GYMNASIUM FINKENWERDER

Projektwoche
Sommer 2015
Mo 6.7. – Frei 10.7.

3 aus 34

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: **Radfahren**		**1**
Leiter: Ah		
Zielgruppe: ab Klasse 7		
Teilnehmerzahl: max. 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: verkehrstaugliches Fahrrad, Fahrradhelm		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. € 20,-		
Projektbeschreibung		
Im Mittelpunkt des Projektes stehen verschiedene Touren : 1. Teufelsbrück, Schulau, Lühe, Borstel, Cranz, Finkenwerder (35 km) 2. Neuenfelde, Rübke, Buxtehude, Moorende, Hove, Finkenwerder (30 km) 3. Finkenwerder, Neuenschleuse (Grillen auf Hanskalbsand), Finkenwerder (30km) Daneben werden folgende Themenkomplexe von Bedeutung sein: Verkehrssicherheit, Ausrüstung, Tourenplanung, Reparatur, Karte contra Navi, Fitnesstraining mit dem Fahrrad, Reiseberichte, Fahrradtourismus ...		
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Fotostrecke		
Raum: 312		
Medien:		
mitbetreuende Schüler:		

Projekt: Yarn Bombing - Fine Street Art Collection		**2**
Leiter: Ai		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 10		
Voraussetzungen zur Teilnahme: „streetsmart“ und Wille zur Weltverschönerung		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 15,-		

Projektbeschreibung

In Finkenwerder, vielleicht auch anderswo…
Mit Garn, Plastiktüten, Reststoffen häkeln, stricken, knoten, weben.
Plätze, Skulpturen, Bänke, Fahrräder, alles, was zu verschönern wäre, wird in Angriff genommen und bunter.

„Chill area“ auf der Straße (Beispiel: http://content.time.com)



<u>Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):</u> Powerpoint, Fotos

<u>Raum:</u> 150

<u>Medien</u>: -

<u>mitbetreuende Schüler:</u>

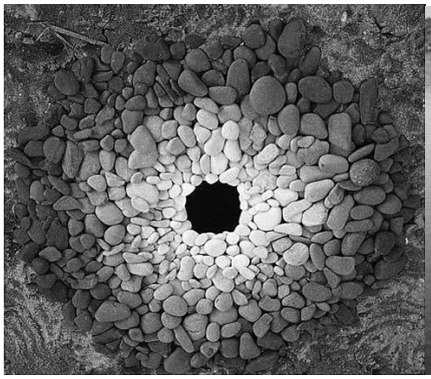
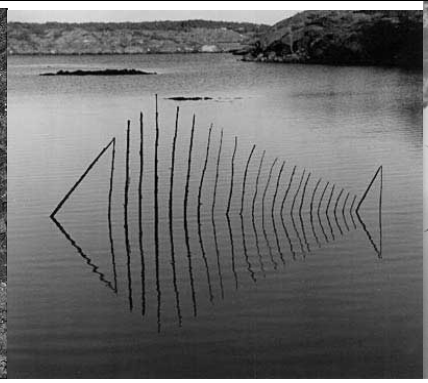
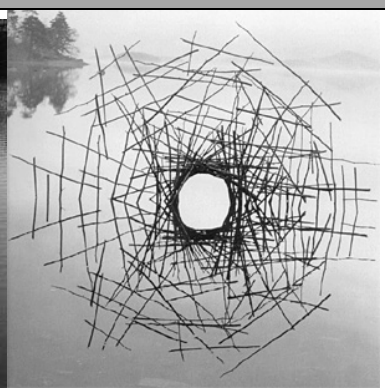
Projekt: **Akrobatik**		**3**
Leiter: Dal		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: bis 20		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Sportkleidung und Spaß an Sport		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -		
Projektbeschreibung		
Wir wollen lernen gemeinsam Pyramiden zu bauen aber auch Figuren zu 2 und zu 3. Besseres Körpergefühl und Wahrnehmung, Handstand, Radschlag bis hin zu Vorübungen zum Salto und Flickflack. Grundfiguren wie Rolle und Bewegungsabläufe veranschaulichen und begreifen.		
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Vorführung		
Raum: Sporthalle		
Medien: -		
mitbetreuende Schüler: -		

Projekt: Alternativkonzepte in der aktuellen Wirtschaftswissenschaft	**4**
Leiter: Dit	
Zielgruppe: ab Jg. 10	
Teilnehmerzahl: 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an wirtschaftlichen Zusammenhängen	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: evtl. Fahrscheine für Besuche	
Projektbeschreibung	
Die Weltwirtschaftskrise, die seit 2008 andauert und mittlerweile Staaten wie Griechenland so ruiniert hat, dass die Kindersterblichkeit wieder anstieg und chronisch kranke Menschen ihre Behandlung nicht mehr bezahlen können, weckt die Frage nach Alternative zum aktuellen Finanzkapitalismus. Wir wollen zunächst die Hintergründe des Finanzkapitalismus klären (Filme, Texte) und dann verschiedene Alternativprojekte prüfen. Dazu können wir uns mit WirtschaftswissenschaftlerInnen treffen, Selbstverwaltete Betriebe besuchen und auch mit WirtschaftsredakteurInnen (Hamburg ist schließlich eine Pressestadt) sprechen. Mögliche Alternativkonzepte sind Selbstverwaltete Betriebe (Arbeiter verwalten den Betrieb ohne einen Arbeitgeber — ein sehr verbreitetes Konzept nach dem 2. Weltkrieg, das von der US-Army mit Gewalt beendet wurde), Produzenten-Konsumenten-Kooperationen (vor allem in der ökologischen Landwirtschaft beliebt), Genossenschaften (die größte gibt es in Spanien, groß wie ein Konzern), Regionalwährungen (soll es in der Lausitz und in anderen Regionen geben, wäre ein Lösungskonzept für Griechenland) oder Crowd-Funding (gibt es z.B. für PC-Spiele). An Ende des Projektes soll eine kleine Ausstellung der Projekte und unserer Bewertung stehen.	
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): evtl. Videointerview	
Raum: 412	
Medien: Beamer und DVD-Spieler	
mitbetreuende Schüler: nein	

Projekt:	**Taschen nähen mit der Nähmaschine**		**5**
Leiter: Fz			
Zielgruppe: ab Jg.7			
Teilnehmerzahl: 12			
Voraussetzungen zur Teilnahme: Nähmaschinenkenntnisse und das Mitbringen einer Nähmaschine wären schön, sind aber nicht zwingend erforderlich.			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Ca. € 6,- – 8,- für den Stoff + eine HVV-Karte, falls keine Schülermonatskarte vorhanden.			
Projektbeschreibung			
Zunächst suchen wir uns einen geeigneten Stoff aus. Dazu fahren wir "in die Stadt". Anschließend üben wir auf Papier, gerade Linien und Bögen zu nähen. Die Fäden müssen eingefädelt werden (gar nicht so einfach!), dann wird mit einfachem Stoff geübt und los geht es: Zuschneiden, nähen, bügeln,...			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Fertige Taschen, Ausstellung			
Raum: 303			
Medien:keine			
mitbetreuende Schüler: Frau Schröder, Schneiderin			

Projekt: Landart-Naturkunst an der Süderelbe		**6**
Leiter: GÖB		
Zielgruppe: Jahrgang ab Jg. 9		
Teilnehmerzahl: 12- 14		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Kreative und selbstständige Arbeitshaltung, Fahrrad, evtl. Gummistiefel		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: Kosten für das Fotobuch ca. 9 €		

Projektbeschreibung

Wenn du dich für Kunst und Natur interessierst und keine Angst vor dreckigen Händen hast, dann bist du hier richtig! Zu Beginn werdet ihr entsprechende Künstler und deren Arbeiten kennenlernen, um einen kleinen Überblick der Möglichkeiten zu erhalten. Ihr werdet auf dem Gelände der ias-Süderelbe die Gelegenheit haben aus unterschiedlichen Naturmaterialien selbst entwickelte Ideen umzusetzen und zu fotografieren. Da alle Arbeiten vergänglich sind wird zum Abschluss aus den vor Ort gemachten Fotos ein kleines Fotobuch am Computer erstellt.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Die Fotos der Arbeiten werden in einem Fotobuch zusammengefasst.
Raum: StS BK1
Medien: -
mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Reise zu den Römern in Germanien		**7**

Leiter: Hei, Pro

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: bis 30

Voraussetzungen zur Teilnahme: --

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: für zwei Tagesausflüge ca. 35,-

Projektbeschreibung



Wir bewegen uns in Gedanken 2000 Jahre zurück. Da wollen **die Römer** gerade **Germanien erobern**. Wie sie das versuchen, warum sie das versuchen, und inwieweit es geklappt hat? Das erfährst Du im Projekt.

An zwei Tagen werden wir **Ausflüge** an Orte machen, wo die Römer waren bzw. wo wir Objekte aus der Römerzeit ansehen können. Dazu fahren wir an einem Tag nach Kalkriese (bei Osnabrück) – hier wurden die Legionen des Römers Varus vernichtend geschlagen, dabei ging die Maske rechts verloren. Außerdem sehen wir uns ein Museum für antike Kunst an (Kiel oder Hannover).

Wir werden uns mit den historischen Hintergründen beschäftigen (unter anderem aus römischen Texten – Latein brauchst Du aber nicht zu können). Aber auch über die Kultur der Römer und ihre Kunstwerke werden wir vieles erfahren.

Zum Abschluss werden wir unsere Erfahrungen in einer kurzen Vorführung präsentieren.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Vorführung

Raum: 402

Medien: -

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: Stadtentwicklung- Hamburgs aktuelle Großprojekte	**8**
Leiter: Hs	
Zielgruppe: Jg. 9-S2	
Teilnehmerzahl: bis ca. 20	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Lust Hamburgs aktuelle Stadtplanungsprojekte vor Ort kennenzulernen und dabei Einblicke in Geographie, Geschichte und Stadtplanung Hamburgs zu bekommen, Fotos zu machen und einen kleinen Beitrag für die Homepage zu erstellen.	
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 3-4 blaue Fahrscheine	
Projektbeschreibung	
Auf 3-4 Exkursionen soll über die Hafencity, die „Neue Mitte“ Altona und über das geplante Olympiagelände informiert werden. An einem Tag werden wir das Hamburg Museum besuchen und uns anhand von Stadtmodellen über die räumliche Entwicklung Hamburgs von der Hammaburg bis in die Gegenwart informieren. Bei gutem Wetter werden wir dann auch die historische Altstadt genauer unter die Lupe nehmen. Bei den oben genannten Stadtentwicklungsprojekten geht es darum: Wo befinden sie sich innerhalb Hamburgs? Wie wurden diese Räume (Gebiete) früher genutzt und wieso soll sich ihre Nutzung ändern? Wie soll die zukünftige Nutzung sein? Gibt es Probleme bei der Realisierung der Projekte?	
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Beitrag für die Homepage	
Raum: 411 , am Donnerstag Computerraum 210	
Medien:	
mitbetreuende Schüler: -	

Projekt: **Auf den Spuren von Portugiesen und Franzosen in HH**		**9**

Leiter: Ht

Zielgruppe: Jg. 7-S2

Teilnehmerzahl: ca. 12

Voraussetzungen zur Teilnahme: verkehrssicheres Fahrrad, Digitalkamera

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer:

- 4 blaue Fahrscheine, Kosten für eine Stadtführung (insgesamt ca. 13,00 €),
- Verpflegung am Grilltag,

Projektbeschreibung

Wir lernen die Handelsnetzwerke der Portugiesen, Spanier und Franzosen kennen, die sich ab dem 15. Jh. in Hamburg niederließen. Sie bilden ein wichtiges Fundament für den Wohlstand der Hansestadt Hamburg und zeigen, welche Chancen Migration und Fremdsprachenkenntnisse eröffnen.

1. Montag: Einstimmung auf das Projekt! Danach gehen wir vom Chilehaus durch das Kontorviertel zum Hafen, dann zum Portugiesenviertel.
2. Dienstag und Mittwoch: Erkundungsfahrten mit dem Fahrrad

2.1 zu den Alsterarkaden am Rathausmarkt

2.2 zum Alsterpavillon am Jungfernstieg

2.3 zum Logenhaus an der Moorweide

2.4 zum Kontorhaus von Hapag-Lloyd am Ballindamm

2.5 zu Napoleons ehemaligem „Pferdestall“, der Petrikirche

2.6 zum Thaliatheater an der Binnenalster

2.7 zum Gedenkstein für die Toten der napoleonischen Besatzung in der Nähe des Bahnhofs Barmbek

2. 8 zum Heinrich-Heine-Haus an der Elbchaussee

3. Donnerstag: Grillen an der Elbe oder an der Oberalster - nach Schülerwunsch

Nachbereitung der Migrationsgeschichte und Planung der Ausstellung

4. Freitag: Darstellung der Migrationsgeschichte, der besuchten Orte an Stellwänden

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Beitrag für die Homepage

Raum: 305

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Rund um die Fußball – Weltmeisterschaft der Frauen**		**10**
Leiter: Kl			
Zielgruppe: alle Mädchen			
Teilnehmerzahl: max. 24			
Voraussetzungen zur Teilnahme: gute Kondition, viel Spaß am Fußballspiel			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine			
Projektbeschreibung			
- Einige Übungen und verschiedene kleine Spiele, die das technische Niveau und das taktische Verständnis fördern - Geschichten und Fragen zum Frauenfußball und zu den bisherigen Frauenfußball-Weltmeisterschaften - Fragen zum Auslosungs- und Durchführungsmodus und Fragen, die mit der Kombinatorik beantwortet werden können, z.B. „Wie viele verschiedene Endspiele sind möglich?“ oder „Wie viele Endspiele sind nach der Gruppenphase noch möglich?“ - Wir spielen ab dem Viertelfinale die laufende WM aus.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):			
Raum: Sportplatz			
Medien:			
mitbetreuende Schüler: -			

Projekt:	**Mathe-Akrobatik/ Brain Games**		**11**
Leiter: Kle			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl: 15			
Voraussetzungen zur Teilnahme: Fit im Kopf sein wollen!			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine			

Projektbeschreibung

Berechne möglichst schnell: $172 \cdot 188$ ... Wie lang hat's gedauert?

Der Taschenrechner gilt gemeinhin als Retter bei jeder Aufgabe. Schüler und Erwachsene vertrauen ihm nahezu blind, vergessen dabei allerdings, dass man in vielen Fällen im Kopf sogar schneller rechnen kann.

Dazu benötigt man:

1. Ein grundlegendes Verständnis darüber, was sich im Kopf abspielt.
2. Ein paar effektive Rechentricks, mit denen man so richtig beeindrucken kann.
3. Ein bisschen Übung.

Alle drei Dinge sollen in diesem Projekt in den Blick genommen werden.

In einzelnen Phasen werden Möglichkeiten erarbeitet und trainiert, wie man beispielsweise $172 \cdot 188$ schneller berechnen kann als der Taschenrechner.

Das funktioniert wirklich!

Ansonsten: LOGIK-Rätsel, Denksport-Aufgaben,

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): **Präsentation**
Raum: 110
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Handball – eine Sportart kennenlernen**		**12**
Leiter: Kop			
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 die letzte WM (Austragungsort war Katar) nachspielen und so viele eigene Spiele austragen, 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.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): 7-Meter-Werfen
Raum: Sporthalle mit Toren
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**Crash-Kurs Gitarre**		13
Leiter: Lh			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl: 14			
Voraussetzungen zur Teilnahme: -			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -			
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 (Präsentation oder Homepagebericht): 1 Song			
Raum: Musikraum 40			
Medien:			
mitbetreuende Schüler:			

Projekt:	**Marionetten bauen**		**14**
Leiter: Me			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl:			
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: max. 10 Euro			
Projektbeschreibung			
Wir wollen in dieser Woche Marionetten bauen. Es entsteht eine große Marionette samt Spielkreuz. Ihr entscheidet euch für einen menschlichen Typ, z.B. einen klassischen Clown oder aber eine modernere Figur, z.B einen Skateboarder und stattet dann die Grundfigur mit entsprechender Kleidung und Accessoires aus. Oder warum baut ihr euch nicht selbst? Der Kopf wird entweder geschnitzt oder entsteht aus einer Holzkugel, die bemalt wird. Wenn wir am Ende noch Zeit haben, können wir uns kurze Szenen überlegen, in denen sich eure Figuren treffen. Material: Das Grundmaterial wird gestellt; wir brauchen Farben, Stoff- und Fellreste etc.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Ausstellung (Vorführung?)			
Raum: 311			
Medien -			
mitbetreuende Schüler: -			

Projekt:	**Chemisches Laborpraktikum**	**15**
Leiter: 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.		
voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		

Projektbeschreibung

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

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

Es darf nicht mit explosionsgefährlichen und sehr giftigen Gefahrstoffen umgegangen werden.

Raum: StS Che 1 und 2
Medien:-
mitbetreuende Schüler:-

Projekt:	**Global Village**		**16**
Leiter: Nei, Andrea Vermaaten			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl: 15			
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse an andere Kulturen			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer:			
Projektbeschreibung			
Tauche ein in eine fremde Kultur. Entwickele eine neue Identität und begegne eine andere Kultur neu. In diesem Projekt werden kleinere Gruppen die Kultur eines fremden Landes nicht nur erforschen und entdecken, sondern für die Zeit des Projekts für sich annehmen. Für jede Kulturgruppe entsteht eine eigene „Village“ (Dorfgemeinschaft). Je nach Alter und Interessen können verschiedenen Aspekten der Kultur, ob Musik, Essen, Geschichte, tägliches Leben in der Familie oder viel anderes in den Projekt mit einbezogen und auf verschiedenen Weise aufbereitet werden. Am Ende findet eine Begegnung der Kulturen statt, die zu einem Dialog führt, der aus der Perspektiven der neuerworbenen Rollen heraus geführt wird.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): wird im Projekt entschieden			
Raum: 325 (+321 + 324)			
Medien: Internetanschluss, evtl. Beamer			
mitbetreuende Schüler:			

Projekt: **Boxen im Rahmen von Gewaltprävention**	**17**
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 Gewaltprävention. 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 (Präsentation oder Homepagebericht): Boxtraining/Gewaltprävention
Raum: Gorch- Fock Halle
Medien: ev. Stellw. u. Videokamera
mitbetreuende Schüler:

Projekt: **Formel 1**		**18**
Leiter: Ot		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: max. 15 SuS		
Voraussetzungen zur Teilnahme: -		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -		

Projektbeschreibung

Findest du es auch langweilig deine Modellautos unmotiviert auf einem, mit Straßen bedruckten, Spielzeugteppich hin und her zu schieben und die Fahrgeräusche selbst mit dem Mund zu machen? Dann bist du bei diesem Projekt genau richtig!

Hier hast du die Möglichkeit mit deinem eigenen Formel1-Team einen Rennwagen am Computer zu entwerfen. Dazu wird euer Team in eine Software eingeführt, in welcher ihr den Wagen designen und im Windkanal auf seine Aerodynamik testen könnt. Besteht euer virtueller Entwurf alle Tests, wird aus Holz ein echter Rennwagen gefräst. Nachdem er lackiert und gestaltet wurde, ist er nun bereit sich mit anderen Autos beim GymFi-Grand Prix 2015 zu messen. Finde heraus, ob in dir ein zukünftiger Teilnehmer des Wettbewerbs „Formel1 an der Schule“ steckt.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):

Rennen mit kurzer Vorstellung der Teams

Raum: Phänomenta-Raum

Medien: Laptops aus der Physik-Sammlung

mitbetreuende Schüler: -

Projekt:	**Von Halma bis Activity**		**19**
Leiter: Pp			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl: max. 15			
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an Gesellschaftsspielen			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 0- 5,-			
Projektbeschreibung			
Mensch ärgere dich nicht, Mühle, Rommé, Monopoly, Tabu, Cluedo.... Gesellschaftsspiele gibt es viele. Wenn du gerne Gesellschaftsspiele spielst, Lust hast neue Spiele kennenzulernen und sie auszuprobieren, bist du hier richtig. Jeder wird der Gruppe ein Spiel vorstellen und dieses dann anleiten. So lernst du viele neue Spiele und Spielvarianten kennen und wir können gemeinsam unser Spiel der Woche küren. Auch das Austauschen von Tipps, Taktiken und unterschiedlichen Regelvarianten soll nicht zu kurz kommen. Außerdem wirst du die Gelegenheit haben, dir selbst ein Spiel herzustellen. Ich freue mich auf eine Woche voller Spielspaß und spannende Duelle!			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Spiel der Woche (Plakat/ Tisch/ Station zum Ausprobieren) , selbst hergestellte Spiele			
Raum: 140			
Medien:			
mitbetreuende Schüler: -			

Projekt: **Strategiespiele**		**20**
Leiter: RI		
Zielgruppe: Jg. 9-S2		
Teilnehmerzahl: 7		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß an strategischen Brettspielen		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer:		
Projektbeschreibung		
Besitzt du strategisches Gespür? Kannst du nicht nur labern, sondern in Verhandlungen überzeugen, lügen, dass sich die Balken biegen, ohne rot zu werden oder mit der Wimper zu zucken, aber zugleich die Lügen der anderen, ihre falschen Versprechungen durchschauen, ohne dir etwas anmerken zu lassen? Kurz: Kannst du dich auf dem glitschigen Parkett der hohen Politik bewegen? Wenn ja und dann solltest du unbedingt einmal **"Diplomacy"** ausprobieren - ein strategisches Brettspiel, das die Situation in Europa vor dem 1. Weltkrieg simuliert- Es wird ohne Würfel gespielt, Glück spielt also keine Rolle, sondern allein dein diplomatisches Verhandlungsgeschick. Im Rahmen des Projekts wollen wir zunächst dieses sehr anspruchsvolle Spiel und andere strategische Spiele auszuprobieren, im zweiten Teil des Projekts selbst Spiele nach euren eigenen Ideen entwickeln und entwerfen.		
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): eigene Spielmodelle		
Raum: 313		
Medien: Mi,Do,Fr drei Computer		
mitbetreuende Schüler: -		

Projekt: **Die Physik des Karates**		**21**
Leiter: Ro		
Zielgruppe: alle		
Teilnehmerzahl: 12		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Freude an Sport und Interesse an Physik		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine		
Projektbeschreibung		
Karate ist ein Kampfsport, der der Selbstverteidigung dient. Die dem Karate zugrundeliegenden Bewegungsprinzipien, wie z.B. Ausweichen und Mitführen der gegnerischen Technik bei einem Angriff, Eindringen in den Angreifer und Kontrolle des Gegners sowie fließende Übergänge zwischen den einzelnen Techniken, sind denen der anderen japanischen Budokünste wie Kendo, Judo oder Aikido verwandt. Was hat aber Physik mit Karate zu tun? Im Karate werden viele physikalische Prinzipien ausgenutzt. Dies ermöglicht es auch einem Schwächeren sich gegen einen Stärkeren zu behaupten. Wir werden deshalb anhand von verschiedenen Übungen die physikalischen Gesetze des Karates in der Praxis und Theorie kennenlernen. Dabei spielen Parallelogramme der Kräfte, Hebelgesetze, Drehimpulse, Winkelgeschwindigkeit sowie Drehmomente eine wichtige Rolle. Zusätzlich erfahren wir auch mehr über unseren Körper. Wir lernen wie der Menschen aufgebaut ist und wie der Gleichgewichtssinn funktioniert. Während der Projektwoche werden wir täglich verschiedene Karate- und Selbstverteidigungs-übungen durchführen. Dabei werden wir sicherlich ins Schwitzen kommen und vielleicht auch manchmal einen Muskelkater kriegen. Wir ziehen Sportbekleidung an und nehmen etwas zu trinken mit.		
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):		
Raum:: The 2		
Medien: Chart Board		
mitbetreuende Schüler: gerne bei Interesse (mit Kampfsportvorerfahrung)		

Projekt:	**Stop Motion Film - Trickfilm**		**22**
Leiter: Si			
Zielgruppe: ab Jahrgang 8			
Teilnehmerzahl: 10 -15			
Voraussetzungen zur Teilnahme: -			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: -			
Projektbeschreibung			
Dieses Projekt widmet sich ganz der Filmtechnik des Stop Motion. Aus einzelnen Bildern entsteht durch Aneinanderreihen eine Illusion von Bewegung und somit ein Film. Die Schüler lernen die unterschiedlichen Techniken (Pixilation, Knetanimation, Legetrick, Zeichentrick, etc.) kennen und wenden diese an, indem Sie ihre eigene Filmidee umsetzen. Es wird ein bestimmtest Computerprogramm verwendet, um die Bilder zu einem Film zusammenzufügen und diesen passend zu vertonen bzw. mit Musik zu unterlegen. Die Filme werden dann am Ende der Projektwoche präsentiert.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Filmpräsentationen			
Raum: Computerraum 326			
Medien: Windows Movie Maker o. vergleichbares Programm			
mitbetreuende Schüler: -			

Projekt: Kanusport- Kanuwanderfahrt	23
Leiter: Str	
Teilnehmerzahl: 12	
Voraussetzungen zur Teilnahme: Jugendschwimmabzeichen Bronze, keine Scheu vor Wasser, Ausrüstung: Wind und Regendichte Jacke, Brillenträger mit Brillenband Teilnahme an einem Trainingstermin vor der Projektwoche	
voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: 10,- zuzüglich HVV	

Projektbeschreibung





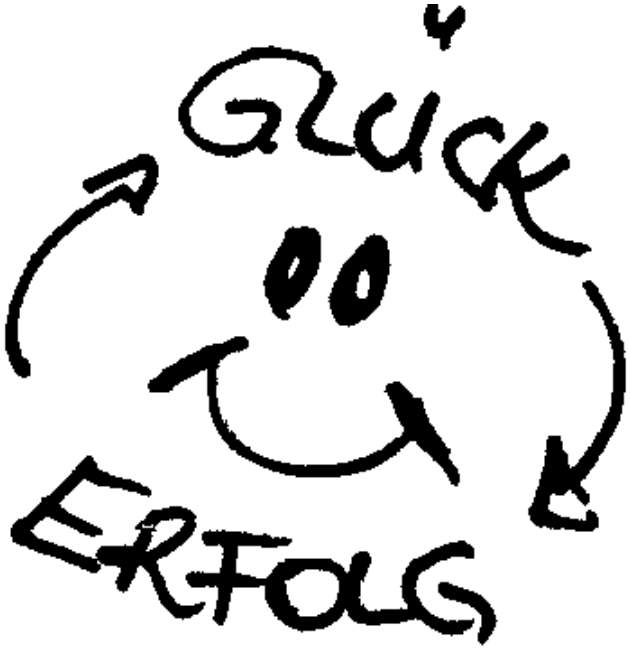
Die ersten Minuten sitzt ihr vielleicht verängstigt im Kajak und traut euch kaum zu rühren. Die Kajaks sind doch verdammt wackelig. Aber die Gewöhnung an die neue Situation setzt sehr schnell ein, und schon probiert ihr gegen die Strömung geradeaus zu fahren. Die Strömung hat jedoch so ihre Tücken und 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, Kanadier und eventuell auch Drachenboot
Kanadier und Drachenboot 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,
Für die Wanderfahrt: Isomatte oder Luftmatratze, Schlafsack, Zelt oder Mitnutzer eines Zeltes
Ort/Termine:
Das Projekt findet in Cranz am Bootshaus der Schule am Estebogen und in Hamburg auf der Alster statt.

Projekt: **Schach**		**24**
Leiter: Sw		
Zielgruppe: Klassen 5-7		
Teilnehmerzahl: 14		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Komplette Regelkenntnisse Schach		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ??		
Projektbeschreibung		
Nach Überprüfung der Regelkenntnisse und ggf. Ausfüllen von Lücken werden Trainingseinheiten zu allen Partiephasen angeboten (Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel). Das Erlernte wird in Turnieren mit unterschiedlicher Bedenkzeit (Blitz, Schnellschach) angewandt. Zur Auflockerung finden in der Turnhalle (oder bei gutem Wetter draußen) Einheiten ‚Schach und Bewegung' statt. Für das Produkt (Vorführung Schachpartie mit lebenden Figuren) werden aus Pappe große Figuren geschnitten.		
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Vorführung Schachpartie mit lebenden Figuren		
Raum: Schachraum 306		
Medien:		
mitbetreuende Schüler: Henning Schröder, 9a		

Projekt: GLÜCKLICHSEIN, WIE GEHT DAS?		**25**
Leiter: Sz		
Zielgruppe: Klasse 5 und 6		
Teilnehmerzahl: 10-15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: eventuell € 5,-		

Projektbeschreibung

Was ist Glück für Dich?
Wer glücklich ist, lernt besser!



Dabei geht es um Basics wie genügend Schlaf oder ausreichend sportliche Betätigung, um das Erkennen der eigenen Stärken und um ein harmonisches Miteinander sowie kreative Ideen für Glücksgeschenke.



Wir wollen in den fünf Tagen über **Glück** sprechen, vom **Glück** träumen und vom **Glück** naschen.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):

Raum: 314

Medien:

mitbetreuende Schüler: -

Projekt: **Theaterspiele und Improvisationstheater**	**26**
Leiter: Ta	
Zielgruppe: 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!	
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Kurze Präsentation	
Raum: Musikraum 91	
Medien: --	
mitbetreuende Schüler: --	

Projekt:	**WIWAG - Wirtschaftsplanspiel**	**27**

Leiter: Tru

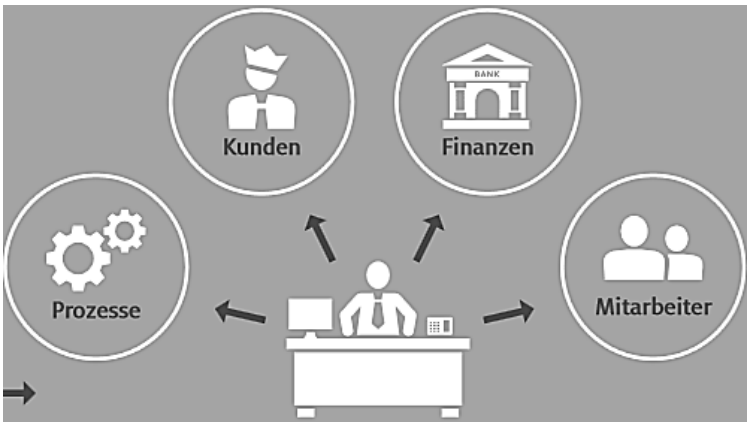
Zielgruppe: 10-S2

Teilnehmerzahl: ab 12 bis 30

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 (Präsentation oder Homepagebericht): Homepage / Bericht

Raum: 301

Medien: Smartboard

mitbetreuende Schüler: -

Projekt:	**Klettern**		**28**
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 eventuell 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 (Präsentation oder Homepagebericht): evtl. Vorführung in Sporthalle
Raum: Sporthalle StS
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: **Mountainbiking**		**29**
Leiter: Vo + Hr. Wolf (extern)		
Zielgruppe: ab Jahrgang 8		
Teilnehmerzahl: 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Bike, Fitness, Motivation		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. € 10		

Projektbeschreibung

Das Projekt richtet sich an fahrradbegeisterte SchülerInnen ab Jahrgang 8. Voraussetzung sind eine gute körperliche Verfassung und ein verkehrstaugliches 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 ca. 40-50 Kilometer am Tag zu bewältigen sein werden. Wir werden auch kleinere Reparaturen durchführen; an einem der Tage werden wir bei VATTENFALL die Gelegenheit haben, verschiedene Fahrrad-Typen auszuprobieren. Einige Tage vor Beginn des Projektes wird ein Fahrrad-Check durchgeführt. An allen Tagen besteht unbedingte Helmpflicht. Auch bei schlechterem Wetter findet das Projekt statt. Hauptzielgebiet wird die Fischbeker Heide sein.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): ----------
Raum: ----------
Medien: ----------
mitbetreuende Schüler: ---------

Projekt:	Designstühle für das GymFi		30
Leiter: Vs			
Zielgruppe: alle			
Teilnehmerzahl: max. 12			
Voraussetzungen zur Teilnahme: keine			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: keine			
Projektbeschreibung			
Unter dem Motto aus alt mach neu, sollen Stühle die nicht mehr gebraucht werden, zu richtigen Designobjekten umgestaltet werden. Du kannst den Stuhl bemalen, mit Papier oder auch mit dünnen Stoffresten und Taschen bekleben. Du kannst ihn umhäkeln, bestricken, bekleben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Du darfst dich mit einer Freundin oder einem Freund zusammen tun und einen Stuhl umgestalten. Du kannst aber auch alleine arbeiten. Ganz wie es dir gefällt! Die Designstühle sollen in erster Linie einen besonderen Platz in der Schulbibliothek bekommen. Vielleicht gibt es aber auch noch andere Orte im GymFi, an denen ein neu gestalteter Stuhl seinen Platz finden könnte. Das werden wir am Ende der Projektwoche entscheiden, wenn wir sehen, wie viele tolle Designobjekte entstanden sind. Frag doch schon einmal herum, wer einen Stuhl übrig hat. Je mehr Stühle wir haben, desto besser.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Präsentation			
Raum: Raum 180			
Medien: CD Player			
mitbetreuende Schüler: -			

Projekt:	**Sticken – Stricken – Häkeln**		**31**
Leiter: We			
Zielgruppe: ab Klasse 7			
Teilnehmerzahl: 10			
Voraussetzungen zur Teilnahme: Grundkenntnisse im Handarbeiten			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 10,- – 20,-			

Projektbeschreibung

Unser Handarbeitszirkel geht nun schon in die dritte Runde.
Zu Beginn häkelten wir „nur“ Mützen und Beanies, im letzten Jahr wurden dann schon Schlauchschals und Socken gestrickt sowie Kissenbezüge bestickt. Ich bin sehr gespannt, welche Ideen Ihr dieses Jahr verwirklichen wollt.

Ihr solltet schon etwas Grunderfahrung im Handarbeiten mitbringen, damit ihr auch innerhalb der Projektzeit eure Vorstellungen verwirklichen könnt.

Bringt eure Ideen zur Vorbesprechung mit und macht euch am besten rechtzeitig auf die Suche nach dem benötigten Material.

Ich freue mich auf euch in lockerer geselliger Runde mit Musik, Muffins, Tee und netten Gesprächen.

Auch Jungs sind sehr willkommen, nur Mut!!!

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht):
Raum: 322
Medien:
mitbetreuende Schüler:

Projekt: **Tierschutz**		**32**
Leiter: Wi		
Zielgruppe: Jg. 5-7		
Teilnehmerzahl: 15		
Voraussetzungen zur Teilnahme: Interesse		
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 13,- Eintritt + Fahrtkosten für 3 Tagesausflüge		

Projektbeschreibung

Tierhaltung fängt beim eigenen Haustier an und hört bei der Massentierhaltung auf. In diesem Projekt stellen wir Fragen und suchen Antworten zur artgerechten Tierhaltung. Unsere Themen könnten dabei einerseits Zoo- und Zirkustiere und andererseits Nutztiere, wie Huhn und Schwein sein. Lebensmittel, wie Fleisch, Milchprodukte und Eier gehören zu den täglichen Dingen des Lebens. Ebenso wichtig wie die Qualität der Nahrungsmittel sollte uns aber auch der verantwortungsvolle Umgang mit den Nutztieren sein. Hierzu recherchieren wir über die Bedürfnisse der Tiere und die jeweiligen Haltungsformen in der Nahrungsmittelproduktion. Bei einem Besuch in der Tierstation des ZSU (Zentrum für Schulbiologie) lernen wir ausgewählte Nutztiere, ihre Biologie, Lebensweise und Anpassungen, bzw. Besonderheiten aufgrund von Züchtungen kennen. Zoo- und Zirkus bedeuten nicht nur Spaß, sondern oft auch Qualen für die Tiere. Auch hierzu recherchieren wir vorab zur Biologie, insbesondere von Bären und Eisbären. Nach einer Ralley in Hagenbecks Tierpark, schauen wir uns die Haltung der Bären und Eisbären an. Es besteht die Möglichkeit an einem Projekt der Tierschutzorganisation „Vier Pfoten“ zum Thema: „Für ein Wildtierverbot im Zirkus“ teilzunehmen.
Nähere Informationen auf: http://www.vier- pfoten.de/themen/wildtiere/aktuell/bruellen
Voraussichtlich: Bei einem Besuch im Hamburger Tierheim informieren wir uns über die Arbeit des Tierschutzvereins Hamburg.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Fotostrecke für die Homepage

Raum: Computerraum 210 am ersten Tag + 260

Medien:

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	**33**
Let's Bake **Backen in unterschiedlichen Kulturen**	

Leiter: Wil

Zielgruppe: alle

Teilnehmerzahl: 14

Voraussetzungen zur Teilnahme: Spaß am Backen

Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: ca. € 10,-

Projektbeschreibung



Bei „Let's Bake" steht das gemeinsame Backen im Vordergrund. Wir werden uns auf eine kulinarische Entdeckungsreise machen und Backrezepte aus unterschiedlichen Kulturkreisen austesten. Welche Kulturkreise dabei genau erkundet werden hängt auch ein wenig von den Interessen der Gruppe ab, bring also bitte eigene Ideen zum Vortreffen mit. Unsere Backergebnisse probieren natürlich selber, wir werden aber auch die Verpflegung der Schüler oder einzelner Projektgruppen während der Projektwoche durch Frühstück, Snacks oder Kuchen übernehmen. Rezepte und Fotos von unseren (Miss-) Erfolgen halten wir in einem Backblog fest. Gemeinsam werden wir auch eine Backstube oder eine Konditorei in Hamburg besichtigen. Den Präsentationstag werden wir mit dem Verkauf unserer eigenen Kreationen versüßen, den Erlös verwenden wir zur Kostendeckung.

Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Kuchenverkauf

Raum: Küche StS

Medien: Laptop

mitbetreuende Schüler:

Projekt:	Ein Fabelbuch gestalten		34
Leiter: Wo			
Zielgruppe: Jg. 5-7			
Teilnehmerzahl: 10-14			
Voraussetzungen zur Teilnahme:			
Voraussichtliche Kosten pro Teilnehmer: € 5,- bis 7,-			
Projektbeschreibung			
Das Fabelprojekt ist für alle geeignet, die gerne selbst fantasievolle Geschichten schreiben, aber auch gerne lesen. Während des Projektes werden wir in verschiedenen Fabeln schmökern und vor allem viel selbst schreiben. Dabei sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Hauptsache ist, dass dabei Fabeln entstehen. Damit wir am Ende der Projektwoche nicht nur einzelne Fabeln, sondern ein richtiges Fabelbuch in den Händen halten, werden wir eine Buchbinderin in Altona besuchen. Sie wird uns zeigen, wie aus losen Blättern Bücher entstehen und gemeinsam werden wir unser Fabelbuch binden dürfen.			
Produkt (Präsentation oder Homepagebericht): Mindestens ein gebundenes Fabelbuch			
Raum: 141			
Medien:			
mitbetreuende Schüler:			

		Projekt	Jg.
1	**Ah**	Radfahren	ab 7
2	**Ai**	Yarn bombing	alle
3	**Dal**	Akrobatik	alle
4	**Dit**	Wirtschaft	ab 10
5	**Fz**	Taschen nähen	ab 7
6	**GÖB**	Landart	ab 9
7	**Hei /Pro**	Römer	alle
8	**Hs**	Stadtentwicklung	ab 9
9	**Ht**	Portugiesen und Franzosen in Hamburg	ab 7
10	**Kl**	Mädchenfußball	Alle Mäd.
11	**Kle**	Brain Games	alle
12	**Kop**	Handball	5-6
13	**Lh**	Gitarre	alle
14	**Me**	Marionetten bauen	alle
15	**NE**	Chemielabor	ab 9
16	**Nei**	Global Village	alle
17	**Og**	Boxen	ab 12 J.
18	**Ot**	Formel 1	alle
19	**Pp**	von Halma bis Activity	alle
20	**Rl**	Strategiespiele	ab 9
21	**Ro**	Karate und Physik	alle
22	**Si**	Stop Motion Film	ab 8
23	**Str**	Kanu	alle
24	**Sw**	Schach	5-7
25	**Sz**	Glück	5-6
26	**Ta**	Improtheater	alle
27	**Tru**	WIWAG	ab 10
28	**Vl**	Klettern	ab 6
29	**Vo**	Mountainbike	ab 8
30	**Vs**	Stuhldesign	alle
31	**We**	Stricken und Häkeln	ab 7
32	**Wi**	Tierschutz	5-7
33	**Wil**	Backen	alle
34	**Wo**	Fabelbuch	5-7

Projektwoche vom 06.07. bis 10.07.2015