

Projekt Nr.:	1
Kürzel Projektleiter/in	AR
Name Projektleiter/in	Arns
Bezeichnung des Projekts:	<i>Essen im Müll!? - werde Lebensmittelretter!</i>
Kurztitel	<i>Essen im Müll!?</i>
Leitfach	Katholische Religionslehre
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	max. 16€ für SuS ohne Vrs-Ticket
Beschreibung Kosten	Fahrtkosten z.B. nach Köln für SuS ohne Vrs-Ticket

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Wusstest Du schon, dass es in Bergisch Gladbach einen "fairteiler" gibt - und was das überhaupt ist?

Wusstest Du, dass jede(r) einzelne von uns pro Jahr mindestens 55kg Lebensmittel pro Jahr in die Tonne wirft? Und das, wo 870 Millionen Menschen auf der Welt Hunger leiden ...

Wenn Dich diese Zahlen schockieren,

wenn Du mehr über die Hintergründe der Essensverschwendung erfahren willst,

wenn Du Möglichkeiten kennenlernen willst, wie man Essensverschwendung vermeiden kann,

dann mach mit beim Projekt "Essen im Müll!" und werde Lebensmittelretter!

Was machen wir im Projekt? Hier ein paar Ideen:

Wir untersuchen das Ausmaß von Lebensmittelverschwendung vor Ort in Bergisch Gladbach und Köln und fragen kritisch nach.

Wir recherchieren Ideen gegen Essensverschwendung.

Wir besuchen Initiativen und lernen tolle Möglichkeiten der Lebensmittelverwertung kennen.

Wir retten Lebensmittel und kochen leckere Gerichte.

Vielleicht "Containern" wir sogar ...

Welche Ideen hast Du?

Mach mit und bringe Deine Ideen und Dein Engagement mit ein, dann wird es eine großartiges Projekt.

Projekt Nr.:	2
Kürzel Projektleiter/in	<i>BM</i>
Name Projektleiter/in	<i>Beckmann</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Die Vielfalt Grossbritanniens</i>
Kurztitel	<i>We still love Britain</i>
Leitfach	Englisch
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Motivation, Lust auf Recherche und Basteln
Kosten pro Teilnehmer	7 Euro
Beschreibung Kosten	Für vom Lehrer anzuschaffendes Material

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Wie sehen die einzelnen Landesteile aus? Was ist typisch englisch, schottisch oder walisisch? Warum lernen wir Englisch, und wer spricht dieses Englisch? Sind die Briten wirklich so anders als die anderen Europäer? Wenn ja, warum? Wer versteht britischen Humor? Fragen über Fragen, die wir zu beantworten versuchen. Am Ende können Vorurteile abgebaut werden, oder auch nicht☺.

Präsentiert werden Ausstellungsstücke, Souvenirs, von Schülern angefertigte Plakate und Hefte, so dass ein buntes Bild der Insel entsteht.

Projekt Nr.:	3
Kürzel Projektleiter/in	Brü
Name Projektleiter/in	Nicole Brün
Bezeichnung des Projekts:	Geschenke aus der Küche
Kurztitel	Geschenke aus der Küche
Leitfach	Koch-AG, Kunst
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	20 Euro
Beschreibung Kosten	Es entstehen Kosten für Lebensmittel und für Verpackungsmaterialien (z.B. Einweckgläser, Etiketten, Tütchen)

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Fruchtige Marmeladen, herzhafter Knabberkram, köstliche Pralinen... Selbstgemachte Geschenke aus der Küche sind nicht nur einfach und schnell herzustellen, sondern auch genau das Richtige, um lieben Menschen eine Freude zu bereiten! Für dieses Projekt solltet ihr neben Spaß am Backen und Kochen auch Freude an der Verzierung und Gestaltung von den dazugehörigen Verpackungen und Etiketten haben.

Projekt Nr.:	4
Kürzel Projektleiter/in	<i>Cn, Mü</i>
Name Projektleiter/in	<i>Christian, Müller</i>
Bezeichnung des Projekts:	
Kurztitel	<i>Paralympics erleben</i>
Leitfach	Sport/ Geschichte/ Biologie
Stufen:	5 - 7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	keine
Kosten pro Teilnehmer	Ca 15€
Beschreibung Kosten	Entweder Exkursion zur Deutschen Sporthochschule Köln mit Teilnahme an einer Seminareinheit Sport und Inklusion oder Besuch des Sport- und Olympia-Museums in Köln

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Eine Behinderung muss im Sport kein Nachteil sein – auch beeinträchtigte Sportler können Höchstleistungen erbringen. Im Rahmen des Projekts lernst du etwas über ein Leben mit bestimmten Behinderungen. Wir werden uns mit dem geschichtlichen Hintergrund der Paralympics – also der Olympischen Spiele für Sportler mit Behinderungen – beschäftigen und unterschiedliche Sportarten unter veränderten körperlichen Bedingungen selber ausprobieren. Was bedeutet dies für unseren Schulalltag? Inklusion ist ein großes Thema. Wir beschäftigen uns also auch damit, wie wir hier an unserer Schule Kinder mit Behinderungen in den Schulsport integrieren können.

Projekt Nr.:	5
Kürzel Projektleiter/in	<i>Eic, Wb</i>
Name Projektleiter/in	<i>Eickhoff, Weißburger</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Fledermäuse - von Graf Dracula bis zur Batnight</i>
Kurztitel	<i>Fledermäuse</i>
Leitfach	Biologie
Stufen:	5 und 6
ggf. notwendige Voraussetzungen:	keine
Kosten pro Teilnehmer	Ca. 10 Euro
Beschreibung Kosten	Führung, Materialkosten

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Gruselgeschichten über Fledermäuse begeistern viele Menschen. Vor allem ihre Nachtaktivität und die Ultraschall-Orientierung sorgen für Spannung und Interesse, aber es gibt auch heute immer noch Menschen, die unheimliche Angst vor diesen Tieren haben.

In unserem Projekt sorgen wir für Aufklärung:

Trinken wirklich alle Fledermäuse Blut? Wie gut „sehen“ Fledermäuse mit den Ohren? Gibt es eine Verständigung durch Rufe? Warum jagen Schwalben Insekten von unten nach oben, Fledermäuse aber von oben nach unten? Warum haben Luftjäger schmale Flügel, welche Vorteile bieten breite Flügel? Wie gefährden menschliche Einflüsse die Fledermäuse und welche Schutzmaßnahmen sind möglich?

Es lohnt sich, mehr über das Leben dieser nachaktiven Tiere herauszubekommen! Anhand von Spielen, Informationsmaterial, Computersimulationen, dem Bau von Nistkästen für unser Schulgelände und sogar einer nächtlichen Fledermausexkursion an der Saaler Mühle möchten wir mit euch viele offene Fragen klären.

Habt ihr Lust bekommen? Dann wählt unser Projekt!



Projekt Nr.:	6
Kürzel Projektleiter/in	<i>ELF</i>
Name Projektleiter/in	<i>Eleftheriadou</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Programmieren lernen mit Scratch</i>
Kurztitel	<i>Spiele programmieren mit scratch</i>
Leitfach	Informatik
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	keine Programmierkenntnisse
Kosten pro Teilnehmer	keine
Beschreibung Kosten	-

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Mit Scratch können Kinder spielend die Grundlagen des Programmierens lernen. Sie lernen, wie Schleifen, Bedingungen oder Variablen funktionieren, ohne sich mit „echtem“ Code auseinandersetzen zu müssen. In vielen Tutorials (Übungen) erarbeiten sie Schritt für Schritt die Grundlagen und nutzen das erlernte Wissen später kreativ in eigenen Programmen. Dabei können die Kinder auch Musik, Bilder oder die eigene Webcam einbinden. Die fertigen Projekte lassen sich in einer Community teilen. Dort können die Kinder auch die Projekte anderer Nutzer ausprobieren und an fremden Projektideen weiterarbeiten

Projekt Nr.:	7
Kürzel Projektleiter/in	<i>Fid</i>
Name Projektleiter/in	<i>Fiedler</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Theater spielen – Grundkurs im Schauspieltraining</i>
Kurztitel	<i>Einführung in das Theaterspielen</i>
Leitfach	Literatur
Stufen:	5 - 7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	-
Kosten pro Teilnehmer	evtl. Kosten für einen Theaterbesuch in einem Kölner Theater
Beschreibung Kosten	

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

„Das Theater ist das schönste und älteste Lügengewerbe der Welt. Ein wunderbarer Zauberkasten. Es zeigt wirklich, was in Wirklichkeit nicht ist. Hamlet stirbt und geht anschließend Spaghetti essen..“ (Gustav Seibt)

Ihr lernt in einem kleinen Crashkurs spielerisch die wichtigsten Grundlagen für das Schauspielern im Schultheater. Es wird dabei größtenteils praktisch gearbeitet, d.h. ihr müsst euch gerne bewegen und bereit sein, das Repertoire an schauspielerische Übungen aktiv mitzumachen.

Zu Beginn stehen Kennenlern- und Kooperationsübungen auf dem Programm, damit sich alle Schauspieler untereinander kennenlernen und eine Vertrauensbasis geschaffen werden kann, die eine Grundvoraussetzung für das gemeinsame Arbeiten ist. Wichtig: Ihr müsst bereit sein, mit JEDEM Teilnehmer zusammenzuarbeiten – ein soziales Miteinander ist von enormer Bedeutung!

Im weiteren Verlauf lernt ihr euren Körper im Schauspiel einzusetzen, eure Stimme und Sprache zu nutzen und Präsenz auf der Bühne zu haben.

Wir werden kleine Improvisationsübungen durchführen und eigene Szenen zu von euch gewählten Themen entwickeln. Auch Musik wird eine Rolle spielen und uns bei unserer Schauspielarbeit begleiten.

Am Ende der Projektarbeit steht eine kleine Präsentation vor Publikum an, bei der ihr euer Können zeigen könnt.

Eventuell steht noch ein gemeinsamer Besuch eines professionellen Theaters auf dem Plan, für den ein kleiner Kostenbeitrag gezahlt werden müsste (unter 10 Euro).

Ich freue mich auf engagierte, interessierte, motivierte, ideenreiche und begeisterungsfähige TeilnehmerInnen!

Projekt Nr.:	8
Kürzel Projektleiter/in	<i>Gos</i>
Name Projektleiter/in	<i>Goßner</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Die Welt der Römer</i>
Kurztitel	
Leitfach	Latein
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	etwa 7-10 Euro
Beschreibung Kosten	

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Wie lebten Römer? Gemeinsam stellen wir Wachstäfelchen her, bauen Modelle von Häusern, Limes und Aquädukten, fahren ins römische Köln: Wir machen römisches Leben greif- und erlebbar!

Projekt Nr.:	9
Kürzel Projektleiter/in	<i>Hib</i>
Name Projektleiter/in	<i>Hr. Hillebrand</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Antike Mythen</i>
Kurztitel	<i>Antike Mythen</i>
Leitfach	Latein
Stufen:	5-7
notwendige Voraussetzungen:	Klassenraum mit Beamer; 1 Tag im Computerraum
Kosten pro Teilnehmer	20 Euro
Beschreibung Kosten	

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen:

Wer kennt sie nicht? Die spannenden mythischen Erzählungen aus der griechisch-römischen Antike, in denen Götter und Menschen in unterschiedlichster Art und Weise dargestellt werden. Die Erzählungen über Prometheus, Dädalus und Ikarus, Orpheus u. Eurydike sind nur ein paar Beispiele.

Diese Erzählungen greifen wichtige existentielle Fragen des menschlichen Daseins auf und haben die Identität und das Grundverständnis der europäischen Kulturwelt grundlegend geprägt.

Sie tauchen überall in der Kunst und in unserem modernen Alltag wieder auf!

Sinn und Zweck dieses Projekts ist es, die Urformen verschiedener mythischer Erzählungen kennen zu lernen und die unterschiedliche Art ihrer Darstellung (Rezeption) in verschiedenen Epochen und Medien (Bücher, Erzählungen, Internet, Film u. Fernsehen) zu beleuchten.

Das Projekt richtet sich vorrangig an Lateinlernende. Aber auch andere Schüler, die sich für diese europäische Mythenwelt sehr interessieren, sind herzlich willkommen!

Am Anfang der Projektwoche sollen Gruppen gebildet werden, die sich thematisch mit den unterschiedlichen Mythen und ihrer Darstellung auseinandersetzen.

Die Präsentation der Ergebnisse erfolgt in unterschiedlichen Formen und anhand unterschiedlicher Medien (Plakate, Powerpoint-Präsentation, Film?), die von den jeweiligen Arbeitsgruppen selbst und frei ausgewählt werden können.

Projekt Nr.:	10
Kürzel Projektleiter/in	<i>JM; JS</i>
Name Projektleiter/in	<i>Jonas Morgner ; Justus Scheldt</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Trendsport - eine Leidenschaft, die verbindet</i>
Kurztitel	<i>Trendsportarten</i>
Leitfach	Sport
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Jogging- bzw. Fußballschuhe
Kosten pro Teilnehmer	
Beschreibung Kosten	

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Bei dem Projekt "Trendsportarten" lernst Du jeden Tag neue, spannende Sportarten wie Flag Football, Lacrosse, Ultimate und Baseball kennen. Die Freude an den Sportarten und der Bewegung steht hierbei stets im Vordergrund.

Über die rein praktischen Phasen hinaus beschäftigen wir uns mit den verschiedenen Ansätzen, wie Sport helfen kann als Team stärker zu werden sowie die Ansätze wie Sport gegen Mobbing eingesetzt werden kann. Wir entdecken gemeinsam die vielen Funktionen die Teamsportarten in unserer Gesellschaft tragen mittels verschiedener methodischer Lernreihen.

Wir werden jeden Tag mit einer einstündigen Theorie Session beginnen. Danach folgt ein sehr intensives Warm-up, mit darauf folgenden Teamübungen, damit ihr in eurem Teams einen gewissen "Teamgeist" entwickeln könnt. Daraufhin gibt es einen Theorie Crashkurs , in der ihr über eine neue Trendsportart aufgeklärt werdet (Technik und Regeln). Die restliche Zeit des Tages dient dann der Sammlung von ersten Erfahrungen mit der neuen Sportart.

Schwerpunktt Themen: Trendsportarten, Fairer Umgang im Sport, Teambuilding & Sport als Präventive Maßnahmen gegen Mobbing

Projekt Nr.:	11
Kürzel Projektleiter/in	<i>KIn</i>
Name Projektleiter/in	<i>Kleinen</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Wie werden wir uns morgen fortbewegen? Verkehr und Verkehrsmittel der Zukunft</i>
Kurztitel	<i>Mobilität der Zukunft</i>
Leitfach	Politik
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Modellbauerfahrung; Bereitschaft, eigenes Werkzeug mitzubringen (Säge, Hammer, Schrauber)
Kosten pro Teilnehmer	Ca. 15 Euro
Beschreibung Kosten	Grundpackung Fahrzeuge/Boote mit Solarantrieb ca. 10 Euro; Bastelmaterialien, Holz, Leim, Farbe ca. 5 Euro; Raketenmotor je nach Größe 1-2,50 Euro

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Auf der Suche nach neuen Fortbewegungsmitteln haben Erfinder viele interessante Ideen entwickelt. Die Universität Stuttgart stellte Mitte der 1990er Jahre das erste alltagstaugliche Solarflugzeug vor. Das amerikanische Unternehmen ET3 verkauft bereits Lizenzen für seine im Tunnel rasenden Vakuum-Züge, die umweltfreundlicher und sicherer sein sollen als jedes andere Transportmittel. Verkehrsplaner stehen vor der Frage, wie man die Stadt der Zukunft ohne Stau baut. Während der Projektstage werden wir uns mit verschiedenen Zukunftsideen für den Verkehr beschäftigen.

Hauptsächlich aber werden wir ganz praktisch zukünftige Fortbewegungsmittel in Modellform, wie z.B. Solarautos, -boote, Linienfolger, autonome Motorwanzen und Transportraketen planen, gestalten und am Präsentationstag vorführen. Kenntnisse/Erfahrung im Modellbau sind erwünscht.

Projekt Nr.:	12
Kürzel Projektleiter/in	<i>KLR</i>
Name Projektleiter/in	<i>Frau Kaller</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Kakao & Schoko</i>
Kurztitel	<i>Mit Schokolade den Regenwald retten? - Woher Kakao kommt und was er mit Regenwald zu tun hat</i>
Leitfach	Erdkunde
Stufen:	5 – 7 oder 9-EPH
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	20€
Beschreibung Kosten	Besuch im Schokoladenmuseum Köln (Fahrt und Eintritt), (Fairtrade) Produkte auf Kakaobasis zum Probieren am Ausstellungstag

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

In diesem Projekt dreht sich alles um das Getränk der Götter – den Kakao. Von der Herkunft der Kakaobohne, dem Regenwald, über seine Kulturgeschichte bis hin zur Verarbeitung zu Schokolade. Aber auch die komplexen Themen Fairer Handel und Kinderarbeit im Kakaoanbau werden behandelt. Ihr erhaltet einen Reader mit relevanten Informationen und ansprechenden Arbeitsblättern, mit deren Hilfe wir für den Präsentationstag Plakate zu den jeweiligen Themenschwerpunkten erstellen. Zum Abschluss der Projektwoche fahren wir gemeinsam ins Schokoladenmuseum nach Köln, das seit 2012 Mitglied im Forum Nachhaltiger Kakao ist.

Projekt Nr.:	13
Kürzel Projektleiter/in	<i>Sfr</i>
Name Projektleiter/in	<i>Maximilian Schiffer</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Le Parkour</i>
Kurztitel	<i>Eine Trendsportart aus Frankreich kennenlernen und selbst erproben</i>
Leitfach	Sport
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	-
Kosten pro Teilnehmer	12 Euro pro Schüler (MAD)
Beschreibung Kosten	Exkursion am 3. Tag zum MAD (move artistic dome) in Köln oder im Sport- und Gesundheitszentrum Bergisch Gladbach

Hast du dir schon mal überlegt, wie man die ganzen Geräte in der Sporthalle abseits vom „klassischen Turnen“ nutzen kann? Eine gute Möglichkeit bietet die (Trend-)sportart Le Parkour in der Sporthalle auszuprobieren.

Le Parkour wurde eigentlich in Großstädten entwickelt, um schnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Dabei soll der Weg von A nach B möglichst spektakulär und mit möglichst viel „Style“ zurückgelegt werden, ohne dabei jedoch leichtsinnig seine Gesundheit aufs Spiel zu setzen. Die dazu notwendigen Techniken und Hilfen werden wir während der Projektwoche erarbeiten, erproben und für unsere Gruppenmitglieder individuell anpassen, sodass jeder die Hindernisse, wie z.B. Kästen, Reckstangen usw., überwinden kann. Dass jeder nach seinen Möglichkeiten Le Parkour versucht umzusetzen, ist nämlich einer der Grundsätze dieser Sportart, die ihr ebenfalls in einer kleinen Theorieeinheit am Anfang der Woche aufbereiten werdet.

Mit euren neu erworbenen Fähigkeiten ist dann ein Ausflug in den MAD (move artistic dome) in Köln oder ins Sport- und Gesundheitszentrum Bergisch-Gladbach vorgesehen.

Um unsere Ergebnisse zu präsentieren, würden wir am Präsentationstag die Grundsätze der Sportart sowie einen eigenen Parkour vorstellen, den die Besucher erproben können.

Projekt Nr.:	14
Kürzel Projektleiter/in	SWB
Name Projektleiter/in	Schwebach
Bezeichnung des Projekts:	<i>“The English Sketch Club“</i>
Kurztitel	<i>English Sketches</i>
Leitfach	Englisch
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> - Spaß an der englischen Sprache (Sprechen, Schreiben, Übersetzen) - Bereitschaft und Mut zum Schauspielen
Kosten pro Teilnehmer	keine
Beschreibung Kosten	/

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

“The English Sketch Club“

Thema, Inhalt, Ziele:

- Übungen zum darstellenden Spiel (Mimik, Gestik, Körpersprache)
- englische Sketche einüben
- bekannte deutsche Sketche (z.B. Loriot) übersetzen und spielen
- Sketche schreiben (creative writing)
- Beiträge für die Schulhomepage/ Schülerzeitung erarbeiten
- Übungen zum darstellenden Spiel (Mimik, Gestik, Körpersprache)

Projekt Nr.:	15
Kürzel Projektleiter/in	WIS, KUN
Name Projektleiter/in	Mario Wißkirchen und Chantal Kunkel
Bezeichnung des Projekts:	„Entdecke den Wald“: Während der Waldwoche behandeln wir Themen wie Boden, Bäume, Wildtiere, Leben wie die Vorfahren, Sinneserfahrungen im Wald.
Kurztitel	Werde zum Waldforscher
Leitfach	Biologie
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	Wetterfeste Kleidung und Schuhe
Kosten pro Teilnehmer	Ca. 5-10€
Beschreibung Kosten	Materialien für eine Waldmappe, Gipsabdruck bei der Spurensuche

Beschreibung des Projekts und der Präsentation mit Erläuterungen

Die Waldwoche ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit der Natur und Erfahrungen mit allen Sinnen. Biologische Fachinhalte lassen sich anschaulich und handlungsorientiert vermitteln.

Die unterschiedlichen Aktivitäten sollen weitgehend (je nach Wetterlage) draußen in umliegenden Waldabschnitten in Herkenrath stattfinden. Vielleicht kann ein Förster für einen Tag als Experte eingeladen werden, um den SuS als kompetenter Ansprechpartner für Fragen zur Verfügung zu stehen und beim Fährtenabguss der Tierspuren zu unterstützen. Die Themenschwerpunkte können an die Wetterlage angepasst werden und zeitweise auch im Klassenraum stattfinden.

Täglich wird ein anderer inhaltlicher Schwerpunkt, wie z.B. Boden, Bäume, Wildtiere, Leben wie die Vorfahren oder Sinneserfahrungen im Wald, behandelt. Gemeinsames Ziel ist es, dass die SuS ihre Ergebnisse in einer persönlichen Forschungsmappe festhalten und für den letzten Tag eine Abschlusspräsentation vorbereiten.

Projekt Nr.:	16
Kürzel Projektleiter/in	<i>Reg, Gro</i>
Name Projektleiter/in	<i>Reger, Große-Heilmann</i>
Bezeichnung des Projekts:	<i>Konflikte lösen und kooperative Zusammenarbeit</i>
Kurztitel	
Leitfach	Sport, Sozialwissenschaften
Stufen:	5-7
ggf. notwendige Voraussetzungen:	
Kosten pro Teilnehmer	ca. 20€
Beschreibung Kosten	<ul style="list-style-type: none"> - Eintritt und Anreise zur Kletterhalle - ggf. Leihgebühr für GPS-Geräte - Material

Beschreibung des Projektes und der Präsentation mit Erläuterungen

Bei der Projektwoche zum Thema „*Probleme lösen und kooperative Zusammenarbeit*“ erlebt und erarbeitet ihr anhand von vielseitigen Aktivitäten einen Umgang in der Gruppe, der euch hilft als Team zusammen zu arbeiten. Denn jeder Einzelne ist in einer Gruppe ein entscheidendes Mitglied, um zum erfolgreichen Gelingen beizutragen. Da ein erfolgreiches Zusammenarbeiten in Gruppen jedoch nicht immer ein Selbstläufer ist, sondern oft erst durch die Bereitschaft und die Fähigkeiten jedes Einzelnen ermöglicht wird, arbeiten wir in diesem Projekt daran, dass ihr diese Fähigkeiten erlernt.

Dazu unternehmen wir mit euch in diesem Projekt verschiedene Aktivitäten, die eure Fähigkeiten stärken, als Einzelner in einer Gruppe zum Erfolg und Gelingen beitragen zu können. Zu den Aktivitäten die euch erwarten, zählen zunächst das Geocaching. Hierbei müsst ihr als Team den Weg zum Ziel finden. Dann erwartet euch mit einem Klettertag in einer nahen Kletterhalle ein Abenteuer, bei dem Ihr lernt, was es heißt Vertrauen aufzubauen und sich auf andere Gruppenmitglieder verlassen zu können.

Da in Gruppen nicht immer alles reibungslos läuft, kann es eben auch zu Streit kommen. Ein Streit kann jedoch auch zu einer neuen Lösung führen, wenn man weiß, wie man streitet und einen Streit dann auch wieder schlichten kann. Somit wollen wir uns neben dem Erlernen von Team- und Kommunikationsfähigkeiten eben auch nochmal vertieft mit dem Thema Streitschlichtung befassen.