

## Anmeldungen zum Informationstag Mathe/Informatik/Physik am Freitag, dem 12.06.2026

(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen und bis spätestens **01.06.2026** einreichen!)

Schule/ Anschrift:

.....

Ansprechpartner:

.....

Telefonnummer/ Email-Anschrift: .....

Wir nehmen mit ..... Personen teil. Nachfolgend unsere Workshop-Anmeldungen der einzelnen Schüler/innen:

(Bitte prüfen Sie die Verfügbarkeit der Workshop-Karten auf unserer Internetseite: <http://www.uni-osnabrueck.de/fb6/infoMIP>)

| Name,<br>Vorname                    | Eine Reise in<br>das Innerste<br>des Computers | Das<br>Physiklabor in<br>Deinem Handy | EinBlick in die<br>Labore der<br>Ultrakurzzeit-<br>physik | Den Campus<br>mit der<br>mathematische<br>n Brille<br>entdecken | Das Spiel<br>Dobble – und<br>die Mathematik<br>dahinter | Neuronale<br>Netze für<br>Anfänger | Das Checker-<br>jumping<br>Problem | Wie<br>funktionieren<br>Large<br>Language<br>Models? |
|-------------------------------------|--|---------------------------------------|---|---|---|------------------------------------|------------------------------------|--|
| <i>Masterschülerin,<br/>Susanne</i> | 2  | 3                                     |   |   | 1   |                                    |                                    |  |
|                                     |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                                     |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                                     |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |

Schule:

Rückmeldung an [infoMIP@uni-osnabrueck.de](mailto:infoMIP@uni-osnabrueck.de)



| Name,<br>Vorname | Eine Reise in<br>das Innerste<br>des Computers | Das<br>Physiklabor in<br>Deinem Handy | EinBlick in die<br>Labore der<br>Ultrakurzzeit-<br>physik | Den Campus<br>mit der<br>mathematische<br>n Brille<br>entdecken | Das Spiel<br>Dobble – und<br>die Mathematik<br>dahinter | Neuronale<br>Netze für<br>Anfänger | Das Checker-<br>jumping<br>Problem | Wie<br>funktionieren<br>Large<br>Language<br>Models? |
|------------------|--|---------------------------------------|---|---|---|------------------------------------|------------------------------------|--|
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
|                  |  |                                       |   |   |   |                                    |                                    |  |
| Name,<br>Vorname | Eine Reise in<br>das Innerste<br>des Computers | Das<br>Physiklabor in<br>Deinem Handy | EinBlick in die<br>Labore der<br>Ultrakurzzeit-<br>physik | Den Campus<br>mit der<br>mathematische<br>n Brille              | Das Spiel<br>Dobble – und<br>die Mathematik<br>dahinter | Neuronale<br>Netze für<br>Anfänger | Das Checker-<br>jumping<br>Problem | Wie<br>funktionieren<br>Large<br>Language            |

Schule:

Rückmeldung an [infoMIP@uni-osnabrueck.de](mailto:infoMIP@uni-osnabrueck.de)

|  |  |  |  |           |  |  |  |         |
|--|--|--|--|-----------|--|--|--|---------|
|  |  |  |  | entdecken |  |  |  | Models? |
|  |  |  |  |           |  |  |  |         |
|  |  |  |  |           |  |  |  |         |
|  |  |  |  |           |  |  |  |         |
|  |  |  |  |           |  |  |  |         |

Um möglichst für jeden Teilnehmer einen Workshop-Platz zu garantieren, kann sich jede Schülerin bzw. jeder Schüler zunächst für einen Workshop fest anmelden, bitte in der Reihenfolge der Priorität von 1 (höchste Priorität), 2 (mittlere Priorität) bis 3 (niedrigste Priorität).

Am Informationstag 12.06.2026 können die bestellten Karten am Info-Stand abgeholt werden.

Wir bitten alle Teilnehmer bis spätestens 5 Minuten vor Beginn des Workshops anwesend zu sein, da der reservierte Platz ansonsten an andere Interessierte vergeben werden kann. **Teilnahmebescheinigungen** werden in den Workshops verteilt.

Schule:

Rückmeldung an [infoMIP@uni-osnabrueck.de](mailto:infoMIP@uni-osnabrueck.de)