



"Schlumpfalarm – Gargamels Igor schleicht sich ins Dorf"

"Igor?? **Gargamels Igor??", werdet ihr möglicherweise fragen. Richtig:**

Gargamels Kater Azrael ist so langsam stur und alt. Und da hat sich Gargamel glatt unseren Igor als neuen Komplizen ausgesucht! Alle sind jetzt gefordert. Kämpft gegen Gargamel, rettet Igors gute Seele!

Liebe Schüler,

mit diesem Heft sind die ersten Schritte der GOP zur Planung unserer Projektwoche vom 10.02.2025 bis zum 14.02.2025 gegangen: Nun seid ihr an der Reihe.

Schaut euch die angebotenen Projekte an, fragt auch bei den jeweiligen Ansprechpartnern nach. Beachtet bitte dabei, dass die Projekte teilweise eine Klassenstufenbeschränkung enthalten. Bitte wählt kein Projekt, an dem ihr schon einmal teilgenommen habt. Dennoch: Das Angebot ist wie immer breit und es gibt viele neue Projekte, da sollte jeder etwas für sich finden.

Wir möchten uns ganz herzlich bereits an dieser Stelle bei allen Schülerinnen und Schülern bedanken, die in der nächsten Projektwoche als Juniorteambetreuer aktiv werden.

Bis zum Freitag, den **21. November 2025 (12 Uhr)** bitten wir alle, sich auf den entsprechenden Zetteln für die Projekte einzuschreiben. Gebt bitte immer drei Projekte an. Wir versuchen, euren Wünschen zu entsprechen, aber wir müssen auch bedenken, dass die maximale Teilnehmerzahl für die Projekte nicht überschritten wird. Nur eins eurer Wunschprojekte kann ein Sportprojekt sein (durch ein „S“ gekennzeichnet). Bitte auch an die Unterschrift der Eltern denken, wenn mit dem Projekt Kosten verbunden sind und wenn wir euch fotografieren dürfen. Alle Fahrtenteilnehmer geben bitte einen Einwahlzettel mit Angabe ihrer Fahrt ab. Die Unterschriften dürfen entfallen, da dies im Rahmen der Anmeldung zur Fahrt alles bereits erfolgt ist. Alle Juniorteambetreuer geben ebenfalls einen Einwahlzettel ab und vermerken ihr Projekt mit „JTB“ drauf.

Die ausgefüllten Zettel gebt ihr dann bitte euren Klassenlehrern / euren Tutoren.

Danach wird die GOP eure Anmeldungen bearbeiten, sodass bis zu den Weihnachtsferien feststeht, an welchen Projekten ihr teilnehmen könnt.

Nun habt ihr die Qual der Wahl ... Viel Spaß wünscht euch die GOP

A 01 Igor macht Druck – Druckwerkstatt „Kater Igor und der Mond“

Jst. 7-9

Frau Gerber

Ihr macht Igor Druck. Ihr druckt ihn.

Vorher könnt ihr ihn auch noch einmal drücken.

Dann schaut ihr euch seine Artgenossen in der bildenden Kunst an und werdet staunen und beeindruckt sein. Das könnt ihr nämlich auch.

Zum Thema „Igor und der Mond“ versucht ihr eine ganz einfache Umsetzung in Schwarz-Weiß. Details könnt ihr zu Hause lassen, es geht um radikale Vereinfachung.

Damit ihr euch nicht unter Druck gesetzt fühlt, fahren wir zur Entspannung zwischendurch nach Berlin Lichterfelde-Ost ins Katzenmuseum und staunen schon wieder.

Nach diesem Ein-Druck macht ihr richtig Druck und bereitet selbigen vor - und schneidet und ritzt, was das Zeug hält. Vorsicht: messerscharf!

Am Schluss wird tatsächlich noch gedruckt, jede Menge Bilder, so viele Abzüge, wie ihr wollt. Geschenke braucht schließlich jeder einmal und Katzenbilder gehen immer.

Selbstverständlich präsentiert ihr eure gedruckten Igor-Mond-Variationen am Freitag, damit die anderen auch etwas zu staunen haben und garantiert beeindruckt sind – und euch vielleicht heimlich drücken, damit ihr ihnen unter Umständen (aber nicht unter Druck!) auch einen Druck vermacht.

Bitte plant etwas Geld für Fahrtkosten zum Katzenmuseum ein.

A 02 Blau gedacht, schlau gemacht – Wenn Schlümpfe Wandlitz regieren!

Jst. 7-10

Frau Rehfeld

Du möchtest erleben, wie Politik funktioniert? Du möchtest dich in die Gestaltung der Gemeinde Wandlitz einbringen und die Interessen der Jugend deutlich machen? Du hast Freude an Diskussionsrunden? Dann schlüpfe in die Rolle von Kommunalpolitikern, entwickle in Gruppen eigene Projekte für junge Menschen und präsentiere diese auf einer Jugend-Gemeinderatssitzung unter Leitung unseres Bürgermeisters.

A 03 Mindstorms – Erwecke die Roboter zum Leben

Jst. 7

Herr Lindner, Leander Kind, Yorik Grzelak, Jonas Wust, Theo Nestler

In unserem Projekt wirst du als Roboter-Ingenieur aktiv.

Du lernst in einem EntwicklerInnenteam eine blockbasierte Programmiersprache für die EV3-Roboter kennen und wirst dazu in der Lage sein, kreativ eigene Robotik-Szenarien umzusetzen.

Am Ende der Projektwoche erstellt ihr in Teams ein Roboter-Use-Case, welches am Freitag der Schulgemeinschaft im R255 präsentiert wird.

Wir freuen uns auf euch! 😊

A 04 Keep calm – Techniken zur Stressbewältigung

Jst. 7-9

Frau Niemeier

Wenn Gargamel's Igor mal wieder durchs Schlumpfdorf – äh, unsere Schule – schleicht, wird's manchmal ganz schön hektisch. Doch in dieser Woche heißt es: Ruhe bewahren!

Wir erforschen, was Stress eigentlich ist, wie er sich im Körper bemerkbar macht und was man dagegen tun kann. Mit Atemübungen, Bewegung, Achtsamkeit, Musik, Entspannung und kreativen Ideen finden wir heraus, wie man selbst dann cool bleibt, wenn's rundgeht.

Das Ziel: mehr Gelassenheit, innere Ruhe und ein besseres Körpergefühl im Schulalltag – egal, ob Igor oder Gargamel gerade vorbeischaun.

Bitte plant 5€ für Materialien ein.

A/S 05 Fußball – Schlumpfball United**Jst. 7-8**

Herr Streubel; Tim Senglaub, Luca Fischer

Du hast Lust auf Fußball in der Projektwoche? Dann haben wir was für dich!

Wir werden uns in Theorie und Praxis dem für viele Menschen schönsten, großartigsten, tollsten, spannendsten Sport widmen. Nach dem Projekt bist du so flink, gewieft und wendig, dass du es locker mit Gargamel aufnehmen kannst – Schlumpfball United wartet auf dich! Es ist für uns natürlich der Sechser im Lotto, wenn du schon in deiner Freizeit Fußball spielst oder sogar in einem Verein trainierst, dies ist aber NICHT Voraussetzung für das Projekt.

A/S 06 WIR sind für den Kampf mit Gargamel bereit – Selbstverteidigung**Jst. 7-10**

Frau Wittich, Mari Schmidt, Marie Händler

Willst du lernen, dich wie ein Ninja-Schlumpf zu verteidigen? Und dabei auch noch fit wie ein Muskelschlumpf werden? Kein Problem – wir warten schon auf dich!

In unserem Projekt lernst du einfache, aber eben auch effektive Techniken zur Selbstverteidigung und stärkst gleichzeitig deinen Körper.

A07 Escape Room – Igor entkommt!?**Jst. 7-10**

Fr. Albert

Es liegt an euch! Es hängt wirklich von euren Fähigkeiten ab! Also, lasst Ifor nicht im Stich!

Gemeinsam wollen wir einen Escape-Room entwickeln. Dazu gilt es natürlich zunächst, Ideen zu sammeln. Dafür holen wir uns auch einige Anregungen aus einem professionellen Escape Room, zu dem wir am Dienstag hinfahren. Bitte plant für unsere Exkursion ca. 20€ ein (Eintritt und Fahrkosten). Dann legt ihr aber los. Ihr erstellt ein Storyboard und dann geht es an die konkrete Gestaltung mit Requisiten und Technik los.

A09 Eine zuckersüße Portion Gesundheit zur Abwehr von Gargamels bösen Zaubern**Jst. 8+9**

GOP, Helena Johannsen, Emilia Pohl

Kohlenhydrate, Proteine, Ballaststoffe in einem zuckersüßen Gemisch gegen Gargamels böse Zaubern. Doch zwischen Zaubertränken und Gebäck (Töpfen und Pfannen) gibt es noch ein wenig Futter für unsere grauen Zellen. Diabetes-was ist das und wie kann ich ihn vermeiden? Was ist das Rezept für eine gesunde Ernährung? Mit einer Prise Magie und einer Portion Gesundheit tauchen wir in die Welt des Kochens und Backens ein. Denn schließlich heißt es: „Du bist was du isst“. Die Teilnahme kostet 20€. Mit freundlichen Grüßen,

B 01 TikTok, Taylor & Tolkien: Was sagt Popkultur über uns?**Jst 9-10**

Frau Fabian

Warum geht ein Song von Taylor Swift um die Welt? Was macht Fantasy-Reiche wie Mittelerde so fesselnd? Und warum entstehen auf TikTok Trends, die Millionen bewegen, ähnlich wie die Schlümpfe unsere Popkultur prägen?

In dieser Projektwoche geht ihr den Phänomenen der Popkultur auf den Grund. Ihr untersucht, was eure Lieblingssongs, Serien und Bücher über unsere Gesellschaft verraten: über Wünsche, Werte, Identität und Gemeinschaft. In kleinen Teams wählt ihr euer eigenes Thema und gestaltet daraus ein kreatives Projekt, ob Podcast, Moodboard oder anderes.

Eine Woche voller Musik, Medien, Mythen und Fragen an unsere Zeit:

Was sagen wir über Popkultur - und was sagt sie über uns?

Bitte plant Kosten in Höhe von max. 10€ ein.

B 02 Wir nähen uns den Weg frei**Jst. 7-12**

Frau Müller-Polzin, Frau Franke

Unsere Welt wird von einer dunklen Bedrohung heimgesucht: Gargamels Igor, der listige Kater, schleicht sich ins Dorf der Schlümpfe, um sie zu schnappen! Aber die Schlümpfe sind nicht wehrlos. In diesem Nähprojekt erschaffen wir gemeinsam eine Verteidigungslinie, um die Schlümpfe zu beschützen.

Die Teilnehmenden entwerfen und nähen fantasievolle Textilobjekte und Accessoires, die Teil der Schlumpf-Welt sind oder als Schutz vor Igor dienen. Dazu gehören beispielsweise: Schlumpfmützen und -kleidung, Kleine Stoff-Schlümpfe oder Igor-Figuren, Schlumpf-Utensilien (Beutel, Taschen, Lavendelsäckchen, Leseknochen).

Um die Verteidigungsstrategie nachhaltig zu nutzen, werden Nähanleitungen in Form von Videos oder Fotostrecken durch euch erstellt.

Bitte plant 2€ für Garn, Nadeln etc. ein und fangt schon einmal an, Stoffe/Stoffreste zu sammeln.

B 03 Rettet Igor und den Schlümpfen das Leben!**Jst. 7-12**

Frau Graf, Frau Mekky, Zoe Klobe, Florian Kiesling

Ein lauter Schrei durchs Schlumpfdorf – Igor ist umgefallen! Panik? Nicht mit euch, denn in diesem Projekt werdet ihr lernen, was zu tun ist. Hier dreht sich alles um Erste Hilfe und darum, wie man in Notfällen reagiert. Gemeinsam mit den Schlümpfen und Igor schauen wir uns an, wie unser Körper reagiert, wenn etwas nicht mehr richtig funktioniert und was wir in solchen Situationen tun können. Mit spannenden Experimenten und vielen praktischen Übungen lernt ihr die wichtigsten Grundlagen der Ersten Hilfe kennen: vom biologischen Wissen über den menschlichen Körper bis zur Herz – Druckmassage. Ihr werdet viel üben, lachen und dabei zu mutigen Helfern, die wissen, was zu tun ist, wenn es drauf ankommt.

5€

B 04 Les Schtroumpfs – tu veux parler leur langue? Crashkurs-Französisch**Jst 9-12**

Herr Kersten, Frau Fuchs

Du interessierst dich für die Originalsprache aus dem Land der Schlümpfe und für die französischsprachige Welt? Dich motiviert das Lernen und Sprechen fremder Sprachen? Vielleicht hättest du in Klasse 7 sogar am liebsten beide Fremdsprachen gewählt? Dann komm in unser Projekt „Crashkurs Französisch“. Hierbei wirst du auch von deinen Spanischkenntnissen profitieren. Neben dem Spracherwerb werden wir uns auch mit Land und Leuten beschäftigen, um euch die frankophone Kultur so nah wie möglich zu bringen. À plus, Mme Fuchs et M. Kersten.

Dieses Projekt richtet sich ausschließlich an Schülerinnen und Schüler, die als zweite Fremdsprache Spanisch gewählt haben.

B/S 05 Rettet das Schlumpfdorf – Volleyball-Edition**Jst 9-11**

Frau Kitt, Nico Liese, Jesko Hellmich

Im Schlumpfdorf herrscht Aufregung! Gargamels Gehilfe Igor hat sich eingeschlichen, um das Dorf zu sabotieren. Nur durch Zusammenhalt, Geschicklichkeit und Teamarbeit können die Schlümpfe ihr Dorf retten. Das Volleyballspiel wird dabei zur „Verteidigung des Dorfes“. Jedes Schlumpfteam versucht, den „Zauberball“ geschickt im gegnerischen Feld zu platzieren, ohne dass Gargamels Helfer ihn erwischen.

Für so eine schlagkräftige Truppe braucht man schon mal im Vorfeld einige Kenntnisse und Fertigkeiten im Bereich Volleyball – ist diesmal nix für Anfänger.

B 06 Vom Wollknäuel zur Zipfelmütze – Häkeln und Stricken**Jst. 7-12**

Frau Lange, Frau Bodet

Die Schlümpfe haben ein Problem: Ihre alten Outfits sind nicht mehr up to date – Papa Schlumpfs Mütze ist verwaschen, und Schlumpfine wünscht sich etwas Moderneres.

Ob Anfänger/in oder Fortgeschrittene/r, schnapp dir Nadel und Faden und stricke oder häkele dir oder den Schlümpfen ein eigenes It-Piece.

Neben der Vermittlung praktischer Fertigkeiten werden auch inhaltliche Kenntnisse über Mode Thema sein: Wie hat sich Mode entwickelt? Was bedeutet nachhaltige Mode? Welche Auswirkungen hat die Textilindustrie auf Umwelt und Gesellschaft? Welche Alternativen gibt es zu Fast Fashion?

Ein besonderes Highlight des Projekts ist unsere Exkursion, bei der wir uns entweder in Upcycling üben oder in die Geschichte der Mode eintauchen werden.

Für die Exkursion nach Berlin ist die Elternerlaubnis zum selbständigen Zurücklegen des Hin- und Rückweges Voraussetzung. An Exkursionskosten kalkuliert bitte etwa 10 - 15 € ein.

B 07 Schlumpf-Dungeons – Erschaffe deine eigene Schlumpf-Abenteuerwelt!**Jst. 7-12**

Frau Pforr

Im Rahmen dieser Projektwoche möchten wir gemeinsam in die spannende Welt der Pen-and-Paper-Spiele eintauchen. Ziel ist es, angeleitet kreative Spielwelten zu entwickeln, Regelwerke kennenzulernen und schließlich die entstandenen Abenteuer mit den Teilnehmer*innen in einer lebendigen und interaktiven Spielrunde zu erleben.

Die Teilnehmer*innen werden in kleinen Teams oder auch einzeln ein eigenes Pen-and-Paper-Szenario mit vorgegebenen Regeln entwickeln. Sie lernen dabei alles, was für ein solches Spiel notwendig ist: von der Gestaltung von Charakteren und Abenteuern über die Entwicklung von Spielmechaniken bis hin zur Durchführung und Moderation einer Spielsitzung.

Im Laufe Woche werden die Teams ihre Pen-and-Paper-Spiele vorstellen und eine oder mehrere Spielrunden mit den anderen Teilnehmer*innen durchführen.

Egal, ob du ein erfahrener Spieler oder ein absoluter Neuling im Bereich Pen-and-Paper-Spiele bist – diese Projektwoche bietet dir die Möglichkeit, deine eigenen Ideen umzusetzen, spannende Geschichten zu entwickeln und diese in interaktiven Spielrunden zum Leben zu erwecken. Tauche ein in die Welt der Fantasie und werde selbst zu einem kreativen Spieledesigner!

Bitte plant 5€ Materialkosten ein.

B 08 Upcycling – Kater- und Katzenplastiken aus Ton, Papier und Textilien**Jst.7-12**

Frau Schneider

„Oh weh, Igors gute Seele ist in Gefahr! Tarnt und verpackt ihn in neuem Gewand!“

Wir lassen uns von den Künstlern Otmar Alt, Christo und Picasso inspirieren und sammeln gemeinsam Ideen und Materialien. Daraus entwickeln und gestalten wir unsere eigene Katzenfigur aus Ton (Aufbauplastik) sowie eine Papier-, Textil-, Upcycling-Katze auf Drahtgerüst (Verpackungskunstfigur). Dabei lernen wir verschiedene Techniken des plastischen Gestaltens kennen. Zum Schluss bereiten wir eine kleine Ausstellung im öffentlichen Raum vor - unter dem Thema: „Unser Igor - Kater getarnt und im neuen Gewand“.

Bitte plant 5€ für die Materialkosten ein.

B/S 09 Rettet die Katze – Hip Hop gegen Gargamel!**Jst 9-12**

Frau Puhlmann, Frau Balla

In diesem Tanzprojekt wirst du Teil einer Bewegung – im wahrsten Sinne des Wortes! Stell dir vor: Gargamel hat nicht Azrael, sondern eine unschuldige Katze aus dem Schlumpfenwandlitzdorf entführt. Die Schlümpfe sind verzweifelt – doch statt in Panik zu geraten, antworten sie mit Rhythmus, Power und Kreativität: **Sie tanzen!**

Gemeinsam entwickeln wir eine mitreißende Hip Hop- und Streetdance-Choreografie, die die Geschichte vom Mut, Zusammenhalt und dem Kampf gegen das Böse erzählt – ganz ohne Worte, nur mit Beats und Bewegung.

Du lernst coole Moves, Basics aus dem Hip-Hop, Freestyle-Elemente und wie man als Gruppe auf der Bühne performt. Dabei zählt nicht, ob du schon Erfahrung hast – Hauptsache, du hast Lust, dich zu bewegen und Teil eines kreativen Teams zu sein!

Sei dabei, wenn wir Gargamel mit Beats und Moves besiegen – und Igor retten!

B/S 10 Igor, hol das Bällchen!**Jst. 7-12**

Herr Wunderwelt

Wir widmen uns eine Woche lang dem „schnellsten Rückschlagspiel der Welt“. Dabei erwerbt ihr grundlegende technische und taktische Kenntnisse aus dem Tischtennis-Sport. Natürlich werden auch kleinere und größere Wettkämpfe, sowie ein kreativer Anteil für die Abschlusspräsentation nicht zu kurz kommen...

B 11 Feuerwehr – Retten, Löschen, Bergen, Schützen**Jst. 7-12**

Herr Wanko

In diesem Projekt erhältst du spannende Einblicke in die Arbeit der freiwilligen Feuerwehr. Gemeinsam mit der Feuerwehr Wandlitz lernst du, was nach dem Notruf geschieht und wie die Feuerwehr Einsätze bewältigt. Wir schauen uns die persönliche Schutzausrüstung an die, im Einsatz benötigt wird, und die Fahrzeuge und die Geräte, welche im Ernstfall eingesetzt werden. Ein Teil des Projektes wird an der Feuerwache stattfinden.

Wenn du Interesse an der Feuerwehr, an Teamarbeit und an neuen Erfahrungen hast, bist du hier genau richtig.

B 12 Schlumpfbeeren-Diät? Lieber Ayurveda auf dem Teller**Jst. 7-12**

Frau Uhlisch, Lucia Pospich, Alina Bittner, Leonie Schmiedel

In diesem Projekt lernst du, wie sich gesunde Ernährung auf dein Wohlbefinden auswirkt und du tauchst in die Welt der indischen Heilkunst Ayurveda ein. Du lernst deine typgerechte Ernährung kennen, entdeckst die Wirkung von Gewürzen und bereitest eigene Energiebällchen zu.

Wenn du Gesundheit und Ernährung aus einer neuen Perspektive betrachten möchtest, bist du hier genau richtig!

B 13 Gargamel fordert Euch zu einer Partie Poker um Igors Seele heraus! – Könnt Ihr bestehen?

Herr Müller

Jst 9-12

Gargamel (verkörpert durch Herrn Müller) fordert Euch zu einer Runde Poker heraus!

Der Einsatz? Na ganz klar, die Seele des Igor! Könnt ihr dagegenhalten, so dass Igor bei uns an der Schule bleiben kann?!

Dann macht euch mal in den Bereichen Kombinatorik und Stochastik fit.

Für das Projekt wäre es gut, wenn ihr Pokerchips mitbringen könntet.

B 14 Schlumpfalarm im Klassenzimmer – Die Igor-Comicreihe

Jst. 7-12

Frau Krolik

In diesem kreativen Projekt dreht sich alles um gute Laune, Lust am Zeichnen und ein bisschen Fantasie! Gemeinsam taucht ihr in die bunte Welt der Comics und Mangas ein. Ihr erfindet eigene Figuren, schreibt spannende Geschichten und gestaltet eure eigenen Comicseiten. Dabei lernt ihr in einem professionellen Workshop mit einer Comic-Künstlerin aus Berlin, wie man Charaktere entwirft, Emotionen zeichnet und Szenen lebendig werden lässt.

Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, ob Schlumpf-Abenteuer, Schulgeschichten oder Igors Rettung: Alles ist erlaubt!

Ziel ist nicht Perfektion, sondern Spaß am Zeichnen, Ausprobieren und Geschichtenerzählen.

Bitte plant einen Unkostenbeitrag in Höhe von 20€ ein.

B 15 Ruheoase in Schlumpfhausen

Jst. 7-12

Frau Wilke, Eva Thrun, Mathilda Bachmann

Gargamel hat in Schlumpfhausen nichts verloren – denn hier geht es um Vertrauen, Zusammenhalt und gute Gespräche!

In unserem Projekt wollen wir gemeinsam einen Raum in der Schule neu gestalten, der später für Vertrauensgespräche, ruhige Momente oder Gespräche unter vier Augen genutzt werden soll.

Ihr entscheidet mit, wie der Raum aussehen soll: Welche Farben schaffen Geborgenheit? Welche Möbel oder Deko passen zu einem Ort, an dem man sich sicher fühlen kann? Vielleicht basteln, bauen, malen oder werkeln wir – ganz nach euren Ideen und Fähigkeiten!

Für wen ist das Projekt geeignet?

Für alle, die gerne kreativ sind, mitgestalten wollen und Lust haben, einen echten Unterschied in unserer Schule zu machen. Handwerkliche oder künstlerische Erfahrung ist kein Muss – nur Teamgeist und gute Laune!

Unser Ziel:

Am Ende der Projektwoche steht ein neuer Vertrauensraum, der Geborgenheit ausstrahlt – ein Ort, an dem jeder sicher „aufschlumpfen“ kann.

B 16 Die Chemie des Kochens – Ein naturwissenschaftliches-kulinarisches Abenteuer

Jst 8-12

Herr Berlin

Im Schlumpfendorf herrscht großes Chaos! Gargamels Gehilfe Igor hat es diesmal tatsächlich geschafft: Heimlich hat er ein Zauberelixier in die Schlumpfküche geschmuggelt – und plötzlich schmeckt kein Gericht mehr so, wie es sollte!

Der Teig geht nicht mehr auf, die Suppe trennt sich in Fett und Wasser, und das Karamell verbrennt, bevor es goldbraun wird.

Die Schlümpfe sind verzweifelt – selbst Kochschlumpf weiß keinen Rat. Doch Schlaubi Schlumpf hat eine Idee: „Wenn wir die Chemie des Kochens verstehen, können wir herausfinden, was Igor angerichtet hat – und unsere Speisen wieder genießbar machen!“

Bitte plant ca. 10€ für die Zutaten ein.

B 17 Malerische Gestaltungstechniken der Restaurierung und Holzdruck

Jst. 7–12

GOP, Herr Helle

Und jetzt wird es noch einmal ganz praktisch: Wir haben wieder einen Holzrestaurator für die Projektwoche gewinnen können. In diesem Jahr werdet ihr in verschiedene historische Gestaltungstechniken vergangener Jahrhunderte eintauchen. Hierbei könnt ihr euch in Schabloniertechnik und illusionistischer Gestaltung von Architekturmalerei auch wahlweise mit der Vergoldertechnik vertraut machen. Über die hierbei verwendeten Motive werden wir gemeinsam entscheiden Vielleicht wandern ja Schlumpfine oder Schlaubi Schlumpf oder Igor oder gar Gargamel über eure Holzblöcke.

Es wird aber auch wieder möglich sein, die Holzschnitttechnik auszuüben.

Bitte plant **20€** für dieses Projekt ein.

B 18 Schurken, Schatten, Stereotype – Feindbilder in Literatur und Film**Jst. 9-11**

Frau Barkow

Was macht jemanden zum „Bösen“? Und warum brauchen Geschichten oft einen Feind? Wir beschäftigen uns mit der Entstehung und Wirkung von Feindbildern in Film und Literatur. Wir analysieren, wie Autorinnen und Regisseurinnen „das Böse“ darstellen – von klassischen Schurken bis zu modernen Antihelden. Dabei geht es nicht nur um fiktionale Figuren, sondern auch um gesellschaftliche Vorstellungen, die dahinterstehen. Ihr wählt bekannte Werke/Filme, diskutiert moralische Fragen und entwickelt eigene kreative Projekte – etwa Kurzfilme, Collagen, Podcasts oder Szenen, in denen sie Feindbilder hinterfragen oder umkehren. Bitte plant 15€ für eine Exkursion ein.

B 19 Schlumpfzeitung**Jst. 9-12**

Frau Opitz, Amelie Zeisler, Avelina Voigt

Achtung, Achtung! Die Schlümpfe sind los, und in der Schule wimmelt es nur so davon! Was die wohl wieder vorhaben? Eine gute Frage, der wir mit unserer Schlumpfzeitung auf den Grund gehen wollen. Gemeinsam werden wir auf den Spuren unserer Schlümpfe wandern und ihnen über die Schulter schauen, sodass wir am Ende der Woche ausführlich darüber berichten können, was denn hier geschlumpft wurde. Du hast Spaß am Schreiben, Recherchieren und bist ein kreativer Kopf? Schlumpftastisch! Dann komm' in unser Team und werde Teil unserer Schlumpfzeitung!

B 20 XXL – Spiele für den Schulhof**Jst. 7-12**

Frau Dehlau

Hast du Lust, daran mitzuwirken, die großen Pausen mit XXL – Spielen verbringen zu können? Dann bau mit uns XXL – Spiele für die Schulhöfe. „Vier gewinnt“ in Lebensgröße, Dame oder Mühle? Deine Ideen sind gefragt. Vielleicht hast du auch schon einmal eine Säge oder einen Hammer benutzt. Das wäre von Vorteil. Möchtest du lernen, mit Holz zu arbeiten, bis du auch gern gesehen. Unser Ziel ist es, auf jedem Schulhof mindestens ein XXL-Spiel bereitzustellen.

B 21 Kreatives Schreiben**Jst. 7-12**

Frau Marx, Lisa-Marie Krause, Johanna Elbe, Karima Flöhr

Du hast Lust dich in fremde Welten zu begeben? Deiner Kreativität freien Lauf zu lassen? Deine Ideen oder Erlebnisse in einer Geschichte oder/und Bildern zusammenfassen? Dann bist du im Projekt „Kreatives Schreiben“ genau richtig! Wir tauchen gemeinsam in ein Abenteuer ein und lassen deiner Fantasie freien Lauf, denn es gibt kein Richtig und kein Falsch beim Schreiben von Geschichten.

B 22 Handlettering**Jst. 7-12**

Frau Woelke

Irgendwo zwischen Schreiben, Zeichnen und Meditieren liegt die wundervolle Welt des Handletterings. Lerne die Grundlagen dieser Kunst und verliere dich in der Welt der Buchstaben und Farben. Jedes Wort, jede Farbe hat eine wichtige Rolle, sowie die Buchstaben ihren eigenen Charakter, genauso wie im Dorf der Schlümpfe, wo jeder Schlumpf anders ist und seine individuellen en hat. Jedoch sind sie wie die Wörter im Gesamtbild eins.

B 23 Auf lauten Pfoten „Cats“ – das Musical**Jst. 7-12**

Frau Luft

In der Projektwoche wird es wieder bunt, kreativ und musikalisch! Während die Schlümpfe in ihrem Pilzdorf ihre Abenteuer erleben, schleichen wir durch die Welt des Musicals „Cats“. Gemeinsam tauchen wir in die Welt der Masken, Kostüme und Musik ein. Als kleine Maskenbildner verwandeln wir uns in geheimnisvolle Katzen und probieren das Erstellen eines eigenen Bühnenbildes aus. Aber natürlich darf die Musik nicht fehlen. Denn das Musical wird erst richtig lebendig, wenn wir Songs aus dem Musical selber singen und spielen.

B 24 Troll statt Schlumpf: Schwedisch statt Deutsch**Jst 7-12**

Herr Rung

Välkommen i Sverige.

Da im hohen Norden die Schlümpfe „Troll“ heißen und schwedisch sprechen, wäre es doch schön, wenn man sie wenigstens in Ansätzen verstehen könnte.

So banale Texte, wie die Schlümpfe sie sprechen, schaffen wir selbst in der kurzen Zeit allemal. Ist aber mit ein wenig Anstrengung verbunden. Schließlich will man sich ja nicht im Sitzkreis vor den anderen Mitdrollen blamieren...

B/S 25 Smurf 'n' dance in the village – Jazz Dance meets Line Dance**Jst. 7-12**

Frau Mann

Du liebst es, dich zu bewegen, hast Spaß auf der Bühne und bist kreativ?

Dann ist dieser Workshop genau das Richtige für dich! In diesem kreativen Tanzprojekt mischen wir das Schlumpfdorf mit viel Power und guter Laune ordentlich auf.

Wir verbinden Line Dance und Jazz Dance, zwei Tanzstile aus den USA, zu einer energiegeladenen, abwechslungsreichen Choreografie. Dabei lernst du dynamische Schrittfolgen, jazzy Moves und wie man verschiedene Steps, Kicks und Turns geschickt kombiniert.

Zu Beginn schauen wir uns an, wie und warum diese Tanzstile in den USA entstanden sind und was sie besonders macht. So bekommst du ein Gespür dafür, woher die Bewegungen kommen und welche Geschichten hinter ihnen stecken, bevor wir gemeinsam richtig loslegen.

Gemeinsam als Team erarbeiten wir dann unsere eigene Choreografie und präsentieren am Ende der Woche unsere Performance auf der Bühne.

Kleiner Tipp am Rande: Etwas Rhythmusgefühl und gute Koordinationsfähigkeiten können auf keinen Fall schaden 😊

B 26 Mathemagie**Jst. 7-12**

Herr Larsen

Die Schlümpfe sind sich sicher: Nur mit Zauberei kann ein Zauberer wie Gargamel in seine Schranken gewiesen werden.

Sag mir das Datum, an dem du geboren bist und ich nenne dir Wochentag dazu!

10-stellige Zahlen blitzschnell merken? Kein Problem.

Diese und viele weitere mathematische Kunststücke, die auch durchaus im Alltag weiterhelfen können, kannst du in diesem Projekt erlernen.

Du wirst proben, ein kleines oder großes Publikum damit in Erstaunen zu versetzen.

B 27 Den Schlümpfen gehört die Bühne**Jst. 9-12**

Herr Jurk

Wer kennt sie nicht alle: Schlaubi, Muffi Schlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine, Torti, Poeti, Muskeli ... und natürlich Gargamel. Was für Charaktere! Habt ihr euch vielleicht sogar wiederentdeckt? Und diese kleine Gesellschaft sollt ihr in einem Stück auf unserer Bühne zum Leben erwecken. Ganz klar, hier wird mit Stereotypen gearbeitet – was in der Literatur und im Filmschaffen durchaus eine bewährte und vor allem auch wirkungsvolle Methode ist.

Es dürfen sich auch Schüler und Schülerinnen einwählen, die DS nicht belegen. Vielleicht schlummert in euch ein ganz großartiger Schlumpf?

Bitte plant für dieses Projekt einen Unkostenbeitrag in Höhe von 20€ ein.

C 01 Respekt vor Katzen ist der Anfang jeglichen Sinnes für Ästhetik

Jst. 10-12

Frau Bethmann

Respekt vor Katzen ist der Anfang jeglichen Sinnes für Ästhetik. (Erasmus Darwin)

Mit Igor im Kunstraum beginnen wir genau damit. Ästhetik in der Kunst, Schönheit der Tiere, Katzen in der Kunst sind unsere Ziele.

Denn Katzen sind nicht unser ganzes Leben, aber sie machen unser Leben ganz und ganz schön.

Wir werden sie suchen und finden – in Museen, alten Flughäfen und Zoologischen Gärten.

Aber: „Der schönste Ton auf der Welt ist das Schnurren einer Katze“ oder der Ton zum Modellieren... ;-) oder der Farbton auf der Leinwand.

Je nach Laune und Interesse werden wir malen, zeichnen, drucken oder modellieren – in der Schule oder woanders.

Plant bitte Eintrittskosten für einen Museumsbesuch o. Ä. in Höhe von 20€ ein.

C/S 02 Skicamp

Jst 12

Herr Rehfeld, Herr Theeg, Frau Quandt-Schönrock

Ihr seid nicht auf der Flucht ... einige von euch dürfen sich aus dem Staub machen, ganz offiziell. Hier darf man sich gerne im kommenden Jahr anmelden, wenn man denn 12. Klasse ist.

C 03 Die guten alten Zeiten?! – DDR-Geschichte zum Anfassen

Jst. 10-12

Frau Mutschler, Angelina Neumann

Nicht nur Gargamel Azrael ist gealtert, auch die Erinnerung daran, dass Deutschland vor über 35 Jahren geteilt war, verblasst immer mehr und ihr hört, wie viele Generationen vor euch, die „Alten“ von den „guten alten Zeiten“ reden. Doch waren sie wirklich so viel besser? Wie war das Leben in der DDR und woher kommt die „Ostalgie“, war die DDR nicht eine Diktatur? Ihr werdet einen Einblick in die DDR-Geschichte erhalten, indem ihr euch theoretisch, aber auch praktisch mit selbstgewählten Inhalten rund um die DDR beschäftigt und diese für das Geschichtskabinett praktisch aufarbeitet. Um Ideen zu sammeln, werden wir zunächst am Dienstag ins DDR-Museum fahren (selbstständige An- und Abreise) und uns durch die Ausstellung führen lassen. Dann wird es in die praktische Arbeit gehen und wir erschaffen hoffentlich gemeinsam einen so spannenden Raum, dass unser Igor sich nicht von Gargamel einfangen lässt.

Bitte plant für den Eintritt ins Museum und die Fahrkosten 20€ ein.

C 04 Zeugnisse der Geschichte - Fahrt nach Krakau und Auschwitz

Jst 11-12

Frau Voß, Frau Michels

Vor Ort werden wir uns die Stadt Krakau anschauen, wo wir auch in einem Hotel untergebracht sind. Wir werden aber auch die Gedenkstätte Auschwitz besuchen und uns mit den Gräueltaten, die die Nationalsozialisten dort verübten, intensiv auseinandersetzen. Darüber hinaus lernt ihr Schindlers Fabrik kennen.

Die Anmeldefrist ist bereits vorbei.