GYMNASIUM FINKENWERDER

Projektwoche
Sommer 2016
Mo 11.7. – Frei 15.7.

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: Kreative Berufe "hautnah" kennen lernen	**Nr. 1**
Leitung: Ai	
Zielgruppe: Jg 7-S2	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse Berufsfelder kennen zu lernen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 15 Euro + Fahrkarten	
Projektbeschreibung	
Kennenlernen folgender Berufsfelder aus erster Hand: - Grafiker/in (ev. Grafikdesignschule) - Architekt/in - Modedesigner/in - Künstler/in - Fotograf/in - Personen aus og. Berufsfeldern besuchen und befragen / vorbereitetes Interview - einen Workshop-Tag erleben im Museum für Kunst und Gewerbe zum Thema „Sneaker“, - Architekturrundgang	
Produkt : Bericht auf der Homepage	
Raumwünsche: 150	
Medienwünsche: -	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: Alkohol 	**Nr. 2**
Leitung: Alt	
Zielgruppe: ab Jg. 9	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Kenntnisse der organischen Chemie, der inneren Organe und der Nervenphysiologie, sowie handwerkliches Geschick	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10-, €	

Projektbeschreibung

Zwischen Alkoholkonsum als Genuss und dem Alkoholmissbrauch ist eine kleine Grenze, die oft ohne zu bemerken überschritten wird. Der Weg in die Abhängigkeit geht schleichend und ist dann zumeist unumkehrbar.
In diesem Projekt werden wir folgendes zum Thema Alkohol besprechen und erarbeiten:

- biologische und chemische Kenntnisse,
- Getränke als Durstlöscher,
- Trendgetränke,
- biologische Auswirkungen auf den Körper / Organe
- alkoholische Gärung,
- Herstellung von Wein.

Wenn du gerne recherchierst, experimentierst, analysierst, sowie Ergebnisse schriftlich darstellst, dann darfst du gerne dieses Projekt wählen.

Produkt: Bericht auf der Homepage beider Schulen
Raumwünsche: Biologie, ITG-Raum
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Improvisationstheater	**Nr. 3**
Leitung: AnSe	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Freude am darstellenden Spiel, Spaß haben am unvorhersehbaren & viel Phantasie	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Evtl. Eintrittsgeld für Theaterbesuch (ca. 8,00 EUR)	
Projektbeschreibung	
Ihr lernt die verschiedenen Formen des Improvisationstheaters kennen, die sog. Warm-Up´s, Games, aber auch Langformen. Wir wollen versuchen eine Improvisationstheater-Aufführung zu besuchen. Ihr sollt euch auf viele Schauspielabenteuer einlassen, die tollsten Phantasieorte besuchen, die tollsten Berufe haben und endlich mal mit 90 Jahren 8 Geschwister haben ;-) Und das ganz ohne Kulissen, Kostüme, Requisiten UND.... ohne Texte auswendig lernen zu müssen. (!!!) Alles ganz spontan mit gaaaanz viel Spaß !	
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage): **Improvisationstheater**	
Raumwünsche: Musikraum 91	
Medienwünsche: CD-Player	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Kultur pur!	**Nr. 4**
Leitung: Bar	
Zielgruppe: Klasse 8-S2	
Teilnehmerzahl: 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an Kunst und Kultur	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Fahrtkosten	
Projektbeschreibung	
Das Projekt richtet sich an alle, die Interesse haben, sich eine Woche mit Kunst und Kultur in Hamburg zu beschäftigen. Dabei ist jeden Tag ein anderer Ort und ein anderer kultureller Schwerpunkt vorgesehen (Hamburger Kunsthalle, Museum für Kunst und Gewerbe, Thalia-Theater, Jenischpark und Jenischhaus, literarischer Stadtspaziergang etc.). Eine genauere Abstimmung erfolgt in Rücksprache mit der Gruppe! Die gemeinsamen Ausflüge zu kulturell bedeutsamen Orten in Hamburg werden immer wieder aufgelockert durch kleinere kreative Schreib- und Gestaltungsaufgaben.	
Produkt : Bericht auf der Homepage	
Raumwünsche: Bibliothek	
Medienwünsche:/	
mitbetreuende Schüler: /	

Projekt: Alternative Stadtrundfahrt	**Nr. 38**
Leitung: DH	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: Max. 12 – 15 wenn allein im Projekt, sonst auch bis 20.	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Einverständniserklärung der Eltern zur Benutzung des Fahrrades, voll funktionsfähiges Rad, Helm. Interesse an selbstständigen Erkundungen und Vorbereitung eines „Anfahrpunktes“.	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: HVV-Fähre, evtl. Eintritte in Museen	

Projektbeschreibung

Eine alternative Stadtrundfahrt ist alternativ auf mindestens zwei Ebenen. Zum einen in der Art der Fortbewegung. Wir lassen uns nicht mit dem Bus kutschieren und von einem Touristenführer dabei berieseln. Nein. Wir bewegen uns selbst mit dem Rad durch Hamburg und die Umgebung. Und auch die Strecke ist nicht vorgegeben und nur auf die traditionellen touristischen Sehenswürdigkeiten bezogen. Wir stellen die Strecke selbst zusammen. Diese ergibt sich aus den „Sehenswürdigkeiten“ die die Schülerinnen und Schüler vorbereiten und die sie uns dann auch in Wort und Bild vorstellen.

Gut wäre für die „Alternative Stadtrundfahrt“, wenn es ein Vorbereitungstreffen gibt, bei dem sich die TeilnehmerInnen kennenlernen können, aber auch die „Anfahrtpunkte“ überlegt werden. Dazu werden die Schülerinnen und Schüler einzeln oder mit einem Partner einen „Anfahrtspunkt“ selbst auswählen, vorbereiten und den anderen diese Besonderheit in Hamburg erklären. Andere Schülerinnen werden die Aufgabe des Medienspezialisten und Kartenfuchses übernehmen. Denn auch die Präsentation am Freitag und die Überlegungen zum besten Streckenverlauf sollen möglichst ganz in SchülerInnenhand liegen.

Derzeitiger Stand des Ablaufs: Montag als Vorbereitungstag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag als eigentliche Tage der Stadtrundfahrt, Freitag Präsentation.

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage beider Schulen):

Raumwünsche: IT-Raum für den Vorbereitungstag am Montag. Sonst ein Klassenraum mit einem Rechner (z.B. or.6)

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Handball	**Nr. 5**
Leitung: FiMe, ToBö	
Zielgruppe: Klasse 5 bis 6	
Teilnehmerzahl: max. 16	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Schweiß	

Projektbeschreibung

Wir als Europameister im Handball werden im Rahmen der Projektwoche ein Handballprojekt veranstalten, um eure Begeisterung für den Handball zu wecken. Gemeinsam mit euch werden wir die Grundlagen des Sports erlernen. Vorkenntnisse sind daher nicht erforderlich.

Ziel der Projektwoche wird sein:

- das Passen und Fangen sicher zu beherrschen
- verschiedene Wurftechniken kennen zu lernen
- Spiel und Teamfähigkeit in der Mannschaft zu verbessern
- und natürlich jede Menge SPASS

Wir freuen uns auf euch!

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage): 7-m Werfen

Raumwünsche: Handballfeld (Sportplatz)

Medienwünsche: /

mitbetreuende Schüler: /

Projekt: Erste Hilfe	**Nr. 6**
Leitung: Fz, Johanniter Unfallhilfe	
Zielgruppe: ab Jg. 8	
Teilnehmerzahl: 25	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse am Thema, Bereitschaft, ruhig und konzentriert mitzuarbeiten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 12€	
Projektbeschreibung	
An vier Vormittagen (8 -13 Uhr) werden wir von Ausbildern der Johanniter Unfallhilfe eine Ausbildung in Erster Hilfe erhalten, ferner Informationen über funktionierende Schulsanitätsdienste, die Jugendabteilung der Johanniter, die Johanniter-Unfall-Hilfe, Technik und Sicherheit, Katastrophenschutz, die schnelle Einsatzgruppe,… Nebenbei, spätestens am Donnerstag werden wir überlegen, wie wir uns bei der Präsentation am Freitag einbringen (realistische Unfalldarstellung, oder...). Die Teilnahmebescheinigung kann bei 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.	
Produkt : noch offen	
Raumwünsche: 170	
Medienwünsche: -	
mitbetreuende Schüler: keine	

Projekt: Tiffany-Glas	**Nr. 7**
Leitung: GA	
Zielgruppe: 10/VS - S2	
Teilnehmerzahl: 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Sicherer und verantwortungsbewusster Umgang mit Werkstoffen und Werkzeugen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 7€	

Projektbeschreibung

Liebe SchülerInnen,
ihr werdet in diesem Projekt das Material Glas in seinen unterschiedlichen Formen erleben können.
Wir werden uns als erstens mit Sicherheitsmaßnahmen in der Werkstatt beschäftigen. Das nervt und langweilt vielleicht, ist jedoch wichtig und notwendig.
Anschließend werdet ihr Euch eine Form überlegen, welche ihr produzieren möchtet (Herz, Stern, etc.). Diese Form ist Euch freigestellt. Im Anschluss übertragen wir diese Form auf das Glas, welches wir schneiden, brechen und schleifen werden.



Nachdem ihr alle Glasteile hergestellt habt, werden wir diese anhand von Kupferband und Lötkolben wieder zusammenfügen. Somit entstehen unterschiedliche Glasfiguren - eine wundervolle Dekoration für Eure Wohnung oder einfach eine schöne Geschenkidee.



Ich freue mich auch Euch.

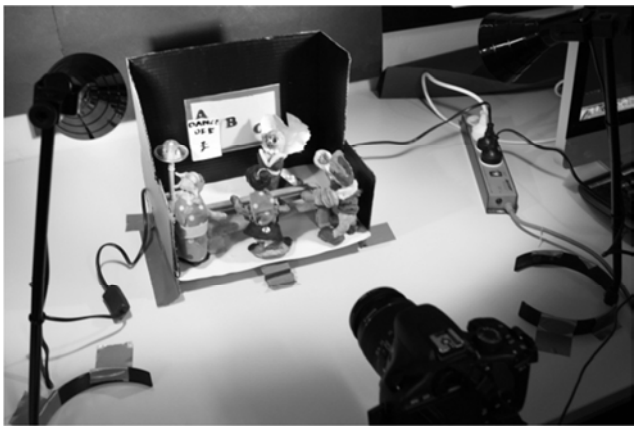
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage beider Schulen):
Tiffany-Glas Elemente

Raumwünsche: Metallwerkstatt/Holzwerkstatt

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Filmschnitt - Stop-Motion	**Nr. 8**
Leitung: GÖB	
Zielgruppe: 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	



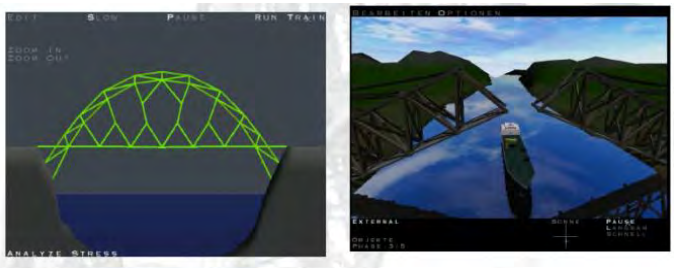
Nach einem kurzen Überblick zu den verschiedenen Möglichkeiten des Stop-Motion Trickfilms werdet ihr die unterschiedlichen Techniken erlernen. Eure Idee(n) werdet Ihr in einem Storyboard visualisieren, um diese im Anschluss filmisch umzusetzen. Mit der Stop-Motion Technik könnt ihr alle realen kleinen Objekte im Film in Bewegung versetzen! Euren Drehort gestaltet ihr selbstständig und nach den 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>Produkt:</u> Bericht auf der Homepage beider Schulen
<u>Raumwünsche:</u> BK1 StS
<u>Medienwünsche:</u> -
<u>mitbetreuende Schüler: -</u>

Projekt: Die Kunst, Kräfte zu überwinden	**Nr. 9**
Leitung: Gu	
Zielgruppe: ab Klasse 5	
Teilnehmerzahl: 16	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Phantasie, Sorgfalt und viel Geduld.	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 3 Euro (Materialkosten)	

Projektbeschreibung

Ein guter Ingenieur weiß es: stabile Brücken zu bauen ist eine echte Herausforderung. Sie müssen Last, Vibrationen und starke Winden standhalten. Welche Tricks wenden die Ingenieure an? Wie berechnen sie, welche Last eine Brücke tragen kann? Im Rahmen dieses Projektes werden wir zuerst uns mit den theoretischen Hintergründen beschäftigen.



Im Folgend werdet ihr eine Brücke entwerfen und ihre Belastbarkeit am Computer simulieren. Ist euer Entwurf soweit fertig, habt ihr Gelegenheit die Brücke unter Verwendung von Nudel und einer Klebepistole zu bauen. Anschließend werden wir testen, wie viel eure Konstruktionen wirklich tragen können. Achtet auf eure Füße!



<u>Produkt</u> Brücken-Ausstellung

<u>Raumwünsche:</u> Phänomentaraum

<u>Medienwünsche:</u> Beamer/Smartboard (bereits im Raum). 5 Laptops (aus der Physiksammlung)

<u>mitbetreuende Schüler:</u> keine

Projekt: Polizei und Justiz	**Nr. 10**
Leitung: Hei	
Zielgruppe: Jahrgänge 9 – S2 (Jüngere nach Absprache)	
Teilnehmerzahl: ca. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse sowie Geduld und die Fähigkeit sich bei Gericht angemessen zu benehmen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 0 – 5 Euro (Fahrkarten, evt. Essen)	

Projektbeschreibung

Interessierst du dich für die Arbeitswelt von Polizei und Gerichten?
Dann wähle das Projekt:

Berufsorientierung: Polizei und Justiz

Wir sind...

- **… am Dienstag an der Akademie der Polizei Hamburg.** Dort spielen wir ein Planspiel zum Polizeialltag. Außerdem erkunden wir im Polizeimuseum Besonderheiten und Herausforderungen polizeilichen Arbeitens.
- **… am Mittwoch im Strafjustizgebäude.** Dort nehmen wir an Gerichtsverfahren teil. Außerdem informieren wir uns im für Schüler und Schülerinnen eingerichteten offenen Gerichtssaal über Berufe am Gericht.
- **… am Donnerstag im Amtsgericht Altona.** Dort tauschen wir uns im Anschluss an eine Verhandlung mit einem Richter über seine Arbeit und seinen Beruf aus. Außerdem sprechen wir mit einem Rechtspfleger.

Am Montag bereiten wir uns inhaltlich und organisatorisch auf unsere Exkursionen vor. Wenn Ihr Interesse daran habt, bemühe ich mich außerdem um eine Jura-Studentin und / oder einen Rechtsanwalt als Gesprächspartner/-in.

Produkt: Bericht auf der Homepage
Raumwünsche: Montag und Freitag: Raum 412
Medienwünsche: Montag und Freitag: Smartboard
mitbetreuende Schüler: ./.

Projekt: Leben mit Behinderung	**Nr. 11**
Leitung: Hm	
Zielgruppe: alle Klassenstufen	
Teilnehmerzahl: max. 14 (optimal wären 10 -12)	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Offenheit, Neugier, Toleranz	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 10 Euro + Fahrkarte	

Projektbeschreibung

Ziel des Projektes ist eigene Erfahrungen mit dem Thema auszutauschen und zu reflektieren, neue Erfahrungen zu machen und letztendlich Hemmungen und Vorurteile abzubauen.

Während der Woche erhaltet ihr einen Eindruck davon, wie es ist mit einer Behinderung zu leben und wie es ist mit behinderten Menschen zu arbeiten.

Darüber hinaus sollen unterschiedlich Behinderungen erfahrbar werden. Wir werden erfahren wie es ist wenn, man
... nicht gehen kann.
... nicht sehen kann.
... nicht hören kann.

Kosten: Ca. 10 Euro für den Besuch im *Dialog im Dunkeln* bzw. *Dialog der Stille* + Fahrgeld

Wichtig: Aus organisatorischen Gründen ist am Mittwoch ein langer Tag einzuplanen. Voraussichtlich 8 -16:30 Uhr. (Dafür werden wir an einem Tag später beginnen.)

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):
Raumwünsche: 312
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Das alte und das neue Hamburg	**Nr. 12**
Leitung: Hs/Ht	
Zielgruppe: Klasse 7-10/VS	
Teilnehmerzahl: maximal 25	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust „Hamburg zu entdecken“	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10 Euro, Fahrscheine, Museumsbesuch	

Projektbeschreibung

Auf drei bis vier Exkursionen, deren Themen zum Teil schon festgelegt sind, die ihr aber auch zum Teil selbst bestimmen könnt, wollen wir die Stadt Hamburg erkunden.

Von uns vorgeschlagene Punkte sind:

- Hamburger Innenstadtrallye
- Besuch des Hamburg Museums (dort gibt es sehr viele Ausstellungsstücke und Modelle zur Geschichte Hamburgs; zum Beispiel zum Mittelalter und zur Verteidigung der Stadt, wer waren Klaus Störtebecker und die Vitalienbrüder, warum wurde die Hammaburg als Keimzelle Hamburgs nicht an der Elbe gegründet)
- Exkursion Altstadt – Hafencity (wo gibt es noch Überreste des alten Hamburgs, die Hafencity: größtes Städtebauprojekt Europas, was war da vorher?)
- Hamburger Hafen: Seetransport heute und vor 50 Jahren, wo sollte Hamburgs geplantes Olympia-Gelände entstehen?

Ihr sollt die Exkursionen mit eigenen Photos dokumentieren, die wir auf der Präsentationsveranstaltung ausstellen wollen.

Bei den Exkursionen nutzen wir öffentliche Verkehrsmittel, gehen aber auch manchmal etwas längere Strecken zu Fuß. Den Hamburger Hafen kann man auch gut mit dem Fahrrad erkunden.

Wir sind auf eure zusätzlichen Ideen gespannt!

Produkt: Ausstellung

Raumwünsche: Raum mit Beameranschluss 303

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Klassische Denkspiele für 2,3,4 Personen **Schach, Skat, Doppelkopf**	**Nr. 13**
Leitung: Je	
Zielgruppe: 5-S2	
Teilnehmerzahl: 24	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spielfreude, Anstrengungsbereitschaft Neues zu lernen, Konfliktfähigkeit	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 2 €	
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.	
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):	
Raumwünsche: 141	
Medienwünsche:----	
mitbetreuende Schüler: gerne 1-2 Schüler mit Vorerfahrungen	

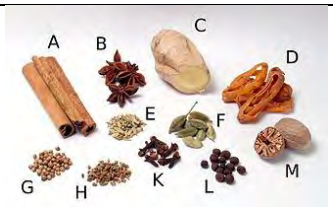
Projekt: Kopfrechentricks und Umgang mit dem Taschenrechner	**Nr. 14**
Leiter: Kle	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: ab Klasse 8 solltet ihr einen TR mitbringen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

Im letzten Schuljahr haben sich die Teilnehmer ausschließlich mit Kopfrechentricks und Gehirnakrobatik beschäftigt.
In diesem Jahr sollen die wichtigsten und für die Schule sinnvollsten Tricks vom Projekt des letzten Jahres nochmals erklärt und eingeübt werden.

In Klassenarbeiten und zentralen Prüfungen (Abschlussarbeit Klasse 10/Vs sowie im Abitur) kann als Hilfsmittel ab Klasse 8 teilweise aber auch der Taschenrechner verwendet werden.
Bei genügend Teilnehmern ab Klasse 8 sollen die wichtigsten Funktionen des Taschenrechners CS FX 991 DE PLUS erklärt und erläutert werden.

Produkt: Bericht auf der Homepage
Raumwünsche: 324
Medienwünsche: Beamer
mitbetreuende Schüler: -

Projekt: GEWÜRZE 	**Nr. 15**
Leitung: Km	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an fremden Ländern und exotischen Pflanzen, ihren Inhaltsstoffen, deren Verwendung, an haptischen Erfahrungen, Experimenten	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 8 .- €	

Projektbeschreibung

Salz und Pfeffer sind nicht alles:
Viele Pflanzenteile aus aller Welt machen heute unsere Lebensmittel und das Zubereiten von Speisen schmackhafter.
Wenn Du Lust hast, eine Entdeckungsreise entlang der Gewürzroute von Hamburg zu exotischen Landstrichen und zurück zu machen, um die Vielfalt von Gewürzen kennenzulernen, dann bist Du hier richtig:

- „Gewürzpflanzen-**Heimat**“ verschiedener Länder
- Auswahl von **Gewürzpflanzen**
- Geruch, Geschmack – sonstige **Wirkungen** erarbeiten
- Um welche **Pflanzenteile** handelt es sich
- **Inhaltsstoffe** ermitteln
- Führung im **Spicy’s Gewürzmuseum**
- **Ernte** im Schulgarten
- **Verwendungsmöglichkeiten** für Lebensmittel und Speisezubereitung

Wenn Du gerne recherchierst, mal riechst, fühlst, evtl. schmeckst, experimentierst und analysierst sowie Deine Ergebnisse schriftlich und bildlich dokumentierst, verspreche ich Dir eine Super-Projektwoche!

<u>Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):</u>

<u>Raumwünsche</u>: Biologie, Schulbücherei

<u>Medienwünsche</u>: DVDs, PCs,

<u>mitbetreuende Schüler:</u>

Projekt: Schilder und Schlüsselanhänger mit der CNC-Fräse	**Nr. 16**
Leitung: KN	
Jahrgang 10/VS bis S2	
Teilnehmerzahl: max. 10	
Voraussetzungen zur Teilnahme:	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 5 € Materialkosten	
Projektbeschreibung	
Hast Du Spaß am kreativen Arbeiten mit dem PC (Vektorgrafiken, …) und möchtest gerne Schilder, Schlüsselanhänger oder Fensterbilder selbst herstellen, dann bist Du hier richtig. Wir werden uns mit den Grundlagen von Konstruktionsprogrammen (LibreCAD) beschäftigen und damit Schilder, Schlüsselanhänger oder Fensterbilder erstellen. Diese werden dann mit Hilfe einer CNC-Fräse in 3D aus Holz ausgefräst geschliffen und lackiert. Wir fangen mit einfachen Formen an und lassen uns überraschen, wie kreativ Eure Ideen werden. Die erstellen Produkte könnt Ihr selbstverständlich mit nach Hause nehmen. Ich freue mich auf Euch und Eure Ideen.	
Produkt: Bericht auf der Homepage beider Schulen	
Raumwünsche: Metallwerkstatt	
Medienwünsche: 11 Notebooks	
mitbetreuende Schüler: keine	

Projekt: Crash-Kurs Gitarre	**Nr. 17**
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.	
Produkt: 1 Song	
Raumwünsche: Musikraum 40	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Marionettenbau	**Nr. 18**
Leitung: Me	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: max. 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	
Projektbeschreibung	
Du baust eine große Marionette nach deinen eigenen Vorstellungen: Sportler, Künstler, dich selbst, andere Wesen,.... Nach dem Bau des Holzskeletts am ersten Tag kann am zweiten Tag schon der Kopf aus Styropor / Bastelmasse gestaltet werden. Außerdem müssen Hände und Füße geformt, Kleidung genäht und die Puppe angemalt und aufgehängt werden. Wenn noch Zeit ist, dürfen die Marionetten natürlich auch in Aktion treten. Jeder mit Lust kann mitmachen; mitgebracht werden sollten Werkzeug (wenn vorhanden), Stoffreste und Pinsel / Farben – wir helfen uns gegenseitig (aus).	
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage): Ausstellung	
Raumwünsche: 313	
Medienwünsche: -	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: Backgammon	**Nr. 19**
Leitung: Nei	
Zielgruppe: 5-S2	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: alle sind willkommen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	

Projektbeschreibung

Backgammon ist einer der ältesten und weit verbreitetsten Spiele, die wir kennen. Anders als Schach ist Backgammon eine Mischung aus Glück und Strategie, was bedeutet, dass auch Anfänger mal gegen erfahrenen Spieler gewinnen können. Wer das Spiel gut beherrscht, findet in vielen Ländern Zugang zur einheimischen Kultur.

In diesem Projekt geht es darum, die Spielweise und Strategien zu erlernen, um am Ende das Spiel zügig und strategisch spielen zu können. Zum Backgammon gehört, neben Glück, die Wahrscheinlichkeitsrechnung, Geschick und auch etwas Psychologie. Diese werden wir im Projekt erlernen und einüben. Aber vor allem geht es darum, die Freude am Spiel zu erleben.

Vorsichtig, Backgammon kann süchtig machen!

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):
Raumwünsche: 321
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Boxen im Rahmen von Gewaltprävention	**Nr. 20**
Leiter: Og plus Trainer des Vereins Boxschool (Verein für Gewaltprävention)	
Zielgruppe: **ab 12 Jahre**/alle, die noch nicht beim Boxen waren oder sind!!!	
Teilnehmerzahl: 15	

Projektbeschreibung

Die Auswertung der letzten Projektwoche hat ergeben, dass es nach wie vor ein grundsätzliches Interesse an einem Boxprojekt gibt. Das soll jetzt wieder in Zusammenarbeit mit dem gemeinnützigen Verein Boxschool ermöglicht werden.

Ca. 2 bis 3 Stunden praktisches Ausprobieren von Boxen täglich (Konditionstraining, vor allem Seilspringen/Technikschulung, u.a. bewegen und schlagen, Schlagvarianten/Arbeit im Ring, sogenanntes Pratzentraining/Arbeit am Sandsack/Taktikschulung, etc.) wird dabei ergänzt durch Regelkunde, die Herausarbeitung von Fragen wie Fairness, Disziplin, Regeleinhaltung usw. im Rahmen von Gewalt-prävention. Gerade wer boxt, soll sich durch besonders besonnenes und nicht gewalttätiges Verhalten auszeichnen. Diese Inhalte sowie das Training werden von erfahrenen Übungsleitern des Vereins Boxschool geleitet. Natürlich werden immer nur Schläge angedeutet (außer beim Sandsack- oder Pratzentraining), um keine Verletzungen zu riskieren!

Eine Trainingseinheit besteht zunächst einmal aus dem Aufwärmprogramm (Skippings, Arme- u. Hüftekreisen, rechtes Knie heben u. die linke Faust nach vorne führen...)/danach werden für das Boxen wichtige Bewegungsabläufe geübt (ausweichen, Positionen wechseln, nach vorne gehen...)/ zum Ausklang gibt es dann noch Dehnungsübungen, die Körper und Geist entspannen sollen.

Jeder Mensch trägt Aggressionen in sich. Man muss lernen, sie zu kontrollieren. Dazu eignet sich Boxen vorzüglich! Man erfährt, Niederlagen sportlich zu nehmen und Fehler bei sich selbst zu suchen.

Wer boxt, tut das nicht, um anderen weh zu tun, sondern um seine eigenen körperlichen und psychischen Fähigkeiten zu trainieren. Boxen ist die Kunst des Sichverteidigens!!!

Produkt (Ausstellung, Präsentation o.ä.): Boxtraining/Gewaltprävention
Raumwünsche: Gorch- Fock Halle
Medienwünsche (TV, DVD, PC, Stellwände etc.): ev. Stellw. u. Videokamera
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Angeln	**Nr. 21**
Leitung: Ot	
Zielgruppe: alle Klassenstufen	
Teilnehmerzahl: max. 15 Schülerinnen und Schüler	
Voraussetzungen zur Teilnahme: -	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 10€ für den Angelteich	

Projektbeschreibung

Viele denken, dass Angeln die unauffälligste Art des „Nichtstuns“ ist – stimmt dies? Gegen diese Behauptung spricht ein deutsches Sprichwort, welches besagt: „Die Angel ins Wasser werfen tut’s nicht allein, der Fisch will auch gezogen sein!“. Möchtest du die Wahrheit über das Angeln erfahren? Dann bist du in diesem Projekt genau richtig!

Hier hast du die Möglichkeit in die Welt des Angelns einzutauchen. Bevor es aber ans Wasser geht, gibt es noch viele Dinge zu erfahren: z. B. eine theoretische Einführung zu verschiedenen Themen des Umwelt- und Tierschutzes, sowie der Gewässer- und Fischkunde. Außerdem musst du dich mit der Ausrüstung eines Anglers und den Umgang mit dieser vertraut machen (Montagen, Knoten, Wurftraining). Mit diesem Handwerkszeug ausgerüstet, soll es dann an einen Angelteich gehen. Hier kannst du dein eigenes „Angelglück“ auf die Probe stellen.

Produkt

Bericht für die Homepage (evtl. mit kurzer Bildstrecke oder einem kurzen Video)

Raumwünsche: 270

Medienwünsche: -

mitbetreuende Schüler: HaBe (Jg. 10)

Projekt: Gedichte, kreatives Schreiben und Kalligrafie	**Nr. 22**
Leitung: Pro	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: max. 18	
Voraussetzungen zur Teilnahme: --	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Material (Papier/Tinte) ca. 2,- /nach Verbrauch	

Projektbeschreibung



Gedanken denk' ich.
Feder fährt über Papier.
Nun siehst du sie auch.

Sprache bewusst erleben – als Schrift und als Gedanke. Sich Zeit nehmen, um das Wesentliche zu erfassen. Der Schönheit der Sprache näherkommen, ohne perfekt sein zu müssen.

*1) Wir lesen **Gedichte aus verschiedenen Kulturkreisen** und lernen verschiedene Arten sprachlicher Gestaltung kennen (z. B. japanische Haiku wie mein kleiner Versuch oben, arabische Ghasel, isländische Stabreimverse).*

*2) Wer mag, versucht **selbst etwas** zu **dichten**.*

*3) Gedichte oder Sprüche, die gefallen, gestalten wir in bewusster Schrift. Dazu beschäftigen wir uns mit **kalligrafischen Traditionen des Abendlandes, Chinas und Arabiens**. Vielleicht entstehen ein paar Grußkarten oder Poster?*

*4) Dies braucht Besinnung und Schwung gleichermaßen. Wir teilen die Zeit daher ein in respektvolle, **konzentrierte Stille und ungezwungen Austausch** – vielleicht auch bei einem gemeinsamen Mittagsimbiss?*

<u>Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):</u> Ausstellung

<u>Raumwünsche</u>: 411

<u>Medienwünsche</u>: --

<u>mitbetreuende Schüler</u>: --

Projekt: Trickfilme mit Powerpoint	**Nr. 23**
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>Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage beider Schulen):</u>

<u>Raumwünsche:</u> Computerraum 326

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

<u>mitbetreuende Schüler</u>: Ki Gü (Jg. 10)

Projekt: Schreibe Software für Hardware	**Nr. 24**
Leitung: Sch	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: für die Grundausstattung keine, sonst je nach Projekt	
Projektbeschreibung	
Programmiere LEGO-Roboter. Baue eine Alarmanlage oder ein digitales Haustier mit einem Arduino. Löte deine eigene Schaltung und steuere sie mit einem Mikrocontroller. In unserer Werkstatt für digitale Elektronik ist all das möglich. Mikrocontroller sind vollständige kleine Computersysteme mit Recheneinheit und Speicher, die man programmieren kann. Sie sind in Autos, Waschmaschinen, Fahrkartenautomaten, Spielzeugen und in deinem Handy eingebaut. Sie steuern LEDs und Motoren. Sie messen die Temperatur und empfangen Signale von einer Fernbedienung. In der Projektwoche lernst du die Welt der Mikrocontroller kennen. Je nach Vorwissen und Interesse suchst du dir dein eigenes Projekt aus. Beispiele findest du auf http://starthardware.org/ und diversen anderen Seiten im Internet. Das Projekt ist auch für Anfänger geeignet.	
Produkt: Ausstellung der Objekte	
Raumwünsche: R210 und R290	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler: evtl. HeSc, TiEc (S2 Phy)	

Projekt: Ultimate Frisbee	**Nr. 25**
Leitung: Si	
Zielgruppe: ab Jahrgang 7	
Teilnehmerzahl: mind. 10 - max. 18 SuS	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Teamgeist, faires Verhalten, Spaß am Frisbee spielen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 2-5 €	

Projektbeschreibung

Ultimate Frisbee ist eine Mannschaftssportart aus den USA, bei der sich alles um die Scheibe dreht.

Das Besondere am Ultimate ist, dass die Sportart ohne Körperkontakt, ohne Schiedsrichter und dabei fair gespielt wird. Die Mannschaften setzen sich aus **Mädchen und Jungen** zusammen.

In der Projektwoche werdet ihr viele verschiedene Wurftechniken, die Spielregeln und Taktiken lernen. Wir werden draußen auf dem Sportplatz trainieren, viel spielen und uns mit der Theorie beschäftigen.

Außerdem werden wir Unterstützung beim Training von einem **Ultimate-Frisbee-Weltmeister** bekommen. Aus dieser Projektwoche soll dann eine Ultimate-Frisbee-**Schulmannschaft** entstehen, die dann weiter in einer AG trainiert und im nächsten Jahr voraussichtlich an den **Schulmeisterschaften** 2017 teilnimmt.



Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):

Raumwünsche: Sportplatz, gegebenenfalls Turnhalle bei Regen

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Volleyball	**Nr. 26**
Leitung: SöEl, BeHus, LeHe	
Zielgruppe: ab 8. Klasse	
Teilnehmerzahl: max. 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 0	
Projektbeschreibung	
Wir bieten ein Volleyballprojekt an, indem ihr die Grundlagen des Volleyballs lernt oder verbessert. Jeden Tag kommen neue Aufgaben und Trainingsspiele auf euch zu. Durch viele Spiele könnt ihr Gelerntes anwenden und am Ende der Projektwoche vorführen. Wir freuen uns auf euer Interesse und zahlreiche Teilnahme.	
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):	
Raumwünsche: Beachvolleyballfeld	
Medienwünsche: -	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: Fit in allen Booten (Kanu und Kajak)	**Nr. 27**
Leitung: Str und Sf	
Zielgruppe: alle, davon die Hälfte Klasse 9 und älter	
Teilnehmerzahl: 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: : Jugendschwimmabzeichen Bronze, keine Scheu vor Wasser, Ausrüstung: Wind und Regendichte Jacke, Brillenträger mit Brillenband	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 5,- + HVV	

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.

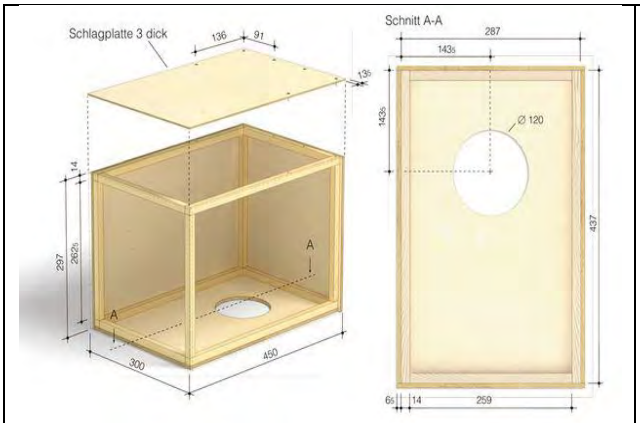
Ausrüstung: Winddichte und wasserdichte Kleidung
Ort/Termine:
Das Projekt findet in Cranz am Bootshaus der Schule am Estebogen und in Hamburg auf der Alster statt.

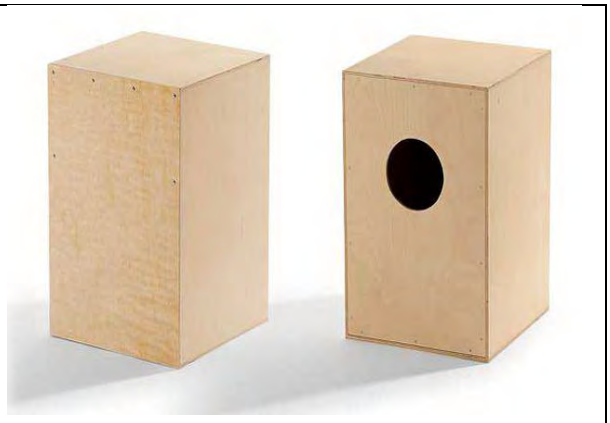
Produkt: Bericht auf der Homepage
Raumwünsche:
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Cajón (Kistentrommel) selbst bauen + Trommelworkshop	**Nr. 28**
Leitung: Ta + ein Tischler	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: höchstens 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Verantwortungsvoller Umgang mit Werkzeug + Lust auf gemeinsames Trommeln	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine Wenn man seinen Bau mit nach Hause nehmen möchte, Materialkosten	

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.

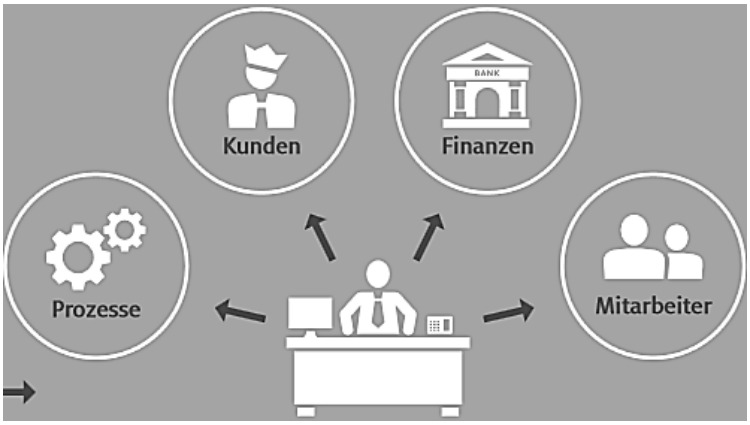




Produkt : Kleine Präsentation auf den selbstgebauten „Cajones“	
Raumwünsche: 311 + 315	
Medienwünsche: ---	
mitbetreuende Schüler: ---	

Projekt: WIWAG - Wirtschaftsplanspiel	**Nr. 29**
Leiter: Tru	
Zielgruppe: 10/VS/S2	
Teilnehmerzahl: 20-24	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung





Du wolltest schon immer mal in einem Vorstand eines mittelständischen Unternehmen sitzen und Entscheidungen zum Wohl der eigenen Firma treffen? Du wolltest schon immer einmal wissen, welche Auswirkungen Vorstandentscheidungen auf den Markt bzw. für die Firma bewirken? Du möchtest dich in einem Team mit anderen 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 waren die Effekte auf Bilanzen, Gewinn- und Verlustrechnungen und Cashfl ow, 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.

Produkt: Homepage / Bericht

Raumwünsche: Klassen-/Kursraum + 2 Differenzierungsräume 401, 402, 403

Medienwünsche: Beamer oder Smartboard

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Klettern	**Nr. 30**
Leiter: Vl	
Zielgruppe: ab Klasse 6	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 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!

Produkt : Vorführung in Sporthalle
Raumwünsche: Sporthalle StS
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Mountainbike/Fahrradtrekking	**Nr. 31**
Leiter: Vo+ Wf (extern)	
Zielgruppe: SchülerInnen mit guter Fitness ab Jg 8	
Teilnehmerzahl: max. 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: verkehrs- u. geländetaugliches Fahrrad, Ersatz-Schlauch, Pumpe, sehr gute Fitness	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10 €	

Projektbeschreibung

Die Ausschreibung richtet sich an fahrradbegeisterte SchülerInnen ab Jg 8, die eine **sehr gute Fitness** mitbringen und Strecken von 50 Kilometern (und mehr) problemlos bewältigen können. Die meisten der Tage werden wir auf teilweise anspruchsvollen Strecken in der Fischbeker Heide und in der Haake (Mountainbike!) zurücklegen. Auch kleinere Instandsetzungen (Reifenwechsel, -reparatur) könnten ein Thema sein . Möglicherweise werden wir auch die Werkstatt eines Fahrrad-Rahmenbauers besuchen. Unbedingte Voraussetzung sind ein Fahrrad, das **verkehrs- und geländetauglich** ist (zwei voneinander unabhängige Bremsen, alle Schrauben und Bauteile fest, usw.) und ein **Helm**; - wer ohne Helm antritt, verbleibt in der Schule! Auch bei schlechterem Wetter werden wir unterwegs sein, entsprechend geeignete Kleidung muss also ebenso vorhanden sein. Sollte jemand kein Moutainbike besitzen, ist eine Teilnahme evtl. dennoch möglich; in diesem Fall bitte rechtzeitig (d.h. **vor** einer Anmeldung) Rücksprache mit der Projektleitung (Vorberg) aufnehmen. Knifflige Trial-Passagen in der Fischbeker Heide können z.B. nur mit einem Mountainbike bewältigt werden. An einem der Tage werden wir voraussichtlich einen längeren Trip mit dem Tourenrad unternehmen. Eine Streckenlänge von ca. 60 km ist dabei durchaus möglich.

Nicht nur an dem Tag kann die für die Projektzeit veranschlagte tägliche Dauer auch höher ausfallen!

Produkt: Ausstellung, Präsentation o.ä.

Raumwünsche:

Medienwünsche:

mitbetreuende Schüler:

Projekt: Manga zeichnen	**Nr. 32**
Leitung: Vs	
Zielgruppe: alle Altersstufen	
Teilnehmerzahl: maximal 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -	

Projektbeschreibung: Manga zeichnen

In dieser Woche könnt ihr lernen, wie man Manga zeichnet. „Manga“ nennt man den japanischen Comic. Wir fangen mit einfachen Grundlagen an und ihr werdet dann Schritt für Schritt eigene Mangafiguren entwickeln. Vielleicht entsteht sogar ein kleiner Comic im Mangastyle bis zum Ende der Woche. Wer von euch das Mangazeichnen schon probiert hat, weiß, dass man ziemlich viel üben muss. Dazu habt ihr jetzt mal eine ganze Woche Zeit. Vielleicht gibt es auch schon Fortgeschrittene unter euch, die in ihrer Freizeit kaum noch zum Mangazeichnen kommen. In dieser Woche habt ihr die Gelegenheit und könnt euren eigenen Mangastyle weiter entwickeln. Ihr könnt auch Mangabände mitbringen, die ihr gelesen habt und sie euch gegenseitig vorstellen und zur Übung versuchen, daraus etwas abzuzeichnen. Im Vordergrund steht aber das Zeichnen eigener Figuren.
Wir werden uns nur mit solchen Manga beschäftigen, in denen es absolut gewaltfrei zugeht, die phantasievoll sind und in denen ein respektvolles Miteinander vorgelebt wird. Alles andere hat hier keinen Platz.

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):
Raumwünsche: 180
Medienwünsche:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: Karate und Selbstverteidigung	**Nr. 33**
Leitung: Wa	
Zielgruppe: alle	
Teilnehmerzahl: bis 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an Bewegung; möglichst wenig Berührungsängste oder die Bereitschaft diese abzubauen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine	

Projektbeschreibung

Karate ist eine traditionelle japanische Kampfkunst (Budo). Das Training enthält neben der eigentlichen kämpferischen Ausbildung (Wettkampf oder „Selbstverteidigung“, s.u.) auch Elemente der Körperbeherrschung und Gymnastik, sowie der Zen-Philosophie: Karate ist nicht nur „Kampf“, sondern auch „Kunst“, eben Kampf-kunst.

Selbstverteidigung bedeutet im weiteren Sinne: Umgang mit bedrohlichen Situationen. Im engeren Sinne bedeutet es, körperliche Angriffe verschiedener Art abwehren zu können. Im Gegensatz zur Kampfkunst geht es also nur darum, dass die Techniken in der Realität funktionieren und ihren Zweck erfüllen.

Wir wollen in diesem Projekt grundlegende Techniken und Bewegungsformen des Karate (Wado-Ryu-Stil) kennenlernen und üben, um ein Gefühl für die Faszination dieser Kampfkunst zu bekommen. Außerdem wollen wir uns spielerisch mit dem Thema Selbstverteidigung beschäftigen. Dazu gehören z.B. Fallschule, grundlegende Verteidigungsstrategien (auch bei mehreren Angreifern, auf dem Boden, mit dem Rücken zur Wand, usw.), Befreiung aus verschiedenen Griffen, und Ähnliches. Die beste Selbstverteidigung ist aber, es gar nicht erst zu einem Angriff kommen zu lassen! Daher wollen wir auch überlegen und ausprobieren, wie wir uns so verhalten können, dass bedrohliche Situationen gar nicht erst entstehen und Konflikte nicht eskalieren.

Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage): Demonstration

Raumwünsche: The 2 in der PMH

Medienwünsche: keine

mitbetreuende Schüler: keine

Projekt: Sticken – gar nicht altmodisch !!!	**Nr. 34**
Leitung: We	
Zielgruppe: ab Klasse 5	
Teilnehmerzahl: 10 Schülerinnen und Schüler	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust, etwas selbst herzustellen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 10 – 15 Euro	
Projektbeschreibung	
Wer Lust am Handarbeiten und Geschick im Umgang mit Nadel und Faden hat, ist in diesem Projekt goldrichtig. Wir sitzen in gemütlicher Runde zusammen und besticken, was immer uns in die Finger kommt: einen Kissenbezug, ein Handtuch, ein Leinenband … Es entstehen Lavendelsäckchen, gefüllt mit duftendem Lavendel für deinen Wäscheschrank, Buchzeichen, Glücksbringer. Du kannst wunderschöne Geschenke selbst machen oder auch dich selbst beschenken; es kommt ganz auf deine Ideen an. Es wäre hilfreich, wenn du dir einen Stickrahmen organisieren könntest und schon mit ersten Ideen zur Vorbesprechung kommen würdest. Ich freue mich auf Dich !!!	
Produkt (Präsentation am 15. Juli/ Bericht auf der Homepage):	
Raumwünsche: **190**	
Medienwünsche:	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Boot Camp – Fitness-Woche im Freien	**Nr. 35**
Leiter: Wil	
Zielgruppe: Klasse 8 – S2	
Teilnehmerzahl: 14	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß am Sport	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. 10€	
Projektbeschreibung	
Im Boot Camp werden wir gemeinsam im Freien Sport treiben. Vier Tage lang probieren wir an unterschiedlichen Orten unterschiedliche Fitnesstrends und -sportarten aus. Als Kontrast zu langen Schultagen, an denen wir drinnen auf Stühlen sitzen, werden wir in der Projektwoche schwimmen gehen, Beachvolleyball spielen, und intensive Fitnesseinheiten im Freien absolvieren. Schön wäre es, wenn ihr eure eigenen Wünsche zu sportlichen Aktivitäten mit einbringen könnt. Im Mittelpunkt steht dabei das gemeinsame Sporttreiben und das Auspowern im Freien.	
Produkt : Bericht auf der Homepage	
Raumwünsche: /	
Medienwünsche: /	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Schwimmen	**Nr. 36**
Leiter: Wil	
Zielgruppe: Klasse 5-6	
Teilnehmerzahl: 10-15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Du musst schwimmen können! (Seepferdchen-Abzeichen)	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: max. 10€	
Projektbeschreibung	
Während des Schwimmprojektes werden wir uns dem Schwimmen widmen. Einer 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. Sogar Wasserball kann man spielen. Das Wasser bietet aber auch Gefahren, mit denen wir uns auseinandergesetzt haben müssen, bevor wir schwimmen gehen. Im Schwimmprojekt lernen wir zunächst, wie wir uns sicher im Wasser aufhalten können und dann werden wir vor allem unsere Schwimmtechnik verbessern. Ein Ausflug an den Stadtparksee ist ebenfalls geplant, dort kann man beim Schwimmen manchmal sogar kleine Fische beobachten. Des Weiteren sind Spiele im Wasser (Wasserball zum Beispiel ...) und an Land geplant.	
Produkt : Bericht auf der Homepage	
Raumwünsche: /	
Medienwünsche: /	
mitbetreuende Schüler:	

Projekt: Triathlon	**Nr. 37**
Leitung: Wo	
Zielgruppe: Jg. 8 – S2	
Teilnehmerzahl: 12 - 15	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Schwimmabzeichen Bronze, körperliche Fitness, verkehrstüchtiges Fahrrad	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 5 - 10 Euro	
Projektbeschreibung	
"You'll never swim, bike and run alone!" – So lautet Motto der Triathlon-Abteilung des FC St. Pauli und so wird auch die Woche im Triathlon-Projekt aussehen: Schwimmen, Radfahren und Laufen! Das unmittelbar aufeinanderfolgende Absolvieren der drei Ausdauersportarten gilt als ultimative Herausforderung! Die drei Disziplinen werden wir einzeln trainieren, um am Ende der Woche einen kompletten (Sprint)-Triathlon zu bestreiten. Dabei werden wir uns auf der Laufbahn des Sportplatzes, im Schwimmbad und auf diversen Radstrecken im alten Land aufhalten. Aber auch mit Athletiktraining, gesunder Ernährung, der Geschichte des Triathlons und mit dem Ironman auf Hawaii werden wir uns beschäftigen. Wenn ihr es jetzt schon locker schafft, 5km ohne Pause zu joggen, seid ihr dem Projekt richtig!	
Produkt Homepage-Bericht (evtl. Video)	
Raumwünsche: /	
Medienwünsche: /	
mitbetreuende Schüler:	

		Projekt	Jg.
1	**Ai**	Kreative Berufe	ab 7
2	**ALT**	Alkohol	ab 9
3	**AnSe**	Improtheater	alle
4	**Bar**	Kultur pur	ab 8
5	**FiMe**	Handball	5 + 6
6	**Fz**	Erste Hilfe	ab 8
7	**GA**	Tiffany-Glas	10/VS-S2
8	**GÖB**	Animation/ Stop-Motion	ab 7
9	**Gu**	Kunst, Kräfte zu überwinden	alle
10	**Hei**	Polizei und Justiz	ab 9
11	**Hm**	Leben mit Behinderung	alle
12	**Hs Ht**	Das alte und das neue Hamburg	7-10/VS
13	**Je**	Denkspiele	alle
14	**Kle**	Kopfrechentricks und TR	alle
15	**Km**	Gewürze	alle
16	**KN**	Schilder und Schlüsselanhänger	10/VS-S2
17	**Lh**	Gitarre	alle
18	**Me**	Marionettenbau	alle
19	**Nei**	Backgammon	alle
20	**Og**	BOXEN	ab 12 Jahren
21	**Ot**	Angeln	alle
22	**Pro**	Gedichte, kreatives Schreiben und Kalligrafie	alle
23	**Rl**	Trickfilme mit Powerpoint	alle
24	**Sch**	Programmieren	alle
25	**Si**	Ultimate Frisbee	ab 7
26	**SöEl**	Volleyball	ab 8
27	**Str+Sf**	Kanu/ Kajak	alle
28	**Ta**	Cajon	alle
29	**Tru**	WIWAG	10/VS-S2
30	**Vl**	Klettern	ab 6
31	**Vo**	Mountainbike/Fahrradtrekking	ab 8
32	**Vs**	Manga zeichnen	alle
33	**Wa**	Karate und Selbstverteidigung	alle
34	**We**	Sticken	alle
35	**Wil**	Boot Camp	ab 8
36	**Wil**	Schwimmen	5-6
37	**Wo**	Triathlon	ab 8