

Klaus Tschira
Stiftung



Medienpartner:
bremen
vier

Die MINT-Erlebnistage

EXPLORE SCIENCE

20
Jahre



ERFINDUNGEN & ENTDECKUNGEN

PROGRAMM

10. bis 12. September 2026 - Bürgerpark Bremen

explore-science.de

Geländeplan

EXPLORE SCIENCE



A - G
Workshopzeile
Workshops nur
mit Anmeldung!

1 - 25
Mitmachstationen



Imbiss



SWB Trinkwasserbar
- kostenloses Trinkwasser



Infozelt



Social-Medialasse



Reporterklasse



Crew-Catering



Erste Hilfe



Sicherheitszelt

Mitmachstationen

1 **Gestalte dein Poster**
Jugend präsentiert

2 **CRAZY LAB: Wundern, Forschen und Staunen**
Stadtbibliothek Bremen

3 **Förderung von urbaner Artenvielfalt und wie wir sie messen können**
Bee friendly

4 **Coding für Kids**
Blickwechsel e.V.

5 **Aufbruch zu den Polen - Das neue Forschungsschiff**
Alfred Wegener Institut (AWI)

6 **FutureNow! – Mit digitaler Kunst in die Zukunft**
Future Now! am M2C Institut für angewandte Medienforschung

7 **Digital Impact Lab – vom Zucker-Game zum Pixel-Girl – eine Reise durch die IT**
Digital Impact Lab am M2C Institut für angewandte Medienforschung

8 **Bionik: Vorbild Natur**
botanika

9 **Wissenskiosk Universum® Bremen**
Universum® Bremen

10 **Erfindungen, Entdeckungen in der Astronomie**
Olbers-Gesellschaft e.V.

11 **KaLi Schlaufuchs - das Rad, der Computer und welche Kraft hat die Luft?**
Kinderakademie Bürgerstiftung Lilienthal

12 **Forsch mit uns!**
Universität Bremen Transferstelle Uni-Schule, Staats- und Universitätsbibliothek Bremen

13 **Wetter messen – aber wie?**
Klimahaus@ Bremerhaven

14 **Reise zum roten Planeten**
ZARM / die Marsperspektive (Universität Bremen)

15 **Tiefsee-Detektive: Gesteinen und Mikroben auf der Spur**
MARUM – Zentrum für Marine Umweltwissenschaften, Universität Bremen

16 **Maria Sibylla Merian (1647-1717) - Malerin, Naturforscherin und Forschungsreisende**
Neues Gymnasium Oldenburg

17 **20 Jahre Explore Science - Gemeinsam entdecken, gestern, heute, morgen**
Klaus Tschira Stiftung

18 **Schülerwettbewerb**

19 **Plastik-Wunder: Entdecke die Schätze im Müll!**
Precious Plastic Bremen

20 **Entdecken & Erfinden - Mathematik, die Kunst des Lernens**
Mathematik in Bremen e.V.

21 **Makerlab = Erfinderwerkstatt**
Neue Oberschule Gröpelingen

22 **Eine Frau. Viele Ideen. Millionen Glühbirnen**
#MOIN: Modellregion Industriemathematik

23 **Mikroskopische Abenteuertour: Entdecke das Unbekannte**
Oberschule Findorff Bremen

24 **Ideen haben. Fragen stellen. Experimentieren. Erfinden**
Jugend forscht Bremen

25 **Experimentieren und Farbeffekte selbst programmieren**
VDI Verein Deutscher Ingenieure und Phänomenta Bremerhaven

INHALTSVERZEICHNIS

Geländeplan	2
Mitmachstationen	3
Erfindungen & Entdeckungen	5
Grußwort	6
Die Klaus Tschira Stiftung	7
Allgemeine Informationen	8
Anreise zu Explore Science	9
Mitmachstationen	10
Bühnenprogramm	35
Workshops	43
Wettbewerbe	45
Partnerschule 2027	47
Reporter- und Social Media-Klassen	47

ERFINDUNGEN & ENTDECKUNGEN



EXPLORE SCIENCE – ERFINDUNGEN & ENTDECKUNGEN

Herzlich willkommen bei Explore Science, den MINT-Erlebnistagen der **Klaus Tschira Stiftung**. In diesem Jahr dreht sich alles um das Thema **„Erfindungen und Entdeckungen“**.

Neugier ist der Motor des Fortschritts: Sie führt zu Entdeckungen, die unsere Welt verändern, und zu Erfindungen, die neue Möglichkeiten eröffnen. 2026 steht bei Explore Science der Forschergeist im Fokus, der hinter großen Ideen steckt. Wie entstehen Erfindungen? Welche Zufälle oder Experimente führen zu bahnbrechenden Entdeckungen? Und wie prägen sie unser Leben heute und in Zukunft?

Explore Science bietet spannende Erlebnisse für Kinder und Jugendliche – kostenlos und für jedes Alter. Jede Mitmachstation hat eine Altersempfehlung und kurze Beschreibung zur einfachen Orientierung. Folgt eurer Neugier durch den Bürgerpark Bremen!

Ziel der Veranstaltung ist es, Kinder und Jugendliche für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) zu begeistern und ihnen zu ermöglichen, Zusammenhänge selbst zu erforschen. Gleichzeitig fördert Explore Science den Austausch zwischen Schulen und Bildungs- sowie Forschungseinrichtungen.



GRUSSWORT VON LILIAN KNOBEL

Liebe Besucherinnen und Besucher,

20 Jahre Explore Science – das sind zwei Jahrzehnte voller Neugier, Ideen und gemeinsamer Entdeckungen. Seit der ersten Veranstaltung im Jahr 2006 haben Zehntausende Kinder und Jugendliche experimentiert, getüftelt und geforscht. Viele von ihnen haben hier zum ersten Mal erlebt, wie spannend Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik sein können.

Was Explore Science so besonders macht, ist die Möglichkeit, Dinge selbst auszuprobieren. Wer durch den Park geht, sieht Kinder und Jugendliche, die experimentieren, Fragen stellen und gemeinsam Lösungen suchen. Genau hier beginnt Lernen: im Staunen, im Entdecken und im Mut, Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

Dass Explore Science seit 20 Jahren so viele junge Menschen begeistert, verdanken wir dem Engagement zahlreicher Partnerinnen und Partner aus Schulen, Wissenschaft und Bildung. Gemeinsam ist es gelungen, einen Ort zu schaffen, an dem Neugier ausdrücklich willkommen ist.

Auch Bremen ist längst ein fester Bestandteil von Explore Science. Seit der Premiere im Jahr 2018 findet Explore Science in diesem Jahr bereits zum achten Mal in der Hansestadt statt.

Das Jubiläum ist für uns Anlass, dankbar zurückzublicken und zugleich nach vorn zu schauen. Denn eines hat sich in all den Jahren immer wieder bestätigt: Neugier ist der Anfang von Erkenntnis und Bildung gestaltet Zukunft. Ich wünsche Euch inspirierende Tage bei Explore Science, viele spannende Erlebnisse und große und kleine Entdeckungen.

Herzliche Grüße



Lilian Knobel
Geschäftsführerin der
Klaus Tschira Stiftung



KLAUS TSCHIRA STIFTUNG

Die Klaus Tschira Stiftung (KTS) wurde 1995 von dem Physiker und SAP-Mitgründer Klaus Tschira (1940 – 2015) ins Leben gerufen. Die Stiftung fördert Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik sowie die Wertschätzung für diese Fächer. Hierzu entwickelte die KTS drei Förderschwerpunkte: Bei Kindern und Jugendlichen möchte die Stiftung das Interesse an Naturwissenschaften wecken und fördern. In universitären und außeruniversitären Einrichtungen werden Forschungsprojekte unterstützt.

Um die Wissenschaftskommunikation voranzubringen, fördert die KTS unter anderem die Kommunikationskompetenz von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler. In allen drei Bereichen verwirklicht die Stiftung eigene Projekte, vergibt aber auch Fördermittel.

Neben Explore Science fördert die KTS noch weitere Bildungsprojekte. Mit Jugend präsentiert möchte die KTS die Präsentationskompetenz von Schüler:innen verbessern, vor allem in den mathematisch-naturwissenschaftlichen Fächern. In den Fortbildungen der Forscherstation lernen pädagogische Fachkräfte, wie bereits im Kindergarten Naturphänomene entdeckt werden können. Ferienkurse für Schüler:innen bietet die Tschira-Jugendakademie. Diese und weitere Bildungsprojekte der Klaus Tschira Stiftung beteiligen sich auch mit Mitmachstationen oder Workshops an Explore Science in Friedrichshafen, Mannheim, Bremen und Magdeburg.

www.klaus-tschira-stiftung.de

**Klaus Tschira
Stiftung**



ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Öffnungszeiten:

Donnerstag, 10. und Freitag, 11. September 2026 von 9 bis 16 Uhr
Samstag, 12. September 2026 von 10 bis 17 Uhr

Veranstalter:

Klaus Tschira Stiftung gGmbH
Schloss-Wolfsbrunnenweg 33
69118 Heidelberg
bremen@explore-science.de



Veranstaltungsort 2026:

Bürgerpark Bremen

Alle Angebote sind kostenfrei.

Die Klaus Tschira Stiftung weist darauf hin, dass Foto- und Filmaufnahmen, die im Rahmen von Explore Science gemacht werden, möglicherweise für die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Stiftung verwendet werden.



ANFAHRT ZU EXPLORE SCIENCE

2026 findet **EXPLORE SCIENCE** vom 10. bis 12. September im Bürgerpark in Bremen am Marcusbrunnen und auf der Spielwiese statt.

Adresse:

Bürgerpark
28209 Bremen

Google Maps:



Mit Bahn und Straßenbahn:

Die Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln ist zu empfehlen.

Der Hauptbahnhof Bremen mit zentralen Bus- und Bahnhaltestellen ist ca. 500 m vom Park entfernt. In der Nähe des Veranstaltungsgeländes befinden sich mehrere Haltestellen der BSAG, Haltestelle Bürgerpark (Buslinien 26, 27, Strassenbahnlinie 5), Haltestellen Am Stern oder Brahmsstrasse (Strassenbahnlinie 6 und 8).

Mit Auto und Bus:

Von A27 kommend – bei Anschlussstelle 19 Bremen-Horn-Lehe abfahren Richtung Autobahnzubringer Universität – Autobahnzubringer bis Universitätsallee folgen – nach ca. 200 m von Universitätsallee rechts abbiegen auf den Hochschulring – Hochschulring ca. 3 km folgen – links abbiegen in die Hemmstraße – nach ca. 2 km links abbiegen auf die Eickedorfer Str. – nach 600 m links abbiegen auf Findorffallee. Der Parkplatz Bürgerpark befindet sich in der Findorffallee.

Nähere Informationen zum Bürgerpark finden Sie unter:

www.buergerpark.de

MITMACHSTATIONEN

Mitwirkende aus Bildung und Wissenschaft gestalten bei Explore Science zahlreiche Mitmachstationen mit Experimenten und Inhalten rund um das Thema „**Erfindungen und Entdeckungen**“. Zu jeder Station gibt es einen Impuls, der zum Nachdenken, Ausprobieren und Weiterfragen anregt. Die Antworten auf die Fragen gibt es an den Stationen oder ab dem 14. September auf unserer Webseite.

1

Gestalte dein Poster!

Altersempfehlung: Klasse 1-8

Ihr haltet bald eine Präsentation in der Schule?

Egal, ob ihr schon mehrere Präsentationen gehalten habt oder eure erste noch bevorsteht – an dieser Mitmachstation werdet ihr ganz schnell zu Profis im Präsentieren!

Am Stand von *Jugend präsentiert* erfahrt ihr, was bei einer Präsentation wichtig ist. Ihr könnt es direkt selbst ausprobieren: Findet heraus, wie ihr euer Poster so gestaltet, dass eure Klasse das Thema gut versteht. Auf eurem Poster zeigt ihr, wie Menschen früher und heute Botschaften verschicken. Dabei spielen Rauchzeichen genauso eine Rolle wie Briefe, Telefone oder Handys. Anschließend nehmt ihr euer Poster mit nach Hause. Außerdem bekommt ihr eine kleine Überraschung und viele nützliche Präsentationstipps.

Jugend präsentiert

Jugend präsentiert stärkt die Präsentationskompetenz von Schüler*innen in den naturwissenschaftlich-mathematischen Fächern. Das Angebot richtet sich an Grund- und weiterführende Schulen und umfasst Fortbildungen für Lehrkräfte, Unterrichtsmaterialien und einen Wettbewerb. Die gemeinnützige Organisation wird von der Klaus Tschira Stiftung getragen.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...



Nenne drei Dinge, die auf einem gelungenen Poster nicht fehlen dürfen?

Rad? Schon da. Zahnbürste? Gibt ´s. Handy? Klingelt.

Fast alles um uns herum ist eine Erfindung. Entdeckungen von klugen Köpfen – manchmal auch dank Fehlern und Zufällen – haben unseren Alltag geprägt. Gleichzeitig gibt es weiterhin unzählige Dinge, die neu erforscht oder weiterentwickelt werden und uns ins Staunen versetzen können.

Im Zelt der *Stadtbibliothek Bremen* werdet ihr selbst zu Erfinder*innen: An drei Mitmach-Stationen verbindet ihr Medienkompetenz mit kreativen Ideen – digital und analog – mit Fokus auf Experimentierfreude.

Stadtbibliothek Bremen

Vielfältige Angebote für möglichst Alle schaffen, das ist Ziel der *Stadtbibliothek Bremen*. Bei uns ist jeder und jede willkommen und eingeladen, in gemütlicher Atmosphäre ins Gespräch zu kommen, neue Medien zu entdecken oder an einer unserer Veranstaltungen teilzunehmen.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...



Mit Licht, Farbe und Fantasie entsteht eine Erfindung fast wie Magie. Mit der Kreativ-App Tagtool bringst du Bilder in Bewegung. Wie heißt der Effekt, wenn Zeichnungen plötzlich lebendig wirken?

3

Förderung von urbaner Artenvielfalt und wie wir sie messen können

Altersempfehlung: Klasse 6-13

Wie kann eine Stadt grüner, kühler und lebenswerter werden?

Im Mitmachzelt von *Bee friendly* dreht sich alles um urbane Biodiversität und darum, wie Natur und Technik gemeinsam neue Wege eröffnen. Besuchende entdecken, wie Pflanzen, Tiere und Menschen voneinander profitieren und Fassadenbegrünungen das Stadtklima verbessern können. Ökologische und psychologische Effekte werden anschaulich vorgestellt – von kühleren Temperaturen bis zu mehr Wohlbefinden.

Der Insector zeigt, wie moderne Technik hilft, Artenvielfalt zu erforschen und sichtbar zu machen. Wer selbst aktiv werden möchte, kann einen Wildblumensamen-Streuer basteln und so neue Nahrungsquellen für Insekten schaffen.

Bee friendly

Bee friendly sensibilisiert für den Schutz von Wildbienen und ihren Lebensräumen. In praxisorientierten Workshops bauen Teilnehmende Bienenhotels und erfahren mehr über ökologische Zusammenhänge. Mit dem Insector entwickelte *Bee friendly* ein innovatives Monitoringsystem zur Erfassung von Biodiversität, um datenbasierte Naturschutzmaßnahmen zu fördern.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Warum sind Fassadenbegrünungen gut für Insekten?



4

Coding für Kids

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

Hier könnt ihr kleine Bots programmieren, damit sie ins Ziel finden, oder euch selbst als „Roboter“ über ein Spielfeld steuern lassen. An Tablets probiert ihr Coding-Apps für Kinder aus, die ihr auch zu Hause nutzen könnt.

An einer weiteren Station bringt ihr eure eigenen Zeichnungen mithilfe von KI zum Tanzen und findet heraus, was KI eigentlich mit Algorithmen und Programmieren zu tun hat. So könnt ihr spielerisch ausprobieren, wie aus einfachen Befehlen eine Bewegung wird und wie Technik und Kreativität zusammenkommen.

Blickwechsel e.V.

Der *Blickwechsel* e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die große Bandbreite der Medienpädagogik in die Praxis umzusetzen. Wir legen besonderen Wert auf Zielgruppenorientierung und Methodenvielfalt. Wir begreifen Medien als Thema und Werkzeug, fördern den kreativ-gestalterischen Umgang ebenso wie die kritische Reflexion des eigenen Medienhandelns.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Was ist ein Algorithmus?



Aufbruch zu den Polen - Das neue Forschungsschiff

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

Wer das Klima der Zukunft verstehen will, muss gegenwärtige Veränderungen analysieren, die Klimageschichte des Planeten kennen und kurzfristige Schwankungen von langfristigen Trends unterscheiden können.

Die Forscher:innen am *Alfred-Wegener-Institut, Helmholtz-Zentrum für Polar- & Meeresforschung (AWI)* betreiben eine Vielzahl von Observatorien, die Messdaten über lange Zeiträume erheben. Sie erforschen Atmosphäre, Eis, Meer und Küste und werten Klimaarchive wie Meeressedimente und Eisbohrkerne aus. Und um diese Forschung betreiben zu können werden leistungsstarke Instrumente und Werkzeuge benötigt.

Das AWI präsentiert Erfindungen der Polarforschung und informiert über den aktuellen Stand des Polarstern Neubaus. Beginnend bei Eiskernbohrern, die genutzt werden um Eisbohrkerne zu entnehmen, Tauchroboter, die für Minusgrade optimiert sind, bis hin zum Forschungsschiff selbst, sind Erfindungen notwendig, um entdecken zu können.

Alfred-Wegener-Institut (AWI)

Das *Alfred-Wegener-Institut, Helmholtz-Zentrum für Polar- und Meeresforschung (AWI)*, forscht in der Arktis, Antarktis und den gemäßigten Breiten. Es koordiniert die Polarforschung in Deutschland und trägt dazu bei, die komplexen Zusammenhänge im System „Erde“ zu entschlüsseln, wobei stets das Ziel in Vordergrund steht, die treibenden Kräfte und Veränderungen im Klimageschehen zu verstehen.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Wofür wird der Moonpool auf dem neuen Forschungsschiff genutzt?



6

FutureNow! – Mit digitaler Kunst in die Zukunft

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

FutureNow! ermöglicht audiovisuelle Eindrücke zu Themen unserer Zeit. Digitale Kunst und interaktive Medien zeigen, wie spannend Wissenschaft sein kann und wie Naturwissenschaft, Technik und unsere Alltagswelt zusammenhängen.

Kinder und Jugendliche erkunden audiovisuelle Projektionen und Installationen. Mit Künstlicher Intelligenz, Licht, Beamern und digitalen Werkzeugen könnt ihr euch selbst ausprobieren und kreativ sein.

In „Klima-Klang“ werden ozeanographische Daten zu einer musikalischen Klanglandschaft, mit der „MOSAiC“ Mini-Expedition läuft man über das brechende Eis der Polarregion. Erkunden und mitmachen ausdrücklich erwünscht! Diese Station ist kein Museum zum Stillstehen, sondern ein Ort zum selbst aktiv werden. Ob spielen oder gestalten, hier werdet ihr selbst zu Entdecker:innen.

Future Now! am M2C Institut für angewandte Medienforschung

Das *M2C Institut* ist ein interdisziplinäres und anwendungsorientiertes Forschungsinstitut am Zentrum für Informatik- und Medientechnologien an der Hochschule Bremen. FutureNow! Metropolregion Nordwest ist ein Kooperationsprojekt des Alfred-Wegener-Instituts, Helmholtz-Zentrum für Polar- und Meeresforschung und des M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen.

**Habt ihr euch schon einmal gefragt...**

Mit welchem Namen wurde der erste Chatbot weltweit benannt?



7

Digital Impact Lab – vom Zocker-Game zum Pixel-Girl – eine Reise durch die IT

Altersempfehlung: Klasse 4-10

In der *Digital Impact Lab*-Mitmachstation erwartet euch eine interaktive Reise von den Anfängen der Computertechnik bis zu digitalen Zukunftsvisionen.

Wer hat eigentlich die Grundlagen für moderne Computer, Programmierung und digitale Kommunikation gelegt?

An dieser Mitmachstation stehen die Erfindungen und Entdeckungen von Frauen im Mittelpunkt. Von frühen Erfinderinnen und Code-Knackerinnen bis zu moderner Technologie. An interaktiven Stationen könnt ihr selbst tüfteln, programmieren und entdecken – wie Ideen die Welt verändern.

Digital Impact Lab am M2C Institut für angewandte Medienforschung

Das *Digital Impact Lab* ist das MINT-Lab für alle in Bremen mit Standorten in Bremen Nord, Ost und West und an Bremer Schulen. Es wird vom *M2C Institut für angewandte Medienforschung* an der Hochschule Bremen betrieben.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Warum heißen Fehler in der IT „bugs“ (Motte/ Insekt)?



Im Laufe der Zeit haben Pflanzen verschiedenste Anpassungen entwickelt, um ihre Samen zu verbreiten, sich gegen Umwelteinflüsse zu schützen oder an besonderen Orten wachsen zu können. Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler nutzen diese Mechanismen für immer neue Erfindungen – bei uns könnt ihr einige davon kennenlernen.

Lotus

Händewaschen, Duschen und Zähneputzen sind für uns kein Problem. Und wie reinigen sich Pflanzen? Entdeckt bei uns den Lotus-Effekt!

Salvinia

Wird der Schwimmpflanz (Salvinia) unter Wasser gedrückt, bleibt seine Oberfläche trocken. Dieser Effekt wird zum Beispiel für Beschichtungen von Schiffen genutzt, die den Wasserwiderstand reduzieren. Doch wie schafft es die Pflanze, unter Wasser trocken zu bleiben?

Flugsamen

Ob Hubschrauber, Fallschirm oder Nurflügel – die Flugsamen von Pflanzen sind Vorbilder für unterschiedliche Erfindungen. Testet verschiedene Flugsamen, bastelt eigene Flugobjekte und findet heraus, welche am längsten in der Luft bleiben!

Botanika

In der *Botanika* durchstreift ihr asiatische Landschaften, entdeckt Weltkulturen und erforscht erstaunliche Pflanzenphänomene. Mit Experimenten, Forschermodulen und Führungen werden in der Grünen Schule der botanika Biologie und Ökologie zum spannenden Abenteuer Natur.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Warum wird der Schwimmpflanz nicht nass?



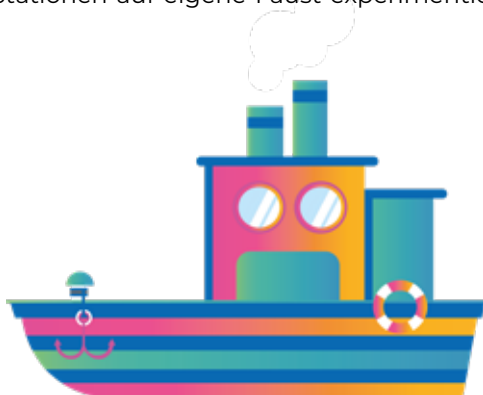
Der rollende Wissenskiosk bringt euch Wissenshappen in den Bürgerpark! Der kunterbunte Wagen macht Wissenschaft auch außerhalb des *Universum® Bremen* erlebbar. Im Stile eines Bäckerwagens transportiert er jede Menge spannende Exponate und Wissenssnacks zum Mitnehmen.

Unter dem Motto „Sinnsalabim – Wie deine Sinne gemeinsame Sache machen“ lädt das rollende Wissensgefährt dazu ein, die eigenen Sinne mit allen Facetten zu erforschen.

Ihr könnt am Wackeltisch zum Beispiel euren Gleichgewichtssinn testen, eine Runde Hörmemory spielen oder mit Tentakel-Tango euren Sehsinn schärfen. Kommt vorbei und bringt euren Wissensdurst mit!

Universum® Bremen

Im *Universum® Bremen* erkunden Besucher:innen wissenschaftliche Phänomene. So spannend wie sein Äußeres ist auch das Innere. Hier können die Gäste an rund 250 Mitmach-Stationen auf eigene Faust experimentieren, forschen und entdecken.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Welche menschlichen Sinne kennst du?



In der Mitmachstation der *Olbers-Gesellschaft* warten verschiedene spannende Angebote auf euch:

Station 1 - Bastelaktionen „Weltall“: In dieser Station könnt ihr eure eigene Drehbare-Sternkarte oder ein Planeten-Mobiles basteln.

Station 2 - Himmelshelligkeit und Bortle-Skala: An dieser Station wird simuliert, wie sich die aufgehellte Atmosphäre auf astronomische Beobachtungen auswirkt.

Station 3 - Die Erfindung des Teleskops: Wir zeigen, wie es zur Erfindung des Linsen-Teleskops kam.

Station 4 - Die Entdeckung des expandierenden Universums: Anhand aufblasbarer Luftballons machen wir durch von euch gemalte Galaxien auf den Ballons, die Expansion unseres Universums greifbar.

Station 5 - Kurzvorträge: Hier haben wir mehrere Quiz vorbereitet, die sich um Teleskoptechnik und um das expandierende Universum drehen.

Station 6 - Himmelsbeobachtung: Wir beobachten die Sonne: Je nach Aktivität könnt ihr Sonnenflecken und Protuberanzen beobachten. Mit einem astronomischen Spiegelteleskop könnt ihr die Umgebung anschauen.

Olbers-Gesellschaft e.V.

Die *Olbers-Gesellschaft* e.V. hat das Ziel, in wissenschaftlicher und volkstümlicher Weise praktische und theoretische Fragen der Astronomie und verwandter Wissensgebiete zu bearbeiten und die geschichtliche Seite der Astronomie in Bremen zu pflegen. Neben dem Betrieb der Sternwarte auf dem Dach der Hochschule Bremen bietet sie öffentliche Vorträge zu faszinierenden Themen rund um die Astronomie an.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Was versteht man in der Astronomie unter einem "Newton" Teleskop?



KaLi Schlaufuchs - das Rad, der Computer und welche Kraft hat die Luft?

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-9

Hier könnt ihr überraschende Erfahrungen machen mit Dingen, von denen ihr denkt, dass ihr sie gut kennt: Die Menschen haben erst das Rad erfunden und viel später dann den Computer.

Hier könnt ihr verborgene Kräfte des Rades entdecken und verstehen, was ein Computer braucht, damit er 'denken' oder 'rechnen' kann.

Wundert euch, wie stark ein drehendes Rad sein kann und probiert verschiedene Logikschaltungen aus oder rechnet nur mit Nullen und Einsen wie ein Computer.

Jeder weiß, was Luft ist, aber wieviel Kraft hat Luft, wenn gar kein Wind weht? Seid ihr stärker als Luft?

Kinderakademie Bürgerstiftung Lilienthal

Mit der Kinderakademie will die Bürgerstiftung zur frühkindlichen Bildung beitragen, indem sie Neugier und Wissensdrang bei Kindern zusätzlich fördert und Kindern einen kreativen Zugang zu Technik, Handwerk, Natur, Gesellschaft, Kunst, Kultur, Wissenschaft und Forschung ermöglicht, um sie zu motivieren, sich bereits sehr früh für die komplexen Inhalte und Fragen aus diesen Bereichen zu begeistern.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...



Der Computer rechnet intern nur mit Nullen und Einsen. Was ist dann $2 + 3$? (Geschrieben als duale Zahl)

Am gemeinsamen Stand der Uni Bremen und der Staats- und Universitätsbibliothek begeben wir uns auf die Spuren kleiner und großer Entdeckungen. Fliegende Pionierin: Hier lernt ihr die Bremer Flugpionierin Hanna Hübner-Kunath kennen, die als erste Pilotin Bremens Geschichte schrieb und sich für die Ausbildung von Frauen in der Luftfahrt einsetzte.

Matheforscher:innen: Hier könnt ihr Mathematik spielerisch erleben. An mehreren Stationen werden Perspektiven erforscht, Zahlbeziehungen entdeckt und Stadtmodelle gebaut.

Meer Essen: Sind Algen und Co. die Zukunft auf unseren Tellern? Dieser Frage gehen wir gemeinsam nach. Die rollende Erfindung: Das Kugellager: Wir entdecken gemeinsam, was Reibung ist, warum Kugellager wichtig sind und wie Erfindungen den Alltag erleichtern. Wir bauen ein eigenes Kugellager oder malen passende Maschinen.

Das Gehirn entdecken: Laufen, sehen, spielen – für alles benötigen wir das Gehirn. Spielerisch entdeckst du, wie es funktioniert und welche Bereiche wofür zuständig sind.

Universität Bremen Transferstelle Uni-Schule

Leistungsstark, vielfältig, reformbereit und kooperativ – das ist die *Universität Bremen*, auf deren internationalem Campus rund 23.000 Menschen lernen, lehren, forschen und arbeiten.

Staats- und Universitätsbibliothek Bremen

Die *Staats- und Universitätsbibliothek (SuUB)* Bremen ist die größte und älteste wissenschaftliche Bibliothek Bremens und als zentrale Bibliothek für die landesweite Literaturversorgung der staatlichen Hochschulen in Bremen und Bremerhaven zuständig.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Warum war Hanna Hübner-Kunath gleich zweimal außergewöhnlich?



Ob Regen, Sonnenschein oder Sturm – hinter jeder Wettervorhersage steckt echte Messtechnik.

Probiert die wichtigsten Wettermessinstrumente selbst aus und findet heraus, wie Meteorologinnen und Meteorologen das Wetter beobachten.

Mit einem Thermometer messen wir die Temperatur, mit einem Barometer den Luftdruck – steigt er, kommt oft schönes Wetter.

Ein Hygrometer zeigt, wie feucht die Luft ist, und ein Anemometer dreht sich umso schneller, je stärker der Wind weht. Das Spannende: Viele dieser Instrumente könnt ihr ganz einfach selbst bauen!

Klimahaus® Bremerhaven

Das *Klimahaus Bremerhaven* ist eine Wissens- und Erlebniswelt sowie ein außerschulischer Lernort für den Bereich Bildung für nachhaltige Entwicklung. Auf 11.500 Quadratmetern Ausstellungsfläche besuchen unsere Gäste unterschiedliche Klimazonen entlang des achten Längengrades Ost, erfahren die Zusammenhänge zwischen Wetter und Klima und erforschen Hintergründe und Anpassungsmöglichkeiten zum Klimawandel sowie Prognosen für die Zukunft.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Durch welchen Wolkentyp wird ein Gewitter angekündigt?



Als erster Mensch den Mars betreten und unseren spannenden Nachbarplaneten erkunden? Viele Menschen aus der Raumfahrt und Wissenschaft arbeiten genau daran. Bevor wir uns aber zu unbekannten Welten aufmachen können, gibt es einiges vorzubereiten und zu überlegen.

Was wollen wir auf dem Mars untersuchen und welche Fragen wollen wir beantworten? Wie wollen und können wir dort (über-)leben? Und welche Erfindungen gibt es heute vielleicht noch gar nicht? Entdecke gemeinsam mit uns, was es für eine Mars-Mission braucht. Absolviere ein Astronaut:innen-Training, damit du bestens auf die Bedingungen unter Schwerelosigkeit und Kälte vorbereitet bist.

Schaue mittels Virtual Reality (VR) in dein Habitat und deine Forschungsstation, um zu erleben, wie es wäre dort monatelang zu wohnen. Werde selbst Forscher:in und wirf einen Blick auf die Oberfläche des Planeten. Gemeinsam lernen wir die verschiedenen Disziplinen und Fragen kennen, die an der Universität Bremen zum Mars bearbeitet werden.

ZARM / die Marsperspektive (Universität Bremen)

Das Exzellenzcluster „Die Marsperspektive“ vereint viele Fachbereiche der Universität Bremen mit einem gemeinsamen Ziel: zu erforschen, wie Menschen auf dem Mars Materialien produzieren können. Ein besonderer Fokus liegt unter anderem auf dem Umgang mit der Ressourcenknappheit auf unserem Nachbarplaneten. Das ZARM, welches einzigartige Versuche unter Schwerelosigkeit in Bremens Fallturm durchführt und zu angewandter Raumfahrt forscht, ist ebenfalls Teil des Clusters.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Welche wertvollen Elemente gibt es im Marsboden?



Tiefsee-Detektive: Gesteinen und Mikroben auf der Spur

Altersempfehlung: Klasse 5-12

Lange stellte man sich den Ozeanboden als Wüste unter Wasser vor, und Gesteine als totes Material. Heute wissen wir: Beides stimmt nicht. In winzigen Poren von Mineralen lässt sich CO_2 dauerhaft speichern, das ist ein Baustein für den Klimaschutz. An heißen Quellen der Tiefsee, den Schwarzen Rauchern, vermuten Forschende sogar den Ursprung des Lebens. Und kleinste Bestandteile in Gesteinen entscheiden darüber, wie Vulkane ausbrechen. Zugleich wimmelt es im Ozeanboden von Mikroorganismen und aktiv lebenden Pilzen, die das Erdsystem mitgestalten.

An der *MARUM*-Mitmachstation erkundet ihr diese verborgenen Welten selbst. Gesteine und Minerale stehen dabei ebenso im Mittelpunkt wie Pilze und Mikroben, die beide tragenden Säulen unserer Forschung sind. Mit Mikroskopen und Originalproben schauen wir genau hin, beschreiben, diskutieren und experimentieren gemeinsam. Jüngere Nachwuchsforschende können malen und basteln.

MARUM – Zentrum für Marine Umweltwissenschaften, Universität Bremen

Das *MARUM* gewinnt grundlegende wissenschaftliche Erkenntnisse über die Rolle des Ozeans und des Ozeanbodens im gesamten Erdsystem. Das Institut und die Menschen dahinter stehen für grundlagenorientierte und ergebnisoffene Forschung in Verantwortung vor der Gesellschaft, zum Wohle der Meeresumwelt und im Sinne der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Kann ein Stein das Gas CO_2 (Kohlendioxid) aus der Luft einfangen und für immer in sich speichern? Und falls ja – wie funktioniert das?



Maria Sibylla Merian (1647-1717) - Malerin, Naturforscherin und Forschungsreisende

Altersempfehlung: Klasse 8-13

Die in Frankfurt geborene und ausgebildete Kupferstecherin Maria Sibylla Merian beobachtete Blumen, Pflanzen und Insekten und hielt sie künstlerisch und detailliert in ihren Werken fest. Ihr Werk „Metamorphosis insectorum Surinamensis“ über die Forschungsreise nach Südamerika machte sie berühmt.

An der Mitmachstation des Neuen Gymnasiums Oldenburg könnt ihr: Einen eigenen Schmetterling gestalten und fliegen lassen. Zur Oberflächenspannung des Wassers experimentieren - kann man damit ein Schiffchen antreiben und kann ein Insekt auf Wasser landen?

Mit dem „Heißen Draht“ könnt ihr Maria Sibylla auf ihrer Forschungsreise nach Surinam folgen. Dabei wählt ihr einen ähnlichen Weg wie Christoph Kolumbus auf seiner Segelfahrt nach Amerika. Gelingt die Fahrt ohne Unglück?

Zudem seht ihr eine Ausstellung wunderschöner Falter- und Raupenbilder, die eine 6. Klasse unserer Schule gestaltet hat. Außerdem gibt es Informationen zu weiteren Pionierinnen der Wissenschaft.



Neues Gymnasium Oldenburg

Das *Neue Gymnasium Oldenburg* ist ein allgemeinbildendes, öffentliches Gymnasium mit Bläserklassen, bilinguaalem Zweig und medialem Kunstprofil. Schwerpunkte unserer Arbeit liegen im musisch-sprachlichen und im MINT- Bereich. Im Rahmen der offenen Ganztagschule bieten wir zahlreiche MINT-Arbeitsgemeinschaften an.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Wo liegt das Land Surinam?



20 Jahre Explore Science - Gemeinsam entdecken, gestern, heute, morgen

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

Seit 20 Jahren ermöglicht *Explore Science* Kindern und Jugendlichen einen spielerischen Zugang zu Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT). Durch eigenes Ausprobieren und Entdecken werden Neugier geweckt und neue Perspektiven auf diese Themen eröffnet. *Explore Science* findet heute an vier Standorten statt: Mannheim, Bremen, Friedrichshafen und Magdeburg.

Das Ausstellungszelt zum 20-jährigen Jubiläum zeigt die Entwicklung und Geschichte von *Explore Science* anhand von Plakaten aus den vergangenen Jahren, die die unterschiedlichen Themenschwerpunkte der Veranstaltungen sichtbar machen. Ergänzt werden sie durch Fotografien und ausgewählte Erinnerungsstücke, die besondere Momente und die Vielfalt der Angebote dokumentieren.

Gleichzeitig richtet sich der Blick nach vorn. In der Kreativecke können Besucherinnen und Besucher ihre Wünsche, Ideen und Gedanken zu *Explore Science* festhalten. So entsteht ein Raum, der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft miteinander verbindet.

Klaus Tschira Stiftung

Der Physiker und SAP-Mitgründer Klaus Tschira (1940–2015) gründete die Stiftung 1995 als gemeinnützige GmbH mit Sitz in Heidelberg. Sie fördert Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik mit den Schwerpunkten Forschung, Bildung und Wissenschaftskommunikation. Das bundesweite Engagement beginnt im Kindergarten und setzt sich in Schulen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen fort. Die Stiftung setzt sich für den Dialog zwischen Wissenschaft und Gesellschaft ein.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

In welchem Jahr fand *Explore Science* erstmals in Bremen statt?



Schülerwettbewerbe

Anmeldung Schülerwettbewerbe (Donnerstag und Freitag)

Hier meldet ihr euch an, teilt dem Wettbewerbs-Team mit, dass ihr da seid und bekommt eure T-Shirts.

Grundschulwettbewerbe (Klasse 1-4)

Donnerstag, 10. September 2026 – Crashtest

Anmeldung ab 9 Uhr

Präsentation: ab 9:30 Uhr - 11:30 Uhr

Preisverleihung: 12:30 Uhr auf der Bühne

Freitag, 11. September 2026 – Picasso-Maschine

Anmeldung ab 9 Uhr

Präsentation: ab 9:30 Uhr - 11:30 Uhr

Preisverleihung: 12:30 Uhr auf der Bühne

Schülerwettbewerbe (Klasse 5-13)

Donnerstag, 10. September 2026 – Papierbrücke & Binärcode

Anmeldung & Präsentation: je nach gebuchtem Zeitslot

Preisverleihung: ab 15:00 Uhr auf der Bühne

Freitag, 11. September 2026 – Crashtest & Perpetuum Mobile

Anmeldung & Präsentation: je nach gebuchtem Zeitslot

Preisverleihung: ab 15:00 Uhr auf der Bühne

Wasserraketen selbstgebaut!

Samstag, 12. September 2026 von 10:30 bis 16:30 Uhr

Bastelt eine Wasserrakete, die eine möglichst große Steighöhe erreicht und die sich außerdem besonders lange in der Luft hält. Aufgabe ist es, eine Wasserrakete zu bauen, die möglichst hoch fliegt. Hierfür wird eine handelsübliche Kunststoff-Flasche mit Leitwerken und einer Raketenspitze versehen; anschließend wird die Rakete mit Wasser gefüllt und auf einer Startrampe über ein Ventil unter hohen Luftdruck gesetzt. Beim Öffnen des Ventils strömt das Wasser dann schlagartig aus der Rakete und vermittelt ihr einen so großen Impuls, dass sie im besten Fall über 100 m hoch senkrecht aufsteigt. Wir sind gespannt, welche Rakete am höchsten fliegt und am längsten in der Luft bleibt!



Mit einem abwechslungsreichen Programm bietet *Precious Plastic* eine Recycling-Welt in der Mitmachstation.

Werdet zu Erfinder:innen und erlebt live, wie man Plastikabfall in wertvolle Objekte verwandelt. Besucher:innen können entdecken, wie mit einer Extruder-Maschine massive 40 kg-Gartenbänke entstehen. Im direkten Kontrast dazu steht die Produktion an der Spritzgussmaschine, wo jede:r ein eigenes 2 g-Souvenir zum Mitnehmen herstellen kann.

Hier wird gespielt wie u.a. ein Plastik Sortierung-Profi und ein Quiz entscheidet bei hohem Andrang spielerisch über die Reihenfolge an den Geräten. Im Bildungsbereich erfahren die Teilnehmenden durch packende Kurzfilme zum „Plastic Multiverse“ und eine Ausstellung mehr über die Probleme der Verschmutzung und innovative Lösungen der globalen Precious Plastic Community. Bei uns entdeckt ihr, dass in jedem Stück Plastik ein wertvoller Rohstoff steckt, der nur auf eure Erfindung wartet.

Precious Plastic Bremen

Seit 2023 im Einsatz für Müllvermeidung an der Schnittstelle von Umweltbildung, Kreislaufwirtschaft, Handwerk und Design. Wir sind Teil der globalen Community, die darauf basiert, dass Plastik eine wertvolle Ressource ist – kein Müll. Diese Initiative führt in der Bremer Region Bildungs- und Sensibilisierungsaktivitäten zum Thema Umweltverschmutzung durch Plastikabfälle, Müllvermeidung und Re/Upcyclingmöglichkeiten durch. Unser Motto: Lösungen entstehen durch Handeln!

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Was ist die Lösung für das Plastikkrise?



Am Anfang steht immer die Neugier: Entdecken heißt, Unbekanntes aufzuspüren. Erfinden heißt, neue Ziele mit bekannten Methoden oder bekannte Ziele mit neuen Methoden zu erreichen.

So wollen wir euch neugierig machen:

1. "Tower von Hanoi" als Knobelspiel und Beispiel für rekursives Problemlösen
2. "Schütt- und Wiegespiele" als Beispiele für logisches Denken
3. "Cäsarscheibe" als Beispiel für Verschlüsselung von Botschaften
4. "Möbiusband" als Beispiel für kuriose Gebilde im Raum
5. "Parkettierungen" als Beispiele für Symmetrie und Regelmäßigkeiten
6. „Kugelpackungen" als Beispiele für Optimierungen
7. "Phänomene der Unendlichkeit" als Beispiele für Grenzenlosigkeit
8. und durch vieles mehr.

Neugierig geworden? Schön! Dann kommt in die Mitmachstation von Mathematik in Bremen e.V.!

Mathematik in Bremen e.V.

Mathematik heißt "Kunst des Lernens" und Kunst bedeutet Spaß und Phantasie. *Mathematik in Bremen e.V.* ist ein Verein für alle Kinder und Jugendlichen aus Bremen, Bremerhaven und umzu, die sich gerne mit Mathematik beschäftigen und Leute treffen wollen, die das auch gerne tun. Wer Spaß am Knobeln hat, ist hier richtig. Es kommt nicht darauf an, „gut in Mathe“ zu sein. Mathematik in Bremen! e.V. bietet Treffen und Freizeiten, auf denen die verschiedensten Bereiche der Mathematik erkundet werden, mit verschiedenen Gruppen und Veranstaltungen verbinden wir Mathematik und Freizeit, außerdem bieten wir gezielte Vorbereitung für Wettbewerbe im In- und Ausland an.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Ein Blatt Papier hat zwei Seiten und vier Kanten. Gibt es ein Objekt mit nur einer Seite und nur einer Kante?



Willkommen im Makerlab der *Neuen Oberschule Grövelingen* - einem Ort, an dem ihr Vieles entdecken und erfinden könnt. An den Stationen in unserem Makerlab dreht sich dieses Mal alles um Erfindungen und eure Kreativität ist gefragt: Erfindungen von gestern und heute zum Ausprobieren und Weiterentwickeln!

Mit 3D-Stiften gestaltet ihr eigene dreidimensionale Kunstwerke und erfindet neue Formen.

An unserer Druckstation drucken wir Stempel mit dem 3D-Drucker, mit denen ihr dann wie zu Gutenbergs Zeiten Karten selbst drucken und gestalten könnt. Bei unseren Erfinder-Challenges ist eure Kreativität gefragt: Mit verschiedensten Materialien löst ihr kreative Herausforderungen.

Unser sprechendes Plakat verrät euch außerdem, was in unserem Makerlab und an unserer Schule noch alles möglich ist - lasst euch überraschen, welche Geschichten es zu erzählen hat.



Neue Oberschule Grövelingen

Die *Neue Oberschule Grövelingen* ist eine inklusive Schule, die Vielfalt lebt und zeitgemäßes Lernen fördert. In einem gut vernetzten Umfeld gestalten wir Bildung für die Zukunft in einer Gemeinschaft der Vielfalt.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Welche Sorte von Filament (chemische Bezeichnung) kommt in unserem Zelt zum Einsatz?



Bei uns lernst du Iris Runge kennen, eine der ersten Industriemathematikerinnen Deutschlands und ein beeindruckendes Vorbild bis heute. In den 1920er-Jahren stellte sie sich diese praktische Frage: Wie kann man prüfen, ob Glühbirnen gut sind, ohne jede einzelne anzuschauen?

Mit ihren mathematischen Ideen entwickelte sie passende Lösungen und sorgte so dafür, dass Millionen Glühbirnen zuverlässig funktionieren. Ihre Begeisterung für Mathematik war ansteckend. Sie sagte einmal: „Morgen möchte ich wieder 100 herrliche Sachen ausrechnen.“

An unserem Stand wirst du selbst aktiv: Ziehe Stichproben und entscheide, ob eine „Charge“ freigegeben wird. In einem kleinen Spiel begleitest du Iris Runge durch ihren Arbeitsalltag und löst spannende Rätsel. Bei „Mathe in einer Flasche“ gestaltest du dein eigenes Andenken mit buntem Sand. Außerdem kannst du weitere Mathematiker:innen entdecken und herausfinden, welche Art der Mathematik dich besonders interessiert.

#MOIN: Modellregion Industriemathematik

Das Transferprojekt #MOIN wird an der Universität Bremen gemeinsam mit anderen Forschungseinrichtungen und Industriepartnern durchgeführt, um lebendige Mathematik in Schulen, Industrie, Politik und Gesellschaft zu bringen.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Iris Runge arbeitete bei zwei bekannten Technikunternehmen.
Welche waren das?“



Mikroskopische Abenteuer tour: Entdecke das Unbekannte

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

Taucht ein in eine faszinierende Welt und lasst euch von der Wunderwelt der Wissenschaft begeistern. Experimentiert und stellt Fragen! Blickt hinter den Schleier des Unsichtbaren. Werdet zu mutigen Forscher:innen, die erleben, wie Technik unseren Blick auf die Natur verändert.

An unserem Stand erwartet euch ein spannendes Abenteuer in einer Welt, die ihr mit bloßem Auge nicht wahrnehmen könnt. Mit einem echten Mikroskop, einer der bedeutendsten Erfindungen der Wissenschaft, habt ihr die Möglichkeit, die Geheimnisse eines winzigen Wassertropfens zu entdecken.

In diesem Tropfen verbergen sich viele mikroskopisch kleine Lebewesen und Mikroorganismen, die ihr direkt beobachten und erforschen könnt. Ihr könnt auch spannende Präparate wie Pflanzenzellen und weitere mikroskopische Strukturen unter das Objektiv legen und euch genau anschauen. Ihr lernt, wie eng Natur und Technik miteinander verflochten sind.



Oberschule Findorff Bremen

Die *Oberschule Findorff Bremen* ist eine Oberschule mit gymnasialer Oberstufe mit dem Anspruch, Kinder mit verschiedensten Voraussetzungen und unterschiedlichen Begabungen optimal zu fördern, so dass jeder sein Bestmögliches leisten kann. Als MINT-Exzellente Schule mit Kontakten zu Unternehmen, der Universität Bremen und vielen weiteren MINT-Partnern, ist es uns ein besonderes Anliegen die Interessen unserer Schüler:innen im MINT-Bereich zu stärken.

Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Wann wurde das erste Mikroskop erfunden?



Ideen haben. Fragen stellen. Experimentieren. Erfinden.

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

Schaut euch spannende *Jugend forscht* Projekte an und lasst euch von den Teilnehmenden ihre Arbeit erklären. In unserer Bastelwerkstatt werdet ihr selbst aktiv: Baut euer eigenes Forschungstool zusammen und nehmt es mit nach Hause oder in die Schule.

Wer weiß? Vielleicht legt ihr hier den Grundstein für euer eigenes Forschungsprojekt!

Jugend forscht Bremen

Jugend forscht ist Deutschlands bekanntester Nachwuchswettbewerb. Ziel ist, Jugendliche für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik zu begeistern, Talente zu finden und zu fördern. Pro Jahr gibt es bundesweit mehr als 120 Wettbewerbe. Teilnehmen können Jugendliche ab der 4. Klasse bis zum Alter von 21 Jahren. Wer mitmachen will, sucht sich selbst eine interessante Fragestellung für sein Forschungsprojekt.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Wie viele verschiedene Fachgebiete gibt es bei Jugend forscht?



Experimentieren und Farbeffekte selbst programmieren

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

In der VDI- und *Phänomena*-Mitmachstation finden alle 60 Minuten VDI-Zukunftspiloten-Workshops für jeweils 6 Jugendliche ab 12 Jahren statt. Es werden bunte Lauffeffekte auf einem LED-Streifen mit einem Mikrocontroller in Python programmiert. Im Anschluss können die Streifen und Controller mit nach Hause genommen werden.

Themen der Mini-Phänomena-Stationen:

- Kartesischer Taucher: Druck ändert das Auftriebsverhalten des „Flaschenteufels“
- Starke Luft: Ein Tischtennisball hindert Wasser daran auszufließen
- Wasserknoten: Ungewöhnlicher Zusammenhalt bei Wasserstrahlen
- Druckstrahlen: Der Schweredruck bestimmt die Spritzweite
- Archimedische Schraube: Wasser wird gegen die Schwerkraft befördert.

VDI Verein Deutscher Ingenieure und Phänomena Bremerhaven

Der *Verein Deutscher Ingenieure* bietet in seiner Nachwuchsabteilung den VDI-nis (4-12 Jahre) und Zukunftspiloten (ab 13 Jahre) Aktivitäten und Wettbewerbe rund um Technik. Die *Phänomena* ist eine interaktive Erlebnis- und Experimentierausstellung. Hier eröffnen sich motivierende Zugänge zum Bereich der Naturwissenschaften, Technik und Mathematik.



Habt ihr euch schon einmal gefragt...

Aus welchen Grundfarben ergeben sich die LED-Farbeffekte der Leuchtstreifen?



BÜHNENPROGRAMM

Das Bühnenprogramm wird von Donnerstag, 10. September bis Samstag, 12. September in Teilen durch Gebärdensprachdolmetscher:innen begleitet, um allen Besucher:innen ein inklusives Erlebnis zu ermöglichen.



Bühnenprogramm mit Gebärdensprachdolmetscher:innen:

Donnerstag, 10. September bis Freitag, 11. September 2026 (9 bis 12 Uhr)

Samstag, 12. September 2026 (11 bis 16 Uhr)

Im Erfindungsreich des Zauberdrachens

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

Eine uralte Drachendame bewacht einen geheimnisvollen Schatz. Ein verrückter Erfinder baut seltsame Maschinen. Und das Mädchen Leonie geht auf eine spannende Entdeckungsreise. Was passiert, wenn die drei sich begegnen, erfahrt ihr in diesem lustigen Theaterstück. Dabei dürft ihr nicht nur zuschauen. Alle kleinen und großen Besucher:innen dürfen mitforschen und selbst entdecken. Vorhang auf für eine abenteuerliche Erfindungsreise!

Bühnenzeiten

Donnerstag und Freitag: 9 Uhr | 13 Uhr

Samstag: 10 Uhr | 13 Uhr | 16 Uhr

ACTeFact, naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder

ACTeFact verbindet liebevolles Kindertheater mit spannenden naturwissenschaftlichen Phänomenen, um Kinder und pädagogische Fachkräfte für diese Phänomene zu begeistern.



Aus Versehen genial! – Die Experimenteshow bei der der Zufall eine Rolle spielt

Altersempfehlung: Klasse 4-13

Was haben eine Seife in der Mikrowelle, eine heimlich geklaute Küchenschürze und ein unscheinbarer Faden gemeinsam? Sie stehen am Anfang großer Entdeckungen.

In dieser Experimenteshow geht es um Zufälle, die die Welt verändert haben. Ihr erlebt, wie Christian Friedrich Schönbein durch eine alltägliche Beobachtung eine wichtige Entdeckung machte, wie die Nylonstrumpfhose entstand und wie eine Lampe Geschichte schrieb. Wir werfen einen Blick auf Nikola Teslas visionäre Idee, Energie drahtlos durch die Luft zu übertragen und würdigen Ida Tacke Noddack, eine Frau, die niemand kennt, aber jeder kennen sollte. Eine Show über offene Augen, Neugier und die Erkenntnis, dass große Ideen oft dort entstehen, wo niemand sie gesucht hat.

Bühnenzeiten

Donnerstag und Freitag: 10 Uhr | 14 Uhr

experimenteshows.de

Unter der Leitung des Physikochemikers Eric Siemes reist das Team von „experimenteshows.de“ durch Deutschland und macht Naturwissenschaften im wahrsten Sinne begreifbar. Ob Tag der offenen Tür, Mitarbeiterfest oder Wissenschaftsnacht - mit spektakulären Shows und anschaulichen Mitmachstationen begeistert das Team ein Publikum von Jung bis Alt mit außergewöhnlichen und verblüffenden Experimenten.



Physikzirkus

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

Physik ist trocken? Von wegen! Davon können sich Interessierte bei der unterhaltsamen Physikshow überzeugen. Die Show richtet sich an alle Experimentierfreudigen, insbesondere Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräfte und Studierende. Auf dem Programm stehen verblüffende Experimente, bei denen unter anderem Kreisel, explodierende Colaflaschen, oder flüssiger Stickstoff zum Einsatz kommen. Die Versuche werden aber nicht nur gezeigt, sondern auch verständlich erklärt, so dass der Zuschauer nicht nur staunt und unterhalten wird, sondern auch etwas lernt und vielleicht festgestellt hat Physik gar nicht so trocken und langweilig ist.

Bühnenzeiten

Donnerstag und Freitag: 11 Uhr

Universität Bremen, Fachbereich Physik

Leistungsstark, vielfältig, reformbereit und kooperativ – das ist die Universität Bremen, auf deren internationalem Campus rund 23.000 Menschen lernen, lehren, forschen und arbeiten. Den Fachbereich Physik und Elektrotechnik beschäftigen aktuelle Probleme, Entwicklungen und Herausforderungen der Gesellschaft, wie die Verschmutzung der Atmosphäre, eine nachhaltige Energieversorgung, die Entwicklung des nächsten Mobilfunkstandards, effiziente Leuchtmittel oder das Thema Industrie 4.0.



Achtung, Zufall? Eine Mitmach-Quizshow rund um überraschende Entdeckungen

Altersempfehlung: Klasse 4-13

Was haben Alltagsgegenstände, seltsame Beobachtungen und ein bisschen Zufall gemeinsam? In dieser Quizshow wird getüftelt, experimentiert und nachgedacht. Das Publikum tippt mit: Was ist passiert? Welches Geheimnis steckt dahinter? Mitmachen können alle, ganz ohne Vorwissen. Aha-Momente und überraschende Antworten: Eine spielerische Quizshow rund um Neugier, Zufall und Entdeckungen, die mal mehr oder weniger absichtlich waren...

Bühnenzeiten

Samstag: 11 Uhr | 14 Uhr

experimenteshows.de

Unter der Leitung des Physikochemikers Eric Siemes reist das Team von „experimenteshows.de“ durch Deutschland und macht Naturwissenschaften im wahrsten Sinne begreifbar. Ob Tag der offenen Tür, Mitarbeiterfest oder Wissenschaftsnacht mit spektakulären Shows und anschaulichen Mitmachstationen begeistert das Team ein Publikum von Jung bis Alt mit außergewöhnlichen und verblüffenden Experimenten.



Die Große Physikanten-Show

Altersempfehlung: Alle Altersstufen

In dieser Show stehen beeindruckende Experimente und spannende Phänomene im Mittelpunkt. Professor Liebermann und sein Assistent erklären anschaulich, was dabei passiert, und führen gemeinsam humorvoll durch das Programm. Das Publikum kann mitdenken, Fragen stellen und sich auf Wunsch auch beteiligen.

Bühnenzeiten

Samstag: 12 Uhr | 15 Uhr

Physikanten

Die Physikanten sind ein Team aus Naturwissenschaftlern und Künstlern rund um Diplomphysiker Marcus Weber. Mit ihrer Physik-Show haben sie bereits mehr als eine Million Zuschauer erreicht. Auch für Wissenschaftssendungen im Fernsehen konzipiert das Team Experimente (z.B. Frag doch mal die Maus).



BÜHNENPROGRAMM – DO. 10. SEPTEMBER 2026

09:00 Uhr



Im Erfindungsreich des Zauberdrachen

ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

10:00 Uhr



Aus Versehen genial! - Die Experimenteshow bei der der Zufall eine Rolle spielt

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

11:00 Uhr



Physikzirkus

Prof. Dr. Justus Notholt und Lukas Grosch von der
Universität Bremen, Fachbereich Physik
Altersempfehlung: Alle Altersstufen

12:30 Uhr

Preisverleihung Grundschulwettbewerb

Crashtest

13:00 Uhr

Im Erfindungsreich des Zauberdrachen

ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

14:00 Uhr

Aus Versehen genial! – Die Experimenteshow bei der der Zufall eine Rolle spielt

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

15:00 Uhr

Preisverleihung Schülerwettbewerbe

Binärcode und Papierbrücke



Das Bühnenprogramm wird von Gebärdensprachdolmetscher:innen
in Deutscher Gebärdensprache (DGS) begleitet.

BÜHNENPROGRAMM – FR. 11. SEPTEMBER 2026

09:00 Uhr



Im Erfindungsreich des Zauberdrachen

ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

10:00 Uhr



Aus Versehen genial! - Die Experimenteshow bei der der Zufall eine Rolle spielt

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

11:00 Uhr



Physikzirkus

Prof. Dr. Justus Notholt und Lukas Grosch von der
Universität Bremen, Fachbereich Physik
Altersempfehlung: Alle Altersstufen

12:30 Uhr

Preisverleihung Grundschulwettbewerb

Picasso-Maschine

13:00 Uhr

Im Erfindungsreich des Zauberdrachen

ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

14:00 Uhr

Aus Versehen genial! – Die Experimenteshow bei der der Zufall eine Rolle spielt

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

15:00 Uhr

Preisverleihung Schülerwettbewerbe

Crashtest und Perpetuum Mobile



Das Bühnenprogramm wird von Gebärdensprachdolmetscher:innen
in Deutscher Gebärdensprache (DGS) begleitet.

BÜHNENPROGRAMM – SA. 13. SEPTEMBER 2025

- 10:00 Uhr** **Im Erfindungsreich des Zauberdrachen**
ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4
- 11:00 Uhr** **Achtung, Zufall? Eine Mitmach-Quizshow rund um überraschende Entdeckungen**
experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13
- 12:00 Uhr** **Die Große Physikanten-Show**
Physikanten
Altersempfehlung: alle Altersstufen
- 13:00 Uhr** **Im Erfindungsreich des Zauberdrachen**
ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4
- 14:00 Uhr** **Achtung, Zufall? Eine Mitmach-Quizshow rund um überraschende Entdeckungen**
experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13
- 15:00 Uhr** **Die Große Physikanten-Show**
Physikanten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13
- 16:00 Uhr** **Im Erfindungsreich des Zauberdrachen**
ACTeFact – naturwiss. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4



Das Bühnenprogramm wird von Gebärdensprachdolmetscher:innen in Deutscher Gebärdensprache (DGS) begleitet.

WORKSHOPS

Die Workshops am Donnerstag und Freitag werden altersgerecht von Expert:innen geleitet und richten sich an **Kindergartengruppen und Schulklassen** mit Interesse am Thema „Zukunft MINT“. **Die Teilnahme ist nur nach vorheriger Anmeldung möglich.** Die Anmeldung für die Workshops 2026 startet am 15.6. bis 22.8.2026. Alle Infos unter: www.explore-science.de/bremen/workshops

WORKSHOP 1

Entdecke das Licht

MARUM UNISchullabor

Altersempfehlung: Kindergarten

WORKSHOP 2

So leicht kann ich eine Kamera bauen?

MARUM UNISchullabor

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

WORKSHOP 3

Fossilien entdecken – Megalodon, Mammut und die Welt von früher

Geowissenschaftliche Sammlung der Universität Bremen

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

WORKSHOP 4

Vergangene Welten entschlüsseln – Fossilien und paläontologische Entdeckungen

Geowissenschaftliche Sammlung der Universität Bremen

Altersempfehlung: Klasse 6-13

WORKSHOP 5

Mehr als nur nass – Wasser in allen Formen entdecken

NABU Bremen

Altersempfehlung: Klasse 2-4

WORKSHOP 6

Ins Nest geschaut: Entdeckungen in und ums Nest

NABU Bremen

Altersempfehlung: Klasse 3-4

WORKSHOP 7

SolarMobil: Einstieg in Photovoltaik und Elektromobilität

SolaMobil Deutschland GV, Hochschule Emden/Leer, Ravensberger

Erfinderwerkstatt gV

Altersempfehlung: Klasse 4-13

WORKSHOP 8

MMX – Ein Rover für den Marsmond Phobos

DLR SchoolLab

Altersempfehlung: Klasse 8-11

WORKSHOP 9

Windkraft Entdeckungsreise

KlimaWerkStadt Bremen

Altersempfehlung: Klasse 3-6

WORKSHOP 10

Die Natur macht's vor

Bürgerparkverein Bremen

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4

WORKSHOP 11

So geht Radio

Radio Bremen vier

Altersempfehlung: Klasse 3-4

WORKSHOP 12

KurbelChaos

Universum® Bremen

Altersempfehlung: Klasse 5-13

WORKSHOP 13

Plastik ist nicht gleich Plastik

Precious Plastic Bremen

Altersempfehlung: Klasse 5-13

WORKSHOP 14

Spritzguss-Labor: Vom Müll zum Meisterstück

Precious Plastic Bremen

Altersempfehlung: Klasse 5-13

Interesse an unseren Workshops?

Jetzt Newsletter abonnieren und im nächsten Jahr rechtzeitig informiert werden.

explore-science.de/bremen/newsletter



WETTBEWERBE

Teams mit bis zu fünf Schüler:innen tüfteln schon im Vorfeld von EXPLORE SCIENCE an Wettbewerbsaufgaben zum Thema „Erfindungen und Entdeckungen“ und präsentieren ihre Lösungen vor Ort. Mitmachen lohnt sich – es warten tolle Preise!

1. Platz: 500 € | 2. Platz: 300 € | 3. Platz: 200 € | 4.-10. Platz: 100 €

ANMELDUNG BIS ZUM 24. AUGUST 2026 MÖGLICH!



1. BIS 4. KLASSE

Donnerstag, 10. September 2026 | Crashtest

Konstruiert und baut eine möglichst leichte „iZelle“ – eine Schutzhülle mit „Knautschzone“, die ein rohes Ei in ihrem Inneren hat und es beim Aufprall auf den Boden vor Beschädigungen bewahren soll. Das rohe Ei in der iZelle darf beim Aufprall aus unterschiedlicher Höhe nicht beschädigt werden.

Freitag, 11. September 2026 | Picasso-Maschine

Entwerft und baut eine Apparatur, die – einmal in Gang gesetzt – selbstständig innerhalb von fünf Minuten ein nicht-reproduzierbares Gemälde erstellt.

5. BIS 13. KLASSE

Donnerstag, 10. September 2026 | Binärcode

Konstruiert und baut eine Apparatur, mit deren Hilfe in möglichst kurzer Zeit Nullen (schwarze Tischtennisbälle) und Einsen (weiße Tischtennisbälle) aus einem völlig durchmischten Ausgangsmaterial voneinander getrennt werden können.

Donnerstag, 10. September 2026 | Papierbrücke

Konstruiert und baut unter ausschließlicher Verwendung von Papier (80 g/m²), Bindfaden und Flüssigklebstoff eine Brücke mit minimalem Eigengewicht.

Freitag, 11. September 2026 | Crashtest

Konstruiert und baut eine möglichst leichte „iZelle“ – eine Schutzhülle mit „Knautschzone“, die ein rohes Ei beim Aufprall auf den Boden vor Beschädigungen zuverlässig schützt. Das rohe Ei in der iZelle darf beim Aufprall aus unterschiedlicher Höhe nicht beschädigt werden.

Freitag, 11. September 2026 | Perpetuum Mobile

Entwerft und baut eine Konstruktion, die den Eindruck vermittelt, dass es sich dabei um ein Perpetuum Mobile handelt.

Alle Infos, Anmeldung sowie die Wettbewerbskriterien findet ihr unter explore-science.de/bremen/wettbewerbe

Präsentationen:

Wo: Wettbewerbszelt, Bürgerpark Bremen

Wann: Donnerstag, 10. September und Freitag, 11 September 2026

Preisverleihungen:

Wo: Bühne im Bürgerpark

1. bis 4. Klasse: 10. und 11. September 2026 | 12: 30 Uhr

5. bis 13. Klasse: 10. und 11. September 2026 | 15:00 Uhr

Interesse an unseren Wettbewerben? Jetzt für den Newsletter anmelden und im nächsten Jahr rechtzeitig informiert sein. explore-science.de/bremen/newsletter
Die Aufgaben werden im Ende 2026 veröffentlicht.



PARTNERSCHULE 2027

Schulen aus der Region können sich als Explore Science-Partnerschule bewerben und die Veranstaltung aktive mitgestalten. Als Partnerschule präsentieren Schüler:innen selbst entwickelte Experimente oder Ausstellungsstücke an einer eigenen Mitmachstation – nach dem Prinzip Lernen von Gleichaltrigen.

Die Teilnahme als Partnerschule fördert forschendes Lernen, bringt praxisnahe Impulse für den Unterricht und stärkt die Vernetzung von Schulen mit Forschungseinrichtungen.

Weitere Informationen:

www.explore-science.de/bremen/partnerschulen



REPORTER- UND SOCIAL MEDIA-KLASSEN

Bewerbungsphase für 2027: 1. Oktober 2026 bis 1. Mai 2027

Explore Science bietet Schulklassen verschiedene Möglichkeiten, sich aktiv zu beteiligen.

Reporterklasse

Der Science Express ist die offizielle Tageszeitung von Explore Science. Schulklassen der Jahrgangsstufen 7 bis 10 berichten als Nachwuchsreporter:innen von den MINT-Erlebnistagen, führen Interviews mit Forschenden und werfen einen Blick hinter die Kulissen. Dabei werden sie von erfahrenen Journalist:innen begleitet und unterstützt.

Weitere Informationen:

www.explore-science.de/bremen/reporterklassen

Social Media-Klasse

Ab Klassenstufe 8 können Schulklassen Beiträge für den Instagram-Account von Explore Science gestalten. Sie produzieren kurze Videos, Reels und Storys und erhalten eine Einführung in Videoproduktion und Videojournalismus. Ein professionelles Team begleitet die Schüler:innen bei der Umsetzung.

Weitere Informationen:

www.explore-science.de/bremen/social-media-klasse

Folgt uns gerne auf unseren Social-Media-Kanälen!



[explore_science_official](#)



[explore.science.naturwissenschaften.erleben](#)



[exploresciencevideos](#)

