

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).
- Die Lösungen müssen i.d.R. innerhalb eines Tages abgegeben werden. Am Wochenende gelten verlängerte Abgabefristen. Insgesamt dürfen 3 Joker zur Lösungsabgabe eingesetzt werden.
- Das **Klassenspiel bereichert Ihren Unterricht** und bringt die Mathematik ins Zentrum des Klassengeschehens.
- **Dank der Gisela und Erwin Sick Stiftung ist das Klassenspiel für alle Schulen im Regierungsbezirk Freiburg kostenlos!**
- Ende Januar richten wir eine bundesweite 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 gmbH in Kooperation mit der Deutschen Mathematiker-Vereinigung, gefördert von der Gisela und Erwin Sick Stiftung.

WEITERSAGEN ERLAUBT:

MATHE MACHT SPASS!

**Für mathematisches
Entdecken ab der
Grundschule**



Türchen öffnen für die Mathematik

Nur wenige Schülerinnen und Schüler kennen die Vielfalt der Mathematik. Häufig wird das Fach allein mit Rechnen gleichgesetzt. **Abneigung und Angst** gegenüber der Mathematik entwickeln sich oft bereits in der Grundschule.

Mit einem abwechslungsreichen, **spielerischen Zugang** begeistert **Mathe im Advent** deshalb Schüler*innen und Lehrer*innen aller Leistungsniveaus und Schulformen. Dabei erfahren sie Erstaunliches:

- Mathe kann schön sein und Spaß machen!
- Mathe ist viel mehr als Rechnen!
- Ich kann selbst mathematische Probleme lösen!

Wir möchten mit Ihnen die Wahrnehmung der Mathematik und die **Fähigkeiten der Kinder** nachhaltig verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen sie die 24 digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Dahinter finden sie lebensnahe, liebevoll gestaltete Aufgabengeschichten. Sie können alleine am **Einzelspiel** und gemeinsam mit der Klasse am **Klassenspiel** teilnehmen. 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 bereicherndes, **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.

So möchten wir bereits im jungen Alter **Spaß und Selbstbewusstsein** in der Mathematik fördern und diese über die kritischen Jahre der Pubertät erhalten. Unsere wichtigsten Kriterien für die Entwicklung der Aufgaben sind:

- Spielerisches Entdecken interessanter mathematischer Bereiche
- Sinnvolle Anwendungen und Übertrag in die Lebenswelt
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren & Selbstwirksamkeit
- Sprache altersgerecht und „auf Augenhöhe“
- Lehrer*innen animieren zur Teilnahme und begleiten im Klassenspiel den selbständigen Lernprozess

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“. Häufig finden die Kinder verschiedene **kreative Lösungswege**. Möglichst viele von ihnen werden am Folgetag detailliert erklärt. Weiterführende Texte betten die Aufgaben thematisch ein.