

Umwelt, Natur und Technik

Projektnummer	1
Name/Thema des Projekts	It's all about saving the planet
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Tag 1: Umweltprobleme erkennen (Was gibt es für Probleme? Klimawandel? Umfragen zum Thema Umweltbewusstsein erstellen und durchführen → Lösungen zu Problemen entwickeln) • Tag 2&3: Klimawandel: Auswirkungen? Was kann ich dagegen tun? Wie kann ich auf kreative Art und Weise darauf aufmerksam machen? (z.B. Skulpturen aus Pappmaché ,...) • Tag 4: Vorbereitung der Präsentationen
Ziel/Ergebnis	Umweltbewusstsein generieren; Herstellung von künstlerischen Produkten gegen den Klimawandel
Teilnehmer/Klassenstufe	10 – 15; 5.-7. Jg.

Projektnummer	2
Name/Thema des Projekts	Physik im Alltag
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Findungsphase: Wo findet sich Physik im Alltag? • Experimente planen und durchführen • Ausstellung kleiner Versuche für Besucher vorbereiten
Ziel/Ergebnis	Vorbereitung einer interaktiven Ausstellung zum Thema "Physik im Alltag"
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 5.-9. Jg.

Projektnummer	3
Name/Thema des Projekts	Formel 1 in der Schule
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Rolf Werner von der Stiftung Nordmetall und Gerd Iffland (Lehrer an der OBS Ahlerstedt und Leiter einer F1-AG) erklären den Schülern das Programm "Solid Edge" • mit Hilfe der Experten werden F1-Autos konstruiert • Prüfung der Konstruktionen im Windkanal • SuS entwerfen Chassis (Fahrgestelle) • Fräsen der Chassis • Aufbau einer Rennbahn mit abschließendem Autorennen
Ziel/Ergebnis	Bau des eigenen F1-Autos
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 6.-7. Jg.

Projektnummer	6
Name/Thema des Projekts	Ein Herz für Tiere
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Besuch im Tierheim, inkl. Führung • einzelne Tiere, für die Tierpaten und neue Besitzer gesucht werden, kennenlernen • Steckbriefe zu den Tieren und ihre artgerechte Haltung gestalten
Ziel/Ergebnis	Ausstellung über das Tierheim und vor allem die zu vermittelnden Tiere vorbereiten

	<ul style="list-style-type: none"> • mögliche Tierpaten finden
Teilnehmer/Klassenstufe	15; 5.-6. Jg.

Projektnummer	8
Name/Thema des Projekts	Natur mit allen Sinnen erleben
Lehrer	Mr
Schüler (als Unterstützung für die Leitung)	
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Natur aus verschiedenen Blickwinkeln sehen • Natur riechen • Natur fühlen • Ausstellung zum Mitmachen vorbereiten
Ziel/Ergebnis	Ausstellung zum vielfältigen Erfahren der Natur
Teilnehmer/Klassenstufe	15-20; 5.-6. Jg

Sport

Projektnummer	11
Name/Thema des Projekts	Tischtennis - Vom Anfänger zum Profi
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen und Regeln beim Tischtennis • erste Übungen mit dem Schläger • erste Spiele im Einzel und Doppel • Talent-Training mit einem "Profi" • Abschlussturnier
Ziel/Ergebnis	Freude am Tischtennis
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 5.-6. Jg.

Projektnummer	13
Name/Thema des Projekts	AGG-Olympiade
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • kleine Spiele zum Kennenlernen • Erarbeitung verschiedener Disziplinen für unsere Olympiade (dabei sollen neue "Sportarten" entwickelt oder Sportarten modifiziert werden) • Probendurchlauf unserer Olympiade
Ziel/Ergebnis	Am Tag der offenen Tür können Freiwillige an der Olympiade teilnehmen.
Teilnehmer/Klassenstufe	30; 5.-6. Jg.

Logik und Spiele

Projektnummer	17
Name/Thema des Projekts	Escape Games - Gruppenrätsel und Abenteuerspiele für Einsteiger
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Escape Games werden zunächst kennengelernt und gespielt • Erste kleinere Rätsel werden selbst entwickelt

	<ul style="list-style-type: none"> • Der Kurs wird in zwei Gruppen eingeteilt, die jeweils einen eigenen Escape Room entwickeln und gestalten. • Die beiden Gruppen lösen jeweils den Escape Room der anderen Gruppen • Vorbereitung kleinerer Gruppenspiele für die Besucher am Präsentationstag
Ziel/Ergebnis	Kleinere Rätsel/Gruppenspiele, die von den Besuchern gelöst werden können; Escape Rooms, die von den Besuchern gespielt werden können.
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 5.-6. Jg.

Projektnummer	18
Name/Thema des Projekts	Geocaching
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Planung und Entwurf einer Geocaching-Tour durch Harsefeld
Ziel/Ergebnis	Ausschnitte der Tour können am Tag der offenen Tür ausprobiert werden
Teilnehmer/Klassenstufe	8-12; 5.-6. Jg

Projektnummer	19
Name/Thema des Projekts	Quizen bis der Arzt kommt
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen und Testen verschiedener Quiz- und Rätselformen • Gestaltung eines eigenen Quizzes/Rätsels
Ziel/Ergebnis	Erstellen eines AGG-Quizzes
Teilnehmer/Klassenstufe	10; 5.-6. Jg.

Musik und Tanz

Projektnummer	23
Name/Thema des Projekts	Line-Dance
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist Line-Dance? • Übung einfacher Schrittfolgen • Einstudieren einer eigenen Choreografie
Ziel/Ergebnis	Präsentation eines einstudierten Tanzes
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 5.-6. Jg.

Projektnummer	25
Name/Thema des Projekts	Orchester – ganz ohne Lampenfieber
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Einüben kleiner Musikstücke • Erprobung von Übestrategien • Umgang mit Lampenfieber
Ziel/Ergebnis	Präsentation kleiner Musikstücke
Teilnehmer/Klassenstufe	10 -20; 5.-7. Jg.

Kunst und Kultur

Projektnummer	29
Name/Thema des Projekts	Vom Traum zur eigenen Ausstellung + Art: World of Creation-Erschaffung riesiger Kunst
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> ● Kreatives Auseinandersetzen mit eigenen Träumen (wirkliche Träume, Träume für die Zukunft,...) in Form von Kunstwerken (Bleistift, Buntstift, Acryl, Wasserfarben, Collagen) oder Umsetzen von Gefühlen in Farbe ● Inspirationen/Denkanstöße werden mithilfe von Filmausschnitten, Bildern, Musik etc. gegeben ● diejenigen, die gemeinsam ein Kunstwerk erschaffen wollen teilen einzelne Elemente eines Gemäldes auf; "Lückenfüller": z.B die Einbindung der Fotografie in der Kunst o.ä. ● Herstellung eigener kleiner oder eines großformatigen Gemäldes und Präsentation
Ziel/Ergebnis	Eigene Ausstellung der angefertigten Kunstwerke
Teilnehmer/Klassenstufe	15; 5.-9. Jg.

Projektnummer	32
Name/Thema des Projekts	Die perfekte Präsentation
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> ● SuS sollen einen produktiven Umgang mit digitalen Medien, insbesondere dem Office-Paket und One-Drive lernen ● SuS sollen anschließend eine Powerpoint-Präsentation zu einem selbst gewählten Thema erstellen ● es werden folgende Kompetenzen vermittelt: Wie halte ich eine überzeugende Präsentation? Wie erstelle ich ein überzeugendes Handout?
Ziel/Ergebnis	SuS sollen im Umgang mit digitalen Medien, sowie dem Halten und Erstellen von Präsentationen/Vorträgen sicherer werden
Teilnehmer/Klassenstufe	10; 5.-9. Jg.

Projektnummer	34
Name/Thema des Projekts	Upcycling - Pimp it up + DIY-Produkte gegen Plastikmüll
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> ● Was ist upcycling? ● Beginn mit kleineren Projekten (Gestaltung von Vasen mit Altglas) ● Kreative Projektart: Spiegelrahmen, Stühle, Hocker, Kommoden gestalten ● es werden hierbei auch Mehrwegprodukte zur Reduktion von Plastikmüll hergestellt (Seifenspender; Wachtuchdecken,...)
Ziel/Ergebnis	Alte Gegenstände werden "aufgemöbelt", sodass sie wieder benutzt werden können. Herstellung und Verkauf von Mehrwegprodukten. Ausstellung mit "Vorher-Nachher-Fotos"
Teilnehmer/Klassenstufe	15; 5.-9. Jg.

Geschichten und Co

Projektnummer	35
Name/Thema des Projekts	Pimp my Märchen
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppen suchen Märchen aus, die sie interessant umschreiben • Rollenspiele werden geplant, eingeübt, Requisiten besorgt • Rollenspiele werden vorgeführt
Ziel/Ergebnis	Märchen modernisiert und abschließend als Rollenspiel vorgespielt
Teilnehmer/Klassenstufe	15; 5.-6. Jg.

Essen und Co

Projektnummer	38
Name/Thema des Projekts	Bewusst gesund naschen
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Zunächst soll geklärt werden, welche gesunden Alternativen es gibt. • Anschließend werden Zutaten besorgt und gesunde Süßigkeiten hergestellt. • Aus den Rezepten wird ein Rezeptbuch erstellt.
Ziel/Ergebnis	Die hergestellten Süßigkeiten sollen in den Pausen und am Präsentationsnachmittag verkauft werden. Die Rezeptbücher werden gegen eine kleine Spende am Präsentationsnachmittag ausgegeben.
Material/Räume	<ul style="list-style-type: none"> • ein Klassenraum • verschiedene Küchengeräte (werden von den Projektleiterinnen mitgebracht) • 5€ pro Teilnehmer
Teilnehmer/Klassenstufe	10; 5.-6. Jg.

Projektnummer	40
Name/Thema des Projekts	Backen wie bei Oma
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit in zwei Gruppen mit wechselnden Aufgaben • Erstellen einer Sammlung von Rezepten der Großeltern/ Senioren und anschließende Auswahl der Rezepte für das Buch • arbeitsteilige Gestaltung des Rezeptbuches • Ausprobieren von Rezepten • Diashow über Verlauf des Projektes
Ziel/Ergebnis	Erstellen eines Rezeptbuches mit eigens illustrierten Darstellungen, nach Rezepten älterer Generationen (Einbindung der Großeltern oder ggf. Senioren aus dem Altersheim). Am Präsentationstag Vorstellung und ggf. Verkauf des Rezeptbuches und Kostproben der Speisen. Fotoshow mit Fotos der Projektstage.
Teilnehmer/Klassenstufe	10; 5.-9. Jg.

Projektnummer	42
Name/Thema des Projekts	All about Snacks
Inhalt/Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Aneignung von Basiswissen über Kochen und Backen - Kategorisierung von Rezepten (typ. vegetarisch/ vegan/ regional/...); Entwurf eigener Rezepte - Einkauf und Zubereitung der Snack-Rezepte - Präsentation und Verkauf der Snacks
Ziel/Ergebnis	Freude am Kochen entwickeln. Verköstigung der Gäste am Tag der offenen Tür.
Teilnehmer/Klassenstufe	12; 5.-9. Jg.