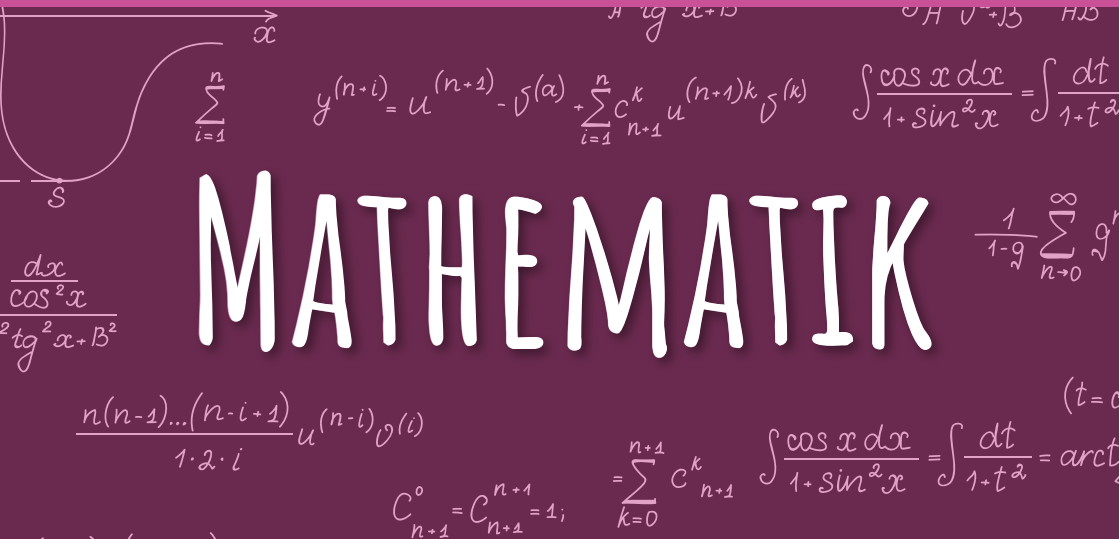




21. bis 25. Juni 2023
Herzogenriedpark Mannheim
Für Kindergärten, Schulen und Familien



PROGRAMM

Stationsübersicht



Interaktive Mathematik-Ausstellung (alle Altersstufen)

1 **2** **3** **4** Mathematikum Gießen

Mitmachstationen (Kindergarten & 1.-4. Klasse)

- | | |
|--|--|
| 5 Hebel-Gymnasium Schwetzingen | 11 Kinderakademie Mannheim |
| 6 Carl-Bosch-Gymnasium Ludwigshafen | 12 Hölderin-Gymnasium Heidelberg |
| 7 Ada-Lovelace-Projekt | 13 Forscherstation Workshopzelt |
| 8 Lessing-Gymnasium Mannheim | 14 Forscherstation |
| 9 Grundschulwettbewerb | 15 Forscherstation Kindergartenwettbewerb |
| 10 Astronomieschule | 16 Explore Science-Infopoint |

Mitmachstationen (5.-13. Klasse)

- | | |
|---|--|
| 17 Mathematik-Informatik-Station (MAINS) | 28 Johann-Sebastian-Bach-Gymnasium Mannheim |
| 18 Integrierte Gesamtschule Ludwigshafen Gartenstadt | 29 Reiss-Engelhorn-Museen (REM) |
| 19 Universität Heidelberg IsoQuant | 30 Integrierte Gesamtschule Mannheim-Herzogenried |
| 20 Lessing-Gymnasium Lampertheim | 31 CISPA Cysec Lab |
| 21 Karlsruher Institut für Technologie (KIT) | 32 Königin-Katharina-Stift Gymnasium |
| 22 LÖWENROT-Gymnasium St. Leon-Rot | 33 Oranienschule Wiesbaden |
| 23 Waldschule Mannheim | 34 Haus der Astronomie |
| 24 Schülerwettbewerbe | 35 Marie-Baum-Schule Heidelberg |
| 25 experimenta Heilbronn | 36 ZCOM Zuse-Computer-Museum |
| 26 Fachoberschule Schifferstadt | 37 BASF Schülerlabore |
| 27 Heidelberger Institut für Theoretische Studien (HITS) | |

Workshops (nur mit Anmeldung)

A **B** **C** **D** **E**

Anfahrt/Parken Herzogenriedpark

Mit öffentlichen Verkehrsmitteln zum Herzogenriedpark:

- **rnv-Bahnlinie 1** (Richtung Schönau) bis Haltestelle „Neuer Messplatz“
- **rnv-Bahnlinie 3** (Richtung Sandhofen) bis Haltestelle „Neuer Messplatz“
- **rnv-Bahnlinie 4/4A** (Richtung Gartenstadt Waldfriedhof/Käfertaler Wald) bis Haltestellen „Bonifatiuskirche“ (ehemals Grenadierstr.) oder „Hochuferstr.“
- **rnv-Bahnlinie 5** (Richtung Käfertal/Viernheim/Weinheim) bis Haltestelle „Bonifatiuskirche“ (ehemals Grenadierstr.)
- **rnv-Bahnlinie 5A** (Richtung Käfertal/Heddesheim) bis Haltestelle „Bonifatiuskirche“ (ehemals Grenadierstr.)
- **rnv-Bahnlinie 15** (Richtung Wallstadt) bis Haltestelle „Bonifatiuskirche“ (ehemals Grenadierstr.)
- **rnv-Buslinie 61** (Richtung Wohlgelegen Einkaufszentrum) bis Haltestelle „Bonifatiuskirche“ (ehemals Grenadierstr.)

Mit dem Auto:

Von Westen (Ludwigshafen/Pfalz) über die Kurt-Schuhmacher-Brücke kommend und von Norden (Darmstadt/Frankfurt) über die A6 Ausfahrt Sandhofen kommend, erreicht man die B44. Von Süden (Heidelberg, Karlsruhe) über die A5/A6 bis Viernheimer Kreuz kommend, erreicht man die B38. Zunächst dem Straßenverlauf der jeweiligen Bundesstraße und dann der Beschilderung „Neuer Messplatz“ folgen. Am östlichen Ende des Neuen Messplatzes gelegen, ist der Herzogenriedpark nicht mehr zu übersehen.

Parken kann man kostenlos rund um das Gelände des Neuen Messplatzes, das direkt gegenüber dem Haupteingang liegt.


Adressen für Navigationssysteme:

Herzogenriedpark Mannheim
Max-Joseph-Straße 64
68169 Mannheim

Herzogenriedpark Mannheim



Inhaltsverzeichnis

Stationsübersicht	2
Anfahrt/Parken Herzogenriedpark	4
Herzogenriedpark Mannheim	5
Explore Science 2023 – Mathematik	7
Die naturwissenschaftlichen Erlebnistage	8
Klaus Tschira Stiftung	9
Interaktive Mathematik-Ausstellung	10
Mitmachstationen Kindergarten & 1.-4. Klasse	12
Mitmachstationen 5.-13. Klasse	18
Bühnenprogramm 	29
Workshops	34
Partnerschulprogramm	36
Schulen aufgepasst	37
Eintrittskarten	38
Kontakt	39



Angebote in Gebärdensprache:
Freitag- und Samstagvormittag wird das Bühnenprogramm von
Gebärdendolmetscher:innen übersetzt.

MATHEMATIK

Explore Science 2023 – Mathematik

Herzlich willkommen bei Explore Science, den naturwissenschaftlichen Erlebnistagen der Klaus Tschira Stiftung – dieses Jahr zum Thema Mathematik im Herzogenriedpark.

Mathematik ist die Sprache der Wissenschaft. Sortieren, Ordnen und Messen – das ist nur eine kleine Auswahl an mathematischen Werkzeugen, die Wissenschaftler:innen täglich nutzen. Die Grundlagen dazu werden in der Grundschule, im Kindergarten und im Alltag der Kinder gelegt. Bei den naturwissenschaftlichen Erlebnistagen können die vielen Facetten der Mathematik in Mitmachstationen, Vorträgen, Science-Shows, Workshops und bei einer interaktiven Ausstellung entdeckt werden.

Alle Explore Science-Angebote sind kostenfrei. Alle Besucher:innen sind an allen Mitmachangeboten herzlich willkommen. Zur Orientierung sind an jeder Station Altersempfehlungen und Kurzbeschreibungen angegeben. Folgt eurer Neugier quer durch den Park.

Auf dem Campus können Kindergartenkinder und Grundschüler:innen basteln, tüfteln und experimentieren.

Schüler:innen der Grund- und weiterführenden Schulen finden in der Arena viele spannende Mitmachstationen.



Die naturwissenschaftlichen Erlebnistage Explore Science

Seit 2006 veranstaltet die Klaus Tschira Stiftung jährlich die naturwissenschaftlichen Erlebnistage EXPLORE SCIENCE im Luisenpark Mannheim. Zentrales Anliegen ist dabei, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, naturwissenschaftliche Phänomene selbst zu entdecken.

Das Angebot für Kindergartenkinder, Schülerinnen und Schüler sowie Familien reicht von interaktiven Ausstellungen über zahlreiche Mitmachaktionen, Workshops und Bühnenshows bis hin zu Experimentalvorträgen und Wettbewerben.

Mit Explore Science möchte die Klaus Tschira Stiftung bei jungen Menschen das Interesse an naturwissenschaftlichen Themen wecken und die Vernetzung von wissenschaftlichen Einrichtungen und Schulen fördern.





Die 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 voran zu bringen, fördert die KTS unter anderem die Kommunikationskompetenz von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern. 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 Schülerinnen und Schülern 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 Schülerinnen und Schüler bietet die Tschira-Jugendakademie. Und mit den schlaun Büchern der Edition Klaus Tschira Stiftung versucht die KTS Naturwissenschaften zu Hause für die ganze Familie begreifbar zu machen.

Diese und andere Bildungsprojekte der Klaus Tschira Stiftung sind auch bei Explore Science zu finden.

klaus-tschira-stiftung.de

Interaktive Mathematik-Ausstellung

In der interaktiven Ausstellung erwarten euch vier Stationen mit vielen spannenden Experimenten zum Thema „Mathematik“.

Das Mathematikum in Gießen ist das erste mathematische Mitmachmuseum der Welt. Es begeistert jährlich etwa 120.000 Besucher:innen. Die Wanderausstellung „Mathematik zum Anfassen“ präsentiert eine Auswahl der beliebtesten Experimente. Die Zusammenstellung der interaktiven Exponate eröffnet den Besucher:innen einen neuen, spielerischen Zugang zur Mathematik und spiegelt eine große Themenvielfalt der Mathematik wider. Die Besucher:innen erwarten eine Mischung aus Aktion und Konzentration, aus Handeln und Denken, aus Einsicht und Vergnügen.

Altersempfehlung: alle Altersstufen

1

Formen und Flächen

Flächen und Formen sind die Grundlage der Geometrie. An fünf Experimentierstationen können Besucher:innen spannende Exponate aktiv erleben – sei es bei den Knobelaufgaben zum Tüfteln oder den faszinierenden Seifenhautformen.

2

Muster & Optimierungen

Optimierungsprobleme und Mustererkennung spielen in der Mathematik eine große Rolle. Bekannte Beispiele sind „Das Problem des Handlungsreisenden“ und die „Penrose-Parkettierung“. Diese können, neben anderen kniffligen Aufgaben, bei den Experimenten „Deutschlandtour“ und dem „Penrose-Puzzle“ gelöst werden.

3

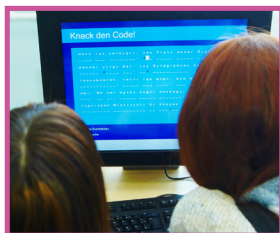
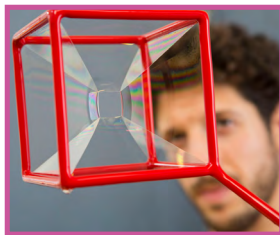
Zufall & Wahrscheinlichkeit

In der Mathematik versucht man durch verschiedene Methoden, die Wahrscheinlichkeit zufälliger Ereignisse vorherzusagen – zum Beispiel liegt die Wahrscheinlichkeit beim Münzwurf Kopf oder Zahl zu werfen, bei jeweils 50 Prozent. An der Station „Zufall & Wahrscheinlichkeit“ dreht sich alles um dieses Thema. Man kann verschlüsselte Texte knacken oder versuchen, mit möglichst wenigen Zügen, den Turm von Ionah zu versetzen.

4

Kurven & Funktionen

Mit Hilfe von Funktionen lassen sich verschiedene Phänomene mathematisch exakt berechnen – beispielsweise die genaue Flugbahn eines Körpers, wenn Geschwindigkeit und Richtung bekannt sind. An der Station vier beschäftigen sich die Besucher:innen interaktiv mit Kurven und Funktionen. Man kann zum Beispiel eine Brücke bauen, die ohne Schrauben, Kleber oder andere Hilfsmittel hält oder sich in eine riesen-große Seifenhaut einhüllen.



Mitmachstationen

Die Explore Science Partner-Institutionen aus Forschung, Bildung und Wissenschaft bieten an den Mitmachstationen zahlreiche Experimente rund um das Thema „Mathematik“ an.

5



Mathematische Schätzreise durch die Welt

Hebel-Gymnasium Schwetzingen

Altersempfehlung: 4.-7. Klasse

In unserem Alltag schätzen wir viel öfter als etwas genau zu berechnen. Begeht euch an dieser Station auf eine mathematische Schätzreise durch die Welt. Testet eure Fähigkeiten beim Schätzen von Gewichten, Volumen und Zeiten.

6



Schatzsuche

Carl-Bosch-Gymnasium Ludwigshafen

Altersempfehlung: 1.-7. Klasse

Ihr werdet auf eine tropische Insel versetzt, um einen im Meer versunkenen Schatz zu stehlen. Ihr habt allerdings nur wenig Zeit, um in der Unterwasserwelt alle verschlüsselten Nachrichten aufzudecken. Dabei müsst ihr schnell alle Hinweise finden, die zum Inhalt der Schatztruhe führen, weil jemand anderes sie auch sucht. Um das Spiel zu gewinnen, muss euer Team die Schatztruhe finden und öffnen.

7

Mit Mathe um die Welt

Ada-Lovelace-Projekt TU Kaiserslautern

Altersempfehlung: 3.-7. Klasse

Mathematik ist viel mehr als Rechenaufgaben, die ihr aus dem Unterricht kennt. An dieser Station führt euch die Mathematik einmal um die Welt. Hier geht ihr der Frage nach, wie man am besten seinen Koffer packt, um alle wichtigen Dinge dabei zu haben. Oder wie man geschickt von einem voll geparkten Parkplatz kommt, um den Flug noch rechtzeitig zu erwischen. Außerdem könnt ihr mit anschaulicher Geometrie sogar eine eigene Weltkugel bauen.

8

Spieglein, Spieglein an der Wand, zeig' uns das Schönste im ganzen Land

Lessing Gymnasium Mannheim

Altersempfehlung: 1.-4. Klasse

Erzeugt mit Spiegeln eigene wunderschöne symmetrische Bilder und findet dabei heraus, wie ein Kaleidoskop aufgebaut ist und funktioniert. Wie sieht das Muster eigentlich aus, wenn ihr selbst darinsteht? Probiert es aus, indem ihr in ein riesiges Kaleidoskop schlüpft.



9

Grundschulwettbewerbszelt und Parcours: Numerica und Geometrica werden bunt!

Explore Science

Altersempfehlung: 1.-4. Klasse

*Nur mit Anmeldung!
Siehe Workshops Seite 35*

Beim Parcours „ Numerica und Geometrica werden bunt!“ spielen zwei Gruppen einer Klasse gegeneinander. Dazu wird jede Gruppe in Kleingruppen eingeteilt, die alle gleichzeitig versuchen, die Aufgaben der Bewohner:innen der Planeten Numerica und Geometrica zu lösen. Jede gelöste Aufgabe zeigt, in welcher Farbe ein Teil des Planeten angemalt werden muss.

10

Das Weltall in Zahlen

Haus der Astronomie und Astronomieschule

Altersempfehlung: 1.-4. Klasse

Das Weltall steckt voller Mathematik! Da sind zum Beispiel die riesigen Entfernungen der Himmelskörper. Sie lassen sich mit der Angabe Kilometer oft gar nicht mehr sinnvoll angeben. Daher braucht es eine neue Maßeinheit: das Lichtjahr! Und wusstet ihr, dass auch die Maßeinheiten Tag, Monat und Jahr einen astronomischen Hintergrund haben? Hier könnt ihr mehr darüber erfahren: Was gibt es für Himmelskörper im Weltall, wie groß sind sie und wie weit sind sie von der Erde entfernt? Außerdem vermesst ihr unser Sonnensystem und reist mit einem Sonnenstrahl durchs Weltall!

11

Escape-Room – Knobelt euch frei

Kinderakademie Mannheim

Altersempfehlung: 1.-4. Klasse

Im Escape-Room stellt ihr euch verschiedenen Knobelaufgaben und Logikrätsel, die ihr lösen müsst. Erst wenn ihr den richtigen Zahlencode im Schloss eingeben könnt, gelangt ihr in den nächsten Raum. Für all dies braucht ihr jedoch nicht nur Logik, sondern auch Mathematik. Schafft ihr es gemeinsam, alle Schlösser zu knacken und auf der anderen Seite wieder herauszukommen? Das werden wir sehen!

12

Origami – was Papier alles kann

Hölderlin-Gymnasium Heidelberg

Altersempfehlung: Kindergarten, 1.-10. Klasse

An dieser Station lässt sich ein Stück Papier durch die Kunst des Papierfaltens in eine wunderschöne Figur verwandeln. Unter Anleitung könnt ihr hier die Technik des Papierfaltens lernen und euer eigenes Origami-Tier falten! Die Besucher:innen sind an dieser Station dazu eingeladen, einen Kranich für das Friedensmuseum in Hiroshima zu falten. Außerdem lernt ihr hier die fünf platonischen Körper und ihre besonderen Eigenschaften kennen. Eine Anleitung zum Basteln für zuhause bekommt ihr auch.



13

Workshop: Quadrate, Drachen und Häuser – Alltagsformen falten

Forscherstation

Altersempfehlung: Kindergarten

*Mittwoch bis Freitag nur mit Anmeldung!
Siehe Workshops Seite 34*

In diesem Workshop dreht sich alles um unterschiedliche geometrische Formen im Alltag. Die Formen sind in eine Geschichte eingebunden. Die fertige Faltschichte können die Kinder mitnehmen.

14

Spiel mit dem Zufall: Gestalte Monster und Perlenketten!

Forscherstation

Altersempfehlung: Kindergarten, 1.-2. Klasse

Kai Klötzchen, Paul und Marie spielen ein Würfelspiel. Die drei Freunde staunen, dass bei jedem Wurf ein anderes Ergebnis herauskommt. Was für ein Zufall!

Hier nutzt ihr den Zufall kreativ und macht Würfelketten aus bunten Perlen und Würfelmonster, von denen keins dem anderen gleicht – oder etwa doch?

Monster und Perlenkette können die Kinder mitnehmen.

15

Kindergartenwettbewerb

Forscherstation

Altersempfehlung: Kindergarten

Vom 1. Februar bis 21. April waren Kindergärten und Kitagruppen aufgerufen, sich mindestens vier Wochen mit dem Wettbewerbsthema „Rechteck, Würfel, Rolle und Co“ zu beschäftigen. Dabei sollten sie sich zunächst z.B. mit den Flächen-Grundformen Kreis, Viereck, Dreieck beschäftigen, darauf aufbauend z.B. mit den Körper-Grundformen Kugel, Würfel, Quader und Rolle/Walze. Die Ergebnisse wurden dokumentiert. Ein weiterer Teil des Wettbewerbs war die Erstellung einer Figur, die einen Freund von Bauklotzmann Kai Klötzchen darstellt.

An dieser Station bekommt ihr alle Informationen zur Forscherstation und zum diesjährigen Kindergartenwettbewerb.

16

EXPLORE SCIENCE-INFOPOINT

Hier findet ihr alle Informationen zu Explore Science, über die Klaus Tschira Stiftung und ihre vielfältigen Bildungsprojekte.

17

Faszination Spiegelwelten

Mathematik-Informatik-Station (MAINS)

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Hier könnt ihr erkunden, welche geometrischen Objekte sich auf verblüffende Weise mit Spiegelungen erzeugen lassen, wie sie sich verändern lassen und welche Symmetrien dabei zu finden sind. Die Stationen sind Teil der interaktiven Ausstellung „Faszination Spiegelwelten“ der MAINS. Eine Station zeigt, wie ein Lichtstrahl durch ein Raster aus runden Spiegeln gelenkt wird und dabei Chaos oder symmetrische Muster geschaffen werden, je nach gewählter Position oder Richtung.

18

Winkelwerkstatt

Integrierte Gesamtschule Ludwigshafen Gartenstadt

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Hier baut ihr eine Röhre, mit der ihr herausfinden könnt, wie weit ihr von einem Gegenstand entfernt sein müsst, um ihn mit der scheinbaren Größe 8 Grad zu sehen. Zudem könnt ihr, um den Winkel eines Ziels über dem Horizont zu messen, ein Tablet mit Neigungssensor nutzen. Dafür gibt es kostenlose Apps. Wir bauen mit euch einen „Z-Spiegel“, mit dem ihr ein Ziel präzise anpeilen könnt.



19

Messen: (im)possible? – mit Quanten die Welt verstehen

Universität Heidelberg – IsoQuant

Altersempfehlung: 8.-13. Klasse

Die Welt der Quantenphysik ist ein erstaunlicher Ort, an dem andere Gesetze herrschen! Quantenteilchen können darum seltsame und wunderbare Dinge tun, mit denen wir experimentieren wollen. Die Mathematik der Quantenwelt ist vielleicht etwas anders als gewohnt - aber dafür spannend! Bei unserer Mitmachstation lernt ihr nicht nur die Grundlagen der Quantenphysik kennen, sondern dürft auch selbst experimentieren. Zwingt die Quanten auf die Waage, gebt alles beim Quanten TicTacToe und entdeckt so manche kleine oder große Überraschung der Quantenwelt!

20

Lessings Zeit der Mathematik

Lessing-Gymnasium Lampertheim

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

An dieser Station lernt ihr Funktionen auf eine andere Art kennen. Ihr könnt euch nämlich euren eigenen Funktionsgraphen erlaufen. Mit einem Ultraschallsensor messen wir eure Bewegungen und stellen diese als mathematische Funktion da. Auch das Teilgebiet Geometrie kommt hier nicht zu kurz, ihr könnt eine Burg aus mathematischen Körpern basteln. Außerdem könnt ihr Karten- und Zaubertricks lernen und diese mit Hilfe von Berechnungen erklären.



21

Mathematik und Informatik erleben, entdecken und begreifen

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Mathe macht Spaß, schult das Denken und ist Grundlage unseres von Technologie geprägten Alltags. An den Experimentierständen des Mathelabors und des Informatiklabors vom Karlsruher Institut für Technologie (KIT) könnt ihr Zauberknotten knüpfen, Rätsel lösen, mit Knobelspielen euer logisches Denken schulen, Computersimulationen erkunden, erfahren wie ein Computer rechnet und Informatik hautnah erleben.

22

Mathematik und Architektur

LÖWENROT-Gymnasium St. Leon-Rot

Altersempfehlung: 1.-13. Klasse

Beim Bau eines Gebäudes wird viel Mathematik benötigt. Dabei werden die Berechnungen umso schwieriger, je komplexer die Form ist. Es müssen die Kräfte berechnet werden, die je nach Material und Größe der Bauteile wirken, damit Mauern an den richtigen Stellen stehen. Als Beispiel für besondere Formen wird an dieser Station gezeigt, wie ihr eine Kuppel oder mathematische Minimalflächen bauen könnt. Zum Thema Statik findet ihr hier Beispiele zu Masseschwerpunkten, Gleichgewicht und Kräfteberechnungen.



23

Spaß in der Programmierwerkstatt

Waldschule Mannheim

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

In diesem Zelt können Besucher:innen eigenständig Dash-Roboter tanzen lassen und dabei in die blockbasierte Programmierung hineinschnuppern. Außerdem könnt ihr in 10 Minuten von Schülerinnen der Girls' Digital Camp AG programmieren mit Snap! lernen. Dabei erstellt ihr eigene Kunstwerke. Noch nicht genug? Ihr könnt auch digitale Grußkarten erstellen und bei Social Media versenden sowie kleine mathematische Probleme und Rätsel lösen.

24

Schülerwettbewerbe

Mittwoch bis Freitag, 21. bis 23. Juni 2023

Klassenstufen 5 bis 13, nur für angemeldete Schülerteams!

Mittwoch, 21. Juni 2023

Wettbewerbe: Brückentechnologie & Präzisionswaage
Registrierung: ab 9 Uhr
Präsentation: ab 10:30 Uhr
Preisverleihung: 16 Uhr, Bühne Konzertmuschel

Donnerstag, 22. Juni 2023

Wettbewerbe: Landvermessung & Windmühle
Registrierung: ab 9 Uhr
Präsentation: ab 10:30 Uhr
Preisverleihung: 16 Uhr, Bühne Konzertmuschel

Freitag, 23. Juni 2023

Wettbewerbe: Kaleidoskop & Wasserträger
Registrierung: ab 9 Uhr
Präsentation: ab 10:30 Uhr
Preisverleihung: 16 Uhr, Bühne Konzertmuschel

24

Wasserraketen selbstgebaut!

Nur am Samstag, 24. Juni von 9 bis 16 Uhr

Altersempfehlung: alle Altersstufen

Baut eine Wasserrakete, die möglichst hochfliegt. Hierfür wird eine handelsübliche Kunststoffflasche mit Leitwerken und einer Raketenspitze versehen; anschließend wird die Rakete mit Wasser gefüllt und auf einer Startrampe über ein Ventil unter hohem 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 100m hoch senkrecht aufsteigt.

25

Der Goldene Schnitt und DU

experimenta Heilbronn

Altersempfehlung: 1.-13. Klasse

Wusstet ihr, dass bei allen Menschen die Kopflänge 7 bis 8 Mal in die Körperlänge passt? Das bekannte Bild von Da Vinci (der vitruvianische Mensch im Kreis) ist dafür ein Erklärungsbeispiel, und auch ein Beispiel für den goldenen Schnitt. Vermesst euch und eure Proportionen selbst. Außerdem könnt ihr an dieser Station Mathe- und Rechenrätsel aktiv lösen und durch hin- und herrennen gewinnen. Testet eure Körper- und Gedankenschnelligkeit mit unserem Active-Floor!

26

Rechnen mit Nullen und Einsen

Fachoberschule Schifferstadt

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Rechnen mit Nullen und Einsen klingt einfach, oder? Dafür gelten jedoch andere Regeln als sonst in der Mathematik. Maschinen, Computer und Smartphones rechnen nur damit! Ihr steuert Druckluftzylinder mit den Regeln der boolschen Algebra und verdient Zeitpunkte. Entschärft gemeinsam eine Bombe – mit den neuen Rechengesetzen – und verdient Zeitpunkte. Verspielt eure Zeitpunkte am einzigen pneumatischen Ping-Pong der Welt - exklusiv hier bei Explore Science!

27

Quantifi..hä? – Mathematik im Alltag

Heidelberger Institut für Theoretische Studien (HITS)

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Mathe nützt im echten Leben nichts? Überzeugt euch an dieser Station vom Gegenteil! Erfahrt, wie Mathematik in modernen Anwendungen zum Einsatz kommt, und macht mit beim Wettbewerb am virtuellen Windkanal. Spielt außerdem Wetterdienst und bestimmt, ob es an einer bestimmten Wetterstation am Folgetag regnen wird. Vorsicht – wenn ihr den Leuten als Wetterdienst verspricht, dass es nicht regnen wird, sind sie sauer, wenn sie nass werden!

28

Faszination π

Johann-Sebastian-Bach-Gymnasium Mannheim

Altersempfehlung: 1.-13. Klasse

An dieser Station dreht sich alles um π (Pi). Die Kreiszahl π ist eine Kommazahl mit unendlich vielen Nachkommastellen. Hier könnt ihr über 4000 Stellen dieser Zahl lernen. Wie viele davon könnt ihr euch merken? Stellt euch einem Gedächtniswettbewerb. Wusstet ihr, dass man π mit Streichhölzern und einem Blatt Papier bestimmen kann? Ihr bestimmt π experimentell mit dem Buffonschen Nadelproblem. Je mehr von euch mitmachen, desto genauer wird der Wert von π . Schon im alten Ägypten taucht π auf. Hier erfahrt ihr neben historischen Fakten auch Kurioses über π .

29

Zeitsprünge und Rechenkünstler: Die Welt der Zahlen in der Geschichte

Reiss-Engelhorn-Museen (REM)

Altersempfehlung: 4.-7. Klasse

Wie die Menschen vor über 2000 Jahren im römischen Reich – ohne technische Hilfsmittel – rechneten, könnt ihr hier ausprobieren. Auch in einem Museum spielen Zahlen eine wichtige Rolle: Historische Ereignisse erscheinen als Jahreszahlen aufgereiht wie eine Perlenkette. Da kann man leicht den Überblick verlieren und Zeitabstände versehentlich falsch einschätzen. Lebte die Pharaonin Kleopatra zeitlich näher am Bau der großen Pyramiden oder an der Erfindung des Autos? Hier erfahrt ihr die verblüffende Antwort.

30

Verschlüsselungstechniken

Integrierte Gesamtschule Mannheim-Herzogenried

Altersempfehlung: 1.-13. Klasse

An dieser Station könnt ihr dem Code unserer Erbsubstanz (DNA) auf den Grund gehen und mit Hilfe des genetischen Codes geheime Nachrichten verschlüsseln. Außerdem erfahrt ihr, welche Informationen die DNA speichert und wie effektiv sie dabei ist. Man hört ständig in den Nachrichten: Daten werden verschlüsselt, damit andere sie nicht lesen können. Was passiert da? Hier lernt ihr, wie Verschlüsselungen funktionieren. Erlebt Verschlüsselungstechnik außerdem in der Virtual Reality hautnah. Findet mithilfe der VR-Brille die verschollene Grabkammer in einer Minecraft-Welt.

31

Cybersicherheit zum Anfassen mit dem CISPA Cysec Lab

CISPA Cysec Lab

Altersempfehlung: 4.-13. Klasse

An dieser Station erfahrt ihr in verschiedenen Experimenten und Stationen, wie viel Mathematik tatsächlich in Informatik und Cybersicherheit steckt. Wie werden Texte in eine für Maschinen und Computer lesbare Form gebracht und wie codiere ich mit Binärcode? Lernt mehr über XOR als eine der ersten sicheren Verschlüsselungsmethoden, die auch heute noch für verschiedene Algorithmen genutzt wird. Verschlüsselung zum Anfassen und Ausprobieren: Mit einem selbstgebastelten Viginère-Quadrat könnt ihr geheime Nachrichten ver- und entschlüsseln.

32

First-Tech-Challenge

Königin-Katharina-Stift Gymnasium

Altersempfehlung: 8.-13. Klasse

Mit einem selbst gebauten und programmierten Roboter sind auf einem Spielfeld verschiedene Aufgaben zu lösen und Punkte zu sammeln. Es wird mehrmals gespielt. In jeder Runde werden zwei Teams zufällig ausgelost. Die Teams treten gegen zwei andere an und sammeln durch Teamwork möglichst viele Punkte. Bei allen Wettbewerben gilt: Jeder hilft jedem.

33

Unendlichkeit endlich verständlich

Oranienschule Wiesbaden

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Papier, Kleber, Schere - drei simple Dinge, die Erstaunliches bewirken! Entdeckt die Eigenschaften des Möbiusbands. Eure Köpfe werden rauchen, wenn ihr versucht euch vorzustellen, was entsteht, wenn ihr ein Möbiusband zerschneidet. Im künstlerischen Teil der Station sind Endlosschleifen im Film das Thema. Mit Smartphones und einfachen Gestaltungsmitteln macht ihr Filme ohne Ende und werdet so zum Nachdenken über filmische Endlosigkeit angeregt. Von Endlosschleifen zur Unendlichkeit. Spielt Gedankenexperimente zur Unendlichkeit durch. Kommt mit auf eine Reise über unendlich große Schachbretter und geht dem Schein-Paradox von Achilles und der Schildkröte auf den Grund.



34

Ein Universum der Wahrscheinlichkeiten

Haus der Astronomie

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

Hier lernt ihr, was Wahrscheinlichkeiten mit Exoplaneten – also Planeten anderer Sternsysteme – und mit Elementarteilchen-Kollisionen zu tun haben. Eine Supernova (Sternexplosion) kann Teilchen auf unvorstellbar große Geschwindigkeiten beschleunigen. Wie diese Geschwindigkeiten zustande kommen und wie sie verteilt sind, erfahrt ihr in einem Experiment mit Würfeln und vielen bunten Bällen. Wenn ihr zu einem beliebigen Planeten im Universum fliegen könntet, wäre das vielleicht ein riesiger Gasplanet wie Jupiter? Am Glücksrad könnt ihr es ausprobieren!

35

Komm zu uns und würfle deine Noten!

Marie-Baum-Schule Heidelberg

Altersempfehlung: 5.-13. Klasse

An dieser Station erfahrt ihr alles über den Zufall. Lernt spannende Spiele kennen, bei denen der Zufall eine große Rolle spielt. So könnt ihr eine Münze werfen oder mit Würfeln spielen. Eure Ergebnisse werden zu einem Gesamtergebnis hinzugefügt. Außerdem könnt ihr ein Musikstück komponieren, dazu benötigt ihr nichts weiter als ein paar Würfel. Auch in der Biologie begegnet uns der Zufall: Ihr werdet feststellen, dass durch zufälliges Kombinieren verschiedener Genmerkmale der Eltern, ganz unterschiedliche Kinder entstehen können.



36

“Ich war zu faul zum Rechnen”. Mit Mathe zum Computer.

Zuse-Computer-Museum (ZCOM)

Altersempfehlung: 5.-10. Klasse

Diese Station fragt nach den Möglichkeiten vergessener Rechenhilfsmittel. Es wird erklärt, wie die eigenen Finger auch für große Rechnungen eingesetzt werden können. Außerdem gilt es, mit Napierschen Stäbchen, dem Abakus oder auf den Linien zu rechnen. Wer den Dreh raus hat, kann sich zudem seine Ergebnisse mit Hilfe von mechanischen Rechenmaschinen erkurbeln. Wie rechnet ein Computer mit Nullen und Einsen? Wie lassen sich Daten damit verschlüsseln? Wie kodiert ein Computer Farben und was hat das mit Logik zu tun? All das kann an dieser Experimentierstation durch verschiedene Mitmachobjekte erfahren werden.

37

Mathe ist schön! Penrose-Puzzle

BASF Schülerlabore

Altersempfehlung: 7.-10. Klasse

Kreise, Karos oder Sterne – geometrische Muster begegnen uns überall. Ihr findet sie auf Pflanzenblättern, eurer Kleidung oder Holzböden. Muster sind nicht nur schön, hinter manchen von ihnen versteckt sich auch spannende Mathematik. So wurde das Penrose-Parkett nach dem Mathematiker Roger Penrose benannt, der in den 1970er Jahren zeigte, dass sich mit wenigen Kacheltypen eine Fläche ohne Lücken fliesen lässt. Die gleichen Muster finden sich auch in der Chemie in der Struktur sogenannter Quasikristalle. Findet heraus, wie sich mit nur zwei geometrischen Figuren „unendliche“ Muster legen lassen, die sich nicht wiederholen.

MITTWOCH, 21. JUNI

10 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder

Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

11 Uhr *Faszination Mathematik*

Prof. Dr. Albrecht Beutelspacher,
Direktor des Mathematikums Gießen

Altersempfehlung: 5.-10. Klasse

12 Uhr *Zahlen machen Spass*

Forschercircus

Altersempfehlung: 1.-7. Klasse

13 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows

Altersempfehlung: alle Altersstufen

14 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder

Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

15 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows

Altersempfehlung: alle Altersstufen

16 Uhr *Preisverleihung Schülerwettbewerbe*

Wettbewerbe: • Brückentechnologie
• Präzisionswaage

DONNERSTAG, 22. JUNI

10 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder

Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

11 Uhr *Ein Computer aus einer Hand voll Atomen – Laser, Quanten und der kälteste Punkt im Universum*

Elinor Kath und Tobias Hammel, Universität Heidelberg

Altersempfehlung: 8.-13. Klasse

12 Uhr *Musikklasse*

Rock ,n' School (Schulrockband Grundschule Hilsbach-Weiler)

Altersempfehlung: alle Altersstufen

13 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows

Altersempfehlung: alle Altersstufen

14 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder

Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

15 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows

Altersempfehlung: alle Altersstufen

16 Uhr *Preisverleihung Schülerwettbewerbe*

Wettbewerbe: • Landvermessung
• Windmühle

FREITAG, 23. JUNI

10 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*



ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

11 Uhr *Preisverleihung Kindergartenwettbewerb*



Forscherstation
Altersempfehlung: Kindergarten

12 Uhr *Zahlen machen Spass*



Forscher circus
Altersempfehlung: 1.-7. Klasse

13 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*



experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen

14 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

15 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen

16 Uhr *Preisverleihung Schülerwettbewerbe*

Wettbewerbe: • Kaleidoskop
• Wasserträger



mit Gebärdensprache

SAMSTAG, 24. JUNI

10 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*



ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

11 Uhr *Mathe Event mit Physik-Event*



Physik-Event
Altersempfehlung: alle Altersstufen

12 Uhr *Zahlen machen Spass*



Forschercircus
Altersempfehlung: 1.-7. Klasse

13 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*



experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen

14 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer*

ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse

15 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik*

experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen

16 Uhr *Mathe Event mit Physik-Event*

Physik-Event
Altersempfehlung: alle Altersstufen



mit Gebärdensprache

SONNTAG, 25. JUNI

- 10 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer***
ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse
- 11 Uhr *Mathe Event mit Physik-Event***
Physik-Event
Altersempfehlung: alle Altersstufen
- 12 Uhr *Zahlen machen Spass***
Forschercircus
Altersempfehlung: 1.-7. Klasse
- 13 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik***
experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen
- 14 Uhr *Das Geburtstagsfest im Zauberwald – Ein märchenhaftes Mathe-Abenteuer***
ACTeFact – Naturwissenschaftliches Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten und 1.-4. Klasse
- 15 Uhr *Zauberhafte Zahlen – Mit spektakulären Experimenten auf Reise durch die Welt der Mathematik***
experimenteshows
Altersempfehlung: alle Altersstufen
- 16 Uhr *Mathe Event mit Physik-Event***
Physik-Event
Altersempfehlung: alle Altersstufen

Explore Science Workshop-Angebote 2023

Die Workshops werden von Mittwoch bis Freitag von Fachleuten geleitet und sind altersgerecht aufbereitet. Sie richten sich an alle Kindergartengruppen und Schulklassen, die sich mit dem Thema „Mathematik“ intensiver auseinandersetzen möchten.

Teilnahme nur für angemeldete Kindergartengruppen und Schulklassen!

Workshop 1 | Station 13 | Kindergarten

Quadrate, Drachen und Häuser – Alltagsformen falten
Forscherstation

Workshop 2 | Station 9 | 1.-4. Klasse

Parcours – Numerica und Geometrica werden bunt!
Explore Science

Workshop 3 | Zelt A | 5.-10. Klasse

Planspiel - Gründe dein Eiscafé
Ada-Lovelace-Projekt

Workshop 4 | Zelt A | 5.-8. Klasse

Mathematik ohne Lesen und Schreiben – wie geht das?
Universität Heidelberg

Workshop 5 | Zelt B | 3.-5. Klasse

Gut gemessen, ist halb gewonnen
TECHNOSEUM

Workshop 6 | Zelt B | 5.-7. Klasse

Logarithmus macht Sinn
Carl Bosch Museum

Workshop 7 | Zelt C | 10.-13. Klasse

Mit Forensik den „Verbrechen“ auf der Spur
COACHING4FUTURE

Workshop 8 | Zelt C | 8.-13. Klasse

Robotern das Laufen beibringen
COACHING4FUTURE

Workshop 9 | Zelt C | 9.-13. Klasse
Die Umwelt retten im Wettlauf gegen die Uhr
COACHING4FUTURE

Workshop 10 | Zelt D | 5.-13. Klasse
Codierung: Emojis und Unicode
CISPA Cysec Lab - Schülerlabor für Cybersicherheit

Workshop 11 | Zelt D | 5.-7. Klasse
Taschenrechner ohne Strom? Rechnen wie die Römer
Reiss-Engelhorn-Museen

Workshop 12 | Zelt E | 5.-10. Klasse
Spaghetti-Statistik
Jugend forscht

Workshop 13 | Zelt E | 1.-4. Klasse
Lesen und Knobeln
Stadtbibliothek Mannheim

Alle Informationen zu den Workshop-Angeboten und Anmeldung für Kindergartengruppen und Schulklassen unter:
explore-science.info/mannheim/workshops

Anmeldezeitraum: 3. April bis 26. Mai 2023



PARTNERSCHULPROGRAMM 2024

Bewerben Sie sich als Partnerschule 2024 und werden Sie mit Ihrer Schule ein Teil von Explore Science!

Ein wesentlicher Bestandteil von Explore Science ist die aktive Einbindung von Kindern und Jugendlichen, nicht nur als Besucher:in, sondern auch als:

- Team oder im Klassenverband bei den Schülerwettbewerben
- Explore Science-Partnerschule

Schulen der Rhein-Neckar-Region können sich als Partnerschule bewerben und selbst entwickelte Experimente oder Exponate an einer eigenen Mitmachstation präsentieren. Ziel ist es, dass an den Stationen der Partnerschulen Kinder sowie Jugendliche von Schüler:innen lernen. Außerdem soll die Teilnahme als Partnerschule Impulse geben für:

- forschendes Lernen
- praktische Beispiele im Unterricht
- die Vernetzung von Schulen mit Forschungs- und Bildungseinrichtungen

Im Rahmen des Partnerschulprogramms gibt es zudem folgende zusätzliche Teilnahmemöglichkeiten:
Workshops und Klassen-Seminare!

Weitere Informationen und Bewerbung unter:
explore-science.info/mannheim/partnerschulen



Bewerbungsphase Partnerschulen 2024:
1. Juli bis 1. Oktober 2023



SCHULEN AUFGEPASST

Neben dem Partnerschulprogramm bietet Explore Science unterschiedliche Programme, an denen sich Schulen, Schulklassen und Schülerteams aktiv beteiligen können.

SCHÜLERBANDS ODER MUSIKKLASSEN

Das Programm von Explore Science von Mittwoch bis Sonntag von musikalischen Beiträgen eingerahmt, die auf der Bühne stattfinden. Die Dauer der musikalischen Beiträge liegt zwischen 30 und 60 Minuten.

REPORTERKLASSEN

Spannende Einblicke hinter die Kulissen, interessante Interviews mit Wissenschaftler:innen, täglich aktuelle Berichterstattung – das bietet der Science Express, die offizielle Explore Science-Tageszeitung. Schulklassen der Klassenstufen 5 bis 10 können mit dabei sein und als Journalist:innen aktiv werden! Als Nachwuchsreporter:innen blicken sie hinter die Kulissen der naturwissenschaftlichen Erlebnistage und lernen die Verantwortlichen sowie die Aussteller:innen und Bühnenakteur:innen persönlich kennen.

VIDEOTEAMS

Während Explore Science können Lehrkräfte mit Schüler:innen nicht nur forschen, experimentieren und entdecken, sondern auch im Videoteam (ab Klassenstufe 8) kleine Filmbeiträge erstellen. Dabei sind die Nachwuchsfilmher:innen nicht auf sich allein gestellt. Ein professionelles Team führt die Schüler:innen in die vielfältige Welt der Videoproduktion ein.

**Weitere Informationen und Bewerbung unter:
explore-science.info/mannheim/bewerbungen**

**Bewerbungsphase Musikgruppen,
Reporterklassen und Videoteams 2024:**

1. Juli 2023 bis 1. Februar 2024



EINTRITTSKARTEN REGISTRIERUNG UND ANMELDUNG

Liebe Explore Science-Fans,

vom 21. bis 25. Juni 2023 lädt die Klaus Tschira Stiftung wieder Kindergärten, Schulen und Familien zu den naturwissenschaftlichen Erlebnistagen – Explore Science – dieses Mal in den Herzogenriedpark Mannheim ein.

Die Ausschreibungen der Wettbewerbe für Kindergartengruppen sowie Schulklassen von Grund- und weiterführenden Schulen sind bereits Ende Februar 2023 gestartet. Anmeldepflichtige Workshop-Angebote für Schulklassen und Kindergarten-Gruppen wurden ab dem 3. April 2023 freigeschaltet.

Hinweise zur Anmeldung:

- Die Anmeldung für die Eintrittskarten ist **bis zum 25. Juni** auf der Website unter Eintrittskarten möglich:
explore-science.info/mannheim/eintrittskarten



- Für die Anmeldung muss online ein Account im Anmeldesystem angelegt werden.
- Anschließend kann der/die Accountinhaber/in Eintrittskarten für mehrere Personen bestellen.
- Die gebuchte Anzahl der Eintrittskarten wird digital erstellt und als Gruppenkarte an die im Account hinterlegte E-Mailadresse geschickt.
- Beim Betreten des Herzogenriedparks wird die Eintrittskarte gescannt.
- Klassen, die sich für Workshopangebote registriert haben, bekommen die Eintrittskarten nach Zusage per E-Mail zugesandt oder können die Karten in ihrem Anmeldeaccount herunterladen.
- Teams, die sich für Wettbewerbsaufgaben registriert haben, bekommen die Eintrittskarten nach dem Anmeldeschluss ab dem 21. April per E-Mail zugesandt, oder können die Karten in ihrem Anmeldeaccount herunterladen.

Öffnungszeiten:

Mittwoch, 21. Juni bis Sonntag, 25. Juni 2023 von 9 bis 17 Uhr

Veranstalter:

Klaus Tschira Stiftung gGmbH
Schloss-Wolfsbrunnenweg 33
69118 Heidelberg
Telefon: 06221 533 111
kontakt@explore-science.info

Die Klaus Tschira Stiftung (KTS) fördert Naturwissenschaften, Mathematik und Informatik und möchte zur Wertschätzung dieser Fächer beitragen. Das bundesweite Engagement beginnt im Kindergarten und setzt sich in Schulen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen fort. Die Stiftung setzt sich für neue Formen der Vermittlung naturwissenschaftlicher Inhalte ein. Mit Explore Science bringt die Klaus Tschira Stiftung jährlich zehntausende Besucher:innen in Kontakt mit den Naturwissenschaften. Dieses Jahr steht das Thema „Mathematik“ im Mittelpunkt!

Die KTS ermöglicht es, dass alle Explore Science-Angebote **kostenfrei** sind.

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

Vom 12. bis 16. Juni 2024 dreht sich bei Explore Science in Mannheim alles rund um das Thema „Klima & Umwelt“.

Folgt uns auf:



facebook.com/explore.science.naturwissenschaften.erleben



youtube.com/exploresciencevideos