

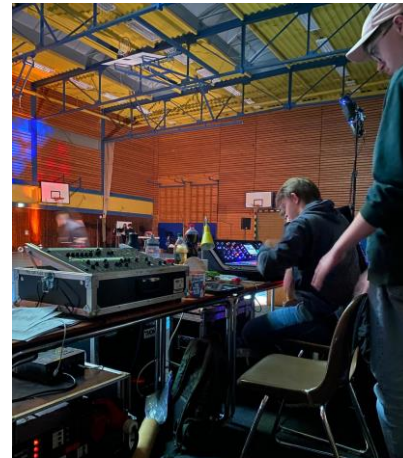


01. Projekt

Ton- und Lichttechnik am SMG

Der Lese- und Kulturabend, das Musical „Schach 2.0“
oder die jährliche Entlassung der Abiturienten:

All das sind Veranstaltungen, die unsere Schule
bereichern, ohne eine funktionierende Technik aber nicht
möglich wären ;)



Du interessierst dich für Ton- und Lichttechnik und
hättest Lust, hinter die Kulissen einiger
Schulveranstaltungen zu schauen?

Dann bist Du hier genau richtig.

Wir werden uns gemeinsam anschauen, welche
Veranstaltungstechnik es in unserer Schule gibt und wie
diese funktioniert. Selbstverständlich wollen wir diese
dann auch aufbauen und testen.

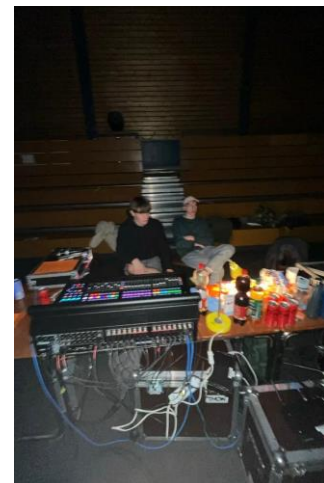
Projektleitung: Mattis Grewe (Jhg. 11), Benaja Scissek (Jhg.12),
Merlin Angermann (Jhg. 12), und Noah Meyer (Jhg. 12)

Jahrgangsstufen: 7-12

Kosten: -

Das Projekt findet in Meinersen statt.

Und wer weiß? Vielleicht gefällt es Dir ja so gut, dass Du dich
dauerhaft in unserem Team engagieren möchtest!

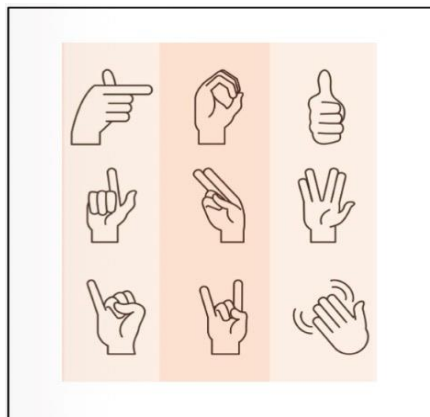


02. Projekt *Gebärdenbasics für Anfänger*

Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil unseres Alltags. Der Großteil findet dabei über die mündliche Sprache statt.

Klar, in einer WhatsApp oder SMS hat wahrscheinlich jeder von uns einen Daumen hoch zur Zustimmung verwendet. Aber wer hat seine ganze Verständigung einmal ausschließlich über Handzeichen versucht?

Wir haben es gewagt und uns an der Gebärdensprache versucht. Und rund um Gebärden und die Sprache soll es bei uns im Projekt gehen. Mit Kreativität, Spiel und Spaß werden wir gemeinsam unter Anderem das Gebärden-Alphabet lernen, uns an einigen der grundlegenden Sätze versuchen und vieles mehr.



Jahrgangsstufe: 5-8

Projektleiter: Sophie Quiring & Kaysa Hartig (10b)

Teilnehmerzahl: 10-12

Materialkosten: etwa 5 €

Es sind KEINE Vorkenntnisse notwendig!

Nur ein wenig Interesse, Freude und Motivation es auszuprobieren:)

03. Projekt **Urban Lab**

Du hast Lust zu Tanzen? Dann bist du hier genau richtig!

In diesem Projekt lernst du die Urban Dance Culture etwas näher kennen. Du bekommst Einblicke in verschiedene Styles wie HipHop, Breaking oder Commercial und lernst coole Moves sowie kleine Combos.

Egal ob Anfänger*in oder mit Tanzerfahrung -alle sind willkommen, die Lust haben, zu tanzen.

Wichtig: Kommt in Klamotten, in denen ihr euch gut bewegen könnt!!

„Leute tanzen, weil Tanz Dinge verändern kann. Eine Bewegung kann Menschen zusammenbringen, eine Bewegung kann einen dazu bringen zu glauben, dass es mehr gibt.“ ~Moose (Step Up)

Projektleitung: Tordis Walter

Altersklassen: ab der 7. Klasse

Teilnehmeranzahl: 12 Max.



Projektvorstellung

Erste Hilfe

WE CAN BE HEROES

Stell Dir vor, Du bist nichtsahnend unterwegs und plötzlich benötigt jemand Deine Hilfe. Eine Situation, in die am liebsten nie jemand geraten möchte. Aber was, wenn es doch passiert? Wie würdest Du reagieren? Könntest Du helfen?

In unserem Projekt lernst Du, wie Du in Notfallsituationen richtig handeln kannst. Unter dem Motto "WE CAN BE HEROES" zeigen wir dir, dass **jeder** helfen und damit zum Helden werden kann.

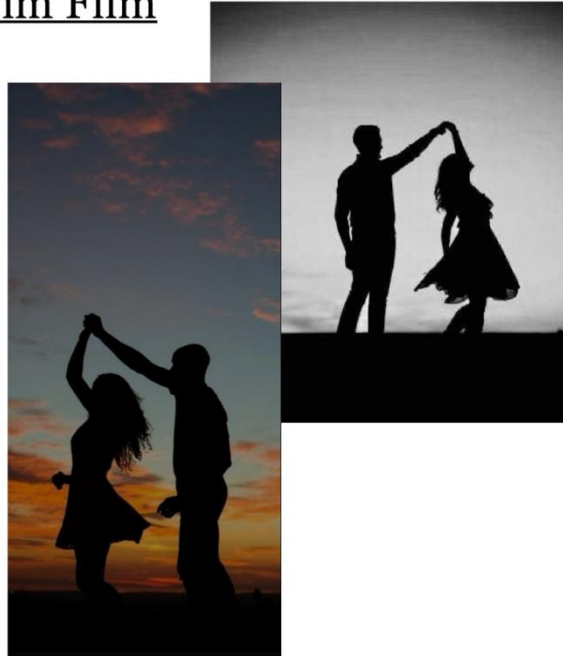
Du lernst wichtige Erste-Hilfe-Maßnahme, wie den richtigen Notruf, was Du bei Verletzungen tun kannst und wie Du Ruhe bewahrst. Außerdem gestaltest Du kreative Projekte, wie Plakate oder kleine Aktionen, mit denen Du anderen zeigst, wie wichtig Erste-Hilfe ist.

Am Ende wirst Du sehen: *Ein Held zu sein* bedeutet nicht Superkräfte zu haben, sondern zu wissen, wie man hilft!

Jahrgänge: 7-12

Wir freuen uns auf Euch!
Jolie & Klemens

Tanzen wie im Film



Du bist interessiert an Paartanz und möchtest Tanzen wie in den Filmen? Egal, ob du es schon kannst oder es noch lernen möchtest, hier bist du genau richtig. Wir werden dir in der ProWo ein paar Grundkenntnisse vermitteln und euch einen Einblick in die verschiedenen Tänze und Figuren geben. 😊 (Es ist nicht zwingend ein Partner nötig.)

Jahrgangsstufe: 7-10

Projektleitung: Emma Gerike (10), Marlene Schwitalla (10) und Maja Rutsch (10)

Teilnehmerzahl: max. 10



Trendsportarten am SMG

- Spikeball ←
- Ultimate Bassalo ←
- KanJam ←
- Ninja Warrior ←
- Discgolf ←
- Paddle-Smash ←
- ...viele viele mehr... ←



Immer wieder tauchen neue Trendsportarten auf. Ihr wolltet schon immer mal einige davon ausprobieren? Ganz neue Trendsportarten kennenlernen? Sportarten selbst erfinden oder weiterentwickeln?

Dann seid ihr im Projekt „Trendsport“ genau richtig aufgehoben.

Alle sportbegeisterten Schülerinnen und Schüler aus ALLEN Jahrgängen sind herzlich willkommen. Das Projekt wird in Leiferde stattfinden.

Maximale Teilnehmerzahl: 40, Kursleitung: Fr. Winkler und Hr. Koch

Kostenbeitrag: 7 €

WICHTIG: Bitte immer Sportkleidung für die Halle und für draußen mitbringen! (insbesondere 2 Paar Schuhe)



07. Projekt



Basketball

Deutschland ist amtierender Basketball-Europameister und Weltmeister!!!

Habt ihr Lust euch mit dem Basketballspiel auseinandersetzen, Techniken kennenzulernen und zu üben, taktische Spielzüge zu erlernen und auszuprobieren? Dann seid ihr in diesem Projekt genau richtig!

Ziel ist es, euch diesen großartigen Sport näher zu bringen und viel zu spielen.

Ich freue mich auf eine sportliche Woche mit euch!

Lehrkraft: Frau Korten

Klassenstufe: 7 – 12

Teilnehmerzahl: maximal 25

Kosten: keine

Mitzubringen: Sportzeug sowie Sportschuhe für drinnen und draußen



Flag-Football

Flag-Football ist eine Variante des American Football, bei der die Komponente „Körperkontakt“ weitgehend herausgenommen wurde, so wie z.B. bei den üblichen Sportspielen Fußball, Basketball usw. Deshalb werden keine Helme, keine Schützer oder eine Menge an anderer Ausrüstung benötigt, so wie es von den Football-Profis her bekannt ist. Flag-Football ist ein Spiel, das jedes Mädchen / jeder Junge spielen kann. Es geht um Laufen, Werfen und Fangen.



Grundlegende Spielidee des American- und damit auch des Flag-Football ist es, einen Raumgewinn zu erzielen, den Gegner zurückzudrängen und letztendlich den Ball in eine Endzone hinter der Grundlinie des Gegners zu befördern. Der Spielfluss ist - im Gegensatz zu den „flüssigen“ Sportspielen, wie z.B. Fußball - in einzelne Spielzüge („Downs“) geteilt. Zwischen zwei Downs haben die Mannschaften Zeit, den nächsten Spielzug abzusprechen. Prinzipiell muss ein Team mit einer bestimmten Anzahl an Spielzügen eine bestimmte Mindestdistanz zurücklegen. Es arbeitet sich bis in die gegnerische Endzone vor und versucht, dort zu punkten. Gelingt es dem angreifenden Team nicht, die Mindestdistanz innerhalb der festgelegten Downs zurückzulegen, dann wechselt der Ballbesitz.

Im Rahmen der Projektwoche wird keine Exkursion stattfinden. Dafür werden uns an einigen Vormittagen **einige Profis der Footballmannschaft der Braunschweiger „Lions“** besuchen und Einblicke in die verschiedensten Techniken und Taktiken des Flag-Footballs geben!

Jahrgangsstufen: 5. - 8.

Kosten: max. 15,- Euro (bei 30 Teilnehmern)

Projektdurchführung: Herr Priegnitz

Teilnehmerzahl: ca. 30

Bemerkung: Mitzubringen ist Sportzeug sowohl für den Sportplatz als auch für die Halle! Denn keiner weiß, wie das Wetter wird.

09. Projekt



Volleyball

Habt ihr Lust euch mit Volleyball auseinandersetzen, Techniken kennenzulernen und zu üben, evtl. Spielzüge zu erlernen und auszuprobieren? Dann seid ihr in diesem Projekt genau richtig! Carla B. aus dem 9. Jahrgang hat für euch eine abwechslungsreiche Woche geplant...

Ziel ist es, euch diesen großartigen Sport näher zu bringen und viel zu spielen. Vorerfahrungen sind wünschenswert.

Ich freue mich auf eine sportliche Woche mit euch!

Lehrkraft: Herr Wojtczyk

Klassenstufe: 7 – 12

Teilnehmerzahl: maximal 20

Kosten: keine

Mitzubringen: Sportzeug sowie Sportschuhe für drinnen und draußen
(Beachvolleyball im Waldbad – falls möglich)

Digital Detox



Drei Tage auf digitale Endgeräte verzichten!

Schaffe ich das? Was macht das mit mir? Wie fülle ich die freie Zeit?

In diesem Projekt finden wir es heraus. Wir wollen

- unsere Geräte für drei Tage abschalten.
- gemeinsam unsere Erfahrungen hierzu teilen.
- Ideen für einen bewussteren privaten Umgang mit digitalen Endgeräten (z.B. Smartphones) entwickeln.

Zur Gestaltung der Woche sind viele Möglichkeiten denkbar:

- Gespräche führen und gemeinsam reflektieren
- eigene Konzepte für bildschirmfreie Pausen am SMG entwickeln,
- eine Umfrage am SMG zum Thema Smartphone-Nutzung durchführen und auswerten,
- einen Leitfaden für bewusste Mediennutzung schreiben,
- in einem Interview (z.B. mit der lokalen Presse) / (Video-)Blog/ Podcast o.ä. von den eigenen Erfahrungen berichten,
- Selbsttests durchführen,
- Medientagebücher schreiben,
- Reportagen zum Thema anschauen,
- etc.

Frei nach dem Motto „Alles kann, nichts muss.“ könnt ihr die Zeit nach euren eigenen Wünschen gestalten und auch eigene Vorschläge miteinbringen. Die Ergebnisse eurer Arbeit können wir am Ende der Woche präsentieren.

Lust auf Digital Detox? Dann mach mit und melde dich an! Ich freue mich auf dich!

Anja Jabs

Teilnehmerzahl: max. 20

Jahrgänge: 7-12

Entspannung ...ob Musik, Sport, Ernährung

Schule, Freizeitermine oder einfach tausend Gedanken – Stress kennen und haben wir oft. Hiervon möchten wir in der Projektwoche nichts wissen und beschäftigen uns daher rund um das Thema Entspannung.

Welche Arten und Methoden der Entspannung gibt es?

Was bedeutet Achtsamkeit?

Welche Yoga-Stile gibt es und wie funktionieren sie?

Was entspannt mich persönlich?

Wie hört sich meine Entspannungs-Playlist an?

Wie kann ich das im Alltag einsetzen?



Wir haben genügend Zeit verschiedene Formen der Entspannungstechniken auszuprobieren und bekommen Besuch von einer Entspannungstherapeutin. Wichtig ist uns, dass wir alle unseren eigenen Weg finden und gemeinsam eine entspannte Zeit haben. Ziel ist es, unsere persönliche **Entspannungsschatzkiste** zu füllen, um im Alltag gut mit Stress umzugehen.

Kosten: 8 €
Klassenstufen: alle Jahrgänge
Teilnehmerzahl: max. 18 Schüler:innen
Leitung: Frau Werner und Maren Dehne



12. Projekt

Ganzheitliche Gesundheit

Bewegung ist das halbe Leben!

Du bist, was du isst!

Atme dich frei!

Das Wasser ist richtig angewendet das unschuldigste Heilmittel!

In einem gesunden Körper wohnt ein gesunder Geist!

Vielleicht habt ihr solche oder ähnliche Aussagen schon einmal gehört. Wir wollen sie gemeinsam zum Anlass nehmen, uns mit gesunden Lebensweisen zu beschäftigen. Dazu informieren wir uns interessengeleitet über verschiedene Gesundheitskonzepte:

- Bewegungslehren
- unterschiedliche Ernährungsweisen
- Anwendungen nach Sebastian Kneipp
- Körperkunde

Dazu bekommen wir Besuch von Ernährungs- und Bewegungsexperten sowie Fachleuten zum Thema „Kneippen“. Natürlich wollen wir vieles selbst ausprobieren und praktisch erleben, denn unser wichtigstes Ziel in diesem Projekt ist herauszufinden: Welche Erkenntnisse und Ideen können wir ganz praktisch und einfach in unseren Alltag integrieren, sodass wir uns routiniert täglich Gutes tun und gesund bleiben?

Wir freuen uns auf eine gesunde Woche mit euch!

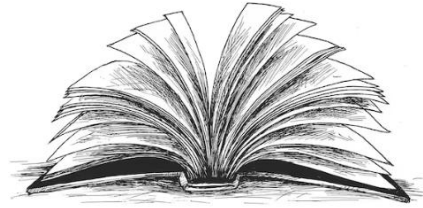
Herzliche Grüße von
Frau Bons, Frau Becker, Frau Meyner

Kosten pro Person: ca. 15€
Klassenstufen: 7-11
Teilnehmerzahl: 20

Die Bilder sind mit KI erstellt und bilden keine realen Personen ab. Dies dient lediglich der Veranschaulichung.

13. Projekt

Bücherwelten



Du liebst es, in fremde Welten einzutauchen, dich in faszinierende Charaktere hineinzuträumen und Geschichten aus ganz unterschiedlichen Genres zu entdecken? Du bist an allem kreativen zum Thema „bookish“ interessiert?

Dann bist du hier genau richtig!

Fantasy, Krimi, Dystopie oder Liebesgeschichte – du entscheidest, wohin die Reise geht.

In dieser Projektwoche wollen wir auf der Basis von deinen Büchern kreativ werden. Du spielst mit Texten, entwickelst eigene Ideen und lässt Figuren und Geschichten auf individuelle, kreative Weise weiterleben. Ob schreibend, spielend, zeichnend oder diskutierend: Deine Fantasie macht aus Büchern lebendige Erlebnisräume – und vielleicht entdeckst du dabei etwas völlig Neues.

Voraussetzungen: Es werden keine besonderen Voraussetzungen benötigt!

Material: Je nachdem wohin deine Bücherreise gehen soll, brauchst du vielleicht etwas Material zum Basteln, Plakate, Stifte oder Requisiten. Und natürlich Bücher!

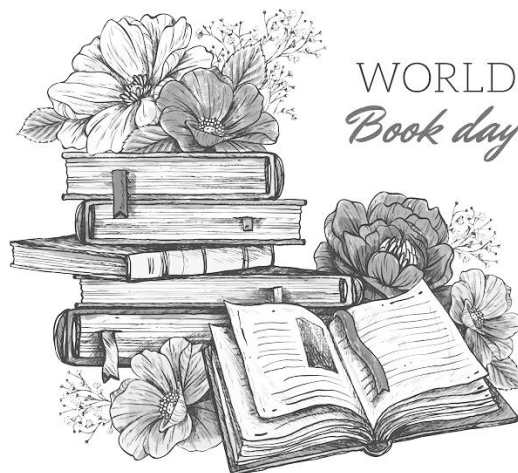
Klassenstufe: alle Jahrgänge willkommen!

Teilnehmeranzahl: max. 15

Das Projekt wird immer von der 1. bis zur 5. Stunde stattfinden.

Ich freue mich auf dich und deine fantasievollen Ideen!

Frau Meißner



14. Projekt



Du begibst dich gerne in eine andere Welt und löst gerne knifflige Rätsel? Du bist kreativ, kannst gut im Team arbeiten und mit Zeitdruck umgehen? Dann sind Escape Rooms genau das Richtige für dich!

In einem Escape Room begibt man sich in eine thematische Welt, in der man Rätsel und Hinweise lösen muss, um sich vor Ablauf der Zeit aus einem Raum befreien zu können.

Wir werden in kleinen Teams gemeinsam **Escape Games spielen und selber erstellen!** Für die Requisiten, die wir dafür benötigen, werden evtl. Kosten anfallen (max. 5€).

Projektleitung: Frau Alles, Frau Rügge

Jahrgänge 7-12

Teilnehmerzahl: max. 20

Gamedesign

Informatik macht dir Spaß und du interessierst dich für Computerspiele?

Dann könnte dieses Projekt genau das richtige für dich sein: Wir nutzen das Fantasy-Spiel „Battle for Wesnoth“ von 2003 als Basis, um unsere eigenen Levelkarten zu gestalten und Level zu skripten. Dabei hilft uns der spieleigene Editor (Bild unten).



Jahrgänge 10-12

Teilnehmerzahl max. 8

Kosten: Keine. Ein eigener Windows-Laptop zum Ausprobieren ist von Vorteil.

Projektleitung: Herr Herrmann

Gesellschaftsspiele



Brettspiele, Kartenspiele, Spiele, bei denen *Geschick* gefragt ist, oder solche, bei denen *Glück* alleine reicht, Spiele bei denen...

Sicher könntest du diese Liste noch fortsetzen. Welches ist denn dein Lieblingsspiel? Welche Art von *Gesellschaftsspielen* magst du am liebsten?

Im Projekt sollen am ersten Tag Spiele von den Teilnehmern mitgebracht und vorgestellt werden. Und anschließend heißt es natürlich... na klar, spielen, spielen, spielen...!

Es sollen aber auch eigene Spielideen entwickelt und umgesetzt werden. Vielleicht kommt dabei ja das „Spiel des Jahres 2026“ oder eine Konkurrenz für „Wer wird Millionär?“ heraus.

Also dann, los geht's, schnell anmelden und vielleicht bist du dann ja dabei - beim großen Spielespaß!

Kosten: grundsätzlich keine, allerdings müssen die Materialien für die selbst erdachten Spiele mitgebracht bzw. besorgt werden

Klassenstufen: alle Jahrgänge

Teilnehmerzahl: max. 25 Schüler

Leitung: Frau Brundirs und Herr Gerle



Go-Spiel

囲碁

围棋

바둑



Spielst du gerne Brettspiele? Kennst du Go noch nicht? In diesem Projekt kannst du es kennen lernen oder natürlich auch spielen, falls du es schon kennst. Bild: © Frank Reif-Wege, 2012

Wenn du noch vielleicht noch nie davon gehört hast: Go ist ein Spiel - aber nicht irgendein Spiel. Es ist das wohl älteste Brettspiel der Welt! Entstanden ist es vor etwa 4000 Jahren im alten China. Von dort aus hat es sich in Ostasien und heute über nahezu die ganze Welt ausgebreitet. In China, Japan und Korea gibt es auch Profispieler wie bei uns z.B. im Fußball. Genauso wie bei uns manche Fußballspiele werden dort Go-Partien im Fernsehen übertragen.

Es geht darum, sich durch abwechselndes Legen von schwarzen bzw. weißen Steinen den etwas größeren Teil des Spielfeldes abzugrenzen.

Neugierig? In diesem Projekt kannst du das Spiel kennen lernen und mit anderen spielen. Wenn ihr Lust habt, können wir ein kleines Turnier spielen und ihr könnt, je nach euren Interessen, mehr über Herkunft und Geschichte des Spiels erfahren.

Noch mehr zum Go-Spiel findest du auf Plakaten in den Schaukästen (in Meinersen) oder auch auf der Seite des deutschen Go-Bundes www.dgob.de.

Jahrgang: 5 - 12

Projektleitung: Herr Reif-Wege

18. Projekt

Pyramid (Budde/Harms)

Ballsportarten sind eigentlich alle gleich. Man braucht zwei Spieler oder zwei Teams, einen Ball und ein rechteckiges Feld. Es sei denn man spielt Pyramid.

Das Spiel Pyramid stammt aus der Science-Fiction Serie „Battlestar Galactica“. Man spielt es auf einem dreieckigen Feld, entweder eins gegen eins oder Team gegen Team, und versucht, einen handballgroßen Ball in eine Öffnung am Kopf des Feldes zu werfen.



<https://youtube.com/watch?v=l03UUX3oAJg&si=i1FC5dztg0wjfsBQ5>

Abgesehen von diesem kurzen Clip ist aber fast nichts über den Sport bekannt. Keine Regeln und keine Teamgrößen. Das soll sich in dieser Projektwoche ändern.

Wir werden uns Regeln für den Sport überlegen, sie ausprobieren, sie wieder verwerfen oder verbessern, bis wir am Ende der Projektwoche hoffentlich einen Sport haben, der Spaß macht und Sinn ergibt.

Für: Jahrgang 10 und höher

Gruppengröße: Maximal 18 Personen

Fair sein - fair bleiben - fair shoppen... - fair gewinnt! 😊

⇒ **Podcast, Theaterstück oder Pantomime?
Das entscheidet ihr!**

Wer hat die Bohnen für meine Schokolade geerntet, wer meine Jeans genäht, wer mein Smartphone hergestellt?

Und was davon wurde fair gehandelt?

Was kann denn beim Kaufen „fair“ oder „unfair“ sein?

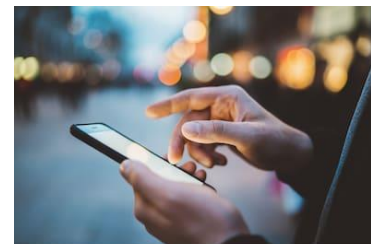


shutterstock.com • 1189112893

Als Käufer/innen treffen wir fast jeden Tag Kaufentscheidungen. Damit bestimmen wir mit, wie gut andere Menschen von dem, was sie herstellen, leben können.



shutterstock.com • 524456035



shutterstock.com • 594829253

Wer Lust hat, mal über den eigenen Tellerrand zu gucken, ist hier genau richtig! 😊

Was erwartet Dich bei diesem Projekt?

- **Ergebnis: Podcast, Theaterstück oder Hörspiel zum Thema? - Das entscheidet ihr!**
- Wir **untersuchen**, wie die Menschen leben, die unsere Produkte produzieren, die wir hier so gerne kaufen.
- Wir führen **Interviews** in Geschäften mit Verkäufer/innen, Besitzer/innen und Kund/innen - auch in der Fußgängerzone.
- Wir **besuchen den „Weltladen“ in Gifhorn**, der nur fair gehandelte Produkte verkauft, und sprechen mit den Ehrenamtlichen dort.
- Wir **recherchieren im Internet**.
- Wir **verkaufen selbst fair gehandelte Produkte** am Präsentationstag und **präsentieren: Podcast / Theaterstück / Hörspiel** zum Thema.
- Natürlich **probieren** wir auch einige Produkte - und **kochen international!**

Ausflugsziel: Besuch des „Weltladens“ in Gifhorn mit Interviews - auch in anderen Geschäften und in der Fußgängerzone

Kosten: ca. 8 € (Busfahrt, Materialien und gemeinsam kochen)

Material: Schreib- und Zeichenmaterialien, evtl. Laptops

Jahrgänge: alle

Projektleitung: Frau Leidenfrost und Frau Klosterberg

Lebensmittelverschwendung

Pro Sekunde werden laut einer Studie durchschnittlich 313 Kilogramm genießbare Lebensmittel in Deutschland weggeworfen.¹

Du findest, das darf nicht sein?

Du fragst Dich, wie es dazu kommen kann?

Du bist neugierig, was bereits dagegen getan wird?

Und vor allem interessiert Dich, was WIR bewegen können?

Dann bist Du bei dem Projekt „Lebensmittelverschwendung“ absolut richtig. Gemeinsam wollen wir dieser verstörenden Lebensmittelverschwendung genauer nachgehen.

Dazu recherchieren wir nicht nur umfangreiche Hintergrundinformationen, sondern werfen auch einen Blick darauf, wie diese Thematik in unserem Umfeld (z. B. Familie und Freunde, die Mensa, Lebensmittelgeschäfte in der Nähe) behandelt wird.

Mit all diesen Eindrücken entwickeln wir am Ende eigene Ideen, damit weniger Essen in der Tonne landet.

Falls Du Lust auf dieses Thema hast, freuen wir uns auf gemeinsame spannende und kreative Tage – wer weiß, wie viel Kilogramm wir (kurz- und langfristig) gemeinsam retten können!

Eckdaten

- Offen für alle, die etwas gegen die Lebensmittelverschwendung tun wollen
- Projektverantwortliche Lehrkräfte: Frau Lehmbeck & Frau Roßmann
- Kosten: 5€

Mitzubringen: Neugier aufs Thema, gute Laune und Schreibsachen

¹<https://www.wwf.de/themen-projekte/landwirtschaft/ernaehrung-konsum/lebensmittelverschwendung>, letzter Zugriff: 23.02.2026.

21. Projekt

Projekt: Zweimal schön: Upcycling von nicht mehr gebrauchter Kleidung

Inhalt des Projektes:

- Wie nähen und basteln aus alter Kleidung usw. neue schöne Taschen, Sitzsack fürs Handy, Kissenhüllen und vieles mehr.

Voraussetzungen:

- Die Teilnehmer müssen eine **Nähmaschine mitbringen**. (Wer keine Nähmaschine besitzt, kann sich bei mir eine ausleihen, wenn rechtzeitig Bescheid gegeben wird.)
- Sinnvoll sind bereits einfache Kenntnisse im Nähen mit der Maschine, es ist jedoch keine Grundvoraussetzung. Ich bringe euch alles bei, was ihr zum Gelingen eurer Projekte benötigt.
- Jeder muss „Material“ zum Verarbeiten mitbringen. Also alte Hosen, Pullis, Decken etc. und auch eventuell das benötigte Füllmaterial.
- Jeder muss Stecknadeln, Schere, Nähgarn, Ersatznadeln für die Nähmaschine, gute Laune und individuelle Ideen mitbringen.

Größe der Gruppe und Alter:

- Maximal 10 Teilnehmer, wegen der Anzahl an Nähmaschinen, die parallel geschaltet werden können.
- Es können Schülerinnen und Schüler aus allen Jahrgängen teilnehmen.

Ich freue mich auf eine ideenreiche Zeit mit Euch

Anja Valerius

Beispiele:



Tasche aus einer alten Hose



Tasche gehäkelt aus Stoffstreifen von Bettlaken



Alte Jeans in einen Sportbeutel umgewandelt

Was krabbelt denn da?

Von Insekten bis Apfel-Chemie: Forschen auf der Streuobstwiese

Hast du Lust, Natur nicht nur zu beobachten, sondern wie eine echte Forscherin / ein echter Forscher zu untersuchen? In unserer Projektwoche erkunden wir die Streuobstwiese und die Welt der Insekten.

Insekten sind unverzichtbare Helfer: Sie bestäuben Pflanzen, sind Nahrung für viele Tiere und halten Ökosysteme stabil. Gleichzeitig geht ihre Zahl weltweit zurück. Warum passiert das? Und was können wir direkt an unserer Schule tun, damit Streuobstwiese & Co. ein besseres Zuhause für Insekten werden?

Dieses Jahr kommt etwas Neues dazu: Chemie zum Anfassen! Wir zeigen, dass Naturforschung nicht nur mit Kescher und Lupe, sondern auch mit Messgeräten, Reagenzgläsern und cleveren Experimenten funktioniert - besonders rund um den Apfel und den Boden.



Was erwartet die Projektteilnehmerinnen/er:

- Spannende Einblicke in die Insektenvielfalt und Ursachen des Insektenrückgangs,
- Insektenforschung auf dem Schulgelände (Beobachten, Bestimmen, Dokumentieren),
- Pflege & Erhalt der Streuobstwiese (z. B. Mähen/Flächenpflege - Naturschutz in echt!),
- Bio trifft Chemie: Wir untersuchen Boden und Äpfel mit einfachen, aber beeindruckenden Methoden

Wesentliches im Überblick:

Projektleitung:

Frau Krey, Herr Preusse

Jahrgänge:

alle

Teilnehmerzahl:

max. 30

Mitbringen:

Arbeitshandschuhe



23. Projekt

Projekt: Extremismus – Nein, danke

(<https://www.gruene-thl.de/themen/rechtsextremismus>)

Ohne Wissen keine Erinnerung! Ohne Wissen keine Auseinandersetzung mit Geschehnissen aus der Vergangenheit. Gründliche Kenntnisse über bedeutende Phasen deutscher Geschichte und insbesondere der NS-Vergangenheit und die Auseinandersetzung mit dieser sind unerlässlich, um antidemokratischem, populistischem Gedankengut zu entgegnen. Eine fundierte Aufarbeitung der Schatten der Vergangenheit leistet ihren Teil, um Vergessen, Verdrängen, Verharmlosen oder Verfälschen zu verringern.

Dieses Projekt ist zweigeteilt: Zum einen werden sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit zeitgeschichtlichen Zeugnissen beschäftigen, die es vermögen, historische Ereignisse des 20. Jahrhunderts erfahrbarer zu machen und reflektiert in demokratiegeschichtliche Kontinuitäten einzuordnen. Zum anderen soll die Projektgruppe ein Konzept zur Demokratiebildung insbesondere für jüngere Schülerinnen und Schüler entwickeln, das am SMG durchgeführt werden kann.

Jahrgangsstufe: ab Jg. 10

Teilnehmerzahl: max. 15

Exkursion: Hoffmann-von-Fallersleben-Archiv

Kosten: Fahrtkosten nach Fallersleben, ca. 8€

Projektleitung: Jette Schreiber, Sophie Zuber, Frau Koch

800 Jahre Leiferde

Leiferde feiert dieses Jahr seinen 800. Geburtstag.

Im Jahr 1226 wurde das Dorf das erste Mal urkundlich erwähnt.

Mit der Leiferderin Frau Meyer-Godt wollen wir eine Zeitreise in die Vergangenheit unternehmen und dabei auch im Dorf unterwegs sein.

Habt ihr Lust das Handwerk des Schmieds oder des Tischlers kennenzulernen?

Selber Butter zu schlagen oder das Viehmoor zu besuchen?

Dann seid ihr bei uns genau richtig, denn ein Geburtstag muss gefeiert werden!

Teilnehmende: maximal 15

Jahrgänge: 5-10

Vorinformationen: erfolgen per Mail

Materialkosten: ca. 3,-EURO

Projektleiterinnen: Frau Meyer-Godt

Frau Hoffmann



Fiesta Mexicana.

Gestaltung traditioneller Piñatas

Es wird bunt, kreativ und lateinamerikanisch. Wenn du Lust hast, deine eigene **Piñata** zu entwerfen, zu basteln und anschließend zu präsentieren, dann bist du hier genau richtig.

Gemeinsam holen wir das mexikanische Fiesta-Feeling nach Meinersen!

Dabei kannst du dir aussuchen, ob du alleine, zu zweit oder in einer Gruppe arbeiten möchtest. Hauptsache, du hast Spaß beim Ausprobieren. Und natürlich nicht zu vergessen: Wir probieren die Tradition der Piñata auch gemeinsam aus – sicher, spielerisch und voller Fiesta-Stimmung. Die Süßigkeiten bilden den krönenden Abschluss!

Voraussetzungen: Es werden keine besonderen Vorkenntnisse benötigt, lediglich der Spaß am Basteln und Ausprobieren.

Klassenstufen: ab Klasse 6

Anzahl: maximal 15 Personen

Materialien: Es werden Bastelmaterialien bereitgestellt, aber du kannst gerne zusätzlich weiteres Material mitbringen.

Das Projekt wird immer von der 2. bis zur 6. Stunde in Meinersen stattfinden.

Ich freue mich auf euch und eure kreativen Ideen!

Frau Okwieka

Im Rausch des Rhythmus

Rhythmus ist überall

Rhythmen bestimmen unser Leben,

Rhythmen laden ein zum Mitmachen und Bewegen

*Wenn Du Lust hast die Welt der Rhythmen in
Verbindung mit Klängen zu erforschen und
auszuprobieren, sie zu gestalten und in Bewegung
umzusetzen, bist Du in diesem Projekt genau richtig.*

*Wir stellen Arrangements im Stil von Stomp,
Minimal Music, Samba oder afrikanischer Musik
zusammen.*

*Wir nutzen verschiedenstes Instrumentarium, ob
Percussioninstrumente, Keyboards, Schlagzeug, als
Trommeln dienende Eimer oder als Rassellersatz
dienendes Butterbrotpapier.*

Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!!! :-)

Jahrgangsstufen: alle

Kosten: voraussichtlich keine

Projektdurchführung: Frau Block und Frau Noetzel

Teilnehmerzahl: 35

Improtheater

Spontaneität - Kreativität - Spielfreude

Theater ohne vorbestimmte dramatische Handlung? Spielszenen ohne detaillierte Vorgaben? Das alles geht beim Improtheater!

Lediglich die Rahmenbedingungen werden grob vorgegeben. Gemeinsam wollen wir die Funktionsweise und die Möglichkeiten des Improtheaters erkunden. Durch spontanes Agieren und Aufeinandereingehen ergeben sich dabei meist kuriose und äußerst lustige Szenen, die wir abschließend in einer Bühnenshow präsentieren wollen.

Wenn du Lust aufs Theaterspielen hast, gerne im Rampenlicht stehst und spontan und kreativ bist, dann bist du herzlich eingeladen, mit auf eine spannende Reise zu gehen!



I
M
P
R
O

Start ist am ersten Projekttag um 8:25 Uhr in Meinersen!

Mitzubringen in der Projektwoche:

- ⇒ lange schwarze oder blaue Jeans, bequemes Shirt, bequeme Schuhe
- ⇒ Essen und Trinken

Jahrgangsstufen: alle Jahrgangsstufen

Maximale Teilnehmerzahl: ca. 20

Projektleitung: Herr Rost

28. Projekt



Info-Board gestalten

Wir wollen noch mehr Leben, Farbe und Kreativität in unsere Schule bringen und in Leiferde mit euch ein Info-Board gestalten, das mit einem bunten Rahmen und kreativem Handlettering verschönert wird. Hier wird dann zukünftig alles gesammelt, was euch interessiert: Pausen-Aktionen, der Soccer-Plan, Veranstaltungen in und um Leiferde und vieles mehr.

Mitmachen können alle Schüler:innen **ab Jahrgang 5** – ganz egal, ob du schon Erfahrungen oder einfach nur Spaß am Gestalten hast. Bring gern auch deine eigenen Ideen mit ein!

Leitung: Frau Fritz & Frau Blänkner

Standort: Leiferde

Kosten: 5€ für Materialien

Teilnehmerzahl: ca. 20

Kreatives Schreiben

Hast du Freude am Schreiben?

Dann bist du hier genau richtig!

In diesem Projekt wirst du auf vielfältige und kreative Art und Weise eigene Texte verfassen; ob Gedicht, Geschichte oder Rap ... alles ist möglich! Probier's einfach aus!

Wolltest du schon immer wissen – wie du deine eigenen Texte veröffentlichen oder mit Schreibblockaden umgehen kannst? Diese und viele weitere Themen werden wir genauer in den Blick nehmen.

Durch die Zusammenarbeit mit der Literaturwerkstatt Gifhorn haben wir zudem die Möglichkeit, Tipps direkt von erfahrenen Autorinnen zu erhalten.



https://de.freepik.com/fotos-kostenlos/leeres-notizbuch-mit-stift-auf-holztisch_978717.htm

Jahrgangsstufen: 5. – 12. Jahrgang

Kosten: ca. 2-5 Euro (je nach Teilnehmerzahl)

Besonderheit: Besuch von Autorinnen der Gifhorer Literaturwerkstatt in unserer Schule

Projektdurchführung: Frau Tereszczuk und Frau Hartke

Teilnehmerzahl: max. 25

Lieder am Klavier begleiten

Du spielst schon seit einigen Jahren Klavier und Stücke nach Noten spielen ist mit Üben auch kein Problem, aber Lieder ohne Klavierstimme begleiten oder etwas improvisieren bringt dich in Schwierigkeiten?

Dann ist dieses Projekt für dich genau richtig:

Folgendes erwartet dich hier:

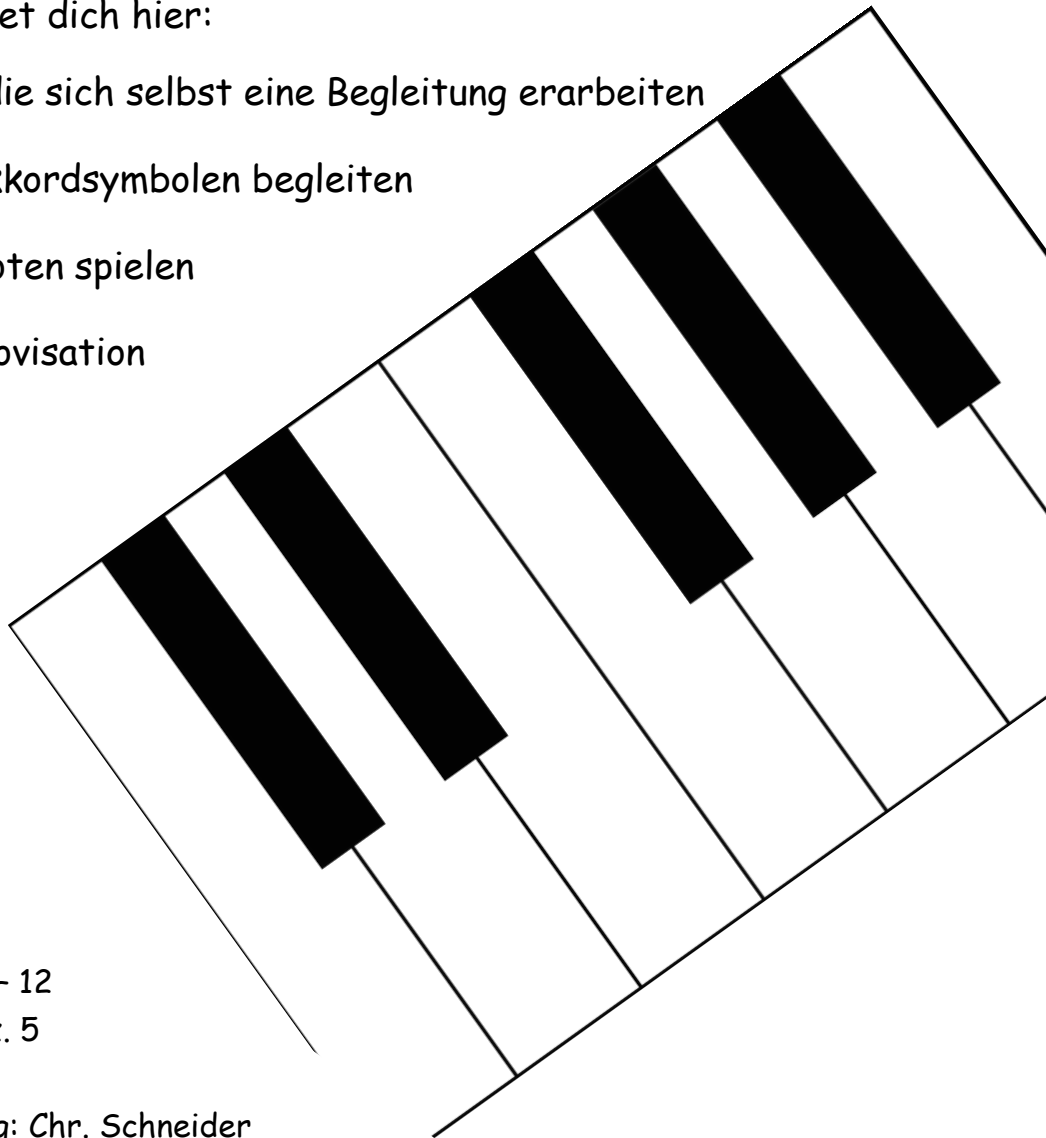
- Zu einer Melodie sich selbst eine Begleitung erarbeiten
- Lieder nach Akkordsymbolen begleiten
- Lieder ohne Noten spielen
- Einfache Improvisation

Jahrgangsstufen: 7 - 12

Teilnehmerzahl: max. 5

Kosten: -

Projektdurchführung: Chr. Schneider





Du hast Lust, Dinge zu gestalten, die es so kein zweites Mal gibt?

Dann bist du hier genau richtig!

In dieser Projektwoche verwandelst du einfache Materialien in echte Hingucker. Aus grauem Beton entstehen stylische Blumentöpfe, moderne Teelichthalter und Deko-Objekte – minimalistisch, verspielt oder ganz nach deinem eigenen Design.

Lass die Farben sprechen: Beim Batiken gestaltest du eigene Kleidungsstücke oder Stoffbeutel mit einzigartigen Mustern – jedes Teil ein echtes Unikat. Außerdem bemalst du Gläser oder Porzellan und machst aus Alltagsgegenständen persönliche Lieblingsstücke.

Hier darfst du ausprobieren, experimentieren und deinen eigenen Stil entdecken. Ob kreativ-chaotisch, detailverliebt oder klar und modern – deine Idee steht im Mittelpunkt.

Wir freuen uns auf euch!

- Maximale Teilnehmerzahl: 25 (ab Jahrgang 6)
- Betreuung: Fr. Sieberer und Fr. Zawallich
- Kosten: max. 10 € (für Materialien)
- Mitzubringen: weiße Kleidungsstücke zum Batiken und Bemalen

Nähen für Fortgeschrittene

In diesem Nähprojekt möchten wir mit euch ein kleines Portemonnaie, eine kleine Kulturtasche und eine Tasche nähen – passend für Urlaub und Ferien!



Voraussetzungen:

Ihr müsst im Umgang mit der Nähmaschine Grundkenntnisse haben (schon mal das ein oder andere Projekt genäht haben) und allein die Nähmaschine bedienen können.

Zudem benötigt ihr eine eigene Nähmaschine und müsst alle benötigten Nähutensilien (z.B. Nähgarn, benötigter Stoff, Stecknadeln, Schere usw.) mitbringen.

Kosten:

Ihr müsst zum 1. Tag der Projektwoche folgende Materialien mitbringen:

Material Tasche: (es handelt sich um eine Wendetasche)

2 verschiedene Baumwollstoffe mit den Maßen 46cm Breite und 60cm Höhe

Material Kulturtasche: 2 verschiedene Baumwollstoffe mit den Maßen 30cm Breite und 45cm Höhe sowie einen Reißverschluss mit 30cm Länge

Kleines Portemonnaie: einen Reißverschluss mit 17cm Länge sowie Baumwollstoffe mit den folgenden Maßen: 2 Stücke mit 31 cm Höhe x 17cm Breite sowie 2 Stücke mit 26cm Höhe und 17cm Breite

Ihr könnt auch gerne schon begonnene Projekte weitermachen.

In der Projektwoche treffen wir uns täglich von der 2. bis zur 6. Stunde in Meinersen.

Jahrgangsstufen: 7-12

Wir freuen uns auf ein paar kreative Tage mit euch!

Caroline Bartsch und Mireille Altena



33. Projekt



Von der Kinoleinwand auf den Tisch – Filme und ihre Umsetzung als Brettspiel

Blockbuster wie „Die Goonies“, „Jumanji“ oder „Alien“ haben Generationen von Zuschauerinnen und Zuschauern begeistert. Doch ihr Einfluss endet nicht im Kinosaal: Viele dieser Filmklassiker wurden als Brett- oder Tabletop-Spiel neu interpretiert und auf den Spieltisch gebracht. In unserem Projektkurs untersuchen wir genau diese spannende Verbindung zwischen Filmkultur und analogem Spiel.

Dabei betrachten wir ausgewählte Hollywood-Blockbuster unter filmhistorischen Gesichtspunkten und werfen einen Blick auf die Hintergründe ihrer Produktionsgeschichte. Gleichzeitig nehmen wir die jeweilige Umsetzung als Brett- oder Tabletop-Spiel genauer unter die Lupe.

Zentrale Leitfragen:

- Welche Bedeutung hatte der Film für die Filmgeschichte?
- Wie verändert sich eine Geschichte beim Wechsel vom Film zum Spiel?
- Welche Elemente wurden übernommen, vereinfacht, welche neu erfunden?
- Wie erzählt ein Film eine Geschichte – und wie funktioniert das im Spiel?
- Sind die Spiele eine gelungene Erweiterung der Filmuniversen? Was würden wir anders machen?

Wer kann teilnehmen?

Teilnehmen können alle film- und brettspielinteressierten Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 7 (Mindestalter: 12 Jahre). Die meisten Filme, mit denen wir uns beschäftigen, haben eine FSK-Freigabe ab 12 Jahren. Einzelne der behandelten Werke sind jedoch FSK 16. **Daher ist die Teilnahme am Projekt nur möglich, wenn eure Eltern damit einverstanden sind, dass ihr ausgewählte und pädagogisch geprüfte Filmclips aus diesen Filmen ansehen dürft. Eine entsprechende Einverständniserklärung wird im Vorfeld eingeholt.**

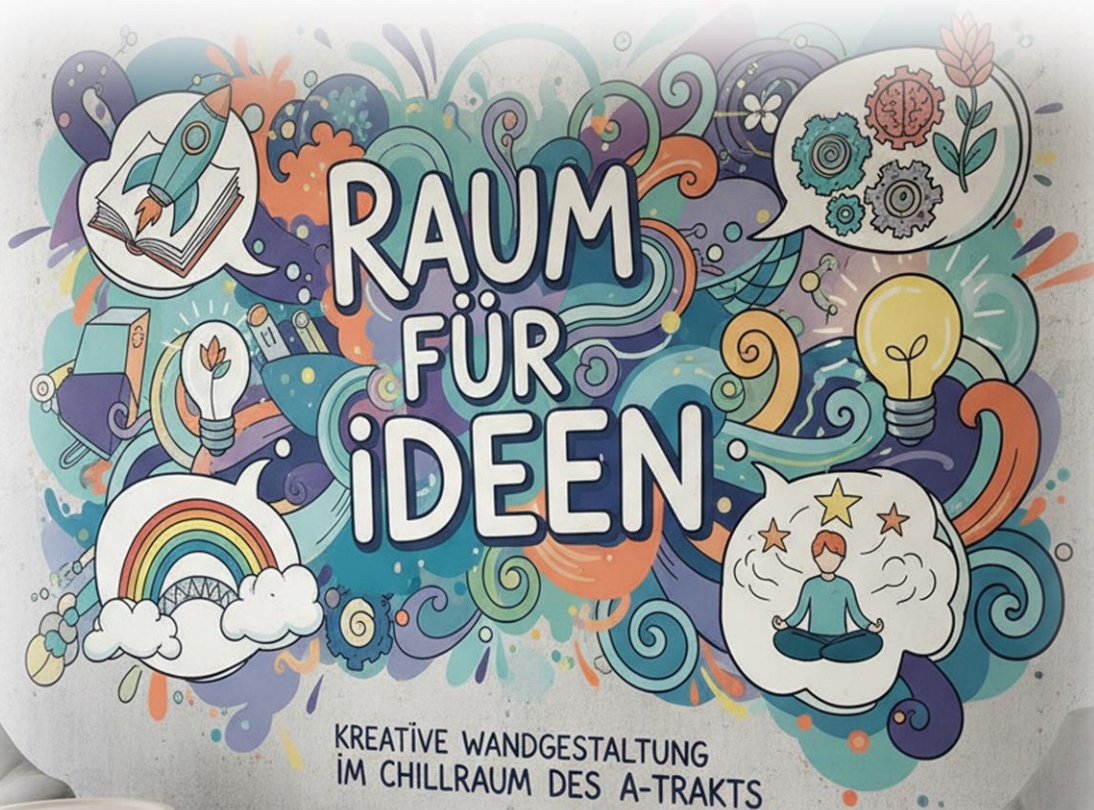
Die Teilnehmerzahl ist auf maximal 20 Personen begrenzt. Das Projekt wird von Herrn Rudert angeboten.

Wann und wo?

Das Projekt wird voraussichtlich in Leiferde stattfinden; von der zweiten bis einschließlich der sechsten Stunde.

Kosten?

Es fallen voraussichtlich Materialkosten von ca. 2–3 Euro an (Bastelmaterial, Filmposter, Pappen/Plakate zur Präsentation der Ergebnisse, Farbkopien etc.).



Der Chillraum im A-Trakt ist mehr als nur ein Aufenthaltsraum:

Er ist Treffpunkt, Rückzugsort, Denkraum und sozialer Mittelpunkt der Oberstufe.

Daher soll der Raum neu gedacht und kreativ verschönert werden.

Im Mittelpunkt des Projektes steht die Wandgestaltung:

- großflächig, ausdrucksstark und mit eurer eigenen Handschrift.

Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt:

kreative Wandbilder, themenbezogene Designs, inspirierende Zitate und grafische Elemente, Farbkonzepte mit Atmosphäre ...

Euer Raum. Eure Ideen. Eure Gestaltung!

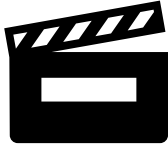
Jahrgänge: 10 - 12

maximale Teilnehmerzahl: 25

Projektleitung: Frau Schwitalla & Frau Mersch



35. Projekt



Stop Motion Film(e)



Wenn du Lust hast, dich kreativ auszutoben und eine eigene Geschichte in einem Stop Motion Film zu verwirklichen, dann bist du hier richtig.

Aber Moment – was ist Stop Motion eigentlich?

→ Es werden einzelne Bilder aufgenommen, die im Anschluss aneinandergelagert und schnell abgespielt werden. So entstehen zum Beispiel auch Trickfilme.

In diesem Projekt kannst du, alleine oder in einer Gruppe, einen **eigenen Film** drehen, die Story ist dabei ganz dir überlassen. Am Ende der Projektwoche wirst du also mindestens ein richtiges Produkt erschaffen haben. Gearbeitet wird mit der App **Stop Motion Studio**.

Voraussetzungen: Es werden keine besonderen Vorkenntnisse benötigt, lediglich ein Handy oder, noch besser, ein iPad. Spaß am Herumprobieren und eine gewisse Vorliebe für Filme und Geschichten sind sicherlich hervorragende Voraussetzungen. Je nach dem, was du und deine Gruppe für eine Story „verfilmen“ wollt, müsstet ihr eigene Requisiten und Material mitbringen.

Klassenstufen: ab Jahrgang 10

Anzahl: maximal 12

Das Projekt wird immer von der 1. bis zur 5. Stunde in Meinersen stattfinden.

Ich freue mich auf dich und deine kreativen Ideen!

Herr Hogräfer

Stickereien nach Maria Sibylla Merian

Maria Sibylla Merian hat ihre Leidenschaft für Raupen, Schmetterlinge und Pflanzen in vielen Bildern und Darstellungen festgehalten. In der Projektwoche wollen wir uns gemeinsam mit Euch auf ihre Spuren begeben und ihre Motive mit Nadel und Faden zum Leben erwecken. Dazu könnt Ihr aus einzelnen Motiven wählen oder aber auch Eurer eigenen Kreativität freien Lauf lassen und diese dann auf dem Stoff festhalten. Bei diesem Projekt sind keine Vorerfahrungen nötig. Wir freuen uns auf Euch und eine schöne Projektwoche.

Organisatorisches:

Material: Schere, Block, Schreibzeug und Nadeln in verschiedenen Stärken sind mitzubringen.

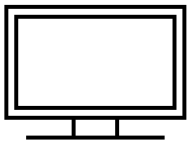
Stoff und Garne können selbst mitgebracht werden, sind aber auch vorrätig.

Wer Kleidungsstücke, wie z. B. T-shirts, besticken möchte, muss diese selbst mitbringen.

Kosten: 5 €

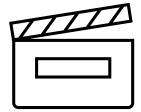
Jahrgangsstufen: alle

Projektleitung: Frau Heumann und Frau Schultalbers



“The Big Bang Theory, Modern Family & Friends”

Sitcoms – explaining life



Du hast eine der oben genannten Sitcoms gesehen und erfreust dich am Sitcom Genre? Super! Dann herzlich willkommen beim Projekt „Sitcoms – explaining life“. Wir schauen uns gemeinsam an wie das Wohlfühlgenre konstruiert ist.

- Szenenanalyse
- Charakteranalyse
- Konstruktion des typischen Humors
- Und alles, was dich sonst noch interessiert

Das Ziel ist es gemeinsam eine eigene Sitcom-szene zu produzieren. Des Weiteren darfst du gerne im Rahmen deiner eigenen Interessen kreativ werden: Möchtest du zusätzlich eine Broschüre, einen Podcast oder eine Charakteranalyse deines Lieblingscharakters erstellen?

Die Möglichkeiten sind nahezu endlos und die Freude an Sitcoms sind der Kern dieses Projekts. Das Projekt findet auf Englisch statt, weshalb Interesse am Sprechen und Schreiben in englischer Sprache dir deine Projektwoche erheitern.

Ich freue mich auf dich!

Ilona Keberlein

Klassenstufe: 8-12

Anzahl: 10-20



"Dieses Foto" von
Unbekannter Autor ist
lizenziiert gemäß [CC BY-
NC-ND](#)

Mausefallenautos

Habt ihr Lust, ein kleines Rennen mit einem selbst gebauten Mausefallenauto zu fahren? Dann seid ihr hier genau richtig!

In diesem Projekt werden wir Fahrzeuge bauen, die von einer Mausefalle angetrieben werden. Vorerfahrungen sind nicht nötig.

Die für die Durchführung benötigten Mausefallen werden in einer Sammelbestellung angeschafft.

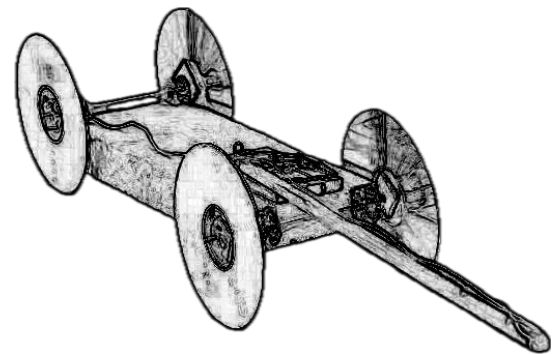
Die weiteren Materialien und Werkzeuge müssen selbst besorgt werden.

Um die Kosten gering zu halten, solltet ihr schon einmal geeignete Materialien für Räder, Achsen und Karosserie sammeln. Gut geeignet sind alte CDs für die Räder. Für die Achsen eignen sich Schaschlikspieße aus Holz.

Weiterhin werden folgende Bastelmaterialien und Werkzeuge benötigt:

2 Stck. Pappe (idealerweise mehrlagiger Verpackungskarton, 14cmx25cm), evtl. ein gleich großes Stück Styropor, Bindfaden, mehrere Strohhalme

Cuttermesser, Schere, Klebstoff (mögl. Heißklebepistole) und Lineal, Zirkel, Bleistift, Papierklebeband und evtl. Panzerband.



Material: s. o.

Teilnehmer: alle Jahrgänge

Teilnehmerzahl: max.: 20

Kosten: ca. 0,7 € für eine Mausefalle

Projektleitung: Herr Blanke

Kopf & Herz – Erfolg im Leben

Ziele erreichen und Mensch bleiben

Erfolg im Leben – was bedeutet das?

Gute Noten, Karriere, Sport, Geld?
Oder Freundschaft, Gesundheit und Zusammenhalt?

Wir beschäftigen uns mit Themen wie:

- Motivation und Disziplin
- Sport und mentale Stärke
- Schule, Zukunft und Karriere
- Beziehungen und Freundschaft
- Erfolg und Glück im Leben



Wie wird man erfolgreich?

Was macht ein erfülltes Leben aus?

Kann man ehrgeizig sein und trotzdem ein guter Mensch bleiben?

Gemeinsam gehen wir diesen Fragen auf den Grund.

Was erwartet dich im Projekt?

- Gespräche über Motivation, Ziele und persönliche Entwicklung
- Beispiele aus Sport, Gesellschaft und Alltag anschauen
- Über Rückschläge, Durchhaltevermögen und Ehrlichkeit diskutieren
- Über Teamgeist, Empathie und Gemeinschaft sprechen
- In Gruppen eigene Ideen und Projekte entwickeln

Mögliche Ergebnisse können zum Beispiel Präsentationen, Podcasts, Interviews, Diskussionen oder kreative Beiträge zum Thema sein.

Ich freue mich auf dich!

Frau Alakuş

Klassenstufen: 8 – 12

Anzahl: ca. 12 – 20 Schüler:innen