



Code Week Mitmach-Festival
am 10.10.26 im Humboldt Forum

Programm in den
Werkräumen für
Familien mit Kindern
ab 3 Jahren

Erdbebensicher - Baue Häuser, die dem Beben standhalten!

Bereitet euch auf das Erdbeben vor! Wie entstehen Erdbeben und wie können wir Gebäude sicher gestalten? Mit den Sets von LEGO® Education habt ihr die Möglichkeit eure Ideen zu bauen und an der Erdbebenmaschine zu testen.

von: Stadtbibliothek Steglitz-Zehlendorf
ab 3 Jahren



Mission Meereshelden - Steuere Kubo und Blue-Bot durch den Ozean und rette das Riff vor Meeresmüll!

Mit Kubo und dem Blue-Bot taucht ihr in ein spannendes Unterwasser-Abenteuer ein und löst spielerisch erste Programmieraufgaben. Gemeinsam steuert ihr die Roboter durchs Korallenriff, sammelt Meeresmüll und entdeckt dabei, wie Coding und Nachhaltigkeit zusammenhängen.

von: Stadtbibliothek Reinickendorf
ab 3 Jahren

Form & Funktion - Steuere Roboter und gestalte einen 3D-Anhänger!

Steuert Roboter und entdeckt, was sie alles können. Wer sich lieber künstlerisch beschäftigt, kann mit 3D-Stiften eigene Figuren und Formen gestalten und diese als Aufsteller oder Anhänger mit nach Hause nehmen.

von: Stadtbibliothek Tempelhof-Schöneberg
ab 3 Jahren



© VÖBB



Ozobots im Humboldt Forum - Analoges Coding mit Robotern

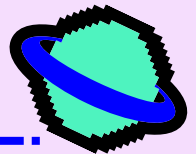
Lernt mit Ozobot das Humboldt Forum kennen! Durch seine Sensoren kann der kleine, kugelige Roboter Linien folgen und Farben erkennen. So könnt ihr ihm auf dem Papier mit Filzstiften und bunten Aufklebern den besten Weg durchs Humboldt Forum zeigen.

von: Stiftung Humboldt Forum
ab 6 Jahren

WALL-Es Rettungsmission - Hilf dem Roboter, den Planeten aufzuräumen!

Begleite WALL-E auf einer spannenden Mission, um unseren Planeten zu schützen! Baue einen Roboter und steuere ihn, um Gegenstände einzusammeln, zu transportieren und zu sortieren. Entdecke spielerisch, wie Roboter und einfache Programmierkenntnisse dazu beitragen können, Abfall zu reduzieren und die Umwelt zu schützen.

von: Train the Future
ab 6 Jahren



Heißer Draht & Highscore - Meistere den heißen Draht und bring dein Team an die Spitze!

Per Makey Makey und Scratch-Programmierung entsteht das Spiel "Der heiße Draht". Mit Geschick fährst du die Umrisse von Kontinenten ab. Aber Vorsicht: nicht berühren, sonst musst du von vorne anfangen! Schafft dein Team es in die Top 10?

von: Stadtbibliothek Spandau
ab 6 Jahren

Achterbahn & Co. - Baue einen Freizeitpark mit Robotern!

Baut aus LEGO® Fahrgeschäfte, fahrt mit mBots durch eine Geisterbahn und versucht euch beim Autoscooter! (Pssst: wer am wenigsten berührt, gewinnt!)

**von: Stadtbibliothek Charlottenburg-Wilmersdorf
ab 6 Jahren**

Clean Future Lab - Programmieren Roboter für eine saubere Zukunft!

Wie können Roboter beim Thema Nachhaltigkeit helfen? Im Clean Future Lab erfahrt ihr, warum Mülltrennung wichtig ist und wie Technik dabei helfen kann, unsere Umwelt sauberer zu halten.

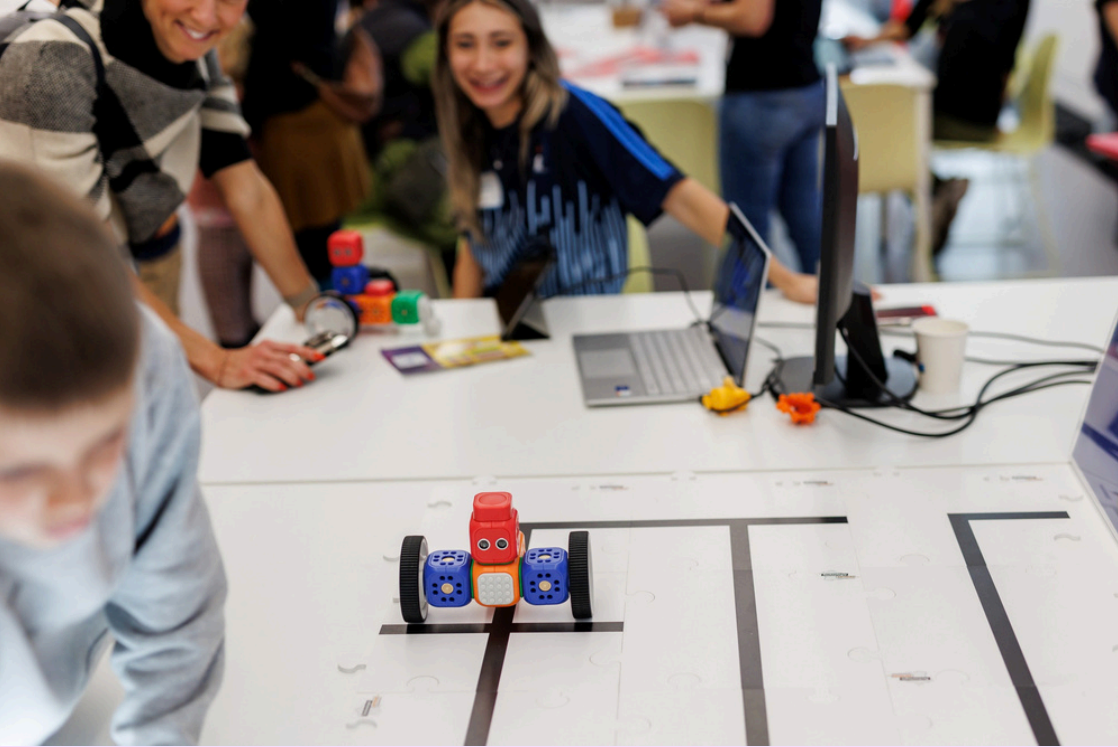
**von: Stadtbibliothek Treptow-Köpenick
ab 6 Jahren**



Bauen, testen, reboxeln - so entsteht dein eigener Charakter in einer Spielewelt!

Gestaltet eure eigenen Spielfiguren, Gegenstände, und Spielewelten - ganz im Stil klassischer Videospiele.

**von: Stadtbibliothek Mitte
ab 6 Jahren**



© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, Fotos: Frank Sperling



Kreativ mit LEGO® - Bau dein eigenes Modell und erwecke es zum Leben!

Entdeckt spielerisch die Welt von Technik, Naturwissenschaften und Programmierung. Mit LEGO® WeDo und LEGO® SPIKE baut ihr eigene Modelle und Roboter, die ihr anschließend programmiert und zum Leben erweckt!

von: Stadtbibliothek Pankow
ab 6 Jahren

Power Steps - Wie viel Energie steckt in deinen Tanzschritten?

Wie viel Energie steckt im Tanzen? Durch Bewegung auf einer Matte steuert ihr ein Musikspiel auf Basis von Pico-8. Dabei wird live berechnet, wie viel virtuelle Energie durch die Schritte erzeugt wird und welche Haushaltsgeräte man damit betreiben könnte.

von: Stadtbibliothek Spandau
ab 6 Jahren

Programmieren leicht gemacht - Wer Algorithmen nicht versteht, wird gesteuert!

Wie gebe ich Befehle (Prompts) so ein, dass ein gewünschtes und korrektes Ergebnis dabei heraus kommt? Durch das Programmieren eines kleinen Games lernt ihr spielend Grundlagen des Coding und stellt fest: Programmieren ist keine Raketentechnik!

von: Hacker School
ab 9 Jahren



Pac-Man trifft KI - Programmiere Geister, die als KI-Agenten ihren Weg finden!

Entwickelt eure eigene Pac-Man-Welt und programmiert Geister, die als KI-Agenten selbstständig den besten Weg finden. Dabei entdeckt ihr spielerisch, wie Künstliche Intelligenz funktioniert, nach welchen Regeln sie arbeitet und wo ihre Grenzen liegen.

von: Stadtbibliothek Lichtenberg
ab 9 Jahren

