



## FORSCHA – Das Entdecker-Reich

*Stand: 12.11.2018 Änderungen und Irrtümer vorbehalten*

### Termine auf einen Blick

**Bayerischer Briefmarkenhändlerverband:** Kreatives Gestalten mit Briefmarken — Eigenes Programm für Schulklassen und Kita-Gruppen am SchulFREitag – Info und Anmeldung direkt am Stand.

**Bayerisches Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten / Amt für Ernährung Landwirtschaft und Forsten Ebersberg:** Schule geht auf den Bauernhof! Freitag: Mehl mahlen, Samstag melken, Sonntag Butter herstellen.

**biwo spiele:** Freitagnachmittag: „Championship Goldener Würfel 2018“ (ab 8 Jahren)  
Anmeldung Freitagvormittag auf dem biwo-Stand.

**JFF- Institut für Medienpädagogik / INTERAKTIV:** Freitag Brettspiele mit VR-Brille digital spielen, Samstag „make IT“ (Programm Kreisjugendring München-Stadt), Sonntag SIN – Studio im Netz

**startupyourlife – Schüler-Coaching und MathePLUS - die kürzeste Mathe-Nachhilfe der Welt: Workshops:** täglich 11:00 und 15:00 Uhr: Lernen lernen: die Lerntechniken der Gedächtnisweltmeister; 13:00 und 17:00 Uhr: Mathe: der häufigste Fehler!

**VARIOBOT:** Sensorgesteuerte Mini-Roboter bauen: **Workshops** Freitag, 10.30, 12.00, 13.30, und 15.00 Uhr, Dauer: ca. 60 Min; Samstag und Sonntag ohne Voranmeldung (Zielgruppe: Klassenstufe 5+6+7+8, maximale Teilnehmerzahl 18 Personen)  
Unkostenbeitrag: 25,00€ / Person & Bausatz.

### Aussteller- Informationen zu Mitmach-Programm

1-A20 | **ALLNET:** Lehr- und Lernmittel testen – Produkte aus der Maker- & MINT-Welt für Bildungseinrichtungen, Maker und Tekkies aus den Bereichen Robotik, Elektronik, 3D Druck, Programmierung. Hier könnt Ihr Euch über Produkte wie 3Dsimo, Arduino, Banana Pi, Brick'R'knowledge, FriendlyELEC, Lemaker, Makeblock, MatataLab, Panospace, Raspberry Pi oder Snapmaker informieren und sie natürlich auch erwerben.

1-C31| **Bayerischer Bauindustrieverband e.V.:** Wie gestalten sich Arbeit und Ausbildung auf der Baustelle der Zukunft? Wie verändern sich Bauprozesse, Rollenbilder und die Zusammenarbeit durch digitale Technologien, u. a. BIM (Building Information Modeling), industrielles Bauen und IOT (Internet of Things)? Das könnt Ihr mit Augmented Reality, Objekterkennung und Radarsensorik im Innovationscontainer und am Baggersimulator spielerisch selbst erkunden.

1-B22| **Bayerischer Briefmarkenhändlerverband:** Kreativ mit Briefmarken — hier könnt Ihr einen Stiftebecher oder Euer erstes Briefmarkenalbum gestalten, beim Quiz tolle Preise gewinnen und sogar Eure eigene Briefmarke entwerfen. Die besten Bilder werden als offizielle Briefmarke erstellt und den Gewinnern zur Verfügung gestellt. Eigenes Programm für Schulklassen und Kita-Gruppen am SchulFREitag – Info und Anmeldung direkt am Stand.

1-B03| **BAYERISCHE CHEMIEVERBÄNDE:** Naturwissenschaftlichen Phänomenen auf den Grund gehen, selber machen und staunen, wie kinderleicht es ist, Raketenautos zu bauen, Rätsel um schwebende Eier zu lösen (und dabei kleine Preise gewinnen , Slimeys und stapelbare Seifenblasen herzustellen. Außerdem könnt Ihr DNA aus Früchten extrahieren oder beim Aufblasen die Wirkung des Bernoulli-Effektes begreifen und am Beispiel von Sitzsäcken in der Anwendung erleben. Lust auf Entdecken und Forschen machen auch die Experimente aus „Kunos cooler Kunststoff-Kiste“, dem Primärstufenprogramm von PlasticsEurope.

1-D19 | **Bayerische Fischerjugend:** Interaktive Vorstellung des Projektes „Fischer machen Schule“. Hier könnt Ihr Bachflohkrebse und andere Kleintiere fangen, untersuchen und bestimmen oder Tierimitate zum (Fliegen-)Fischen basteln.

1-B01| **Bayerisches Staatsministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten / Amt für Ernährung Landwirtschaft und Forsten Ebersberg:** Schule geht auf den Bauernhof! Mitmachen und Erleben! Welche Getreidesorten gibt es? Welche Produkte werden aus Getreide gemacht? Wie wird Mehl gemahlen? Diese Fragen und weitere rund um das Thema Getreide könnt Ihr am Freitag klären und außerdem Euer selbst gemahlene Mehl mit nach Hause nehmen. Wie schwierig ist es eine Kuh zu melken? Was kann aus Milch alles hergestellt werden und wie viele Liter brauche ich dafür? Wie entsteht Butter? Am Samstag und Sonntag geht es um das Thema Kuh und Milch. Am Samstag kannst Du selbst Butter herstellen und am Sonntag versuchen selbst zu melken.

1-C03| **Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus:** Fußball-Roboter, Knallschaum und Riesenseifenblasen: So macht Unterricht in Naturwissenschaft und Technik richtig Spaß. Lehrkräfte und Schülergruppen aus ganz Bayern laden junge Nachwuchsforscher ein, gemeinsam bei zahlreichen Mitmach-Experimenten auf Entdeckungsreise zu gehen. Das Gymnasium Berchtesgaden präsentiert eine mathematisch-naturwissenschaftlich-technische Mitmachausstellung. Hier gewinnen Kinder und Jugendliche durch selbstständiges Ausprobieren und Erleben spannende Einblicke in die Welt der Technik und Naturwissenschaften. Die Schülerinnen und Schüler des Lessing Gymnasiums Neu-Ulm bringen ihre Fußball-Roboter mit und lassen sie zu

spannenden Turnieren antreten. Auf dem Programm des Gymnasiums Olching stehen kleine Microscale-Experimente, wie etwa der „Knallschaum“. Vorgestellt wird auch das MyScience-Konzept als Beispiel für ein Schulkonzept zur Stärkung der MINT-Fächer und dabei erklärt, wie darin das Programm „Jugend forscht“ integriert ist. Zudem bieten Vertreter der Staatlichen Schulberatungsstellen ihre Unterstützung bei der Schullaufbahnberatung an.

1-A02 | **biwo spiele:** Highlight ist die „Championship Goldener Würfel 2018“, die exklusiv zur FORSCHA am Freitagnachmittag stattfindet. Mitmachen können Besucher jeden Alters ab 8 Jahren – Anmeldung am Freitagvormittag, so früh wie möglich, auf dem biwo-Stand. Für die Gewinner gibt es jeweils einen Pokal sowie ein „Capio“-Spiel. Dieses bunte Würfelspiel fordert und fördert ebenso wie das brandneue Würfelspiel „FINI! – Das Sekundenduell“ Wahrnehmung, Konzentration und Arbeitsgedächtnis. Um „Spaß mit Sprache“ geht es bei den „Bildschönen Wortspielen“. Hier entdecken Erwachsene und Kinder (ab 6 Jahren), wie eng visuelle Wahrnehmung und sprachliches Denken miteinander verknüpft sind.

1-D30 | **Bundeswehr:** Mit Nachtsichtgeräten einen Nachtsichtparcours erkunden und aktuelle Aufklärungstechnik erleben.

1-C21 | **Bundesweite Informatikwettbewerbe BWINF:** Steigt ein in die faszinierende Welt des Programmierens und erfährt, wie Ihr dem Computer sagen könnt, was er tun soll. Dabei sind Aufgaben zu lösen, wie sie auch im „Jugendwettbewerb Informatik“ gestellt werden. Ihr habt keine Vorkenntnisse in Informatik? Macht nichts! Kommt vorbei und probiert es aus. Strukturiert denken, programmieren und Probleme lösen: Das alles können Kinder und Jugendliche ab 9 Jahren bei den Bundesweiten Informatikwettbewerben. Verschiedene Informatik-Biber-Aufgaben als interaktive Holz-Exponate umgesetzt, lassen Euch "Informatik be-greifen": So sollen z.B. beim Exponat „Rangieren“ mit möglichst wenigen Rangieroperationen Wörter ineinander umgeformt werden, beim Exponat "Ansichtssache" ist nach der richtigen Perspektive gefragt. Die Bundesweiten Informatikwettbewerbe (BWINF) haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Interesse an Informatik und am Programmieren zu wecken sowie Informatik-Talente aufzuspüren und zu fördern. BWINF richtet dazu drei Schülerwettbewerbe aus: den Informatik-Biber, den Jugendwettbewerb Informatik und den Bundeswettbewerb Informatik.

1-C10 | **Compustore Group:** Lehren und Lernen auf und mit dem iPad - die Möglichkeiten von iOS und iPad im Bildungsbereich erleben – Unter dem Motto "Everyone Can Create" könnt Ihr ausprobieren, was möglich ist z. B. bei Video, Foto, Musik und Zeichnen. "Everyone Can Code" führt ein ins Programmieren – Swift Playgrounds Makeblock - Codey Rocky.

1-B02 | **Daimler AG - Genius die junge WissensCommunity von Daimler:** Im Workshop Raketenauto das Prinzip Schubkraft kennen lernen, begreifen, wie Autos angetrieben werden, selbst gebaute Fahrzeuge testen und mit Zeitmessung und Zielfoto durch die Genius „rennRöhre“ schicken. Spaß am Experimentieren und beim Fahrzeugbau.

1-A25 | **DGHK - Deutsche Gesellschaft für das hochbegabte Kind Regionalverein Bayern e. V.:** Literatur und Beratung für alle, die sich für das Thema besondere Begabung interessieren.

1-A06| **Hopfsterei:** Teig kneten, formen, mit Kernen bestreuen, in den Ofen schieben! Lasst Euch den Duft eurer eigenen frischegebackenen Semmeln um die Nase wehen und entdeckt dabei, ob das Bäckerhandwerk vielleicht Euer Ding ist. Außerdem dürft Ihr Euer „perfektes Pausenbrot“ aus gesunden, schmackhaften Zutaten selbst zubereiten.

1-A10 | **JFF- Institut für Medienpädagogik / INTERAKTIV:** Hier könnt Ihr am Freitag ausprobieren, wie es ist, Brettspiele mit VR-Brille digital zu spielen, Euch am Samstag bei „make IT“ (Programm Kreisjugendring München-Stadt) austoben oder am Sonntag beim SIN – Studio im Netz spannende Apps kennenlernen und Rätsel lösen.

## 1-D01 | Landratsamt München

- **Akademie Kinder philosophieren der gfi gGmbH/ JungeVor!Denker:** Philosophische Fragen und Gespräche, Einstiege zu philosophischen Themen und Fragensuche, Informationen zum Philosophieren mit Kindern – Philosophieren bedeutet, über die großen Fragen des Lebens gemeinsam nachzudenken. Die Akademie Kinder philosophieren möchte Bildung weiterdenken und bilden deshalb Lehrkräfte und Erzieherinnen in phil. Gesprächsführung aus.
- **Bayerischer Cochlea-Implantat-Verband e.V.:** „Hört sich gut an“ – Mitmachaktionen und Wissenswertes zum Thema Hören und Verstehen, u. a. basteln, Malwettbewerb zum Thema „Wie schütze ich meine Ohren“ Gebärdensprachmemory, Anschauungsmaterial zum Thema Gebärden, Lärm, Hören; Audio-Demosystem der TU München.
- **Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e.V., Technik - Zukunft in Bayern 4.0:** MINIPHÄNOMENE & Co weckt Forschergeist, Entdeckerlust und Experimentierfieber. Was kann man alles mit Luftballons machen? Warum rollen Kugeln plötzlich aufwärts? Wie stark ist Luft? Experimentierstationen mit echten Herausforderungen warten auf Tüftler mit guten Ideen jeden Alters! Die MINT-Initiative Technik - Zukunft in Bayern 4.0 zeigt mit ihren Projekten wie spannend Forschen und Technik sein kann.
- **FabLab München e.V.:** Begeistern, Selbermachen, tüfteln, gestalten und produzieren mit 3D-Druckern, BBC Mico Bit, programmierbaren Roboter und Elektronik. Im FabLab werden alle zu Erfindern, Gestaltern und Entwicklern eines konkreten Produktes mit computergesteuerten Maschinen wie 3D-Druckern, Lasercutter, Elektronik.
- **Frühes Forschen:** Experimentierkurse zu Bionik, Elektrizität und Vakuum für Kinder und Jugendliche von 4-12 Jahren – Naturwissenschaften und Technik mit allen Sinnen erleben.
- **Gymnasium Grünwald:** Robotik-Experimentierstation – Großer Spaß bei Kommunikation und Interaktion mit NAO. Der niedliche humanoide Roboter war schon in den letzten Jahren ein Star der FORSCHA. Wenn ihn die Schüler\*innen entsprechend programmieren, erkennt er Gesichter, spricht die Besucher mit ihrem Namen an, reicht ihnen seine Kunststoffhand, macht Small-Talk, kann schreiben oder tanzen. Robotik-Spezialisten des Gymnasiums Grünwald stehen mit Tutorials bereit.
- **MINT— Campus Dachau e.V.:** Drechseln, Konstruieren und Programmieren mit Lego - MINT-Campus Dachau ist Schülerforschungszentrum,

Schülerlabor und Maker Garage. Hier können Kinder und Jugendliche ihre Fähigkeiten und Talente in den MINT-Disziplinen entdecken, forschen und beim Experimenten vertiefen.

- **MINT-Region Münchener Umland / Medienzentrum:** An allen drei Tagen können sich die Jüngerer mit dem Ting-Stift Bücher Übungen zum Fach Deutsch vorlesen lassen, Papierexperimente ausprobieren und an einem Quiz mit Verlosung teilnehmen. Weitere Mitmachangebote: Studioteknik ausprobieren mit dem IpadLabor und selber einen Song spielen, ein kleines Hörspiel mit dem Audiorekorder aufnehmen, Schneiden lernen oder Interviews führen und zu einer Reportage zusammenschneiden.
- **Munich-Centre for Advanced Photonics /LMU/ PhotonLab /:** Bei Haardicke messen und weiteren Experimenten entdecken, dass Physik Spaß macht.
- **Museum Reich der Kristalle:** Minerale, Kristalle, Meteorite, Gesteine... Was ist das eigentlich? Kinder haben die Möglichkeit alle diese Dinge mikroskopisch zu untersuchen und Kristallmodelle zu basteln.
- **Pepp@mint:** Ausgestattet mit Roberta® Boxen, Calliope mini, WeDo TM Konstruktionssets, Netbooks und umfangreichem Zubehör für spannende Experimente macht pepp@mint aus jedem Raum ein technisches Labor. Es bringt „den Draht zur Informatik und Technik“ direkt zu jungen Menschen.
- **TUM Physikwettbewerbe /Die Deutsche Physikmeisterschaft (GYPT German Young Physicists' Tournament)** stellt sich vor: In der MINT-Region Münchener Umland findet Ende Januar die Regionalmeisterschaft zur Deutschen Physikmeisterschaft statt. Schüler\*innen präsentieren jeweils eine von 17 Aufgaben, die im vorangegangenen Juli auf der [www.gypt.org](http://www.gypt.org) veröffentlicht wurden. Die TUM School of Education unterstützt die Regionalmeisterschaft.
- **VIA Spiele** - Integrative und intergenerative Spiele: Chancengleichheit hautnah erleben, z.B. Spiele nur mit Hilfe der Hände erproben. „Einblicke“ in die Welt blinder und sehbehinderter Menschen gewinnen und staunen über Ihre Fähigkeiten. Inklusive Spiele, die Spaß machen.

1-A01 | **Lernen mit Kick/ Lernort Stadion:** „Bildung am Ball“ - kreatives Programm im Bereich Fußball, Bildung und Wertevermittlung. Vorstellung von Workshops für Schulen zu gesellschaftlich relevanten Themen und einer faszinierenden Wanderausstellung. Sie veranschaulicht die Entwicklung der Zuschauer- und Fankultur von 1900 (Vereinsgründung des FC Bayern) bis heute - u. a. an entsprechend gekleideten und ausgestatteten lebensgroßen Puppen. Bei einem Quiz mit Fragen zu dieser „Zeitreise“ können Teilnehmer kleine Preise gewinnen.

**Lernort Stadion** will die Fußballbegeisterung für die politische Bildung junger Menschen nutzen und das Stadion in das schönste Klassenzimmer der Welt verwandeln. Umgesetzt wird dies an mittlerweile 19 verschiedenen Standorten in ganz Deutschland – im Umfeld der sozialpädagogischen Fanprojekte, Proficlubs und Stadien. Als Dach dieser Lernorte setzt sich der Lernort Stadion e.V. seit 2015 für „Bildung am Ball“ ein.

**Lernen mit Kick**“ lädt Schüler\*innen zu Workshops ins Stadion ein, will persönliche Stärken fördern sowie Bewusstsein für politische und gesellschaftlich relevante Themen wie Suchtverhalten, Gewalt, Diskriminierung, Diversität, Homophobie, Ausgrenzung und/oder Schulden, aber auch für Bewegung schaffen.

1-C02 | **Lightcycle Retourlogistik und Service GmbH:** Du glaubst, du kennst dich in Sachen Entsorgung aus und weißt, wohin mit dem ausgedienten Smartphone, der defekten Energiesparlampe und der alten Socke? Dann beweise Geschick und Know-how und werde „RECYCLING MASTER“. Spiel mit der kostenlosen App „RECYCLING-MASTER“, mit der die korrekte Mülltrennung auf spielerische Art vermittelt wird oder am Glücksrad mit Wissen zu Ressourcenschutz und Recycling Preise gewinnen.

1-D20 | **Max-Planck-Institut für Plasmaphysik:** Die Energiewende selbst umsetzen- im Workshop mit dem interaktiven Strategiespiel "Megawatts & Marbles" schlüpfen die Teilnehmer in die Rolle von Ingenieuren, die einen Kraftwerksmix optimal steuern müssen. Der produzierte Strom in Form von Murmeln wird den Verbrauchern einer Modellstadt in Röhren zugeleitet. Am Spieltisch erleben die Energiemanager, wie sich die Entwicklung hin zu einer Stromversorgung, die immer stärker auf regenerierbare Träger setzt, auf die Versorgungssicherheit auswirkt. Sie begreifen, wieviel Wind und Sonne sich in das System integrieren lassen, wie schwer es ist, die Stromproduktion jede Sekunde genau dem Verbrauch anzupassen, damit in der Stadt die Lichter nicht ausgehen. Mit dem erworbenen Sachverstand können die Spieler die System-Zusammenhänge und die sich daraus ergebenden Herausforderungen der Energiewende selbstständig beurteilen. Gerne können Pädagogen, die sich für diesen Workshop interessieren, ihre Plätze vorab reservieren. (Dauer ca. eine halbe Stunde).

1-A22 | **Robotics Munich:** Workshops „Robotic for kids“ und „Internet of Things for Teens“. Kinder bauen einen eigenen Roboter mit Lego-Modulen, programmieren die Steuerung mit Scratch und lassen sie mit Robotern anderer Teams zusammenspielen. Teenager lernen die Grundlagen zu "Internet der Dinge" kennen, bauen und programmieren intelligente Geräte mit RaspberryPi, bringen sie ans Netz und steuern sie remote über „WebApp“.

1-A24 | **startupyourlife – Schüler-Coaching und MathePLUS - die kürzeste Mathe-Nachhilfe der Welt:** Wenn Schüler Schwierigkeiten in der Schule haben, liegt es in den seltensten Fällen daran, dass der Stoff zu schwer wäre. Oft stecken hinter fachlichen Lücken andere Themen wie Sorgen oder emotionaler Stress. Die Ursachen dafür sind vielfältig, u.a. Leistungsdruck oder Konkurrenzkampf in der Schule. Motivationsschwierigkeiten oder Lernblockaden sind die belastenden Folgen.

Als Coach und Dipl.- Mathematiker unterstützt Thomas Prehn Schüler, Familien und Schulen u.a. bei Hausaufgabenorganisation, mentaler Prüfungsvorbereitung, Prüfungssängsten, Blackouts.

**Workshops:**

täglich 11:00 und 15:00 Uhr: Lernen lernen: die Lerntechniken der Gedächtnisweltmeister  
täglich 13:00 und 17:00 Uhr: Mathe: der häufigste Fehler!

1-C01 | **Stiftung Gemeinsames Rücknahmesystem Batterien GRS:** Hochspannung pur mit dem Puppentheater rund um den Sammelseppel, dem nimmersatten Müllmonster und Inspektor Energie. Außerdem warten spannende Experimente zum Thema Energie und Recycling auf Euch. Aus alt wird neu - Die mobile Bildungsinitiative „Inspektor Energie“ ist bundesweit unterwegs und jetzt zu Gast auf der FORSCHA. Ihr Ziel ist es, Kinder im Alter von 5 bis 7 Jahren erzählerisch und spielerisch an die Themen Energie und Umweltschutz heranzuführen. Dabei ist es immer wieder großartig zu sehen, mit welcher Begeisterung und

Neugier die Kinder sich diesem komplexen Stoff annähern und „ganz nebenbei“ Wissen aneignen. Dann ist es zum nächsten Schritt nicht mehr weit: selbst etwas für den Umwelt- und Ressourcenschutz, z. B. durch die Rückgabe von Batterien zu tun.

1-A21 | **VARIOBOT**: Bau dir einen sensorgesteuerten Mini-Roboter. Der kleine Roboter „varikabi“ besteht aus einem Steckbausatz mit 12 verblüffenden Funktionen. Mithilfe seiner drei Sensoren reagiert er sensibel auf seine Umgebung und kann Hindernissen ausweichen oder z.B. einer Hand, einem Licht, einem Schatten oder einer Linie folgen. Die Robotertierchen können nach dem Aufbau auf verschiedenen Parcours getestet und schließlich mit nach Hause genommen werden.

**Workshops** am Freitag, 16.11.2018: 10.30, 12.00, 13.30, und 15.00 Uhr, Dauer: ca. 60 Min  
Zielgruppe: Klassenstufe 5+6+7+8, maximale Teilnehmerzahl 18 Personen  
Workshops am Samstag und Sonntag ohne Voranmeldung den ganzen Tag über.  
Unkostenbeitrag: 25,00€ / Person & Bausatz.

1-A08| **Verbraucherzentrale Bayern e.V.**: Selbst gemacht schmeckt's vielen am besten: man weiß einfach was drin ist – Hier könnt ihr Getreidekörner zu Flocken quetschen und mit einer Vielzahl schmackhaften Zutaten euer individuelles, gesundes Müsli zusammenstellen. Selbstverständlich kann jedes Kind seine Tagesration mit nach Hause nehmen.

1-B21|**WPL WASSERPERLEN-LICHT**: Spielen, fühlen, staunen, entdecken, WasserPerlen-Lichter selbst kreieren.

## SONDERFLÄCHEN Mini Maker Faire® und LEGO® Fan-Ausstellung

### **FORSCHA Mini Maker Faire® - präsentiert vom deutschsprachigen Make-Magazin**

Netzwerken, Wissen austauschen und weitergeben: Mit der ersten Mini Maker Faire® baut die FORSCHA ihr Entdeckerreich aus und lockt mit einer Vielfalt weiterer inspirierender Mitmachaktionen von und für Maker und solche, die es werden wollen. Die FORSCHA Mini Maker Faire® wird präsentiert vom deutschsprachigen Make-Magazin.

Kreative Macher aus allen Bereichen zeigen, wie aus zündenden Ideen mit digitalem und analogem Werkzeug technische Innovationen oder außergewöhnliche Produkte entstehen: Hilfreiche Apps, optimierte oder im Sinne der Nachhaltigkeit wieder funktionstüchtig gemachte Produkte, individualisierte Accessoires, Geschenke, Kleidungsstücke und vieles mehr.

Besucher sind ausdrücklich zum Nach- und Selbermachen eingeladen - Programmieren, tüfteln, erfinden, basteln, reparieren, handarbeiten oder handwerken. Neues ausprobieren, Spaß haben

#### **DIE MAKER**

1-D11| **Kotshin**: Kreationen in koreanischen Tradition – Kleidungsstücke aus natürlich gefärbten Stoffen – für Tier und Mensch. Kotshin verbindet Textilhandwerk mit einzigartigen asiatischen Mustern, die bereits auf historischen Schriften gefunden wurden. Sie will ihre asiatischen DIY-Projekte mit Menschen auf der ganzen Welt teilen und zum Selbermachen inspirieren.

1-D13| **PSITRON - PLAY.SEE.INNOVATE. ELECTRONICS PSITRON:** Erleben, wie Ingenieure forschen und entwickeln – Elektronik-Experimentiersysteme (ab 14 Jahren) mit neuartiger magnetischer Verbindungstechnik selber ausprobieren und spielend lernen, wie eine Infrarot-Alarmanlage, ein Audioverstärker oder ein Kurzwellen-Empfänger funktionieren. Besondere Messeangebote: Als Geschenk erhalten die jungen Forscher eine DIY 3D-VR Brille. Außerdem werden 50 funktionsfähige PSITRON-A Erstmuster (Vorserie) zu einem reduzierten Messepreis von je € 99,00 angeboten. Jeder Baukasten enthält fünf zusätzliche PSITRON-Module, ein Multimeter und eine 9V-Block Batterie.

1-D10| **Robo Technologies / Robo Wunderkind:** Bausteine zum Leben erwecken, eigene Roboter bauen und programmieren lernen. Mit dem Roboter Baukasten können Mädchen und Jungen ab sechs Jahren ihren kühnsten Ideen freien Lauf lassen und sie ganz spielerisch realisieren.

1-D12| **Wunderwuzzi Roboter:** Drop-In-Workshops bieten Kindern und Jugendlichen einfachen Einstieg in die spannende Welt der Robotik.

### LEGO | Große LEGO® Fan-Ausstellung feiert 15. Jubiläum

Eintauchen in die Fantasiewelten von Harry Potter und Herr der Ringe. Dazu große Eisenbahnanlage, Ritterburgen, Modelle aus dem Star Wars-Universum und Abenteuer mit LEGO® Friends in Heartlake City. Die unbegrenzte Welt der Legosteine wird von den Mitgliedern des Vereins **Bricking Bavaria** und seinen internationalen Gästen eindrucksvoll in Szene gesetzt – in diesem Jahr zum 15. Mal in Folge! Auf über 2000qm imposante Modelle bewundern – und gerne auch selbst Hand anlegen.

Außerdem gibt es dieses Jahr die Möglichkeit auf der riesigen **interaktiven LEGO® Technic Sonderfläche** mit Hindernisparcours, Baufahrzeugen, Kränen u. v. m. Probe zu fahren.

- Zahlreiche Schauanlagen, Skulpturen und Figuren
- Große und kleine Technik-Modelle mit echten Funktionen
- Gemeinsamer Bau eines riesigen Mosaiks
- Verkauf von LEGO® Sets, Einzelsteinen und Zubehör



## SPIELWIESN – Das Spiele-Paradies

Eines der größten Kultevents für Spielfreaks, und DAS Highlight für alle Anhänger von Brett- und Gesellschaftsspielen. Die 27. SPIELWIESN begeistert mit ihrer einmaligen Mischung aus Spielfest, Mitmachmesse, Infobörse und Einkaufsparadies.

Dazu gibt es ein tages- (und nacht-)füllendes Rahmenprogramm für jedes Alter, spannungsgeladene Begegnungen an Spieltischen sowie Nervenkitzel bei Turnieren und Meisterschaften.

- Spielneuheiten ausprobieren, Altbewährtes neu entdecken
- Riesenspielotheke: 3.000 Spiele, 60 ehrenamtliche Spieleberater
- Eigene Kinderspielotheke und großes Angebot für kleine Spielfans schon ab drei Jahren
- Spielverlage, Autoren, Händler und Flohmarkt, Schnäppchen und Raritäten
- Spieleerfinder-Werkstatt
- **Lange Nacht der Spiele** – Spielend ins Wochenende. Freitag 16. November ist 10 Stunden Spielmarathon für „friends and families« angesagt. In vollen Räumen wird bis 23.00 Uhr gezockt, taktiert, gewürfelt und gefeiert, u.a. beim **Half-Pint Heroes Preisturnier (5 € Startgeld)**. Der Sieger darf sich über ein 100€ Spielepaket von Corax-Games freuen. Anmeldung auf dem Stand von Corax Games, 3-A14, oder [www.corax-games.com](http://www.corax-games.com).
- **GEEK NITE** ist Freak Night: Am Samstagabend könnt Ihr Euch schon einmal für ein großes EXTRA dieses Jahr bereit machen: die GEEK NITE, präsentiert vom Verlag Asmodée. (Kostenpflichtig, begrenzte Sitzplätze, Anmeldung erforderlich) Unter anderem erwarten Euch exklusive Spielneuheiten, die bisher im Handel noch nicht erhältlich sind, dazu viel Platz zum Austoben, Speis und Trank sowie weitere Überraschungen. Infos dazu findet Ihr [hier](#)

### Aussteller-Informationen zu Turnieren, Mitmach- und Gewinnaktionen

**FINALE Deutschen Catan-Meisterschaft:** Am Samstag und Sonntag wird zum sechsten Mal das Finale der Deutschen Catan-Meisterschaft vom **Franck-Kosmos** Verlag ausgetragen. Das **Qualifikationsturnier für die Deutsche Meisterschaft 2019** startet am Freitag ab 16 Uhr. Anmeldung dazu bis 15 Uhr am Stand von Franck-Kosmos Verlag.

**Heckmeck-WM Vorentscheid,** Freitag ab 15:00 Uhr sowie

**Monster-Meister-Turnier:** Samstag und Sonntag ab 11:00 Uhr. Anmeldung vor Ort, auf dem Stand von **NORIS-SPIELE / Zoch** 3-E01

Atrium 3/2-A01/2-A14/3-A04/3-A10/3-A33/3-E02| **FUNtainment:** Aktionsfläche Kennerspiel des Jahres: Demospiele Quacksalber von Quedlinburg, Einführungsrunden in die Welt der Pen & Paper Rollenspiele sowie in Tabletop „Infinity“ & „X-Wing“, Aktionsfläche Schwerkraft-Verlag: Spielvorführungen mit Carsten Reuter

**3- A26| Giortech:** Die Autoren von „Elements Realities - das Zeitsprung-Spiel“ signieren Euer Spiel und setzen sich mit Euch gerne für die ein oder andere Runde an den Spieltisch. Poster, Roman und weitere Überraschungen gibt es für die Käufer des Spiels (solange Vorrat reicht).

**3-A23 | Kiehlly - Besondere Brettspiele:** Am Samstag signieren Grafiker Florian Buchner und Autor Stefan Kiehl Eure Spiele.

**2-C32| Kindadraum Handelsvertretung I. Birchner:** Zu gewinnen gibt es ein Riesenpuzzle mit 40.000 Teilen. Auslosung auf der SPIELWIESN 2019.

**3-D15| Spieleautorentisch:** Hier könnt Ihr bereits veröffentlichte aber auch noch unveröffentlichte Spiele von Autoren aus München und Oberbayern spielen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Während der Messetage geben Autoren und Nachwuchsautoren gerne Auskunft zur Entstehung ihrer Spiele oder beantworten Fragen zur Arbeit eines Spieleautors. Erwartet werden z.B. Markus Hagenauer und Peter Ratschiller („Windy Woody“), Jürgen Adams („Zirkusfieber“) und Rita Modl („Men At Work“) sowie Marco Teubner (Kinderspiel des Jahres Autor von „Stone Age junior“). Die gezeigten Spiele decken dabei die ganze Bandbreite von Kinderspielen bis hin zu Kennerspielen ab. Der Spieleautorentisch ist auch eine Anlaufstelle für alle Spieleautoren und solche die es noch werden wollen. Wer gerade an seinem ersten Spiel arbeitet erhält wertvolle Tipps, sei es für die Herstellung von Prototypen, die Kontaktaufnahme mit Verlagen oder über die Interessensvertretung der Spieleautoren, die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ).

**2-A09 / 2-C30| Spiellandschaft Stadt / Spieleerfinderwerkstatt:** Kinder können für ihre selbsterfundenen Spiele eigene Figuren aus Grünholz schnitzen

**3-E01| NORIS-SPIELE/Zoch:** Heckmeck-WM - Vorentscheid, Freitag ab 15:00 Uhr. Monster-Meister- Turnier, Samstag und Sonntag ab 11:00 Uhr. Anmeldung vor Ort!