



DIE NATURWISSENSCHAFTLICHEN ERLEBNISTAGE

Zukunft MINT



Do. & Fr.
9 bis 16 Uhr

Sa.
10 bis 17 Uhr

PROGRAMM

11. bis 13. September 2025
Bürgerpark Bremen

Medienpartner:



www.explore-science.de

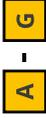
ERFORSCHEN
ERLEBEN
ENTDECKEN

Das Naturwissenschaftliche
Museum der
Klaus Tschira Stiftung





Workshopzeile
Workshops nur
mit Anmeldung!



Mitmachstationen



Imbiss



SWB Trinkwasserbar
- kostenloses Trinkwasser



Infozelt



Reporterklasse



Crew-Catering



Erste Hilfe



Sicherheitszelt



Mitmachstationen



- 1** Gestalte dein Poster
Jugend präsentiert
- 2** MINT + K: Code & Action
Stadtbibliothek Bremen
- 3** Insekten-Monitoring: Biodiversität messbar machen
Bee friendly
- 4** Expedition Medienwelten:
Programmieren, Gestalten, Entdecken
Blickwechsel – Verein für Medien und Kulturpädagogik
- 5** Expedition MINT: Klima erforschen
Alfred Wegener Insitut (AWI)
- 6** FutureNOW! Metropolregion Nordwest
**M2C Institut für angewandte Medienforschung
an der Hochschule Bremen, FutureNow!**
- 7** Digital Impact Lab – Dein MINT-Lab in Bremen
**M2C Institut für angewandte Medienforschung
an der Hochschule Bremen, Digital Impact Lab**
- 8** Vielfalt heute & morgen
botanika
- 9** Löwenzahn Bauwagen
Himmel und Erde
- 10** Naturwissenschaft-Astronomie
Olbers-Gesellschaft
- 11** MINT Kali Schlaufuchs zeigt Dir, wie es geht
Bürgerstiftung Lilienthal
- 12** Neugierig? Forsch mit! Die MINT-Zukunftswerkstatt
der Uni Bremen
Universität Bremen Transferstelle

13 Leben auf anderen Planeten
meerMINT und KlimaWerkStadt

14 Die Klimahaas Wetterküche – Wir brauen ein Gewitter
Klimahaas Bremerhaven

15 Gibt mir ein M! – Mathematik von übermorgen
Mathematik in Bremen!

16 Zukunft Mars?
ZARM / Humans on Mars

17 Schülerwettbewerb
Explore Science

18 **Nur Samstag:**
Wasserraketen - zugeschaut und mitgebaut!

19 Jugend forscht
Jugend forscht Bremen

20 Die Formel für unsere Zukunft
#MOIN - Modellregion Industriemathematik (Uni Bremen)

21 Tiefseeforschung – ohne MINT undenkbar
MARUM - Zentrum für Marine Umweltwissenschaften

22 Expériences en français! Experimentiere auf Französisch!
Institut français Bremen

23 MINT-Rallye: Mit Experimenten und Rätseln auf Spurensuche!
Europaschule SZ SIIl Utbremen

24 Die Welt der Codes, Roboter und Computer
Oberschule Findorff

25 Tüfteln, Basteln, Gestalten – Willkommen in unserem Makerlab
Neue Oberschule Gröpelingen

26 1D-Spaß: Mit Mikrocontrollern und LED-Bändern Spiele erfinden
Verein Deutscher Ingenieure, VDiNi-Club Bremen



INHALTSVERZEICHNIS

Explore Science – Zukunft MINT	5
Die naturwissenschaftlichen Erlebnistage	6
Die Klaus Tschira Stiftung	7
Allgemeine Informationen	8
Angebote in Deutscher Gebärdensprache (DGS)	8
Anreise zu Explore Science	9
Mitmachstationen	10
Bühnenprogramm	23
Workshops	26
Wettbewerbe	28
Partnerschule 2026 – jetzt bewerben!	30
Schulen aufgepasst!	31

Zukunft MINT



EXPLORE SCIENCE 2025 – Zukunft MINT

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

Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik – kurz MINT – stecken voller Ideen, die unsere Welt verändern können! Wenn wir diese Fächer fördern, entstehen neue Erfindungen und clevere Lösungen, die uns im Alltag helfen und Probleme wie Umweltverschmutzung oder Klimawandel angehen.

MINT-Fächer sind sehr wichtig, wenn es darum geht, unsere Umwelt zu schützen. Mit Mathe, Technik und Wissenschaft lassen sich neue Ideen entwickeln, um zum Beispiel den Klimawandel zu bekämpfen. Wenn verschiedene Fachrichtungen zusammenarbeiten, können umweltfreundliche Lösungen entstehen, die Energie sparen und weniger Müll produzieren.

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



DIE NATURWISSENSCHAFTLICHEN ERLEBNISTAGE EXPLORE SCIENCE

Seit 2006 lädt die Klaus Tschira Stiftung jährlich zu den naturwissenschaftlichen Erlebnistagen Explore Science in Mannheim ein. Das Ziel der Veranstaltung ist es, Kinder und Jugendliche für naturwissenschaftliche Themen zu begeistern und ihnen die Möglichkeit zu geben, naturwissenschaftliche Zusammenhänge selbst zu erforschen.

Das vielfältige Programm richtet sich an Kinder und Jugendliche. Es umfasst spannende Mitmachstationen, praxisorientierte Workshops, unterhaltsame Bühnenshows und naturwissenschaftliche Wettbewerbe für Grundschulen und weiterführende Schulen.

Zudem fördert die Klaus Tschira Stiftung mit Explore Science den Austausch zwischen Schulen und wissenschaftlichen Einrichtungen. Die Veranstaltung findet inzwischen in Mannheim, Bremen, Friedrichshafen und Magdeburg statt.

Die Klaus Tschira Stiftung feiert ihr 30-jähriges Jubiläum. Explore Science ist ein Teil der Jubiläumsaktivitäten.



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 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 andere Bildungsprojekte der Klaus Tschira Stiftung beteiligen sich auch mit Mitmachstationen oder Workshops an Explore Science.

www.klaus-tschira-stiftung.de

Klaus Tschira
Stiftung



ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Öffnungszeiten:

Donnerstag, 11. und Freitag, 12. September 2025 von 9 bis 16 Uhr
Samstag, 13. September 2025 von 10 bis 17 Uhr

Veranstalter:

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

Veranstaltungsort 2025:

Bürgerpark, Bremen

Angebote in Deutscher Gebärdensprache (DGS)

Das Bühnenprogramm wird Donnerstag, 11. September und Freitag, 12. September in Teilen durch Gebärdensprachdolmetscher:innen begleitet, um allen Besucher:innen ein inklusives Erlebnis zu ermöglichen. Explore Science ist für alle da!

Bühnenprogramm mit Gebärdensprachdolmetscher:innen:

Donnerstag, 11. September: 9:30 bis 12:30 Uhr
Freitag, 12. September: 9:30 bis 12:30 und 14:00 bis 16:00 Uhr



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.

Save the Date:

Vom 10. bis 12. September 2026 dreht sich bei Explore Science alles um das Thema „Erfindungen & Entdeckungen“.

ANREISE ZU EXPLORE SCIENCE

2025 findet EXPLORE SCIENCE vom 11. bis 13. September im Bürgerpark in Bremen statt.

Mit Bahn und Straßenbahn

Der Hauptbahnhof Bremen ist ca. 500 m vom Park entfernt.

Mit Auto und Bus

Von A27 kommend – bei Anschlussstelle 19 Bremen-Horn-Lehe abfahren Richtung Autobahnzubringer Universität – Autobahnzubringer bis Universitätsallee folgen – nach ca. 200m 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 600m links abbiegen auf Findorffallee und gleich rechts in die Hollerallee abbiegen, auf Hollerallee erste Querstraße rechts Richtung Dorint Hotel abbiegen.

Nähere Informationen zum Bürgerpark finden Sie unter: [buergerpark.de](https://www.buergerpark.de)

Navigation zum Bürgerpark über Google Maps:



MITMACHSTATIONEN

Die Explore Science-Mitwirkenden aus dem Bildungsbereich und der Wissenschaft bieten an den Mitmachstationen zahlreiche Experimente rund um das Thema „**Zukunft MINT**“ an.

- 1 **Jugend präsentiert**
- 2 **Stadtbibliothek Bremen**
- 3 **Bee friendly**
- 4 **Blickwechsel - Verein für Medien und Kulturpädagogik**
- 5 **Alfred Wegener Institut**
- 6 **M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen, FutureNow!**
- 7 **M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen, Digital Impact Lab**
- 8 **Botanika**
- 9 **Löwenzahn Bauwagen**
- 10 **Olbers-Gesellschaft**
- 11 **Bürgerstiftung Lilienthal**
- 12 **Universität Bremen Transferstelle**
- 13 **meerMINT und KlimaWerkstadt**
- 14 **Klimahaus Bremerhaven**
- 15 **Mathematik in Bremen!**
- 16 **ZARM/Humans on Mars**
- 17 **Schülerwettbewerbe**
Nur Samstag im Wettbewerbszelt:
Wasserraketen - zugeschaut und mitgebaut!
- 18 **Jugend forscht Bremen**
- 19 **#MOIN - Modellregion Industriemathematik (Uni Bremen)**
- 20 **MARUM - Zentrum für Marine Umweltwissenschaften**
- 21 **Institut français Bremen**
- 22 **Europaschule SZ SII Utbremen**
- 23 **Oberschule Findorff**
- 24 **Neue Oberschule Gröpelingen**
- 25 **Verein Deutscher Ingenieure, VDIni-Club Bremen**



WORKSHOPS – nur mit vorheriger Anmeldung!

Donnerstag und Freitag: Stationen A-G



MITMACHSTATIONEN

1

Jugend präsentiert

Altersempfehlung: Klasse 1-8

Gestalte dein Poster

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.

Anschließend nehmt ihr euer Poster mit nach Hause. Außerdem bekommt ihr eine kleine Überraschung und viele nützliche Präsentationstipps.

2

Stadtbibliothek Bremen

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-10

MINT + K: Code & Action

Technisches Know-how trifft auf kreative Ideen: In der Mitmachstation der Stadtbibliothek Bremen geht es um spielerisches Programmieren und logisches Denken. Auf dem Spielfeld „Code & Action“ werden Dash-Roboter auf Mission geschickt – Hindernisse müssen umfahren und Befehle richtig ausgeführt werden, damit am Ende Aktionen wie „Licht an!“ ausgelöst werden.

Die Teilnehmenden lernen dabei die Grundlagen der Wenn-Dann-Logik kennen – analog und digital – und setzen sich aktiv mit der Frage auseinander, wie digitale Technologien unseren Alltag und unsere Gesellschaft prägen.

**3***Bee friendly**Altersempfehlung: Klasse 5-13*

Insekten-Monitoring: Biodiversität messbar machen

Wie lassen sich Insekten bestimmen – und was kann dabei Künstliche Intelligenz (KI) leisten? Bei dieser Mitmachstation findet ihr es selbst heraus! Ihr erstellt euren eigenen Bestimmungsschlüssel, lernt typische Merkmale kennen und wendet anschließend digitale Tools wie den „Insector“ oder die „BeeMachine“ an. Mit Hilfe von Eye-Tracking-Technologie erlebt ihr, wie unterschiedlich Menschen und KI vorgehen – und welche Chancen und Herausforderungen das mit sich bringt. So erfahrt ihr nebenbei, wie Technik beim Schutz von Insekten helfen kann.

4*Blickwechsel – Verein für Medien und Kulturpädagogik**Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4*

Expedition Medienwelten: Programmieren, Gestalten, Entdecken

Wie funktioniert Programmieren? Was ist ein Algorithmus? Und wie kommt ein Kind als fliegende Biene in den Himmel?

Ihr könnt euch auf einem großen Spielfeld selbst Programmieranweisungen geben, kleine Roboter-Bienen steuern und euch als Bienen in den Himmel tricksen – mit einfachen Fotomontagen auf dem Tablet.

Mit Digitallupen könnt ihr Mikrowelten in Naturmaterialien wie Moos und Blättern erforschen und per Greenscreen geht's auf Expedition zu Dinosauriern oder Schlangen im Regenwald. Digitale Medien werden hier zu Werkzeugen zum Staunen, Forschen und Mitmachen.

5*Alfred Wegener Insitut (AWI)**Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13*

Expedition MINT: Klima erforschen

Wie wird das Klima erforscht? Was passiert bei einer Expedition ins Eis? Und welche spannenden Berufe stecken hinter der Forschung? An dieser Station taucht ihr in die Welt der Meeres- und Polarforschung ein. Ihr könnt selbst experimentieren, Daten auswerten und entdecken, wie Klimavorhersagen entstehen. Dabei erfahrt ihr, wie Forschende im Eis arbeiten – unter Bedingungen, in denen Technik ganz neu gedacht werden muss. Wer mag, probiert Polarkleidung an und macht ein Erinnerungsfoto vor einer eisigen Kulisse. Expedition MINT lädt euch ein, Wissenschaft hautnah zu erleben – zum Ausprobieren, Staunen und Mitmachen.

**6**

M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen | Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-9

FutureNOW! Metropolregion Nordwest

Wie hilft MINT-Wissen, den Klimawandel zu verstehen – und Lösungen zu finden? An verschiedenen Stationen könnt ihr euer Wissen in einem Klimaquiz testen und erweitern, mit Virtual-Reality-Brillen die Polarregionen erkunden oder eigene Impulse an der Klimapledge-Wand hinterlassen. Eine Fotowand des Alfred-Wegener-Instituts bietet visuelle Eindrücke aus der Arktisforschung. Ergänzt wird das Angebot durch thematische Kurzvorträge, die Einblicke in aktuelle Fragen der Klimaforschung geben – etwa zum Einfluss des Klimawandels auf die Ozeane und die globale Ernährung.

7

M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen | Altersempfehlung: Klasse 1-10

Digital Impact Lab – Dein MINT-Lab in Bremen

Im Digital Impact Lab dreht sich alles ums Entdecken, Erfinden und Ausprobieren. Hier gibt es spannende Themen wie Künstliche Intelligenz (KI), Coding, Robotik und Mikroskopie.

Ihr lernt, wie man die richtigen Prompts für Hausaufgaben findet, und taucht in virtuelle Welten mit Virtual-Reality-Brillen ein. Ihr könnt Lego-Roboter programmieren und Bilder mit KI in Bewegung versetzen. Mit Digi-Mikroskopen könnt ihr winzige Objekte untersuchen oder den Lebensraum der „wandelnden Äste“ auf eurer Hand erkunden. Forscht mit uns und entdeckt die Zukunft.

**8***botanika**Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13*

Vielfalt heute & morgen

Straßenbäume kühlen ihre Umgebung ab, filtern die Luft und spenden Schatten – aber nicht jeder Baum ist für die Stadt geeignet. Ihr lernt hier, welche Baumarten mit Hitze und Trockenheit zurechtkommen und überlegt: Welche Bäume würdet ihr in eurer Straße pflanzen?

Ihr könnt herausfinden, wie sich Schmetterlingsarten unterscheiden – durch genaues Hinschauen und Vergleichen. Denn nur wer Vielfalt erkennt, kann sie auch schützen.

Zum Schluss wird es kreativ: Ihr helft mit, den großen Fantasiebaum mit bunten Blättern zu gestalten.

9*Himmel und Erde**Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13*

Löwenzahn Bauwagen

Kommt vorbei und erkundet den originalen Löwenzahnbauwagen – mit Dachterrasse, Periskop, Werkbänken und riesigen Flüsterschüsseln. Ihr könnt optische und mathematische Experimente ausprobieren, kreativ werden und spielerisch eure Umgebung erforschen.

Seit 1980 wurden in über 250 Folgen „Löwenzahn“ alltägliche Phänomene, Technik und Wissenschaft verständlich und unterhaltsam erklärt.

Jetzt könnt ihr selbst auf Entdeckungstour gehen – mitten im Bauwagen!



10

Olbens-Gesellschaft

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-10

Naturwissenschaft Astronomie

Bastelt eine drehbare Sternkarte, gestaltet Planeten-Mobiles oder baut Raumsonden-Modelle – so wird das Weltall greifbar!

Ihr könnt erleben, wie Lichtverschmutzung den Nachthimmel verändert – mit einem Simulator, der zeigt, wie Sternbilder allmählich verschwinden. Außerdem erfahrt ihr, wie man sich am Sternhimmel orientiert und wie ein Teleskop funktioniert.

Wir beobachten die Sonne: Hier könnt ihr mit eigenen Augen einen Blick auf unsere Sonne werfen. Je nach Aktivität könnt ihr Sonnenflecken beobachten. Für kleine und große Himmelsforscher:innen!

11

Bürgerstiftung Lilienthal

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-7

MINT KaLi Schlaufuchs zeigt Dir, wie es geht

Zahlenzauber, Töne aus dem Bleistift und Codes, die Fehler erkennen: Hier dreht sich alles um MINT – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik.

Ihr könnt Logikschaltungen testen, mit dualen Zahlen rechnen, Wasser klären oder einen Elektromotor unter die Lupe nehmen. Hier könnt ihr einen Tetraeder bauen, den blinden Fleck im Auge entdecken und hören, wie ein Bleistift zur Tonleiter wird.

Kurzvorträge erklären spannende Themen wie fraktale Geometrie oder das geheimnisvolle Apfelmännchen. Der Schlaufuchs zeigt euch, wie's geht!



12

Universität Bremen Transferstelle
Altersempfehlung: Klasse 2-9

Neugierig? Forsch mit! Die MINT-Zukunftswerkstatt der Uni Bremen

In welcher Welt wollen wir in Zukunft leben?

An der Universität Bremen erforschen wir mithilfe von Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik die Herausforderungen der Welt von heute und entwickeln gute Ideen für die Welt von morgen.

In diesem Zelt könnt ihr mehr über die Arbeit der Universität Bremen erfahren, selbst experimentieren und eure eigenen Ideen einbringen.

13

meerMINT und KlimaWerkStadt
Altersempfehlung: Klasse 3-9

Leben auf anderen Planeten

Gibt es Leben auf anderen Planeten? An dieser Station erfahrt ihr, was die Erde so besonders macht, welche Bedingungen Leben möglich machen – und wo es diese vielleicht auch anderswo im Weltall gibt.

Beim Experiment zur Schwerkraft findet ihr heraus, wie unterschiedlich sie auf anderen Planeten wirkt. Ihr könnt eure eigenen Fantasie-Planeten gestalten und Gärten der Zukunft malen – auf der Erde oder im All.

Ein Quiz bringt euch auf die Spur der Energie: Wie funktioniert Energieerzeugung heute und wie könnte sie in Zukunft aussehen?

**14**

Klimahaus Bremerhaven
Altersempfehlung: Klasse 1-10

Die Klimahaus Wetterküche – Wir brauen ein Gewitter

Welche Zutaten braucht es für ein Gewitter und was muss passieren, damit es so richtig donnert und blitzt? Mithilfe der Ausstattung unserer Wetterküche und anhand von verschiedenen Experimenten könnt ihr schrittweise die Entstehung eines Gewitters nachvollziehen. Ihr erfahrt zudem, wieso extreme Wetterereignisse, wie konvektive Gewitter, durch den Klimawandel verstärkt werden und wie wir uns vor solchen Ereignissen schützen können. In einem Quiz könnt ihr euer Wissen zu unterschiedlichen Wetterphänomenen unter Beweis stellen und euch kleine Überraschungen erspielen.

15

Mathematik in Bremen!
Altersempfehlung: Klasse 4-13

Gibt mir ein M! – Mathematik von übermorgen

Was ist ein Beweis – und warum muss in der Mathematik alles ganz genau stimmen? Ihr könnt sehen, wie Fehler entstehen und warum sich mathematisches Wissen immer belegen lässt. Ihr sucht Primzahlen und lernt verschiedene Zahlensysteme kennen – von römischen Zahlen bis zum Binärcode. Was haben Quasikristalle mit Mathematik zu tun? Hier entstehen Muster, die sich nie genau wiederholen – und trotzdem einer Ordnung folgen. Erschafft neue Formen der Ordnung!

16

ZARM / Humans on Mars
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

Zukunft Mars?

Wie lebt und forscht man auf dem Mars? Wir zeigen euch, wie eine zukünftige Marsmission aussehen könnte – vom Inneren einer Marsstation bis zur Versorgung mit Wasser, Sauerstoff und Nahrung ohne Nachschub von der Erde. Dabei steht ein nachhaltiger Umgang mit Ressourcen im Mittelpunkt.

Ihr könnt kleine Roboter steuern und mit ihnen die Marsoberfläche erkunden. Satelliten liefern Daten, um sich in der fremden Umgebung zu orientieren. Ihr lernt, welche Fachrichtungen und Berufe für so eine Mission gebraucht werden – von Biologie über Chemie bis Ingenieurwesen.

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, 11. September 2025 – Kristallkugel (Grundschule)

Anmeldung ab 9 Uhr

Präsentation: ab 9:30 Uhr

Preisverleihung: 12:30 Uhr auf der Bühne

Freitag, 12. September 2025 – Tauchboot (Grundschule)

Anmeldung ab 9 Uhr

Präsentation: ab 9:30 Uhr

Preisverleihung: 12:30 Uhr auf der Bühne

Schülerwettbewerbe (Klasse 5-13)

Donnerstag, 11. September 2025 – Sonnensegel & Schere, Stein, Papier

Anmeldung: ab 9 Uhr

Präsentation: ab 10 Uhr

Preisverleihung: 15:30 Uhr auf der Bühne

Freitag, 12. September 2025 – Zukunftsrakete & Kosmischer Staubsauger

Anmeldung: ab 9 Uhr

Präsentation: ab 10 Uhr

Preisverleihung: 15:30 Uhr auf der Bühne

Nur Samstag:

Samstag, 13. September von 10:30 bis 16:30 Uhr

Wasserraketen - zugeschaut und mitgebaut

Baut eure eigene Wasserrakete und bringt sie richtig hoch hinaus! Eine einfache Kunststoffflasche wird mit Leitwerken und Raketenspitze versehen, mit Wasser befüllt und auf einer Startrampe über ein Ventil unter Druck gesetzt. Beim Öffnen des Ventils schießt die Rakete mit kräftigem Wasserschub in die Höhe – im besten Fall über 100 Meter weit.

Alle Materialien, die ihr dafür braucht, bekommt ihr bei uns im Zelt.

**18**

Jugend forscht Bremen
Altersempfehlung: Klasse 4-13

Jugend forscht

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.

19

#MOIN - Modellregion Industriemathematik (Uni Bremen)
Altersempfehlung: Klasse 1-13

Die Formel für unsere Zukunft

Wie verändert Mathematik unsere Zukunft? Bei #MOIN entdeckt ihr, wie mathematische Modelle schon heute Bereiche wie Energie, Mobilität und Künstliche Intelligenz prägen – und was morgen möglich sein könnte.

An interaktiven Stationen taucht ihr per VR-Brille in mathematische Landschaften ein, pflanzt Ideen am Wunschbaum oder gestaltet ein Reagenzglas mit farbigem Sand mit eurer ganz persönlichen Mathe-Stimmung.

Was treibt Forscher:innen an? Mathematik ist mehr als Zahlen – sie beginnt mit Neugier, wächst mit Kreativität und lebt vom Mut, neu zu denken.



20

MARUM - Zentrum für Marine Umweltwissenschaften
Altersempfehlung: Klasse 5-10

Tiefseeforschung – ohne MINT undenkbar

Die Tiefsee ist der größte Lebensraum unseres Planeten – und trotzdem kaum erforscht. Dunkelheit, Kälte und extremer Druck machen jede Expedition zur technischen Herausforderung. Erst speziell entwickelte, ferngesteuerte Tauchroboter ermöglichen es Wissenschaftler:innen, in die größten Tiefen des Ozeans vorzudringen.

Die MARUM-Mitmach-Exponate zeigen, wie solche Roboter funktionieren. Ihr könnt an einem Kontrollstand die Steuerung eines Unterwasserfahrzeuges selbst ausprobieren. Außerdem könnt ihr einen Hologramm-Projektor fürs Handy basteln und echte Meeresbodenproben untersuchen: Was verraten Fossilien über das Leben von einst – und über den Einfluss des Menschen auf die heutige Tiefsee?

21

Institut français Bremen
Altersempfehlung: Klasse 2-6

Expériences en français! Experimentiere auf Französisch!

Hier könnt ihr einfache Experimente durchführen – und das alles auf Französisch! Keine Sorge, Vorkenntnisse braucht ihr nicht. Unser französischsprachiges Team führt euch durch spannende naturwissenschaftliche Versuche.

Comment fonctionne un sous-marin? Wie funktioniert ein U-Boot? À quoi sert une ceinture de sécurité? Wozu dient ein Sicherheitsgurt? D'où viennent les couleurs des feuilles? Woher kommen die Farben der Blätter?

Ihr experimentiert mit Aggregatzuständen, Raketenantrieb und Blattfarben und lernt ganz nebenbei erste französische Wörter. Sogar ein Vulkanausbruch lässt sich mit einfachen Mitteln nachstellen – mit großem Aha-Effekt.

**22**

Europaschule SZ SII Utbremen
Altersempfehlung: Klasse 5-13

MINT-Rallye: Mit Experimenten und Rätseln auf Spurensuche!

Die Koordinaten der Europaschule sind verschwunden – könnt ihr das Rätsel lösen und die Schule auf der Karte wieder sichtbar machen?

Bei der MINT-Rallye geht ihr auf Spurensuche: Unter dem Mikroskop entdeckt ihr exotische Pflanzen, schießt Bilder winziger Pollen, untersucht Flüssigkeiten mit chemischen Verfahren, löst mathematische Rätsel und knackt geheime Codes. Mit jedem Hinweis rückt die Lösung näher. Ihr lernt dabei, wie spannend Naturwissenschaft und Technik sein können.

23

Oberschule Findorff
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

Die Welt der Codes, Roboter und Computer

Taucht ein in die Welt von Codes, Robotern und Computern: An dieser Station könnt ihr einen Roboter auf Schatzsuche schicken oder einen Minicomputer (Calliope) so programmieren, dass er blinkt oder Musik macht.

Bei uns erfahrt ihr, was beim Programmieren wichtig ist, damit euer Computer gut läuft oder ein Roboter Hindernisse sicher überwindet. Und wer wissen will, wie ein Lego-Roboter ins Weltall kam, erfährt hier die ganze Geschichte – mit Fotos, Videos der Erde und Daten aus dem Weltall. Keine Vorkenntnisse nötig, nur Neugier und Lust aufs Ausprobieren!

**24**

Neue Oberschule Gröpelingen
Altersempfehlung: Klasse 3-10

Tüfteln, Basteln, Gestalten – Willkommen in unserem Makerlab

Willkommen im Makerlab der Neuen Oberschule Gröpelingen – einem Ort, an dem Technik, Kreativität und Handwerk zusammenkommen. Hier wird getüftelt, gestaltet und programmiert.

Ihr könnt leuchtende Karten mit Stromkreisen basteln, Stifteboxen aus Holz gestalten oder kleine Kunstwerke mit 3-D-Stiften entwerfen. Auch ein individueller Einkaufschip aus dem 3-D-Drucker ist möglich oder ihr bringt eigene Ideen mit, die wir gemeinsam umsetzen.

25

Verein Deutscher Ingenieure, VDIni-Club Bremen
Altersempfehlung: Klasse 5-10

1D-Spaß: Mit Mikrocontrollern und LED-Bändern Spiele erfinden

Spiele mit Licht? Klingt ungewöhnlich – macht aber richtig Spaß! Auf einem schmalen LED-Streifen entwickelt ihr eigene Spielideen: kleine Lichtpunkte flitzen hin und her, gesteuert von Mikrocontrollern und robusten Controllern.

Hier kommt alles zusammen, was technisches Tüfteln braucht: ein bisschen Programmieren, ein bisschen Elektronik, viel Kreativität.

Ob Pong – der Klassiker mit dem hin- und herflitzenden Ball – oder eure ganz eigenen Ideen: Mit einfachen Mitteln entstehen erste Spiele, die ihr direkt ausprobieren, verbessern und weiterentwickeln könnt.

BÜHNENPROGRAMM - DO. 11. SEPTEMBER 2025

09:30 Uhr



Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer

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

10:30 Uhr



Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

11:30 Uhr



1, 2 oder 3

Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

12:30 Uhr

Preisverleihung Grundschulwettbewerb

Kristallkugel

13:00 Uhr

Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer

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

14:00 Uhr

Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

15:00 Uhr

1, 2 oder 3

Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

15:30

Preisverleihung Schülerwettbewerbe

Sonnensegel und Schere-Stein-Papier



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



BÜHNENPROGRAMM - FR. 12. SEPTEMBER 2025

09:30 Uhr



Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer

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

10:30 Uhr



Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

11:30 Uhr



1, 2 oder 3

Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

12:30 Uhr

Preisverleihung Grundschulwettbewerb

Tauchboot

13:00 Uhr

Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer

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

14:00 Uhr



Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow

experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13

15:00 Uhr



1, 2 oder 3

Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13

15:30



Preisverleihung Schülerwettbewerbe

Zukunftsraquete und Kosmischer Staubsauger



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



BÜHNENPROGRAMM - SA. 13. SEPTEMBER 2025

- 10:00 Uhr** **Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer**
- ACTeFact – naturwissenschaftl. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4*
- 11:00 Uhr** **Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow**
- experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13*
- 12:00 Uhr** **1, 2 oder 3**
- Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13*
- 12:45 Uhr** **Das Geheimnis des gestohlenen Lichts – ein MINT-Abenteuer**
- ACTeFact – naturwissenschaftl. Erlebnistheater für Kinder
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-4*
- 13:45 Uhr** **Mach miNt! – Die interaktive Experimenteshow**
- experimenteshows.de
Altersempfehlung: Klasse 4-13*
- 14:45 Uhr** **1, 2 oder 3**
- Bühnenshow zum Mitmachen und Mitraten
Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1-13*
- 15:30** **Wissen macht Wow! Das Geburtstagsquiz der Bremer Kinder Uni**
- Bremer Kinder Uni
Altersempfehlung: Klasse 3-7*



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“.

Teilnahme nur nach Anmeldung. Infos und Anmeldung unter:
explore-science.de/bremen/workshops

Workshop 1

Magnet und Kompass

MARUM UNISchullabor

Altersempfehlung: Klasse 3-4

Workshop 2

Schmetterlinge fliegen lassen

MARUM UNISchullabor

Altersempfehlung: Kindergarten, Klasse 1

Workshop 3

Wie reagieren Tiere auf Umweltveränderungen

Geowissenschaftliche Sammlung der Universität Bremen

Altersempfehlung: Klasse 8-13

Workshop 4

Fossilien als Zeitzeugen

Geowissenschaftliche Sammlung der Universität Bremen

Altersempfehlung: Klasse 1-4

Workshop 5

Was krabbelt um uns herum?

NABU Bremen

Altersempfehlung: Klasse 1-4

Workshop 6

Ins Nest geschaut

NABU Bremen

Altersempfehlung: Klasse 1-6



Workshop 7

Windkraft Entdeckerreise

KlimaWerkStadt Bremen

Altersempfehlung: Klasse 3-6

Workshop 8

BaumGeheimnisse – wie trinken Bäume?

Bürgerparkverein Bremen

Altersempfehlung: Klasse 1-4

Workshop 9

Die Welt der Kunststoffe

ACTEGA GmbH

Altersempfehlung: Klasse 5-7

Workshop 10

Licht an! Kreative Schaltungen und Lötspaß für helle Köpfe

Universum® Bremen

Altersempfehlung: Klasse 8-13

Workshop 11

So geht Radio

Radio Bremen vier

Altersempfehlung: Klasse 1-4

Workshop 12

MMX – Ein Rover für den Marsmond Phobos

DLR School_Lab Bremen

Altersempfehlung: Klasse 8-11

Interesse an unseren Workshops?
Jetzt für den Newsletter anmelden und im nächsten
Jahr rechtzeitig informiert sein:

explore-science.de/bremen/newsletter



WETTBEWERBE

Teams mit bis zu fünf Schüler:innen tüfteln schon im Vorfeld von **Explore Science** an Aufgaben zum Thema „**Zukunft MINT**“ 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 1. SEPTEMBER 2025 MÖGLICH!

1. bis 4. Klasse

Donnerstag, 11. September 2025 | Kristallkugel:

Züchtet Kristalle aus Zucker oder Kochsalz – Farben sind erlaubt! Erstellt dazu eine Dokumentation (digital oder auf Papier) über das Wachstum und präsentiert sie der Jury.

Freitag, 12. September 2025 | Tauchboot:

Konstruiert und baut ein Tauchboot, das ohne Fernsteuerung auf den Grund eines ca. 40 cm tiefen Aquariums taucht, und dort für einen bestimmten Zeitraum verweilt. Nach diesem Zeitraum soll das Tauchboot selbstständig wieder auftauchen.

5. bis 13. Klasse

Donnerstag, 11. September 2025 | Sonnensegel

Entwerft und baut einen möglichst leichten „Satelliten“, der über ein oder mehrere Sonnensegel mit möglichst großer Reflexionsfläche verfügt.

Donnerstag, 11. September 2025 | Schere, Stein, Papier

Konstruiert und baut eine Apparatur oder Vorrichtung, die nach einem Zufallsprinzip arbeitet und gegen die man „Schere, Stein, Papier“ spielen kann.



Freitag, 12. September 2025 | Zukunftsrakete

Konstruiert eine Rakete aus einer PET-Flasche, die mit Wasser angetrieben wird, eine möglichst große Steighöhe erreicht und die sich besonders lange in der Luft hält.

Freitag, 12. September 2025 | Kosmischer Staubsauger

Konstruiert und baut einen kosmischen Staubsauger, der so schnell wie möglich (in maximal drei Minuten) so viele „Weltraumschrotteile“ wie möglich einsammeln kann.

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

Präsentationen:

Wo: Wettbewerbszelt, Bürgerpark

Wann: Do. 11. September und Fr. 12. September 2025



Preisverleihungen:

Wo: Bühne, Bürgerpark

1. bis 4. Klasse: 11. und 12. September 2025 | 12:30 Uhr

5. bis 13. Klasse: 11. und 12. September 2025 | 15:30 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 Ende 2025 veröffentlicht.

PARTNERSCHULE 2026 – JETZT BEWERBEN!

Bewerben Sie sich als Partnerschule für 2026 und werden Sie mit Ihrer Schule ein Teil von Explore Science im Jubiläumsjahr 2026! Ein wesentlicher Bestandteil von Explore Science ist die aktive Einbindung von Kindern und Jugendlichen, nicht nur als Besucherin und Besucher, sondern auch als:

- Team bei den Wettbewerben für Schüler:innen
- Explore Science-Partnerschule

Schulen der 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 Schüler:innen 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

Weitere Informationen und Bewerbung unter:
explore-science.de/bremen/partnerschulen



SCHULEN AUFGEPASST!

Neben dem Partnerschulprogramm bietet Explore Science verschiedene Programme, an denen sich Schulklassen aktiv beteiligen können.

Reporterklasse

Spannende Einblicke hinter die Kulissen, interessante Interviews mit Forschenden und täglich aktuelle Berichterstattung – all das bietet der Science Express, die offizielle Explore Science-Tageszeitung. Schulklassen der Jahrgangsstufen 5 bis 10 können dabei sein. Als Nachwuchsreporter:innen blicken sie hinter die Kulissen von Explore Science und lernen die Verantwortlichen, Mitwirkenden und Bühnenakteure persönlich kennen.

Weitere Informationen unter:

explore-science.de/bremen/reporterklassen

Social Media-Klasse

Während Explore Science können Lehrkräfte mit Schüler:innen nicht nur forschen, experimentieren und entdecken, sondern ab Klassenstufe 8 auch als Social Media-Klasse kurze Videos, Reels und Storys für den Instagram-Account von Explore Science erstellen. Dabei sind die jungen Social-Media-Profis nicht auf sich allein gestellt: Ein professionelles Team führt die Schüler:innen in die Welt der Videoproduktion und des Videojournalismus ein.

Weitere Informationen unter:

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

Bewerbungsphase für Reporter- und Social-Media-Klassen 2026:

1. Oktober 2025 bis 1. Mai 2026



Folgt uns gerne auf unseren
Social-Media-Kanälen!



SAVE THE DATE

Explore Science – 10. bis 12. September 2026
Thema: "Erfindungen & Entdeckungen"

www.explore-science.de