

Beschreibungen der AGs Klasse 7

im 2. Halbjahr 2018/19 in alphabetischer Reihenfolge

(Montags und nur für Klasse 7)

„Cajón bauen und Spielen“

Was wir tun:

Zunächst baut jeder aus einem Bausatz seine eigene Cajón. Diese „Kistentrommel“ kann individuell gestaltet werden. Dann lernen wir, Cajón zu spielen, ein Rhythmusgefühl zu entwickeln und gemeinsam zu musizieren.

Nötige Voraussetzungen:

Interesse am praktischen Tun.

Der Bausatz wird von der Schule bezuschusst. Eigenanteil ca. 30 €.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend, für ein komplettes Schuljahr empfehlenswert.

Möglicher Ertrag:

Erlernen und Schulen der handwerklichen Fähigkeiten und rhythmische Basisausbildung und natürlich der eigene Cajón!

„Fußball“

Was wir tun:

Übungen und Spiele zur Verbesserung der Technik im Hallenfußball. Einführung in die Regelkunde des Fußballs (jeder wird auch mal Schiedsrichter sein).

Nötige Voraussetzungen:

Sportkleidung, saubere Hallenschuhe, Teamgeist.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Ausdauer, Ausgleich, Auspowern.

„Gesellschaftsspiele“

Was wir tun:

Wir spielen verschiedene Brett- und Gesellschaftsspiele, von „Activity“ über „Monopoly“ bis „Zug um Zug“, alles, was in 90 Minuten zu spielen ist, ist drin! Wir probieren dabei neue Spiele aus oder bringen uns gegenseitig unsere Lieblingsspiele bei.

Nötige Voraussetzungen:

Wenn du also in deiner Freizeit mit Freunden und/oder der Familie gerne alle möglichen Arten von Gesellschaftsspielen spielst und Interesse daran hast, gemeinsam mit anderen Schülern neue Spiele kennen zu lernen, bist du in dieser AG genau richtig.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

In dieser AG wirst du viele verschiedene Gesellschaftsspiele kennen lernen und spielen.

„Juggdo“

Was wir tun:

Zwei Teams stehen sich auf dem Feld gegenüber, bewaffnet bis an die Zähne, mit Schild und Schwert. Ein paar versuchen es nur mit bloßen Händen. Die Ärmel hochgekrempt, den Blick fest auf den Jugg in der Mitte gerichtet – dem Ball, den es zu erringen gilt. Wer wird als erster zum Jugg gelangen...wer wird den Jugg lang genug verteidigen...wer wird den Jugg in das Tor des Gegners versenken können.....während um ihn eine wilde Schlacht tobt?

Der „Weg des Jugg“ ist eine Mischung aus mittelalterlichen Ritterspielen, modernem Ballsport und ostasiatischen Kampfkünsten. Es ist ein Mannschaftssport, der nach festgelegten Regeln gespielt wird, dabei stehen Spielspaß, Achtsamkeit und Fairness klar im Vordergrund. Im Juggdo lernst du Teamgeist, Strategie und Taktik ebenso, wie den Umgang mit gepolsterten Waffen und den Gebrauch deines Köpfchens.

Hier hast du die Möglichkeit Mut und Stärke in dir zu finden und gemeinsam mit deinem Team zu wachsen. Wie in jeder Sportart muss auch hierfür richtig geübt werden.

Nötige Voraussetzungen:

Keine Vorkenntnisse, Sportkleidung.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Juggdo ist darauf ausgelegt die Kommunikationsfähigkeit, sowie die Entwicklung von Körpergefühl, Selbstbewusstsein und Eigendisziplin in Kindern und Jugendlichen zu fördern. In diesem außergewöhnlichen Mannschaftssport lernen sie Teamgeist und Taktik ebenso, wie sich im Ringen zu behaupten und spielerisch ihr Geschick im Umgang mit gepolsterten Waffen auf die Probe zu stellen. Viele Übungen bieten gleichzeitig Einblicke in asiatische wie europäische Waffenkünste.

Juggdo kann helfen...

- das Gleichgewichtsgefühl zu verbessern
- die Grob-, Fein- und Zielmotorik zu erhöhen
- die Auge-Hand Koordination auszubauen
- Ausdauer und Kraft zu trainieren
- Strategien zu entwickeln
- Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit zu steigern
- zu lernen einander zu tolerieren und miteinander Ziele zu erreichen
- selbstbewusster zu werden und Erfolgserlebnisse zu haben
- übertriebenes Konkurrenzdenken, Rivalität und Aggressionen abzubauen

„Robotik“

Was wir tun:

Wir lernen mit LEGO Mindstorms die Grundlagen der Robotik. Von einfachen autonomen Fahrzeugen, die einer auf den Boden gezeichneten Linie folgen, bis zu komplexen humanoiden Robotern, die Farben und Entfernungen erkennen können, ist alles möglich. Das Arbeiten im Team steht im Vordergrund. Bei Interesse können auch Themen wie Arduino oder Raspberry Pi integriert werden.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest auf jeden Fall den nötigen Spieltrieb und Einfallsreichtum mitbringen, um komplexe mechanische und softwareseitige Probleme mit den gegebenen Mitteln zu lösen. Im Idealfall hast du dich schon einmal mit einer Programmiersprache auseinandergesetzt – dies ist aber keine notwendige Voraussetzung für die Teilnahme an der Robotik-AG. Sollten wir tatsächlich auch mit einem Arduino oder Raspberry Pi arbeiten wollen, können evtl. zusätzliche Kosten anfallen. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Wir lernen spielerisch algorithmisches Denken und lösen mechanische Probleme in Kleingruppen.

„Spiele mit Aktion – drinnen und draußen“

Was wir tun:

Wenn das Wetter es zulässt, gehen wir raus! Wikinger-Schach, Indiacas, Capture the flag oder einfach nur Kicken, Hauptsache, wir haben Bewegung und dabei Spaß, schalten ab und tanken auf. Bei Regen spielen wir Kissenjagd, Kartenkarussell, Pferderennen, messen Kräfte und Geschicklichkeit am Punchingball und vieles mehr. Ob drinnen oder draußen, Möglichkeiten gibt es viele.

Nötige Voraussetzungen:

Die einzige Voraussetzung ist, dass Du bereit bist, Dich auf Bewegung und Spiele einzulassen. Angemessene Kleidung für draußen ist selbstverständlich mitzubringen. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

In dieser AG bekommst Du Bewegung, Ausgleich, Spaß, kannst den Kopf frei kriegen und neue Spiele kennenlernen.

„Tischtennis“

Was wir tun:

Unsere AG unterteilt sich in eine Praxis- und Theoriestunde. In erster Linie geht es darum, dass ihr Schlagtechniken und Ballgefühl entwickelt. Der Spaß am Spiel soll aber nicht zu kurz kommen.

Nötige Voraussetzungen:

Die Materialien werden von der Schule gestellt. Es ist aber auf Dauer empfehlenswert, sich einen

eigenen Schläger zu beschaffen, um fortgeschrittene Techniken zu erlernen. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Ihr lernt den Tischtennis-Sport lernen und entwickelt darüber hinaus z.B. koordinative Dinge. Außerdem wird das periphere Sehen trainiert.