

Beschreibungen der AGs Klasse 9

im 2. Halbjahr 2021/22 in alphabetischer Reihenfolge

"Darts & Co"

Was wir tun:

Darts bietet viele spannende Spiele. Wir spielen mit "steeldarts" (mit Stahlspitzen versehene Darts). Wir wollen feststellen, was ihr schon könnt, und das individuell verbessern, um den persönlichen Wurfstil zu finden. Dabei lernen wir die Grundlagen wie Stand und Wurftechnik. Je nach Corona-Situation ist es uns auch möglich, Billard oder Tischfußball und ähnliche Spiele zu trainieren.

Nötige Voraussetzungen:

Materialien sind in der Schule vorhanden. Wer schon einen Satz eigene Darts besitzt, kann diesen mitbringen. Besondere Größe und Sportlichkeit sind übrigens keine Voraussetzung. Für Anfänger (jeder kann irgendwie treffen) genauso gut geeignet wie für schon Fortgeschrittene (man kann immer dazulernen).

Möglicher Ertrag:

Fähigkeit zur Konzentration und Ausdauer, räumliche und körperliche Koordination, Leistung unter Druck erbringen können, direktes Erfolgserlebnis.

"Einführung in die Quanteninformatik "

Was wir tun:

Grundlagen der Quantenphysik, wie funktioniert Quanteninformatik?
Selber Quanten-Schaltkreise designen und simulieren, ein paar Experimente auf echten Quantencomputern.

Nötige Voraussetzungen:

Spaß am Lernen neuer Technologien, Geometrisches Verständnis, keine Angst vor abstrakteren Konzepten, kein Wissen über viel Mathematik nötig.

Möglicher Ertrag:

intuitives Verständnis für Quanteninformatik, Erfahrung mit der "IBM Quantum Experience" cloud.

„Fußball“

Was wir tun:

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

Außer Spaß, körperlicher Anstrengung und Techniks Schulung, wollen wir insbesondere den Teamgeist im Training und in Wettkämpfen fördern. 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 als Team zusammenwachsen.

„GCL – Co-Gruppenleiter“**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! In Klasse 9 kannst Du Co-Gruppenleiter werden! Dazu sprichst Du am besten im Vorfeld mit Herrn Balmes!

Nötige Voraussetzungen:

Lust zum Spielen, Bereitschaft sich in die Gruppe einzufügen und Verantwortung für eine Gruppe zu übernehmen und generell gute Laune.

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. Als Co-Gruppenleiter lernst Du, Gruppen zu führen und was es bedeutet, Verantwortung zu übernehmen. Highlight des Jahres ist unser Zeltlager in den Sommerferien!

„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.

„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

„MMORPG, gemeinsam planen und bestreiten“

Was wir tun:

Unter einem MMORPG versteht man ein „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“, also ein Rollenspiel, bei dem eine große Menge an Spielern gleichzeitig online agieren. Im Rahmen dieser AG analysieren wir nicht nur ein berühmtes MMORPG aus dem Jahr 2002, sondern planen unsere Truppe, erkunden gemeinsam die Spielewelt und ihre Geheimnisse und unterstützen einander bei der Lösung diverser In-Spiel-Rätsel.

Nötige Voraussetzungen:

Wenn du bereits Berührungspunkte mit Videospiele gemacht hast, insbesondere Multiplayer-Spielen mit Rollenspiel Elementen und Begriffe wie „Tank“, „DPS“ und „Support“ kennst, oder einfach nur ein Interesse daran hast, mehr darüber zu erfahren, dann bist du herzlich willkommen, dich unserer Abenteuertruppe anzuschließen. Es wird keine eigene Hardware benötigt, höchstens Kopfhörer, da wir die schuleigenen Rechner verwenden werden.

Möglicher Ertrag:

Wir analysieren fundamentale Spielmechaniken und planen unsere Charaktere akribisch unter dem Vorwand, die mathematischen Beziehungen zwischen den Attributen und den Folgerungen dieser zu erkunden. Jeder Teilnehmer wird motiviert, sich selbstständig mit der Materie zu beschäftigen und den Kurs des Abenteurers zu beeinflussen. Dabei wird jedem auch die Autonomie gegeben, sich alleine abzusetzen oder mit anderen Spielern seiner Wahl zu interagieren. Auch beschäftigen wir uns intensiv mit Themen der Wahrscheinlichkeitsrechnung und dem Client-Server-Modell der Informatik. Aber das wichtigste am gemeinsamen Spiel wird häufig übersehen: Wir haben eine schöne Zeit, gemeinsam.

„Not in Mainz – Hinschauen und helfen“

Was wir tun:

Zusammen mit Herrn Speck wollen wir zunächst hinschauen und wahrnehmen, wo es Menschen in Mainz gibt, die unsere Hilfe benötigen. Im nächsten Schritt wollen wir Projekte durchführen oder anregen, um Hilfe zu leisten (z.B. Kochen für Obdachlose in der Pfarrer-Landvogt-Hilfe in Mainz).

Nötige Voraussetzungen:

Freude am Einsatz für andere Menschen, Offenheit für die Begegnung mit Menschen, die hilfsbedürftig sind, Kreativität Beim Kochen: sicherer Umgang mit Küchengeräten.

Möglicher Ertrag:

Das Gefühl, etwas Sinnvolles für andere Menschen getan zu haben.
Spaß am Miteinander in der Gruppe und im Einsatz für andere.

„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.

"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.

"Schülerzeitung"**Was wir tun:**

Wir schreiben Berichte über Schulveranstaltungen.

Wir recherchieren Themen, die gerade aktuell sind, und schreiben darüber Berichte oder Reportagen.

Wir gestalten das Layout unserer Schülerzeitung.

Wir akquirieren Firmen, die eine Anzeige bei uns schalten.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest dich gerne mit aktuellen Themen befassen und du solltest Spaß am Schreiben haben. Fehler korrigieren wir gemeinsam.

Möglicher Ertrag:

Unser Produkt ist eine mehrseitige Schülerzeitung mit ein bis zwei Werbeanzeigen.

„WSO – Willigis Symphonie Orchester“**Was wir tun:**

Musik erarbeiten!

Konzerte und Auftritte.

Arbeitsphase im Januar mit anschließender Konzertreise.

Nötige Voraussetzungen:

Instrumentale Vorkenntnisse mit regelmäßigem Einzelunterricht.

Die AG ist für ein gesamtes Schuljahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Erlebnis Musik. Gemeinsamer Erfolg.