GYMNASIUM FINKENWERDER

Projektwoche
Sommer 2018
Mo 25.6. – Frei 29.6.

3 aus 37

Wer die Wahl hat, hat die Qual.

Ihr habt drei:

Einen Erstwunsch,
einen Zweitwunsch,
einen Drittwunsch.

Wer nicht drei Wünsche angibt, läuft Gefahr, in ein nicht gewähltes Projekt eingeteilt zu werden.

In Kooperation mit der stadtteilschule finkenwerder

Projekt:	**Botanische Gärten** **und darum herum**	1

Leitung: Ai

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: 10

Voraussetzungen zur Teilnahme: gut zu Fuß sein, Grün- und Pflanzenliebhaber, Handy mit Kamerafunktion oder Fotoapparat

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 5 €

Projektbeschreibung

Es erwarten Dich:

- Besuch (und ev. Führung) im Loki-Schmidt-Garten (Botanischer Garten Klein Flottbek)
- Besuch (und ev. Führung) im Park Planten un Blomen
- Besuch eines Landschaftsarchitekten
- Begehung eines Hamburger Projektes „Kunst im öffentlichen Raum“: Park Fiction
- Fotosafari/Dokumentation





Bildquellen: http://www.hamburg.de/sehenswuerdigkeiten/1104996/neuer-botanischer-garten/, http://plantenunblomen.hamburg.de

<u>Raumwunsch:</u> 150 oder Klassenzimmer

<u>Medien:</u> -

<u>mitbetreuende Schüler:</u> gerne 1 Oberstufenschüler

Projekt:	**Kampfkunst:** **Verteidigung und Sport**	2
Leitung: Al		
Zielgruppe: Jg. 5 – 7		
Teilnehmerzahl: max. 16		
Voraussetzungen zur Teilnahme: robuste Sportbekleidung		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		
Projektbeschreibung		

In diesem Projekt geht es um Kampfkunst und wie man sie benutzen kann um sich zu verteidigen. Dazu machen wir:

- Aufwärmtraining (30 Minuten lang pro Tag)
- Sturzübungen
- Abwehr von Angriffen
- Die beste Verteidigung
- Verteidigung gegen Angreifer
- Notwehr – Wann darf ich mich verteidigen?
- Kampfsportarten – Welche gibt es?
- Biologie – Der Menschliche Körper
- Erste Hilfe
- Bodenkampf

Für Fortgeschrittene:

- komplexe Techniken
- Raum sich einzubringen und etwas zu wünschen

Raum: der Tanzraum mit Spiegelwand der StS

Medien: Judo-Matten

mitbetreuende Schüler: ---

Projekt:	**Hamburg im NS – Exkursionen zu Erinnerungsorten**	3
Leitung: BA		
Zielgruppe: Jg. 9 - S2		
Teilnehmerzahl: höchstens 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: **Interesse am Thema - Bereitschaft sich an verschiedenen Orten in Hamburg zu treffen**		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (ggf. HVV-Kosten)		

Projektbeschreibung

In Hamburg gibt es viele bekannte und unbekanntere Erinnerungsorte, an denen der Verbrechen aus der Zeit des Nationalsozialismus gedacht wird. Wir werden an jedem Tag eine Exkursion zu einem hamburgischen Gedenkort unternehmen. Welche der Orte wir genau besuchen, hängt vom Vorwissen und der Vorerfahrung der TeilnehmerInnen ab.

Dabei werden wir insbesondere die Gestaltung der Ausstellungen bzw. der Mahnmale in den Blick nehmen.

Jeder Tag wird mit einer kleinen Fotoserie dokumentiert.

Raum: -
Medien: -
mitbetreuende Schüler: -

Projekt: **Die Geschichte der Videospielindustrie und Krankheitsbild „Videospielsucht“**	4
Leitung: Be	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: bis 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Ernsthaftes Interesse am Thema	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

Die Inhalte des Projekts können sich auch am Interesse der Teilnehmer orientieren:

- Die Geschichte der Industrie und deren ökonomische Bedeutung
- der Global Player „Nintendo“
- Wie entsteht ein Videospiel und welchem Druck sind Entwickler ausgesetzt?
- Die Krankheit „Videospielsucht“: Wo sind die Grenzen zwischen Leidenschaft und Sucht?
  Symptome und Maßnahmen, eventuell mit Expertengespräch

Es geht nicht ums „Zocken im Klassenraum“, keine „Tauschbörse etc. Es wird themenbezogen gearbeitet und diskutiert.

<u>Raum:</u> 210
<u>Medien:</u> ein Röhrenfernseher mit SCART-Anschluss, zum Vorführen alter Videospielkonsolen.
<u>mitbetreuende Schüler</u>: -

Projekt:	**Die Wikinger**	5
Leitung: Fa		
Zielgruppe: Jg. 5-9		
Teilnehmerzahl: 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (ggf. Fahrtkosten)		

Projektbeschreibung

Von Midgard nach Valhalla!

In diesem Projekt stehen die Wikinger ganz im Vordergrund.
Hatten die Wikinger wirklich Hörner an den Helmen?
Warum besitzt Odin nur ein Auge?
Wie ist ein Wikingerschiff aufgebaut?
Diesen und ähnlichen Fragen gehen wir nach und finden gemeinsam heraus, dass das stolze Volk aus dem Norden nicht nur glorreich in der Kampfeskunst, sondern auch ein kluger Handelspartner war, außerdem ein Familienleben führte, an dem sich sogar viele moderne Familien etwas abgucken könnten.
Da die Götterwelt das Zentrum im Leben eines Wikingers darstellte, werden wir uns auch mit der nordischen Mythologie und ihren Vertretern Odin, Thor, Loki, Freya usw. beschäftigen.
Bei aller Theorie gehört natürlich auch eine ordentliche Portion Praxis zu der Sache:
Wir werden eine Nacht gemeinsam im Freien verbringen, uns mit allen Sinnen in das Leben der Wikinger einfühlen, zusammen Rezepte ausprobieren, eventuell Modelle von Waffen nachbauen und das Freilichtmuseum Haithabu bei Schleswig besuchen.

Raum: gerne mit Beamer

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Ein Brettspiel selbst gemacht!**	6

Leitung: **GÖB**

Zielgruppe: **Jg. 7 - S2**

Teilnehmerzahl: **12**

Voraussetzungen zur Teilnahme: **Spielfreude, Kreative Ideen und selbstständiges Arbeiten , Lust am Gestalten**

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: **keine**

Projektbeschreibung



Analog und gemeinsam am Tisch spielen ist gesellig und macht Spaß! Ein selbstgemachtes Brettspiel eignet sich hervorragend, um deine Freunde beim nächsten Spieleabend zu beeindrucken. Bevor du dein Meisterwerk allerdings vorführst, musst du die Grundlagen entwerfen und Ziele und Regeln festlegen. Wenn du das getan hast, dann kannst du einen Prototyp basteln und dein Design testen. Wenn du die Schwächen nach der Testphase beseitigst, dann musst du das Endprodukt nur noch aufpolieren. Dann bist du bereit für einen schönen Spieleabend.
Ihr werdet am Montag unterschiedliche Brettspiele und deren Spielmechanik kennenlernen. Erste eigene Ideen werden entwickelt, um dann von Dienstag bis Donnerstag diese umzusetzen. Am Freitag werden die Spiele dann kurz vorgestellt und gespielt.

Raum: **BK1 oder BK2**

Medien: -

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: **Spiele und Animationen mit Scratch entwickeln**	7
Leitung: **Grs**	
Zielgruppe: **alle**	
Teilnehmerzahl: **15**	
Voraussetzungen zur Teilnahme: **erste PC-Kenntnisse**	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: **keine**	

Projektbeschreibung

Scratch ist eine frei verfügbare Plattform am PC, um mit Blöcken / Bausteinen (wie Lego) zu programmieren. Damit werden z.B. eigene Spiele, Animationen und Projekte entwickelt, sowie kreativ und intuitiv realisiert - ohne komplizierte Texte, oder Codes zu tippen.
Zur Gestaltung werden dort z.B. vorhandene, oder eigene Bilder, Illustrationen, Cartoonfiguren oder Fotos eingebaut, Vorlagen gezeichnet, Dateien, Sound, Musik importiert und über Funktionen zu Bewegungen und Handlungen weiter entwickelt.

Der Kurs ist für Anfänger gedacht, die mit ersten Schritten das Programmieren erlernen wollen. Es gibt eine Einführung mit Beispielen und viel Raum für eigene kreative Programmier-Ideen. Scratch und weitere Block-Programmierungen lassen sich auch mit echten Robotern und Sensoren kombinieren. Kurz gesagt: es macht einfach Spaß und bietet viele Möglichkeiten!

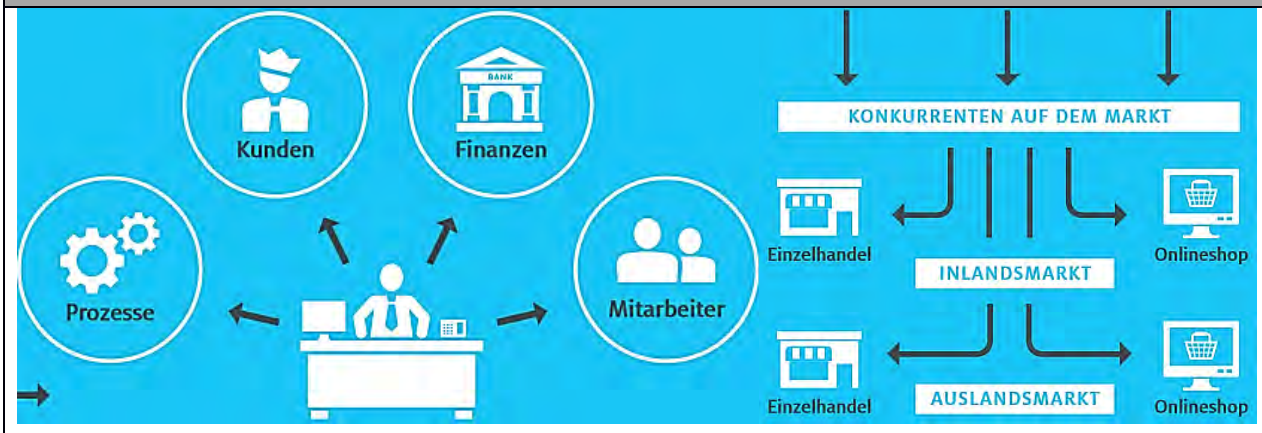
Hinweise: Gut wären erste Erfahrungen im Umgang mit einem Computer, z.B. in Bildbearbeitung, ein USB-Stick, ein wenig logisches Denken und viel Phantasie.

Raum:	**PC-Raum**
Medien:	**PCs**
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: **Parkoursport** **Hindernisse spielend leicht überwinden**	8
Leitung: Gw	
Zielgruppe: 5. – 7. Klasse	
Teilnehmerzahl: 14 SuS	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Sportkleidung	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	
Dir sagen die Begriffe Le Parcour, Freerunning und Tricking etwas? Oder du bist neugierig, was hinter diesen Begriffen steckt? Du bewegst dich gerne, hast Spaß am Klettern und springst gerne über Gegenstände, die dir im Weg stehen? Du hast Lust deine eigenen Grenzen auszutesten? Dann könnte das Parkour-Projekt genau das richtige für dich sein! Bei Parkour geht es darum Hindernisse möglichst schnell und kreativ zu überwinden, über Hindernisse zu balancieren, zu springen und sich abzurollen. In der Projektwoche werden die Grundelemente des Parkoursports erlernt, eigene Parkours erstellt und selbstverständlich auch erprobt. Je nach Wetterlage werden wir auch nach draußen gehen und schauen, wie und wo es möglich ist in Hamburg Parkour zu betreiben. Egal, ob du bereits Vorerfahrungen im Parkour besitzt oder einfach schon immer mal Lust hattest diesen Sport auszuprobieren – jeder ist willkommen!	
Raum: GymFi-Sporthalle (Reck/ Barren/ Seile) – ggf. Schulhof für die Umsetzung im Freien.	
Medien: /	
mitbetreuende Schüler: /	

Projekt:	**WIWAG - Wirtschaftsplanspiel**	9
Leitung: Hei		
Zielgruppe: Jg. 9 - S2		
Teilnehmerzahl: 10 - 24		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		

Projektbeschreibung



Du möchtest im Vorstand eines mittelständischen Unternehmens sitzen?
Du möchtest gute Entscheidungen für deine eigene Firma treffen – und dabei verstehen,
welche Auswirkungen eure Vorstandsentscheidungen auf den Markt und deine Firma haben?
Du möchtest dich in einem Team mit Mitbewerbern messen?
Dann ist das WIWAG-Wirtschaftsplanspiel das richtige Projekt für dich.

Wir werden gemeinsam Vorstandsteams gründen und euch auf dem nationalen und internationalen Markt gegeneinander in fünf aufeinanderfolgenden Geschäftsjahren antreten lassen. Es geht darum in dem eigenen Vorstandsteam eine passende Marktstrategie zu entwickeln und diese durch verschiedene Entscheidungen in unterschiedlichen Ressorts zu untermauern. Wie sind die Effekte auf Bilanzen, Gewinn- und Verlustrechnungen und Cashflow, wie auf die ökonomische und ökologische Nachhaltigkeit, auf Marktanteile, Produktionskosten, Personalbestand oder Lohnkosten? Ziel ist es die eigenen Marktanteile in Konkurrenz mit den Mitbewerbern zu steigern und sich am nationalen und internationalen Markt durchzusetzen.

Raum: Kursraum + 2 Differenzierungsräume (Raum 412 + 403 / 413)

Medien: Smartboard

mitbetreuende Schüler: ./.

Projekt:	**Mädchenfussball** **Trainieren wie im Verein**	10
Leitung: Hm		
Zielgruppe: Mädchen der Klassen 7-10		
Teilnehmerzahl: 16		
Voraussetzungen zur Teilnahme: **Lust am Fußballspielen, Bereitschaft an seine Grenzen zu gehen, Disziplin**		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: eventuell HVV-Kosten		

Projektbeschreibung

Die ganze Woche dreht sich um Fußball.

An **mindestens drei Tagen** wird das Training von einem ausgebildeten Fußballtrainer geleitet. Er wird euch nicht schonen, verlangt Einsatz, Disziplin und Freude am Ball. Dafür bietet er euch professionelles, auf eure Bedürfnisse und Fähigkeiten abgestimmtes Fußballtraining.

An einem Tag ist ein Ausflug in das St. Pauli Stadion geplant, vielleicht ergibt sich auch die Möglichkeit eine Einheit auf den Trainingsplätzten von St. Pauli neben dem Stadion zu absolvieren.

Raum: Sportplatz

mitbetreuende Schüler: noch offen

Projekt: **STOPPT MOBBING!**	11
Leitung: Hül (Sozialpädagoge)	
Zielgruppe: Jahrgänge 5-8	
Teilnehmerzahl: max. 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: HVV-Ticket	

Projektbeschreibung

*__DU__ bist gegen Ausgrenzung?!

*__DU__ findest es blöd, wenn dein Mitschüler fertiggemacht wird?!

*__DU__ willst nicht, dass jemand ausgeschlossen wird?!

*__DU__ möchtest wissen, wieso in deiner Klasse alle von Mobbing sprechen?!

Dann bist __DU__ bei uns genau richtig!!!

*__Wir__ beschäftigen uns mit dem Thema Mobbing

*__Wir__ finden gute Lösungswege

*__Wir__ sprechen mit Experten zu diesem Thema

*__Wir__ engagieren uns für unsere Schule

*__Wir__ treffen uns täglich im Haus der Jugend in Finkenwerder und starten mit einer Überraschung

*__Wir__ freuen uns auf __DICH__



Raumwünsche: Haus der Jugend Finkenwerder
Medienwünsche: keine
mitbetreuende Schüler: 2 Schüler der Kl. 7b

Projekt: **Neuer Aufenthaltsraum 305**	12
Leitung: Je	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: max. 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust auf Handwerken und Einrichten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	
Der Raum 305 im Klassenraumgebäude soll ein neuer Aufenthaltsraum für die Pausen werden. - Wir überlegen uns, wie er genutzt werden soll und - was dafür gebraucht wird. - Wir fertigen detailgetreue Skizzen an. - Wir kalkulieren Kosten. - Nach Möglichkeit gehen wir dann auch schon einkaufen - und bauen die Möbel auch auf. - Und wir verschönern ihn, malen, streichen…….	
Raumwünsche: R 305	
Medienwünsche: ---	
mitbetreuende Schüler: gerne	

Projekt:	**Kanu**	13
Leitung: Jz		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 20		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Schwimmfähigkeit (Bronze)		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10 Euro		

Projektbeschreibung

In diesem Projekt werden grundlegende Paddeltechniken, Wendemanöver und Wassereigenschaften bezüglich des Bootssports vermittelt. Diese könnt ihr in diversen Booten, wie Kajak, Kanadier und Drachenboot zur Anwendung bringen.
In der freien Natur werden zahlreiche Hindernisse zu überwinden sein, sodass ihr auch (etwas) körperliche Fitness mitbringen solltet.

Ziele/Inhalte:

- Cranz (Bootshaus)
- Binnenalster (Kanusport am Bootshaus)
- Insel Lühesand (Übernachtung bei gutem Wetter)
- Kanupolo (Bootshaus der BSW, Billhuder Insel)
- Taufe auf Wasserfestigkeit und Grillen

Raumwünsche: /

Medienwünsche: /

mitbetreuende Schüler: mind. 5 Oberstufenschüler (inkl. in Teilnehmerzahl)

Projekt: **Untersuchung von Lebensräumen**	14
Leitung: Kö	
Zielgruppe: Jg. 5 – S2	
Teilnehmerzahl: bis 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an Ökologie/Natur	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (evtl. HVV-Kosten)	
Projektbeschreibung	
Zunächst werden die wichtigsten Kriterien einer fachlich fundierten Lebensraumuntersuchung herausgearbeitet (1. Tag) Im Anschluss werden verschiedene Untersuchungen an einem Gewässer durchgeführt. Die wichtigsten Organismen der Flora und Fauna und die Gewässergüte werden bestimmt. Die Ergebnisse werden protokolliert. Evtl. wird noch ein weiterer Lebensraum (z.B. Obstwiese) untersucht.	
Raum: **Biologieraum zur Auswertung**	
Medien:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt:	**Crashkurs Gitarre**	15
Leitung: Lh		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 14		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		
Projektbeschreibung		
Während dieses Projekts werden wir uns mit der Geschichte, Bauweise und Spieltechnik verschiedener Saiteninstrumente wie z.B. der klassischen Gitarre, der Sopran Ukulele, der elektrischen Gitarre und des E-Bass vertraut machen. Jeder Teilnehmer soll im Laufe der Woche alle diese Instrumente ausprobiert haben.		
Raum:		
Medien:		
mitbetreuende Schüler:		

Projekt:	**Popsong schreiben**	16
Leitung: Lh		
Zielgruppe: Jg. 7-S2		
Teilnehmerzahl: 14		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Teilnehmer sollten idealer Weise seit mind. 1 Jahr ein Instrument spielen oder singen		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		
Projektbeschreibung		
Du spielst ein Instrument, singst oder interessierst dich einfach für Musik und möchtest selbst kreativ tätig werden? Wunderbar! In diesem Projekt werden wir zuerst bekannte Pop- und Rocksongs analysieren und dann Schritt für Schritt selbst einen schreiben. Der Song / die Songs werden mit dem Programm Garage Band aufgenommen. Jeder Teilnehmer kann ihn sich als MP3 runterladen.		
Raum:		
Medien:		
mitbetreuende Schüler:		

Projekt:

Flag-Football



17

Leitung: Lu

Zielgruppe: Jg. 5 - 8

Teilnehmerzahl: 20

Voraussetzungen zur Teilnahme:
Sportkleidung für draußen, die schmutzig werden darf; Begeisterung für Mannschaftssportarten; keine Angst vor Körperkontakt; idealerweise Fußballschuhe mit Gummistollen

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: evtl. HVV-Kosten

Projektbeschreibung

Bei dieser Sportart handelt es sich um die kontaktärmere Variante des American Football. Beim Flag-Football tragen die Spieler keine Helme und Schulterpanzer, sondern sie befestigen an der rechten und der linken Hüfte zwei Flaggen. Im Spiel geht es darum, dem Ballträger die Flaggen aus der Halterung zu ziehen.
Das ist nur eine kurze Erklärung des Flag-Football-Spiels. Im Laufe der Projektwoche werden wir euch die Regeln spielerisch beibringen und mit Sicherheit auch jede Menge Spaß haben. Außerdem bekommt ihr natürlich auch noch einen kurzen Einblick in den Tackle-Football mit Helm und Schulterpolstern. Dieser Sport ist konditionell sehr anspruchsvoll, darum solltest du keine gesundheitlichen Einschränkungen haben. Du solltest auch keine Berührungsängste haben, denn es wird häufiger zu direktem Körperkontakt kommen.
Du benötigst täglich eine Fahrkarte, um zum Trainingsgelände der Blue Devils (Hemmingstedter Weg 140: In der Nähe von Klein Flottbek) zu gelangen.
Das Projekt findet in Kooperation mit den Hamburg Blue Devils statt, die schon viel Erfahrung in der Heranführung von noch unerfahrenen Footballinteressierten an die Sportarten Flag-Football und American Football haben. Falls ihr also keine Erfahrung in dieser Sportart habt, meldet euch trotzdem gerne an, wenn ihr großes Interesse habt!





Projekt:	**Marionettenbau**	18
Leitung: Me		
Zielgruppe: Klasse 5-8		
Teilnehmerzahl: max. 12		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -		

Projektbeschreibung

Du baust dir deine eigene große Marionette!
Es werden keine besonderen handwerklichen Fähigkeiten vorausgesetzt, jeder kann eine Marionette bauen. Man muss sich aber darauf einlassen, auch mal Geduld und Fingerspitzengefühl aufzubringen.
Du kannst dir die Figur, die du machen willst, selbst aussuchen und nach deinen Vorstellungen gestalten: eine Hexe, einen Sportler, dich selbst, … Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

- Tag: Bau des Spielkreuzes und des „Gerippes“ (Zeichnen, Sägen, Schrauben, Kleben)
- Tag: Körper und Kopf und Hände / Füße (Formen aus Modelliermasse)
- Tag: Anmalen der Körperteile und Fertigstellen des Körpers
- Tag: Ankleiden der Marionette (Nähen) und Zusammensetzen des Körpers
- Tag: Anbringen der Fäden und Spiel

Ich freue mich auf motivierte Puppenbauer!

Raum: beliebiger Klassenraum

Medien: -

mitbetreuende Schüler: *(wäre hilfreich...)*

Projekt: **Liliput bei uns:** ***Kleine Leute* - gestalten und fotografieren**	19

Leitung: Me

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: max. 12

Voraussetzungen zur Teilnahme: -

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: evtl. HVV und Eintritt

Projektbeschreibung

Wir wollen wie der Künstler Slinkachu arbeiten und aus Knetmasse / Bastelton o.Ä. kleine menschliche, tierische oder fantastische Figuren formen, bemalen und an passenden Orten in unserer (Stadt- oder Schul-) Umgebung platzieren und fotografieren. Kleine Figürchen können in gigantischen Pfützen baden, sich hinter Pflanzen verstecken, auf Fahrrädern balancieren, ….



Deine Fantasie ist gefragt! Die Arrangements werden dann fotografiert und ausgestellt.

An einem Tag werden wir das Miniaturwunderland besuchen.

<u>Raum:</u> 315

<u>Medien:</u> -

<u>mitbetreuende Schüler: -</u>

Projekt:	**Chemisches Laborpraktikum**	20

Leitung: NE

Zielgruppe: Jg. 9 - S2

Teilnehmerzahl: 12

Voraussetzungen zur Teilnahme: Du solltest die Bereitschaft haben, dich auf den Kenntnisstand des Chemieunterrichts Jahrgang 9/10 zu bringen.

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine

Projektbeschreibung

Wenn du gerne anderen Menschen die Naturwissenschaft Chemie nahe bringen möchtest und wenn du schon immer mal ausreichend Zeit haben wolltest, um im Chemielabor Experimente durchzuführen und du bereit bist engagiert, eigenständig und in Teams zu arbeiten, dann wähle das:
CHEMIE-PROJEKT

Aus einer großen Vielfalt von Schulversuchen sollst du mindestens einen auswählen, den du sicher durchführen und inhaltlich verstehen kannst. Du sollst diesen Versuch vorführen und erklären können und eine Versuchsdokumentation anfertigen. Vor der Durchführung müssen Überlegungen zur Sicherheit und Entsorgung sowie zur Materialauswahl getroffen und dokumentiert werden. Nach der Durchführung muss ein Versuchsprotokoll angefertigt werden.
Es darf nicht mit explosionsgefährlichen und sehr giftigen Gefahrstoffen umgegangen werden.

Raum:

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**10-Finger Tippen** **Textbearbeitung**	21

Leitung: Nei

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: 15

Voraussetzungen zur Teilnahme: Kenntnisse des Alphabets

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Keine

Projektbeschreibung

Das 10-Finger Tippen ist einer der nützlichsten Fertigkeiten, die man heutzutage besitzen kann! Texte mühelos und schnell abtippen zu können spart Zeit und sieht im Lebenslauf gut aus.

Das Prinzip ist einfach und schnell gelernt, aber auch etwas Übung gehört dazu. Im Projekt werden wir das 10-Finger Tippen mit angeleiteten Übungen perfektionieren.

Zum Projekt gehört auch der Umgang mit Textverarbeitungsprogramm Word bzw. Open Office Libre.

Die wichtigsten Kurzbefehle werden vorgestellt und geübt und es wird gezeigt, wie man die Möglichkeiten des Programms ausnützen kann, um schnell und sicher die eigenen Dateien formatieren zu können.

Raum: **Computerraum**

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Musikalisch-rhythmische Reise durch Lateinamerika	22
Leitung: Ot	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 15 Schülerinnen und Schüler	
Voraussetzungen zur Teilnahme: **keine (Instrumental- und Notenkenntnisse wären von Vorteil)**	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	

Projektbeschreibung

Wolltest du schon immer mal nach Lateinamerika reisen? Dann bist du in diesem Projekt genau richtig! Hier wird eine musikalisch-rhythmische Reise unternommen, die uns direkt nach Kuba – Geburtsort der Rumba und Salsa – und nach Brasilien – Herkunftsland des Sambas – führt. Im Vordergrund steht das gemeinsame Spielen verschiedener Rhythmusinstrumente (Conga, Cajon, Bongo, Guiro, Clave, etc.), die ab und zu durch weitere Instrumente ergänzt werden. Dabei ist für jede Schwierigkeitsstufe etwas dabei!

Nachdem das Lesen von Notenwerten etwas aufgefrischt und die Spieltechniken der verschiedenen Instrumente erlernt wurden, geht es dann auch schon ran an die Rhythmen aus Havanna und der Copacabana. Dabei sollt ihr vor allem die Möglichkeit haben, verschiedene Instrumente auszuprobieren und viel zu musizieren. Wenn es uns dann beim Spielen eines Salsa-Rhythmus in den Füßen juckt, besteht auch die Möglichkeit, erste Salsa-Schritte und -Drehungen zu erlernen.

Raum: 91

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Wa(h)re Welt:** **Präsentierte Gegenstände**	23

Leitung: Pra

Zielgruppe: Jg. 7 - S2

Teilnehmerzahl: 10

Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am realen Zeichnen

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Kosten für Skizzenbuch, ggf. HVV

Projektbeschreibung

- Kennenlernen von Skizziertechniken, Motiv-Auswahl (Sucher selbst herstellen)
- Vereinfachung von Gegenständen, Perspektive, Blattaufteilung (Komposition)
- Bildbetrachtungen
- Zeichnen eines Stilllebens, gegenseitig Modell-sitzen/stehen
- Ausflug in die Konsum-Welt Innenstadt. Hamburger Hof, Alsterhaus. Betrachtung der Auslagen.



Skizzieren im Skizzenbuch

Raum:

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Das Ende der Welt, wie wir sie kennen**	24

Leitung: Pro

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: max. 25

Voraussetzungen zur Teilnahme: **Spaß an dunklen Phantasien**

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine

Projektbeschreibung

Wohin entwickelt sich unsere Welt? Wir schauen mal, was alles schiefgehen kann:

Blackout: der Strom ist weg! – Hilfe, das Wetter spielt verrückt! – Leben mit digitaler Überwachung – Realitätsverlust in einer künstlichen Medienwelt – Zusammenbruch der Versorgung – gehackte Bankcomputer – Krieg um Rohstoffe – ...

Wir untersuchen Katastrophenszenarien (düster, dystopisch, apokalyptisch), diskutieren Auswirkungen und prüfen, ob/wie man sich gegen solche Entwicklungen schützen könnte. Dazu setzen wir uns u. a. mit Geschichten, Zeitungsberichten und Filmausschnitten auseinander.

Unsere eigenen Überlegungen führen wir in selbstgeschriebenen Geschichten/Texten oder Bildern/Plakaten/Bildgeschichten aus, denkbar wären auch Formen wie Videoblogs (Gerät bitte selbst organisieren).

Wichtig ist dabei, die Sache nicht allzu zu ernst zu nehmen. Du bist richtig in diesem Kurs, wenn du spielerisch mit dem Thema umgehen kannst und Spaß an dunklen Phantasien hast.

Um uns als kraftvolle Gemeinschaft gegen den Untergang der Welt stemmen zu können, essen wir täglich einen gemeinsamen vegetarischen Imbiss (bitte etwas mitbringen).

Raum: gerne im Turm

Medien: Beamer oder Smartboard

mitbetreuende Schüler: --

Projekt: Trickfilme mit Powerpoint	25
Leitung: RI	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	

Power-Point ist eine Präsentationssoftware, die jeder Schüler spätestens in der Oberstufe und beim Abitur beherrschen sollte. Die von Powerpoint gebotenen Möglichkeiten ermöglichen es jedoch ohne großen Aufwand auf eine relativ einfache Weise Animationsfilme zu erstellen. Das wollen wir im Laufe der Projektwoche ausprobieren und witzige eigene kleine Filme erstellen. Die dabei gelernten Tricks können später dann auch genutzt werden, um die Folien-präsentationen von Vorträgen ein wenig aufzupeppen. Wer kreativ und witzig ist und immer schon Lust hatte, einen eigenen Zeichentrickfilm zu produzieren, der ist in diesem Projekt genau richtig.



Raum: Computerraum
Medien: für je zwei Schüler ein Computer mit Open Office Powerpoint und Internetzugang
mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**3D-Druck**	26
Leitung: Sch		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		
Projektbeschreibung		
Drucke kleine Maschinen, nützliche Helfer für den Haushalt, Gadges, Spielzeug, Figuren, einen Gymfi-Schlüsselanhänger... Lerne, wie ein 3D-Drucker funktioniert und wie er programmiert wird. Lerne, wie 3D-Modelle am Computer konstruiert werden. **Hinweis:** Es werden nur selbst erstellte Modelle gedruckt. Das heißt, die meiste Zeit werdet ihr mit dem Entwurf und dem Zeichnen am Computer beschäftigt sein.		
Raum: R210		
Medien:		
mitbetreuende Schüler:		

Projekt:	**Kpop**	27
Leitung: SeKa, MaBa		
Zielgruppe: Jg. 9 - S2		
Teilnehmerzahl: 5-8		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an koreanischer Musik/Kultur		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (ggf. HVV-Kosten)		

Projektbeschreibung

Du hast keine Lust mehr darauf, immer dieselben Lieder zu hören oder du willst endlich mal wieder ein neues Musikgenre entdecken?
Vielleicht wäre Kpop ja dann genau das Richtige für dich!
Es steht für die Pop-Musik aus Südkorea und beinhaltet Dinge wie Gesang, Rap und Tanz.
In dieser Woche wollen wir uns aber nicht nur mit der Musik beschäftigen, sondern auch mit:

- dem Hintergrund/der Entstehung
- der Reichweite und den Fans
- den Videos (Lyrics, Choreographien und Theorien)
- das Leben als Kpop-Star (Idol)

Nach Absprache sind wir auch offen für Ausflüge ☺

Raum: DSP-Raum der STS (falls möglich), ansonsten ein Raum mit Smartboard

Medien: Smartboard und Internetanschluss

mitbetreuende Schüler: /

Projekt:	**Schach nach Tarrasch**	28

Leitung: Sg

Zielgruppe: alle

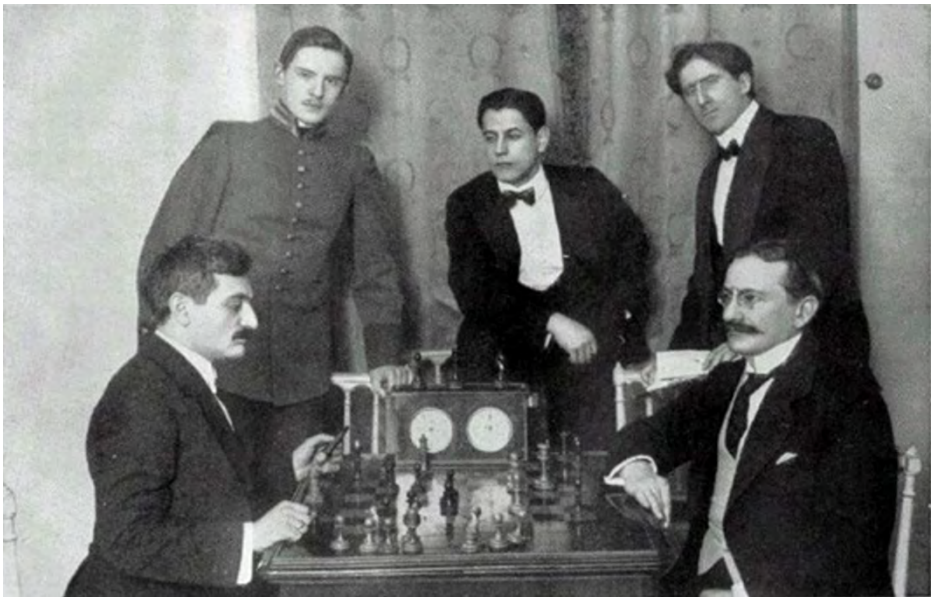
Teilnehmerzahl: 16

Voraussetzungen zur Teilnahme: keine

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine

Projektbeschreibung

Schach, einst Zeitvertreib der Könige, fesselt heute Millionen. Der ganze Reiz dieses Spiels, das zugleich Kampf, Kunst und Wissenschaft ist, erschließt sich freilich erst dem, der seine Strukturen, Taktiken und Strategien hinreichend beherrscht. In diesem Projekt wird mit der Methode von Tarrasch dem notwendigen Lernprozess der Schrecken genommen. Der Anfänger lernt spielend und ohne Überforderung. Der Geübte kann seine Kenntnisse auf ihm gemäße Weise erweitern.



Tarrasch beim Großmeisterturnier in St. Petersburg 1914 (vorne rechts)

Raum:

Medien: Beamer und 15 Schachbretter mit Figuren

mitbetreuende Schüler: keine

Projekt:	**Filmprojekt: Wir gegen Rassismus**	29
Leitung: Si + Videografin + Antirassismus-AG		
Zielgruppe: Jg. 7-S2		
Teilnehmerzahl: ca. 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (evtl. HVV-Kosten)		

Projektbeschreibung

Möchtest du gegen Rassismus ein Zeichen setzen?
Möchtest du lernen wie man einen Film dreht und schneidet?

Dann komm zu uns in die Projektwoche der Anti-Rassismus AG.
In den fünf Tagen wollen wir ein Video entwickeln, drehen und schneiden um damit ein Zeichen gegen Rassismus setzen. Wir werden uns damit für den Bertini-Preis bewerben. Der Bertini-Preis würdigt Vorhaben gegen Unrecht, Ausgrenzung oder Gewalt, für ein gleichberechtigtes Miteinander der Menschen.
Die Woche wird inhaltlich breit aufgestellt sein: von Interviews, Recherchen, Drehplanung und technischer Umsetzung. Dabei steht uns die ganze Zeit eine professionelle Videografin mit Rat und Tat zur Seite.

Unser Projekt soll mit dem Besuch von Esther Bejarano, eine Überlebende des Holocausts, und ihrer Rap-Band „Microphone-Mafia“ gekührt werden. Sie sind unsere Paten, im Thema Anti-Rassismus.

„Ihr habt keine Schuld an dieser Zeit·
Aber ihr macht euch schuldig,
wenn ihr nichts über diese Zeit wissen wollt·
Ihr müsst alles wissen,
was damals geschah· Und warum es geschah“
-ESTHER BEJARANO

Raum: Pausenmehrzweckhalle für den Auftritt

Medien: 3-4 Laptops

mitbetreuende Schüler: Antirassismus AG

Projekt: **Cajón** (Kistentrommel) selbst bauen + Trommelworkshop	30

Leitung: Ta + Tischler

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: höchstens 14

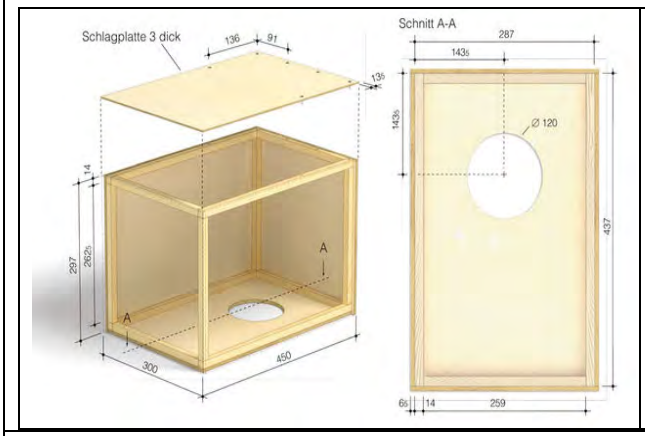
Voraussetzungen zur Teilnahme: Verantwortungsvoller Umgang mit Werkzeug + Lust auf gemeinsames Trommeln

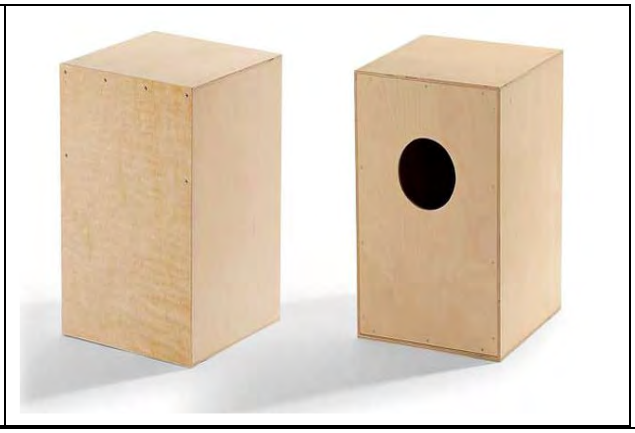
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer:
Keine, es sei denn, du möchtest dein Cajon behalten.

Projektbeschreibung

Seid ihr musikalische Handwerker?
Zusammen mit einem Tischler baut jeder eine eigene Cajón (spanisch: Schublade/Kiste), also eine eigene „Kistentrommel“. Darauf könnt ihr nicht nur tolle Trommelsounds erzeugen, sondern auch wunderbar sitzen.
Sägen, Leimen, Schleifen, Hämmern und ein wenig Feinarbeit gehören zur Herstellung dazu.

Danach geht der Trommelworkshop auf den neuen Kistentrommeln los und wir schauen, welche Sounds und Rhythmen wir einzeln und in der Gruppe erzeugen können.
Gemeinsam wollen wir am Ende eine kleine Präsentation auf die Bühne bringen.





Raum:
Montag-Mittwoch: Holzwerkstatt der STS, währenddessen ab und zu bereits Trommeln in der Kantine/PMZH, während des Mittagessens im Aufenthaltsraum der STS neben der Kantine.
Donnerstag + Freitag: Ein Musikraum/Theaterraum/Klassenraum, in dem laut mit 15 Personen getrommelt werden kann, ohne dass andere Personen gestört werden.

Medien: ---

mitbetreuende Schüler: ---

Projekt: **„Spiel das Leben“ – Planspiel der Berufsorientierung**	31
Leitung: Tru	
Zielgruppe: Jg. 7-9	
Teilnehmerzahl: min. 10; max. 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: ---	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: evtl. HVV Tageskarte	

Projektbeschreibung

Beim „Spiel das Leben“ handelt es sich um ein Lebens- und Berufswegeplanspiel.
Bei diesem Planspiel schlüpft ihr in Arbeitsrollen von Erwachsenen. Durch verschiedene Übungen im Klassenzimmer und Erkundungsübungen lernt ihr viele Aspekte des realen Lebens kennen, mit denen Erwachsene konfrontiert sind, einschließlich Finanzplanung, Zufriedenheit im Job und der Zukunftsplanung.
Das Ziel dieses Planspiels ist es, dass ihr die Realitäten des Arbeitslebens in einer sicheren, geschützten Umgebung erkunden könnt. Ihr werdet euch mit der verändernden Arbeitswelt und ihren Merkmalen wie zunehmender Selbstständigkeit, Projekt- und Teilzeitarbeit, Teamarbeit und den Auswirkungen der Technisierung bekannt gemacht. Ihr könnt Auswirkungen bestimmter Veränderungen erfahren und den Zusammenhang zwischen Ausbildung und Arbeit erkennen.

Am ersten Tag werdet ihr eigene Vorstellungen vom späteren Leben und eure „Traumwolken“ erstellen, danach bekommt ihr eine Berufsrolle zugelost und es werden Gruppen gebildet, mit denen ihr in den folgenden Tagen agiert. An einem Tag werden wir einen Betrieb erkunden.

Raum: --

Medien: --

mitbetreuende Schüler: --

Projekt:	**Beachvolleyball**	32
Leitung: Tu		
Zielgruppe: SuS ab 9. Klasse (bestenfalls gleichverteilt Jungs – Mädchen)		
Teilnehmerzahl: max. 12 - 16		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Kenntnisse im Volleyball		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (HVV 2-3T.)		

Projektbeschreibung

Bei diesem Projekt sollt Ihr Beachvolleyball spielen lernen. Ziel ist es 2 gegen 2 zu spielen.

In den ersten Tagen sollen Regeln und Spieltechniken erlernt werden. Als Grundlage benötigt Ihr daher Kenntnisse im Volleyball. Diese sollen dann erweitert bzw. im Unterschied zum Beachvolleyball vertieft werden.

Am letzten Tag findet eine Überprüfung des Gelernten im Turniermodus statt. Dabei sollen die Schüler und Schülerinnen sowohl ihr sportliches Können im Team, als auch die Handhabung mit den Regeln als Schiedsrichter unter Beweis stellen.

Raum: **Beachvolleyballfelder der TUS Finkenwerder (Focksweg 14)**
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Klettern**	33
Leiter: Vl		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 12		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10 €		

Projektbeschreibung

In diesem Projekt kannst du lernen:

- Wie man möglichst kraftsparend eine Wand hochkommt.
- Wie man einen Kletterpartner mit einem Seil sichert.
- Wie man viele nützliche Knoten macht.
- Wie man an einem Seil aufsteigen kann.
- Wie man abseilt.

Wir benutzen hauptsächlich die Kletterwand in unserer Turnhalle und machen einen Ausflug in die Kletterhalle in Wilhelmsburg.
Du brauchst keine Vorkenntnisse mitzubringen und du musst auch nicht besonders stark sein. Mit der richtigen Technik kommt man fast überall hoch!

Raum: Sporthalle StS
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Mountainbiking**	34
Leitung: Vo		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 12		
Voraussetzungen zur Teilnahme: intaktes (Mountain-)Bike, Fitness, Motivation		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -		

Projektbeschreibung

Das Projekt richtet sich an fahrradbegeisterte (!) SchülerInnen aller Jahrgänge. Voraussetzung sind eine gute körperliche Verfassung und ein verkehrs- und möglichst auch geländetaugliches Fahrrad. Dabei sollte es sich bestenfalls um ein Mountainbike handeln, mit einem Hollandrad wird man diverse Passagen im Wald nicht fahren können. Ebenso sollte allen Interessenten klar sein, dass durchaus auch mal ca. 40 Kilometer am Tag zu bewältigen sein werden.

Wir werden ggf. auch kleinere Reparaturen durchführen. Einige Tage vor Beginn des Projektes wird ein Fahrrad-Check durchgeführt, damit etwaige Mängel noch bis zum Projektbeginn behoben werden können.

An allen Tagen besteht unbedingte Helmpflicht! Auch bei schlechterem Wetter findet das Projekt statt. Hauptzielgebiet wird die Fischbeker Heide sein. Lust am Bewegen (von Rad und Mensch) in der Natur werden unbedingt vorausgesetzt.

Raum:
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Mathematik in der Wirklichkeit	35
Leitung: Wa	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: bis 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (ggf. HVV-Kosten)	
Projektbeschreibung	
Im Mathe-Schulbuch stehen häufig Aufgaben, die sich zwar zur Übung eignen, die aber unrealistisch erscheinen. Daher stellt sich die Frage: Funktioniert die Mathematik, die man in der Schule lernt in, der Wirklichkeit, d.h. im wahren Leben überhaupt? Dieser Frage wollen wir in diesem Projekt nachgehen. Dazu suchen wir uns Probleme aus der Wirklichkeit aus, deren Antwort vielleicht etwas mit Mathe zu tun haben könnten, und versuchen sie zu beantworten. Beispiele: Wie breit ist die Elbe? Wie lang sollte die Gelbphase bei Ampeln dauern? Wo sollten Rettungshubschrauber in einem Skigebiet stationiert werden? Sollten Fischer sich darüber einigen, wie viel Fisch jeder fangen darf? Lohnt es sich in Aktien zu investieren? Ihr könnt in diesem Projekt auch eigene Fragen stellen und mit Hilfe der Mathematik nach Antworten suchen. Darüber hinaus wollen wir einige der MathCityTrails ausprobieren, die es in Hamburg gibt. Dazu gibt es eine Smartphone-App, die die Nutzer an bestimmte Orte führt und dort Matheaufgaben zu Gebäuden, Plätzen usw. stellt.	
Raum:	
Medien:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt:	**Handarbeiten** **für Fortgeschrittene**	36

Leitung: We

Zielgruppe: alle SuS mit Vorerfahrung

Teilnehmerzahl: max. 15

Voraussetzungen zur Teilnahme: Geduld und Kreativität

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 15 €

Projektbeschreibung

In den letzten Jahren habe ich immer wieder einen Handarbeitskurs für Anfängerinnen und Anfänger angeboten. Wir häkelten Mützen, Taschen und Körbe, strickten Socken, nähten und bestickten Kissenüberzüge und immer wieder kam von Euch der Wunsch auf, einen ähnlichen Kurs für diejenigen anzubieten, die auf diese Weise schon erste Fertigkeiten erworben haben.

Jetzt ist es soweit!

Der Kurs richtet sich vor allem an Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus den Vorjahren, die ihre Kenntnisse erweitern und vertiefen möchten, sich gegenseitig austauschen wollen, um sich so von der Kreativität des anderen inspirieren zu lassen. Wir haben eine ganze Woche Zeit um zu werkeln und etwas in Ruhe fertig zu stellen.
Am besten habt ihr schon bei der Projektvorstellung einen konkreten Plan, was ihr dieses Mal in Angriff nehmen wollt, damit ihr euch rechtzeitig selbständig um das Material kümmern könnt und dann kann es auch schon am ersten Projekttag losgehen.
Wie in den Jahren zuvor werden wir uns gegenseitig mit selbstgemachten Leckereien versorgen, spannende Gespräche führen und Spaß haben an all den schönen Dingen, die wird selbst herstellen können.

Ich freue mich auf euch!!!

Bitte vermerkt auf dem Anmeldezettel, welche Kenntnisse ihr schon besitzt.

Raum: Raum 190

Medien: keine

mitbetreuende Schüler:-

Projekt: Bäume und Tiere des Waldes	37
Leiter: Wi	
Zielgruppe: Jg. 5 - 7	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust, in die Natur zu gehen/ wetterfeste Kleidung	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: (ggf. HVV-Kosten)	

Projektbeschreibung

In diesem Projekt möchte ich mit euch den heimischen Bäumen und den heimischen Wildtieren des Waldes auf die Spur kommen.
Dazu möchte ich mit euch mehrfach das Wildgehege Klövensteen besuchen und dort die Tiere des Wildgeheges beobachten. Ziel ist es, etwas über die heimischen Wildtiere, ihren Lebensraum, ihre Überlebensstrategien und ihre Merkmale zu erfahren.

Bestimmungsübungen zu Bäumen des Waldes vor Ort und Untersuchungen des Waldbodens, um die Organsimen des Waldbodens zu erkunden (in der Schule) sind auch angedacht.

Auch ein Besuch des Wildparks Schwarze Berge ist Teil dieses Projektes. Da wir also viel draußen sein werden, solltet ihr Lust an der Naturerkundung und der Bewegung im Freien haben. Waldspiele und ein gemeinsames Picknick im Wald bei gutem Wetter ergänzen unsere Walderkundungen.
Weitere Programmpunkte/Ideen zum Projekt in Absprache mit euch.

Raum: Computerraum am ersten Tag, Raum 220 an einem anderen Tag
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Übersicht

		Projekt	Jg.
1	**Ai**	Botanische Gärten	alle
2	**Al**	Kampfkunst	5 - 7
3	**Ba**	HH im NS	9 – S2
4	**Be**	Geschichte der Videospielindustrie u. -sucht	alle
5	**Fa**	Wikinger	5 - 9
6	**GÖB**	Brettspiele selbst gemacht	7 – S2
7	**Grs**	Animation Scratch	alle
8	**Gw**	Parkour	5 - 7
9	**Hei**	WIWAG - Wirtschaftsplanspiel	9 – S2
10	**Hm**	Mädchenfußball	7 - 10
11	**Hül**	Stoppt Mobbing	5 - 7
12	**Je**	Aufenthaltsraum 305	alle
13	**Jz**	Kanu	alle
14	**Kö**	Lebensräume	alle
15	**Lh**	Gitarre	alle
16	**Lh**	Popsong schreiben	7 –S2
17	**Lu**	Flag-Football	5 - 8
18	**Me**	Marionetten	5 - 8
19	**Me**	Liliput	alle
20	**NE**	Chemisches Praktikum	9 – S2
21	**Nei**	10-Finger-Tippen	alle
22	**Ot**	Musikalische Reise Süd-Amerika	alle
23	**Pra**	Wahre Welt: Skizzieren	7 – S2
24	**Pro**	Das Ende der Welt	alle
25	**Rl**	Trickfilme mit Powerpoint	alle
26	**Sch**	3D-Druck	alle
27	**SeKaMaBa**	Kpop	9 – S2
28	**Sg**	Schach nach Tarrasch	alle
29	**Si**	Filmprojekt: Wir gegen Rassismus	7 – S2
30	**Ta**	Cajon bauen	alle
31	**Tru**	„Spiel das Leben“	7 - 9
32	**Tu**	Beachvolleyball	9 – S2
33	**Vl**	Klettern	alle
34	**Vo**	Mountainbiking	alle
35	**Wa**	Mathematik in der Wirklichkeit	alle
36	**We**	Handarbeiten für Fortgeschrittene	alle
37	**Wi**	Wald	5 - 7