

WEITERSAGEN ERLAUBT:

MATHE MACHT SPASS!

Für mathematisches
Entdecken von der
2. bis 10. Klasse



Türchen öffnen für die Mathematik

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

Deshalb begeistert **Mathe im Advent** Schüler*innen aller Leistungsniveaus und Schulformen mit einem abwechslungsreichen, **spielerischen Zugang**. 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 Schüler*innen** nachhaltig verbessern. Sie öffnen ohne Prüfungsstress die 24 digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. Dahinter finden sie liebevoll gestaltete, lebensnahe 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 und interdisziplinärer Anwendungen
- Sinnvolle Problemstellungen, 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.

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 **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 1/6 der Teilnahmegebühren.
- Startgeld für eine Klasse: 30€
 - ab zwei Klassen 25€ pro Klasse
 - für die ganze Schule: 300€
 - für Kleinklassen bis 10 SuS: 15€
- Nach der Spielphase gibt es Urkunden und spannende Preise zu gewinnen. 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 gGmbH in Kooperation mit der Deutschen Mathematiker-Vereinigung, gefördert von der Gisela und Erwin Sick Stiftung.