

## Kindergeburtstage

# Mit explorhino ins neue Lebensjahr starten



Mit explorhino können Kinder und Jugendliche ihren Geburtstag pfiffig feiern. Im Geburtstagspaket enthalten sind der Besuch im Science Center und ein gemeinschaftlicher Kurs wahlweise im explorhino Science Center oder im explorhino Schülerlabor.

**Kosten: 99 Euro bis zu 8 Personen, jede weitere Person 12 Euro (7 Euro mit Jahreskarte, bis max. 14 Personen).** Im Preis enthalten sind der Eintritt ins Mitmachmuseum, der Kurs inklusive Material und ein für die Geburtstagsgruppe reservierter Tisch. Getränke erhalten Sie im explorhino Café. Das Geburtstagskind erhält ein kleines Geschenk.

## Geburtstags-Experimentierthemen

des Science Centers:

Anmeldung übers Internet unter [science-center.explorhino.de](http://science-center.explorhino.de) oder telefonisch. Die Kurse des Science Centers dauern eine halbe Stunde.

## FEIERN MIT DEM AKTUELLEN ENTDECKERKURS

Wechselnde Themen machen den Entdeckerkurs immer wieder spannend. Das aktuelle Thema erfahren Sie über die Homepage oder telefonisch.

## GLIBBER HERSTELLEN

Das Glibber-Experiment begeistert Kinder in jedem Alter. Mit Hilfe von Spritzen, Bechergläsern, Lebensmittelfarbe und Glitzer mixen unsere Gäste ihren explorhino-Glibberschleim, um ihn später mit nach Hause zu nehmen.

## HOCH HINAUS MIT DEINER EIGENEN RAKETE

Wie kommt eine Rakete ins Weltall? Dieser Frage gehen wir gemeinsam nach und basteln Raketen, die wir an unserer Abschussrampe hoch hinaus fliegen lassen.

**Geburtstags-Experimentierthemen****des Schülerlabors:***ab 6 Jahre***SCHWEBENDER SCHMETTERLING**

NEU

*Dauer: 1,5 - 2 Stunden*

Wie kann ich einen Teller balancieren, wie hält der Seiltänzer sein Gleichgewicht? Nicht nur im Zirkus ist das Spiel mit Schwerpunkt und Gleichgewicht faszinierend. Mit kleinen spannenden Experimenten kommen die Kinder dem Phänomen »Balancieren« auf die Spur. Anschließend basteln sie einen »schwebenden Schmetterling«, der auf der Fingerspitze balancieren kann.

*Ab 7 Jahre***»SOLARTIERCHEN LAUF!«**

ausleihbar

*Dauer: 1,5 - 2 Stunden*

Nachdem ihr mit Batterie und Glühbirnchen einen Stromkreis gebaut und ein Batteriespiel gespielt habt, baut jeder ein eigenes Solartierchen aus einer Solarzelle, einem Vibrationsmotor und einem Zahnbürstenkopf. Dieses darf mit nach Hause genommen werden.

Anmeldung: Teilen Sie uns telefonisch oder per Mail an [explorhino@hs-aalen.de](mailto:explorhino@hs-aalen.de) Ihre Telefonnummer, Ihre favorisierten Themen und Termine mit und erwarten Sie voll Vorfreude unsere Antwort.

Weil wir den Kindern Zeit geben wollen, selber auszuprobieren und sich forschend in ihr Thema zu vertiefen, dauern die Schülerlaborkurse etwas länger. Im Anschluss an die Geburtstagskurse des Schülerlabors ist der Besuch des Mitmachmuseums inklusive.

Das Material kann bei vielen Themen für die Feier zu Hause ausgeliehen werden. Kosten: 30 Euro zuzüglich Verbrauchsmaterial, MOOV-Fahrzeuge 15 Euro je Bausatz.

*Ab 7 Jahre***LUFTIKUS**

ausleihbar

*Dauer: 1,5 - 2 Stunden*

Zuerst macht ihr kleine, spaßige Experimente mit Luft. Dann kannst du mit deinen Freunden mit Hilfe eines Pneumatik-Roboterarms Pappbecher um die Wette stapeln. Zum Schluss bastelt ihr ein Pneumatik-Spielzeug, das ihr mit nach Hause nehmen dürft.

6 - 10 Jahre

**FAHRZEUGE SELBER BAUEN MIT MOOV**

ausleihbar

Dauer: 3 - 4 Stunden

MOOV sind Holzbausätze zum Zusammenbauen verschiedener Fahrzeug-Modelle (Auto, Motorrad, Kran und vieles mehr). Die Teile von MOOV lassen sich zu immer neuen Konstruktionen variieren. Und wenn das Fahrzeug fertig ist? Dann können die Kinder sich hineinsetzen und losfahren. Ein Bausatz ist für 3 bis 4 Kinder geeignet.

Ab 6 Jahre

**DIE QVOLUTION-KUGELBAHN VON MERLIN**

ausleihbar

ausschließlich Verleih

Der Porsche unter den Kugelbahnen! Hier können die Kinder ihre Bau- und Konstruktionsideen stundenlang ausleben und fördern gleichzeitig ihr 3-dimensionales Denken und ihre Kreativität. Die über 180 Teile sind aus stabilem Kunststoff und magnetisch. Das verleiht den gebauten Konstruktionen eine hohe Stabilität. Und es ist einfach für alle faszinierend, der Kugel beim Rollen durch die eigenen Konstruktionen zuzuschauen.

Ab 6 Jahre

**MISCHT ALLE FARBEN DIESER WELT**

ausleihbar

Dauer: 1 - 1,5 Stunden

»Wie mischt der Drucker seine Farben?« Probiert es aus und mischt alle Farben des Regenbogens. Wer kann 15 verschiedene Grüntöne mischen oder wer bekommt genau die Farbe seines T-Shirts hin? Zum Abschluss baut ihr einen Farbkreis, den ihr mit nach Hause nehmen dürft.

7 - 12 Jahre

**LASS DIE HAARE ZU BERGE STEHEN**

ausleihbar

Dauer: 1 - 1,5 Stunden

Luftballons an die Wand kleben, Wasser biegen, eine Taschentuch-Schlange beschwören und Blitze erzeugen sind Phänome der Elektrostatik, welche die Kinder auf lustige und wahrlich spannende Weise erkunden.

Ab 8 Jahre

**3,2,1, ... LOS! RAKETEN!**

Dauer: 1,5 - 2 Stunden

Die Kinder finden zusammen mit ihren Freunden heraus, wie verschiedene Raketen funktionieren. Sie bauen selber unterschiedliche Raketen und dürfen sie auch sofort testen. Welcher Antrieb gibt mehr her? Welche Abschussrampe nehme ich? Wessen Rakete fliegt höher in die Luft?

Ab 8 Jahre

**MAKEY, MAKEY**

Dauer: 1,5 Stunden

Makey, Makey ist ein kleines Zwischenstück, das den Computer mit leitfähigen Gegenständen verbindet und zu einem kreativen Spielzeug macht. Wer hat schon mit Bananen Musik gemacht? Es wird Zeit! Es gibt verschiedene Erfahrungsstufen vom einfachen Spielen bis zum Erfinden und Programmieren neuer Spielmöglichkeiten.

8 - 11 Jahre

**DISCOFLAIR**

ausleihbar

Dauer: 1 - 2 Stunden

Schaffst du es, mit nur einem Teelicht so viele Geburtstagslichter in ein Spiegelbuch zu zaubern, wie du heute alt wirst? Oder baust du dir lieber eine Disco mit verspiegelten Wänden und farbigen Lichtern? Zum Abschluss darf jedes Kind ein buntes Kaleidoskop bauen, das es mit nach Hause nimmt.

8 - 11 Jahre

**FEUER UND FLAMME**

Dauer: 1 - 1,5 Stunden

Die Kinder lassen Flammen springen und verwenden Streichholzschachteln als Kochtopf. Wer kennt die meisten Methoden, eine Kerze zu löschen? Zum Schluss entzünden wir ein Feuer unter Wasser. Im Kurs lernen die Kinder den sicheren Umgang mit Feuer.

8 - 11 Jahre

**ZAHNPASTA AUS STEINEN?**explorhino  
Geo

Dauer: 1,5 - 2 Stunden

Auf der Schwäbischen Alb liegen viele helle Steine. Das sind Kalksteine. Manchmal entdeckt man an ihnen versteinerte Muscheln. Wie kamen die Muscheln aus dem Meer hierher? Wozu braucht man Kalkstein heute? Jeder von uns nutzt ihn schon morgens beim Zähneputzen! Wir stellen selbst Zahnpasta in der Tube her, die jedes Kind mit nach Hause nehmen darf.

Ab 9 Jahre

**PAPIER-WERKSTATT**

Dauer: 2 - 3 Stunden / kein Besuch des Mitmachmuseums anschließend

Selbstgemachtes Papier ist etwas Besonderes für persönliche Briefe, Bilder oder Geschenke. In diesem Kurs schöpft ihr euer eigenes Papier und dürft es mit nach Hause nehmen.

8 - 12 Jahre

**DIE ALB IN DER FLASCHE**explorhino  
Geo

Dauer: 1,5 Stunden

Im Science Center können wir die Schwäbische Alb in Projektion auf einem großen Relief eindrucksvoll als Ganzes sehen. Die Landschaft ist sehr abwechslungsreich. Warum ist das so? Wir erforschen mit physikalischen und chemischen Experimenten die Eigenschaften der Schichten im Untergrund und packen die Alb in die Flasche. Jedes Kind kann seine Flasche mit nach Hause nehmen.

6 - 12 Jahre

**PFERDCHENSPRÜNGE AUF DEM TABLET**

Dauer: 1 Stunde

Die Kinder bringen mit der visuellen Programmiersprache Scratch Junior kleine Geschichten auf den Bildschirm. Sie lassen Pferdchen über die Weide springen oder Autos Berge erklimmen; der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Mit der kostenlosen App können die Kinder zu Hause weiter arbeiten.

Ab 9 Jahre

## LÖTEN EINER REGENBOGEN-LAMPE

Dauer: 1,5 Stunden

Die Kinder löten aus verschiedenen Bauteilen eine kleine Leuchte, die ständig die Farbe wechselt. Natürlich dürfen sie ihr Werk mit nach Hause nehmen.

Ab 9 Jahre

## LÖTEN EINER ALARMANLAGE

Dauer: 2 Stunden

Löte eine Schaltung, die bei Unterbrechung eines Stromkreises einen lauten Piep-Ton erzeugt und erst wieder aufhört, wenn die Alarmschleife wieder geschlossen und die Schaltung zurückgesetzt wird. Die Schaltung kann zur Sicherung z. B. einer Tür oder auch eines Schatzkästchens verwendet werden. Hier ist deiner Fantasie keine Grenze gesetzt. Natürlich darfst du dein Werk mit nach Hause nehmen.

Ab 9 Jahre

## LEGO MINDSTORMS FÜR ANFÄNGER

Dauer: 4 Stunden

Baue und programmiere einen LEGO Roboter. Zuerst baust du das Fahrgestell und lernst dann Schritt für Schritt das Programmieren des Roboters. Der Roboter lernt, sich mit Hilfe von Sensoren selbständig im Raum zu bewegen. Du darfst deinen Roboter verzieren und ihm einen Namen geben. Er kann tanzen lernen oder sich wie ein Maulwurf verhalten. Nur eines kannst du leider nicht – ihn mit nach Hause nehmen.

Ab 10 Jahre

## DIE TROCKENEIS HEXENKÜCHE

Dauer: 1 - 1,5 Stunden

Trockeneis ist gefrorenes Kohlenstoffdioxid. Weil es anders ist als Wassereis, kann man lustige Sachen damit machen. »Hockey spielen« zum Beispiel oder das Labor in eine brodelnde Hexenküche verwandeln.

Ab 10 Jahre

## DER BIERDECKELFLITZER

Dauer: 2 - 3 Stunden

Zum Einstieg baut ihr einen einfachen Stromkreis mit Motor und Schalter als Vorbereitung für den Antrieb des Flitzers. Dann könnt ihr mit einer Anleitung einen Bierdeckelflitzer aus Bierdeckeln, Gewindestangen, Muttern und Schrauben bauen und mit Hilfe eines kleinen Motors antreiben. Auch der Bau eines selbst entworfenen Modells ist möglich. Am Schluss könnt ihr ein Wettrennen mit euren Flitzern veranstalten, die ihr dann mit nach Hause nehmen dürft.

Ab 10 Jahre

## GLASNUDELN UND GLASBUCHSTABEN

Dauer: 2 Stunden

Hast du schon einmal einem Glasbläser bei der Arbeit zugeschaut? Was ihm so leicht von der Hand geht, ist tatsächlich eine knifflige Kunst. Mit Gasbrenner, Laborkittel und Schutzbrille ausgerüstet, macht ihr es ihm nach. Eure selbst gefertigten Kunstwerke könnt ihr mit nach Hause nehmen.

Ab 10 Jahre

## S(TR)ANDRÄUBER – EIN CHEMISCHER KRIMI

Dauer: 1,5 Stunden

An einem Strand der Nordseeküste geschieht ein Handtaschenraub. Hoch verdächtig ist der vorbestrafte Räuber Otto. Der Fall scheint bereits gelöst zu sein, denn Otto hat noch Sand an seinen Schuhen! Otto aber streitet alles ab und behauptet, der Sand an seinen Schuhen stamme von einem See, weit weg von der Nordseeküste. Es läuft also auf einen Indizienprozess hinaus – wie das Gegenteil beweisen... ?

Ihr bekommt die Aufgabe, den Verdacht zu bestärken oder Ottos Unschuld zu beweisen. Ihr erhaltet als Referenz Meeressand und Sand vom See zur Untersuchung und sollt nachforschen, woher der Sand aus Ottos Schuhen stammen könnte. Ihr lernt dabei unterschiedliche Analysemethoden kennen und chemische Laborgeräte fachgerecht zu benutzen.

Ab 11 Jahre

## HAMMER-BANANE

Dauer: 1,5 Stunden

Flüssiger Stickstoff ist eine faszinierende Flüssigkeit. Extrem kalt macht er binnen Sekunden eine Banane zum Hammer, lässt Luftballons schrumpfen und bringt den Stromfluss von Batterien zum Erliegen. Das alles kannst du mit deinen Freunden selber ausprobieren. Zum Abschluss fährt die Magnetschwebebahn oder es gibt für jeden selbstgemachtes Schleckeis.

Ab 12 Jahre

## SEIFE HERSTELLEN

Dauer: 2 Stunden

Seife entsteht, wenn man Fett oder Öl und Natronlauge zusammengibt. Ihr lernt, verantwortungsvoll mit Natronlauge umzugehen. Die Zusammensetzung und den Duft eurer Seife, die ihr nach Anleitung oder frei forschend herstellt, bestimmt ihr selbst. Die Seife eignet sich zum Eigengebrauch und sehr schön auch zum Weiterschenken.

Ab 13 Jahre

## NAGELLACKENTFERNER SELBST GEMACHT

Dauer: 3 - 4 Stunden

Du willst wie echte Wissenschaftler in einem richtigen Labor etwas herstellen, das du selber gebrauchen kannst? Dann mache Nagellackentferner. Die Hauptkomponente kochst und reinigst du nach allen Regeln der Kunst. Nun noch etwas Hautpflegemittel zugemischt und schon kannst du deinen Nagellackentferner mit nach Hause nehmen.

Ab 14 Jahre

## TATORT KÜCHE

Dauer: 3 Stunden

Ein Mensch liegt leblos am Boden. Was ist passiert? Was sind die weißen Kristalle auf dem Tisch? Kochsalz? Fühle dich wie ein Kriminalist auf Spurensuche und finde heraus, was das rätselhafte Salz ist. Mit den chemischen Nachweismethoden wird es dir gelingen, die Kripo auf die richtige Spur zu bringen.