

MINT – Werkstatt

in der Grund- und Mittelschule Buch am Erlbach am Samstag, den 17. Januar 2026

Beginn: 10 Uhr, Pause 11³⁰-11⁴⁵ Uhr, Ende: 13 Uhr



Termine im Jahr 2026:
28.2., 21.3., 25.4., 16.5.,
27.6., 25.7., 26.9., 24.10.,
21.11., 19.12.

Kinder und Jugendliche ab der zweiten Jahrgangsstufe sind eingeladen mitzumachen, wobei die Altersvorgaben bei den einzelnen Stationen zu beachten sind.

Eine **verbindliche Anmeldung** bis zum **Fr. 16.01.2026, 18 Uhr** ist dringend erforderlich, und zwar über die Plattform **TicketLeo**, die über folgenden Link zu erreichen ist: <https://kurzelinks.de/MINT-Jan26>

TicketLeo ist ein kommerzielles Buchungssystem für kostenpflichtige Veranstaltungen, daher werden jeweils Preise (bei uns 0 €) angezeigt. Bitte stört Euch nicht daran, natürlich wird die MINT-Werkstatt auch künftig ein kostenfreies Angebot bleiben.

Anleitung zu TicketLeo: Klickt bitte nach Aufruf der Seite auf den Button **RESERVIEREN**, dann bekommt Ihr eine Liste der einzelnen Stationen und könnt einen Platz buchen, sofern noch Plätze frei sind. Andernfalls wählt bitte eine andere Station mit freien Plätzen aus. Wenn man mit der Maus auf den Punkt in der **STATUS-Spalte** zeigt, wird jeweils die Zahl freier Plätze angezeigt. Nach Eingabe der Anmeldedaten (Name, Mail-Adresse, Tel.Nr.) wird eine Anmelde-Bestätigung an die angegebene Mail-Adresse geschickt. Die Mail enthält einen Link, über den man die Anmeldung stornieren kann. Für jede Person ist ein eigener Buchungsvorgang notwendig.

Wir bitten um Stornierung in TicketLeo, falls eine Buchung wegen Krankheit oder sonstiger Verhinderung zurückgenommen werden soll, um für weitere Interessenten eine Buchung zu ermöglichen; bei kurzfristiger Verhinderung bitte eine Mail an georg.ohmayer@posteo.de.

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




MINT – Werkstatt am 17.01.2026

Im Programm steht bei manchen Stationen, bei denen die Kinder einen fertigen Bausatz oder ein Werkstück mit nach Hause nehmen dürfen, die Angabe „Spende 5 €“. Die Eltern werden damit gebeten, sich damit an unseren Materialkosten zu beteiligen. Dies ist aber nicht als Verpflichtung zu verstehen und soll keineswegs eine Barriere zur Teilnahme sein. Wir stellen eine kleine Spendenbox bereit und freuen uns allgemein auch über kleine Spendenbeträge unter 5€.






Noch ein wichtiger Hinweis:

Wir weisen außerdem darauf hin, dass die jüngeren Kinder nach Beendigung der MINT-Werkstatt um 13 Uhr in der Schule abgeholt werden müssen. Die MINT-Werkstatt kann keinerlei Verantwortung für den sicheren Nachhauseweg der Kinder übernehmen!




Auf Eure Teilnahme freuen sich die Coaches der MINT-Werkstatt

M1	Mathe/Physik-Kabinett	MINT-Raum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coach: Georg Ohmayer		
	Wir wollen mit unseren Tablets einige spannende wie lehrreiche Mathe/Physik-APPs kennenlernen. Wir werden dabei spielerisch nicht nur Neues lernen, sondern auch ein paar knifflige Rätsel gemeinsam lösen.			M I N T
I1	LEGO-Robotics	Chemie/Physikraum	10 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Mattias Turba, Martin Lange		
	Folgendes Angebot gibt es: Bau und Programmierung von LEGO-Robotern.			M I N T
I2	Programmieren mit Minecraft-Puzzeln	Klassenzimmer	6 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Andreas Heindl, Pascal Neub		
	In einer 2D-Minecraft-inspirierten Welt löst du spannende Aufgaben, indem du Programme aus bunten Puzzleteilen zusammenstellst. Steuere Figuren, baue Abläufe und entdecke spielerisch die Grundlagen von Logik, Schleifen und Bedingungen.			M I N T

MINT – Werkstatt am 17.01.2026

I3	3D Druck und CAD	Aufenthaltsraum-Schüler		4 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Rainer Salzberger			
Wir konstruieren in 3D mit Tinkercad und drucken mit Kunststoff. Auch der Schokodrucker wird auch wieder zum Einsatz kommen.					M I N T
I4	Bionik	Klassenzimmer	4 Plätze	ab 4. Klasse	
		Coach: Günter Schönauer			
Mit einem Bausatz von FESTO bauen wir eine mechanische Blume, die ihre Blätter abhängig von äußeren Reizen öffnen und schließen kann (Vorbild: Mimospflanze).					M I N T
N1	Warum kuscheln Murmeltiere? - Wärmedämmung im Tierreich	Chemie/Physikraum	6 Plätze	ab 3. Klasse	
		Coach: Claudia Münstermann			
Wenn es im Winter kalt wird, könnt ihr bei vielen Tieren besondere Verhalten sehen. Sie sitzen kuschelig eng bei einander, plustern sich auf oder haben andere Fähigkeiten, die Wärme im Körper zu speichern. Manchmal können wir sie auch unterstützen, z.B. bei der Futtersuche. Wir wollen eine Vogelfuttertasse herstellen. <i>Hinweis: Bitte Tasse mitbringen!</i>					M I N T
N2	Auf Räuberjagd mit wissenschaftlichem Know - How	Schulküche	5 Plätze	ab 3. Klasse	
		Coach: Doris Fritsch			
In einem spektakulären Kriminalfall werden wir einen Tatort mit wissenschaftlichen Methoden auf Spuren untersuchen. Wir versuchen den wahren Täter zu überführen und das Geheimnis hinter diesem Kriminalfall zu lüften. Wenn wir schlau und erfolgreich sind, erwartet uns am Ende eine gut gefüllte Schatzkiste.					M I N T
T1	GraviTrax: das interaktive Kugelbahnsystem	Klassenzimmer	10 Plätze	ab 2. Klasse	
		Coaches: Oliver Dutzki			
Beim GraviTrax-Kugelbahnsystem baust du kreativ nach den Gesetzen der Schwerkraft eigene Kugelbahnwelten. Entwickle mit Bauelementen einen Action-reichen Parcours, auf dem die Kugeln mit Hilfe von Kinetik, Magnetismus und Gravitation ins Ziel rollen.					M I N T

MINT – Werkstatt am 17.01.2026

T2	Löten	Werkraum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Dominik Gerl, Simon Lenz		Spende 5 €
Wir löten Elektronikbausätze wie: Schubladenalarmanlage, Blinkerschaltungen, Verstärkerschaltungen und vieles mehr.				M I N T
T3	Baue deine eigene Abschussrampe für Papierflieger	Werkraum	6 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Andreas Steiner, Tobias Andorfer		Spende 5 €
Schritt für Schritt entdeckst du, wie Technik und Elektrizität funktionieren und setzen das Gelernte direkt praktisch um. Dabei wird geschraubt, ausprobiert und verbessert. Der Bau dauert 1–2 Termine. Ist alles fertig, darfst du deine Abschussrampe mit nach Hause nehmen.				M I N T
T4	Computer-Innenleben / Altgeräte zerlegen	Werkraum	4 Plätze	ab 2. Klasse
		Coach: Elias Schmidbauer		
Wir wollen einen funktionierenden Computer in die Einzelteile zerlegen, danach wieder zusammenbauen und hoffen, dass er dann wieder ordentlich funktioniert. Außerdem können Altgeräte zerlegt werden.				M, I N T