

1 BKW

Spannende Erlebnisse und Erfahrungen zu Energie
Lerne mit «watt's up?» den Umgang mit Energie und Strom.

2 BLS

Kugel-Labyrinth: Geschicklichkeitsspiel selber machen
Baue selber ein Kugel-Labyrinth. Wir helfen dir beim Planen, Löten, Montieren und Zusammenschrauben. Zu Hause kannst du damit deine Geduld testen und deine Fingerkoordination trainieren.

Bahn frei
Verbinde die richtigen Drähte miteinander, so dass sich die Barriere schliesst und der Zug mit freier Fahrt seine Runden drehen kann.

3 Edorex – gibb – IMS – Talent Factory

Lächelnd programmieren
Hallo. Ich bin mBot, ein kleiner, wendiger Roboter mit einem Lächeln im «Gesicht». Du kannst mich mit Scratch – einer einfachen Programmiersprache – zum Leben erwecken und mir verschiedene Aufgaben erteilen.

4 Noser Young

Die IT-Challenge
Entdecke die spannenden Seiten der Informatik an unserer Challenge. Miss deine Fähigkeiten in herausfordernden Spielen und steige am Ende des Tages auf das Siegertreppchen. Erspiele dir eine Belohnung, ob süss oder salzig wird dein Talent entscheiden.

Das digitale Malbuch
Erforsche die Welt der Hologramme und finde heraus, wie du deine eigene Zeichnung zum Leben erwecken kannst.

Eigenes Snapchat Bild oder doch ein virtuelles Tattoo?
Lust auf ein Tattoo? Wir tragen dir virtuell eines auf. Keine Angst, macht gar nicht weh und geht auch wieder weg. Oder möchtest du lieber unsere coolen Snapchat Filter ausprobieren?

5 Die Post

Einstieg in die Programmierung mit der OXOCARD
Es ist gar nicht schwierig ein eigenes Programm zu schreiben. Schnell kannst du mit dieser Programmierumgebung Lichter und Töne steuern. Komm vorbei und zeige dein kreatives Talent und stelle ein farbiges Lichterspiel zusammen.

Bilder lügen nicht?
Schon ein kleiner Filter bei der Fotografie kann auf einem blassen und grauen Bild einen heiteren und sonnigen Eindruck hinterlassen. Bearbeite Bilder von dir mit verschiedenen Techniken, welche auch Mediamatik-Profis einsetzen.

Ein vielfältiger Weg durch das Netzwerk
Hast du dich auch schon einmal gefragt, wie die Daten durch das Internet zu dir auf den Bildschirm kommen? Bei uns hast du die Gelegenheit die Verbindung zwischen einer Kamera über einen Router und durch das Stromnetz bis auf den Computer zusammenzustellen.

4 Computerschule Bern AG, CsBe AG

Simons Memory Plausch
Mit Simons Memory Plausch kannst du dein Gedächtnis auf unterhaltsame Weise prüfen. Versuche eine möglichst lange Farb- und Ton-Sequenz nachzuspielen. Also, auf die Tasten, fertig, los.

4 Technische Fachschule Bern TFB

Baue und programmiere einen blitzenden Pfeil
Mit wenigen Handgriffen kannst du dir deinen eigenen blitzenden Pfeil bauen. Sein Verhalten lässt sich via Internet programmieren. Natürlich darfst du ihn mit nach Hause nehmen.

Was ist ein Bristlebot? Lass dich überraschen
Wie lässt sich ein kleiner Gegenstand bewegen, der keine Räder hat? Bau dir einen Bristlebot, den du mit nach Hause nehmen kannst.

7 WISS

Spiel dein eigenes Game auf deinem Handy!
Kreiere mit Hilfe unserer Standbetreuer eine Spielfigur, die du dann anschliessend durch dein eigenes Jump and Run-Level führst. Auch dieses Level und die Umgebung entwirfst du nach Belieben selbst. Am Schluss lädst du dein Spiel auf dein Handy, von wo aus du es mit deinen Freunden teilen kannst.

8 T-Systems

Keep Talking and Nobody Explodes!
Willkommen in der gefährlichen und herausfordernden Welt der Bombenentschärfung. Nur die Besten überleben. Du versuchst mit deinem Partner zu verhindern, dass die Bombe alles zerstört. Für die Entschärfung müsst ihr zusammen verschiedene knifflige Herausforderungen unter Zeitdruck meistern. Entscheidend dafür ist eine gut funktionierende Kommunikation mit deinem Partner. Er kämpfe für deine Schulklasse ein Znüni.

Thymio
Programmieren und kommunizieren mit unserem Roboter so, dass er dir gehorcht und nicht du ihm. Mach mit ihm die ersten Erfahrungen Richtung Helfer der Zukunft.

9 Securiton AG

Einbrechern das Handwerk legen!
Wie genau funktioniert eine Alarmanlage? Unsere Lernenden zeigen dir das. Du baust ein einfaches System auf, verbindest dieses mit Lautsprechern und Bewegungsmeldern, programmierst das Ganze – et voilà, fertig ist die Einbruchmeldeanlage. Mit einem 3D-Drucker in Stiftform druckst du danach ein Bedienfeld/Gehäuse.

10 usic / SIA / BFH / Stiftung bilding

Hält dein Gebäude einem Erdbeben stand?
Baue mit verschiedenen Bauteilen ein Gebäude nach. Teste, ob es einem Erdbeben standhält. Was kannst du tun, damit dein Modell bei einer Erschütterung des Bodens nicht in sich zusammenfällt? Wie machst du dein Gebäude erdbebensicherer? Teste verschiedene Bauvarianten und finde es heraus.

Wie stabil ist deine Brücke?
Stelle deine Fähigkeiten am PC unter Beweis, baue mit verschiedenen Materialien eine Brücke und teste im Anschluss, ob sie auch unter stürmischen Bedingungen der Belastung standhält.

11 BFH | Architektur, Holz und Bau

Digitaler Hausbau mit Roboter (01.05. – 05.05.)
Die neuartigen, kollaborativen Roboter dürfen im selben Raum mit Menschen zusammenarbeiten, weil sie diese dank Sensortechnik höchstens leicht berühren, jedoch nicht gefährden. Beobachte, wie unser kollaborativer Roboter ein Modellhaus genau nach dem dreidimensionalen CAD-Plan aufbaut.

Erlebniswerkstatt Holz (01.05. – 05.05.)
Hast du gewusst, dass Holz auch im Feuer tragfähig bleibt? Oder dass es möglich ist, flexibles Holz herzustellen? In unseren Laboren entwickelt sich Holz von der einfachen Dachlatte zum neuen High-tech-Werkstoff. Wir zeigen dir, welche Möglichkeiten die wunderbaren Eigenschaften von Holz bieten.

Holz im Stresstest: Hier darf etwas kaputtgehen!
(04.05. – 05.05.)
Holz ist stabil und gleichzeitig elastisch. Parallel zur Faser ist Holz um das 5- bis 8-fache druckfester als quer dazu. Jedes Stück Holz stammt aus einem Baum und ist deshalb einzigartig. Lass dich überraschen, wie lange Holz unter Druck aushalten kann. Viel Spass beim Testen!

11 BFH | Hochschule für Agrar-, Forst- und Lebensmittelwissenschaften

Kartoffel-Batterie (26.04. – 30.04.)
Wir alle lieben die Kartoffel als Chips, Pommes frites, Gschwelhti, Folienkartoffel oder zum Fondue. Aber die Kartoffel kann noch viel mehr, als einfach nur gut schmecken. Sie steckt voller Kraft und Energie. Wir zeigen euch, wie man die Power der Kartoffel für eine Digitaluhr nutzen kann!

Experiment im Labor: Wir untersuchen Früchte!
(26.04. – 30.04.)
Apfel sind grün und säuerlich, Bananen gelb und süss. Aber wie sieht eine Frucht oder eine Schale aus, wenn man sie unter dem Mikroskop betrachtet? Wie echte Wissenschaftler untersuchen wir Früchte und entnehmen ihnen die DNS, den biologischen Code.

11 BFH | Hochschule der Künste Bern

Farblabor (01.05. – 03.05.)
Woher hatten die Künstler der letzten 1600 Jahre ihre Farben? Finde heraus, was es bedeutet ein Pigment zu gewinnen und daraus ein historisches Malmittel herzustellen. Mit Feuer, Wasser und Muskelkraft erlebst du, wie aus bunten Steinen Wasserfarben werden, die du für eigene Kunstwerke gleich mit nach Hause nehmen kannst.

11 BFH | Technik und Informatik

Ab auf die Insel: ein Virtual-Reality-Erlebnis (26.04. – 28.04.)
Setz die VR-Brille auf und du bist an einem Sandstrand. Du kannst dich frei bewegen an diesem Ort, den es nicht wirklich gibt. Trotzdem glaubst du sofort, dass du dort bist! Du kannst sogar andere Personen sehen, die via Internet am selben Ort erscheinen, aber in Wirklichkeit auf einem anderen Kontinent sein könnten.

Ein Beam ins Labor (26.04. – 30.04.)
Mit dem Videokommunikationsroboter Beam werfen wir einen Blick ins Medizininformatiklabor. Erforsche, wie es in einem Spital aussieht, welche Systeme verwendet werden und weshalb die Informatik eine wichtige Rolle spielt.

Der farbige Puls (26.04. – 30.04.)
Wie ändert sich der Puls, wenn wir Fahrrad fahren? Und was passiert, wenn wir Tischfussball spielen und uns über eigene Tore freuen oder über gegnerische Tore ärgern? Probieren wir es aus! Wir messen den Puls mittels Pulsuhr und steuern damit die Farbe einer Hue-Lampe.

Memory-Metalle (29.04. – 30.04. und 04.05. – 05.05.)
Erlebe, wie sich Büroklammern an ihre Ausgangsform «erinnern». Du verbiegest eine Büroklammer aus einem Memory-Draht und wirfst sie in heisses Wasser. Du wirst sehen, dass sich der Draht daran «erinnert», dass er einmal eine Büroklammer war.

Schritthamster (01.05. – 03.05.)
Der Schritthamster ist ein kleines elektronisches Gerät zum Zählen von Schritten. Mach mit, löte Baugruppen zusammen und baue aus kleinen Teilen deinen eigenen Schrittzähler. Maximal können 9999 Schritte angezeigt werden. Du kannst den Hamster zudem als Thermometer und sogar als Würfel einsetzen.

12 Pädagogische Hochschule PHBern

Selber programmieren - sich nicht programmieren lassen
(26.04. – 28.04. und 01.05.)
Erkunde die Welt der Programmiersprache und der Robotik. Je nach Alter und Interesse wird dabei mit LEGO gearbeitet, geholfen, dem Bee-Bot seinen Weg zur Wabe zu finden oder es wird ein eigener Roboter zusammengebaut und programmiert. Wer danach noch nicht genug hat, kann Zuhause mit den Gratisprogrammiersprachen das Gelernte weiter vertiefen.

Bionik (29.04. – 30.04.)
Die «Technologie der Zukunft»: Erforsche verblüffende biologische Phänomene, die aus der Natur auf die Technik übertragen werden.

Versuchsbar «phänomenal!» (30.04. und 02.05.)
Forscherinnen- und Entdeckerfragen à la carte: An der Versuchsbar kannst du unter Anleitung der Barkeeper alleine oder in der Gruppe ausgewählten Phänomenen aus der Natur und Technik auf den Grund gehen.

Mache auf dich aufmerksam! (02.05. – 03.05.)
Entwirf deinen eigenen reflektierenden Aufkleber zum Aufbügeln.

Schwebender Ball: Strömungsphänomene erleben - eine Ballpfeife bauen (04.05. und 05.05.)
Lass dich von einem schwebenden Ball und anderen überraschenden Phänomenen ins Staunen versetzen. Und erstelle ein eigenes, kleines Experiment für die Hosentasche.

12 SimplyScience.ch

Dein selbstgemachtes Kühlpad (26.04. – 30.04.)
Aus nur drei Zutaten stellst du eine Gel-Masse her, die du dann bunt einfärbst. Verpackt in einem Plastikbeutel lässt sie sich einfrieren und prima als Kühlpad verwenden.

12 PubliFarm (FHNW)

Spielend zum klimafreundlichen Einkauf (01.05. – 05.05.)
PubliFarm bringt Kindern und Erwachsenen spielerisch die global bedeutsamen Zusammenhänge von Klimawandel und Landwirtschaft näher. PubliFarm ist ein Kooperationsprojekt zwischen Agrar- und Veterinärforschenden, der Pädagogischen Hochschule und diversen landwirtschaftlichen Institutionen.

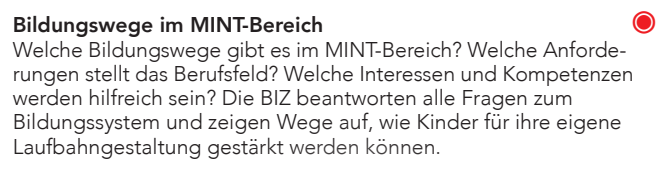
14 USKA

Funken mit der ganzen Welt
Erlebe an zwei Funkstationen, wie Amateur-Funker mit der ganzen Welt sprechen und telegrafieren.

Den eigenen Bausatz zusammenlöten
Löte deinen eigenen kleinen Elektronik-Bausatz zusammen und nimm ihn dann mit nach Hause.

BIZ | Berufsberatungs- und Informationszentren des Kantons Bern

Bildungswege im MINT-Bereich
Welche Bildungswege gibt es im MINT-Bereich? Welche Anforderungen stellt das Berufsfeld? Welche Interessen und Kompetenzen werden hilfreich sein? Die BIZ beantworten alle Fragen zum Bildungssystem und zeigen Wege auf, wie Kinder für ihre eigene Laufbahngestaltung gestärkt werden können.



Die Ampel zeigt dir, welche Experimente für dich geeignet sind:

- = ab der Unterstufe (6 bis 8 Jahren)
- = ab der Mittelstufe (9 bis 11 Jahren)
- = Mittel- und Oberstufe (11 bis 13 Jahren)

