

MINT – Werkstatt

in der Grund- und Mittelschule Buch am Erlbach am Samstag, den 28. Februar 2026

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



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. 27.02.2026, 18 Uhr** ist dringend erforderlich, und zwar über die Plattform **TicketLeo**, die über folgenden Link zu erreichen ist: <https://kurzelinks.de/MINT-Febr26>

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.

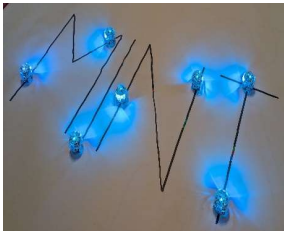
MINT – Werkstatt am 28.02.2026

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€.

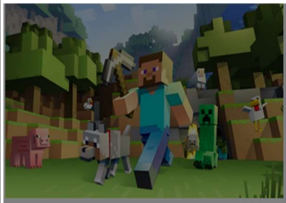
Noch ein wichtiger Hinweis:

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		
Glück und Pech: Wir werden uns mit dem Zufall beschäftigen und dazu verschiedene Experimente machen. Außerdem wollen wir ein paar Mathe-Zaubertricks kennenlernen und einige Rätsel lösen.				M I N T
I1	LEGO-Robotics	Chemie/Physikraum	10 Plätze	
		Coaches: Christoph Neub, Mattias Turba, Martin Lange		
Folgendes Angebot gibt es: Bau und Programmierung von LEGO-Robotern.				M I N T
I2	Robotik mit OZOBOTS	Klassenzimmer	8 Plätze	
		Coaches: Andreas Steiner, Tobias Andorfer		
Entdecke die spannende Welt der Ozobots. Spielerisch lernst du Grundlagen der Robotik kennen, während du eigene Strecken und Labyrinth entwirfst. Mit Farbcodes (OzoCodes) und OzoBlockly können kleine Herausforderungen gelöst und kreative Ideen umgesetzt werden. Der Workshop fördert nicht nur logisches Denken, sondern auch Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten.				M I N T

MINT – Werkstatt am 28.02.2026

I3	Programmieren mit Minecraft-Puzzlen	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
I4	3D Druck und CAD	Aufenthaltsraum-Schüler	4 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Rainer Salzberger		
Wir konstruieren in 3D mit Tinkercad und drucken mit Kunststoff.				M I N T
I5	Bionik	Klassenzimmer	4 Plätze	ab 4. Klasse
		Coach: Günter Schönauer		
Mit einem Bausatz von Festo bauen wir einen Greifer, der sich in alle Richtungen bewegen lässt. Damit wir auch gezeigt wir aufwändig es ist, die Natur zu kopieren. In der Natur ist der Elefantenrüssel das Beispiel dafür.				M I N T
N1	Frühblüher - das Leben erwacht, aber warum?	Chemie/Physikraum	6 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Claudia Münstermann		
Wir wollen dieser Frage mit Experimenten nachgehen. Was sagt den Pflanzen, dass die wieder wachsen sollen? Warum blühen Krokusse und Schneeglöckchen jetzt schon? Welchen Einfluss haben Licht, Temperatur und Wasser? <i>Hinweis: Bitte einen (Schuh-) Karton mit Deckel mitbringen, der verarbeitet werden darf.</i>				M I N T

MINT – Werkstatt am 28.02.2026

N2	Warum schmecken Zitronen sauer? Warum sind Brezen so lecker? Was passiert im Geschirrspüler? Wie können wir einen Vulkan ausbrechen lassen?	Schulküche	5 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Doris Fritsch		
Wir erforschen die Eigenschaften „Sauer, basisch oder doch neutral?“. Anschließend testen wir mit einem Blaukrautindikator Lebensmittel und Substanzen aus dem Haushalt. Zum Abschluss backen wir noch Brezen und lassen einen Vulkan ausbrechen.				M I N T
T1	GraviTrax: das interaktive Kugelbahnsystem	Klassenzimmer	10 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Oliver Dutzki, Elias Neub		
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
T2	Löten	Werkraum	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Simon Lenz, Rudolf Hutterer		Spende 5 €
Wir löten Elektronikbausätze wie: Schubladenalarmanlage, Blinkerschaltungen, Verstärkerschaltungen und vieles mehr.				M I N T
T3	Computer-Innenleben / Altgeräte zerlegen	Werkraum	6 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Anne Neub, Elias Schmidbauer		
Wir wollen Altgeräte in die Einzelteile zerlegen und Computer ausschachten. Brauchbares wird gesammelt, der Rest entsorgt.				M, I N T