



Aufgabe 2026/2027: MultiArena Menschen, Erlebnisse und Technik

Was ist die zdi-Science League?

In dieser Liga messen sich Teams aus ganz NRW zu einer vorgegebenen Aufgabe aus dem MINT-Bereich.

Die Saison läuft über ein halbes Jahr und ist in fünf Spieltage aufgeteilt, an denen die Teams Punkte sammeln können. Die Einreichungen werden von einer Jury bewertet und am Ende gibt es attraktive Preise zu gewinnen.

Anmelden

1

Ideen
entwickeln

2

Präsentieren
& überzeugen

3

Bewertung
durch Jury

4

Preise
gewinnen

5

Sport & Bewegung

Nachhaltige Materialien

Von euch
geplant & gebaut!

Gastronomie

Kreativität & Technik

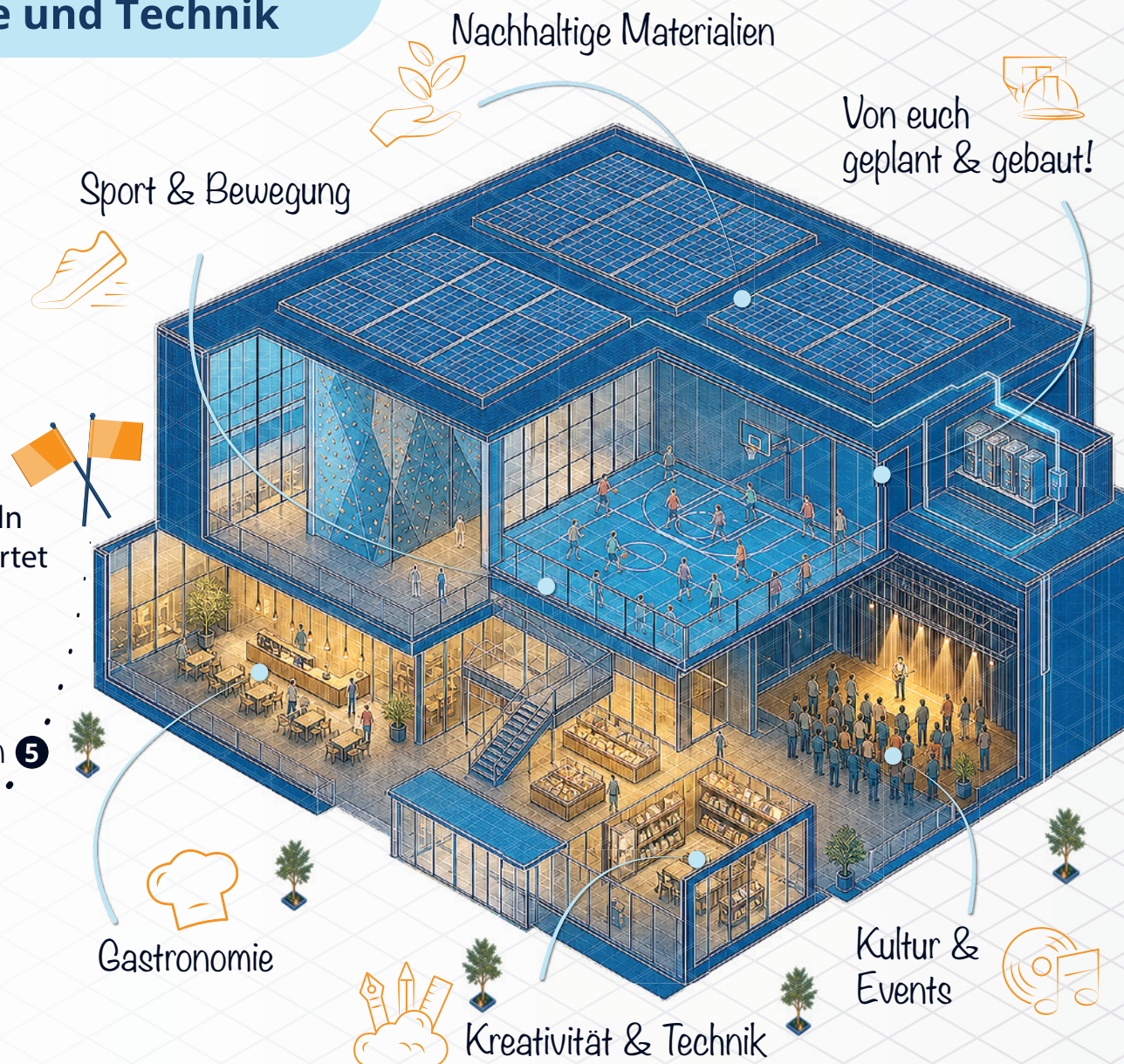
Kultur &
Events

Für Jugendliche
von 14 bis 19 Jahren

Teams
aus ganz NRW

Attraktive Preise
zu gewinnen

Euer Team. Eure Ideen.
Eure Arena.





Saison 2026/2027

Zum Start der neuen Saison werden die genauen Aufgaben unter mint-community.de/scienceleague veröffentlicht. Die Saison umfasst insgesamt fünf Spieltage, an denen die Teams Punkte sammeln. Ziel ist der Bau eines Modells in Miniaturform: Die Multiarena – ein vielseitiger Ort für Menschen, Erlebnisse und Technik. Sie verbindet vielfältige Nutzungsmöglichkeiten, innovative Technologien und gemeinschaftliches Miteinander. Ein Spieltag dauert mehrere Wochen (exklusive Ferienzeit).

Nach jedem Spieltag bewertet eine Jury die Teilaufgaben und vergibt Punkte. Anschließend wird die Liga-Tabelle mit den gesammelten Punkten aktualisiert (ähnlich wie bei Sport-Ligen). Nach dem fünften Spieltag stehen die Gewinner:innen fest. Auf die Sieger:innen-Teams warten attraktive Preise. Am Ende wird jedoch kein Team leer ausgehen.



Regelwerk

Während der Saison wird mit einem Budgetplan gearbeitet. Die Teams dürfen dafür über den gesamten Zeitraum der Liga ein Budget von maximal 800 Euro an Sachkosten nutzen. Dieses Budget dürfen sie nicht überschreiten. Die Teams können frei entscheiden, wie sie das Geld einsetzen möchten. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. In einer Dokumentation müssen sie nachweisen, wie und wofür sie das festgesetzte Budget eingesetzt haben. Die Dokumentation wird in diesem Jahr in kurzen Blogbeiträgen erfolgen.



Spieltag 1

Der erste Spieltag steht ganz im Zeichen der Teamorganisation. Wer gehört zum Team? Wo und wie arbeitet das Team zusammen und wie wird das Budget organisiert? Gemeinsam werden Rollen, Aufgaben und die Zusammenarbeit geklärt.



Spieltag 2

Der zweite Spieltag beschäftigt sich mit der Planung und dem Modellkonzept der MultiArena. Die Teams entwickeln ihre Ideen und halten diese in Skizzen und einem Grundriss fest. Wie soll die Arena aufgebaut sein? Welche Personengruppen sollen die Arena nutzen und sich dort wohlfühlen? Welche Bereiche und Nutzungsmöglichkeiten soll sie bieten? Die wichtigsten Ideen und Funktionen werden in einem ersten Konzept und einer Modellskizze festgehalten.



Spieltag 3 + 4

Am dritten Spieltag geht es um die Gestaltung und den Bau der Arena. Auf Grundlage des entwickelten Konzepts setzen die Teams ihre Ideen praktisch um und bauen ihr Modell. Dabei werden die geplanten Bereiche gestaltet und die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten der Arena sichtbar gemacht.

Am vierten Spieltag wird die Arena um nachhaltige, effiziente und zukunftsorientierte Ideen erweitert. Wie können Energie und Ressourcen sinnvoll eingesetzt werden? Welche technischen Lösungen machen die Arena nachhaltig und fit für die Zukunft? Wie können Klimaanpassungen gewährleistet werden?



Spieltag 5 & Abschlussveranstaltung

Zum Abschluss ist eine Veranstaltung geplant, bei der die Teams ihre Projekte ausstellen und der Fachjury präsentieren. Dabei haben sie noch einmal die Chance, wertvolle Punkte zu sammeln. Anschließend werden die Gewinner:innen im Rahmen einer feierlichen Sieger:innen-Ehrung ausgezeichnet.

Anmeldefrist für die Saison 2026/2027:
10. November 2026 - 23:59 Uhr





ein Teil von
zdi.NRW

Für wen ist die zdi-Science League geeignet?

Die Erfahrungen aus den vergangenen Saisons zeigen:

Teams der zdi-Science League können in unterschiedlichen Bereichen entstehen und unterschiedlich zusammengesetzt sein. Ob in der Freizeit, in der Schule oder an außerschulischen Lernorten, entscheidend sind kreative Ideen, Teamgeist und die Lust, gemeinsam Herausforderungen zu meistern und eigene Lösungen zu entwickeln.



Schüler:innen aus NRW

Mitmachen können Schüler:innen aus ganz NRW. Teams können sich auch unabhängig von einer Schule oder einem außerschulischen Lernort zusammen finden und gemeinsam an der zdi-Science League teilnehmen.



Gymnasien & Gesamtschulen

Hier bieten sich besonders AGs, Wahlpflichtkurse der Klassen 9 und 10 sowie Kurse und Projekte in der EF an. So lässt sich die zdi-Science League gut in bestehende Angebote integrieren. Natürlich können auch neue Formate speziell für die Teilnahme entstehen.



Real- & Hauptschulen

Wahlpflichtfächer wie Technik und Arbeitslehre, AGs oder Projektkurse bieten einen passenden Rahmen, um ein Team zu gründen und über die Saison hinweg gemeinsam an den Aufgaben zu arbeiten. Außerdem können neue Formate speziell für die Teilnahme entstehen.



Außerschulische Lernorte

Darüber hinaus bieten zdi-Schüler:innenlabore und andere außerschulische Lernorte tolle Möglichkeiten für die Teilnahme. Hier können Schüler:innen mit unterschiedlichen Interessen und Stärken zusammenkommen und schulunabhängig ein Team bilden.

Wer begleitet die Teams?

Für jedes Team empfiehlt sich eine betreuende Person, die dem Team als Coach:in unterstützend zur Seite steht. Das können Lehrkräfte, Studierende, Auszubildende, Mitarbeitende aus zdi-Schüler:innenlaboren oder Unternehmen sowie engagierte Eltern sein. Grundsätzlich kommt jede volljährige Person infrage, die Lust hat, ein Team durch die Saison zu begleiten und bei den verschiedenen Aufgaben zu unterstützen.

Wo können die Teams arbeiten?

Fast überall! In der Schule, im zdi-Schüler:innenlabor, an außerschulischen Lernorten, an einer Hochschule, in einem Unternehmen, im Makerspace oder Fablab, aber genauso in der Garage oder im Keller eines Teammitglieds. Wo und wann an den Aufgaben und eigenen Lösungen gearbeitet wird, entscheidet das Team selbst.