



Matematik-Camps

- hvert år gennemføres to flerdages matematik-camps, et til 3. og 4. klasserne, et til 5. til 10. klasserne samt 1. til 3. g.
- camp er åbne for alle matematikinteresserede elever fra programområdet i Danmark og Tyskland
- under ledelse af medarbejdere fra den matematiske afdeling på EUF hhv. Lübeck Universitet

samt danske og tyske undervisere og studerende behandles matematiske emner, som er tilpasset til de deltagende elever

- hovedsagen er de tyske og de danske deltageres fællesskab
- fælles spil, udflugter og sportsaktiviteter er også en del af programmet

Konkurrencer

- Organisation og gennemførelse af matematiske konkurrencer, som er åbne for alle interesserede skoler i programregionen
- danske elever deltog i matematik-konkurrencer i Flensburg
- oversættelse af opgaverne fra tysk til dansk
- danske lærere hjalp med at rette
- inden for projektets rammer skal der ske en bæredygtig udbygning af disse fælles aktiviteter i Region Sønderjylland

Mål

- øge alle implicerede parter interkulturelle forståelse ved at beskæftige sig med matematik som et kulturgode, der er fælles for alle lande
- øge de deltagende målgruppers interkulturelle kompetence gennem kulturel udveksling og interaktion mellem danske og tyske elever, studerende og undervisere i grænseregionen
- forbedre deltagernes matematiske og sproglige

kompetence

- etablere strukturer til støtte og fremme af matematikinteresserede børn og unge i Sønderjylland
- udvikle og afprøve materialer, der kan ændre den matematiske opgavekultur i skolerne

Haufen 1
2, 3, 9

Haufen 2
1, 7, 8

Haufen 3
4, 5, 6

Niklas schlägt Anne ein Spiel vor. Er verteilt neun Karten auf drei Haufen so wie in der Abbildung. Niklas fordert Anne auf, einen der drei Kartenstapel auszuwählen. Dabei ist bekannt, in welchem Haufen welche Karten liegen. Anschließend wählt Niklas einen der beiden verbleibenden Kartenstapel. Nun werden die drei Karten jeweils verdeckt gemischt. Anne zieht eine Karte aus ihrem Stapel, Niklas eine Karte aus seinem Stapel. Wer die höhere Zahl zieht, hat gewonnen. Für die nächste Runde werden die Karten erneut so ausgelegt wie im Abbildung. Anne darf den gleichen oder einen anderen Kartenstapel wählen, anschließend wählt wieder Niklas.