GYMNASIUM FINKENWERDER

Projektwoche
Sommer 2017
Mo 10.7. – Frei 14.7.

3 aus 41

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: Drucken auf Papier und ggf. Stoff	**1**
Leitung: Ai	
Zielgruppe: ab Klasse 7	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Zeichnen, Geduld und Genauigkeit	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10.– EUR	

Projektbeschreibung

Es können Kleinplakate, Grußkarten, Marmeladeschilder, Tischkärtchen oder Einladungen in kleiner Auflage gedruckt werden. Unter anderem mit Hilfe von ungewöhnlichen Hilfsmitteln wie Öl, Cola, Alufolie, Farbe und Sprühflaschen.

Du solltest Spaß am Zeichnen und am Entwerfen haben.





Die Druckmittel sollst Du selber mitbringen. Du bekommst rechtzeitig eine Einkaufsliste.

<u>Raumwunsch:</u> 150, Waschbecken und Wasser wird benötigt

<u>Medienwünsche:</u> -

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

Projekt: Jiu Jitsu : Selbstverteidigung und Kampfkunst – Denken und Handeln / Theorie und Praxis	**2**
Leitung: Al	
Zielgruppe: Jg. 9 – S2	
Teilnehmerzahl: max. 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: disziplinierte Trainingseinstellung, robuste Sportbekleidung	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 0	

Projektbeschreibung

In diesem Projekt soll ein (erster) Eindruck in einerseits effektive Selbstverteidigung und andererseits präzise Kampfkunst gegeben werden. Dies beinhaltet:

- Umfangreiches Kraft- und Cardiotraining
- Sturzübungen
- Konzepte zur effektiven Abwehr standardisierter Angriffe auf der Straße
- Behandlung der Notwehrfrage; bzw. der Angemessenheit von Selbstverteidigung
- Basics in menschlicher Anatomie
- Elemente der ersten Hilfe (Standard und japanische Heilmethoden)
- Ausführung komplexer Abfolgen von Techniken (alleine und mit Partner)
- Ggf.: Selbstverteidigung mit Alltagsgegenständen

Ausdrücklich NICHT bedient wird der Aspekt des Kampfsportes. Beim Training soll eine lockere Atmosphäre herrschen. Ein Wettstreitgedanke ist nicht erwünscht.

Raumwünsche: Sporthalle und beliebiger Unterrichtsraum

Medienwünsche: falls vorhanden: Matten (4x3 Meter)

mitbetreuende Schüler: ---

Projekt: Biologische Experimente zur Fotosynthese	**3**
Leitung: ALT	
Zielgruppe: Klasse 5-10	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	
Projektbeschreibung	
Wir werden uns mit dem Thema der Fotosynthese genauer beschäftigen. Dazu gehört auch die theoretische Erschließung des themenbestimmenden Begriffs. Was ist die Fotosynthese und wozu betreibt die grüne Pflanze Fotosynthese. In einigen Experimenten werden wir die Bedingungen der Fotosynthese erschließen und variieren, das heißt, dass wir schauen unter welchen Bedingungen die Fotosynthese optimal läuft. Hierzu werden wir Pflanzversuche mit Bohnen durchführen, die Wasserpest zur Fotosynthese anregen und Nachweisversuche der Produkte der Fotosynthese physikalisch und chemisch angehen. Wenn du es magst zu experimentieren und die Beobachtungen der Experimente schriftlich und grafisch darlegen kannst und willst und zudem nicht abgeneigt bist im Vorfeld zu recherchieren, so kannst du gerne an dem Projekt teilnehmen.	
Raumwünsche: Biologieraum der STS	
Medienwünsche: Vorhanden	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Lesen - einmal anders	**4**
Leitung: BE	
Zielgruppe: Jg. 9 – S2	
Teilnehmerzahl: 10-12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an Büchern	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 0,- (evtl. max. 10,-)	

Projektbeschreibung

Wir wollen in diesem Projekt einmal das lesen, was man sonst eben nicht in der Schule oder privat liest, oder nur allzu selten: Surreales, 'Drogenliteratur', ecriture automatique, Fantastisches, Skurilles, Grausames, Experimentelles und und und (hier sind Schwerpunkte durch die Teilnehmer möglich und erwünscht!). Dies alles aber stets von sogenannten "wichtigen", ernsten Schriftstellern, d.h. weder Unterhaltungsliteratur, noch Indiziertes steht auf dem Programm. Wer sich auskennt, dem seien Namen wie z.B. H.P. Lovecraft, A. Ginsberg, Jack Kerouac, Ernst Jünger, Rene Char, Dostojewski oder Joyce vorgeschlagen.
Mit dieser Literatur wollen wir uns lesend (soweit das überhaupt möglich ist), aber auch kreativ beschäftigen - also diese Literatur nachempfinden, nachschreiben, umsetzen, verstehen - oder auch verstehen, dass es nichts zu verstehen gibt? [Und nein...Drogenexperimente werden wir natürlich NICHT nachspielen :-))
Auf Wunsch und bei passenden Angeboten ist auch ein Besuch einer kulturellen Veranstaltung aus diesem Themenfeld möglich (Theaterbesuch, Lesung, Vortrag,...).

Raumwünsche: normaler Klassenraum

Medienwünsche: Whiteboard mit I-net

mitbetreuende Schüler:

Projekt: „Stammbaum“/Familiengeschichte	**5**
Leitung: Bus	
Zielgruppe: alle Klassenstufen sind möglich	
Teilnehmerzahl: höchstens 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine besonderen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

WIE hängt das eigentlich zusammen: ICH, meine Familie, die Verwandtschaft? Die Jungen und die Älteren und die, die früher gelebt haben?

Und was ist mit denen, die da irgendwo in einer anderen Straße wohnen (ich kenne die gar nicht wirklich), die aber den gleichen Namen haben wie wir? Sind das etwa auch Verwandte?

Solchen Fragen – rund um den sogenannten **Stammbaum** – soll in der Projektgruppe nachgegangen werden.

- Dafür müssen Profile zu einzelnen Personen angelegt werden,
- Lebensdaten und andere Angaben zu den Lebensumständen herausgefunden werden,
- wenn möglich Dokumente, z.B. Fotos gesichtet werden usw.

Am Ende sollte jede/r einen vielleicht weit verzweigten Stammbaum zur eigenen Person haben (ich, meine Geschwister, meine Eltern, die Großeltern, deren Eltern – also meine Urgroßeltern – usw. usw.) - und dadurch eine Menge über sich selbst, die Familie und die Vorfahren herausgefunden haben.

Spaß am Forschen, am Befragen andrer Leute, am Sammeln und ordnen von Informationen, am Sich-Hineinarbeiten in die **(Familien.)Geschichte** sollte jede und jeder zu dem Projekt mitbringen.

Raumwünsche: keine besonderen

Medienwünsche: -

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Beat It!	**6**
Leitung: CON	
Zielgruppe: Jahrgang 5-S2	
Teilnehmerzahl: 5-20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an Musik, evtl. musikalische Vorbildung	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	
Projektbeschreibung	
Wir üben kleinere und vielleicht auch ein längeres Musikstück mit viel Rhythmus ein und basteln ein paar Instrumente dafür selbst.	
<u>Raumwünsche:</u> Musikraum StS	
<u>Medienwünsche:</u> -	
<u>mitbetreuende Schüler:</u> Cedric Vandrei	

Projekt: Warum vegan?!??	**7**
Leitung: En	
Zielgruppe: **Schülerinnen und Schüler, die Interesse an den Themen Gesundheit und Ernährung haben.**	
Teilnehmerzahl: 5 bis 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme:	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine Kosten	

Projektbeschreibung

Vegan bedeutet, sich ausschließlich pflanzlich zu ernähren und ist seit einigen Jahren auch in Deutschland konsequent auf dem Vormarsch. Wir wollen uns bei diesem Projekt anschauen, welche Gründe und Auswirkungen es haben kann, vegan zu leben.

Schadet es der Gesundheit oder ergeben sich möglicherweise sogar gesundheitliche Vorteile bei einer veganen Ernährung? Ist es aus ethischer Sicht richtig oder falsch sich vegan zu ernähren? Welche Auswirkungen hat eine vegane Ernährung auf unsere Umwelt?

Wir werden uns also sowohl philosophisch, als auch naturwissenschaftlich dem Thema annähern und gemeinsam Antworten, auf die obigen und weitere Fragen finden, welche wir am letzten Tag der Projektwoche präsentieren wollen.

Dieses Projekt ist für alle Schülerinnen und Schüler geeignet, die sich für das Thema Gesundheit und/oder Ernährung interessieren, oder die einfach einmal wissen möchten was es mit dem momentanen „vegan-Hype“ auf sich hat. Auch wenn das Projekt den Fokus auf die vegane Ernährungsweise legt, werden wir uns natürlich auch anschauen, was eine gesunde Ernährung für Mischköstler bedeutet.

Es ist selbstverständlich egal, ob du Fleisch, Milchprodukte und Eier oder nichts dergleichen in deinem Alltag konsumierst! **Jeder ist in diesem Kurs herzlich willkommen.**

Um uns einen geschmacklichen Eindruck von einer veganen Ernährung zu machen, wollen wir ab dem zweiten Tag der Projektwoche gemeinsam frühstücken. Einzelheiten dazu klären wir in der ersten Sitzung.

Raumwünsche: Wenn möglich einen PC Raum, ansonsten egal…

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Handarbeiten	**8**
Leitung: Fa	
Zielgruppe: alle Jahrgänge	
Teilnehmerzahl: max. 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Materialkosten für Wolle, Nadeln,ggf. Stoffe	
Projektbeschreibung	
Im Juli ist zwar an Winter noch nicht zu denken, jedoch vergeht die Zeit immer schneller als man denkt und plötzlich steht Weihnachten vor der Tür. Wie gut, dass wir die Projektwoche haben, in der wir kleine Geschenke wie Schals und Socken stricken, Taschen oder Kuscheltiere nähen, Kissen besticken und viele andere kreative Kleinigkeiten selbst gestalten können. Diese müssen natürlich nicht alle verschenkt werden, sondern können auch selbst behalten werden ;-) Hier können wir in gemütlicher Runde unserer Fantasie freien Lauf lassen und uns gegenseitig inspirieren. Es müssen keine Erfahrungen mit Handarbeit mitgebracht werden, sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene sind willkommen.	
Raumwünsche:	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Ein Hörspiel selber aufnehmen	**9**
Leitung: Fa	
Zielgruppe: alle Jahrgänge	
Teilnehmerzahl: 10-15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: die Lust am kreativen Arbeiten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	
Jede(r) wird in seinem Leben schon das ein oder andere Hörspiel gehört haben. Beliebte und zeitlose Höspielreihen sind zum Beispiel „TKKG“, „die drei Fragezeichen“, „Bibi Blocksberg“, „Point Whitmark“ und, und, und. Ein solches wollen wir uns in der Projektwoche aussuchen und zusammen nachspielen. Zuerst fertigen wir ein Script an, in dem genau festgelegt ist, wer was sagt und welche Hintergrundgeräusche sinnvoll sind. Dann werden uns überlegen, welche Geräusche wir selbst erzeugen müssen und welche Materialien sich dazu am besten eignen. Wir werden die verschiedenen Rollen aufteilen und das Hörspiel auf CD aufnehmen. Dafür muss natürlich auch ein entsprechendes Cover gestaltet werden. Das fertige Hörspiel werden wir am Ende der Woche entweder der Schule vorstellen oder in der Schule zum Kauf anbieten. Der Erlös wird für einen guten Zweck gespendet. Die Mitarbeit und Kreativität aller Schülerinnen und Schüler ist gefragt, ob es darum geht, für das Script gute Formulierungen zu finden oder sein schauspielerisches Talent zu zeigen, Hintergrundgeräusche zu „basteln“ oder ein passendes Cover zu gestalten. Im Vordergrund soll immer auch der Spaß an der Sache stehen!	
Raumwünsche: Raum tendenziell egal, gerne ruhig gelegen (für die Aufnahme), gerne klein	
Medienwünsche: 2 Notebooks	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Erste Hilfe	**10**
Leitung: Fz, Johanniter Unfallhilfe	
Zielgruppe: ab Jg. 8	
Teilnehmerzahl: 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Thema, Bereitschaft, ruhig und konzentriert mitzuarbeiten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 15 €	

Projektbeschreibung

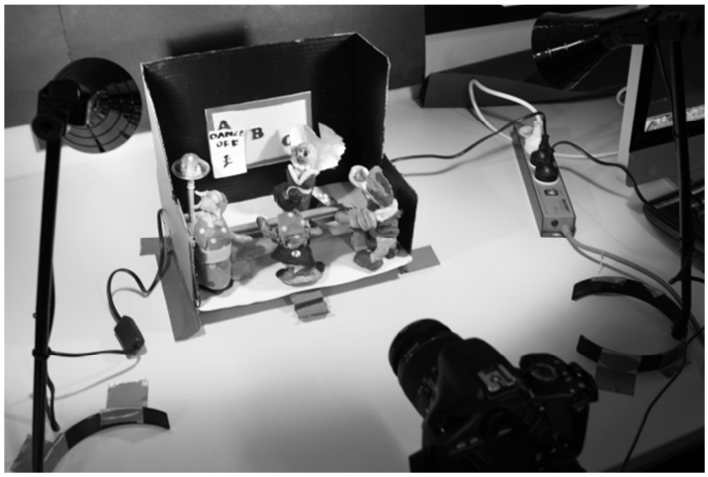
An vier Vormittagen werden wir von Ausbildern der Johanniter Unfallhilfe eine Ausbildung in Erster Hilfe erhalten, ferner Informationen über deren Fachbereiche (Jugendabteilung,...). An den übrigen zwei Tagen (Donnerstag, Freitag) werden wir zugehörige Einrichtungen besuchen. Angedacht sind ein Besuch bei der Feuerwehr und in
der Notaufnahme eines Krankenhauses.
Die Teilnahmebestätigung kann bei regelmäßiger und erfolgreicher Teilnahme
in der Fahrschule zur Erlangung des Pkw-Führerscheins vorgelegt werden.
Aus Kostengründen kann der Kurs nur zustande kommen, wenn sich eine ausreichende Zahl von Schülerinnen und Schülern meldet.

Raumwünsche: ein Klassenraum

Medienwünsche: -

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Filmschnitt - Stop-Motion	**11**
Leitung: GÖB	
Zielgruppe: Jg. 7-S2	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Eigener Laptop (PC), PC-Kenntnisse, Digitalkamera oder Handykamera, Kreative Ideen und selbstständiges Arbeiten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	
Projektbeschreibung	



Nach einem kurzen Überblick zu den verschiedenen Möglichkeiten des Stop-Motion Trickfilms werdet ihr die unterschiedlichen Techniken erlernen. Eure Idee(n) werdet Ihr in einem Storyboard visualisieren, um diese im Anschluss filmisch umzusetzen. Mit der Stop-Motion Technik könnt ihr alle realen kleinen Objekte im Film in Bewegung versetzen! Euren Drehort gestaltet ihr selbständig und nach dem Aufnahmen werden diese zu einem Film am Computer zusammengeschnitten. Dabei erlernt Ihr grundlegende Schnitttechniken. Zum Abschluss werden wir uns die fertigen Filme gemeinsam anschauen und jeder kann eine Film-DVD mit nach Hause nehmen.

<u>Raumwünsche:</u> BK1 StS
<u>Medienwünsche:</u> -
<u>mitbetreuende Schüler: -</u>

Projekt: Rätsel-und Denksportaufgaben	**12**
Leitung: Gr	
Zielgruppe: Klasse 5-7	
Teilnehmerzahl: max. 25	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an Knobelaufgaben	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 0	
Projektbeschreibung	
In dem Projekt lösen die SuS spannende Rätsel, Aufgaben die logisches Denken erfordern und die Art von mathematischen Knobelaufgaben, für die im normalen Unterricht leider keine Zeit zur Verfügung steht. Die Aufgaben und Rätsel haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, sodass für jeden Schüler und jede Schülerin aus den Klassenstufen 5-7 die passenden Aufgaben dabei sind.	
Raumwünsche: keine	
Medienwünsche: keine	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Reiseführer von Teenagern für Teenager – „Hamburg umsonst“	**13**
Leitung: Hm	
Zielgruppe: alle Klassen	
Teilnehmerzahl: max. 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: **Lust Hamburg zu entdecken und Lust am Schreiben**	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: / Fahrkarten an mind. 3 Tagen	

Projektbeschreibung

Die Frage lautet: **Ich bin jung, ich habe kein Geld, was bietet Hamburg, wenn Ebbe im Portemonnaie herrscht?**

Dieser Frage wollen wir uns in der Projektwoche intensiv widmen. Am Ende soll dann ein kleiner Reiseführer zum Thema „Hamburg umsonst“ entstanden sein.

So könnte die Woche aussehen:

Tag 1: Recherche im Internet „W**as bietet Hamburg, wenn Ebbe im Portemonnaie herrscht?**

Planung der Ausflüge, Verteilung der Aufgaben

Tag 2: In Hamburg unterwegs: Recherche vor Ort

Tag 3: In Hamburg unterwegs: Recherche vor Ort

Tag 4: In Hamburg unterwegs: Recherche vor Ort

Schreiben, Layouten, Drucken, Binden

Tag 5: Präsentation des Reiseführers

Raumwünsche:	PC-Raum Montag und Donnerstag
Medienwünsche:	Kamera
mitbetreuende Schüler:	/

Projekt: Jüdische Spuren in Hamburg	**14**
Leitung: Hz	
Zielgruppe: Jg. 9 – S2	
Teilnehmerzahl: max. 20 Teilnehmer (wegen des Workshops)	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an Recherchearbeiten und an Geschichte	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 10€ + HVV Kosten	

Projektbeschreibung

Hamburg hat viel zu bieten, auch im geschichtlichen Bereich. In der Projektwoche wollen wir uns der jüdischen Geschichte in Hamburg widmen. Wie sah der Alltag im NS-Regime aus? Wo lebten sie? Wie sind sie mit der Unterdrückung umgegangen? Was hat es mit den Stolpersteinen auf sich? Dies und andere Fragen werden uns beschäftigen. Zunächst werden wir einen kleinen Überblick über das Leben im Nationalsozialismus erarbeiten. Um dem Projekt Leben zu geben, werden wir uns Biographien wichtiger jüdischer Persönlichkeiten heraussuchen und auf die Spurensuche gehen. Exemplarisch werden wir versuchen, den Weg einzelner Juden von ihrem Wohnort in Hamburg bis hin in das KZ Neuengamme zu rekonstruieren. Um einen Einblick über die Lebensverhältnisse in einem Konzentrationslager zu erhalten, werden wir an einem Workshop in KZ Neuengamme teilnehmen. Zu einem Projekttag gehört das Kennenlernen des Geländes des ehemaligen Konzentrationslagers (ehemaliges Häftlingslager und Orte ehemaliger Arbeitskommandos) und von ausgewählten Ausstellungen und Orten des Gedenkens (Internationales Mahnmal). In den Ausstellungen oder im Offenen Archiv geben Gedenkstättenpädagogen Anregungen für die Arbeit in Kleingruppen. Arbeitsergebnisse können präsentiert und diskutiert werden. Ein Projekttag steht unter einem inhaltlichen Schwerpunkt, bei dem die Schüler mitbestimmen können. Beispiele für Themen:

- Häftlingsgruppen und Häftlingsbiografien
- Kinder und Jugendliche im KZ
- Frauenspezifische Verfolgung und Überlebensstrategien
- Häftlingsalltag
- Selbstbehauptung, Kultur, Widerstand
- Leben nach dem Überleben
- Geschichte des Gedenkens
- Die Lager-SS und der Umgang mit den Tätern nach 1945

Raumwünsche:

Medienwünsche: PCs

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Klassische Denkspiele für 2, 3, 4 Personen **Schach, Skat, Doppelkopf**	**15**
Leitung: Je	
Zielgruppe: Jg. 5 - S2	
Teilnehmerzahl: 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spielfreude, Anstrengungsbereitschaft Neues zu lernen, Konfliktfähigkeit	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

1. Tag: Ich führe in die Grundregeln klassischer Denkspiele ein. Am Montag steht Schach im Fokus.

2. Tag: Skat (Kartenspiel zu dritt)

3. Tag: Doppelkopf (Kartenspiel zu viert)

4. Tag: gem. Frühstück, Planung und Durchführung von Turnieren in den 3 Spielen.

5. Tag: Finale der 3 Turniere, Interessierten werden Erklärungen zu den Spielen gegeben

Die Leitung bringt Kartenspiele und Schachbretter mit.

Raumwünsche: R 141

Medienwünsche:----

mitbetreuende Schüler: gerne 1-2 Schüler mit Vorerfahrungen

Projekt: Geschichte der Videospiele	**16**
Leitung: KOE	
Zielgruppe: ab Klasse 9	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an Videospielen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Keine	

Projektbeschreibung

Wir werden uns in diesem Projekt einen Überblick über die Geschichte der Videospiele im Konsolenbereich erarbeiten. Von 8-Bit- und 16-Bit-Architektur bis hin zur modernen dreidimensionalen, nahezu fotorealistischen Grafik, werden wir uns mit der technischen Evolution auseinandersetzen und zeitgleich auch v. a. mit namhaften japanischen Herstellern sowie deren Maskottchen (u.a. Nintendo und Mario, Sega und Sonic). Wir suchen gezielte Spiele, die bereits seit mehreren Generationen auf dem Markt sind und untersuchen sie auf deren Entwicklung hin. Dabei stellen wir uns die Frage, ob neuer auch gleich besser bedeutet und damit mit mehr Spielspaß gekoppelt ist?

Ziel ist es, einen historischen Überblick über die Konsolen zu gewinnen sowie anhand ausgewählter Spiele verschiedene Genres (diese werden im Seminar festgelegt, wobei Gewalttitel ausgeschlossen sind!) die technische Entwicklung aufzuzeigen. Die Ergebnisse sollen am Ende der Projektwoche in Form von Wandplakaten ausgestellt werden, wobei auch eigene zusammengestellte Videos oder PowerPoint Präsentationen denkbar sind, welche dann auf dem Smartboard präsentiert werden. Seminarvoraussetzung ist es, sich mit bereitgestelltem Material zum Thema Videospiele auseinanderzusetzen. Wir eignen uns durch Lesebereitschaft Hintergrundwissen an, betrachten Let´s Play Videos und recherchieren im Internet bezüglich weiterer Quellen. Um sich des Weiteren einen persönlichen Eindruck zu verschaffen, ist auch das Testen ausgewählter Titel, v.a. aus den 80er- und 90er-Jahren, geplant.

Achtung: Änderungen sind vorbehalten!

<u>Raumwünsche:</u> Raum mit Smartboard und Boxen

<u>Medienwünsche:</u> Smartboard und Boxen

<u>mitbetreuende Schüler:</u> /

Projekt: Handball – eine Sportart kennenlernen	**17**
Leiter: Ko	
Zielgruppe: Klasse 5/6	
Teilnehmerzahl: ca. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an Bewegung und Lust auf einen Mannschaftssport	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Schweiß	
Projektbeschreibung	
In diesem Projekt widmen wir uns der Sportart Handball von verschiedenen Seiten. Neben der Ausübung des Sports werden wir uns die Ursprünge und die Regeln anschauen. Wenn alle „spielfähig“ sind, werden wir ein kleines Turnier spielen, dazu werden wir Informationen über die einzelnen Länder, die an der WM teilnahmen, herausfinden. Wichtig ist, dass alle Teilnehmer Lust haben, sich innerhalb einer Mannschaft zu organisieren – für Individualisten ist es nicht der geeignete Sport. Ansonsten sind alle herzlich willkommen, die den Ball laufen lassen wollen. In diesem Kurs sind vom Könner bis zum Neuling alle gerne gesehen. Sollte sich eine schlagkräftige Truppe innerhalb der Projektwoche entwickeln, ist auch eine Teilnahme an Schulturnieren möglich.	
Raumwünsche: Sporthalle mit Toren	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Crash-Kurs Gitarre	**18**
Leiter: Lh	
Zielgruppe: Alle Schulstufen	
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. Sobald die instrumentalen Grundlagen klar sind, beginnen die Ensemble-Proben. Gemeinsam erarbeiten wir uns zwei bis drei Stücke, wovon eines am Freitag präsentiert wird. Dieses Projekt richtet sich an Schüler aller Jahrgangsstufen. Vorkenntnisse an einem Saiteninstrument sind von Vorteil, aber nicht notwendig.	
Raumwünsche: Musikraum	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Flag-Football	**19**
Leitung: Lu	
Zielgruppe: Jungs bis 15 Jahre, Mädchen bis 16 Jahre	
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: 10 Euro + HVV-Kosten	

Projektbeschreibung

Hamburg Blue Devils



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.
Die Teilnahme an diesem Kurs kostet 10 €. Außerdem benötigst du täglich eine Fahrkarte, um zum Trainingsgelände der Blue Devils (Hemmingstedter Weg 140 (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!

Raumwünsche: Das Projekt findet komplett auf dem Trainingsgelände der Blue Devils statt.

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: How to play American Football (try it_|_do it)	**20**
Leitung: MaSc + laBi	
Zielgruppe: 6.-8. Klasse männlich und weiblich, alle willkommen	
Teilnehmerzahl: 16 Schüler max.	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an einer neuen Sportart! Engagement	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Keine	
Projektbeschreibung	
Ihr seid interessiert an American Football? Ihr wollt es spielend lernen? Dann seid ihr bei uns genau richtig! Egal ob ihr gar keine Ahnung habt, Einsteiger seid, oder ob ihr die absoluten Profis seid, ihr seid herzlich Willkommen. Wir werden jedem das Werfen bzw. das Fangen und vieles Weiteres beibringen! Auch das Laufspiel wird bei uns natürlich thematisiert, und wir werden euch verschiedene Laufspielzüge beibringen, unter anderem auch: HB Dive, fake HB Toss, HB stretch, HB counter und Reverse. Bei uns lernt ihr außerdem, wie man richtig verteidigt bzw. wie ihr eine richtige Manndeckung absolviert. Was natürlich nicht fehlen darf, sind die verschiedensten Passspielzüge, so wie: Cross up, 678 Steam, Pa Packer shot, PA waggle und natürlich auch der bekannteste Spielzug von allen, die berühmte Hail Mairy. Natürlich werden wir nicht nur stumpf in einem stinkenden Klassenraum hocken und euch diese Taktiken einklickern, sondern die Taktiken werden wir euch live und spielerisch, beibringen. Für Vorschläge sind wir natürlich immer offen. Wir hoffen, euch hat diese relativ langweilige Projektbeschreibung gefallen und wir hoffen auf ein volles Projekt in der Projektwoche, das war`s, wir sind raus.	
Raumwünsche: Neuenfelder Schulplatz, Gorch Fock Park, Cranzer Park	
Medienwünsche: ca. 7-10 Footbälle	
mitbetreuende Schüler: /	

Projekt: Marionettenbau	**21**
Leitung: Me	
Zielgruppe: Klasse 5-8	
Teilnehmerzahl: max. 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
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!

1. Tag: Bau des Spielkreuzes und des „Gerippes“ (zeichnen, sägen, schrauben, kleben)
2. Tag: Körper und Kopf und Hände / Füße (Formen aus Modelliermasse)
3. Tag: Anmalen der Körperteile und Fertigstellen des Körpers
4. Tag: Ankleiden der Marionette (Nähen) und Zusammensetzen des Körpers
5. Tag: Anbringen der Fäden und Spiel

Ich freue mich auf motivierte Puppenbauer!

Raumwünsche: beliebiger Klassenraum
Medienwünsche: -
mitbetreuende Schüler: (*wäre hilfreich...)* Wer hat Lust zu helfen?

Projekt: Chemisches Laborpraktikum	**22**
Leitung: NE	
Zielgruppe: Alle SchülerInnen ab Jahrgang 9, die an chemisch-naturwissenschaftlichen Zusammenhängen interessiert sind.	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Du solltest die Bereitschaft haben dich auf den Kenntnisstand des Chemieunterrichts Jahrgang 9/10 zu bringen. Angemessene Bekleidung ist Voraussetzung für Praktische Laborarbeit	
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.	
Raumwünsche: StS Chemie	
Medienwünsche: -	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: Creative Writing	**23**
Leitung: Nei	
Zielgruppe: Jg. 6 - S2	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust auf Englisch	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	
In diesem Projekt gibt es Raum und Zeit anhand von spielerischen Übungen die Englische Sprache kreativ einzusetzen. Verschiedene Schriftsorten werden vorgestellt und mit Hilfestellungen und Anleitungen ausprobiert. Jede(r) hat die Möglichkeit, sich ein eigenes Schriftstück zu erarbeiten. Am Ende können die Stücke schön gestaltet und als Heft zusammengefasst werden.	
Raumwünsche:	
Medienwünsche: Internet Zugang	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Die 'Native Americans' der Great Plains	**24**

Leitung: Og

Zielgruppe: offen für alle Jahrgänge

Teilnehmerzahl: 15

Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Thema

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine

Projektbeschreibung

In diesem Projekt geht es um die frei lebenden (indianischen) Nomadenvölker der Prairie (Great Plains) und zwar zwischen etwa 1820 und 1880 und heute.
Im ersten Zeitabschnitt geht es um die Lebensart und Kultur der damaligen Zeit (also um die weitgehende Abhängigkeit vom Bison, die Jagd, die Kriegszüge, die Rolle der Frauen, die Heilkunst, die 'Religion', das Freizeitverhalten usw.), aber vor allem auch die Konflikte im Zusammenhang mit der Besiedlung dieses Gebiets durch die weißen Siedler (geschützt durch die Armee). Diese Zeit ('clash of cultures') markiert den Untergang der frei umherstreifenden Bisonherden und der von ihnen abhängigen 'native Americans'. Ein besonderer Blick soll dabei auf die Sioux geworfen werden, die exemplarisch für diese Entwicklung stehen ('Dancing with wolves' gibt darin Einblicke)!
Natürlich soll auch vieles praktisch erprobt oder hergestellt werden: ein Tipimodell, ein Traumfänger, Pfeil u. Bogen, Schmuck, 'indianisches' Brot, 'Pemmikan' (Was ist das?), 'indianische' Spiele, ein Horoskop …
Zudem soll wenigstens kurz auch das heutige Leben dieser Menschen betrachtet werden. Dabei geht es um ein zwischen 1960 und 1990 neu entstandenes Selbstbild dieser 'native Americans', die stolz auf ihre Geschichte, Kultur und Lebensart sind und sich darum bemühen, ihre Traditionen (u.a. anderem Sprache, Feste, Tänze, Musik …) zu erhalten.
Auch ihre Kämpfe vor Gericht (Zurückforderungen von Land, Kunstgegenständen, Schürfrechten …) sind Teil dieses neuen Selbstverständnisses.
Gerade der Kampf der Sioux in diesen Monaten gegen eine Ölpipeline durch Teile ihres 'heiligen' Landes hat eine Menge Aufmerksamkeit – auch in Europa – erregt.
Ob es dieses Mal erneut zu einem Besuch eines 'richtigen' Sioux- Assiniboin kommt, kann im Moment leider noch nicht gesagt werden (Terminprobleme!). Käme es dazu, gäbe es wirklich authentisches aus erster Hand zu allen oben beschriebenen Themen (insbesondere zum Trommeln, Singen, Reinigungszeremonien spirituelles Sein und mehr).

'Mitakuye Oyasin' – 'Wir sind...'? Gebet der Sioux

Raumwünsche: 1 Klassenraum

Medienwünsche: 1Computerraum

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Popmusik im Klassenzimmer	**25**
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 mit mehreren Schülerinnen und Schülern Popmusik musizieren? Dann bist du in diesem Projekt genau richtig. Hier steht das Spielen verschiedener Instrumente (Keyboard, Gitarre, Bass, Cajon, Schlagzeug, etc.) und die Begleitung von Songs der letzten Jahre im Vordergrund. Dabei ist für jede Schwierigkeitsstufe etwas dabei und es kann natürlich auch gerne gesungen werden! Nachdem das Notenlesen etwas aufgefrischt und die Spieltechniken der verschiedenen Instrumente erlernt wurden, geht es dann auch schon ran an die bekannten Charthits. Dabei sollt ihr vor allem die Möglichkeit haben, verschiedene Instrumente auszuprobieren und viel zu musizieren. Vielleicht entstehen dabei auch einzelne Gruppen, die gerne ein selbstgewähltes Stück einstudieren möchten.	
Raumwünsche: **91**	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Repair – Reuse – Kintsugi!	**26**
Leitung: Pro	
Zielgruppe: alle, Leute mit Spaß am Werkeln und Gestalten	
Teilnehmerzahl: max. 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Du kannst verantwortungsvoll mit Werkzeug und z. B. Farben umgehen.	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

Ein Loch in der Lieblingshose? Ein Stuhlbein wackelt? Mamas Lieblingsteller hat eine Macke? Ab damit auf den Müll, oder?

Wir leben in einer Wegwerfgesellschaft, für die wir nur noch gut im Shoppen sein müssen. Doch vieles lässt sich reparieren, aufpeppen, anders verwenden. Mit Einfallsreichtum und Mut sieht es schicker aus als vorher. Das Gestalten macht Spaß – DIY macht glücklich!

Wir bearbeiten

- ***Fahrräder*** (Rad, Bremse, Schaltung, Kette, Pedal, Lenker, Licht)
- ***Textilien*** (stopfen, flicken, anders verwenden, Aus-2-mach-1 … mit der Hand und der Nähmaschine)
- ***Keramik/Geschirr*** („Kintsugi“ mit modernem Material)
- ***Möbel*** (Holzteile, evtl. einfache Polsterung)

Dabei orientieren wir uns an der japanischen Philosophie des Kintsugi – die Reparatur wird so schön gestaltet, dass der Gegenstand dadurch gewinnt. Schau mal hier:

Bring defekte Lieblingsstücke mit! Auch Stoffreste, Nähzeug, Werkzeug etc. können wir gebrauchen.

Bildquelle/Link: https://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%87%91%E7%B6%99%E3%81%8E#/media/File:Kintugi.jpg Nutzer Haragayato CC-BY-SA 4.0

Raumwünsche: im Oberstufenturm, gerne EG

Medienwünsche: --

mitbetreuende Schüler: --

Projekt: Trickfilme mit Powerpoint	**27**
Leitung: RI	
Zielgruppe: Klasse 5 - S2	
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.



<u>Raumwünsche:</u> Computerraum

<u>Medienwünsche:</u> für je zwei Schüler ein Computer mit Open Office Powerpoint und Internetzugang

<u>mitbetreuende Schüler:</u>

Projekt: Schülerzeitung	**28**
Leitung: Sch	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: siehe unten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine, evtl. HVV	
Projektbeschreibung	

Nachwuchs-Redakteure, Fotografen und Webdesigner (m/w) gesucht

Du schreibst gerne spannende Reportagen!

Du zeichnest gerne Comics!

Du machst gerne Fotos!

Du interviewst gerne Politiker, Sportler, Lehrer und andere Stars!

Du möchtest Webdesigner werden und deine eigene Homepage gestalten!

Du möchtest eine Zeitung layouten!

Wenn eine Aussage auf dich zutrifft, dann **bewirb dich jetzt!**

Wir suchen engagierte Schülerinnen und Schüler, die in kleinen Gruppen eigenverantwortlich arbeiten und so gemeinsam eine neue GymFi-Schülerzeitung auf die Beine stellen.

Raumwünsche: 210
Medienwünsche: Kamera
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Wir gegen Rassismus - Was du tun kannst	**29**
Leitung: Antirassismus-AG (ca. 4 SuS) + Si	
Zielgruppe: ab Jahrgang 7	
Teilnehmerzahl: ca. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme:	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: voraussichtlich keine, evtl. HVV-Karte	

Projektbeschreibung

Möchtest du gegen Rassismus ein Zeichen setzen und dich im Rahmen der Projektwoche damit beschäftigen?
Möchtest du erfahren wie man Rassismus begegnen sollte und wie man ihn aktiv bekämpfen kann?

In den fünf Tagen wirst du verschiedene Arten von Rassismus anhand historischer Beispiele und aktuellen Themen kennenlernen. Wir werden verschiedenen Workshops und Ausflüge machen. Themen werden unter anderem sein: Rassismus gegen religiöse Minderheiten, Rassismus gegen Homosexuelle, der Besuch einer Moschee oder einer Synagoge.
Wir wollen unsere eigene Vielfalt entdecken und uns gegenseitig über unsere verschiedene Kulturen austauschen. Natürlich wollen wir uns nicht nur informieren, sondern auch herausfinden, wie man sich gegen Rassismus wehren kann und ihn deklassiert.

Der Höhepunkt unserer gemeinsamen Woche, wird der Besuch von Esther Bejarano sein, die den Holocaust als junges Mädchen überlebt hat und nun mit ihrer Rap-Gruppe „Microphone-Mafia“, Patin unserer Schule in Sachen Anti-Rassismus ist, vorher werden wir die deutsche Vergangenheit rund um den Holocaust aufarbeiten. Gekrönt wird ihr Besuch durch ein Konzert am Abend für die ganze Schule.

„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

Raumwünsche: Raum mit Beamer, Aula oder Pausenmehrzweckhalle für den Auftritt

Medienwünsche: Beamer siehe Raumwunsch

mitbetreuende Schüler: Antirassismus AG

Projekt: Mädchenfußball	**30**
Leitung: SiEl	
Zielgruppe: Jg. 5 - 7	
Teilnehmerzahl: max. 16	
Voraussetzungen zur Teilnahme: -	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: evtl. HVV	

Projektbeschreibung

Jeden Tag sollen bis zu zwei Trainingseinheiten (je ca. 90 Minuten) durchgeführt werden, dazwischen wird den Teilnehmerinnen eine Pause eingerichtet.

In den Einheiten steht der Fußball zwar im Vordergrund, doch es werden im Sinne der sportspielübergreifenden Lernmethode auch andere (Zielschuss-)Spiele praktiziert. Ebenso soll die Methode des differenziellen Lernens in bestimmten Übungsreihen aufgegriffen werden.

Damit auch der Spaß niemals zu kurz kommt, werden viele kleine Turnierformen und Wettbewerbe ins Training integriert.

Sofern realisierbar ist an einem der Tage ein Ausflug geplant, Informationen hierzu folgen!

Raumwünsche: Sporthalle
Medienwünsche: -
mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Fit in allen Booten und Kanuwanderfahrt Lühesand	**31**
Leitung: Str und Jz	
Zielgruppe: Jg. 5 - S2	
Teilnehmerzahl: 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Jugendschwimmabzeichen Bronze, keine Scheu vor Wasser, Ausrüstung: Wind und Regendichte Jacke, Brillenträger mit Brillenband , Elternerlaubnis für die Wanderfahrt mit Übernachtung.	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 15,-	

Projektbeschreibung





Die ersten Minuten sitzt ihr vielleicht verängstigt im Kajak und traut euch kaum zu rühren. Die Kajaks sind doch verdammt wackelig. Aber die Gewöhnung an die neue Situation setzt sehr schnell ein, und schon probiert ihr gegen die Strömung geradeaus zu fahren. Die Strömung hat jedoch so ihre Tücken und dreht das Kajak ständig herum, und so fahrt ihr erst einmal Schlangenlinien und im Kreis, aber es wird nicht lange dauern, bis ihr das Geradeausfahren beherrschen werdet.

Fit in allen Booten heißt:

Erlernen der Grundtechniken für das Fahren und Steuern im Kajak und Kanadier. Die Mannschaftskanadier werden euch auch ein intensives Gruppenerlebnis vermitteln, nichts geht, wenn nicht alle an einem Strang ziehen.

Angesprochen sind alle, die sich gerne in der Natur bewegen, keine Angst haben mit dem Kopf unter Wasser zu geraten und sicher schwimmen können.

Ausrüstung: Winddichte und wasserdichte Kleidung, Schlafsack und Isomatte

Ort/Termine:

Das Projekt findet in Cranz am Bootshaus der Schule am Estebogen und in Hamburg auf der Alster statt.

Anmelden kann sich nur, wer die Erlaubnis der Eltern hat.

Projekt: Theaterspiele und Improvisationstheater	**32**
Leiter: Ta	
Zielgruppe: Jg. 5 - S2	
Teilnehmerzahl: 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: --	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 8 € für einen Theaterbesuch und die Fahrtkosten	

Projektbeschreibung

Wer hat Lust auf eine Woche voller Theaterspiele und Improvisationstheater?
Dabei ist es egal, ob ihr schon einen DSP- oder Theaterkurs besucht habt oder nicht. Wir werden gemeinsam altbekannte und nagelneue Theaterspiele durchführen und lassen uns von euren improvisierten Szenen überraschen.
Nachdem wir uns eine Aufführung von Profispielern angeschaut haben, wollen wir am Ende selbst eine kleine Präsentation vor Publikum auf die Bühne bringen.
Alle, die Spaß und Spielfreude mitbringen und sich trauen, in verschiedene Rollen zu schlüpfen und merkwürdige Szenen vor Zuschauern zu spielen, sind bei diesem Projekt herzlich willkommen!

Raumwünsche: Nicht zu klein, DSP-Raum oder Klassenraum, der nicht über Büros oder Räumen mit konzentriert arbeitenden Schülern/Lehrern liegt, wir trampeln

Medienwünsche: --

mitbetreuende Schüler: --

Projekt: Spiele selber basteln	**33**
Leitung: TE	
Zielgruppe: Jg. 5 – S2	
Teilnehmerzahl: 16	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Bastelmaterial (Schere, Kleber, Stifte …)	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. € 4,-	

Projektbeschreibung

Wir basteln uns durch die Welt der Spiele: Brett-, Karten-, Strategie-, Wissens- oder Ratespiele werden erfunden, umgestaltet oder weiterentwickelt.

Zur Einstimmung und zum Kennenlernen der verschiedenen Spielarten und deren Mechanismen werden wir zunächst unterschiedliche Spiele ausprobieren.

Die eigenen Lieblingsspiele sollen natürlich von jedem mitgebracht und vorgestellt werden.

Dann beginnt das eigentliche Projekt: Wir basteln unsere eigenen Spiele, indem wir ganz neue Ideen umsetzen, Kultspiele für den Schulalltag tauglich machen oder einfach neu gestalten.

Raumwünsche:
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Boxen für Mädchen	**34**
Leitung: Th	
Zielgruppe: Klasse 8 bis S2	
Teilnehmerzahl: ca. 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: -	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	
Projektbeschreibung	

Boxen für Mädchen

Boxen ist nicht nur Sport.
Boxen ist auch eine gute Möglichkeit die Selbstsicherheit und damit das Selbstbewusstsein zu verbessern.
Außerdem kann das Boxen auch ein Ventil zum Abbau von Wut sein.

Wir wollen die Grundtechniken des Boxens kennenlernen und uns sportlich betätigen.
Der tägliche Ablauf sieht so aus:

- Warm-up – z. B. ½ Stunde laufen oder seilspringen
- Boxtraining – Schlagtechniken, Schlagfolgen
- Fitnesseinheiten mit Boxhandschuhen
- Sparring – Spiele

Man muss keine Sportskanone sein, um am Boxen teilzunehmen. Jeder macht so mit, wie er kann und geht an seine persönlichen Grenzen.

Raumwünsche: GFH

Medienwünsche: -

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Lego	**35**
Leitung: Th	
Zielgruppe: Klasse 5 bis 7	
Teilnehmerzahl: ca. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: eigene Legosteine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	
Projektbeschreibung	
Lego Das Spielen mit Legosteinen hat nichts mit Schule zu tun? Was ist, wenn man gemeinsam versucht, große Figuren, Gebäude und andere Gegenstände zu bauen? Hierbei wird doch Teamgeist und Teamfähigkeit gefördert! Oder man erstellt seine eigene Filmkulisse und dreht seinen eignen kleinen Lego-Film, dann sind Kreativität und Phantasie gefragt. Wir wollen in dieser Projektwoche uns mit Lego befassen. Dazu gehört die Geschichte von Lego, aber auch das Bauen mit Lego. Beim Bauen sollen besonders Figuren, Gebäude oder Gegenstände erstellt werden, die man normalerweise mit Lego nicht erschaffen würde. Außerdem sollen eigene kleine Filme gedreht werden, bei denen die Kulissen mit Lego selber hergestellt werden. Es gibt nur eine Bedingung, ihr müsst eigene Legosteine mitbringen, damit wir ausreichend haben!!	
Raumwünsche: -	
Medienwünsche: Beamer oder Smartboard	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: Vermessungen	**36**
Leitung: Tru	
Zielgruppe: Jg. 7-10	
Teilnehmerzahl: max. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: mathematisches Interesse	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 6 EUR + 2xHVV-Ticket	
Projektbeschreibung	
Wir werden lernen, wie man früher und wie man heute Vermessungen macht. **Inbegriffen ist ein Besuch des Maritimes Museums Hamburgs (Abteilung Geschichte der Navigation und Kommunikation) und ein Besuch eines modernen Vermessungsbüros.** **Dazu werden wir Vermessungen mit einem Theodoliten in Finkenwerder vornehmen und dokumentieren (z. B. die Breite der Elbe in Finkenwerder).** **Alles Weitere wird mit der Projektgruppe besprochen.**	
<u>Raumwünsche:</u> Klassenraum	
<u>Medienwünsche:</u> -	
<u>mitbetreuende Schüler:</u> -	

Projekt: Mountainbiking	**37**
Leitung: Vo	
Zielgruppe: ab Jg. 8	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: intaktes (Mountain-)Bike, Fitness, Motivation	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	

Projektbeschreibung

Das Projekt richtet sich an fahrradbegeisterte SchülerInnen ab Jahrgang 8. Voraussetzung sind eine gute körperliche Verfassung und ein verkehrs- und möglichst auch geländetaugliches Fahrrad. Dabei sollte es sich möglichst 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 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.

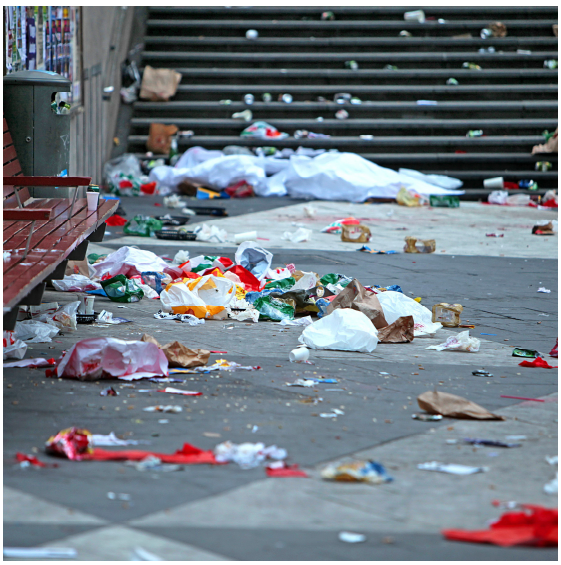
Raumwünsche:
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Samurai und Ninja – was ist dran an der Legende?	**38**
Leitung: Wa	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: ca. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ggf. Fahrtkosten für Ausflug	
Projektbeschreibung	
Das Alte Japan fasziniert heute noch viele Menschen. In Filmen, Mangas, Romanen, Computerspielen, ... finden wir Geschichten von tapferen Samurai-Schwertkämpfern, die lieber das Leben als ihre Ehre verlieren; Geschichten von mysteriösen Ninja-Kämpfern, die geheime Künste beherrschen, um sich z.B. unsichtbar zu machen, und Vieles mehr. Dabei stellt sich die Frage: Sind das alles nur Legenden oder haben diese Geschichten einen wahren Hintergrund? Wie lebten die Menschen im Alten Japan wirklich? Welche Rolle spielten die Samurai? Gab es überhaupt Ninjas so, wie sie in den Geschichten beschrieben werden? Es muss aber nicht alles nur kriegerisch sein: In der Zeit der Samurai sind auch viele friedliche Künste geschaffen worden, z.B. die Teezeremonie, die typische japanische Landschaftsgärtnerei, die Kalligraphie (Schönschreiben), Holzschnitte (Vorläufer der Manga) und vieles mehr. Und welche Rolle spielten eigentlich Meditation und Zen-Buddhismus? Je nach Interesse könnt ihr in diesem Projekt eigene Schwerpunkte setzen und zu euren eigenen Fragen recherchieren und Antworten finden.	
<u>Raumwünsche:</u> Zugang zur Bibliothek	
<u>Medienwünsche:</u> (Beamer)	
<u>mitbetreuende Schüler:</u>	

Projekt: Noodles – alles andere als Spaghetti !	**39**
Leitung: We	
Zielgruppe: Schüler und Schülerinnen aller Klassenstufen sind willkommen	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Freude am Handarbeiten, etwas Geschick und Geduld	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Materialkosten + HVV	
Projektbeschreibung	
„Noodles“ ist ein recyceltes, etwas dickeres Garn aus Resten der Textilproduktion, das es in vielen unterschiedlichen Farben gibt. Damit können wir – thanks to youtube - Taschen, Laptophüllen, Kissenbezüge, Körbe und noch vieles mehr häkeln. Am ersten Projekttag werden wir die Grundtechniken des Häkelns erlernen und uns Gedanken darüber machen, was jeder von euch in dieser Woche häkeln möchte. Am zweiten Tag fahren wir dann in die Stadt und besorgen uns unser Material. Das ist meist ganz lustig, denn durch die Beratung vor Ort werden einige von euch ihr Vorhaben womöglich noch einmal ändern und mit ganz neuen Ideen nach Hause kommen. Am dritten Tag geht es dann los: Wir häkeln was das Zeug hält, helfen uns gegenseitig, reden, hören Musik und versorgen uns mit frischem Obst und Kuchen, denn Handarbeiten ist manchmal anstrengender als man denkt, erfordert Geduld, Durchhaltevermögen und ab und zu eine kreative Pause. Spätestens am Freitag hat jeder seine Ideen realisiert und wir werden superstolz auf unsere selbstgemachten Produkte sein. Ein Wahnsinnsgefühl – versprochen!!!	
Raumwünsche:	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Müll - Weniger ist mehr	**40**
Leitung: Wi	
Zielgruppe: 7. bis 10. Klasse	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Thema	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Fahrtkosten für 2-3 Ausflüge	

Projektbeschreibung



In diesem Projekt geht es rund um den Müll. Täglich fallen in der Schule aber auch zu Hause große Mengen davon an. Plastiktüten, Plastikflaschen, Tetrapacks, Yoghurtbecher und Co bleiben als Reste unserer Lebensführung zurück und belasten als Müll die Umwelt. Insbesondere Plastik stellt ein großes Problem dar. Immer mehr Plastik landet im Meer, Meerestiere und Seevögel verfangen sich oder fressen die Kunststoffteile und verhungern mit vollem Magen.

Ich möchte mit euch in diesem Projekt:

- Ideen zur Müllvermeidung sammeln und Müll richtig trennen
- einen Recyclinghof der Hamburger Stadtreinigung oder den Energieberg Georgswerder besuchen
- einen Tag in der Greenpeace Ausstellung verbringen zum Thema „Zu viel Plastik im Meer“
- eine Müllsammelaktion durchführen
- Müll kreativ wiederverwerten (z.B. Musikinstrumente aus Müll bauen)

Weitere Ideen sind gern willkommen.

Raumwünsche: 220

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Jugendschwimmabzeichen Bronze	**41**
Leiter: Wil	
Zielgruppe: Klasse 5-8	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme:	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

Schwimmen ist eine Sportart, die oft viel zu kurz kommt, leider vor allem in der Schule. Dabei macht sie unglaublich viel Spaß; ganz gleich, ob man allein im Wasser planscht oder auf Zeit gegen andere Schwimmer antritt. Das Wasser bietet aber auch Gefahren, nicht nur, wenn wir schwimmen gehen, sondern auch, wenn wir uns am Wasser aufhalten.

Das Ziel dieses Projektes ist es, unsere Schwimmfähigkeiten zu verbessern, so dass wir am Ende der Woche das Jugendschwimmabzeichen in Bronze ablegen können.

Im Schwimmprojekt lernen wir zunächst, wie wir uns sicher im Wasser aufhalten können. Außerdem werden wir vor allem unsere Schwimmtechnik verbessern.

Ein Ausflug an den Stadtparksee ist eventuell ebenfalls geplant, dort kann man beim Schwimmen manchmal sogar kleine Fische beobachten.

Darüber hinaus gibt es ausreichend Zeit für Spiele im Wasser und an Land.

Jugendschwimmabzeichen Bronze:

- Sprung vom Beckenrand und mindestens 300 m Schwimmen in höchstens 15 Minuten
- einmal ca. 2m Tieftauchen von der Wasseroberfläche mit Heraufholen eines Gegenstandes
- Sprung aus 1m Höhe oder Startsprung
- Kenntnis der Baderegeln

Raumwünsche: /

Medienwünsche: /

mitbetreuende Schüler:

Projektwoche Sommer 2017 10.7. - 14.7.

		Projekt	Jg.
1	**Ai**	Stoffdruck	7 – S2
2	**Al**	Jiu Jitsu	9 – S2
3	**ALT**	Fotosynthese	5 – 10
4	**BE**	Lesen	9 – S2
5	**BUS**	Stammbäume	alle
6	**CON**	Beat it	alle
7	**En**	Warum vegan?	alle
8	**Fa**	Handarbeiten	alle
9	**Fa**	Hörspiele	alle
10	**Fz**	1. Hilfe	8 – S2
11	**GÖB**	Stop Motion Filme	7 – S2
12	**Gr**	Knobeln	5 – 7
13	**Hm**	HH umsonst	alle
14	**Hz**	Jüdische Spuren in HH	9 – S2
15	**Je**	Skat, Doppelkopf…	alle
16	**KOE**	Geschichte der Videospiele	9 – S2
17	**Kop**	Handball	5 – 6
18	**Lh**	Gitarre	alle
19	**Lu**	Flagfootball	Jungs bis 15 J. Mädchen bis 16 J.
20	**MaSclaBi**	American Football	5 – 6
21	**Me**	Marionettenbau	5 – 8
22	**NE**	Chemielabor	9 – S2
23	**Nei**	Creative Writing	6 – S2
24	**Og**	Native Americans	alle
25	**Ot**	Popmusik	alle
26	**Pro**	Reparieren	alle
27	**RI**	Trickfilme mit ppt	alle
28	**Sch**	Schülerzeitung	alle
29	**Si**	Antirassismus	7 – S2
30	**SiEl**	Mädchenfußball	5 – 7
31	**StrJz**	Paddeln	alle
32	**Ta**	Impro-Theater	alle
33	**TE**	Spiele basteln	alle
34	**Th**	Boxen für Mädchen	8 – S2
35	**Th**	Lego	5 – 7
36	**Tru**	Vermessung	7 – 10
37	**Vo**	Mountainbiking	8 – S2
38	**Wa**	Samurai	alle
39	**We**	Noodles Handarbeiten	alle
40	**Wi**	Müll	7 – 10
41	**Wil**	Jugendschwimmabzeichen Bronze	5 – 8