

Beschreibungen der AGs für 7. Klasse

im 1. Halbjahr 2020/21 nach Tagen und in alphabetischer Reihenfolge

MONTAG, 14:40 – 16:00 Uhr

„10-Finger-Schreiben +“

Was wir tun:

Mit Hilfe eines Programms wird das 10-Finger-System – also das blinde Tastschreiben auf einer Computertastatur – erlernt und geübt.

Nach etwa 40 Minuten Tippen bleiben nochmal 40 Minuten für Bewegung und Spiel. Bei schönem Wetter geht es dazu nach draußen.

Nötige Voraussetzungen:

Zugang zu einem E-Mail Account, Motivation, auch zuhause zu üben.

Möglicher Ertrag:

Ob E-Mails, Chats, Texte oder Referate – jeder nutzt die Tastatur des PCs nahezu täglich. Das Erlernen des 10-Finger-Schreibsystems bringt zum einen den Vorteil schneller tippen zu können und zum anderen seine Fehler beim Schreiben am PC zu reduzieren. Der Spaß beim Üben aber auch beim anschließenden Spielen soll nicht zu kurz kommen!

„Bewegungsspiele drinnen und draußen“

Was wir tun:

In unserer AG „Bewegungsspiele“ werden wir eine Vielzahl von Spielen, mit und ohne Ball, ausprobieren. Diese werden von einfachen Spielen mit sehr freien Bewegungsmöglichkeiten bis zu komplexen Spielen reichen, an welche wir uns schrittweise gemeinsam herantasten. Der Spaß und die Freude am gemeinsamen Bewegen sollen bei uns immer im Vordergrund stehen. Wann immer das Wetter es zulässt, werden wir nach draußen gehen.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest Spaß am Sport und der Bewegung allgemein haben. Ebenso solltest du gerne in der Gruppe zusammenarbeiten und offen für neue Bewegungserfahrungen sein. Sportkleidung ist immer mitzubringen. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du bekommst die Möglichkeit viele neue Spiele und Bewegungserfahrungen auszuprobieren. Habe Spaß am Sport, sowohl in der Mannschaft, als auch im Einzel. Wer weiß, vielleicht findest du deine neue Lieblingssportart!

„Chill and Play“

Was wir tun:

Wir nehmen uns eine kleine Auszeit vom Schulstress, indem wir draußen gemeinsam spielen und uns bewegen, aber auch malen und uns entspannen.

Nötige Voraussetzungen:

Lust am Spielen und malen und gute Laune.

Möglicher Ertrag:

Aus der AG geht man entspannt und mit guter Laune, da man sich selbst eine kurze Auszeit für sich nimmt.

„Comic – Bildergeschichten“

Was wir tun:

Wir zeichnen Figuren, Geschichten, Tiere, lernen und üben, wie man Mimik und Gestik in Bildern zum Ausdruck bringt. Wir erfinden eigene Bildergeschichten, legen dabei Ansichten und Abfolgen sinnvoll fest, illustrieren Gedichte und zeichnen Fantasiegeschichten.

Nötige Voraussetzungen:

Bleistifte (HB, 2B) und Zeichenblock A3.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du bekommst Übung im Zeichnen. Deine Fantasie wird angeregt.

„Gesellschaftsspiele“

Was wir tun:

Wir spielen verschiedene Brett- und Gesellschaftsspiele, von „Activity“ über „Monopoly“ bis „Zug um Zug“, alles, was in 80 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.

„Handwerken“

Was wir tun:

Wir arbeiten mit verschiedenen Werkstoffen, vor allem Holz und üben grundlegende Techniken wie Sägen,

Feilen, Bohren, Schrauben, Kleben, Nieten, ...

Zu Beginn werden wir leichtere Bausätze erstellen und dabei unser handwerkliches Geschick testen.

Später, evtl. im zweiten Halbjahr können wir dann ein gemeinsames Projekt angehen und etwas Größeres bauen, z.B. ein Spiel für die Pause, ein Fahrzeug oder ein Kunstwerk.

Nötige Voraussetzungen:

Interesse am Werken, Geduld und Ausdauer.

Die AG ist für ein gesamtes Schuljahr konzipiert und wird im Idealfall ein komplettes Schuljahr besucht.

Möglicher Ertrag:

Du lernst wichtige handwerkliche Fähigkeiten, schulst Dein Vorstellungsvermögen und motorisches Geschick. Dabei erlebst Du, wie ein Produkt entsteht, das Du selbst erzeugt hast!

„HipHop, Streetdance“

Was wir tun:

Hip Hop -, Streetdance- und Breakdance – Moves, coole Schritte und Elemente auf Musik aus den Charts. Wir unterrichten entsprechende Elemente aus den o.g. Tanzstilen, um diese frei zu kombinieren. Hierzu entwickeln wir das passende Musik- und Rhythmusgefühl.

Nötige Voraussetzungen:

Spaß am Musik wie HipHop und R'n'B und Spaß am Tanzen.

Kleidung: Lange Hosen oder Jogginghosen und Turn- oder Sportschuhe, Sneakers.

Bitte Getränke mitbringen.

Möglicher Ertrag:

Freies Bewegen auf Musik mit erlernten Elementen.

Neues erlernen und tänzerische Stärken herausbilden und Schwächen verbessern.

Sicherheit und Selbstbewusstsein , um seinen Körper einzusetzen.

Teamfähigkeit und Persönlichkeitsfestigung.

„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.

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.

Möglicher Ertrag:

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

„Rudern“

Was wir tun:

Die Schüler werden an den Rudersport durch lizenzierte Trainerinnen und Trainer herangeführt. Das Training findet bei guten Bedingungen auf dem Rhein statt, andernfalls mit spezifischen Übungen im Krafraum des Mainzer RV.

Nötige Voraussetzungen:

Die Teilnahme an der AG ist aus versicherungsrechtlichen und organisatorischen Gründen nur über eine Mitgliedschaft im Verein „Schulruderzentrum Mainz e.V. (SRZ)“ möglich. Es fallen Kosten von 48,- Euro pro Jahr an. Das SRZ bietet dafür die Betreuung des AG-Termins, Trainingsangebote in den Ferien und an Wochenenden und Wettkampfvorbereitung und –durchführung. In erster Linie steht die Teilnahme am Schulwettbewerb „Jugend trainiert für Olympia“ in der Zielsetzung. Es können aber auch weitere Wettkämpfe besucht werden. Die Teilnehmer müssen im Besitz des Jugendschwimmabzeichens Bronze sein.

Um ein zielführendes Training anbieten zu können, muss der Zeitrahmen bis 17 Uhr ausgedehnt werden. Die AG ist für ein ganzes Schuljahr konzipiert und die Teilnahme für 1 Jahr verbindlich.

Möglicher Ertrag:

Rudern gehört zu den gesündesten Sportarten, da nahezu alle Muskelgruppen trainiert werden. Zum anderen ist der Mannschaftsgeist elementar wichtig, das geht schon beim gemeinsamen Boottragen vor dem eigentlichen Training los. Im Schulbereich werden im Schwerpunkt Mannschaftsboote gefahren, Vierer und Achter, so dass ein gemeinsames Erleben von Natur und Sport regelmäßig stattfindet. Im Rudern kann sich jeder auspowern, und sich über seine Erfolge freuen. Über kleinere und größere Wettkämpfe erwerben die Schüler Selbstbewusstsein und erfahren, dass sich regelmäßiges Training auszahlt.

„Schmökern“

Was wir tun:

Warrior Cats, Gregs Tagebuch, Asterix,Einfach mal in unserer Bücherei im Lernzentrum stöbern oder das eigene Buch mitbringen, sich zurückziehen und schmökern. Aber auch zu schauen: Wie orientiere ich mich in der Bücherei? Wie schlage ich etwas nach? Die Schmöcker AG ist eine Ruheinsel in unserem lauten Schulalltag und für Schüler gedacht, die einfach mal gerne Zeit zum Lesen haben und neugierig auf neue Bücher sind.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Nötige Voraussetzungen:

Ruhe und Spaß am Lesen.

Möglicher Ertrag:

Du lernst neue Bücher kennen und kannst auch Empfehlungen an die anderen weiter geben.

„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 Fähigkeiten. Außerdem wird das periphere Sehen trainiert.

„Triathlon“

Was wir tun:

Hier steht das Kennenlernen und das Kombinieren der drei Sportarten Schwimmen, Radfahren und Laufen im Vordergrund. Wir gehen ins Schwimmbad, fahren gemeinsam Fahrrad und machen ambitioniertes Lauftraining. Während des Schuljahres wird so je ein Fokus auf eine der Sportarten gelegt und im Sinne des Triathlons kombiniert. Das Technik- und Ausdauertraining kommt dabei nicht zu kurz.

Nötige Voraussetzungen:

Du hast Lust darauf und Spaß daran, dich an verschiedenen Sportarten auszuprobieren und auszuüben? Dann bist du hier genau richtig! Weiterhin benötigst du: Sportkleidung und Laufschuhe, Badesachen und eine Schwimmbrille, ein Schwimmabzeichen, ein Fahrrad sowie einen Fahrradhelm.

Möglicher Ertrag:

In dieser AG lernst du, verschiedene Disziplinen zu einer Sportart zu kombinieren und verbesserst dich in diesen. Dabei kommt der Spaß aber natürlich nicht zu kurz.

DIENSTAG, 14:40 – 16:00 Uhr

„Basketball“

Was wir tun:

Basketball... das ist Tempo, Durchsetzungsvermögen, Kampf, aber auch Fairness, Teamgeist und Respekt vor dem Gegner. An diese Sportart werden wir uns mithilfe von einigen vereinfachten kleinen Spielen herantasten.

Nötige Voraussetzungen:

Basketball ist für alle geeignet! Selbstverständlich sollt ihr motiviert mitmachen und bereit sein an eurer Spielfähigkeiten wie auch an euch selbst zu arbeiten.

Möglicher Ertrag:

Du lernst spielerisch in kleinen Schritten das Zielspiel Basketball kennen. Dabei wirst du deine individuellen Stärken für deine Mannschaft einsetzen und mit deinen Mitspielern kooperieren. Ein positiver Nebeneffekt ist auch die Verbesserung deiner Ausdauer und Schnelligkeit.

„Chill and Play“

Was wir tun:

Wir nehmen uns eine kleine Auszeit vom Schulstress, indem wir draußen gemeinsam spielen und uns bewegen, aber auch malen und uns entspannen.

Nötige Voraussetzungen:

Lust am Spielen und malen und gute Laune.

Möglicher Ertrag:

Aus der AG geht man entspannt und mit guter Laune, da man sich selbst eine kurze Auszeit für sich nimmt.

„Comic – Workshop“

Was wir tun:

Im Comic-Workshop zeichnest du deinen eigenen Comic. Du wirst alles kennenlernen was dazu gehört: Figuren zeichnen, Geschichten ausdenken, texten und vieles mehr. Ob deine Geschichte ein Ministrip mit fünf Bildern oder mehrere Seiten lang wird, und ob deine Figuren mehr nach Micky Maus oder nach Manga aussehen, bestimmst du allein. Also, los mit Wham Boom Bang!

Nötige Voraussetzungen:

Lust am Zeichnen! Außerdem: Bleistifte (HB, 2B) und Zeichenblock A3, Anspitzer, Radiergummi, Finelinerstifte (schwarz), schwarze Filzstifte, farbige (Bunt-) Stifte, Lineale.
Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du wirst deine Fähigkeiten im Zeichnen verbessern. Ich werde dir einen Batzen Tipps geben und dir viele Tricks verraten. Und am Ende wirst du eine hübsche, kleine Comicstory mit nach Hause nehmen.

„Einführung in die Welt von Microsoft-Office“

Was wir tun:

Wir erlernen Grundlagen im Umgang mit den Programmen Word, Excel und Powerpoint. Unter anderem erstellen wir Textdokumente mit Tabellen, Aufzählungen und verschiedenen Layouts. Im Bereich Excel üben wir einfache Rechnungen wie z.B. Durchschnittsberechnungen von Klassenarbeiten und erstellen eine persönlich Ausgabe- und Einnahme Liste vom Taschengeld. Abschließend erlernen wir das Erstellen von Powerpoint-Präsentationen.

Nötige Voraussetzungen:

Interesse an der Arbeit mit PC. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Grundlagen im professioneller Umgang mit dem PC wie oben beschrieben.

„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 hochgekrempelt, 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.

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, Ausdauer und Kraft zu trainieren, die Grob-, Fein- und Zielmotorik zu erhöhen und die Auge-Hand Koordination auszubauen, 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.

„Mainz-Fotografie“

Was wir tun:

In der Umgebung unserer Schule machen wir uns zunächst auf die Suche nach dem passenden Fotomotiv. Dann bearbeiten wir unsere Fotos mit ganz verschiedenen Techniken. Von Collage bis Acrylmalerei ist alles denkbar.

Nötige Voraussetzungen:

Freude am Entdecken von Bildmotiven und Interesse am kreativen Arbeiten.

Für das Album, das am Ende aus der Sammlung aller Arbeiten erstellt wird, werden Kosten in der Höhe von etwa 10 € anfallen.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Schulung des Blicks und verschiedener kreativer und künstlerischer Fähig- und Fertigkeiten.

„Modellbau“

Was wir tun:

In der AG werden anfangs gemeinsam kleinere Holzmodelle (Bausätze mit Bauanleitung) gebaut. Dabei handelt es sich meist um Flugzeuge, Autos und Schiffe. Eine Auswahl findet sich auf der Homepage von Winkler Schulbedarf. Als Werkzeuge werden hauptsächlich verschiedene Sägen, Bohrer und Feilen verwendet. Die so hergestellten Bauteile werden dann mit Kleber und Schrauben zusammengefügt. Im zweiten Halbjahr können auch frei gewählte Modelle gebaut werden.

Nötige Voraussetzungen:

Interesse mit Säge, Bohrer, Feilen, Schraubenzieher, usw. umzugehen.

Je nach Modell belaufen sich die Materialkosten auf 10 bis 15 Euro pro Halbjahr.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Erfahrung im Umgang mit Werkzeugen. Nach Bauplänen Modelle bauen zu können. Jeder Schüler darf die von ihm gebauten Modelle mit nach Hause nehmen.

"Origami"

Was wir tun:

Aus Papier falten wir verschiedene Modelle kleiner Tiere. Schachteln, Blumen usw. Dabei lernt man einige Grundfalttechniken kennen.

Nötige Voraussetzungen:

Alles Material wird vom Ag-leiter gestellt! Es entstehen den Teilnehmern keine Kosten. Die AG eignet sich eher für Schüler die Ruhe und Entspannung suchen und etwas Ausdauer mitbringen.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Jede Woche eine neue Falanleitung und viele selbst angefertigte Modelle.

„Programmieren für Einsteiger“

Was wir tun:

Wir starten gemeinsam in die spannende Welt der Programmierung. In spielerischer Umgebung lernen wir die Grundlagen der Programmierung.

Mit Scratch kannst du deine eigenen interaktiven Stories, Animationen und Spiele programmieren.

Mit Minecraft Education können wir im beliebten Minecraft Spiel eigenen Code erzeugen. Wie wäre es, wenn du zum Beispiel einfach Mal 100 Hühner spawnen lässt?

Nötige Voraussetzungen:

Du hast Spaß am logischen Denken und möchtest gerne lernen, wie man programmiert. Du bist motiviert und kannst dich gut konzentrieren. Bei der Arbeit am Computer bist du bereit, leise und eigenständig zu arbeiten.

Möglicher Ertrag:

Du lernst kreativ zu denken, systematisch zu argumentieren und zusammen mit anderen zu arbeiten. Du kannst eigene Programme in Scratch und Minecraft Education schreiben und testen.

„Rechtschreibfüchse“

Was wir tun:

Wir stellen uns den Tücken der deutschen Rechtschreibung mit Kopf, Herz und Hand. Ihr sollt im wahrsten Sinne des Wortes "begreifen", was es mit Dehnung und Schärfung auf sich hat und verstehen, wie es zu Groß- und Kleinschreibung kommt. Hierzu vertiefen wir das im Unterricht Erlernete. Der Spaß darf bei all dem Buchstabengestöber natürlich nicht zu kurz kommen! Ihr wählt ein (lustiges? spannendes? fantastisches?) Jugendbuch, das wir gemeinsam lesen; hiervon leiten wir ein Regelwerk ab, das ihr anhand von Übungen testet, überprüft, trainiert; dies alles im Kreise von Gleichgesinnten, die erst am Anfang der "Rechtschreibfuchsreife" stehen und eurem jeweiligen Lerntempo angepasst.

Nötige Voraussetzungen:

Förderungsbedarf in Orthographie und die "Fuchsschläue" (Bereitschaft und Mut) sich Rechtschreibschwierigkeiten zu stellen. Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Am Ende wird dir als "Rechtschreibfuchs" bewusst: Rechtschreibung macht Sinn und bedeutet nicht Frust!

„To be, or not to be? - Englisch Theater“

Was wir tun:

Wir üben auf spaßige Weise kleinere englische Theaterstücke ein und du lernst ein wenig über das Theater spielen im Allgemeinen.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest Spaß und Freude an der englischen Sprache haben. Außerdem stehst du gerne auf der Bühne

oder wolltest es schon immer mal ausprobieren auf der Bühne ein Theaterstück aufzuführen.
Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du übst dich darin souverän vor anderen Menschen aufzutreten und Englisch zu sprechen und schlüpfst dabei in verschiedene Rollen. Du erlebst außerdem, dass nach einer Probephase ein fertiges Stück eintrainiert ist und du damit vielleicht sogar ein Publikum beeindrucken kannst.

„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.

Möglicher Ertrag:

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

„Wettkampfspiele in der kleinen Halle“

Was wir tun:

Du möchtest dich mit Anderen messen? Du möchtest gewinnen? Du möchtest die Herausforderung eingehen? Dann bist du hier genau richtig!

Völkerball, Quichi, Brennball, Zombiball, Seilspringen, Parteiball, Rugby, Bockspringen,

Lass dich darauf ein! Aber denk daran, wer sich auf einen Wettkampf nach klaren Regeln einlässt, wird nicht immer gewinnen. Kannst du auch verlieren?

Nötige Voraussetzungen:

Sportsachen und Spaß am Wettkampf.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Spaß haben, gewinnen und verlieren können!

DONNERSTAG, 13:05* – 14:35 Uhr

***bzw. direkt nach dem Mittagessen in der Mensa**

„Ensemble 7/8“

Was wir tun:

Das Ensemble führt den Streicherklassenunterricht aus den Klassenverbänden auch in den Klassenstufen 7 und 8 weiter. Er soll den Übergang zwischen dem Instrumentalunterricht in der Gruppe zur eigenständigen Sicherheit im Orchesterspiel schaffen. Die Gruppe setzt sich aus ca. 20 Streichern zusammen. Repertoire-Titel sind: Fluch der Karibik, Sonatine, The Three B's (Bach, Brahms, Beethoven), La Rejouissance aus der Feuerwerksmusik von Händel, Kanon von Pachelbel u. a.

Nötige Voraussetzungen:

Die Schüler können in ihrer vertrauten und damit Sicherheit gebenden Gruppe weiterarbeiten. Sie haben alle die gleichen Voraussetzungen und man kann von einem recht ausgewogenen Niveau ausgehen. Die AG ist für ein gesamtes Schuljahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Auf mittleren Schwierigkeitsstufen lässt sich Freude am Musizieren in unterschiedlichen musikalischen Stilrichtungen erfahren. Das Ensemble tritt am Schulfest, beim Weihnachtskonzert der Streicher und zu einem Jahreskonzert auf.

„Fußball“

Was wir tun:

"Das Runde muss ins Eckige." (Josef Sepp Herberger). Außer Spaß, körperlicher Anstrengung und Technikschiulung, wollen wir insbesondere den Teamgeist im Training und in Wettkämpfen fördern. In diesem Schuljahr wird eine Mannschaft, die sich hauptsächlich aus den AG-Teilnehmern zusammensetzt, an dem Wettkampf "Jugend trainiert für Olympia" und dem "Fritz-Walter-Cup" teilnehmen. Damit könnt ihr euch nicht nur untereinander, sondern auch im Wettkampf gegen andere Schulen messen. Egal ob du Hobbykicker, Vereinsspieler oder der nächste Lionel Messi bist, wir werden gemeinsam Fußball spielen und jeden individuell fördern.

Nötige Voraussetzungen:

Sportkleidung, saubere Hallenschuhe.

Möglicher Ertrag:

Neben der Verbesserung der technischen und mannschaftstaktischen Fähigkeiten, werdet ihr neue Mitschüler kennenlernen und als Team zusammenwachsen.

„GCL“

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. Wünschenswert ist, dauerhaft Teil der Gemeinschaft der GCL 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 GCL verbindet. Highlight des Jahres ist unser Zeltlager in den Sommerferien!

„Geschichte der Videospiele: Von 1972 bis heute“

Was wir tun:

Wir analysieren wöchentlich Videospielekonsolen und die bekanntesten Videospiele dieser. Dabei erarbeiten wir einen Zeitstrahl, der einen Überblick über die Geschichte der Videospiele schaffen soll. Wir betrachten zudem, welche Faktoren zum Fall oder auch zum Aufstieg bestimmter Konsolen geführt haben und folgern daraus, welche Bedeutungen diese für die Gegenwart und Zukunft haben.

Nötige Voraussetzungen:

Das Interesse an Videospiele aller Art!

Möglicher Ertrag:

Man gewinnt ein Bild über die aktuellen Trends der Videospieleindustrie, einer der größten Medienindustrien der Welt, und erkennt, woher diese kommen. Auch betrachten wir jene Eigenschaften, die ein Spiel überhaupt hochwertig machen. Dieses Wissen kann dazu genutzt werden, um später selbst in der Videospieleprogrammierung bzw. Softwareentwicklung tätig zu werden.

"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.

„Handball“

Was wir tun:

Das Ziel dieser AG ist es, ein besseres Ballgefühl zu bekommen. Wir klären zusammen als Team was der Begriff „Koordination“ überhaupt bedeutet und warum jeder Handballspieler unbedingt ein gutes Ballgefühl braucht. Wir werden Rennen, Fangenspielen, Parkoure durchlaufen, sowie Klettern. Und das stets mit dem Handball an unsere Seite.

Nötige Voraussetzungen:

Ihr sollt Begeisterung für die Sportart Handball mitbringen. Außerdem braucht ihr Sportbekleidung sowie Hallenschuhe.

Möglicher Ertrag:

Du verbesserst Deine koordinativen Fähigkeiten am Beispiel Handball. Ein lizenzierter Handballtrainer wird sowohl Spielanfängern sowie Fortgeschrittenen helfen, sich weiterzuentwickeln.

„Jugend forscht“

Was wir tun:

Du suchst Dir ein Experimentier-Thema aus dem Bereich Naturwissenschaft und Technik und forschst dazu alleine oder zusammen mit anderen. Dabei werden Experimente geplant, durchgeführt und dokumentiert. Wir Lehrer beraten und unterstützen euch dabei!

Nötige Voraussetzungen:

Hast du schon einmal Ideen zu nützlichen Erfindungen gehabt? Sind dir Dinge in der Natur aufgefallen, die du einmal näher beobachten wolltest? Hast du Lust, nach eigenen Vorstellungen z. B. biologische, chemische, physikalische oder andere Versuche zu planen und durchzuführen, um deine Fragen zu beantworten?

Du solltest auch anderen von deinen Erfindungen und Forschungsergebnissen berichten und möglichst am Wettbewerb Jugend forscht oder Schüler experimentieren teilnehmen wollen. Dann bist Du in der AG Jugend forscht genau richtig. Siehe auch: <http://www.willigis-online.de/profile/naturwissenschaftliches-willigis/ag-schueler-experimentieren-und-jugend-forscht/>

Die AG ist bei Wettbewerbsteilnahme bis Ende Februar verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du kannst Experimente planen, durchführen und dokumentieren lernen, Spaß am Experimentieren mit anderen zusammen haben, die besondere Atmosphäre beim Wettbewerb erleben und vielleicht sogar eine Platzierung erreichen oder einen Sonderpreis gewinnen.

„Klettern“

Was wir tun:

Ab in die 3. Dimension! Das Klettern ermöglicht wie fast keine andere Sportart sich aus der gewohnten „Ebene“ des Lebens und über die kleinen Problemchen des Alltags zu erheben. Warum? Weil ihr beim Klettern 100%ig fokussiert seid, eigene Grenzen ausloten könnt und diese in den meisten Fällen auch überschreitet. Durch das Klettern und speziell darauf zugeschnittene Übungen möchte ich mit euch einerseits die wichtigsten Kletter- und Sicherungstechniken erarbeiten aber andererseits auch eure Koordination, Körperspannung, Fitness und Flexibilität steigern. Dabei ist mir wichtig, euch möglichst individuell nach eurem Können und Interesse zu fördern und fordern!

Nötige Voraussetzungen:

Hallenschuhe, wer hat: Kletterschuhe. Wenn ihr glaubt, dass ihr Probleme mit der Höhe habt: erstmal Ausprobieren! Bei den meisten ändert sich die Sicht der Dinge nachdem sie sicher im Seil hängen.

Möglicher Ertrag:

Neben den positiven körperlichen Effekten des Trainings vermittelt das Klettern mit dem Partner Teamgeist und gegenseitiges Vertrauen.

„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. 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!

„Lacrosse“

Was wir tun:

Wir lernen und spielen Lacrosse. Wir schulen dabei die Hand-Augen Koordination und die Motorik. Gleichzeitig sorgen wir für eine sportliche Komponente innerhalb der nachmittäglichen Betreuung. Unser Ziel ist es, euch eine Möglichkeit zu geben, mit anderen zu lernen, aber euch auch mit anderen zu messen. Vor allem geht es uns um das Erlernen von Grundtechniken, die für den Sport essentiell sind.

Nötige Voraussetzungen:

Für die AG selbst sind Sportsachen mitzubringen, auch Hallenschuhe.
Schläger und Bälle stehen an der Schule zur Verfügung.

Möglicher Ertrag:

Neben der obligatorischen Erfahrung und einer neu erlernten Technik, geht es bei der AG vor allem um die Stärkung eines Gruppengefühls. Der Teamsport Lacrosse bietet sich dabei wie viele andere Mannschaftssportarten an, jedoch kommt hier noch hinzu, dass alle Schüler das gleiche Level haben, dadurch gemeinsam wachsen und gemeinsam Erfolge erleben.

"Schach und Strategiespiele"**Was wir tun:**

Schachregeln werden erlernt, Bedeutung der verschiedenen Figuren und die Schacheröffnung.
Wir führen Schachturniere durch, spielen Tandemschach und Räuberschach. Auch andere Strategiespiele sind möglich.

Nötige Voraussetzungen:

Materialien sind in der Schule vorhanden. Du brauchst die Bereitschaft zur Konzentration und Disziplin.

Möglicher Ertrag:

Ein gutes Gedächtnis, Fähigkeit zur Konzentration und Ausdauer, logisches Denken, Umgang mit Erfolg und Misserfolg, Einhaltung von Regeln werden trainiert und verbessert.

„Williwinds (7up)“**Was wir tun:**

Wir erarbeiten Stücke für Blasorchester (und Schlagzeug) mit leichtem Schwierigkeitsgrad. Eine Intensivprobenphase mit einer Übernachtung (LMA Schloss Engers) findet einmal pro Jahr statt. Am Ende des Schuljahres wird die Arbeit im Jahreskonzert präsentiert. Weitere Auftritte nach Bedarf.

Nötige Voraussetzungen:

Fähigkeiten auf dem jeweiligen Instrument sollte jeder mitbringen, eigentlich im instr. Einzelunterricht begleitend vertiefen. Leider wird diese Voraussetzung mehr und mehr umgangen.

KOSTEN : 65€ — für die Probetage. Die AG ist für ein gesamtes Schuljahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Ihr werdet u.a. lernen im Ensemble zu spielen und aufeinander zu hören.