

## Programm MINTmach-Tag 19.06.2024

1.	<b>Mausefallenrennen</b> alle 5. Klassen in den Altbaufloren:				
2.	<b>EG: 5a</b> <b>1. OG: 5b</b>		<b>2. OG: 5c</b> <b>3. OG: 5d und 5e</b>		
Pause	<b>Roboter programmieren</b> (Robotik AG) alle Interessierten <b>Rotunde 2. OG</b>		<b>Effektversuche</b> (Chemie AG) alle Interessierten <b>Raum 302</b>	<b>Hektor kennenlernen</b> (AG Vivarium) alle Interessierten <b>Vivarium</b>	
3.	<b>Spiele programmieren</b> (Informatik)	<b>Spaghetti-Brücke planen, bauen und testen</b> (Physik)	<b>Escape-Game Chemie</b> (Chemie)	<b>Zeichnen biologischer Objekte</b> (Biologie)	
4.	max. 30 nach Anmeldung  <b>Raum 208</b>	max. 30 nach Anmeldung  <b>Raum 204</b>	Jgst. (8-9-)10-11 nach Anmeldung  <b>Raum 302</b>	nach Anmeldung  <b>Raum N1</b>	
Pause			<b>Sauber ohne Schrubben:</b> (WP-10) alle Interessierten  <b>Raum 302</b>		
5.				<b>Escape-Game Biodiversität</b> (Biologie)  Jgst. 7-8 nach Anmeldung	<b>CyberMentor MINT-Projekte für Mädchen</b> Information für alle interessierten Schülerinnen  <b>Aula</b>
6.			<b>Filmdosen-Experiment:</b> Welcher Deckel fliegt am höchsten? (WP-8) alle Interessierten  <b>Schulhof</b>	<b>Raum N13</b>	<b>MINT-Schule - was heißt das?</b>  Information für alle Interessierten  <b>Aula</b>
Mittags-pause				<b>Probeexkursion Grünlinge*</b> nach Anmeldung bis zu 20 Plätze <b>Neubau, Biologie</b>	

\* Bitte auf passendes Schuhwerk achten, wir gehen wandern!