

## A Spiele(n)d lernen in Biologie/NaWi und Mathematik (Frau Schmidt-Gehbauer)

Du spielst gerne und viel? Knifflige Anleitungen machen Dir nichts aus? Du erfindest gerne eigene Spiele und Regeln? Logikrätsel, Sudoku, Sprachspiele und Quiz findest du spannend und unterhaltsam? Du malst, bastelst und gestaltest gerne? Und du findest Bio/NaWi und Mathe interessant (manchmal, vielleicht, kommt schon mal vor...)?

Dann bist du hier richtig!

Im Rahmen der diesjährigen BUT sollen eigene Spiele entworfen werden, die das Lernen in den Fächern Biologie und Mathematik leichter und lustiger machen.



Urheber: Von Schlurher (talk) - Eigenes Werk, CC BY 3.0,

Eigene Ideen sind gefragt!

Neben dem **Kennenlernen verschiedener Spieltypen/-formen** (von Anlegespielen über Memory und Quiz bis Zahlentricks), kann und darf selbständig geplant, recherchiert und gebastelt werden.

**Geeigneter Unterrichtsstoff** wird (mit Beratung) ausgewählt, eine **eigene Spielidee** entworfen (oder auch eine Idee übernommen), das **Spielmaterial wird hergestellt** – sofern möglich – und am Ende der Woche werden die **eigenen Spiele gespielt**.

Und dabei sind wir hoffentlich alle etwas schlauer geworden!

Kreative und verspielte, wissbegierige und bastelfreudige Schüler und Schülerinnen der Klassenstufen 6 und 7 sind herzlich willkommen!

### **Achtung:**

**Nicht alle Vorhaben werden finanzierbar sein!** So wird z.B. das große „Mathe-Goldbarren-Rechnen“ vermutlich aus Kostengründen nicht umgesetzt werden können.

- Das Mitbringen von geeigneten Bastelmaterialien – sofern vorhanden – ist ausdrücklich erwünscht!
- Es können zusätzlich Unkosten im Rahmen von ca. 5,- Euro pro Schüler/Schülerin entstehen.

## **B**

### **Python und Webprogrammierung**

**(Herr Mühlhaus)**

Ein Thema wird die Programmierung von Web-Seiten sein. Die Hypertext Markup Language ([engl.](#) für *Hypertext-Auszeichnungssprache*), abgekürzt **HTML**, wird dazu an einfachen Beispielen vorgestellt.

**Ziel ist es eine eigene Webseite zu programmieren.** Wir werden lernen, wie man Bilder und andere Dokumente in diese Seite einbinden kann. Jeder Schüler wird die Möglichkeit haben eine eigene Seite zu erstellen.

**Python** gilt als einfach zu erlernende Sprache, da sie über eine klare und übersichtliche Syntax verfügt. Sie wird auch für die Programmierung von professionelle Anwendungen genutzt. So ist z.B. **Google Earth in Python** programmiert worden. Auch Apps für Smartphone werden teilweise in Python programmiert.

Wir werden Python mit dem Tool Python-Kara kennen lernen.

## **C**

### **Den tierischen Bewohnern des Schulgartens auf der Spur**

Projektleiter: Dr. H. Gote/ S. Schubert

In unserem Projekt wollen wir mit Spaten und Mikroskop den nützlichen und schädlichen Bewohnern unseres Schulgartens auf den Leib rücken, diese beobachten, bestimmen, zeichnen und Steckbriefe erstellen. Bei einem Ausflug ins Senckenberg-Museum nach Frankfurt können wir unsere Kenntnisse noch vertiefen.

## **D**

### **Filmmusik**

**(Herr Bröker, Frau Walther)**

“Hedwig's theme”, "Nimbus 2000" oder "Cantina Band"

- Wer kennt sie nicht? Es sind bekannte Titel aus "Harry Potter" und "Star Wars".

In unserem Projekt für fortgeschrittene Instrumentalisten wollen wir solche oder andere Orchesterwerke aus dem Bereich Filmmusik einstudieren.

Unser Vorhaben richtet sich vorzugsweise an die Klassen 6 und 7. Nach Absprache können aber auch Schülerinnen oder Schüler aus anderen Jahrgangsstufen teilnehmen.

Alle Instrumente sind willkommen. Vorausgesetzt wird die Bereitschaft an einem Stück länger zu proben.

Wer nicht sicher ist, ob er fortgeschritten genug ist, soll uns ansprechen.

## **O „Essverhalten und Essenstrends in der Antike und heute“**

mit Frau Maurer, Frau Schlitz und Frau Jester-Karkanis

„Du bist, was Du isst!“ – Aber was isst Du eigentlich?

Mit dieser und anderen Fragen rund um das Thema „Essverhalten und Essenstrends“ schlagen wir einen Bogen vom antiken Rom zu unserer eigenen Lebenswelt:

Während der abwechslungsreichen Woche werden wir selbst römisch kochen und speisen, durch eine eigene Umfrage an unserer Schule mal anderen SchülerInnen auf den Teller schauen, hierfür Informationen über verschiedene aktuelle Trends in der Ernährung sammeln (auch außerhalb von Worms) und die Herstellung von Nahrungsmitteln und ihre gesundheitsfördernden / gefährdenden Folgen erfragen. Am Ende sind eurer Kreativität bei der Darstellung unserer Erkenntnisse keine Grenzen gesetzt.

Na, Appetit bekommen?

## **E**

### **Herausforderung Glück – Jeder ist seines Glückes Schmied!?**

(Frau Seidel, Frau Gruber)

Dieses Sprichwort hat wahrscheinlich jeder von uns schon einmal gehört.

Aber was ist Glück eigentlich? Kann ich mein Glück tatsächlich selbst beeinflussen?

Was macht *mich* glücklich und was kann ich tun, wenn es mir einmal schlecht geht?

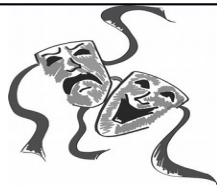
Diesen Fragen wollen wir gemeinsam auf den Grund gehen und unser Glück auf ganz unterschiedliche Weise herausfordern.

Kosten: ev. Kosten für Fahrten und Lebensmittel

## F

### Schattentheater

**Wer hat schon gern einen Schatten? Wir natürlich! Und ihr hoffentlich auch. Denn mit einem eigenen Schattentheater seid ihr alles in einem: Kulissenbauer, Theaterregisseur, Lichttechniker, Schauspieler, Erzähler und Musiker. Also, los: Lasst die Schattenfiguren tanzen!**



- 
- **Leitung:** Constanze Mertens & Lisa Walther
  - **Klassenstufe:** 6/7 ; für die Technik gern auch 1-2  
Schüler der Kl. 11

Ihr erfahrt einen Einstieg in die Welt des Theaters und experimentiert in vielfältiger Weise fantasievoll und kreativ um, die Geheimnisse von Licht und Schatten zu entdecken. Mit einfachen selbstgebauten Requisiten werdet ihr überraschende Effekte erzielen, eine kurze Geschichte inszenieren und das dramaturgische Zusammenspiel von Erzählung, Licht und Schatten sowie Musik entdecken.

Für die kleine, interaktive Aufführung des Märchens müssen Figuren mit beweglichen Elementen und die passende Kulisse gebastelt, Textvorlagen originell umgeschrieben und die Geschichte spannend und ausdrucksstark erzählt werden. Zudem sollen Instrumente oder digitale Tonträger musikalisch Szenenüberleitungen bzw. Figurenhandlungen spannend unterstützen. Wer also geschickt ist, gerne baut und bastelt, Computerexperte ist, Spaß an der Technik hat, vielleicht ein Instrument spielt, originell, humorvoll mit Texten umgehen kann und gerne ausdrucksstark mit seiner Stimme „spielt“ sowie in verschiedene Rollen schlüpft, ohne dass man selbst auf der Bühne stehen muss, ist in diesem Projekt genau richtig!

***Viel Spaß dabei, in das Reich der Schatten einzusteigen, fantasievolle Schatten an die Wand zu werfen, dem Schatten nachzujagen, über den eigenen Schatten zu springen und: mit euren Ideen alles andere in den Schatten zu stellen!***

### Geocaching

## G

**Lehrkraft: Herr Platz**

**Was erwartet euch?**

Geocaching ist eine moderne Form der Schatzsuche, die mit GPS funktioniert. Zunächst erfolgt eine Einführung in das Koordinatensystem der Erde, Satelliteninformationssysteme, die Funktionsweise von GPS sowie das Prinzip des Geocachings.

Im Laufe der Woche werden dann sowohl bereits existierende Caches erkundet und gesucht als auch eigene Geocaches erstellt und ausgelegt; dabei sind der Kreativität und Vielfalt nahezu keine Grenzen gesetzt.

Wer am Projekt teilnehmen möchte, sollte Spaß daran haben, im Freien mit GPS-Geräten auf Erkundungstour zu gehen sowie Rätsel zu erstellen und auch zu lösen. Ein klein wenig Orientierungssinn schadet dabei nicht.

## **H Formen gießen – ein NaWi-Kunst-Projekt für Aktive**

Leitung: Herr Spoor und Herr Tiemann

Wie rühre ich Beton oder Gips an? Wie entstand das Lutherdenkmal? Was ist ein Schmelzofen?

Wir werden Model (das deutsche Wort) und Gussformen herstellen, Zinn gießen, Kupfer aus Erz schmelzen und erkunden, wie viele Alltagsdinge abgeformt oder gegossen werden. Geplant sind ein Gang in die Stadt, ein Film und viel praktisches Gestalten, Experimentieren in der Tonwerkstatt und dem Chemielabor.

Am Ende kann jeder ein Gipsrelief, ein Betongefäß und eine Zinnfigur hergestellt haben. Materialkosten bis zu 5.- Euro. Treffpunkt: Zeichensaal E 45.

## **I Vorhang auf für Rudis „Sockentheater“ !**

Leitung: Frau Linz, Frau Märthesheimer

**Macht euch auf die Socken!** Wohin? –zum „Theatrum dei calzini“ – zum Sockentheater !

**Was erwartet euch? Ihr könnt unter vielen Bereichen auswählen:**

- ➔ Ihr bastelt eure Sockenpuppen, die Hauptdarsteller unsers „Theatrum dei calzini“ ,
- ➔ ihr entwerft Sketche und Szenen aus dem Leben eines Rudi (Rudis Tagebuch) , ...
- ➔ ... vielleicht sogar teilweise in unterschiedlichen Sprachen...,
- ➔ ihr kreiert die Erkennungsmelodie des Sockentheaters, wählt die jeweils passende Musik zur Untermalung aus und ...
- ➔ ...erweckt die Sockenpuppen zum Leben.

Am Ende der Woche erhält jeder Teilnehmer unser Sockentheaterbuch mit Bildern, ausgearbeiteten Texten und Photos aller Beteiligten.

**Wir freuen uns auf euch und eure Ideen!!!**

## **J Triathlon.... TRI 4 U Leitung: Herr Trierweiler, Herr Heydasch**

In diesem Projekt werdet Ihr viele Dinge über die „dreidimensionale Sportart“ lernen. Beginnend mit der Geschichte des Triathlons arbeiten wir uns über Themen wie Fitness, Ernährung, Gesundheit, Wettkämpfe und natürlich die grundlegenden Techniken der 3 Sportarten Laufen, Fahrrad fahren und Schwimmen zu unserem eigenen kleinen Spaßwettkampf vor. Am Ende des Schuljahres steht dann der Rudi – Triathlon an.

Wichtig für das Projekt ist das generelle Interesse am Sport und die Lust auf viel Bewegung.

Wichtig: Alle Teilnehmer müssen dazu fähig sein, 200 Meter am Stück zu schwimmen. Dies muss vor dem Projekt von Euren Eltern bescheinigt werden.

## **K**            **BUT-Blog**

Leitung: Nicolas Weber, Adrian Skalitz, Kai Berkes

Ziel des Projekts ist es, die bisherige BUT-Zeitung durch eine Online-Version auf der Homepage des RSG zu ersetzen. Täglich sollen Berichte über die Projekte geschrieben, kurze Videos gedreht, geschnitten, Bilder gemacht und hochgeladen werden. Teilnehmer sollten Talent und Interesse am Schreiben/Tippen/Überarbeiten journalistischer Texte haben und gleichfalls als Online-Redakteur Lust auf Homepage-Programmierung, den technischen Teil des Projekts, mitbringen. Eine Arbeitsteilung, hier Journalismus, dort Technik, wird es nicht geben.

## **L**            **Schach für Anfänger und fortgeschrittene Anfänger**

Leitung: Herr Michiels

Schach für alle ohne Vorkenntnisse oder mit Grundkenntnissen. Schach lernen, Schach spielen, spannende Aufgaben lösen, Turniere spielen! Nach dieser Woche setzt du fast jeden matt!

## **M**            **Holzwerkstatt**

Leitung: Philipp Groll, Leon Müller, Paul Maurer (MSS 11)

**Für wen?:** Jeder der mehr über Arbeiten mit Holz lernen möchte, oder sich generell für Basteln interessiert. Natürlich ist die Schwierigkeitsstufe der Projekte so gewählt, dass jeder mitmachen kann. Wir werden zum „warm werden“ eine Einzelarbeit machen. Danach arbeiten alle zusammen an einem größeren Projekt.

### ***Von den Schülern mitzubringen:***

- Geodreieck
- Zirkel
- Bleistift
- Block
- Stifte
- Zollstock (wenn vorhanden)
- Große Plastiktüte
- 5 Euro (Sofern diese nicht ganz aufgebraucht werden, wird den Schülern selbstverständlich der Restbetrag zurückgegeben)
- Klamotten, die auch mal Staub abbekommen dürfen

### ***WICHTIG!!!:***

Es macht nur Sinn an diesem Projekt teilzunehmen, wenn Interesse für Holzarbeiten besteht. Zusätzlich zu den Arbeiten durch die Schüler wird durch die Projektleiter ein Maschinenkurs von 1 Stunde abgehalten. Hierbei werden den Schülern verschiedene Maschinen und Werkzeuge vorgestellt. Natürlich wird hierbei besonders die Sicherheit beachtet. Kein Schüler wird eine der Maschinen ohne Aufsicht bedienen. Außerdem werden alle elektrischen Sägen NUR von den Aufsichtspersonen bedient.

Wenn ihr also mal Lust auf was Anderes habt, kommt gerne zu uns in der But-Woche.

# N

## **"Die Geschichte des Geldes. Vom Tauschhandel bis zum Bitcoin"**

Leitung: P. Hammann

Betreuer aus der MSS 11: P. Bachmeier, F. Stok, F. Schrade

Liebe Rudis,

bei unserem Projekt dreht sich alles um das Geld. Wir wollen zusammen die Geschichte des Geldes noch einmal durchleben, untersuchen, woher „Geld“ und unser „Euro“, wie wir ihn heute kennen, eigentlich kommen und abschließend Plakate präsentieren können. Innerhalb dieser besonderen Woche wollen wir auch ein Quiz erstellen und am Mittwoch (16.05.) unternehmen wir einen Ausflug nach Frankfurt in das Geldmuseum der Deutschen Bundesbank. (Hierbei werden Reisekosten anfallen).

***Wir freuen uns über wissbegierige Teilnehmer und sind jetzt schon gespannt auf euch!***