

## Projekttag 2023 am Landfermann-Gymnasium

Nr.	Projektname	Beschreibung	Einschränkungen	Anforderungen	Kosten
01	<b>Amigurumis häkeln</b>	Wir häkeln kleine Tierchen und Figuren. Für alle, die Spaß an Handarbeiten haben und schon mal ein wenig gehäkelt haben.	-	Grundkenntnisse im Häkeln (Luftmaschen und feste Maschen); mitbringen: Häkelnadel der Stärke 3,5 ; Stopfnadel, Schere	ca. 4 Euro
02	<b>Fantasy-Geschichten schreiben</b>  <b>Helden, Zauberer, Drachen, Dämonen - Abenteuer auf der Insel Mysantis</b>	Die Schülerinnen und Schüler erhalten als Gerüst für ihre Geschichte eine Ausgangssituation, eine Landkarte als Spielplan, Ereignis- und Zaubermittelkarten. Es werden eigene Helden mit Stärken, Schwächen und besonderen Fähigkeiten entwickelt und gezeichnet. Danach wird eine Fantasy-Geschichte anhand des genretypischen Aufbaus der Heldenreise geschrieben. Jeder erstellt eine Art kleines Buch mit mehreren Kapiteln.	JGS 5 bis 7	Interesse am Fantasy-Geschichten, am kreativen Schreiben und am Zeichnen, es wird in Gruppen gearbeitet! Bleistift, Bundstifte, Füller oder Kugelschreiber, Klebstoff.	5 Euro (maximal)
03	<b>Brettspiel-Held*innen</b>	In diesem Projekt ist strategisches Denken, Textverständnis, Konzentration, Fantasie, Frustrationstoleranz, Kooperationsfähigkeit und ganz viel Spaß am Spielen gefragt. Wir beschäftigen uns zunächst mit beliebten Brettspielen, indem wir deren Regeln erschließen, diese erproben und hinsichtlich ihres Lern- und Spaßfaktors bewerten. Im Anschluss daran werden wir selbst kreativ und konzipieren und gestalten in Kleingruppen unsere eigenen Brettspiele - von der Spielanleitung bis zum Spielbrett, die wir dann selbstverständlich auch ausprobieren. Also legt die Spielkonsole beiseite und werdet Brettspiel-Held*innen!	JGS 5 bis 7	Interesse an Brettspielen und Freude am Entwickeln eigener Spielideen	ca. 5 Euro
04	<b>Kreatives Schreiben</b>	Wir schreiben Liebeserklärungen an Gegenstände und Orte, Puzzeln Gedichte aus Zeitungsschnipseln, schreiben die Geschichte unseres Namens und Vokalgedichte, machen Gedankenexperimente (Was würde Pippi Langstrumpf jetzt tun?) und machen Schreibspaziergänge zu Orten eurer Wahl: Wie klingt hier der Wind? Wie rauscht das Wasser? Wie riecht es in der U-Bahn, usw. Wir überarbeiten unsere eigenen Geschichten und Gedichte / Schreibexperimente immer wieder, bis sie uns gefallen und schreiben verschiedene Varianten. Zeichensetzung und Grammatik sind dabei weniger wichtig als eure Kreativität und Freude am sprachlichen Ausdruck. Wichtig ist aber, dass ihr bereit seid, euch gegenseitig Rückmeldungen zu geben und diese auch anzunehmen und euch auf den Prozess, eure Texte wieder und wieder zu überarbeiten, einzulassen. Im Laufe der Woche erstellt ihr ein kleines Portfolio mit euren eigenen Texten und wer mag, kann daraus ein Gedichtebuch oder einen Kalender gestalten.	-	Bereitschaft, die eigenen Texte ggf. mehrfach zu überarbeiten und zu verändern; Bereitschaft, konstruktive Kritik anzunehmen und auszuprobieren; Material: Stifte, Schreibblock, Klebestift, Schere, Schnellhefter und Klarsichtfolien	

05	Foto - Workshop	Wir setzen uns mit dem Fotografieren auseinander und entwickeln gemeinsam einen Blick für eine gelungene Bildkomposition und kreative Ideen für außergewöhnliche Fotos. Hierbei nehmen wir auch die Aussagekraft von Bildern in den sozialen Medien in den Blick und schauen uns auch rechtliche Aspekte des Fotografierens - vor allem von Personen - genauer an. Wir werden uns vor allem neben der Porträtfotografie auch mit dem Fotografieren von Objekten und der Landschaftsfotografie in weitestem Sinne auseinandersetzen. Am Schluss könnt Ihr auch eure gelungensten Ergebnisse gerne ausstellen. Wenn Ihr Lust darauf habt, Euren Blick für gelungene Motive zu trainieren und auch vor kleineren Spaziergängen innerhalb Duisburgs nicht zurückschreckt, seid Ihr hier richtig. :-)	JGS 7 bis 9	Ein eigenes Smartphone mit Kamerafunktion, wer selber eine Digitalkamera (Spiegelreflex oder Systemkamera) hat, darf auch die gerne mitbringen, eine Handykamera reicht aber auch aus. Zuvor bitte am besten Adobe Lightroom aufs Handy herunterladen. (Kostenlose App zum Bearbeiten von Fotos)	
06	AG Vielfalt	Schüler:innen gestalten den Absprachen innerhalb der AG Vielfalt entsprechend und nach Rücksprache mit der Schule an ausgewählten Wänden, Türen, etc. mit Darstellungen im Sinne der Schule der Vielfalt.	-	Gemeinsames Arbeiten an einer Verschönerung der Schule unter Berücksichtigung von kultureller, sexueller und religiöser Vielfalt. Nach Möglichkeit Teilnahme an der AG Vielfalt (Di 8 Std F-Aula)	
07	Grundlagen der Handarbeit	Wir lernen verschiedene Techniken der Handarbeit kennen. Wie fängt man eigentlich an, wenn man einen Schal stricken möchte? Was mache ich, wenn mein Lieblingspullover ein kleines Loch hat? Wie kann ich Stoffe mit Stickereien dekorieren? (Grundlagen Nähen, Stricken, Häkeln, Sticken)	-	Spaß am Arbeiten mit den Händen, keine bis wenige Vorkenntnisse Mitbringen: Schere, Buntstifte (falls vorhanden: Nadeln, Handarbeitszubehör)	ca. 5 Euro
08	Industriestandorte in Duisburg/ geographische Exkursionen	Tagesausflüge: Betriebsbesichtigungen und Erkundung von Industriestandorten und Industriebetrieben in Duisburg und Umgebung (Ruhrgebiet)	-	Interesse an der Erkundung des Ruhrgebiets und der regionalen Industrie; Ausdauer (Fußwegeanteil)	Keine, wenn Schokoticket vorhanden; andernfalls Gruppenticket (7-13 €/Tag, je nach Teilnehmerzahl); ggfs. Kosten für Verpflegung
09	Europa(fest) am LfG	Wir entwickeln spielerische Stationen für ein „Europafest“ im kommenden Schuljahr und erstellen einen kleinen Informationsfilm über unsere „Europaschule“	-	Spaß am Entwickeln und Ausprobieren von Spielen und Lernstationen; Interesse am Thema „Europa“; iPad/Tablet	
10	„Schmuck gestalten mit Knüpf- und Flechttechniken“	Seit Jahrhunderten schon werden Schmuckstücke mit Kordeln und Garnen etc. selbst hergestellt. Möchtest du es auch lernen? Dann bist du hier richtig!	-	Freude beim Mitmachen	Materialkosten je nach Eigenbedarf
11	Drachenboot und Wassersport	Wir erleben unterschiedliche Arten über das Wasser zu gleiten: Ob alleine mit einem SUP oder in Gruppen in einem Drachenboot. In diesem Projekt steht Sport, Spaß und das Wasser im Vordergrund.	JGS 7 bis 9	Es werden <b>nur sichere Schwimmer</b> für dieses Projekt zugelassen. Als Nachweis gilt dabei das <b>Bronze Abzeichen</b> . Schwimmsachen, Sportsachen, Wasserschuhe, Sonnenschutz	

12	<b>Gib Lernstress keine Chance durch Meditation und Achtsamkeit</b>	Du fühlst dich gestresst? Der Berg an Aufgaben und Lernstoff wirkt unbezwingbar und du weißt nicht, wo du anfangen sollst? Dann bist du bei uns richtig! Wir möchten gemeinsam mit euch Wege finden, um die Herausforderungen des Schulalltags zu bewältigen. Mit Meditation und Achtsamkeitsübungen lernst du Wege kennen, die dir in stressigen Momenten die nötige Ruhe und Balance verschaffen können.	JGS 7 bis 9	Die Bereitschaft sich auf etwas Neues und vielleicht auch Ungewöhnliches einzulassen.	
13	<b>Klettern/Bouldern</b>	Hoch hinaus! Wir gehen bouldern (Einstein Boulderhalle). Am zweiten Tag lernt ihr euch gegenseitig zu sichern und euch zu vertrauen. Der Abschluss ist bei gutem Wetter im Landschaftspark Nord, ansonsten im Neolit in Mülheim.	JGS 5 bis 6	Lust an Bewegung, Verantwortung, Sportsachen, Schokoticket	ca. 20 Euro
14	<b>Die Region per Rad entdecken</b>	Ein Fahrradprojekt für Schüler*innen der Klassen 5-7 Wir fahren mit dem Fahrrad und entdecken die schönsten Ecken von Duisburg und Umgebung. 1. Tag: Tiger & Turtle 2. Tag Kaisergarten in Oberhausen 3. Tag - Die Ruhr entdecken	JGS 5 und 6	Ein verkehrssicheres Fahrrad und ein Helm, Schokoticket und 3,80 Euro für ein Zusatzticket und ein bisschen Ausdauer...	ca. 4 Euro
15	<b>Sport und Spiele (auch mit dem Hund)</b>	Wir spielen und entwickeln Ideen für abwechslungsreiche Bewegungsspiele und einen gelungenen Pausensport.	-	Freude an Spiel und Sport Kreativität Sportzeug für innen und außen	
16	<b>Wandern</b>	Wir wandern zu verschiedenen Orten Duisburgs (Duisburger Wald, Regattabahn, etc.).	-	Festes Schuhwerk, Proviant, Wasser, sportliche Kleidung, Sonnencreme	
17	<b>Theater für alle: Eine Einführung in die darstellende Kunst</b>	Das Projekt richtet sich an diejenigen, die Lust haben, die Welt des Theaters zu entdecken oder zu vertiefen: Spiele, Sprachübungen, Körperübungen, Improvisationen, ... und alle eure Vorschläge. Bitte bringt bequeme Kleidung mit!	-		
18	<b>Upcycling and DIY</b>	Aus alt mach neu! Aus Dingen, die du sonst vermutlich wegwerfen würdest, lassen sich richtig schöne Sachen zaubern. Hast du Spaß am Basteln, Bemalen und Umgestalten? Dann bist du hier genau richtig!	-	Spaß und Kreativität	ca. 5 Euro
19	<b>Mensch, Tier, Natur</b>	Seit tausenden von Jahren halten Menschen Tiere - zunächst als Nutztiere, später auch als Haustiere oder in Zoos. Wir werden uns das etwas genauer ansehen und werden dazu <ul style="list-style-type: none"> <li>• einen Zoo und</li> <li>• ein Tierheim</li> </ul> besuchen. Außerdem gehen wir auch in die „freie Wildbahn“ und erleben die Natur auf einer Exkursion zum Wambachsee.	JGS 5 und 6		4 Euro  Fahrtkosten von maximal 3 Euro pro Tag (ohne Schokoticket)

20	<b>Film-Workshop</b>	Wir erstellen mit den SuS kurze Filme (Stop-Motion, etc.) zum Thema „Duisburg ist echt!“. Die Filme sollen gesellschaftskritischen Bezug haben.	-	Handy (besser Tablet), kostenlose App zum Schneiden der Filme	
21	<b>Erlebnispädagogische Erfahrungen</b>	Eigene Grenzen erkennen, setzen und vielleicht überwinden! Gruppendynamische Übungen helfen dir dabei, dich selbst und deine Mitmenschen besser kennen und einschätzen zu lernen. Vielleicht wächst du ja über dich hinaus? Wir machen diverse Übungen in der Turnhalle und an einem Tag fahren wir zu einem Hochseilgarten in Duisburg.	JGS 6 und 7	11 Jahre alt und mind. 140 cm Körpergröße	23 Euro
22	<b>Comic-Workshop</b>	Du hast Spaß am Zeichnen und interessierst dich für Comics/figürliches Zeichnen? Du möchtest lernen, wie man mit einfachen Tricks eigene, lustige Comicfiguren mit verschiedenen Körpern und Gesichtsausdrücken erfinden kann? Du denkst dir gerne eigene Geschichten aus? Dann kannst du im Comic-Workshop Grundlagen zum Zeichnen von Comics lernen und deinen eigenen Comic entwerfen.	-		
23	<b>unsere Schule in Minecraft</b>	Wir wollen unsere Schulgebäude in Minecraft nachbauen und programmieren - zum einen die Realität und zum anderen unsere Vision des LFG.	JGS 8 und 9	Kreativität	
24	<b>Hilf mit, deinen Lernort zu gestalten!</b>	Im Rahmen der Projektstage möchten wir mit euch die Bibliothek zu einem Wohlfühlort zum eigenständigen Lernen herrichten. Helft dabei mit, die Bibliothek auszumisten und umzugestalten. Wir freuen uns auf kreative Unterstützung!	JGS 7 bis 9	Interesse an alten Büchern und Kreativität beim Umgestalten	
25	<b>Reise durch die Computerspielgeschichte</b>	Computer entwickeln sich rasant und schnell weiter. Früher wollte man einfach zwei Zahlen addieren. Heute kann die Rechenleistung virtuelle Welten erschaffen. Wo war der Start und wo geht die Entwicklung hin? Wir stellen diese Entwicklung dar! Von Pong bis ...	JGS 7 bis 9		
26	<b>Jung trifft Alt - soziales Projekt</b>	Wir planen und gestalten einen gemeinsamen Vor-/Nachmittag für Senior*innen, um allen eine schöne Begegnung zu ermöglichen. Hier gibt es viel Raum für eure eigenen kreativen Ideen - Wir freuen uns darauf!	-	ehrliches Interesse, Freude an Begegnungen	
27	<b>„Abgedreht“</b>	Gemeinsam möchten wir mit Euch am ersten Projekttag in einem Workshop (Mülheim, Alte Dreherei) an unterschiedlichen Filmsets (Wohnzimmer, Straßencafé, Flugzeug, Nachtclub, Müllhalde, Büro...) eigene Ideen vom Filmdreh bis zur Produktion eines Kurzfilms praktisch verwirklichen. Unsere Erfahrungen aus dem Workshop werden wir am zweiten Projekttag für weitere künstlerische Aspekte zum Thema Film nutzen. In der Ausstellung des Filmmuseums in Düsseldorf werden wir am dritten Tag darüber hinaus die Atmosphäre von Filmproduktionen ergründen, Kostüme und Requisiten	JGS 8 und 9	<b>Bildrechte und Teilnahmebedingungen für Workshop am ersten Projekttag müssen unbedingt von Elternseite schriftlich zugestimmt werden - ansonsten keine Teilnahme möglich!!</b>	Fahrttickets nach Mülheim und Düsseldorf notwendig  Museums-eintritt und Führung: ca. 5,50 Euro

		anschauen, die Geschichte der Kinematographie kennenlernen und der Frage nachgehen, warum wir uns so gerne in Filmen gruseln wollen.			
28	<b>Duisburg Im Nationalsozialismus, „Was ist Deutsch?“ &amp; „Willkommen in der Verschwörungsmaschine“</b>	In Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Erinnerungskultur und dem Kultur- und Stadthistorischen Museum werden wir uns auf Spurensuche begeben, um mehr über die Menschen (gegebenenfalls auch Landfermann Schüler), ihren Alltag und ihre persönlichen Erfahrungen zur Zeit des Nationalsozialismus in Duisburg herauszufinden. In Workshops „Was ist Deutsch?“ und „Die Strippenzieher - Willkommen in der Verschwörungsmaschine!“ geht es um die Frage nach Identität, Zugehörigkeit und Ausgrenzung und um eine kritische Auseinandersetzung mit Verschwörungserzählungen, die menschenfeindliche und antidemokratische Inhalte verfestigen und verbreiten können, so wie z.B. die Radikalisierung des Antisemitismus in der NS-Zeit den Weg zum Völkermord ebnete.	JGS 8 und 9	echtes Interesse an Geschichte	- Kosten für Workshop bzw. Eintritt für Museum (noch offen)
29	<b>Karaoke-Workshop</b>	Wie erarbeiten gemeinsam Lieder/ Songs verschiedener Musikrichtungen- entweder solistisch oder in kleinen Gruppen, die wir zum Schluss im Rahmen einer kleinen Aufführung präsentieren wollen.	-	Viel Freude am Singen!	
30	<b>Pilgerwege - „Nur wo du zu Fuß warst, bist du auch wirklich gewesen.“</b>	Alle großen Religionen der Welt kennen Pilgerorte und Pilgerwege. Auch von Duisburg aus haben sich seit dem Mittelalter immer wieder Menschen auf Pilgerfahrt begeben, für viele war das Ziel die galicische Stadt Santiago de Compostela. Ihr Weg führte sie über den <i>Camino de Santiago</i> , die bis heute wohl berühmteste Pilgerroute in Europa. Wir folgen dem <i>Camino</i> in zwei Tagestouren von der Duisburger Salvatorkirche am Alten Markt zur Stiftsbasilika St. Suitbertus in Düsseldorf-Kaiserswerth.	-	Regenjacke, Sonnencreme, feste Schuhe, Ausdauer (24 km Fußweg!), Offenheit und Respekt gegenüber dem christlichen Glauben und seiner Pilgertradition	ggf. Bahntickets (oder Schoko-Ticket)
31	<b>Geschichte im Stop-Motion-Film</b>	Erwecke historische Figuren und Ereignisse mithilfe der Stop-Motion-App zum Leben! Schreibt eine eigene Storyline zu einem historischen Thema, dabei kann es um die Entdeckung des Feuers in der Steinzeit, einen Spaziergang durch das mittelalterliche Duisburg, die Mumifizierung eines Pharaos oder die Gladiatorenspiele im Antiken Rom gehen. Anschließend bastelt ihr eure Figuren und Kulissen, um eure Geschichte dann mit der Lege-Trick-Technik lebendig werden zu lassen. Den krönenden Abschluss wird dann das Präsentieren der fertigen Filme in Kinoatmosphäre darstellen.	JGS 5 und 6	Tablets mit der kostenlosen App „Stop-Motion“, gerne die schülereigenen	Bastelmaterial ca. 25€ Popcorn: ca. 10€ iPad-Halterungen (ca. 5-6)
32	<b>Schule der Vielfalt-Kochen und Backen international</b>	Unsere Schule fördert Vielfalt! Dies trifft auch für unser multikulturelles Verständnis und vor allem Leben und Lernen zu. Kennst du dich denn auch mit dem Essen aus aller Welt aus? Gibt es etwas, was du schon immer kochen oder backen wolltest, aber noch nicht gemacht hast? Wir wollen uns in	JGS 5		10 bis 15 Euro

		diesem Projekt mit der Küche, dem Kochen und Backen aus aller Welt beschäftigen. Wir werden verschiedene Rezepte ausprobieren und auch aus euren Lieblingsspeisen und eurem Lieblingsgebäck ein Rezeptbuch erstellen. Wenn du also gern in der Küche herumwurschtelst, mithilfst, kochst, schnibbelst und backst, dann bist du hier goldrichtig.			
33	<b>Balladen</b>	Ihr seid begeistert von dieser besonderen Textform, wollt noch mehr erfahren und kreativ mit ihr arbeiten? Dann kommt vorbei.- Wir lesen, inszenieren, interpretieren, schreiben und spielen Balladen. Im Zentrum soll/kann die Umsetzung einer Ballade als Foto-Roman stehen. Es gibt aber noch so viele Möglichkeiten! (Lesung, Hörspiel, Stop-Motion-Video, Umschreiben eines Klassikers, Schreiben einer eigenen Ballade, Illustrationen/Comics...)	JGS 7 bis 9 (v.a. JGS 7)		Material: Pappe, Stifte, Fotos (ca.20 Euro)
34	<b>Mach MI(N)T! Recherchieren, Präsentieren wie ein Forscher - mit Exkursion</b>	Tag 1 Du triffst dich mit anderen naturwissenschaftlich Interessierten in einer 4er-Gruppe und lernst, wie ein Wissenschaftler arbeitet. An einem ausgewählten Beispiel erfährst du, wie man erfolgreich recherchiert und was eine gute Präsentation ausmacht. Du wählst nun dein eigenes Projekt und bereitest deine Präsentation vor.  Tag 2 Du hast nun dein eigenes Projekt. Wir treffen uns im Duisburger Zoo. Hier sammelst du Informationen zu deinem Projekt. Dazu gehören auch geeignete Fotos, die du in deiner Präsentation zeigen kannst. Beratung und Unterstützung leisten wir vor Ort.  Tag 3 Jetzt ist es an der Zeit, deine Präsentation fertig zu stellen und im Plenum zu präsentieren.	JGS 8 und 9	Schülerausweis Digitales Endgerät (Smartphone oder Tablet)	
35	<b>Ruhrgebiet - der zweimalige Strukturwandel</b>	Wir erkunden, <u>dokumentieren mit Fotos</u> (und Erklärungen dazu) den zweimaligen Strukturwandel unserer Heimatregion (Ruhrgebiet). <u>Ziel:</u> Bilder mit erklärenden Kommentaren, die den ersten Wandel <u>zum</u> Industriegebiet und die den zweiten Wandel <u>jenseits</u> von Kohle und Stahl deutlich machen. Mögliche Beispiele: a) Hattingen (Altstadt, ehemaliges Stahlwerk), Bergbau-Museum Bochum, (ehem.) Opel-Bochum und Nachfolge-Nutzung, Ruhr-Universität oder b) Duisburg: ehem. Stahlwerk Meiderich (Landschaftspark Nord), Innenhafen, ThyssenKrupp-Zukunftsvisionen („grüner Stahl“) oder ....	JGS 8 und 9	Interesse am Ruhrgebiet, am Fotografieren (und Kommentieren), gegebenenfalls Bereitschaft zur Erkundung mit dem Fahrrad; Ausdauer- und Einsatzbereitschaft.	Im ganzen VRR-Gebiet gültiges Ticket (z.B. 49-€-Ticket für ÖPNV, Schöner-Tag-Ticket NRW), evtl. Eintrittsgeld (Museum)

36	<b>Mit dem Rad auf den Spuren der Römer</b>	Tag 1: Kleingruppenwahl und Team-Erlebnis-Spiele; Einführung Fahrrad-Sicherheit, Übungs-Parcours/ Übungs-Fahrt; Einführung Römer an der Lippe Tag 2 - 3: Radtour auf der Römer-Lippe-Route Dorsten - Olfen <b>mit Übernachtung</b> in der Jugendherberge Haltern; Römermuseum & Geocaching in Haltern	-	Interesse an Römern in NRW; tourenfähiges und verkehrssicheres Fahrrad (zur Not früh genug ausleihen!); Bereitschaft, verantwortungsbewusst zu fahren und auf Anweisung der Gruppenleitung zu hören; gerne Latein-Schüler/-innen	ca. 26€ Kosten für Anfahrt, Unterkunft und Verpflegung
37	<b>Drogen, Doping und Medikamentenmissbrauch - Was ist uns die Leistungsfähigkeit wert?</b>	In diesem Projekt befassen wir uns Sucht, Prävention (Vorbeugung) und den Folgen von Suchtkrankheiten. Eine Fachstelle für Suchtprävention wird uns mit einem Workshop unterstützen. Schließlich wollen wir uns auf den Besuch eines Gastes vorbereiten, der über seine Suchtgeschichte und die Auswirkungen auf sein Leben erzählen und sich Fragen stellen wird.	JGS 8 und 9		
38	<b>Fahrradtouren rund ums Wasser</b>	Wir erkunden lokale Gewässer (Flüsse, Seen) mit dem Fahrrad. Geplant sind Gewässeruntersuchungen und Besichtigungen (z.B. Klärwerk).	JGS 5 und 6	- Kondition, - verkehrssicheres Fahrrad (kein E-bike) - Helm	
39	<b>Es war einmal ... (m)ein Märchen</b>	Angelehnt bzw. je nach Teilnehmer:innen aufbauend auf die Unterrichtsreihe „Märchen“ (Deutsch, Jgst. 5) werfen wir zunächst einen Blick auf (un)bekannte Märchen. Im Schwerpunkt entwickeln wir Ideen für eigene Märchen, schreiben diese ... und stellen sie einander vor. Am Ende der Projektstage soll so eine eigene (digitale) Märchensammlung entstanden sein. Nicht Grimms Märchen. Landfermann-Märchen!	JGS 5 und 6	<u>Mitzubringen:</u> Tablet+Tastatur oder Laptop; installiertes Schreibprogramm bzw. App (Smartphone genügt nicht); Buntstifte plus Spitzer/Radierer <u>Innere Einstellung:</u> Interesse an der Textsorte Märchen und am kreativen Schreiben entlang der Textsortenmerkmale. Interesse am Feedback-Geben und -Nehmen	<u>Kosten:</u> max. 2 Euro, falls am Ende ein farbiger Ausdruck ansteht (digital first)
40	<b>Elektronik im Schuhkarton</b>	Ihr werdet in einem / mehreren Schuhkartons Räume gestalten und in diesen kleine Lampen mit Schaltern einbauen. Dabei könnt ihr „einfache“ Schaltungen bauen, oder auch die „Wechselschaltung“ kennenlernen und bauen.	-	Interesse am Basteln, Elektronik und Physik, mindestens ein alten Schuhkarton	Kosten: weniger als 5€, dies ist von den verwendeten Bauteilen abhängig