



Vom 1.12. bis zum 24.12.2020 kannst Du jeden Tag ein digitales Kalendertürchen öffnen, eine nette Denkaufgabe rund um die Erlebniswelt der Mathe-Wichtel lösen und anschließend die Ergebnisse online eingeben.

Die Aufgaben werden für drei Altersstufen angeboten

Klasse 4-6, Klasse 7-9 und Klasse 10-12



Informiere und registriere Dich kostenlos als Einzelspieler unter:
www.mathe-im-advent.de bzw. www.mathekalender.de/matheon.



Mathe im Advent am Grootmoor:

In der Pausenhalle findest Du unseren Grootmoor-Mathe-Kalender und dort jeden Tag die aktuellen Aufgaben für Klasse 5 bis 9 als Kopie. So kannst du bereits während der Schulpausen mit deinen Mitschülern an den Aufgaben knobeln.

Die Schule ehrt deine Leistung mit einer kleinen Aufmerksamkeit, wenn du bei dem Online-Mathe-Kalender besonders erfolgreich warst und deine Urkunde bis zum 15.01.2021 selbstständig Frau Marien zukommen lässt (ins Fach oder per Mail an marien@grootmoor.net).



Spielregeln – So funktioniert's

Anmeldung

1. Wenn du bereits einen „Mathe im Advent“-Account hast, logge dich einfach wieder mit deinen Nutzerdaten (Benutzername und Passwort) ein. Falls du deinen Benutzernamen oder dein Passwort nicht mehr weißt, klicke auf [Passwort vergessen](#) und lass dir eine E-Mail mit den Informationen zuschicken.
2. Wenn du noch keinen „Mathe im Advent“-Account hast, klicke auf der Startseite auf den Button [„Jetzt für Mathe im Advent registrieren“](#). Dann wählst du deine Benutzerguppe (Schüler*in, Lehrer*in, Spaßspieler*in) und deinen Kalender (4-6 oder 7-9), füllst alle Felder aus und klickst auf den Button „Konto erstellen“.
3. Nach der Registrierung musst du deine E-Mail-Adresse bestätigen. In unserer Bestätigungsmail findest du einen Link, mit dem du deine E-Mail-Adresse bestätigen kannst.

Antworten abgeben

Zu jeder Aufgabe werden **vier Antwortmöglichkeiten** angeboten, von denen jeweils eine richtig ist. Wenn du eingeloggt bist, kannst du deine Antwort abgeben. Dabei musst du deine Antwort immer mit dem Button „Antwort abgeben ohne Joker“ bestätigen. Solange die Aufgabe freigeschaltet ist, kannst du deine Antwort selbstständig ändern. Die Aufgaben sind am jeweiligen Tag **von 06:00 Uhr bis 23:00 Uhr** (*) freigeschaltet.

Verlängerte Abgabezeiten:

- Aufgaben vom 1., 2. Dezember: bis 4. Dezember, 23:00 Uhr
- Aufgaben an allen Wochenenden: bis Montag, 23:00 Uhr
- Aufgabe vom 24. Dezember: bis 27. Dezember, 23:00 Uhr

Lösungen

Die richtige Lösung erscheint jeweils unter der zugehörigen Aufgabe – und zwar um 06:00 am nächsten Morgen. Unter den Lösungswegen gibt es häufig einen Text mit interessanten Informationen zur Anwendung der Mathematik, die in der Aufgabe vorkommt. Im Klassenspiel gibt es jeden Tag ein Blatt mit „Aufgaben zum Weiterdenken“. Für diese gibt es keine beschriebenen Lösungen.

Punkte, Joker, Urkunden

Das Prinzip ist einfach: Du bekommst einen Punkt, wenn du die richtige Antwort abgegeben hast. Du bekommst keinen Punkt, wenn du eine falsche oder gar keine Antwort abgegeben hast. Ob deine Antwort richtig war, kannst du im Account unter „Mein Spielstand“ nachsehen, sobald die Lösung veröffentlicht wurde. Dort kannst du dir auch deinen aktuellen Punktestand ansehen. Du hast drei Joker. Du kannst einen Joker einsetzen, anstatt eine Antwort abzugeben und bekommst dann einen Punkt. Joker werden nicht automatisch gesetzt. Du kannst bis zum 27.12. nachträglich Joker für nicht gegebene Antworten einsetzen. Joker können nicht für falsche Antworten eingesetzt werden. Nach Ablauf des Kalenders kannst du allerdings 2 übrig gebliebene Joker gegen eine falsche Antwort tauschen. (Überlege: Ist es besser für eine nicht beantwortete Frage gleich einen Joker zu setzen oder die Joker aufzuheben?)

Ab dem 28.12. kannst du unter „Meine Startseite“ deine Urkunde herunterladen und ausdrucken. Auf ihr findest du den erreichten Punktestand (nach Jokertausch) und eine „Medaille“.