

Beschreibungen der AGs 21/22

Klasse 5, 2. Halbjahr



Montag, 9./10. Stunde, also 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!

„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.

„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.

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!

„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.

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.

„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.

„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 weitergeben.

„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.

„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 auszuholen? Dann bist du hier genau richtig! Weiterhin benötigst du: Sportkleidung und Laufschuhe, Badesachen und eine Schwimmbrille, ein Schwimmbzeichen, 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.

„YU-GI-OH“

Was wir tun:

Wir lernen zusammen, wie man das TCG (Trading Card Game) YU-GI-OH spielt und spielen dann zusammen YU-GI-OH. Öfters schauen wir auch YU-GI-OH Animes. Außerdem gehen wir manchmal in die Stadt, um YU-GI-OH Karten zukaufen.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest Lust auf Kartenspiele haben und Interesse, dich mit anderen zu messen. Außerdem fallen Kosten in Höhe von etwa 10 Euro an.

Möglicher Ertrag:

Du bekommst Spaß am YU-GI-OH Spielen. Außerdem findest du neue Freunde und förderst dein Strategisches Denken.

Dienstag, 9./10. Stunde, also 14:40 – 16:00 Uhr

„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.

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!

„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.

Möglicher Ertrag:

Grundlagen im professionellen Umgang mit dem PC wie oben beschrieben.

„English Theatre“

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, musst aber noch nicht gut Englisch können, im Gegenteil, Anfänger sind herzlich willkommen und können in der AG sehr gut die englische Aussprache trainieren! 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.

„Fußball“

Was wir tun:

"Das Runde muss ins Eckige." (Josef Sepp Herberger).

Außer Spaß, körperlicher Anstrengung und Technikschiilung, 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.

„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.

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.

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.

„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.

„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.

Donnerstag, 9./10. Stunde, 14:40 – 16:00 Uhr

„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.

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!

„Comic – Workshop“

„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, A4 oder alternativ ein iPad mit Zeichenprogramm. **Materialien, die individuell nach Projekt mitgebracht werden sollen:** 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.

„Der Natur auf der Spur“

Was wir tun:

Möchtest du ein Naturforscher werden? Dann bist du hier genau richtig. Es gibt in der Natur viel Spannendes zu entdecken. Um die Natur besser kennenzulernen, ziehen wir uns festes Schuhwerk an und besuchen die Mainzer Wälder, Wiesen, Felder und Stadtparks. Steht man mitten in der Natur und schaut sich um, ergeben sich eine Vielzahl von Fragen. Diese Fragen und Rätsel wollen wir gemeinsam klären und lösen.

Dazu steht uns das Naturhistorische Museum Mainz jederzeit zur Verfügung. Hier können wir entdecken, welche außergewöhnlichen oder sonderbaren Tiere und Pflanzen hier vor Millionen von Jahren gelebt haben oder heute noch leben

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest ein Interesse für Naturwissenschaftliches mitbringen und Spaß daran haben, dir verschiedene wissenschaftliche Fragen zu stellen. Außerdem brauchst Du feste Schuhe, um draußen unterwegs sein zu können.

Möglicher Ertrag:

Du lernst viel über alltägliche Phänomene und erweiterst dein Wissen zu Tieren und Pflanzen.

Hier ein paar Beispiele:

Was bedeuten die Punkte auf einem Marienkäfer?

Woher der Wind weht?- Wind kennt jeder – wie aber kommt er zustande?

Insektenstaaten – Wieso sind sie super organisiert?

Warum summen Mücken?

Kondensstreifen am Himmel – künstliche Wolken?

„GCL“ Klasse 5

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!

„Jugend forscht“ (für Halbtagschüler auch schon ab 13:05 Uhr)

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“ Klasse 5

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.

„Roundnet – Spikeball“

Was wir tun:

Roundnet, was ist das eigentlich? Die meisten von euch werden diesen absoluten Trend wohl aus den Mainzer Parks kennen und vielleicht auch auf dem Pausenhof schonmal unter dem Namen des Herstellers „Spikeball“ probiert haben. Wir werden nicht nur albern im Kreis versammelt um das trampolinartige Netz stehen, sondern erlernen Techniken, mit denen wir den Ball meterweit aus dem Netz herausjagen und unsere Gegner ordentlich in Bewegung versetzen. Dabei steht das Lernen miteinander und voneinander stark im Vordergrund, denn euer Gegner ist euer Freund in diesem Sport, nicht euer Feind.

Nötige Voraussetzungen:

Du benötigst für das Roundnetspiel keine Vorkenntnisse. Du solltest aber bereit dazu sein, Spaß in der Gruppe zu haben und Dinge gemeinsam zu erlernen. Das gute Miteinander und Fairplay sind fest in den Werten dieses Sports verankert und sollten deine Werte widerspiegeln. Das Spielmaterial wird dir zur Verfügung gestellt, du benötigst also bloß noch sportliche Kleidung und los kanns gehen.

Möglicher Ertrag:

Die jungen und dynamischen Coaches ebnen euch den Weg als junges Roundnet-Talent die Mainzer Parks aufzumischen und zu den ersten zu gehören, die diesen Sport an eurer Schule richtig draufhaben. Zudem habt ihr die Chance die Zukunft dieser jungen Sportart aktiv mitzugestalten und den Traum von Roundnet bei den olympischen Spielen irgendwann wahr werden zu lassen.

„Stop Motion - Animationsfilme“

Was wir tun:

Wir erstellen mit iPads oder dem eigenen Smartphone Trick- und Animationsfilme in verschiedenen Techniken. Ihr werdet lernen, wie man Stop-Motion-Filme (wie z.B. Lego-Filme, Kubo, Shaun das Schaf) mit Kamera und Figuren erstellt und wie man Animationen mit rein digitalen Medien (Titelsequenzen, Texteinblendungen in Videos, animierte Figuren etc.) erzeugt.

Zusätzlich lernt ihr, wie man Spezialeffekte in Videos einfügt: lasst Gegenstände oder Personen fliegen oder verschwinden, fügt Explosionen oder Lichteffekte hinzu oder tauscht den Hintergrund mittels Greenscreen-Technik aus. Am Schluss vertonen wir die Animation und erhalten einen fertigen Kurzfilm!

Nötige Voraussetzungen:

Ihr solltet Spaß am kreativen Arbeiten haben und euch ein eigenes Projekt, also einen fertigen kurzen Film vornehmen können. Wie ihr euer Ziel erreicht, das zeige ich euch.

Die iPads bekommt ihr von der Schule geliehen! Wenn du ein iPad besitzt, kannst du es natürlich mitbringen.

Möglicher Ertrag:

Es entsteht ein Film oder eine Animation, die du eigenhändig erstellt hast! Die erlernten Techniken kannst du nutzen, um z.B. die Videos in deinem Youtube-Kanal aufzupeppen oder weiterhin Animationsfilme, Musikvideos, Urlaubsfilme, Dokumentationen oder vieles mehr zu produzieren.

„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.

„Willi Winds Junior“ (Donnerstag ab 13.15 Uhr)

Achtung:

Diese AG findet am Donnerstag ab 13.15 Uhr statt und dauert 45 Minuten. Ganztagschüler können nach dem Essen dazu stoßen und sich für diese AG von der AZ befreien lassen.

Achtung: Anmeldungen für diese AG bitte an Frau Jüttner-Endres per Mail: djuettner-endres@willigis-online.de

Was wir tun:

Wir machen Musik!

Voraussetzung:

Du spielst ein Blasinstrument, bringst gute technische Fertigkeiten mit, so dass Du mehrstimmig spielen kannst, hast schon Instrumentalunterricht und Lust mit anderen zusammen gute Musik zu machen. Am Ende des Schuljahres wird es u.a. ein Abschlusskonzert geben. Auch gibt es die Möglichkeit die Willi Winds im Laufe des Schuljahres kennenzulernen.

Bei Interesse bitten wir um Rücksprache mit Doris Jüttner (djuettner-endres@willigis-online.de)