



## **Projektwoche 2025**

**Mein** Pestalozzi macht **unsere** Schule.

Eine Projektwoche mit Kopf, Herz und Hand

*vom 3. bis 9. Juli 2025*

## **Inhaltsverzeichnis:**

Umwelt / Nachhaltigkeit	Seite 3
Schulgestaltung	Seite 7
Erlebnis (Sport und Spiel)	Seite 9
Gesellschaft. Themen / Gesundheit	Seite 13
Spiele	Seite 16
Tanzen	Seite 17
Musik und Kunst	Seite 18
Kultur (Land & Leute & Spezialitäten)	Seite 20
Theater / Bühne + Schreiben	Seite 25
Methodik – Medien	Seite 30

<b>Thema 1</b>	<b>Was lebt in unserer Nachbarschaft?</b> - Wir beobachten, bestimmen und dokumentieren Tiere und Pflanzen auf unserem Schulgelände und der näheren Umgebung
1. Lernziel (Kopf)	Die Schüler.innen lernen Methoden (dichotome Bestimmungsschlüssel) und Kriterien (relevante Merkmale) kennen, um verschiedene Tier- und Pflanzenarten unterscheiden und bestimmen zu können. Die Schüler.innen lernen die Verwendung entsprechender Software/ Apps kennen, mit denen man die eigenen Bestimmungsergebnisse vergleichen und überprüfen kann. Die Schüler.innen lernen kriterienorientiertes Recherchieren, um gezielt relevante Informationen zu den gefundenen Tier- und Pflanzenarten zu sammeln.
2. Lernziel (Herz)	Die Schüler.innen sollen Interesse bzw. Begeisterung für die Schönheit der gefundenen Tier- und Pflanzenvielfalt entwickeln, auch um sich für einen nachhaltigen Umwelt- bzw. Naturschutz einzusetzen.
3. Lernziel (Hand)	Die Schüler.innen sollen Tiere und Pflanzen unter Verwendung entsprechender Hilfsmittel sammeln, beobachten, untersuchen, archivieren, fotografieren und zeichnen sowie ein Lernprodukt (z.B. Steckbrief, Plakat, PowerPoint-Präsentation, BilderSerie, Film) erstellen, durch das sie ihren Lernerfolg nachweisen bzw. präsentieren können.
Zielgruppe (JgSt.)	JgSt 8 und Q1 (inhaltliche Anbindung an den Biologieunterricht)
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Kosten entstehen ggf. für die Neuanschaffung von Geräten für das praktische Arbeiten bzw. für die erforderlichen Hilfsmittel, die aber auch

	<p>langfristig im Biologieunterricht weitergenutzt werden können;</p> <p>1-2 Biologiefachräume (abhängig von der Anzahl der Schüler.innen bzw. der Lehrkräfte; siehe „Gruppengröße“);</p> <p>Exkursionen innerhalb von Herne oder in die angrenzenden Städte möglich;</p> <p>Unterstützung durch außerschulische Partner, z.B. durch LANUV (Landesamt für Natur, Umwelt und Verbraucherschutz) mit Sitz in Recklinghausen und dem Umweltbus „Lumbricus“ wünschenswert</p>
--	---

<b>Thema 2</b>	<b>Re- und Upcycling</b>
2. Lernziel (Kopf)	Die SuS lernen, wie Recycling bzw. Upcycling funktioniert, welche Vorteile es hat und wie es sich positiv auf die Umwelt auswirkt.
2. Lernziel (Herz)	Die SuS entwickeln kreativ eigene Ideen zu Upcycling-Projekten, bringen eigene Alltagsgegenstände mit und gestalten sie nach ihren Wünschen.
3. Lernziel (Hand)	Die SuS recyceln verschiedene Alltagsgegenstände und werden dabei handwerklich aktiv. Von einfachen Bastelideen bis zu anspruchsvolleren Recycling-Projekten ist alles dabei.
Zielgruppe (Jgst.)	5-EF
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Die Kosten belaufen sich insgesamt auf circa 50€ bzw. 1€ pro Person. Davon können beispielsweise Farben oder andere Bastelmaterialien angeschafft werden.

<b>Thema 3</b>	Gemeinsam Gutes tun: <b>Handarbeit für eine bessere Zukunft</b>
1. Lernziel (Kopf)	Wir probieren verschiedene Muster und evaluieren, welche Muster mit welchem Material und für welchen Zweck umsetzbar sind.
2. Lernziel (Herz)	Wir beschäftigen uns damit, wem wir mit unseren Strick/Häkel -Projekten helfen können (z.B. Frühchenstation, Obdachlosen-Heime, ...)
3. Lernziel (Hand)	Wir lernen zu stricken/häkeln.
Zielgruppe (Jgst.)	7-Q1
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Kosten für Wolle; je nach Qualität der Wolle und der Größe des Projekts 10-25€

---

*Schulgestaltung*

---

<b>Thema 4</b>	<b>„Ganzheitliches Lernen:</b> Kreative Lernräume für Kopf, Herz und Hand gestalten“
1. Lernziel (Kopf)	Die Schüler*innen entwickeln ein Verständnis für die Bedeutung ganzheitlicher Lernmethoden und erkennen, wie alternative Lernumgebungen das Lernen erleichtern und bereichern können. Sie lernen theoretische Konzepte des Lernens kennen, die über das traditionelle "Sitzen und Zuhören" hinausgehen.
2. Lernziel (Herz)	Die Schüler*innen erfahren durch das gemeinsame Gestalten und kreative Arbeiten eine stärkere emotionale Bindung an den Lernprozess und ihre Lernumgebung. Sie reflektieren darüber, wie sie sich in verschiedenen Lernsettings fühlen, und entwickeln ein Bewusstsein für die emotionalen Bedürfnisse, die beim Lernen erfüllt werden müssen.
3. Lernziel (Hand)	Die Schüler*innen setzen ihre Ideen praktisch um, indem sie Lernräume gestalten und Hilfsmittel bauen. Sie nähen beispielsweise Kissen für Leseecken oder konstruieren Aufsätze für Tische, die es ermöglichen, im Stehen zu arbeiten. Durch diese handwerklichen Tätigkeiten erwerben sie praktische Fähigkeiten und erleben, wie sie durch ihre eigenen Hände das Lernen beeinflussen können.
Zielgruppe (Jgst.)	5-EF
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	2.17 als Schülerbibliothek soll gestaltet werden. Für evtl. Vorbereitungs- und/oder Gestaltungsarbeiten wird evtl. ein weiterer Raum benötigt. Kissen, Stoffe, Gardinen etc. würde ich als Spenden anfragen.

<b>Thema 5</b>	Wir gestalten Schulhof und Schulgarten <b>(Garten AG)</b>
1. Lernziel (Kopf)	Förderung des Umweltbewusstseins
2. Lernziel (Herz)	Förderung des Gemeinschaftsgeistes,- der jahrgangsstufenübergreifenden Interaktion und Kommunikation
3. Lernziel (Hand)	Grob und feinmotorische Fähigkeiten werden unterstützt, Handwerkliche Fähigkeiten werden anschaulich erklärt.
Zielgruppe (Jgst.)	Jahrgangsstufe 5-02
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	



---

*Erlebnis (Sport & Spiel)*

---

<b>Thema 6</b>	<b>Erstellen eines (mathematischen) Escaperooms</b>
1. Lernziel (Kopf)	Entwickeln kreativer Ideen für Rätsel eines Escaperooms.
2. Lernziel (Herz)	Erleben von Spaß, Freude und Motivation an der Mathematik.
3. Lernziel (Hand)	Kreatives Erstellen und Basteln von Rätseln.
Zielgruppe (Jgst.)	5-10
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	<p>Raumanforderungen: Abhängig von der Gruppengröße. Der Raum sollte so groß sein, dass man sich gut verteilen kann und in Gruppengrößen zu max. 4 Personen arbeiten kann.</p> <p>Sollten sich Widererwarten mehr Kinder für Mathematik entscheiden, so kann ich mir auch vorstellen mit Unterstützung einer weiteren Lehrkraft, die somit als Aufsichtskraft dient, dies auf zwei Räume verteilt anzubieten.</p> <p>Materialkosten: nicht absehbar, da dies von Ideen der Kinder abhängig ist.</p>

<b>Thema 7</b>	<b>Geocaching</b> - Schatzsuche vor der Haustür
1. Lernziel (Kopf)	Wir gehen selbst auf Schatzsuche und planen und reflektieren diese. Dabei lernen wir, was GPS und Geocaching überhaupt ist und wie man sich mit digitalen Karten orientiert. Außerdem versuchen wir, einen eigenen Geocache auszulegen. Dafür prüfen wir alle Vorgaben.
2. Lernziel (Herz)	Wir entwickeln eine Wertschätzung für die Natur. Wir lernen, respektvoll mit unserer Umgebung umzugehen und die Schönheit und Vielfalt der Natur zu genießen.
3. Lernziel (Hand)	Wir sind aktiv unterwegs, um versteckte Schätze (Caches) zu finden. Dabei bewegen wir uns an der frischen Luft, arbeiten im Team und erleben die Freude an der erfolgreichen Schatzsuche. Zudem versuchen wir, einen eigenen Cache zu gestalten und auszulegen.
Zielgruppe (Jgst.)	6-8
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Exkursionen in die Umgebung, ggf. Kosten für öffentlichen Nahverkehr,  Voraussetzungen der Teilnehmer:innen: eigenes Smartphone mit Datenguthaben, ein gewisses Maß an Fitness (Wir werden z. T. lange unterwegs sein)

<b>Thema 8</b>	<b>Volleyball erleben: Teamgeist und Fair Play</b>
1. Lernziel (Kopf)	<b>Strategien im Volleyballspiel:</b> Die SuS sollen grundlegende Strategien und Taktiken im Volleyball verstehen und anwenden können.
2. Lernziel (Herz)	<b>Förderung des Teamgeists:</b> Die SuS sollen die Bedeutung von Zusammenarbeit und Kommunikation im Team erleben und wertschätzen, indem sie gemeinsam Ziele verfolgen und Herausforderungen meistern.
3. Lernziel (Hand)	<b>Koordination und Beweglichkeit fördern:</b> Die SuS sollen durch praktische Volleyballübungen ihre Koordination, Beweglichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit verbessern.
Zielgruppe (Jgst.)	9 – Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Sporthalle

<b>Thema 29</b>	<b>Mentaltraining für Sportler</b> — Trainiere nicht nur deinen Körper – trainiere auch deinen Geist! Mit Mentaltraining zu mehr Fokus, Stärke und Erfolg im Sport.
1. Lernziel (Kopf)	Die Teilnehmenden sollen die grundlegenden Konzepte des Mentaltrainings im Sport verstehen, einschließlich Techniken wie Visualisierung, Konzentration und Entspannungsübungen. Sie sollen erkennen, wie diese Methoden ihre sportliche Leistungsfähigkeit und mentale Stärke verbessern können. Nach der Einführung in diese Techniken sollen sie ihre Erfahrungen reflektieren, indem sie analysieren, welche Übungen für sie besonders wirksam waren und wie sie diese zukünftig in Training und Wettkämpfen anwenden können.
2. Lernziel (Herz)	Die Teilnehmenden entwickeln ein Bewusstsein für die emotionale und mentale Stärke, die durch Mentaltraining im Sport gefördert werden kann. Sie lernen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten aufzubauen und mit Stress oder Nervosität in Wettkampfsituationen konstruktiv umzugehen. Gleichzeitig sollen sie ein empathisches Verständnis für die mentalen Herausforderungen anderer Sportler:innen entwickeln und dadurch Teamgeist und gegenseitige Unterstützung stärken.
3. Lernziel (Hand)	Die Teilnehmenden lernen mentaltechnische Übungen, wie Atemtechniken, progressive Muskelentspannung oder Routinen zur Fokussierung, die im Training einzusetzen sind. Sie entwickeln ihre Fähigkeit, diese Methoden gezielt in sportlichen Wettkämpfen oder Trainingssituationen anzuwenden, um ihre physische und mentale Leistungsfähigkeit zu steigern.


<b>Thema 9</b>	<b>„Inspiration vs. Illusion: Vorbilder unter der Lupe“</b>
1. Lernziel (Kopf)	Die Schülerinnen und Schüler erkennen und verstehen den Begriff "Vorbilder" und können kritisch reflektieren, welche Merkmale eine Person zu einem Vorbild machen und welche Rolle Vorbilder, auch in sozialen Medien, in der Gesellschaft und im persönlichen Leben spielen.
2. Lernziel (Herz)	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein persönliches Bewusstsein für ihre eigenen Vorbilder und reflektieren emotional und wertbasiert über den Einfluss dieser Vorbilder auf ihre Lebensentscheidungen und Identitätsentwicklung.
3. Lernziel (Hand)	Die Schülerinnen und Schüler erstellen z.B. ein kreatives Portrait oder eine Präsentation über ein Vorbild ihrer Wahl, in der sie die Eigenschaften, Handlungen und die Vorbildfunktion dieser Person darstellen.
Zielgruppe (Jgst.)	9-EF
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	----

**Ausschreibungstext:**

Kinder und Jugendliche sehen sich mit einer Vielzahl von Optionen für ihre Lebensentwürfe konfrontiert. Auf der Suche nach der eigenen Identität können Vorbilder einerseits eine gewisse Orientierung bieten, andererseits aber auch in die Irre leiten und utopische bzw. gefährliche Richtungen transportieren.

Diesen unterschiedlichen Aspekten versuchen wir, gemeinsam auf die Spur zu kommen, indem wir folgende Fragen/Themen in den Blick nehmen:

- Was ist ein Vorbild?
- Wer ist mein Vorbild?
- Was macht einen Menschen zum Vorbild?
- Portrait eines Vorbildes
- Rolle von Influencern
- Falsche Vorbilder
- Wandel der Vorbilder im Laufe der Zeit - Brauchen wir Vorbilder? - Du selbst – ein Vorbild?!

<p><b>Thema 10</b></p>	<p><b>‚PG erinnert!‘</b> Wir machen uns auf Spurensuche in verschiedenen Gedenkstätten, die mit der Geschichte des Nationalsozialismus und des Holocausts verbunden sind. Teil des Projekts wird auch der eintägige Besuch des ehemaligen KZ-Lager Vught in den Niederlanden sein.</p> <p>Macht euch selbst ein Bild vom ehemaligen Konzentrationslager Vught unter folgendem Link:</p> 
<p>1. Lernziel (Kopf)</p>	<p>Wir erwerben und erweitern unser Wissen über die nationalsozialistischen Verbrechen und die Mechanismen von Ausgrenzung und Rassismus und deren tödliche Auswirkungen in unserer Stadt (Herne), im Ruhrgebiet (Dortmund) und im Nachbarland (Niederlande).</p>
<p>2. Lernziel (Herz)</p>	<p>Wir möchten eine emotionale Verbindung zu den Geschehnissen in unserer Nähe herstellen und anregen persönliche Verantwortung für den Erhalt von Frieden und Menschenrechten zu übernehmen.</p>
<p>3. Lernziel (Hand)</p>	<p>Wir besuchen die Steinwache in Dortmund, das ehemalige Konzentrationslager Vught (Niederlande) und den jüdischen Friedhof in Herne. Aufgrund unserer Besuche und Erfahrungen erstellen wir eine Ausstellung zum Thema in Absprache mit euch.</p>
<p>Zielgruppe (Jgst.)</p>	<p>Stufe 10 und Stufe 11</p>
<p>ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...</p>	<p>Ca. 20-25€ /Person für den Bus nach Vught/<b>Hertogenbusch</b> (Niederlande) und Eintritte Der Betrag kann sich noch geringfügig verändern – je nach Förderung durch das Land NRW</p>

<b>Thema 11</b>	<b>Gesund und fit durch den (Schul-) Alltag</b> – die Bedeutung unserer körperlichen und seelischen Gesundheit
1. Lernziel (Kopf)	Wir setzen uns mit unserem eigenen Wohlbefinden auseinander. Wir entwickeln – basierend auf den Kenntnissen der Biologie und Psychologie – konkrete Ideen für eine gesunde Alltagsführung – was brauchen wir, um in unserem Alltag psychischen und physischen gesund zu sein?
2. Lernziel (Herz)	Wir entwickeln ein Bewusstsein dafür, was für uns eine „gesunde Lebensweise“/ ein „gesunder Schulalltag“ bedeutet und was wir benötigen, um gesund und fit zu sein. Dazu gehören z.B. Aspekte wie: ausgewogene Ernährung, körperliche Aktivität, Stressfaktoren und der Umgang mit diesen, Wahrnehmung der Umwelt/ Natur als Naherholung etc.
3. Lernziel (Hand)	Wir wollen aktiv und tatkräftig unterschiedliche Methoden ausprobieren, die zur Förderung unserer Gesundheit und unseres Wohlbefindens beitragen (z.B. durch die Zubereitung gesunder Pausensnacks, verschiedener sportliche Aktivitäten, Naturspaziergänge, Ausprobieren von Stressbewältigungsstrategien etc.).
Zielgruppe (Jgst.)	Jgst. 8 -Q2
Gruppengröße minimal	10
Gruppengröße maximal	30
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Ggf. Sportgeräte/ Turnhalle/ Sportplatz

---

*Spiele*

---

<b>Thema 12</b>	Wir testen und bewerten <b>Brett- und Kartenspiele</b> , um herauszufinden, mit welchen wir am besten gemeinsam Spaß haben können
1. Lernziel (Kopf)	Wir können verschiedene Arten, Komplexitäten, Themen und Mechanismen von Brettspielen unterscheiden. Wir verstehen Spielanleitungen.
2. Lernziel (Herz)	Wir haben richtig viel Spaß beim Spielen!
3. Lernziel (Hand)	Wir testen Spiele. Wir erstellen und veröffentlichen Rezensionsvideos oder Rezensionstexte
Zielgruppe (Jgst.)	5-Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	ggf. Exkursion zum H2Ö in Herne und/oder Hippodice Spieleclub e.V. in Bochum



---

*Tanzen*

---

<b>Thema 13</b>	<b>Let's dance!</b> – Wir bewegen das PG! (Erarbeitung eines PG-Tanzes)
1. Lernziel (Kopf)	Auseinandersetzung mit Tanzschritten, Rhythmus und Choreographiegestaltung
2. Lernziel (Herz)	-Förderung der Kreativität, der emotionalen sowie sozialen Gesundheit -Schaffung eines Zusammengehörigkeitsgefühls durch einen gemeinsamen Tanz -Stärkung des Selbstvertrauens
3. Lernziel (Hand)	Förderung der körperlichen Gesundheit durch Tanzbewegungen
Zielgruppe (Jgst.)	Alle SuS des PG Jgst. 5-Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Raumwunsch: Sporthalle

---

*Musik und Kunst*

---

<b>Thema 14</b>	<b>Ein Song für das PG</b>
1. Lernziel (Kopf)	Wir texten und komponieren einen oder mehrere Songs für das PG. Dabei setzen wir uns mit dem Aufbau von Songs und verschiedenen Musikrichtungen auseinander.
2. Lernziel (Herz)	Wir setzen uns emotional mit dem PG auseinander: Was macht uns und unsere Schule aus? Durch die Musik schaffen wir eine emotionale Identifikation mit dem PG und stärken den gemeinschaftlichen Zusammenhalt.
3. Lernziel (Hand)	Wir proben die Songs und nehmen sie ggf. auf (Vielleicht in Kooperation mit PGRecordings). Gerne können eigene Instrumente mitgebracht werden. Am Präsentationstag werden die Songs der Schulgemeinde vorgestellt.
Zielgruppe (Jgst.)	5 - EF  (mit und ohne musikalischer Vorerfahrung)
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Möglichst in einem Musikraum, Zugang zu verschiedenen Instrumenten

<p><b>Thema 15</b></p> <p>Don't you see the writing on the wall? - <b>Graffiti- Workshop</b></p>	<p>Wir erkunden die Kunstform Graffiti und legen hierbei einen Schwerpunkt im Bereich der Realisation verschiedener Graffiti. Mit der HAND werden wir kreativ und gestalten eigene Arbeiten. Der KOPF wird gebraucht, um verschiedene kompositorische Entscheidungen zu treffen und um etwas über die kulturelle und soziale Bedeutung von Graffiti-Kunst erfahren. Das HERZ widmet sich der emotionalen Ausdrucksstärke dieser Kunstform. Zudem gilt es, die offene Werkstattsituation dazu zu nutzen, persönliche Befindlichkeiten, Empfindungen, Wünschen ebenso wie Wut und Traurigkeit wahrzunehmen, um diese produktiv zu verarbeiten.</p>
<p>1. Lernziel (Kopf)</p>	<p>Wir können Verständnis für die Ausdrucksform Graffiti entwickeln, verschiedene Realisationsformen entwickeln und bewerten</p>
<p>2. Lernziel (Herz)</p>	<p>Wir geben Raum für kreativen Selbsterfahrung durch praktische Gestaltungsideen. Stärkung des Gemeinschaftssinns und Entwicklung einer Gruppendynamik mit AG-Perspektive</p>
<p>3. Lernziel (Hand)</p>	<p>Wir fördern den Bereich Auge-HandKoordination, werden entgegen der limitierten Formate des Schulalltags auf monumentaler Ebene schöpferisch tätig</p>
<p>Zielgruppe (Jgst.)</p>	<p>6-Q2</p>
<p>Gruppengröße minimal</p>	<p>10</p>
<p>Gruppengröße maximal</p>	<p>20 (ggf mit mehr</p>
<p>ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...</p>	<p>Projekt nur möglich, wenn die zwei Coaches nicht ausfallen. Vor der Anmeldung unbedingt Rücksprache mit Herrn Schmid (Mappe, Werke, Skizzenbuch mitbringen!), Spraydosen etc.: Kostenübernahme notwendig</p>

---

*Kultur (Land und Leute und Spezialitäten)*

---

<b>Thema 16</b>	<b>Voilà la France – Auf den Spuren der Kultur, der Küche und der Menschen in Frankreich!</b>
1. Lernziel (Kopf)	Wir lernen die Geschichte und die Regeln des Boule-Spiels kennen. Wir entdecken die Tradition der Crêpes und Galettes.
2. Lernziel (Herz)	Wir lassen uns unsere Lieblingskreationen schmecken. Wir machen uns auf die Suche nach Französinen und Franzosen, die in der Welt etwas bewegt haben.
3. Lernziel (Hand)	Wir spielen Boule, machen eigene Crêpes und Galettes und erstellen kreative Portraits.
Zielgruppe (Jgst.)	5-EF
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Jede.r Teilnehmer.in trägt etwas zu den Zutaten für den Crêpes- und Galettes-Teig und den Belägen bei.

<b>Thema 17</b>	<b>Bella Italia</b> – ein Land, seine Sprache, seine Kultur und seine Küche mit Kopf, Herz und Hand erfahren
1. Lernziel (Kopf)	Du hast deine Ferien in Italien verbracht oder viele tolle Bilder von Italien gesehen? Nun möchtest du noch mehr erfahren? Dann komm mit uns auf eine Italienreise der besonderen Art: du lernst bei uns die italienische Kultur kennen, erlebst „la dolce vita“, indem du einfache Dialoge auf Italienisch lernst und die malerischen Gegenden des Landes bestaunst.
2. Lernziel (Herz)	Du wirst auf deiner Reise Italien lieben lernen, indem du mit allen Sinnen in das Land eintauchst: die Düfte Italiens erlebst, die italienische Küche ausprobierst, die Schönheit Italiens siehst und auch die italienische Musik und Sprache kennenlernenst.
3. Lernziel (Hand)	Dazu brauchen wir deine Hilfe: Deine Motivation, dich auf die neue Kultur, die fremde Sprache und die italienische Küche einzulassen... dies wollen wir auf kreative Weise erreichen – z.B. mit unseren Händen.
Zielgruppe (Jgst.)	7-13
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	

<b>Thema 18</b>	<b>Afrika entdecken</b> (Information durch Dokus und eigene Recherche)
1. Lernziel (Kopf)	Wir erforschen die Verbindung zwischen der kolonialen Vergangenheit und dem aktuellen Zustand der Länder.
2. Lernziel (Herz)	Durch die Erkundung der kulturellen Vielfalt und Geschichte unser Verständnis für einige Mitbürger.innen und evtl. sogar Mitschüler.innen erweitern.
3. Lernziel (Hand)	Die vielfältigen Kulturen kennen lernen und andere Aspekte entdecken (z.B. Musik, Kunst usw.) und dabei das Stereotyp eines rückständigen Kontinents überwinden.
Zielgruppe (Jgst.)	8-Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Ein Raum mit einem funktionierenden Board.

<b>Thema 19</b>	<b>Trommeln</b> – Nicht nur was für die Hände
1. Lernziel (Kopf)	Wir lernen verschiedene Arten von Trommeln und anderen Rhythmusinstrumenten und deren kulturelle Hintergründe kennen. Wir lernen unseren Körper als Rhythmusinstrument zu nutzen (in Ansätzen).
2. Lernziel (Herz)	Wir machen gemeinsam Musik – was braucht das Herz mehr?
3. Lernziel (Hand)	Wir erlernen verschiedene Rhythmen, erschaffen selbst Rhythmen und versuchen diese zu kombinieren lernen Möglichkeiten kennen, Rhythmen mit alltäglichen Gegenständen und dem eigenen Körper zu erzeugen. Töpfe, Schüsseln, der eigene Körper, alles macht Geräusche / ist Klangkörper.
Zielgruppe (Jgst.)	5 – Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Zwischenzeitlich machen wir Lärm! Darauf sollte bei unserer Zuteilung gedacht werden.

<b>Thema 20</b>	<b>„Alpentour 2025“ – Hüttenwandern in den Alpen</b>
1. Lernziel (Kopf)	Die Alpenregion geografisch, kulturhistorisch und biologisch begreifen
2. Lernziel (Herz)	Die Kulturlandschaft „Alpen“ als nachhaltiges Reiseziel mit Erholungswert kennenlernen; alpines Wandern und die Natur genießen
3. Lernziel (Hand)	Sportliches Bergwandern als Langzeitausdauerbelastung erfahren
Zielgruppe (Jgst.)	10-Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	unter 500€



---

*Theater / Bühne + Schreiben*

---

<b>Thema 21</b>	<b>Abenteuer in imaginären Welten –</b> Kreatives Schreiben im Rahmen von Pen and Paper-Rollenspielen – Charakter- und Abenteuergestaltung
1. Lernziel (Kopf)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Förderung der Kreativität und Fantasie</li> <li>■ Einführung in die Grundlagen des Pen and Paper-Rollenspiels</li> </ul>
2. Lernziel (Herz)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Verbesserung der sozialen und kommunikativen Fähigkeiten</li> <li>■ Stärkung der Teamarbeit und Problemlösungskompetenz</li> </ul>
3. Lernziel (Hand)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gemeinsame Entwicklung Charakteren: Die SuS entwickeln ihre eigenen Helden, bestimmen Herkunft, Klassen, Fähigkeiten und Hintergrundgeschichten.</li> <li>■ Vorbereitung als Spieler*in/Spielleiter*in</li> </ul>
Zielgruppe (Jgst.)	Jg. 8 bis Q2

<p>ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...</p>	<p>Material/ggf. anfallende Kosten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Regelbücher und Spielleiterschirme (z.B. Dungeons &amp; Dragons o. Ä.)<sup>1</sup></li> <li>■ Charakterbögen und Würfel (W20, W10, W8, W6, W4)<sup>2,3</sup></li> <li>■ Notizblöcke und Stifte</li> <li>■ ggf. Kartenmaterial und Miniaturen (optional)</li> <li>■ ggf. Thematische Dekoration (zur Atmosphäre)</li> </ul> <p><sup>1</sup>Können von den LuLs gestellt werden  <sup>2</sup>Anschaffung mehrerer Würfelsätze, ca. 20-30€  <sup>3</sup>Denkbar wäre ein Eigenanteil der SuS, damit diese ihren zugeteilten Würfelsatz als Erinnerung mit nach Hause nehmen können.</p> <p>Raumanforderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Um eine Kurzform eines Pen and Paper-Rollenspiels praktisch</li> </ul>
	<p>ausprobieren zu können, sollten mindestens zwei Räume zur Verfügung stehen.</p>

<b>Thema 22</b>	<b>Kreatives Schreiben</b> – Wir schreiben kreative Texte zu selbstgewählten Themen
1. Lernziel (Kopf)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Förderung der Schreibkompetenz (Erweiterung der Ausdrucksfähigkeit, Kennenlernen und Vertiefen verschiedener literarischer Stilmittel,)</li> </ul>
2. Lernziel (Herz)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexion der eigenen Gefühle, Gedanken und Erfahrungen</li> <li>- Entwicklung der Kreativität und Fantasie (angeregt durch visuelle, haptische und akustische Reize)</li> </ul>
3. Lernziel (Hand)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planung, Durchführung und Überarbeitung eines Schreibprojektes</li> <li>- Üben des produktions- und handlungsorientierten Schreibens</li> <li>- Umsetzen kreativer Schreibtechniken (z.B.: Storytelling, Brainstorming, Schreibspiele)</li> </ul>
Zielgruppe (Jgst.)	5-Q2, wobei eine Aufteilung von Jg. 5-7 und Jg. 8-Q2 sicherlich sinnvoll wäre
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Wird noch bekannt gegeben

<b>Thema 23</b>	<b>Wir machen Theater!</b>
1. Lernziel (Kopf)	Wir kreieren ein Thema ein, das uns alle beschäftigt, und sammeln Beobachtungen, die wir dazu gemacht haben. Aus diesen Beobachtungen erwachsen eigene Spielszenen.
2. Lernziel (Herz)	Das Entwickeln der Figuren, Schreiben der Szenen, Proben der Texte, SichAusprobieren in verschiedenen Rollen, Organisieren, Montieren, Ackern, Verzweifeln, Lachen, Fiebern – das alle schweißt zusammen!
3. Lernziel (Hand)	Wir bringen unsere Gedanken auf die Bühne mit dem Ziel, andere zu berühren, nachdenklich zu machen und nicht zuletzt: zu unterhalten.
Zielgruppe (Jgst.)	Oberstufe (ab Jgst. 10)
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	ggf. ein Theaterbesuch (ca. 12 EURO + Fahrt)

<b>Thema 24</b>	<b>Journalistix – Kreative (Schreib-)Werkstatt</b> zur Dokumentation der Projektwoche
	Wir halten die Stimmung, die Arbeit an und auch die Projektideen selbst fest, indem wir berichten, Interviews führen, vielleicht kleine Videos anfertigen, fotografieren und dokumentieren
1. Lernziel (Kopf)	Wir können verschiedene Wege der Dokumentation nutzen und bewerten
2. Lernziel (Herz)	Wir geben Raum für subjektive Erfahrung und die ganz persönliche Wahrnehmung von Atmosphäre. Stärkung des Gemeinschaftssinns und Entwicklung einer Gruppendynamik mit AG-Perspektive
3. Lernziel (Hand)	Wir fördern den Bereich kreativen Schreibens, das Erstellen guter Fotos und Filmsequenzen
Zielgruppe (Jgst.)	6-Q2
Gruppengröße minimal	12
Gruppengröße maximal	25
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	/

<b>Thema 25</b>	<b>Deine eigene App:</b> Von der Idee zur Anwendung
1. Lernziel (Kopf)	Ihr lernt die Grundlagen der App-Entwicklung kennen und könnt am Ende eure eigene (einfache) App programmieren und gestalten.
2. Lernziel (Herz)	Ihr denkt darüber nach, wie eure App das Leben anderer verbessern kann und lernt, warum es wichtig ist, verantwortungsbewusst mit digitalen Technologien umzugehen.
3. Lernziel (Hand)	Ihr arbeitet praktisch mit echten Entwicklungswerkzeugen (an PC, Tablet und Smartphone) und erstellt eure eigene App, die ihr anschließend testen und vorführen könnt.
Zielgruppe (Jgst.)	Jgst. 7 bis 10
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Raum 2.16 / Schul-iPad / ggf. <i>eigenes Smartphone</i>

<b>Thema 26</b>	<b>Fake News?!</b>
Projektbeschreibung	Mit zunehmenden digitalen Möglichkeiten verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Verschwörung, Wahrheit und Lüge. In diesem Projekt wollen wir den Mechanismen der Fake News, wie sie in gesellschaftlichen, medialen und politischen Zusammenhängen gehäuft vorkommen, auf spielerische Art und Weise auf den Grund gehen. Ob am Ende ein Hörspiel, Kurzfilm oder ein Minitheaterstück bei herauskommt, entscheidet ihr.
1. Lernziel (Kopf)	Ihr lernt auf kreativem Wege, ein Story-board zu erstellen.
2. Lernziel (Herz)	Ihr studiert Parts mit Leidenschaft ein.
3. Lernziel (Hand)	Ihr sucht Requisiten sowie Musik eigenhändig heraus, um Eure Botschaft zu übermitteln.
ggf. Kosten/ besondere Raumanforderungen/ Exkursionen...	ein relativ großer Raum

<b>Thema 27</b>	<b>Erstellung von Erklärvideos</b>
1. Lernziel (Kopf)	Gestaltung und Erfolgskriterien von Erklärvideos und Recherche von Informationen im Internet.
2. Lernziel (Herz)	Themen aufbereiten, die für einen Selbst von Interesse sind.
3. Lernziel (Hand)	Erklärvideos selber erstellen und ggf. veröffentlichen.
Zielgruppe (Jgst.)	5 bis EF
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Für SuS aus Jgst. 5 und 6 ohne eigene Geräte entweder Plätze im Computerraum oder Tablets der Schule.



<b>Thema 28</b>	<b>Gesichter vom PG - ein Foto-Projekt</b> Egal ob mit dem Handy oder mit der digitalen Spiegelreflexkamera wir machen immer und überall Fotos. Doch was macht gute Fotos aus und was unterscheidet sie von Schnappschüssen? Genau diese Frage wollen wir versuchen für uns zu beantworten und mit Theorie-Input und ganz viel Praxis zu erarbeiten. Hierbei soll ganz viel Raum für individuelle Kreativität und Gestaltungsideen sein. Denkbar wären z.B. Portrait-Fotos von Mitarbeitenden oder Ansichten des Gebäudes des PGs, z.B. auch verfremdet, zu erstellen und daraus im Rahmen des Projektes eine Ausstellung vorzubereiten.
1. Lernziel (Kopf)	Grundlagen der Fotografie, sowie der Bildkomposition erlernen
2. Lernziel (Herz)	Neue Sichtweisen auf unsere Schule erhalten und erstellen
3. Lernziel (Hand)	Praktische Fotografie erlernen, verbessern, technische Grundlagen verstehen
Zielgruppe (Jgst.)	8-Q2
ggf. Kosten / besondere Raumanforderungen / Exkursionen / ...	Die Schüler.innen benötigen eine Kamera oder ein fotofähiges Handy und ihr Tablet. Ggf. entstehen Kosten für den Druck von Fotos.