

So funktioniert's!

- Ab 1. November können sich Schüler*innen, Lehrer*innen und „Spaßspieler“ (jeden Alters) **kostenlos online registrieren**. Die Spielphase dauert vom 1. bis 27. Dezember (24 Aufgaben).
- Das kostenpflichtige Klassenspiel **bereichert Ihren Unterricht** und bringt die Mathematik ins Zentrum des Klassengeschehens.
- **Weitersagen lohnt sich:** Melden Sie in Ihrer Schule mehr als eine Klasse an, sparen Sie 12,5% des Startgelds.
- Startgeld für das Klassenspiel:
 - für eine Klasse: 40€ (*Kleinklasse bis 10 Schüler*innen: 25€*)
 - ab zwei Klassen: 35€ pro Klasse
 - für die ganze Schule: max. 385€
 - für die ganze Schule als Spende durch Förderverein möglich.
- Nach der Spielphase gibt es Urkunden und personalisierte Bastelpreise für Klassen und Einzelspieler*innen.
- Ende Januar richten wir mit dem **MATH+ Adventskalender** eine große Preisverleihung mit „Mathe-Show“ in Berlin aus.

Den Wettbewerb, Aufgabenbeispiele und alle weiteren Informationen finden Sie auf: www.mathe-im-advent.de

Mathe im Advent steht unter der Schirmherrschaft der Bundesministerin für Bildung und Forschung, Bettina Stark-Watzinger.

Mathe im Advent ist ein Schulprojekt der Mathe im Leben gGmbH in Kooperation mit der Deutschen Mathematiker-Vereinigung, gefördert von der Gisela und Erwin Sick Stiftung.

WEITERSAGEN ERLAUBT:

MATHE MACHT SPASS!

Für
2. bis 10.
Klasse



Türchen öffnen für die Mathematik

Zu viele Schülerinnen und Schüler haben **Angst** vor der Mathematik und **wenig Spaß** im Unterricht. Viele von ihnen verlieren beim Übergang in die Mittelstufe die Lust und den Anschluss.

Deshalb bietet **Mathe im Advent** Schüler*innen aller Leistungsniveaus und Schulformen einen **spielerischen Zugang** zur Mathematik. Dabei erfahren sie Erstaunliches:

- Mathe kann tatsächlich Spaß machen!
- Mathe wird sinnvoll im Leben verwendet!
- Ich kann wichtige mathematische Probleme lösen!

Wir möchten mit Ihnen neue Wege gehen, um die Wahrnehmung der Mathematik und die Fähigkeiten der Schüler*innen nachhaltig zu verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen die Schüler*innen an 24 Tagen die digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Die **lebensnahen Aufgaben** erlauben es ihnen, alleine oder in der Gruppe neue Seiten der Mathematik zu entdecken. Am Ende warten hunderte spannende Preise in verschiedenen Jahrgangsstufen und Kategorien.



Dabei sein ist alles: Das Bewertungssystem belohnt auch das Durchhalten und schafft Raum zum Fehlermachen – aus ihnen lernt man schließlich besonders gut!

Erfolgsformel mit Spaßfaktor

Das neuartige didaktische Konzept und der Wettbewerbsmodus von **Mathe im Advent** schaffen ein **positives Erlebnis** rund um die Mathematik. Die Aufgabengeschichten mit den Mathe-Wichteln fördern – täglich wechselnd – das Erkennen von Mustern, kreatives Problemlösen, logisches Denken und Kommunizieren über Mathematik. In der Entwicklung stellen wir die Interessen der Schüler*innen in den Mittelpunkt – insbesondere auch derer, die (noch) keinen Spaß an Mathe haben. Unsere wichtigsten Kriterien sind:

- Spielerisches Entdecken interessanter mathematischer Bereiche
- Schlüssigkeit der Problemstellung
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren
- Sinnvoller Übertrag in die Lebenswelt
- Interdisziplinäre Anwendungen (MINT, Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft)
- Sprache altersgerecht und „auf Augenhöhe“
- Lehrer*innen animieren zur Teilnahme und können im Klassenspiel den Lernprozess begleiten

Die Aufgaben werden in zwei Altersstufen angeboten. Kernzielgruppen sind die **Klassen 4–6 und 7–9**. Interessierte Kinder der 2. und 3. Klasse können als „Frühstarter*innen“ mitspielen, Jugendliche aus Förderschulen und 10. Klassen als „Spätstarter*innen“. Die Schüler*innen können an zwei Wettbewerben teilnehmen: alleine am **Einzelspiel** und gemeinsam mit der Klasse am **Klassenspiel**.