

**Förderung**

Der Zuschuss wird nur gewährt, wenn das komplette Angebot bestehend aus Führung und Sportangebot wahrgenommen wird. Nach erfolgreichem Besuch erstatten wir Ihnen 2/3 der entstandenen Reise- und Programmkosten bis insgesamt max. 500 Euro gegen Einreichung der Rechnungen bzw. der Originalbelege. Sollten unsere freien Kapazitäten innerhalb kurzer Zeit ausgelastet sein, so bitten wir ausdrücklich um Ihr Verständnis.

Dieses Angebot ist für Schülerinnen und Schüler ab der Jahrgangsstufe vier im Klassen- oder Kursverbund konzipiert und findet nur nach vorheriger Anmeldung statt.

Alle weiteren Informationen zu Buchungen, Förderung und Stornierungen finden Sie unter [www.hnf.de/schulprogramm](http://www.hnf.de/schulprogramm)

**Öffnungszeiten HNF**

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

Allgemeinbildende und berufsbildende Schulen haben freien Eintritt nach vorheriger Anmeldung.

**Besucherservice**

T 05251-306-665 (Mo – Fr, 9 – 15 Uhr)

F 05251-306-669

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

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

Bitte beachten Sie die im HNF geltenden Corona-Schutzmaßnahmen unter [www.hnf.de/schutzmassnahmen](http://www.hnf.de/schutzmassnahmen)

**Anreise**

Mit dem ÖPNV: Ab Hauptbahnhof, Linie 11, Haltestelle »MuseumsForum«. Weitere Informationen: [www.nph.de](http://www.nph.de), [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.



**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 | 33102 Paderborn  
T +49-05251-306-600 | F +49-05251-306-609  
[www.hnf.de](http://www.hnf.de)

Kostenlose Parkmöglichkeiten vor dem Haus  
Busverbindung: Linie 11  
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.



**Auf den Spuren von Heinz Nixdorf**

Eine Initiative der Heinz Nixdorf Stiftung  
Ein Angebot für Schulen



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



Bitte beachten Sie die im HNF geltenden Corona-Schutzmaßnahmen unter [www.hnf.de/schutzmassnahmen](http://www.hnf.de/schutzmassnahmen)

05/22 - Fotos: Alle: Siegel Wapel/HNF; bis auf: Teal Collage: Cheep Cheep; Nintendo 2022; Heilensz; Microsoft; Squasherra; Beim Match: Pepper; ein Roboter von Softbank Robotics; Sprinter; Sergey; Nixdorf; Baseball; Daniel Thomaß; Adrian; HNF-Party



Auf den Spuren von Heinz Nixdorf

## Führung im HNF und Sportangebot im Ahorn-Sportpark

Das HNF ist das größte Computermuseum der Welt und ein lebendiger Ort, an dem Bildung zum Erlebnis wird. Die Dauerausstellung umfasst 5.000 Jahre Geschichte der Informations- und Kommunikationstechnik. In diesem Programm wandeln Schulklassen auf den Spuren von Heinz Nixdorf und erleben eine abwechslungsreiche sowie spannende Kombination aus Museumsbesuch und Sport. Dabei lernen sie das Leben und Wirken Heinz Nixdorfs als Wegbereiter der Informationsgesellschaft und als Sportförderer kennen.

Schulklassen ab der Jahrgangsstufe vier und Kurse aller Schulformen sind dazu eingeladen.

Auf Initiative der Heinz Nixdorf Stiftung bieten das HNF und der Ahorn-Sportpark diese besondere Spurensuche an. Sie setzt sich zusammen aus einer einstündigen **Führung durch die Dauerausstellung des HNF** mit einem Schwerpunkt auf Leben und Wirken Heinz Nixdorfs und einem 90-minütigen **Sportangebot im Ahorn-Sportpark**. Die Führung und das Sportangebot sind auf das Alter der Schülerinnen und Schüler abgestimmt und werden fachkundig geleitet.

**Kosten für Führung und Sportangebot: 150 Euro**  
**Sportbekleidung ist bei allen Angeboten erforderlich.**

Kooperationspartner



Die Heinz Nixdorf Stiftung unterstützt jede teilnehmende Klasse mit einem einmaligen Kostenzuschuss in Höhe von 2/3 der entstehenden Reise- und Programmkosten bis maximal 500 Euro.



Sportangebot im Ahorn-Sportpark

## Wählen Sie aus folgenden Sportangeboten

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

Teambuilding durch Sport macht nicht nur Spaß, sondern fördert auch den Zusammenhalt in der Gruppe. Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Teamgeist und der Rollenfindung einzelner Teammitglieder. Ziel ist es, in den Übungen eigene Grenzen zu erfahren und Aufgaben gemeinsam zu lösen. Im Fokus stehen verschiedene Bewegungsformen, Koordination und Kooperation.

### 2 Angebot 2 | Squash 90 Minuten | ab Klasse 4

Los geht es mit einer kurzen Einführung in die Sicherheit auf dem Court und grundlegende Schlagtechniken. Mit den ersten Spielversuchen vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihr neu erlerntes Wissen und lernen die spannende Atmosphäre des Squashcourts kennen. Beim i-Squash lassen sich spezielle Spielformen an einer interaktiven Wand erproben. Sportschuhe mit hellen Sohlen sind erforderlich.

### 3 Angebot 3 | Leichtathletik 90 Minuten | ab Klasse 4

Die Schülerinnen und Schüler erleben verschiedene Disziplinen der Leichtathletik. Unter dem Motto »Höher, schneller, weiter« gilt es beim Hürdenlauf, Stabhochsprung, Weitsprung und Kugelstoßen, die Grundlagen der technischen Ausführung zu lernen und mit Spaß eigene Fähigkeiten auszuloten. Die Zeitnahme auf der Sprintbahn erfolgt elektronisch.

### 4 Angebot 4 | Baseball 90 Minuten | ab Klasse 4

Eine traditionsreiche US-amerikanische Sportart stellt sich vor. Nach einer Einführung in das Regelwerk und verschiedene Schlagtechniken ist für die Schülerinnen und Schüler Ausprobieren angesagt. Die ersten Runs und Punkte lassen sicher nicht lange auf sich warten.

### 5 Angebot 5 | Abenteuer Teambuilding Outdoor 75 Minuten | ab Klasse 5

Das Outdoor-Areal, eine Karte und Zeitdruck bringen die Schülerinnen und Schüler in Hochform. Im Team umgesetzt lassen sich ein laufendes A, ein Spinnennetz oder eine lebende Brücke in Punkte umwandeln. Das Angebot findet bei jedem Wetter statt, ausgenommen bei starkem Sturm, Gewitter, Schneefall oder Frost. Wetterfeste Bekleidung oder Sonnenschutz sind erforderlich. Buchbar zwischen den Oster- und Herbstferien.

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

Games sind für Schülerinnen und Schüler alltäglich und wichtig für ihr soziales Miteinander in der digitalisierten Welt. Hier werden digitale Inhalte auf die analoge Spielfläche gebracht, Teamwork mit Medienkompetenz verknüpft sowie Spiel und Bewegungsfreude vermittelt – ein innovativer Zugang zum Kulturgut Games und eine tolle Gelegenheit, mit Schülerinnen und Schülern über Games ins Gespräch zu kommen. Sportschuhe mit hellen Sohlen sind mitzubringen.

COMPUTER,  
MUSEUM  
UND SPORT  
BIS ZU 500 €  
ZUSCHUSS



NEU!