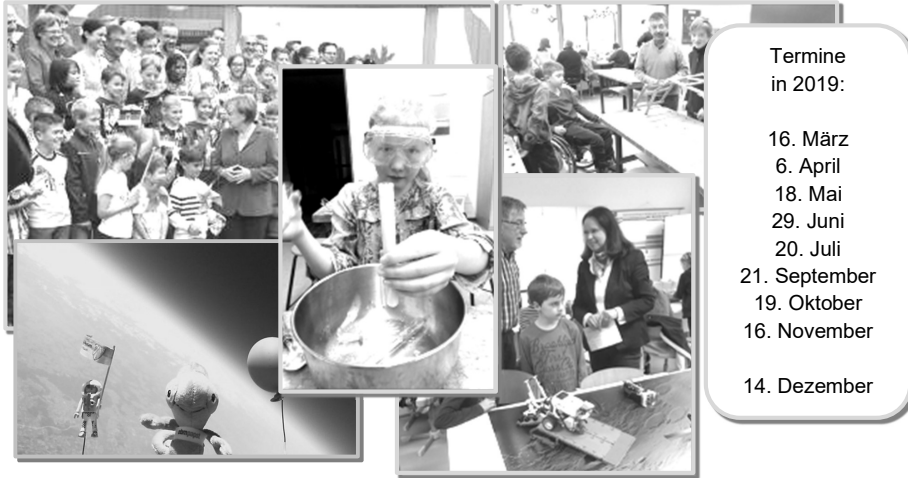


MINT-Garage

in der Grund- und Mittelschule Buch a. Erlbach
am 16. März 2019



Termine
in 2019:

16. März
6. April
18. Mai
29. Juni
20. Juli
21. September
19. Oktober
16. November
14. Dezember

Beginn 10 Uhr Ende ca. **13:30**

Die nächste MINT Garage findet am **16.03.2019** statt.

Kinder und Jugendlichen von 8 – 16 Jahren bzw. ab der zweiten Jahrgangsstufe, eingeladen mitzumachen.

Wir würden uns besonders freuen, wenn auch wieder einige ältere Schüler teilnehmen - auch aus den weiterführenden Schulen der Umgebung. Eine Anmeldung zum **14.03.2019** ist dringend erforderlich.

Auf euer Kommen freuen sich,

die Coaches der MINT Werkstatt Buch am Erlbach

Anmeldung MINT-Garage am Samstag 16.03.2019:

(Bitte bei der Klassenlehrkraft abgeben)

Name des Kindes: _____ Alter: _____

	Nummer entsprechend Liste - bitte mind. 2 Angaben
Wunsch 1	
Wunsch 2	
Wunsch 3	

Anmeldung auch per email, bitte an mintbuch@gmx.de.

Eine Rückmeldung erfolgt nicht, die MINT Garage findet in jedem Fall statt. Das Programm kann je nach Nachfrage und Verfügbarkeit von Betreuern modifiziert werden. Die Einteilung hängt am Termin aus.

Kontaktdaten für Notfälle - wenn nicht früher schon abgegeben:

Telefon 1:

Telefon 2:

Einwilligung zur Verwendung von Bildern der Kinder bei Präsentationen und im Internet:
(Wenn nicht schon früher angegeben)

Ich/Wir sind einverstanden ankreuzen: ja nein

Datum

Unterschrift

M1	Mathematikabinett	MINT Raum	6 Plätze	8-16 Jahre
		Coaches: Georg Ohmayer		
Wir verschlüsseln geheime Botschaften				M / N T
I1	3D Drucker und 3D CAD	PC Raum	6 Plätze	ab 10 Jahren
		Coaches: Rainer & Vera		
Diesmal erklären wir an gedruckten Teilen den Venturi Effekt, das Gesetz von Bernoulli und eine praktische Anwendung/Umsetzung. Durch Blasen werden Flüssigkeiten angesaugt.				M / N T
I2	LEGO Robotics	PC Raum	8 Plätze	Ab 2. Klasse
		Coaches: Martin, Christoph		
Bau und Programmierung von Modellen mit LEGO EV3 und LEGO Wedo Kästen				M / N T
I3	C++ - Programmierung für Kinder	PC Raum	4 Plätze	ab 12 Jahre
		Coaches: Andreas Heindl		
Wir versuchen die Grundlagen der Programmiersprache C++ zu lernen, indem wir ein einfaches Spiel (Arkanoid-Klon) selber schreiben.				M / N T
N1	Was lebt im Teich im Frühjahr? / Rund ums Ei	Chemie/Physikraum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Katrin, Sandra, Claudia		
Wir wollen gemeinsam den Schulteich mit Wasser füllen, messen verschiedene Eigenschaften, nehmen Proben und mikroskopieren. Bei zu kaltem Wetter werden wir in Experimenten herausfinden, was im Ei so alles drin steckt und wieso der Dotter gelb ist.		 		M / N T

N2	Reise durch die Welt der Sinne	Handarbeitsraum	12 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Frau Loher, Frau Seitz		
Es erwarten dich weitere Forscheraufgaben zum Hören und Sehen.				M / N T
Wir basteln u.a. Schwirrhölzer und andere „Musikinstrumente“. Du kannst Schattenmonster sowie ein Schattenbilderrätsel herstellen.				
T1	Löten von Elektronikbausätzen	Werkraum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Dominik		
Wir löten Elektronikbausätze wie: Schubladalarmanlage, Blinkerschaltungen, Verstärkerschaltungen und vieles mehr.				M / N T
T2	Zerlegen von Altgeräten	Werkraum	6 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: verschiedene		
Es können Altgeräte zerlegt und ausgeschlachtet werden. Brauchbares wird gesammelt, der Rest entsorgt. Altgeräte gesucht! Wir freuen uns immer über alte, kaputte Elektrogeräte zum Zerlegen! Reste werden über Wertstoffhof entsorgt.				M / N T
T3	Herstellen von Biotreibstoff	Werkraum	6 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Tobias & Berno		
Nachdem wir letztes mal den Gärprozess gestartet haben prüfen wir ob Brennstoff (Ethanol) entstanden ist und versuchen diesen durch Distillation soweit aufzukonzentrieren, dass wir den Stirling Motor damit betreiben können.				M / N T