

**Wahlzettel zur Projektwoche vom
22. – 26.09.25 in Neuenhaus: Klassenstufen 5/6**



Name: _____ Klasse: _____

Projekt	Projektbeschreibung	Anmerkung	Nummer (Rang)
Märchenwerkstatt	<p>Du magst Geschichten von zauberhaften Welten, fantasievollen Gestalten und spannende Geschichten? Du spielst gern und bist gern kreativ?</p> <p>Dann bist du in der Märchenwerkstatt „Rund um Märchen“ genau richtig.</p> <p>Wir gehen nicht nur der Frage nach, wie und warum ein Märchen entsteht, sondern wir testen vor allem aus, was man alles mit Märchen machen kann: Wir spielen (z.B. anhand eines selbst erstellten Märchenquartetts), malen und gestalten „rund um Märchen“. Zu Letzterem gehören Pop-up-Märchen ebenso wie verschiedene Formen des kreativen Schreibens. Versetze Märchen in die heutige Zeit oder erfinde selbst ein Märchen! Schreibe Elfchen zu Märchen und Märchenfiguren!</p> <p>Vieles ist möglich. Unsere Ergebnisse können dann als Märchenausstellung in Form einer Märchenstraße und/oder in Form eines im Rahmen des Projektes erstellten „Märchenbuches“ oder einer „Märchenzeitung“ präsentiert werden.</p>		
Textiles Gestalten	<p>Du häkelst gern? Du kannst gut knüpfen oder möchtest es lernen? Du machst gern was mit den Händen? Dann bist du in diesem Projektkurs goldrichtig.</p> <p>Bei uns lernst du Häkeln (mit Häkelnadeln oder den Fingern), Makramee und flechten.</p> <p>Du möchtest süße kleine gehäkelte Figuren häkeln (Amigurumi), die du z. B. als Schlüsselanhänger verschenken kannst. Wir bieten dazu Vorlagen von Harry Potter über Ghibli und anderen fröhlichen Motiven an.</p> <p>Du kannst lernen, wie man aus dickem Garn eine Blumenampel in der Makramee-Technik knüpfen kann. Du kannst Freundschaftsarmbänder für dich und deine Freund*innen flechten und knüpfen - in vielen verschiedenen leuchtenden Farben.</p>		
Fun with English	<p>Wir wollen erleben, dass Englisch richtig Spaß machen kann und befassen uns mit englischem Humor, d.h. mit Witzen, lustigen Geschichten und kurzen Filmsequenzen auf Englisch. Wir werden uns darüber austauschen, was wir jeweils witzig finden und verstehen, dass jeder einen anderen Geschmack hat. Schließlich wollen wir uns auch den einen oder anderen kurzen Sketch aussuchen, der uns besonders gefällt, den wir dann einstudieren und zur Aufführung bringen werden.</p> <p>Dabei lernen wir auch einige neue Wörter auf Englisch kennen und werden von einzelnen allgemeinen Sprachtechniken etwas erfahren, mit denen auch die Erwachsenen immer wieder auf originelle Weise witzig sind.</p>		

Name: _____ Klasse: _____

Projekt	Projektbeschreibung	Anmerkung	Nummer (Rang)
Der Untergang Pompejis	<p>Im Sommer 79 nach Chr. brach der Vulkan Vesuv an der Westküste Italiens aus und begrub in wenigen Tagen die römische Stadt Pompeij vollständig unter Asche und Bimsstein. Zufällig entdeckte man die Stadt 1748 wieder, als bei Bauarbeiten Überreste gefunden wurden. Bei den Ausgrabungen, die bis heute andauern, kommen immer wieder Funde ans Licht, die einen tollen Einblick in das Leben der Menschen in der antiken Stadt Pompeij geben. Im Projekt beschäftigen wir uns mit verschiedenen Fragen, z.B. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was passiert genau, wenn ein Vulkan ausbricht? • Wie haben die Menschen versucht, sich zu retten? • Wie sah die Stadt aus und wie wohnten die Menschen? • Welche Funde wurden bei den Ausgrabungen entdeckt und was erzählen sie uns über das Leben der Menschen ? 		
Akrobatik	<p>In diesem Projekt tauchst du in die spannende Welt der Akrobatik ein! Spielerisch lernst du die Grundlagen kennen und probierst gemeinsam mit anderen aus, was dein Körper alles kann. Dabei übst du Balance-, Koordinations- und Entspannungsübungen und verbesserst deine Körperhaltung.</p> <p>Besonders wichtig: Akrobatik lebt vom Miteinander! Du wirst erfahren, wie man sich gegenseitig vertraut, unterstützt und gemeinsam kreative Figuren entstehen lässt. Am Ende der Woche entwickeln wir als Gruppe eine eigene kleine Akrobatik-Choreografie, die wir vorführen – ein Highlight, bei dem Teamgeist, Körperbeherrschung und Kreativität sichtbar werden.</p> <p>Dieses Projekt ist perfekt für dich, wenn du Spaß an Bewegung hast, dich gerne ausprobierst und Lust hast, im Team etwas Besonderes auf die Beine zu stellen.</p>	Sportzeug nötig	
Robotik	<p>Wir tauchen in die spannende Welt der Technik ein. Gemeinsam erwecken wir die mit LEGO Spike Prime gebauten Roboter durch Programmierung zum Leben. Die Programme entwickeln wir vorher an PCs. Ob ein Roboter durch ein Labyrinth manövriert, selbstständig Gegenstände einsammelt oder einen anderen Roboter aus der Arena schiebt – hier sind Köpfchen, Kreativität und Teamarbeit gefragt!</p>		

Zur Projektwahl:

Die Projektwahl findet über das IServ-Modul „Kurswahlen“ statt. Ordne dort bitte jedem Projekt eine Zahl von **1 bis 6** zu. Mit der 1 markierst du das Projekt, das du am liebsten belegen möchtest und mit der 6 das Projekt, welches dir am wenigstens zusagt. Das Wahlmodul ist vom **02. bis 04.09.25** offen. Schülerinnen und Schüler, die bis Ende dieser Woche nicht gewählt haben, werden einem Projekt zugeordnet.