

Beschreibungen der AGs Klasse 8

im 2. Halbjahr 2018/19 in alphabetischer Reihenfolge

(Dienstags und nur für Klasse 8)

"Fahrrad"

Was wir tun:

Ziel der Fahrrad-AG ist es, dass Schüler lernen ihre Fahrräder selbst zu reparieren und dabei ein technisches Sachverständnis erwerben. Ebenfalls werden von der AG auch Auftragsreparaturen an Rädern von Schülern und Lehrkräften durchgeführt. Die dabei entstehenden Einnahmen werden, nach Abzug der Materialkosten, für weitere Aktivitäten der AG verwendet. Darüber hinaus werden auch alle Themen rund um das Fahrrad, wie z.B. Planung von Fahrrad-Ausflügen, wie findet man ein zu einem passendes Rad, wie findet man ein günstiges Fahrrad, usw. behandelt.

Unterstützt wird die AG durch das in der Nähe der Schule befindliche Fahrradgeschäft „Radhaus“. Bei schönem Wetter werden auch regelmäßig kleinere Radtouren im Stadtgebiet von Mainz unternommen.

Nötige Voraussetzungen:

Interesse an Fahrrädern und deren Technik und ein technisches Grundverständnis.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Technisches Verständnis der Räder und in der Lage zu sein selbständig kleinere Reparaturen an einem Rad durchführen zu können.

"Fitness-Athletic-Freestyle"

Was wir tun:

Jungs, wir steigern gemeinsam eure konditionelle und koordinative Leistungsfähigkeit, kurz, wir trainieren eure Körper! Fitness bzw. Athletik besteht aus dem intelligenten und effektiven Zusammenschluss sportmotorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten. Dementsprechend werde ich euch ins Kraft-, Schnelligkeits-, Ausdauer, und Beweglichkeitstraining einführen. In Zirkeln, Stationen Intervallen, Wettkampf- und Spielformen werden wir diese Elemente kombinieren. Langweilig wird's nicht. Trainiert hart und genießt den Erfolg!!!

Nötige Voraussetzungen:

Sportkleidung, Spaß an sportlicher Leistung, Herausforderung und Gemeinschaft, Durchhaltevermögen.

Kosten für die Nutzung der Räume des "Fitness First" –betragen voraussichtlich 30 € pro Halbjahr.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Leistungssteigerung der Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit und der Koordination; effektiver, den gesamten Bewegungsapparat umfassender Muskelaufbau; Verbesserung der Körper- und Bewegungswahrnehmung; Wissensaufbau und Verständnisbildung hinsichtlich eines wirksamen Kraft, Schnelligkeits-, Ausdauer- und Beweglichkeitstrainings; Einblicke in die Trainings- und Bewegungswissenschaft

"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, gute Laune, auch wenn die anderen mal gewinnen.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Ausgleich, Auspowern, Ausdauer!

"Graffiti und Farbdruckgrafik"

Was wir tun:

Wir bereiten komplexe Graffiti-, Wandmalerei- und Farbdruckgrafik-Projekte vor (Antlitze, Buchstaben, Kalligraphie, dekorative Elemente). Wir verpflichten uns mit dem Antritt der AG die „Graffiti-Pausenhofflächen“ zu pflegen – abgenutzte Tafeln auszutauschen und 3- bis 4-mal im Schuljahr ordentlich mit weißer Wandfarbe zu übermalen.

Nötige Voraussetzungen:

Erstes und wichtigstes Gebot bei uns ist: nicht GUTE, sondern *SEHR GUTE* zeichnerische Kenntnisse und Fertigkeiten mitzunehmen.

Beteiligung an den Materialkosten mit ca. 30 € pro Halbjahr. Viele alte Klamotten werden erwünscht.

Die AG ist für ein ganzes Schuljahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Man erweitert seine zeichnerischen und Kreativitäts-Fähigkeiten, indem man seine Phantasie entfaltet und neue technische Möglichkeiten in Sachen Farbdrucktechnik und Spraying erfährt.

"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 hochgekremgelt, 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 ausmittelalterlichen 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

"KSJ"**Was wir tun:**

Wir sind Teil einer christlichen Jugendgruppe. Wir spielen Spiele verschiedenster Art, bieten aber auch an, dem stressigen Schulalltag zu entfliehen und in der AG etwas entspannter die Zeit zu verbringen. Andererseits ist auch die Möglichkeit gegeben, dass man sich richtig austoben kann, wenn man einen ganzen Tag nur am Tisch gesessen und gearbeitet hat oder auch mal in Ruhe zu reden. Kurz: Ein Ausgleich zum Schulalltag!

Nötige Voraussetzungen:

Lust zum Spielen, Bereitschaft sich in die Gruppe einzufügen und generell gute Laune.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend, wünschenswert ist, dauerhaft Teil der Gemeinschaft der KSJ zu bleiben.

Möglicher Ertrag:

Aus der AG geht man immer mit guter Laune, man gewinnt gegebenenfalls neue Freundschaften mit Leuten, mit denen man zuvor vielleicht gar nichts zu tun hatte, denn die KSJ verbindet.

Highlight des Jahres ist unser Zeltlager in den Sommerferien!

„Spiele mit Aktion – drinnen und draußen“**Was wir tun:**

Wenn das Wetter es zulässt, gehen wir raus! Wikinger-Schach, Indica, 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 und Spaß, kannst den Kopf frei kriegen während Du neue Spiele kennenlernst.

"Spieleprogrammierung"

Was wir tun:

Im theoretischen Teil der AG beschäftigen wir uns der Geschichte und dem Design von Videospielen und analysieren, welchen Sinn einzelne Designentscheidungen im Spiel erfüllen.

Im praktischen Teil der AG beschäftigen wir uns im ersten Halbjahr mit der Entwicklung von eigenen 2D-Spielen für den Computer, während wir uns im zweiten Halbjahr auf 3D-Spiele konzentrieren.

Weiterhin diskutieren wir immer wieder über aktuelle Geschehnisse in der Videospieldindustrie..

Nötige Voraussetzungen:

Um an der AG teilnehmen zu können, ist es notwendig, einen USB-Stick zur Verfügung zu haben. Falls man zuhause einen Computer zur Verfügung hat, so kann man auch dort weiter an Projekten arbeiten, dieser wird jedoch nicht zwingend verlangt.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

In dieser AG lernt man, wie Videospiele aufgebaut sind und wieso manche Dinge darin so sind, wie sie sind. Auch ist man durch den Besuch der AG ständig auf dem neuesten Stand in Sachen Videospiele, d.h. wann kommen welche Spiele raus, welche Entscheidungen treffen Videospieldunternehmen aktuell und welche Folgen hat dies für die Videospiele, die wir spielen.

Am Wichtigsten jedoch ist, dass man lernt, Probleme in der Spieleprogrammierung zu lösen und somit auch das logische Denken fördert. Man kann sich kreativ ausleben, und wer weiß, vielleicht arbeitet man in dieser AG noch an einem Spiel, welches in Zukunft von vielen anderen gespielt wird.