

MINT - Werkstatt

in der Grund- und Mittelschule Buch am Erlbach

am Samstag, den 24. September 2022

Beginn: 10 Uhr, Pause 11⁴⁵-12⁰⁰ Uhr, Ende: 13 Uhr



Weitere Termine in 2022

22. Oktober
19. November
17. Dezember

Kinder und Jugendliche von 8 – 16 Jahren bzw. ab der zweiten Jahrgangsstufe sind eingeladen mitzumachen, wobei die Altersvorgaben bei den einzelnen Stationen zu beachten sind. Wir würden uns besonders freuen, wenn auch wieder einige ältere Schüler teilnehmen - auch aus den weiterführenden Schulen der Umgebung.

Eine **verbindliche Anmeldung** bis zum **Do. 22.09.2022** ist dringend erforderlich, und zwar bitte per eMail an **georg.ohmayer@posteo.de** mit folgenden Angaben:

Name des Kindes: _____

Alter in Jahren: _____ **Tel.Nr.:** _____ (Erreichbarkeit im Notfall)

Wunsch-Station 1 (z.B. T2): _____ **Wunsch-Station 2:** _____

Falls Ihr Kind nicht auf Fotos im Internet oder einem Zeitungsartikel erscheinen darf, sollten Sie uns das auch mitteilen.




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

Auf Eure Teilnahme freuen sich die Coaches der MINT-Werkstatt

MINT - Werkstatt

in der Grund- und Mittelschule Buch am Erlbach am Samstag, den 24. September 2022

M1	Mathematikabinett	MINT Raum	8 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Georg Ohmayer		
Wie wahrscheinlich ist denn eigentlich wahrscheinlich? Wir wollen uns mit dem Zufall und dem Berechnen von Wahrscheinlichkeiten beschäftigen (Münzwurf, Würfel, Lotto, Wetter, Spiele, usw.)				M / N T
I1	LEGO Robotics	Chemie/Physikraum	8 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Martin Lange		
Bau und Programmierung von Modellen mit LEGO EV3 und LEGO Wedo Kästen				M / N T
I2	Calliope mini	Klassenzimmer	6 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Christian Schmidt		
Mit dem Calliope mini tauchen wir in die kreative Welt der Computer ein. Wir erstellen kleine Programme, lassen z.B. LEDs blinken, erzeugen Töne, messen die Temperatur ...				M / N T
I3	Gelenkarm-Roboter	Klassenzimmer	3 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Berno Schmaus, Simon Scheu		
Der Dobot Magician Gelenkarm Roboter im Einsatz: Programmieren, Ausprobieren, Zeichnen, Schreiben, Greifen,				M / N T

N1	Rund ums Blatt	Schul-Küche	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coach: Claudia Münstermann		
Woher kommen die bunten Blätter im Herbst? Produzieren Blätter wirklich Sauerstoff? Warum bleiben manche Blätter im Winter am Baum, andere nicht? All diese Fragen werden wir mit verschiedenen Experimenten versuchen zu beantworten.				M / N T
T1	GraviTrax: das interaktive Kugelbahnsystem	Handarbeitsraum	10 Plätze	ab 2. Klasse
		Coach: Oliver Dutzki		
Beim GraviTrax-Kugelbahnsystem baust du kreativ nach den Gesetzen der Schwerkraft eigene Kugelbahnwelten. Entwickle mit den Bauelementen einen actionreichen Parcours, auf dem die Kugeln mit Hilfe von Magnetismus, Kinetik und Gravitation ins Ziel rollen.				M / N T
T2	Zerlegen von Altgeräten	Werkraum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coach: Anita Schmidbauer		
Es können Altgeräte zerlegt und ausgeschlachtet werden. Brauchbares wird gesammelt, der Rest entsorgt.				M, / N T