

Beschreibungen der AGs 23/24

Klasse 6, 2. Halbjahr

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

„Ballspiele“

Was wir tun:

Quitschi, Handball, Basketball oder Tischtennis, Hauptsache mit Ball! Diese und andere Spiele spielen wir in der Gymnastikhalle, bei schönem Wetter gehen wir auch mal nach draußen.

Nötige Voraussetzungen:

Freude an verschiedenen Sportarten. Sportsachen für die Halle.

Möglicher Ertrag:

Du bekommst die Möglichkeit, neue Spiele mit dem Ball auszuprobieren, Dich aber auch einfach mal bei Quitschi auszutoben. Habe Spaß am Sport, sowohl in der Mannschaft, als auch im Einzel.

Wer weiß, vielleicht findest du auch deine neue Lieblings-Ballsportart!

„Comic“

Was wir tun:

Comics kennt jeder. Aber eine Comicgeschichte selbst machen ...?

In der Comic-AG zeichnest Du Deinen eigenen Comic. Und das gibts: Figuren entwerfen, Story ausdenken, Storyboard, Vorzeichnung, Reinzeichnung, Farbe - fertig!

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest Spaß und Freude am Zeichnen und Geschichten ausdenken haben.

Die AG ist für ein Halbjahr verpflichtend.

Möglicher Ertrag:

Du wirst alles kennenlernen was zum Comic-Zeichnen 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 ZAP, BAM, BOOM!!!

„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.

„Juggdo/Budo“

Was wir tun:

Wir beschäftigen uns mit ostasiatischen Verteidigungsmethoden und Polsterwaffenkampf.

Juggdo ist eine Mischung aus mittelalterlichem Ritterspiel mit Polsterwaffenkampf im Duell oder im Team und modernen Ballsport.

Budo steht als Oberbegriff für alle japanische Kampfkünste, aus denen wir verschiedene Verteidigungen und die Fallschule erlernen werden.

Nötige Voraussetzungen:

Keine Vorkenntnisse, Sportkleidung

Möglicher Ertrag:

Die AG ist darauf ausgelegt Konfliktstrategien zu entwickeln und Kommunikationsfähigkeit, sowie die Entwicklung von Körpergefühl, Selbstbewusstsein und Eigendisziplin zu fördern.

Außerdem kann die AG helfen, das Gleichgewicht zu verbessern, Ausdauer und Kraft zu trainieren, die Grob-, und Fein- und Zielmotorik zu erhöhen und die Auge-Hand Koordination auszubauen. Auch werden Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit geschult und Teamfähigkeit gefördert.

„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.

„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.

"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.

„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 Schmöker 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.

Mittwoch, 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!

„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. Aber auch Tischtennis kann gespielt werden.

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, aber auch einfach nur bekannte Spiele wie Tischtennis zu spielen.

„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.

„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.

„Rückschlagspiele: Tennis & Co“

Was wir tun:

Die AG „Rückschlagspiele“ richtet sich an alle Schüler der Orientierungsstufe, die sich für Tennis, Tischtennis und Co. Interessieren. Für Tennis stehen uns bei gutem Wetter zwei Sandplätze auf der Anlage des TSC Mainz zur Verfügung. Außerdem stehen Badminton, Tischtennis und die ein oder andere Einheit Beachtennis auf dem Programm. Bei allem im Fokus steht das Training technischer Fertigkeiten, wobei auch Spiel & Spaß nicht zu kurz kommen.

Nötige Voraussetzungen:

Erste Erfahrungen in einer der genannten Sportarten sind von Vorteil, aber kein Muss. Jeder Schüler benötigt einen eigenen Tennisschläger, alle anderen Schläger stehen zur Verfügung

Möglicher Ertrag:

Ihr vertieft eure technischen Fertigkeiten in verschiedenen Rückschlagspielen und habt die möglicherweise die Chance, als Teil der Schulmannschaft des Willigis gegen andere Schulen anzutreten.

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

*bis auf die gekennzeichneten Ausnahmen

„Ballspiele“

Was wir tun:

Quitschi, Handball, Basketball oder Tischtennis, Hauptsache mit Ball! Diese und andere Spiele spielen wir in der Gymnastikhalle, bei schönem Wetter gehen wir auch mal nach draußen.

Nötige Voraussetzungen:

Freude an verschiedenen Sportarten. Sportsachen für die Halle.

Möglicher Ertrag:

Du bekommst die Möglichkeit, neue Spiele mit dem Ball auszuprobieren, Dich aber auch einfach mal bei Quitschi auszutoben. Habe Spaß am Sport, sowohl in der Mannschaft, als auch im Einzel.

Wer weiß, vielleicht findest du auch deine neue Lieblings-Ballsportart!

„Brettspiele und Co“

Was wir tun:

Welche Brett- und Gesellschaftsspiele kennst du?

Monopoly, Uno, Siedler von Catan, 5 Seconds, Poker, ...

Wir werden eure Lieblingsspiele spielen, aber auch neue Spiele ausprobieren.

Da wir im Pausenraum im Keller sein werden kann auch Billard, Darts oder Tischkicker gespielt werden.

Nötige Voraussetzungen:

Du solltest natürlich Spaß am Spielen haben und bereit sein, neue Spiele auszuprobieren, gewinnen wollen und verlieren können.

Möglicher Ertrag:

Du lernst neue Spiele kennen und wirst sowohl dein strategisches Geschick verbessern können, Teamgeist und deine Persönlichkeit stärken können.

Garten-AG

Was wir tun:

Unter bienenfreundlichen Aspekten pflegen wir die Grünflächen auf dem Schulgelände und lernen den Umgang mit Gartengeräten. Gemeinsam wird die Gestaltung der zur Verfügung stehenden Flächen unter Berücksichtigung der in den Sommermonaten tendenziell trockeneren Witterung geplant, geeignete Aussaaten recherchiert, der Boden aufbereitet, ausgesät, geerntet und weiter verarbeitet.

Nötige Voraussetzungen:

Gartentaugliche Kleidung.

Möglicher Ertrag:

Kenntnisse von ökologischen Anbaumethoden, Pflanzenkunde.

„GCL“ Klasse 6**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.

„Kreatives Schreiben“

Was wir tun:

Manche Jugendliche schreiben gerne.

Sie haben oft auch gute Ideen für einzelne Szenen und sind dann beflügelt.

Der Weg zu einer längeren Erzählung oder gar zu einem Roman ist aber mühsam.

Es stellen sich zahlreiche Fragen:

- Bin ich kreativer, wenn ich tippe oder wenn ich von Hand schreibe?
- Wie sieht ein Anfang aus, der Interesse schafft?
- Welche Personen außer der Hauptfigur, die da etwas Spannendes erleben wird, will ich dabei haben?
- Wie beschreibe ich eine Situation so, dass meine Leser darüber lachen (oder weinen) müssen?
- Wie erzeuge ich Spannung über einzelne Ereignisse hinaus?
- Wie nehme ich die Leser mit, so dass sie sich den Ort wirklich ausmalen und mit meinen Figuren mitempfinden?
- Will ich das Ende erzählen oder sollen die Leser entscheiden, wie die Geschichte ausgeht?

All diese Fragen werden wir uns im Verlauf des Halbjahrs beim Schreiben beantworten.

Nötige Voraussetzungen:

Lust, sich beim Schreiben kreativ auszuprobieren.

Möglicher Ertrag:

Am Ende machen wir aus unseren Geschichten ein Heft für alle Teilnehmer.

„KSJ“ Klasse 6

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!

„Lacrosse“

Was wir tun:

Wir lernen und spielen Lacrosse, ein Mannschaftssport, der mit Lacrosse-Schlägern und Hartgummibällen gespielt wird. Wir schulen dabei die Hand-Augen Koordination und die Motorik. 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.

„Umwelt und Klima“

Was wir tun:

Wir befassen uns mit vielen umweltbezogenen Projekten und Mitmach-Aktionen. Zum Beispiel wollen wir unser Schulgelände grüner machen, indem wir Hochbeete bauen, Blühwiesen anlegen und auch den Lebensraum von Pflanzen und Tieren auf dem Schulhof erforschen. Wir beschäftigen uns dabei auch mit Spielen und Experimenten zum Thema Umwelt und Klima.

DEINE Ideen sind auch herzlich gewünscht!

Nötige Voraussetzungen:

Du hast Lust dich für Klimathemen und Umweltschutz zu engagieren? Dann bist du bei uns genau richtig!

Möglicher Ertrag:

Du erfährst, wie man in einer Gemeinschaft Projekte plant und verwirklicht und kannst einen wichtigen Beitrag für die Umwelt und deine Schule leisten. Du lernst praktisch zu arbeiten und bekommst auch ein Verständnis für Zusammenhänge in der Umwelt und Klima.

„Willi Winds Junior“ (Donnerstag ab 13.15 Uhr)**Achtung:**

Diese AG findet am Donnerstag **ab 13.15 Uhr** statt und dauert ca 45 Minuten. Ganztagschüler können nach dem Essen dazu stoßen und ihre Aufgaben im Anschluss, also der 9./10. Stunde erledigen.

Achtung: Anmeldungen für diese AG bitte auch 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)