



MINT LIGA



KURSBUCH



Mach' das nicht wegen des Geldes, ich schwör auf meine AMG-Felgen.

APACHE 207



What it is MINT-LIGA



Drei Jahre lang Angebote aus den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik; und ein bisschen Wettkampf.

Ein weißer Fleck auf der Landkarte sollte die Region Braunschweig-Wolfsburg eigentlich nicht sein. Außerschulisch gibt es aber tatsächlich noch zu wenig Angebote im MINT-Bereich. Hier setzen wir an.

Besonders Jugendliche aus den peripheren Räumen, Mädchen und junge Frauen und jugendliche Geflüchtete sollen mit der MINT-Liga erreicht werden. Dafür werden in Jugendzentren und Schulen der Region Braunschweig-Wolfsburg regelmäßige und niedrigschwellige Experimentier-Workshops, Programmier- und Tüftelkurse sowie Hackathons angeboten. Seid ihr im Alter von 10-16 Jahren? Dann bildet Teams, mit denen ihr in der MINT-Liga antretet.

Im Austausch mit den Betreuer*innen vor Ort wird nachfrageorientiert ein passendes Programm für euch zusammengestellt. Berücksichtigt werden dabei die Altersstruktur des Teams, eventuelle Sprachbarrieren, persönliche Interessen und der passende Schwierigkeitsgrad der Kurse. Nach Abschluss jedes Kurses erhaltet ihr als Gruppe Punkte und könnt euch so in der Punktetabelle nach oben arbeiten. Hat euer Team das Zeug zum Spitzenreiter und eine Chance auf den Titel 'Zukunftsmeister'?



1 Die MINT-Liga

SEITE 3



2 Liga System

SEITE 4



3 Unsere Vision

SEITE 7



4 Kursübersicht

SEITE 8



5 Customer Journey

SEITE 20



6 Wir

SEITE 25

MINT-LIGA Booklet

CONTENTS

What it is

LIGA SYSTEM



Ihr bildet ein Team, wir kommen zu euch, ihr holt euch die Punkte und die Preise.

Die MINT-Liga findet in den kommenden drei Jahren in 10-12 Jugendzentren und Schulen eurer Region statt.

Wie in jeder Liga geht es darum, dass ihr mit eurem Team und für euer Jugendzentrum oder eure Schule Punkte sammelt. Das könnt ihr durch zwei zentrale Elemente:

1. Teilnahme an den Kursen
2. Power-Up-Challenges

Die Kurse werden durch unsere Kursbetreuer*innen in eurer Stadt in einem Jugendzentrum oder der Schule angeboten. Bei den Power-Up-Challenges könnt ihr zusätzlich Punkte sammeln, indem ihr als Team bestimmte Aufträge erledigt.

Habt ihr Kurse und Zusatzaufgaben hinter euch gebracht, erhaltet ihr Stempel auf euren Stempelkarten. Wir tracken die Punkte. Auf www.mintliga.de findet ihr Tabelle und aktuelle Punkte und seht, wie ihr steht.

How does it work?

LIGA SYSTEM



Am Anfang kommt der Kurs, dann die Punkte, dann die Preise! Ihr habt den Kurs abgeschlossen und möchtet noch weitere Punkte sammeln? Dann erklären wir euch jetzt, wie ihr das mit eurem Team ganz easy machen könnt.

Nach der Kursteilnahme bekommt ihr für jeden Kurspunkt einen Stempel. Maximal 14 Stempel (also Punkte) gibt es für die Kurse. Bei den Power-Ups könnt ihr anschließend vier verschiedenen Optionen wählen, mit denen ihr weitere wichtige Punkte sammeln könnt. Erstellt einen Namen und Logo für euer Team, löst einen Quiz, macht einen Social Media Post oder einen kleinen Werbespot des jeweiligen Kurses und verbreitet ihn auf Social Media. Die Quizfragen gibt es nach jedem Kurs. Euer Team hat dann zwei Wochen Zeit, die Aufgaben zu bearbeiten. Eure Ergebnisse könnt ihr per E-Mail an n.dinter@hausderwissenschaft.org senden. Wie genau die Power-Ups funktionieren, lest ihr jetzt:



Content-Creator: Hier könnt ihr absahnen. Erstellt **bis zu vier Posts** auf einem Social-Media-Kanal eurer Wahl und erhaltet jeweils einen Punkt pro Post. Zeigt uns, wie der Kurs in eurem Jugendzentrum läuft. Kommentiert, was Spaß macht und verlinkt uns. Sammelt schnelle Zusatzpunkte durch das **Content-Creator-Power-Up!**

**1 Punkt
(bis zu 4x)**



Doctor Who? Wer seid ihr? Wer ist euer Team? Auf welcher Schule oder in welchem Jugendzentrum seid ihr unterwegs? Denkt euch einen Team-Namen aus und erstellt ein Team-Logo. Schon habt ihr durch die **Doctor-Who-Power-Up-Challenge** zwei Zusatzpunkte!

**2 Punkte
(1x)**



Brain-Pop: Für alle klugen Köpfe haben wir ein kleines Quiz vorbereitet. Wenn ihr möchtet, erhaltet ihr von unseren Kursbetreuer*innen im Anschluss an den Kurs die **Brain-Pop-Power-Up-Challenge** und löst sie als Team. Schickt uns die Antworten anschließend zu und ergattert weitere wichtige Punkte. Also spitzt die Ohren und versucht, euch so viel wie möglich zu merken. Wir drücken die Daumen.

**1 Punkt
(bis zu 3x)**



Walk-of-Fame: Habt ihr schon mal einen Werbespot gedreht? Wenn nicht, haben wir hier DIE Idee, wie ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und gleichzeitig wertvolle Punkte für euer Team sammeln könnt. Macht in einem Video Werbung für die MINT-Liga, präsentiert, was ihr in eurem Kurs alles gemacht und erlebt habt und stellt gleichzeitig auch euer Jugendzentrum auf Social Media vor. Wie die **Walk-of-Fame-Power-Up-Challenge** genau funktioniert, erklären wir euch auf der nächsten Seite.

**5 Punkte
(1x)**

How does it work? WALK-OF-FAME



Bevor ihr mit dem Drehen eines Videos für Social Media beginnt, braucht ihr natürlich ein gewisses Grundgerüst - quasi einen kleinen Regieplan. Als kleine Hilfe geben wir euch im Folgenden ein paar Hinweise, die ihr bei eurem Werbespot beachten könnt:

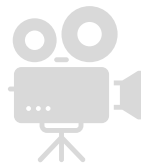


1. Länge: ca. 30-90 Sekunden
2. Stellt euch, euer Jugendzentrum und/oder eure Schule vor.
3. Beschreibt, was die MINT-Liga für euch ist in 1-2 Sätzen.
4. Fasst zusammen, was ihr bei den Kursen gelernt habt.

Überlegt euch außerdem, ob ihr vor der Kamera stehen wollt oder ob ihr mit Hilfe von kleinen Figuren oder etwas Gezeichnetem euren Spot gestaltet. Braucht ihr Requisiten und wenn ja, wo bekommt ihr diese her? Ihr entscheidet, was euch am meisten interessiert. Lasst eurer Kreativität freien Lauf und überrascht uns mit euren Ideen.



Nachdem ihr überlegt habt, was ihr in eurem Werbespot zeigen möchtet, besprecht in eurem Team, wer welche Rollen übernimmt. Wer von euch kann vielleicht besonders gut filmen? Wer von euch wollte schon immer mal vor der Kamera stehen? Und wer von euch hält sich lieber im Hintergrund und kann gut Tipps zur Umsetzung geben - nimmt also die Rolle des Regisseurs ein?



Euer Drehplan steht und die Rollen sind verteilt? Dann geht es jetzt zum wirklich spannenden Part: Ihr dreht euren eigenen Werbespot! Hier noch ein paar Tipps, damit genau euer Spot ein voller Erfolg wird:

1. Sucht euch einen ruhigen Ort, an dem ihr möglichst nicht gestört werdet und keine großen Hintergrundgeräusche stattfinden.
2. Achtet auf ein möglichst gutes Licht, damit man euch auch sehen kann.
3. Haltet die Kamera ruhig, damit Wackler vermieden werden können.
4. Achtet beim Drehen darauf, dass ihr in Richtung der Kamera sprecht und nicht zu weit entfernt steht.



Jetzt fehlt nur noch der letzte Schritt: Die Veröffentlichung. Postet euer Video auf Instagram. Die Punkte gibt es, sobald ihr uns verlinkt habt: [@mint.liga](https://www.instagram.com/mint.liga)

UNSERE VISION

Education with a Purpose

MINT-KURSE, DIE SO SELBSTVERSTÄNDLICH BESUCHT WERDEN WIE DER SPORTVEREIN: DAS IST DIE VISION DES VERBUNDPROJEKTS MINT- LIGA.

Das Ziel der MINT-Liga besteht darin, das Interesse und die Neugierde für MINT-Themen bereits bei Kindern und Jugendlichen zu fördern. Dazu gehört der Aufbau einer neuen Clusterstruktur für außerschulische MINT-Bildungsangebote in der Region Braunschweig-Wolfsburg und ebenfalls der Aufbau von nachhaltigen Netzwerken mit lokalen Ankerpunkten in marginalisierten Stadtteilen und peripheren Räumen.

Durch das MINT-Cluster sollen nachfrageorientierte, niedrighschwellige und regelmäßige Angebote der außerschulischen MINT-Bildung geschaffen werden. Ebenso werden bestehende MINT-Angebote gezielt ergänzt und eine Verknüpfung zu weiteren (Anschluss-) Angeboten hergestellt. Die Vernetzung und qualitative Stärkung der bestehenden MINT-Bildungsangebote ist hierbei ein wichtiger Faktor.

Auf Basis dieser vielfältigen Angebote soll eine nachhaltige Steigerung des Interesses und der Begeisterung für MINT-Themen bei den Zielgruppen erreicht und eine einhergehende Nachwuchsförderung gesichert werden.

Gemeinsam mit Unternehmen unserer Region wollen wir auch erreichen, dass die MINT-Liga ein fester Anker wird.



KURSÜBERSICHT

 HACKATHON S. 9

 TÜFTELWERKSTATT: WER FÄHRT AM WEITESTEN? S. 10

 ROBOTERWERKSTATT MBOTS S. 11

 DIY DAMPFBOOT UND
THERMOMETER S. 12

 GALIMINT OBSERVIERT S. 13

 ELEKTRISCHER
LÜGENDETEKTOR S. 14

 DIY SURVIVAL KIT S. 15

 3, 2, 1 RAKETENSTART S. 16

 RACE TIMER S. 17

 CATCH OR BURN S. 18

 WASD Unity S. 19



Foto: Gymnasium im Schloss, WF



HACKATHON

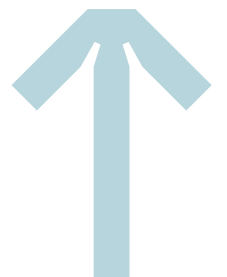
Bei unseren 2-3 tägigen "Tüfteltagen" benennt ihr aktuelle Herausforderungen und Probleme in eurem Jugendzentrum und entwickelt im Team digitale und technische Lösungsansätze in Form von Prototypen, den sogenannten Hacks.

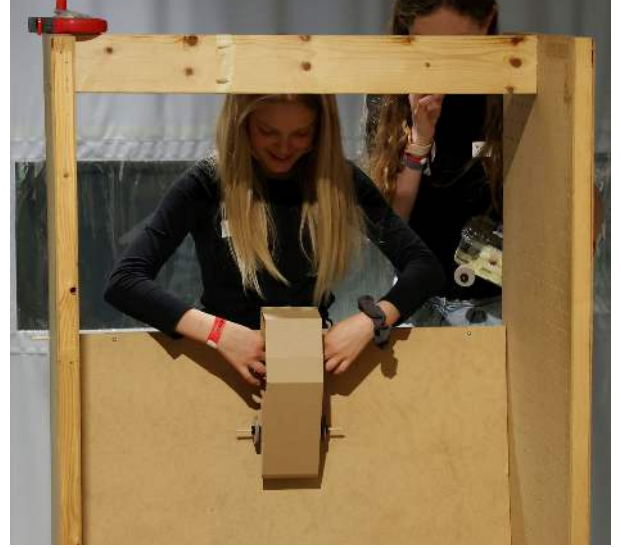
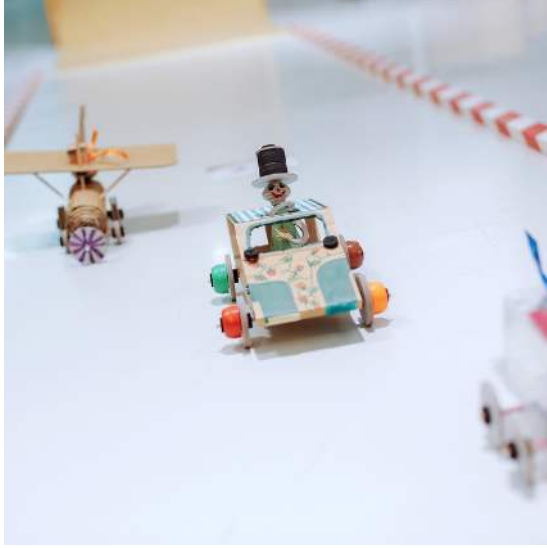
Dabei stehen euch umfangreiche Werkzeuge, Sensoreinheiten oder Mikrocontroller zur Verfügung und natürlich unsere Betreuer*innen.

Kurs: HdW
Skill: Hacken
Dauer: 2-3
Tage

Kursbuch

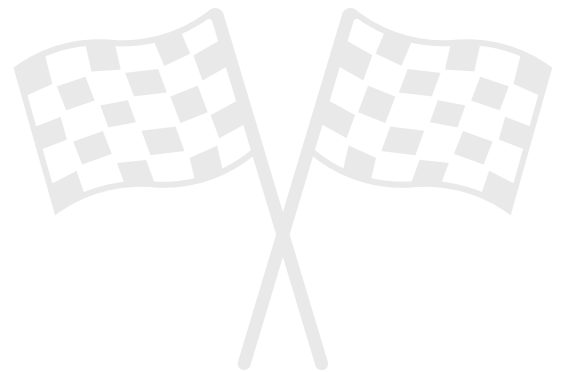
HdW
HAUS DER WISSENSCHAFT





TÜFTELWERKSTATT: WER FÄHRT AM WEITESTEN?

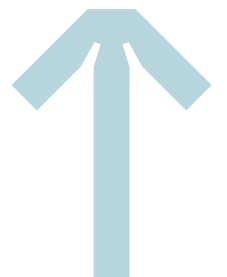
Was muss ich tun, damit mein Fahrzeug eine möglichst lange Strecke von einer schrägen Startrampe zurücklegt? Eine Aufgabe zum Tüfteln! Jeder kann sich aus einem Materialpool bedienen und einen ersten Prototypen bauen. Dieser wird dann getestet und kann schrittweise verbessert werden. Und vielleicht wartet nicht nur eine Kür für das am weitesten fahrende Fahrzeug, sondern auch für das kreativste?

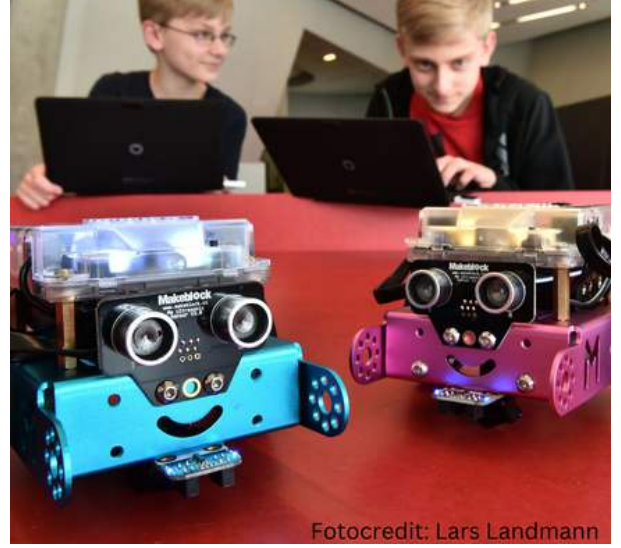
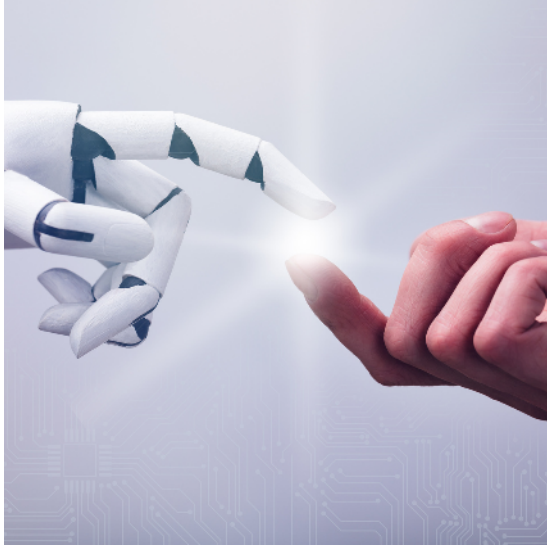


Kursbuch

PHAENO

DA STAUNST DU



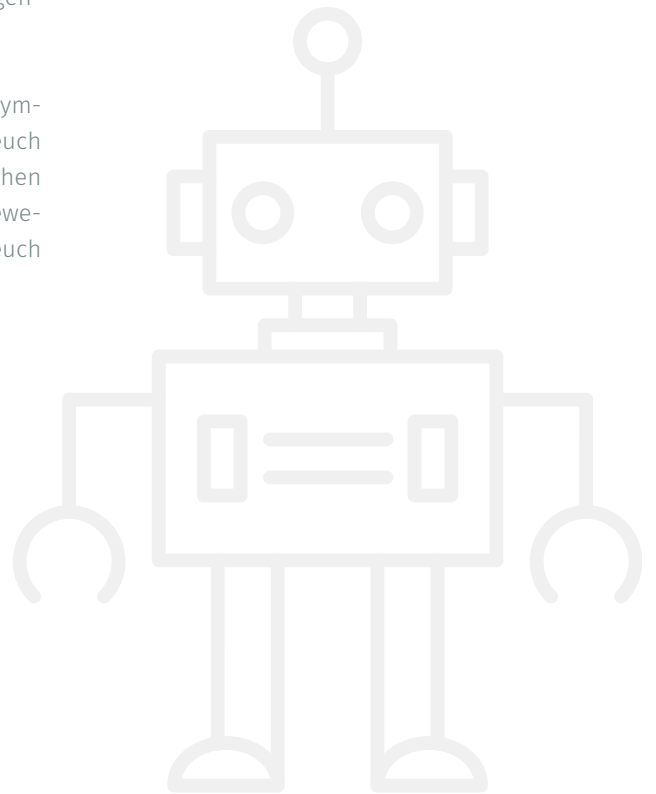


ROBOTERWERKSTATT MBOTS

Wie bringe ich einen kleinen Roboter dazu, über einen Laufsteg zu „flanieren“ oder aus einem Ballonkampf als Sieger hervorzugehen?

In diesem Workshop lernt ihr die „sympathischen“ mBots kennen und macht euch mit ihren Funktionen vertraut. Mit einfachen Befehlen setzt ihr eure gewünschten Bewegungsabläufe zusammen und schaut euch gemeinsam die Ergebnisse an.

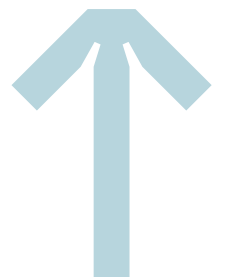
Kurs: phaeno
Skill: Robotik
Dauer:
90 Minuten



Kursbuch

PHAENO

DA STAUNST DU

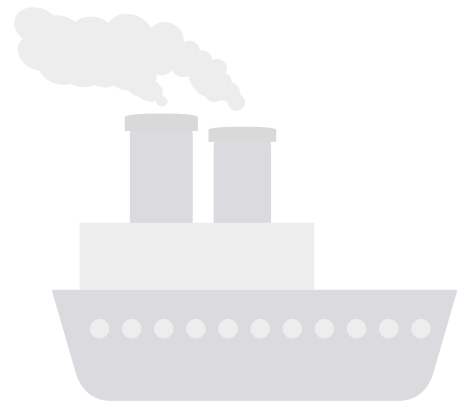




DIY DAMPFBOOT UND THERMOMETER

Ihr steht vor der Herausforderung einen Fluss zu überqueren, jedoch verhindert das eiskalte Wasser jegliche Möglichkeit des Schwimmens. Doch es gibt eine Lösung – ihr braucht ein Boot!

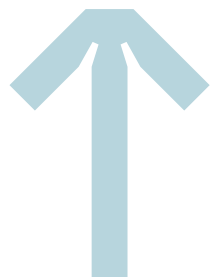
In diesem Workshop werdet ihr selbstständig ein Thermometer basteln und ein Dampfboot bauen, welches nur durch ein Teelicht angetrieben wird. Beides könnt ihr nach dem Kurs behalten und mit nach Hause nehmen.



Kursbuch

IFDN

INSTITUT FÜR DIDAKTIK DER
NATURWISSENSCHAFTEN

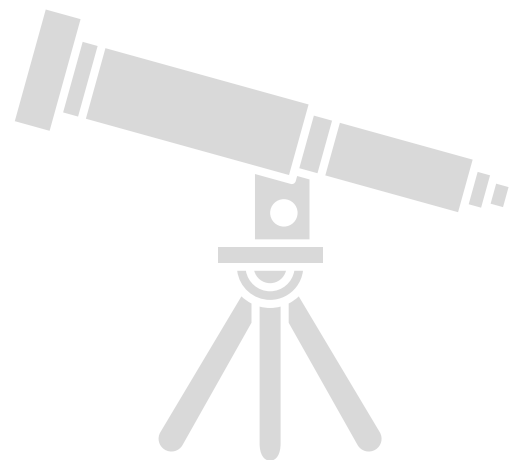




GALIMINT OBSERVIERT: FERNROHR UND PERISKOP BAUEN

Das Detektivbüro GALIMINT muss Verdächtige überwachen. Leider sind alle Periskope und Fernrohre gestohlen worden und die Kasse ist auch leer. So müssen wir uns aus Chipsdosen, Papierrollen, leeren Milchkartons, Taschenspiegeln und alten Linsen selbst behelfen.

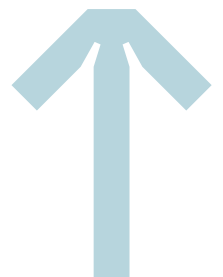
Jede*r Jugendliche kann am Ende ein Fernrohr oder ein Periskop mit nach Hause nehmen.

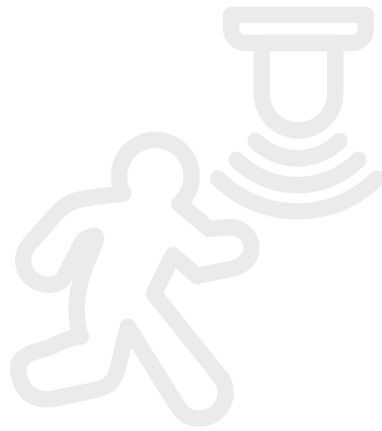
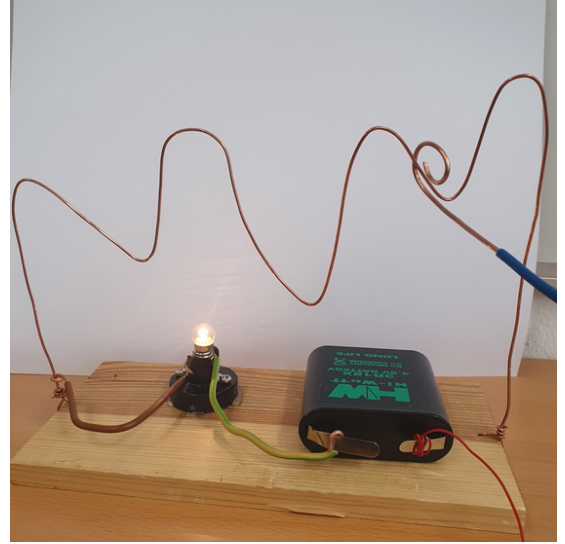


Kursbuch

IFDN

INSTITUT FÜR DIDAKTIK DER
NATURWISSENSCHAFTEN





ELEKTRISCHER LÜGENDETEKTOR

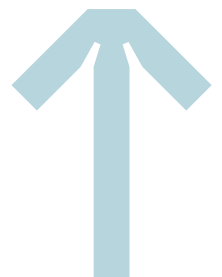
Wir bauen einen elektrischen Lügendetektor aus Kupferdraht. Am Ende des Kurses hat jede*r Jugendliche einen funktionalen 'heißen' Draht, der mit nach Hause genommen werden kann.

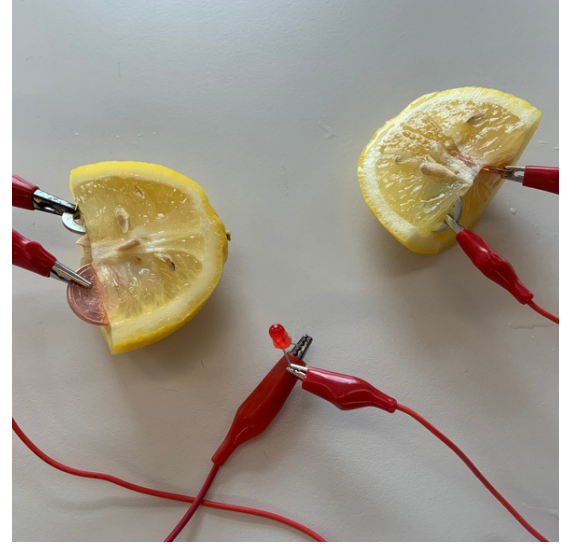


Kursbuch

IFDN

INSTITUT FÜR DIDAKTIK DER
NATURWISSENSCHAFTEN





DIY SURVIVAL KIT

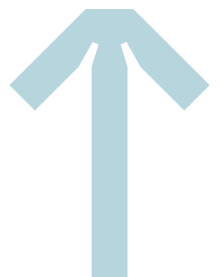
In diesem Workshop baust du dein eigenes Survivalkit aus einfach Materialien selbst. Dazu gehört ein Wasserfilter, eine Batterie und ein Flaschenzug. Damit bist du direkt für dein nächstes Outdoot Abenteuer gerüstet.

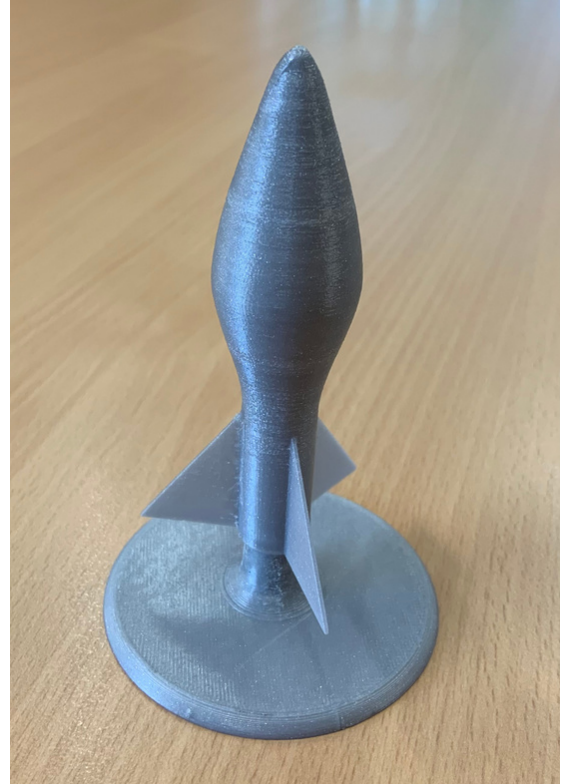


Kursbuch

IFDN

INSTITUT FÜR DIDAKTIK DER
NATURWISSENSCHAFTEN





3, 2, 1 ... RAKETENSTART

Wir starten mit Euch kleine und große Raketen, gebaut aus Film Dosen, mit 3D-Druck und aus PET-Flaschen. Wir verwenden verschiedene Treibstoffe und testen: Wer kommt am weitesten? Wie kann man am höchsten steigen? Reicht es nur für die erdnahe Raumstation oder schaffen wir es bis zu den entfernten Planeten?

HINWEIS: Die Starts müssen draußen durchgeführt werden.

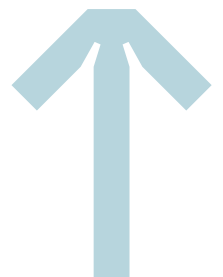
Wir brauchen also gutes Wetter und eine große Wiese oder ähnliches, wo wir beim Start niemanden gefährden.

Kurs: TU
Skill: Physik &
Technik
Dauer:
90 Minuten

Kursbuch

IFDN

INSTITUT FÜR DIDAKTIK DER
NATURWISSENSCHAFTEN





RACE TIMER

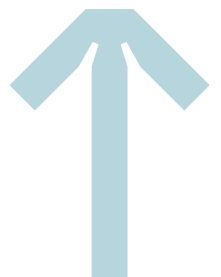
Wer ist schneller? Miss die Zeit jetzt mit einem selbst programmierten Zeitmesser! Mit bunten Code-Blöcken und dem 'Microbit' (einem Mini-Computer) basteln wir ein Start und ein Ziel und programmieren ganz einfach einen Zeitmesser - Wirst du das Rennen gewinnen und die schnellste Zeit abliefern?

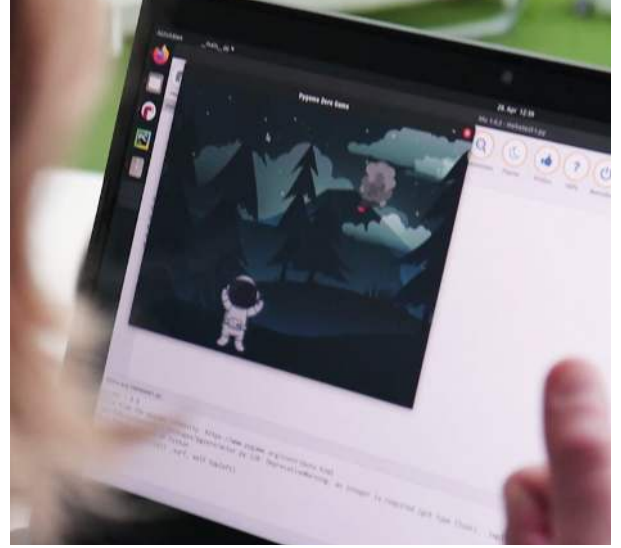
Kurs: Codenauten
Skill:
Programmierung
Dauer: 1 Termin à
180 Minuten



Kursbuch

CN
CODENAUTEN





Kurs: Codenaute
Skill:
Programmierung
Dauer: 2 Termine à
180 Minuten

CATCH OR BURN

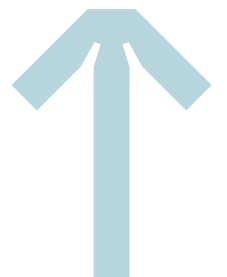
In diesem Kurs tauchen wir in die 2D Programmierung mit der Programmiersprache "Python" ein. In zwei Terminen werden die ersten Code-Grundlagen gelegt, 2D-Grafiken behandelt und die Spiellogik programmiert. Das Spiel ist ein einfaches 2D-Catch-Game und bietet die ersten Code-Schritte im Bereich Screen, Game Update und KeyboardSteuerung.

Teil 1. Grundlagen von "Python" & erste Schritte zu Grafiken und zum Spiel

Teil 2: Spieleprogrammierung und -erweiterung

Kursbuch

CN
CODENAUTEN





```
t-box;display:-webkit-flex;display:flex}.flex_vbox{box-sizing:border-b
:01en}.wixAppsLink img{cursor:pointer}.singleLine{white-space:nowrap
erflow:ellipsis;word-wrap:normal}[data-z-counter]{z-index:0}[data-z-co
er{-webkit-animation:semi-rotate 1s 1ms linear infinite;animation:semi
t:30px;left:50%;margin-left:-15px;margin-top:-15px;overflow:hidden;pos
orm-origin:100% 50%;transform-origin:100% 50%;width:15px}.circle-prelo
ight:-100%;bottom:0;border:3px solid currentColor;border-color:current
rrentColor;border-radius:50%;position:absolute;-webkit-transform:rotat
it-animation:inner-rotate .5s 1ms linear infinite alternate;animation:
e alternate;color:#7fccf7}.circle-preloader::after{content:'';top:0;le
id currentColor;border-color:currentColor transparent transparent curr
lute;-webkit-transform:rotate(-45deg);transform:rotate(-45deg);-webkit
nfinite alternate;animation:inner-rotate .5s 1ms linear infinite alter
oader.white::before{color:#f0f0f0}.circle-preloader.white::after{colo
r-rotate(to{opacity:1;-webkit-transform:rotate(115deg);transform:rotat
o{opacity:1;-webkit-transform:rotate(115deg);transform:rotate(115deg)}
om{-webkit-animation-timing-function:ease-out;animation-timing-functio
te(180deg);transform:rotate(180deg)}45%{-webkit-transform:rotate(198de
transform:rotate(234deg);transform:rotate(234deg)}to{-webkit-transfor
}}@keyframes semi-rotate{from{-webkit-animation-timing-function:ease-o
ng-function:ease-out;-webkit-transform:rotate(180deg);transform:rotate
te(198deg);transform:rotate(198deg)}55%{-webkit-transform:rotate(234de
ransform:rotate(540deg);transform:rotate(540deg)}}.hidden-comp-ghost-m
-mode::after{position:absolute;top:0;bottom:0;left:0;right:0;content:''
ar-gradient(135deg,transparent,transparent 49%,#2b5672 40%,#2b5672 40%,
eating-linear-gradient(-45deg,transparent,transparent 49%,#2b5672 40%,
size:6px 6px;background-repeat:repeat}.g-transparent-s:link,.g-transpa
ransparent}.transitioning-comp *{transition:inherit!important;-webkit-
lectionSharerContainer{position:absolute;background-color:#fff;box-sha
dth:142px;height:45px;border-radius:100px;text-align:center}.selectio
```

Kurs: Codenauten
Skill:
Programmierung
Dauer: 3 Termine à
180 Minuten

WASD UNITY

Mit der Profi-Game-Engine „Unity“ und der Programmiersprache „C#“ entwickeln wir in diesem Kurs ein 2D-Jump&Run Spiel. Laufen, Springen, Plattformen, die fallen - endloser Spaß! In drei Terminen werden die ersten Code-Grundlagen gelegt, 2D-Grafiken behandelt und die Spiellogik programmiert.

Teil 1: Grundlagen von „C#“ & erste Schritte zu Grafiken

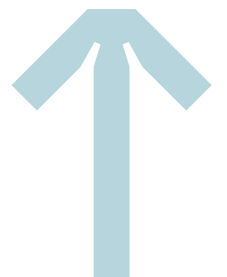
Teil 2: Programmierung des Hauptspiels

Teil 3: Spieleprogrammierung und -erweiterung

Kursbuch

CN

CODENAUTEN

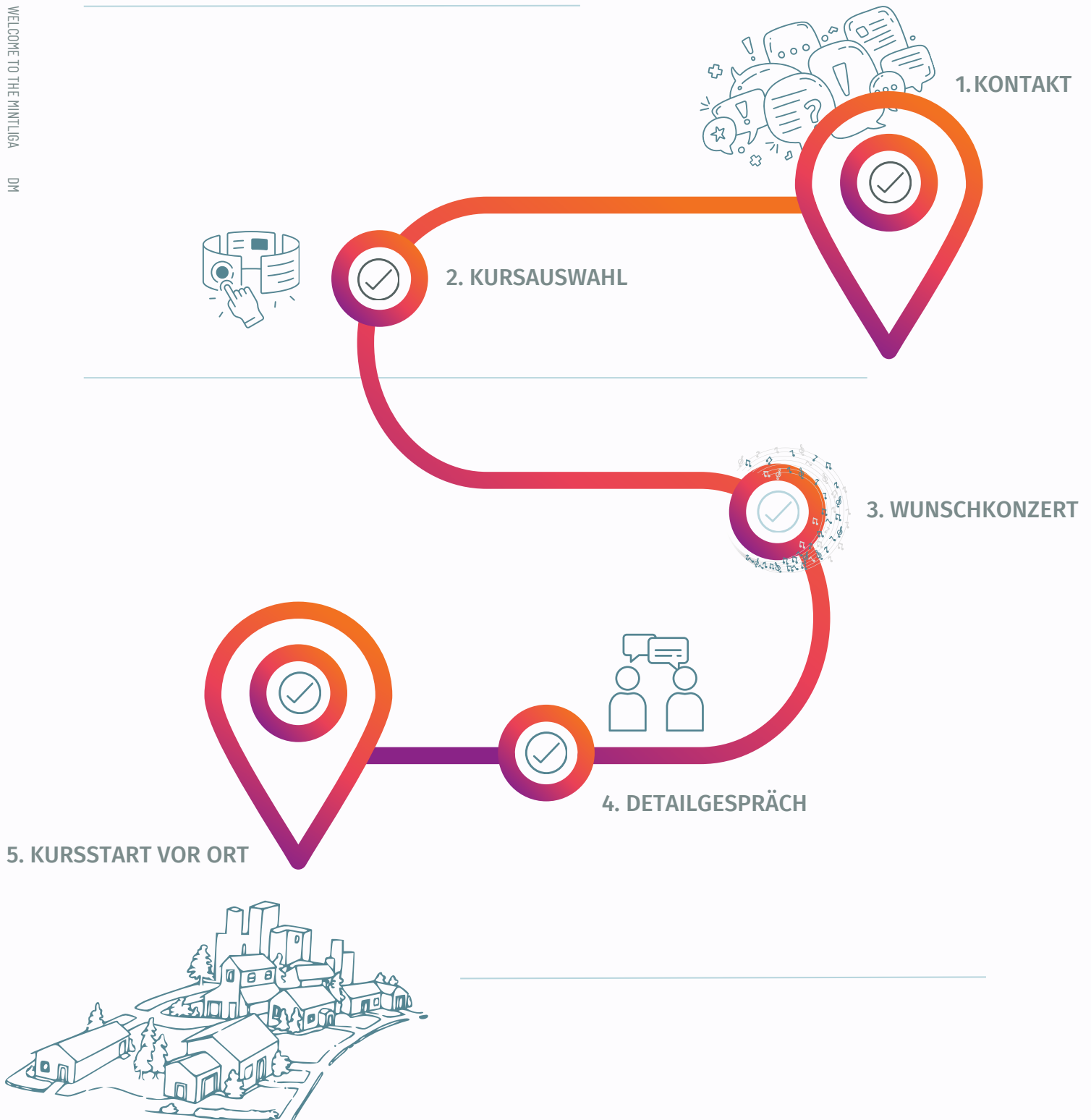


CUSTOMER JOURNEY ÜBERBLICK



SO KOMMT DER KURS ZU EUCH:

WELCOME TO THE MINTLIGA DM



CUSTOMER JOURNEY

AUSFÜHRLICH



1. KONTAKT

Ihr erreicht die projektverantwortliche Nathalie Dinter am besten per E-Mail unter n.dinter@hausderwissenschaft.org. Im Anschluss an die Kontaktaufnahme vereinbaren wir individuell einen Termin bequem per Videokonferenz.



2. KURSAUSWAHL

Das vorliegende Kursbuch enthält 10 Kurse, die für eure Einrichtung gebucht werden können. Gemeinsam stimmen wir ab, was durchführbar ist.



3. WUNSCHKONZERT

Das Wunschkonzert dient als erste Möglichkeit, eure Wünsche zu formulieren. Welche und wie viele Kurse möchtet ihr an welchen Wochentagen belegen? Teilt es uns gerne mit! Wir prüfen dann, wie wir unterstützen können.



4. DETAILGESPRÄCH

Nachdem ihr Zeit hattet, die Kurse zu wählen und eure Wünsche zu konkretisieren, vereinbaren wir ein zweites Gespräch, um die Angebote der MINT-Liga für euch zu individualisieren.



5. KURSSTART VOR ORT

Im Hintergrund geht die Arbeit für uns nun los. Wir koordinieren die Verbundpartner, informieren über die abgestimmten Kurszeiten und senden die Kursbetreuer*innen in eure Einrichtung. Die Kurse werden durchgeführt und abschließend gemeinsam evaluiert.



DER EIGENE KURSKATALOG



Es gibt 9 Kurse und einen Hackathon.
Wählbar sind so viele Kurse, bis 14 Punkte erreicht sind. *

Tüftelwerkstatt: Wer fährt am Weitesten? 	Roboterwerkstatt MBOTS 	DIY Dampfboot & Thermometer 	Galimint Observiert
Elektrischer Lügendetektor 	DIY Survival Kit 	3, 2, 1 ... Raketenstart 	Catch or Burn 8x
Race Timer 4x	WASD Unity 12x		

* 2 PUNKTE = 90 MIN

Zusatzfragen:

/ Saison: In welchem Zeitraum soll in der MINT-Liga gespielt werden?

/ Wie häufig sollen wir vor Ort sein?

/...



DER EIGENE KURSKATALOG



Es gibt 9 Kurse und einen Hackathon.
Wählbar sind so viele Kurse, bis 14 Credits erreicht sind. *

Tüftelwerkstatt: Wer fährt am Weitesten? (2 Punkte) 1x	Roboterwerkstatt MBOTS (2 Punkte)	DIY Dampfboot & Thermometer (2 Punkte) 1x	Galimint Observiert (2 Punkte) 1x
Elektrischer Lügendetektor (2 Punkte)	DIY Survival Kit (2 Punkte) 1x	3, 2, 1 ... Raketenstart (2 Punkte) 1x	Catch or Burn (8 Punkte)
Race Timer (4 Punkte) 1x	WASD Unity (12 Punkte)		



Geschafft = 14 Punkte mit 6 Kursen.

DER EIGENE KURSKATALOG



Es gibt 9 Kurse und einen Hackathon.

Wählbar sind so viele Kurse, bis 14 Punkte erreicht sind. *

Tüftelwerkstatt: Wer fährt am Weitesten? (2 Punkte)	Roboterwerkstatt MBOTS (2 Punkte)	DIY Dampfboot & Thermometer (2 Punkte)	Galimint Observiert (2 Punkte)
Elektrischer Lügendetektor (2 Punkte)	DIY Survival Kit (2 Punkte)	3, 2, 1 ... Raketenstart (2 Punkte)	Catch or Burn (8 Punkte)
Race Timer (4 Punkte)	WASD Unity (12 Punkte)		

* 2 PUNKTE = 90 MIN



phaeno
da staunst du.



codenauteñ
The Next Gen Developer School



PHAENO

Feuertornado im Museum

Die phaeno gGmbH in Wolfsburg verfügt als Science Center über große Expertise in den Bereichen Exponateentwicklung und Ausstellungsgestaltung sowie der Konzeption und Durchführung von Workshops und Mitmachlaboren für Kinder und Jugendliche zu einem breiten Fächer- und Themenspektrum aus den MINT-Bereichen. Im Vordergrund steht das selbsttätige, entdeckende Lernen, das den Lernenden viele Freiheiten ermöglicht und sie dazu anregt, eigene Fragen zu stellen.

IFDN

Physik kann auch cool sein

Die Technische Universität Braunschweig ist das akademische Zentrum der Region und verantwortlich für die Lehrkräfteaus- und -Fortbildung in den Fächern Physik, Chemie und Biologie. Zudem ist das IFdN in mehreren naturwissenschaftlichen Schüler*innenlaboren involviert. Im Rahmen von SE2A etwa wurde am IFdN der Forschungsclub "changING" gegründet und angesiedelt, der Jugendliche ab der 10. Klasse im Rahmen eines freiwilligen Nachmittagsangebots alle zwei Wochen Einblicke in die Arbeitsfelder von Forschenden der Luftfahrt erlaubt.

CODENAUTEN

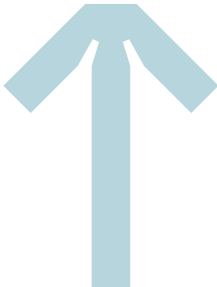
Start-Up Raketen

Mit ihren außerschulischen Programmierkursen und Workshops setzt das Start-Up Codenauteñ wichtige Impulse für die digitale Bildung und den nachhaltigen Ausbau der IT-Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen in der Region. Ihre aufeinander aufbauenden Kurse bieten langfristige Bildungsmöglichkeiten und umfassen zusätzliche Angebote, wie beispielsweise das Programmierabenteuer "Codibox" oder das "Code Lab", in dem Jugendliche an eigenen Projekten arbeiten können und dabei von den Codenauteñ begleitet werden.

HAUS DER WISSENSCHAFT

Schmeckt nach Popcorn

Die Haus der Wissenschaft Braunschweig GmbH (HdW) ist Verbundkoordinator des Vorhabens. Das HdW fördert in seiner Arbeit die Vernetzung und den Austausch zwischen Wissenschaft, Öffentlichkeit, Wirtschaft und Kultur. Im Bereich der MINT-Bildung ist es unter anderem mit regelmäßigen Science Slams für Schüler*innen, Hackathons, Ferienprogrammen und Forschertagen für Kinder und Jugendliche aktiv und seit 2020 zudem regionaler Koordinator des Projekts "Make Your School". Als Verbundkoordinator ist das HdW zentraler Ansprechpartner für alle beteiligten Akteure in dem Vorhaben und zuständig für die gesamte Projektkoordination.

**ABOUT
US** 

ANHANG

POSTER GEWINNSPIEL



HAUS DER WISSENSCHAFT BRAUNSCHWEIG
WWW.HAUSERWISSENSCHAFT.ORG
MINTLIGA@HAUSERWISSENSCHAFT.ORG



MINT LIGA



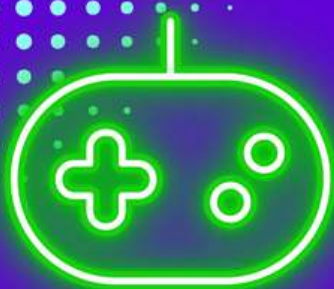
SEID IHR DABEI?



VS VS



**DEIN TEAM
DEINE SKILLS
DEINE LIGA**



www.mintliga.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

MINT LIGA

STELLT EUER TEAM AUF

Ihr habt Spaß am Tüfteln und wollt für euer Jugendzentrum oder eure Schule antreten? Bildet ein Team!

SPRECHT EURE VETRAUENSPERSONEN AN

- Im Jugendzentrum oder eurer
- Schule hilft euch bestimmt jemand
- bei der Anmeldung zu den Kursen!

WERDET LIGA-CHAMPIONS!

- Sachpreise im Wert von bis zu 500 € warten pro
- Saison auf die besten drei Teams. Holt euch die
- Punkte und prüft in der Tabelle, welchen Platz ihr belegt.



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

MINT LIGA

MACHT MIT!

Experimentiert beim Raketenbau,
geht auf Spurensuche, verbessert
eure Coding-Skills

TABLETS, KONSOLEN, AUSFLÜGE, SKILLS: IHR KÖNNT NUR GEWINNEN!

- Die Kurse gibt es bei euch im
Jugendzentrum oder an eurer Schule

WERDET LIGA-CHAMPIONS!

- Sachpreise im Wert von bis zu 500 € warten pro
Saison auf die besten drei Teams. Holt euch die
Punkte und prüft in der Tabelle, welchen Platz ihr
belegt.



www.mintliga.de

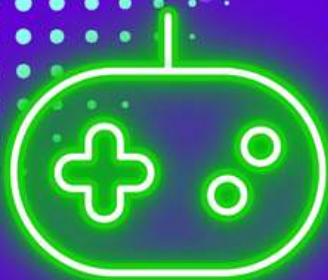
GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



NÄCHSTES TRAINING:



www.mintliga.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

MINT LIGA

WAS IST DIE MINT-LIGA?

In dieser Liga messen sich die besten Jugendzentren und Schulen der Region. Mit ihrer Teilnahme an MINT-Kursen sammeln sie wertvolle Punkte für ihr Team. Wer hat am Ende die Nase vorn und gewinnt einen der Sachpreise für seine Einrichtung? Das alleine habt ihr in der Hand.

DIE NEUE SAISON STARTET BALD!

Ab Januar 2024 starten wir in die neue Saison. Ab dann heißt es für die teilnehmenden Jugendzentren und Schulen wieder, möglichst viele Punkte durch die Kursteilnahme und Zusatzaufgaben zu sammeln, um am Ende ganz oben in der Tabelle zu stehen.

WAS GIBT ES ZU GEWINNEN?

Auf euch warten coole Preise im Wert von bis zu 500€. Die besten 3 Teams dürfen sich am Ende einen Wunsch für ihr Jugendzentrum oder ihre Schule erfüllen.



www.mintliga.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

GEWINNE IM LIGASYSTEM

Sachpreise im Wert von bis zu 500 EURO

Ihr könnt Preise für eure Schule oder euer Jugendzentrum gewinnen. Wir sprechen mit eurer Einrichtung, also eurer Schule oder eurem Jugendzentrum, gemeinsam ab, welche Preise für euch in eurer Einrichtung passend sind. Braucht ihr Gaming-Equipment, eine Konsole, Brettspiele oder Bastelmaterial? Oder habt ihr Lust auf einen Ausflug? Überlegt schon mal, während ihr an den Kursen teilnehmt. Eine Auszahlung der Preise in bar oder in Gutscheinen ist ausgeschlossen. Nach Abschluss einer Saison zählen wir die Punkte eurer Teams.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Punkte sammeln leicht gemacht

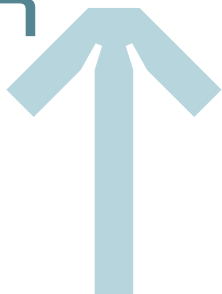
Teilnahmeberechtigt sind Einrichtungen aus der Region Braunschweig-Wolfsburg, die an der MINT-Liga teilnehmen. Zunächst muss ein Team aus Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen 10-16 Jahren gebildet und angemeldet werden, dass für eine Einrichtung bei der MINT-Liga antritt. Anschließend steht die Teilnahme an den angebotenen Kursen. Für jeden Kurs erhält ein Team Punkte. Zusätzliche Punkte können durch die Power-Ups erarbeitet werden. Die Punkte werden gesammelt und in einer Tabelle dargestellt. Sachpreise erhalten die drei bestplatzierten Einrichtungen nach Abschluss der Spiel-Saison. Eine Saison dauert 6 Monate.

VERANSTALTER

Haus der Wissenschaft Braunschweig GmbH

Die Zukunftsmeisterpreise werden im Rahmen des Projekts MINT-Liga, gefördert durch das BMBF, durch das Haus der Wissenschaft Braunschweig koordiniert. Sitz ist die Pockelsstr. 11, 38106 Braunschweig.

ZUKUNFTS
MEISTER
PREISE



Anschrift & Kontakt



Haus der Wissenschaft Braunschweig GmbH
Pockelsstraße 11
38106 Braunschweig



www.hausderwissenschaft.org



n.dinter@hausderwissenschaft.org



+49 151 54979386

Stand Februar 2024.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Das „Verbundprojekt Zukunftsliga MINT – MINT-Liga“ wird in den Jahren 2022 bis 2025 von der Haus der Wissenschaft Braunschweig GmbH gemeinsam mit dem Institut für Fachdidaktik der Naturwissenschaften (IFdN) der Technischen Universität Braunschweig, der phaeno gGmbH und den Codenauten unter den Förderkennzeichen 16MCJ2104A-D durchgeführt und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.

GEFÖRDERT VOM



**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**



HAUS DER WISSENSCHAFT BRAUNSCHWEIG
WWW.HAUSERWISSENSCHAFT.ORG
N.DINTER@HAUSERWISSENSCHAFT.ORG