MINT – Werkstatt

in der Grund- und Mittelschule Buch am Erlbach
am Samstag, den 21. Nov. 2026

Beginn: 10 Uhr, Pause 11^{30}-11^{45} Uhr, Ende: 13 Uhr



Termine im Jahr 2026:
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** in der Zeit von **Mo. 16.11. bis Fr. 20.11.2026, jeweils 18 Uhr** ist dringend erforderlich, und zwar über unser Buchungssystem, erreichbar über den folgenden Link:

https://mint-forum-bayern.de/Buchungen/nov26

Anleitung zum Buchungssystem: *Die Buchung sollte selbsterklärend sein, denn Sie bekommen über den obigen Link direkt zu einigen Erläuterungen und danach auf die Liste der angebotenen Workshops. Sie können einen Platz buchen, sofern noch Plätze frei sind. Andernfalls wählen Sie bitte einen anderen Workshop mit freien Plätzen aus. 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, 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.
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

MINT – Werkstatt am 21.11.2026

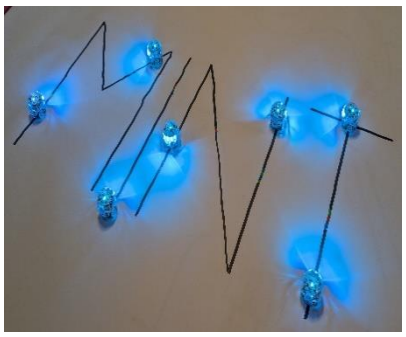
werden damit gebeten, sich damit an unseren Materialkosten zu beteiligen. Dies ist aber nicht als Verpflichtung zu verstehen und soll keineswegs eine Barriere zur Teilnahme sein. Wir stellen eine kleine Spendenbox bereit und freuen uns allgemein auch über kleine Spendenbeträge unter 5€.

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

---

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">M1 Mathe/Physik-Kabinett</td><td>MINT-Raum</td><td>8 Plätze</td><td>ab 2. Klasse</td></tr>
<tr><td colspan="2">Coach: Georg Ohmayer</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Wir beschäftigen uns mit der Unendlichkeit, studieren die kuriose Belegung des sog. Hilbert-Hotel, basteln Möbius-Bänder und machen einige Spiegel-Experimente zum Thema Unendlichkeit. Außerdem lernen wir einen Mathe-Zaubertrick kennen und lösen einige Rätsel.</td><td colspan="2"></td><td>M
I
N
T</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">I1 LEGO-Robotics</td><td>Chemie/Physikraum</td><td>12 Plätze</td><td>ab 3. Klasse</td></tr>
<tr><td colspan="2">Coaches: Christoph Neub, Matthias Turba, Martin Lange</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Folgendes Angebot gibt es:
Bau und Programmierung von LEGO-Robotern.</td><td colspan="2"></td><td>M
I
N
T</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">I2 Robotik mit OZOBOTS</td><td>Klassenzimmer</td><td>8 Plätze</td><td>ab 2. Klasse</td></tr>
<tr><td colspan="2">Coaches: Andreas Steiner, Tobias Andorfer</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Entdecke die spannende Welt der Ozobots. Spielerisch lernst du Grundlagen der Robotik kennen, während du eigene Strecken und Labyrinthe 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 Problemlösungs-fähigkeiten.</td><td colspan="2"></td><td>M
I
N
T</td></tr>
</table>

MINT – Werkstatt am 21.11.2026

I3	**Programmieren**	Klassenzimmer	6 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Andreas Heindl, Pascal Neub		
In einer 2D-Minecraft-Welt löst du spannende Aufgaben, indem du Programme aus bunten Puzzleteilen (Logik, Schleifen, Bedingungen) zusammenstellst. Ältere Kinder können mit uns auch in text-basierte Programmierung eintauchen und ein einfaches Spiel in Godot (ähnlich Python) erstellen.				M I N T
I4	**3D Druck und CAD**	Aufenthaltsraum-Schüler	4 Plätze	ab 3. Klasse
		Coach: Rainer Salzberger		
Der Advent steht vor der Tür ! Wir konstruieren und drucken Deko für Weihnachten				M I N T
I5	**Bionik**	Chemie/Physik-Nebenraum	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 wird gezeigt, wie aufwändig es ist, die Natur zu kopieren. In der Natur ist dafür das Greifen des Elefanten mit seinem Rüssel bzw. des Chamäleons mit seiner Zunge das Vorbild.				M I N T
I6	**Wie „denkt“ eine KI?**	Klassenzimmer	10 Plätze	ab 3. Klasse
		Coaches: Liam Berger, Jana Friedrichr		
Zuerst spielen wir gegen eine KI, die errät, was du zeichnest. Dann bauen wir aus Briefumschlägen eine Geschichten-Maschine, die Wort für Wort Sätze schreibt, so wie ein Chatbot. Als KI-Detektive bringen wir einer KI bei, Katzen von Hunden zu unterscheiden; wir finden heraus, warum sie sich manchmal irrt. Zum Schluss programmierst du einen Roboter, der allein den Weg aus einem Labyrinth findet.				M I N T
N1	**HEISS & KALT**	Schulküche	8 Plätze	ab 2. Klasse
		Coaches: Doris und Rainer Fritsch		
Thema: Der Temperatur auf der Spur Spannende MINT-Experimente zwischen Eis und Feuer.				M I N T

MINT – Werkstatt am 21.11.2026

N2 Was brauchen Vögel im Herbst?

Klassenzimmer 7a | 10 Plätze | ab 1. Klasse

Coaches: Steffi Ruhland, Andrea Kindsmiller | Spende 5 €

- Erfahre Interessantes über Eigenschaften und Bedürfnisse von Standvögeln.
- Baue selbst deine eigene Futterstelle, mit der du Vögel beim Fressen beobachten kannst.
- Im Anschluss kannst du diese nach deinen Vorstellungen gestalten.

Bitte mitbringen:
Stifte und Kleidung, die schmutzig werden darf.



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 Parcour, auf dem die Kugeln mit Hilfe von Kinetik, Magnetismus und Gravitation ins Ziel rollen.



M I N ***T***

T2 Sägen mit Jens

Werkraum | 4 Plätze | ab 2. Klasse

Coach: Jens Mech

Wir basteln mit Holz und sägen aus Sperrholz:

Thema: Advent und Weihnachten
siehe Bildchen





M I N ***T***

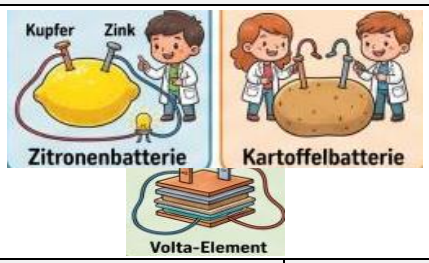
T3 Bau Deine eigene Batterie

Werkraum | 5 Plätze | ab 4. Klasse

Coach: Johannes Franz

Wir beschäftigen uns mit folgenden Fragen:

- Wie funktioniert eine Batteriezelle?
- Wie können wir selber Batteriezellen bauen?
- Wie verbessern wir unsere Batteriezellen?



M I N ***T***

T4 Erneuerbare Energien

Werkraum | 4 Plätze | ab 3. Klasse

Coach: Rudolf Hutterer

Mit Hilfe des fischertechnik-Baukastens werden wir uns mit folgenden Fragen beschäftigen:
Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen?

Erneuerbare Energien werden unsere wichtigsten Energieträger der Zukunft sein!



M I N ***T***