

Kurswahl 8. Jahrgang - Arbeitsgemeinschaft (Mi.)



Jeder kann kochen!

JG 5/6/7/8, Termin Mittwoch 13:15 - 15:10 Uhr, Kelma, Jutta, Raum Küche

Wir werden gemeinsam leckere Suppen, Hauptgerichte, Salate, Nachspeisen, Brote, Kuchen und, und, und ... zubereiten und sogar Getränke selbst mixen. Am Ende des Schuljahres könnt ihr dann für euch und eure Lieben ein mehrgängiges, perfektes Dinner zubereiten können.

Wenn euch also jetzt schon das Wasser im Mund zusammen läuft, schnappt euch eine Schürze und auf zu dieser AG! Kosten für Lebensmittel: vierteljährlich max. 25 €

Diese AG endet bereits vier Wochen vor den Sommerferien.



Rund ums Runde!

JG 5/6/7/8, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Önder Kalkan, Raum Sporthalle

In dieser AG geht es darum, verschiedene Ballsportspiele kennen zu lernen. Ausprobieren, was es so gibt, ... Das steht hier im Vordergrund. Das klingt nicht nur nach einem abwechslungsreichen Angebot, sondern das ist auch eines!

Aber: Ist die Gruppe von einer Ballsportart besonders angetan, kann diese auch zum Schwerpunkt werden. Du siehst: Hier kannst du mitgestalten!



Buch-Club

JG 5/6/7/8, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Susan Hinsch, Raum Mediothek

Du liebst Bücher? Dann bist du bei uns genau richtig! Herzlich Willkommen beim Buch-Club!

Hier wollen wir in der Bücherei Zeit verbringen, in der man ungestört lesen und sich austauschen kann.

In der AG können wir auch gemeinsam lesen, uns gegenseitig unsere Lieblingsbücher vorstellen und auch aus ihnen vorlesen.

Kurswahl 8. Jahrgang - Arbeitsgemeinschaft (Mi.)



Töpfer-AG

JG 5/6/7/8, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Conny Matt, Raum Mediothek

Schüler und Schülerinnen, welche gerne gestalterisch tätig werden wollen und keine Angst vor schmutzigen Händen haben, sind herzlich in der Töpfer-AG willkommen.

Wir werden uns Schritt für Schritt mit dem Material Ton befassen. Ihn kneten, ausrollen, modellieren und/oder in Form bringen. Wichtig ist, es wird keine Töpferdrehmaschine benutzt, wir arbeiten ausschließlich mit unseren Händen.

Beachtet bitte, dass von jedem Teilnehmer 10,00 € pro Schulhalbjahr für Material eingesammelt werden.

Ich freue mich auf euch. Conny Matt



Bühnentechnik-AG

JG 8/9/10, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Arvid Häger, Levin Kölber und Paul Rogowski

Euch interessiert, was bei Schulveranstaltungen hinter den Kulissen in der Technik passiert? Dann seid ihr bei uns genau richtig! In dieser AG lernt ihr alles, was wir wissen müsst, um selber die Technik zu machen. Dazu gehört das Arbeiten mit Mikrofonen, Scheinwerfern und anderem Equipment, sowie auch das Aufbauen von Kulissen für Aufführungen. Das Ziel ist, dass ihr als unsere „Nachfolgegeneration“ uns bei Veranstaltungen (auch außerhalb der eigenen Schulzeiten) tatkräftig unterstützen könnt und später auch eigenständig die Bühnentechnik übernehmt.

Die AG findet nicht regelmäßig statt (Ausfall wird jedoch angekündigt), voraussichtlich auch nicht das ganze Schuljahr über



Chor

JG 5/6/7/8/9/10, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Suzanne Andres

Hier geht es fetzig zu – hier brauchst du Power! Für coole Songs, tolle Hits und starke Rhythmen werden Schülerinnen und Schüler gesucht, die Lust haben, mit anderen zusammen ein tolles Projekt auf die Beine zu stellen. Bist du bereit? Sei dabei!

AG-Start am 06.10.2021.

Kurswahl 8. Jahrgang - Arbeitsgemeinschaft (Mi.)



Jahrbuch Team

JG 7/8/9/10, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, Maylea Heinrich, Rachel Fennell

Dies ist eine AG von Schülerinnen aus dem 12 Jahrgang, die dieses Jahr mit euch das Jahrbuch gestalten wollen. Wenn ihr Interesse am Schreiben habt, kreativ seid, eure Ideen einbringen und Erfahrungen in diesem Bereich sammeln wollt, meldet euch an! Gute Rechtschreibung ist keine Notwendigkeit, aber hilfreich.

Wir freuen uns auf euch!



Robotik

JG 5/6/7/8, Termin Mittwoch 13:50 - 15:10 Uhr, TU Harburg, Raum Computerraum

In der Robotik AG lernt ihr mit den Baukästen von "Lego Mindstorms" das Bauen und Programmieren von Robotern. Mittels eines Lichtsensors sucht sich der Roboter seinen Weg aus dem Labyrinth und ist damit ein Beispiel für ein autonomes Flurfahrzeug. Dabei sind Kreativität, logisches Denken und Problemlösestrategien gefragt – und dafür gibt es eine große Portion Spaß!

Grundkenntnisse im Programmieren sind nicht erforderlich.