

**Bedingungen und Förderung**

Das Programm ist ausschließlich für Schulklassen und -kurse (Mindestteilnehmerzahl: 14 Personen) konzipiert und findet nur nach vorheriger Anmeldung statt. Der Zuschuss wird nur gewährt, wenn das Programm bestehend aus Führung und Sportangebot vollständig wahrgenommen wird. Nach erfolgtem Besuch erstatten wir Ihnen einmalig zwei Drittel der entstandenen Reise- und Programmkosten bis insgesamt max. 600 Euro gegen Einreichung der Rechnungen bzw. der Originalbelege. Alle Informationen zu Buchungen, Bedingungen, Förderung und Stornierungen finden Sie unter [www.hnf.de/schulprogramm](http://www.hnf.de/schulprogramm)

**Bring your family**

Ihre Schülerinnen und Schüler, die an dem Programm teilgenommen haben, können das HNF mit ihrer Familie innerhalb von zwölf Monaten noch einmal kostenlos besuchen. Entsprechende Gutscheine erhalten Sie an der Information des HNF.

**Öffnungszeiten HNF**

Di – Fr 9 – 18 Uhr und Sa/So 10 – 18 Uhr

**Durchführung Schulprogramm: Di – Fr**

**Besucherservice**

T 05251-306-665 (Mo – Fr, 9 – 15 Uhr)

[service@hnf.de](mailto:service@hnf.de)

[www.hnf.de](http://www.hnf.de)

**Anreise**

Busverbindung: Linien 9 und 14, Haltestelle »MuseumsForum«. Weitere Informationen: [www.padersprinter.de](http://www.padersprinter.de)  
Mit dem eigenen Bus: Kostenlose Parkmöglichkeiten vor dem HNF und dem Ahorn-Sportpark.

**Förderung von Bildung, Forschung und Sport**

Heinz Nixdorf hat die nach ihm benannte Stiftung ins Leben gerufen. Sie ist unternehmensunabhängig, gemeinnützig und konzentriert sich auf die Informationstechnologie, mit dem Ziel, jungen Menschen Orientierung in unserer digitalisierten Welt zu geben. Die Heinz Nixdorf Stiftung engagiert sich für die berufliche Aus- und Weiterbildung von Kindern und Jugendlichen, für Forschung und Lehre, die Gesundheit der Bevölkerung und Sport.

Heinz Nixdorf war überzeugt: »Nicht nur den Geist, auch den Körper sollte man trainieren.« Er war nicht nur Computerpionier, sondern auch ein passionierter Segler. In seinem Sinn hat die Heinz Nixdorf Stiftung das Programm »Auf den Spuren von Heinz Nixdorf« für Schülerinnen und Schüler initiiert.

COMPUTER, MUSEUM UND SPORT BIS ZU 600 € ZUSCHUSS

**Computerpionier, Sportler und Sportförderer**

Kein Name ist so nachhaltig mit dem Aufbau der deutschen Computerindustrie verbunden wie der von Heinz Nixdorf. Im Juli 1952 gründete er das Labor für Impulstechnik und legte so den Grundstein für eine der herausragendsten Unternehmensentwicklungen der Nachkriegszeit: die Nixdorf Computer AG in Paderborn. Mit der Entwicklung des Kleincomputers 820 leitete er die Wende von der zentralen zur dezentralen Datenverarbeitung ein. Dabei nahm Heinz Nixdorf stets die soziale Verantwortung des Unternehmers wahr, für möglichst viele Menschen Arbeitsplätze zu schaffen und jungen Menschen eine qualifizierte Ausbildung zu ermöglichen.

Heinz Nixdorf war nicht nur Unternehmer, sondern auch begeisterter Sportler und engagierter Sportförderer. Um seine Mitarbeiter und Paderborner Bürger zu motivieren, sich stärker sportlich zu betätigen, ließ er 1983 den Ahorn-Sportpark errichten. Sein Motto: »Die schönste Form des Lebens ist im Spiel und im Sport.«



Heinz Nixdorf MuseumsForum  
Fürstenallee 7 | D-33102 Paderborn  
T +49 (0) 5251-306-600 | [service@hnf.de](mailto:service@hnf.de)  
[www.hnf.de](http://www.hnf.de)

Kostenlose Parkmöglichkeiten vor dem Haus  
Busverbindung: Linien 9 und 14  
Haltestelle »MuseumsForum«



Das Heinz Nixdorf MuseumsForum wird getragen durch die von Heinz Nixdorf gegründete **Stiftung Westfalen**. Diese fördert vorrangig Wissenschaft und Lehre, insbesondere auf dem Gebiet der Informationstechnik.

Das HNF ist im Rahmen der bundesweiten Kennzeichnung »Reisen für alle« zertifiziert und trägt die Auszeichnung »Barrierefreiheit geprüft«.



03/25 - Foto: Ale-Svegel/Wage/HNF, bis auf Titel Gallaghe: Cheep Cheep, Nintendo 2021; Heilensz, Microsoft, Squasherra, Beim Mäheli; Pepper, ein Roboter von Softbank Robotics; Spinner, Sergey Novikov; Baseball, Daniel Thomburg; Adidas; HNF-Praxis



**Auf den Spuren von Heinz Nixdorf**

Eine Initiative der Heinz Nixdorf Stiftung  
Ein Angebot für Schulen



Die Heinz Nixdorf Stiftung unterstützt jede teilnehmende Klasse mit einem einmaligen Kostenzuschuss in Höhe von 2/3 der entstehenden Reise- und Programmkosten bis maximal 600 Euro.



Auf den Spuren von Heinz Nixdorf

## Führung im HNF und Sportangebot im Ahorn-Sportpark



Das HNF ist das größte Computermuseum der Welt und zeigt auf 6.000 Quadratmetern 5.000 Jahre Informations- und Kommunikationstechnik. Ihre Schülerinnen und Schüler wachsen in einer digitalen Welt auf und erleben die Geschichte der Informatik hautnah: von den Anfängen des Schreibens und Rechnens über bedeutende Computerpioniere bis hin zu riesigen Computern, kleinsten Bauteilen, Robotern und programmierbaren Winkekatzen. Ausprobieren und Mitmachen sind ausdrücklich erwünscht!

Auf Initiative der Heinz Nixdorf Stiftung bietet das HNF gemeinsam mit dem Ahorn-Sportpark ein vielseitiges Programm an. Dazu gehören eine einstündige **Führung** mit Fokus auf Heinz Nixdorfs Leben und Wirken sowie ein 90-minütiges **Sportangebot**. Schulklassen ab der Jahrgangsstufe vier und Kurse aller Schulformen können teilnehmen und den Computerpionier als Mensch, Unternehmer und Wegbereiter der Informationsgesellschaft und begeisterten Sportler und Sportförderer kennenlernen.

**Kosten** für die Führung und das Sportangebot: 160 Euro  
**Sportbekleidung und Non-Marking-Hallenschuhe sind bei allen Angeboten erforderlich.**

Kooperationspartner



Sportangebot im Ahorn-Sportpark

### 1 Sportlich aktives Teambuilding 90 Minuten | ab Klasse 4

Beim Teambuilding geht es um gemeinsames Erleben und Bewältigen von Aufgaben. Die Schülerinnen und Schüler entdecken persönliche Grenzen und das motivierende Gefühl, im Team kreativ Lösungen zu entwickeln. Wie kann das gelingen? Durch gute Kommunikation, Respekt und Vertrauen!

### 2 Squash 90 Minuten | ab Klasse 4

Ihre Schülerinnen und Schüler starten mit einer flotten Runde iSquash zum Aufwärmen. Weiter geht es mit einer Einführung in die Sicherheit auf dem Court und in die grundlegenden Schlagtechniken des Squash. Mit den ersten Spielversuchen vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihr neu erlerntes Wissen und lernen die spannende Atmosphäre des Squashcourts kennen.

### 3 Leichtathletik 90 Minuten | ab Klasse 4

Ihre Schülerinnen und Schüler erleben unterschiedliche Disziplinen der Leichtathletik, die verschiedene körperliche Fähigkeiten ansprechen. Unter dem Motto »Höher, schneller, weiter« werden Hürdenlauf, Stabhochsprung, Weitsprung und Kugelstoßen ausprobiert. Hier geht es um Koordination, Kraft, Körperbeherrschung und Beweglichkeit und das tolle Gefühl, es ein Stück weiter oder höher zu schaffen.

### 4 Baseball 90 Minuten | ab Klasse 4

Eine traditionsreiche amerikanische Sportart stellt sich vor. Nach einer Einführung in das Regelwerk und die Schlagtechniken ist Ausprobieren angesagt. Die ersten Runs (Punkte) der Schülerinnen und Schüler lassen sicher nicht lange auf

sich warten. Den Ball zu schlagen und die Bases zu umrunden sorgt für Nervenkitzel und Freude am Spiel und fördert Koordination, Schnelligkeit sowie strategisches Denken.

### 5 Abenteuer Teambuilding Outdoor 90 Minuten | ab Klasse 4 | buchbar zwischen den Oster- und Herbstferien

Ein tolles Outdoor-Areal motiviert Ihre Schüler und sorgt für Bewegung. Im Team umgesetzt bringen ein laufendes A, ein Spinnennetz und eine Pipeline die Klasse auf Trab. Es gilt, sich zu verständigen und damit die Aufgaben zu meistern. Das Angebot findet bei jedem Wetter statt, ausgenommen bei starkem Sturm, Gewitter, Schneefall oder Frost. Wetterfeste Bekleidung sowie Sonnenschutz sind erforderlich.

### 6 Fortnite, Mario Kart & Co – Gaming analog 90 Minuten | ab Klasse 4

Gaming gehört zum Alltag und fördert das soziale Miteinander der Schülerinnen und Schüler. Das Angebot macht digitale Inhalte analog erlebbar und verknüpft Medienkompetenz mit Teamwork, Spiel- und Bewegungsfreude – ein innovativer Zugang zum Kulturgut Gaming und eine tolle Möglichkeit, mit Schülern ins Gespräch zu kommen.

### 7 Flag Football 90 Minuten | ab Klasse 4

Beim Flag Football tragen die Schüler einen Gürtel mit zwei Flaggen. Der Angriff mit dem Football auf die Endzone des gegnerischen Teams stoppt, wenn von der Verteidigung eine Flagge des Balltragenden gezogen wird. Dann wird ein neuer Spielzug gestartet. Die kontaktarme Variante des American Footballs bietet jede Menge Taktik, Tempo und Spaß. Beim Flag Football lernen die Schülerinnen und Schüler die Grundlagen des Football ohne den Vollkontakt.



COMPUTER, MUSEUM UND SPORT BIS ZU 600 € ZUSCHUSS