



Vom 1.12. bis zum 24.12.2023 kannst Du jeden Tag ein digitales Kalender-türchen vom Mathe-im-Advent-Kalender (MiA) 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/wp/de/home-page-deutsch/



Mathe im Advent am Grootmoor:

In der Pausenhalle findest Du unseren Grootmoor-Mathe-Kalender und dort jeden Tag die aktuellen Aufgaben für die Klassenstufe 5/6 als Kopie. So kannst du bereits in den Pausen an den Aufgaben knobeln.

Die Schule ehrt deine Leistungen mit einer kleinen Aufmerksamkeit, wenn du an dem Online-Mathe-Kalender erfolgreich (mit mindestens 18 Punkten) teilgenommen hast und deine Urkunde bis zum 12.01.2023 selbstständig Frau Marien zukommen lässt (ins Fach oder an marien@grootmoor.net). Du wirst dann Mitte Januar per Mail informiert, wann die Siegerehrung stattfinden wird.

Spielregeln – So funktioniert's

www.mathe-im-advent.de

Anmeldung als Einzelspieler (kostenlose Teilnahme)

- Registrieren: Wenn du noch keinen „Mathe im Advent“-Account hast, klicke auf der Startseite auf den Button „Login“ und weiter unten auf „Registrieren“, dann auf „Einen neuen Account anlegen“. Dann wählst du die Benutzergruppe „Schüler/in“ und füllst alle geforderten Felder zusammen mit einem Elternteil aus und klickst auf den Button „Registrierung abschließen“. Du erhältst eine Bestätigungsmail mit einem Link, mit welchem du deine E-Mail-Adresse bestätigen musst..
- Einloggen: Wenn du bereits einen „Mathe im Advent“-Account hast, logge dich einfach wieder mit deinen Nutzerdaten ein. Falls du diese nicht mehr weißt, klicke auf „Passwort vergessen“. Dann bekommst du eine E-Mail mit allen notwendigen Informationen.

Anmeldung zum Klassenspiel

Falls (fast) alle Schüler*innen aus eurer Klasse am Mathe-im-Advent-Kalender teilnehmen wollen, lohnt sich die Teilnahme am Klassenspiel, zu dem euch eure Mathelehrkraft anmelden kann. Besprecht ggf. mit eurer Klassenleitung, ob ihr die Startgebühren (35 bis 40 €) aus der Klassenkasse nehmen könnt.

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 noch ändern. Die Aufgaben sind am jeweiligen Tag von 06:00 Uhr bis 23:00 Uhr freigeschaltet. Verlängerte Abgabeweiten gibt es bei den ...

- Aufgaben vom 1. bis 3. 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)

Die richtige Lösung erscheint jeweils unter der zugehörigen Aufgabe um 6 Uhr am nächsten Morgen (bzw. nach dem verlängerten Abgabetermin).

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 und wie dein aktueller Punktestand ist, kannst du im Account unter „Mein Spielstand“ nachsehen, sobald die Lösung veröffentlicht wurde.

Du hast drei Joker. Wenn Du mal eine Lösung nicht weißt oder an einem Tag keine Zeit zum Knobeln hast, kannst einen Joker einsetzen und bekommst dann trotzdem einen Punkt. Weitere Regeln und Tipps zum Einsatz von Jokern stehen unter: www.mathe-im-advent.de/de/info/joker/. Ab dem 28.12. kannst du auf deiner MiA-Startseite deinen erreichten Punktestand sehen sowie deine Urkunde herunterladen und ausdrucken. Mit ganz viel Glück kannst du auch einen tollen Preis gewinnen. <https://www.mathe-im-advent.de/de/info/bewertungsmodus/sus/>