

Berlin, 31. März 2008

Pressemeldung

Jahr der Mathematik Die Mathleten kommen!

- Aperto und Scholz & Friends Agenda realisieren interaktives Mathespiel
- Logilos, Morabianer und Arithmanden erobern das WWW mit Mathe
- Mathleten sollen Lust an Mathematik steigern

Ab sofort kommen Mathefans und Knobelcracks unter www.du-kannst-mathe.de voll auf ihre Kosten. Aperto und Scholz & Friends Agenda haben im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung ein interaktives Mathespiel umgesetzt. ZAL - Das Mathespiel soll im Rahmen des Jahres der Mathematik vor allem Kindern und Jugendlichen im Alter von acht bis dreizehn Jahren wieder Freude am Fach vermitteln.

Auf der Raumstation Zeta12 geht es nur um eines: Mathe. Die schlauesten Köpfe der Galaxie kommen hier zusammen, um zu trainieren und ihre Fähigkeiten im Duell zu messen. Von anderen werden die Mathleten auf Zeta12 oft belächelt, aber auch heimlich bewundert. Jeder Mathlet trägt einen besonderen Namen in ZAL - Zetas Außergewöhnlicher Liga. Kinder und Jugendliche tauchen in die Fantasiewelt von Zeta12 ein und trainieren ihren eigenen, ganz persönlichen Mathleten: Ob nun Logilos, Morabianer oder Arithmanden - jeder Mathlet hat ganz besondere Fähigkeiten, die er oder sie im galaktischen Mathe-Duell unter Beweis stellen muss.

ZAL, das interaktive Mathespiel, wurde gemeinsam mit dem Känguru-Wettbewerb e.V. für das Jahr der Mathematik entwickelt, um Schülerinnen und Schüler spielerisch an Mathematik heranzuführen, mit spannenden Rechen-, Knobel- und Schätzaufgaben ihr Interesse am Fach zu wecken und selbstständiges Arbeiten zu fördern. Die zu lösenden Multiple-Choice-Matheaufgaben sind auf die Klassenstufen 3-4, 5-6 sowie 7-8 abgestimmt.

Die Kreativen von Aperto haben die Fantasiewelt rund um Zeta12 geschaffen. Ziel des Onlinespiels ist es, Kontaktängste zur der Mathematik zu verringern und zu zeigen, dass Mathe Spaß machen kann.

Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler eine Spielfigur, die ihn das ganze Spiel über begleitet. Diese Figur spiegelt seinen Erfolg und Fortschritt beim Lösen von Aufgaben wider: Mit der Zahl gelöster Aufgaben steigt die Spielfigur im Rang und erlernt neue Fähigkeiten. Spieler können ihre so trainierten Figuren auch in mathematischen Duellen gegeneinander antreten lassen. Es geht allein darum, das Engagement der Teilnehmer in einem spielerischen Rahmen zu belohnen. So herrscht keine Atmosphäre der Konfrontation, sondern des Miteinander.

Die Kampagne zum Jahr der Mathematik wird von Scholz & Friends Agenda (PR) gemeinsam mit Scholz & Friends Berlin (Werbung) und der Multimediaagentur Aperto AG (Online) umgesetzt. Zwei Internetseiten begleiten die Kampagne im Netz. Die Internetpräsenz www.jahr-der-mathematik.de informiert über Termine, Veranstaltungen sowie die Geschichte der Mathematik und bietet weitere Informationen zum Thema Mathematik. Die Seite www.du-kannst-mathe.de hat die Aperto AG gemeinsam mit Scholz & Friends Agenda speziell für Jugendliche entworfen. Neben Informationen und den Perspektiven von Mathe-Berufen steht vor allem der Spaß

an Zahlen und Knobeleyen im Vordergrund. Mit dem Online-Mathespiel ist nun die dritte attraktive Komponente der Online-Kampagne online.

Weblinks:

www.jahr-der-mathematik.de

www.du-kannst-mathe.de

Pressekontakt Aperto AG

Christian Engelland

Tel.: +49 (0)30 28 39 21-410

Email: christian.engelland@aperto.de

Pressekontakt Jahr der Mathematik (Scholz & Friends Agenda)

Name: Christina Vardakis

Tel: +49 (0)30 700 186-786

Email: vardakis@jahr-der-mathematik.de