# Werkstatt Streetball





Leiter	Lang
Ort	Sporthalle Gartenstr.
Wochentag/e	Montag
Uhrzeit	14:15 – 15:45 Uhr
Teilnehmerzahl	20
Jahrgang	7. Klasse
Voraussetzungen	Spaß an Basketball
Ziele	Das Erlernen von Streetball
Laufzeit	1 Schulhalbjahr

### Was machen wir

Hast du Spaß am Spiel mit dem runden Leder oder würdest gerne mal was Neues ausprobieren? In dieser Werkstatt wirst du Teil der Straßenkultur, bei der dir wichtigste Regel "Fair Play" lautet, denn es gibt keine Schiedsrichter. Es kann also schnell hoch hergehen in den Spielformen 1-gegen-1, 5-gegen-5 oder auch im 3-gegen-3. Du lernst verschiedene Spielformen, Techniken und Regeln kennen und kannst dich natürlich auch mit deinen eigenen Ideen einbringen!

# **Zielgruppe**

Schüler/innen der 7. Klasse

Titel: 3D Druck mit künstlicher Intelligenz (KI)



( )	
LeiterIn	TAHTA
Ort	Computerraum
Zeit	14:15 – 15:45 Uhr
Teilnehmerzahl	Max. 15
Jahrgang	7
Voraussetzungen	Interesse und Motivation
Ziele	3D Druck mit KI
Wochentag	Mittwoch
Laufzeit	1. Halbjahr 23/24

## Was machen wir:

Wir lernen die Funktionsweise und den Aufbau eines 3D-Druckers kennen. Anschließend erstellen wir unsere eigenen Projekte und drucken sie. Zudem werden wir auch mit Hilfe der KI Projekte erstellen und durchführen.

Das solltest du ggf. zur Werkstatt mitbringen:

Spaß, Freude und Motivation an informationstechnischen Inhalten

Titel: Schachzauber: Entdecke die Welt des königlichen Spiels		
	LeiterIn	Herr Tiessen
	Ort	
	Zeit	14:15 – 15:45 Uhr
	Teilnehmerzahl	max. 18 SuS
	Jahrgang	7
	Voraussetzungen	keine
	Ziele	Förderung der Konzentrationsfähigke it und des logischen Denkens
	Wochentag	Mittwoch
	Laufzeit	14:15-15:45

#### Was machen wir:

Liebe Schachinteressierte,

ich lade euch herzlich zum Schach-Anfängerkurs ein, um gemeinsam in die Welt des königlichen Spiels einzutauchen! In dieser Werkstatt werden wir die Grundlagen des Schachs erkunden, von den Regeln über die Eröffnungen bis hin zu taktischen Manövern. Auch die digitale Schwachwelt werden wir gemeinsam erkunden. Egal, ob du absoluter Neuling oder schon mit ersten Erfahrungen spielst, die Werkstatt bietet eine ideale Gelegenheit, deine Fähigkeiten zu entwickeln.

Das solltest du ggf. zur Werkstatt mitbringen:

### Titel: Nährstübchen



LeiterIn	Katja Lange-Bommes
Ort	
Zeit	14:15 – 15:45 Uhr
Teilnehmerzahl	15
Jahrgang	5-7
Voraussetzungen	Mut und gute Laune
Ziele	Spaß und Freude am Gestalten
Wochentag	5: Donnerstag 6: Montag 7: Mittwoch
Laufzeit	1. HJ 23_24

#### Nähen lernen

Kleidung kann viel über uns aussagen!

z.B.: wie wir uns fühlen, ob wir einem bestimmten "Club" angehören oder einfach nur unseren eigenen Stil ausdrücken.

#### Was machen wir

Wir lernen Schnitte vorzubereiten, zuschneiden, nähen mit der Nähmaschine und wenn nötig auch mit der Hand.

Wir können Ostergeschenke fertigen und vielleicht sogar Kleidung für uns nähen. Und wenn wir Lust haben, machen wir unsere eigene Modenshow.

## Zielgruppe

Schüler/innen der 5-7 Klasse

# **Projektgliederung**

Kennenlernen

Einweisung

Themenwahl,

und los geht's.

Titel: Nachhaltigkeit in unserer Sc	hule
	Le
	0
	Ze
5 2	Te
	Ja
	Vo
	Zi
Gesamtschule Jüchen	
Ein Ort des Handelns & der	W
Zukunft	
	La

_	ui O		
	LeiterIn	Hr. Rödiger	
	Ort	Draußen / Klasse	
	Zeit	14:15 – 15:45 Uhr	
	Teilnehmerzahl	15-20	
	Jahrgang	7. Klasse	
	Voraussetzungen	Interesse an Natur, Nachhaltigkeit & Umwelt	
	Ziele	Umsetzung nachhaltiger Projekte	
	Wochentag	Mittwochs 14:15-15:45 Uhr	
	Laufzeit	1. Schulhalbjahr	

#### Was machen wir:

In unserer Werkstatt wird das Thema "Nachhaltigkeit" eine zentrale Rolle einnehmen. Da das Thema so groß und vielschichtig ist, teilen wir unsere Vorhaben in zwei Blöcke auf.

Im ersten Block werden wir uns mit dem Begriff "Nachhaltigkeit" beschäftigen. Was ist eigentlich "Nachhaltig"? Seid ihr "nachhaltig"? Wie können wir "nachhaltiger konsumieren"? All diesen Fragen widmen wir uns im ersten Teil.

Im zweiten Teil wird es **praktisch**. Hierzu sammeln wir Ideen, wie wir unsere Schule "nachhaltiger" gestalten können. Mit den gesammelten Ideen suchen wir uns Ziele aus und stellen diese Ziel her. Sei es die Idee ein neues Hochbeet zu bauen oder nachhaltig zu kochen, alle Ideen sind herzlich willkommen. Am Ende wollen wir Produkte herstellen, die unsere Schule nachhaltiger machen.

### Wenn du also Lust hast auf:

- abwechslungsreiche Arbeit und Planung
- die Weiterentwicklung des Schulgeländes
- Arbeit an der frischen Luft
- Teamgeist und gegenseitige Unterstützung

dann bist du in dieser Werkstatt herzlich willkommen und genau richtig!

### Das solltest du ggf. zur Werkstatt mitbringen:

- Regenfeste Klamotten
- Spaß an praktischer Arbeit

#### Zielgruppe

Schüler/innen der 7. Klasse

# **Titel: Experimente**







LeiterIn	Hoch <sup>3</sup>
Ort	
Zeit	14:15 – 15:45 Uhr
Teilnehmerzahl	15
Jahrgang	7
Voraussetzungen	
Ziele	
Wochentag	Mittwoch
Laufzeit	1 Halbjahr

Ob Raketenbau, Experimente mit Alltagsgegenständen, Feuer, Wasser, Licht...zusammen entdecken die

Teilnehmer\*innen die Geheimnisse der Naturwissenschaften.

Unsere Welt ist scheinbar voller Geheimnisse, die sich bei genauerem Betrachten allerdings ganz leicht

verstehen lassen - und auch eine ganze Menge Spaß und Action mitbringen. Wie funktioniert eine Explosion?

Wie trinkt ein Baum? Wie kann man mit wenig Aufwand eine Schlucht überqueren?

All das können die Teilnehmer\*innen selbst herausfinden und ausprobieren. Oder sie bauen eine eigenen Raketen und lasst sie im Wettkampf gegeneinander antreten.

# **Titel: Retro Game Design**



LeiterIn	Sophie Schumacher
Ort	Hochneukirch
Zeit	14:15 – 15:45 Uhr
Teilnehmerzahl	15
Jahrgang	7
Voraussetzungen	Keine
Ziele	Spiele programmieren
Wochentag	Mittwoch
Laufzeit	Ein Halbjahr

#### Was machen wir:

In dieser Werkstatt dreht sich alles um das Entwickeln eigener Spiele mithilfe von MakeCode Arcade. Hier können alle, die gerne kreativ sind und eine Leidenschaft für Computerspiele haben, einen Einstieg in die Welt der Programmierung erhalten.

Dafür verwenden wird die Blockprogrammierung!

Blockprogrammierung bedeutet, dass du keine komplizierten Codes schreiben musst. Stattdessen ziehst du einfach farbenfrohe Blöcke, die wie Puzzleteile aussehen, zusammen, um deine Spiele zum Leben zu erwecken.

In der Werkstatt kannst du deiner Kreativität freien Lauf lassen und deine eigenen Charaktere und Spielelandschaften erstellen. Deine Designs werden mithilfe von Pixel-Art gestaltet. Mit Pixel-Art kannst du deine Fantasie auf den Bildschirm zaubern und einzigartige, bunte Welten erschaffen.

### Das solltest du ggf. zur Werkstatt mitbringen:

Wir arbeiten in der Werkstatt im Computerraum. Alles, was du benötigst, ist dein Passwort, um dich im Computer einzuloggen.