

Türchen öffnen für die Mathematik

Nur wenige Schülerinnen und Schüler kennen die Vielfalt der Mathematik. Häufig wird das Fach 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 neue Wege gehen, um die Wahrnehmung der Mathematik und die **Fähigkeiten der Kinder** nachhaltig zu verbessern. Ohne Prüfungsstress öffnen die Schüler*innen die 24 digitalen Türchen des Mathe-Adventskalenders. 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
- Spaß mit den Wichtel-Charakteren
- Sinnvolle Anwendungen und Übertrag in die Lebenswelt
- 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 "Spaspieler" (jeden Alters) **kostenlos online** registrieren. Die Spielphase dauert vom 1. bis zum 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.
- **Bitte weitersagen:** Dank der **Stiftung Standorticherung Kreis Lippe** ist das **Klassenspiel für alle Grundschulen im Kreis Lippe 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 von Anja Karliczek, Bundesministerin für Bildung und Forschung.

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.

MATHE
im Leben²³

Lippeimpuls
Stiftung Standorticherung Kreis Lippe

**Deutsche
Mathematiker-Vereinigung**

MATHE
im Advent

Für Ihre Schule
kostenloses
Klassenspiel!

WEITERSAGEN ERLAUBT:

MATHE MACHT SPASS!

Für mathematisches
Entdecken ab der
Grundschule

