

2.
Auflage

8wonders®
Mathepotamia®

Spielerisches System zur Mathematik-Beherrschung

Ein Wunderland, in dem Mathe-Zauberer geboren werden!

DE Deutsch

Wie Mathepotamia funktioniert

Mathepotamia verwandelt Mathematik in ein Abenteuer mit 7 Spielmodi und 4 Schwierigkeitsstufen, ausgestattet mit Mathepotamia Lernkarten mit 440 Aufgaben und zusätzlichen Herausforderungen durch zwei 12-seitige Würfel. Die schrittweise Progression hilft Kindern, Selbstvertrauen in Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division aufzubauen, während das Lernen frustrationsfrei bleibt.

Einfache Regeln erleichtern den Einstieg, während Spielelemente die Kinder motivieren, engagiert zu bleiben und den Prozess zu genießen. Ein Zufallselement im Klassischen Modus stellt sicher, dass alle Spieler - unabhängig vom Können - eine faire Chance haben, sich zu verbessern und zu gewinnen. Mehrere Modi und flexible Schwierigkeitsstufen ermöglichen es dem Spiel, mit dem Kind zu wachsen, was es zu einer Investition in langfristige Mathematikbeherrschung macht. Der Lernmodus vertieft das Verständnis durch praktisches Lernen und hilft Kindern, mathematische Konzepte nachhaltig zu begreifen.

Klassischer Modus Schnellstart-Anleitung

Wähle Kartendecks nach Schwierigkeitsgrad aus, bewahre sie in oben offenen Boxen auf und löse Aufgaben, während du deine Spielfigur entsprechend der Würfelergebnisse bewegst. Befolge die Regeln für Sonderfelder.

Verwendung des Spielbretts

Das Mathepotamia-Spielbrett ist doppelseitig gestaltet und unterstützt sowohl die Spielmodi als auch den Lernmodus:

- Vorderseite (Zahlenraster-Seite): Zeigt ein 10×10 Raster mit Zahlen von 1 bis 100. Diese Seite wird in den meisten Spielmodi verwendet, um Additions-, Subtraktions-, Multiplikations- und Divisionsaufgaben zu üben.
- Rückseite (Einmaleins-Seite): Zeigt eine 12×12 Multiplikationstabelle. Diese Seite bietet visuelle Unterstützung für Multiplikations- und Divisionsaufgaben in bestimmten Spielmodi.

Im Lernmodus können Spieler das Spielbrett nutzen, um mathematische Operationen wie Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division physisch zu visualisieren und zu üben (siehe Abschnitt Lernmodus für Details).

In den Spielmodi dient das Brett als Hauptspielbereich, auf dem die Spieler ihre Spielfiguren bewegen, während sie Aufgaben lösen.

Verwendung der Lernkarten

Alle Mathepotamia-Lernkarten sind doppelseitig mit Rechenaufgaben auf beiden Seiten und Antworten am unteren Rand der gegenüberliegenden Seiten. Die Karten sind sowohl für das Spiel als auch für selbstständiges Üben konzipiert und helfen, mathematische Geläufigkeit durch mobiles Lernen aufzubauen.

Es gibt zwei Arten von Spielmodi:

- Kartenbasierte Spielmodi: Karten stellen Rechenaufgaben und validieren Antworten. In diesen Spielmodi bleiben die Karten in der oben offenen Box, um die Aufgaben bis zum Ziehen verborgen zu halten.
- Würfelbasierte Spielmodi: Karten werden als Punktemarker verwendet und bestimmen die Spieldauer (z.B. 55 Karten = 55 Runden). In diesen Spielmodi kann das Spiel nach einer vereinbarten Rundenzahl oder wenn alle ausgewählten Karten verwendet wurden enden.

Jede Karte ist oben mit ihrem Schwierigkeitsgrad links und den Spielmodi, in denen sie verwendet werden kann, rechts gekennzeichnet. Alle Karten können im

1 Klassischen Spielmodus verwendet werden.



Schwierigkeitsstufen

Mathepotamia-Lernkarten sind in vier Decks organisiert, die jeweils eine bestimmte Schwierigkeitsstufe darstellen:

- 1 Sternchen: Addition und Subtraktion bis 20.
- 2 Sternchen: Addition und Subtraktion bis 100, Multiplikation und Division bis 20 und Operationen mit Zehnern bis 200.
- 3 Sternchen: Addition und Subtraktion bis 200, Multiplikation und Division bis 12×12 und Operationen mit Vielfachen von 5.
- 4 Sternchen: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division bis 1000.



Spieldecks können durch Auswahl spezifischer Aufgaben aus einer einzelnen Stufe (z.B. konzentriert nur auf Addition und Subtraktion bis 10 aus Stufe 1) oder durch Kombination von Aufgaben aus mehreren Stufen (z.B. Multiplikations- und Divisionsaufgaben aus den Stufen 2 und 3) angepasst werden. Diese Flexibilität ermöglicht eine individuellere Erfahrung basierend auf dem Können des Spielers oder den Lernzielen.

Empfohlener Lernpfad

Mathopotamia bietet einen strukturierten Ansatz zur Entwicklung wesentlicher mathematischer Fähigkeiten, der von grundlegenden Operationen zu fortgeschrittenem Problemlösen führt. Jede Stufe des Pfads ist darauf ausgelegt, Fähigkeiten schrittweise aufzubauen:

- Lernmodus: Führt neue Konzepte auf geführte und interaktive Weise ein.
- Lernkarten: Festigt Fähigkeiten in einer entspannten, selbstständigen Übungsumgebung.
- Klassischer Modus: Fordert Spieler heraus, ihre Fähigkeiten in einer spielerischen Umgebung anzuwenden.
- Geschwindigkeitsspiele: Fügt Zeitdruck und Wettbewerb hinzu, um Problemlösungsgeschwindigkeit und -genauigkeit zu verfeinern.

Diese Progression gewährleistet einen sanften Übergang vom Verstehen zur Beherrschung, während frühere Fähigkeiten wiederholt und gestärkt werden.

1. Aufbau von Additions- und Subtraktionsfähigkeiten

1.1. Einführung in Addition und Subtraktion bis 10

Wähle eine Teilmenge von Aufgaben aus dem Stufe-1-Deck (fokussiert auf Addition und Subtraktion bis 10), dann durchlaufe den *Lernmodus* → *Lernkarten* → *Klassischer Modus* → *Geschwindigkeitsaddition und -subtraktion (Spielmodus 3)*.

◇ Spieler bauen Selbstvertrauen in grundlegender Addition und Subtraktion auf.

1.2. Erweiterung auf Addition und Subtraktion bis 20

Verwende das vollständige Stufe-1-Deck, um Additions- und Subtraktionsaufgaben zu üben, durchlaufe den *Lernmodus* → *Lernkarten* → *Klassischer Modus* → *Geschwindigkeitsaddition mit Würfeln (Spielmodus 2)* → *Geschwindigkeitsaddition und -subtraktion (Spielmodus 3)*.

◇ Spieler entwickeln Geläufigkeit in einfacher Arithmetik.

1.3. Fortschritt zu Addition und Subtraktion bis 100

Wähle Aufgaben aus dem Stufe-2-Deck (fokussiert auf Addition und Subtraktion bis 100) und durchlaufe den *Lernmodus* → *Lernkarten* → *Klassischer Modus* → *Geschwindigkeitsaddition und -subtraktion (Spielmodus 3)*.

◇ Spieler stärken ihre Fähigkeit, mit größeren Zahlen zu arbeiten.

2. Entwicklung von Multiplikations- und Divisionsfähigkeiten

2.1. Einführung in Multiplikation und Division bis 20

Wähle Aufgaben aus dem Stufe-2-Deck (fokussiert auf Multiplikation und Division bis 20), dann durchlaufe den *Lernmodus* → *Lernkarten* → *Klassischer Modus* → *Geschwindigkeitsmultiplikation mit visueller Hilfe (Spielmodus 4)*.

◇ Spieler bauen ein starkes Fundament in Multiplikation und Division auf.

2.2. Beherrschung von Multiplikation und Division bis 12×12

Kombiniere Aufgaben aus den Stufe-2- und Stufe-3-Decks (abdeckend Multiplikation und Division bis 12×12), dann durchlaufe den *Lernmodus* → *Lernkarten* → *Klassischer Modus* → *Geschwindigkeitsmultiplikation mit visueller Hilfe (Spielmodus 4)* → *Zufallsmultiplikation (Spielmodus 5)* → *Geschwindigkeitsmultiplikation ohne visuelle Hilfe (Spielmodus 6)* → *Zufallsmultiplikation ohne visuelle Hilfe (Spielmodus 7)*.

◇ Spieler entwickeln schnellen Abruf von Multiplikations- und Divisionsfakten.

3. Beherrschung fortgeschrittener Operationen

3.1. Operationen bis 1000

Verwende das Stufe-4-Deck, um fortgeschrittene Aufgaben zu üben, durchlaufe die *Lernkarten* → *Klassischer Modus*.

◇ Spieler werden versiert im Umgang mit komplexer Arithmetik.



Spieler mit Vorkenntnissen in grundlegenden Fähigkeiten können an jedem Punkt des Lernpfads beginnen, an dem sie sich sicher fühlen. Zum Beispiel könnten sie mit Addition und Subtraktion bis 100 oder Multiplikations- und Divisionsaufgaben beginnen und frühere Schritte überspringen, wie es angemessen ist. Wenn du unsicher bist, wo du beginnen sollst, hilft das *Mathopotamia Questbuch: Das Tor der Wunder* - ein kostenloses Übungsheft, gestaltet als spannende Quest - dabei, die Fähigkeiten deines Kindes zu bewerten, ohne dass es dies bemerkt. Den Download-Link findest du im Abschnitt *Zusätzliche Ressourcen*.

Spielmodi

1 Klassischer Modus

Brettseite	Vorderseite (Zahlenraster-Seite)
Komponenten	Karten (ausgewählte Stufe), 1 Würfel, Spielfiguren
Fokus	Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division (Komplexität basierend auf gewähltem Schwierigkeitsgrad)

Spielablauf

1. Spieler platzieren ihre Spielfiguren zu Beginn des Spiels auf 0.
2. In ihrem Zug ziehen Spieler eine Karte aus der Box der gewählten Stufe und versuchen, die auf der Karte gezeigte Aufgabe zu lösen.
3. Die Antwort sollte laut gegeben werden. Spieler können die Richtigkeit ihrer Antwort überprüfen, indem sie am unteren Rand der anderen Kartenseite nachsehen.
4. Bei richtiger Antwort würfelt der Spieler mit 1 Würfel und bewegt seine Spielfigur auf dem Brett um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts. Gespielte Karten sollten auf einen separaten Stapel gelegt werden.
5. Der erste Spieler, der 100 erreicht oder überschreitet (100+), gewinnt. Wenn alle Karten aus der Box gespielt wurden und das Ziel von 100 noch nicht erreicht wurde, mische die gespielten Karten, lege sie zurück in die Box und löse die Aufgaben auf der anderen Seite der Karten.



Spieler unterschiedlicher Stufen können zusammen spielen, indem sie separate Kartendecks verwenden, wodurch das Spiel sich an Familien- oder Gruppensettings mit unterschiedlichen Fähigkeitsniveaus anpasst, wie etwa Kinder verschiedenen Alters oder Erwachsene. Für sehr junge Spieler können Stufe-1-Aufgaben weiter auf Aufgaben bis 10 beschränkt werden. Für ein kürzeres Spiel können Spieler sich auf ein Ziel wie 30, 50 oder 70 einigen, je nach Präferenz.

Sonderfelder

Spieler werden unterwegs auf Fallen- und Bonusfelder treffen.



Eisdrache. Friere einen Gegner für einen Zug ein.



Feuerdrache. Bewege einen Gegner 3 Schritte zurück.



Schild. Schützt den Spieler vor Eis- und Feuerdrachen.



Brücke. Bewege dich bis zu 5 Felder vorwärts.



Labyrinth. Bewege dich 3 Schritte zurück.



Sumpf. Setze einen Zug aus.

Wenn ein Spieler während seines Zuges auf ein Sonderfeld gelangt oder von einem Gegner dorthin bewegt wird, muss er sofort den Regeln des Feldes folgen. Diese Regeln fügen dem Spielablauf strategische Tiefe hinzu und machen ihn für die Spieler fesselnder. Zum Beispiel, wenn ein Spieler von einem Gegner zum Feuerdrachen bewegt wird, muss er diesen oder einen anderen Gegner 3 Schritte zurückbewegen.

Sonderfelder sind einzigartig für diesen Spielmodus und gelten nicht in anderen Spielmodi.

Team-Spielmodus

- Bildet 2 Teams mit je 2 Spielern.
- Teammitglieder dürfen sich keine Hinweise/Antworten geben.
- Das Team gewinnt, wenn beide Spieler 100 erreichen.

2 Geschwindigkeitsaddition mit Würfeln

Brettseite	Vorderseite (Zahlenraster-Seite)
Komponenten	2 Würfel, Karten (für Punktezahlung und Rundenverfolgung), Spielfiguren
Fokus	Grundlegende Addition mit Ergebnissen bis 24

Dieser Spielmodus ist ideal für sehr junge Spieler, die gerade erst beginnen, Mathematik zu lernen. Ein erfahrenerer Teilnehmer kann als Anleiter assistieren und bei der Validierung der Antworten helfen.

Spielablauf

1. In ihrem Zug würfeln die Spieler mit zwei Würfeln und addieren die gewürfelten Zahlen, um das Ergebnis zu finden.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem richtigen Ergebnis setzt und es laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt eine Karte zur Punkteverfolgung.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.

3 Geschwindigkeitsaddition und -subtraktion

Brettseite	Vorderseite (Zahlenraster-Seite)
Komponenten	Karten (Additions- und Subtraktionsaufgaben), Spielfiguren
Fokus	Addition und Subtraktion bis 100 unter Zeitdruck

Dieser Spielmodus ist darauf ausgelegt, mentale Mathematikfähigkeiten in Addition und Subtraktion unter Zeitdruck zu stärken. Er ermutigt Spieler, schnell Zahlen zu verarbeiten und Entscheidungen zu treffen, während sie gegen andere wetteifern.

Spielablauf

1. In ihrem Zug ziehen Spieler eine Karte und lösen die Additions-/Subtraktionsaufgabe.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem richtigen Ergebnis setzt und es laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt die Karte.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.

4 Geschwindigkeitsmultiplikation und -division

Brettseite	Rückseite (Einmaleins-Seite)
Komponenten	Karten (Multiplikations- und Divisionsaufgaben), Spielfiguren
Fokus	Grundlegende Multiplikation und Division mit visueller Unterstützung

Dieser Spielmodus ist darauf ausgelegt, Spieler mit Multiplikations- und Divisionsaufgaben mit visueller Unterstützung der Multiplikationstabelle vertraut zu machen. Er hilft Spielern, Selbstvertrauen und Genauigkeit beim Lösen grundlegender Multiplikations- und Divisionsaufgaben aufzubauen.

Spielablauf

1. In ihrem Zug ziehen Spieler eine Karte und lösen die Multiplikations- oder Divisionsaufgabe.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem richtigen Ergebnis auf der Multiplikationstabelle setzt und es laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt die Karte.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.

5 Geschwindigkeitsmultiplikation mit Würfeln

Brettseite	Rückseite (Einmaleins-Seite)
Komponenten	2 Würfel, Karten (für Punktezahl und Rundenverfolgung), Spielfiguren
Fokus	Dynamische Multiplikation im Bereich 12×12

Dieser Spielmodus ist darauf ausgelegt, Spieler im Lösen zufälliger Multiplikationsaufgaben mit Hilfe visueller Hinweise aus der Multiplikationstabelle zu trainieren. Er betont Genauigkeit und Geschwindigkeit, während er dynamisches Problemlösen durch Würfelwürfe einführt.

Spielablauf

1. In ihrem Zug würfeln die Spieler mit zwei Würfeln und multiplizieren die gewürfelten Zahlen, um das Ergebnis zu finden.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf den Schnittpunkt der beiden gewürfelten Zahlen setzt und das richtige Ergebnis laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt eine Karte zur Punkteverfolgung.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.

6 Fortgeschrittene Geschwindigkeitsmultiplikation und -division

Brettseite	Vorderseite (Zahlenraster-Seite)
Komponenten	Karten (Multiplikations- und Divisionsaufgaben), Spielfiguren
Fokus	Mentale Multiplikation und Division ohne visuelle Hilfen

Dieser Spielmodus ist darauf ausgelegt, Spieler mit Multiplikations- und Divisionsaufgaben ohne visuelle Hilfen herauszufordern. Er stärkt mentale Rechenfähigkeiten und bereitet Spieler auf fortgeschrittene arithmetische Aufgaben vor.

Spielablauf

1. In ihrem Zug ziehen Spieler eine Karte und lösen die Multiplikations-/Divisionsaufgabe.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem richtigen Ergebnis setzt und die Antwort laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt die Karte.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.


7 Fortgeschrittene Geschwindigkeitsmultiplikation mit Würfeln

Brettseite	Vorderseite (Zahlenraster-Seite)
Komponenten	2 Würfel, Karten (für Punktezahlung und Rundenverfolgung), Spielfiguren
Fokus	Fortgeschrittene mentale Multiplikation mit zufälligen Aufgaben

Dieser Spielmodus ist darauf ausgelegt, Spieler im schnellen Abrufen von Multiplikationsergebnissen aus dem Gedächtnis zu trainieren. Er konzentriert sich auf Geschwindigkeit und mentale Beweglichkeit und bietet einen finalen Schritt in der Beherrschung der in früheren Spielmodi entwickelten Multiplikationsfähigkeiten.

Spielablauf

1. In ihrem Zug würfeln die Spieler mit zwei Würfeln und multiplizieren die gewürfelten Zahlen, um das Ergebnis zu finden.
2. Der erste Spieler, der seine Spielfigur auf das Feld mit dem richtigen Ergebnis setzt und die Antwort laut ansagt, gewinnt die Runde und nimmt eine Karte zur Punkteverfolgung. Wenn das Ergebnis 100 oder höher ist, setzt der Spieler seine Spielfigur auf 100.
3. Der Spieler mit den meisten Karten am Ende gewinnt.

 Primzahlen sind auf dem vorderen Brett in blau hervorgehoben, um Spielern zu helfen, Zahlen zu erkennen, die nur durch Multiplikation von 1 mit sich selbst entstehen können. In den Spielmodi 6 und 7 ermöglicht diese visuelle Hilfe Spielern, schnell Zahlen zu identifizieren, die als Multiplikationsergebnisse weniger häufig vorkommen, wodurch es einfacher wird, richtige Antworten zu finden.

Lernmodus

Dieser Modus hilft Kindern, mathematische Operationen durch physische Bewegung von Spielfiguren auf dem Brett zu verstehen. Addition und Subtraktion werden auf der Vorderseite des Bretts geübt, während Multiplikation und Division auf der Rückseite geübt werden. Illustrierte Beispiele findest du am Ende des Handbuchs. So nutzt du den Lernmodus für verschiedene Rechenarten:

Addition

Um eine Additionsaufgabe zu lösen, beginne damit, die Spielfigur auf die Startzahl zu setzen. Bewege die Figur reihenweise nach unten, um Zehner zu addieren, und horizontal, um Einer hinzuzufügen.

Zum Beispiel, um $58 + 28$ zu lösen: Starte bei 58, gehe 2 Reihen nach unten (plus 20) zu 78, dann 8 Schritte nach rechts, um die Lösung zu finden: 86.

Subtraktion

Um eine Subtraktionsaufgabe zu lösen, beginne bei der größeren Zahl. Bewege die Figur reihenweise nach oben, um Zehner zu subtrahieren, und nach links, um Einer zu subtrahieren.

Zum Beispiel, um $55 - 39$ zu lösen: Starte bei 55, gehe 3 Reihen nach oben (minus 30) zu 25, dann 9 Schritte nach links, um die Lösung zu finden: 16.

Multiplikation


Um eine Multiplikationsaufgabe zu lösen, platziere eine Spielfigur auf die erste Zahl in der linken Spalte und eine andere auf die zweite Zahl in der oberen Zeile der Einmaleins-Tabelle. Bewege sie aufeinander zu, bis sie sich beim Produkt treffen.

Zum Beispiel, um 6×7 zu lösen: Setze die Figuren auf 6 (links) und 7 (oben), dann bewege sie aufeinander zu, um das Produkt zu finden: 42.

Division

Um eine Divisionsaufgabe zu lösen, platziere die Figur auf den Divisor in der linken Spalte der Einmaleins-Tabelle. Bewege sie nach rechts, bis du den Dividenten erreichst, und dann nach oben zur oberen Zeile, um die Lösung zu finden.

Zum Beispiel, um $81 \div 9$ zu lösen: Starte bei 9 (links), gehe nach rechts bis 81, dann nach oben, um die Lösung zu finden: 9.

 Du kannst auch Mathepotamia-Lernkarten einer ausgewählten Stufe verwenden, um spezifische arithmetische Aufgaben zu üben. Obwohl nicht erforderlich, können sie beim Strukturieren des Lernens helfen.

Zusätzliche Ressourcen

Mathepotamia Questbuch: Das Tor der Wunder

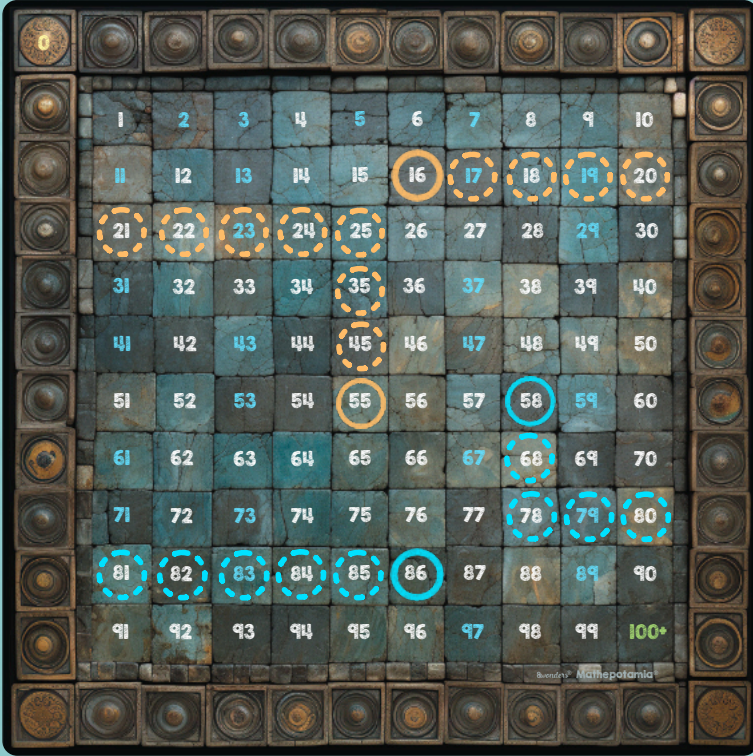
Eine unterhaltsame und magische Art, die mathematischen Fähigkeiten deines Kindes zu bewerten, ohne dass es bemerkt, dass es getestet wird - alles durch ein spannendes Abenteuer! Lade es kostenlos herunter unter www.mathepotamia.com/quest oder scanne den QR-Code.



Suchst du nach den neuesten Handbuch-Updates oder zusätzlichen Sprachen?

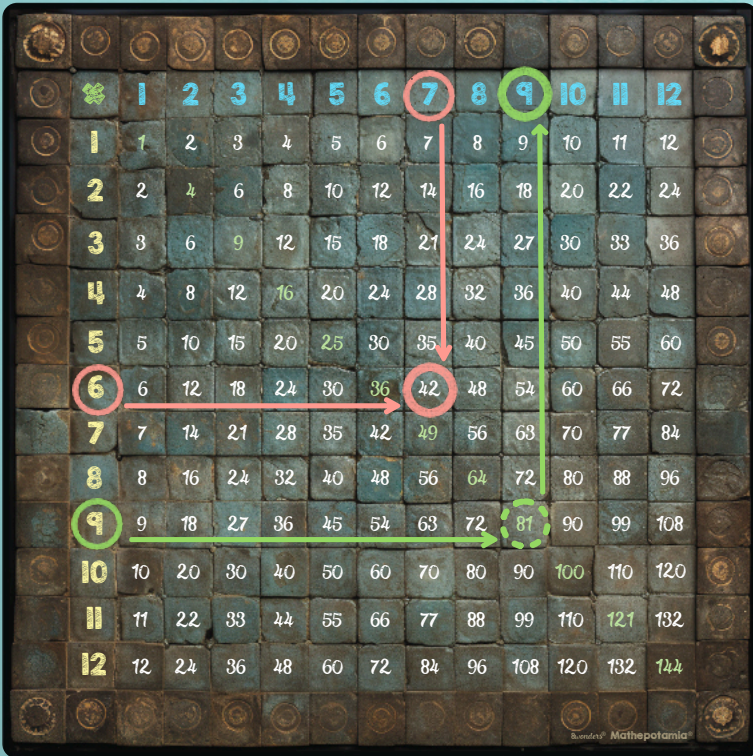
Besuche www.mathepotamia.com/manuals.

Wir wünschen dir eine aufregende Reise durch Mathepotamia - wo Zahlen zu Abenteuern werden, Herausforderungen Selbstvertrauen aufbauen und Lernen sich wie Magie anfühlt!



$58 + 28 = ?$
58 ↓ 2 → 8 >> 86

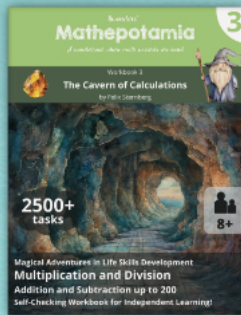
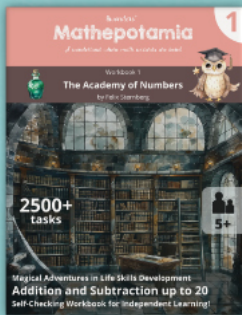
$55 - 39 = ?$
55 ↑ 3 ← 9 >> 16



$6 * 7 = ?$
6 →, 7 ↓ >> 42

$81 : 9 = ?$
9 → 81 ↑ >> 9

Unlock Your Child's Math Superpower with Mathepotamia Workbooks!



What if your child could discover hidden math confidence that lasts a lifetime?

These **self-checking** workbooks match each game level, turning practice into a magical learning journey – kids feel like they're just playing – but each page quietly builds focus, independence, and real-world problem-solving skills.

The perfect companion to the game – one builds skills, the other brings them to life.

Available in Digital or Paperback Editions

Discover the complete series – **scan the code**

or visit: www.mathepotamia.com/en/bg-workbooks



Entfalte das Mathe-Superheldenpotenzial deines Kindes - mit den Mathepotamia-Übungsheften!



Was wäre, wenn dein Kind verborgenes Selbstvertrauen in Mathe entdecken könnte, das ein Leben lang hält?

Diese **selbstkontrollierenden** Übungshefte passen zu jedem Spiellevel und machen daraus eine magische Lernreise – für Kinder fühlt es sich wie Spielen an, doch jede Seite stärkt Konzentration, Selbstständigkeit und Problemlösungsfähigkeiten.

Die perfekte Ergänzung zum Spiel – das eine stärkt die Fähigkeiten, das andere bringt sie zum Leben.

Als Download oder Taschenbuch erhältlich

Entdecke die komplette Serie – **scanne den Code**

oder besuche: www.mathepotamia.com/de/bg-workbooks



DE

Werde Teil des Mathepotamia-Heldencclubs!

Wartest du noch auf den Moment, in dem Mathe bei deinem Kind endlich „klick“ macht?

Ob es ein erster Funke, ein Durchbruch oder einfach nur ein kleiner Schritt nach vorn ist – deine Geschichte zählt.

Wenn du deine Geschichte teilst, kann dir das zeigen, wie weit ihr schon gekommen seid – und anderen Familien das Gefühl geben, nicht allein zu sein.

Mach mit im Heldenclub und erzähl uns von eurer Reise.

Jeden Monat bekommen ein paar Familien besondere Belohnungen – als kleines Dankeschön von uns.

Scanne den QR-Code unten oder besuche:
www.mathepotamia.com/heroes



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28
13086 Berlin
Germany

www.mathepotamia.com

info@mathepotamia.com

