|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KOV-AG Angebote im 1. Halbjahr des Schuljahres 2022/23**  Start: ab Montag, 05.09.2022, sofern nicht anders angegeben | | | | | | | |
|  | **Spannendes aus dem Sachunterricht**  (Frau Zöller) | | Wir beschäftigen uns mit Fragen und Themen aus dem Sachunterricht, die so nicht im Unterricht behandelt werden, wie zum Beispiel: Dinosaurier, Weltraum, Steinzeit, Entdecker und Erfindungen. Dabei wollen wir auch noch experimentieren und forschen. Vielleicht fallen euch ja auch noch spannende Themen ein?! | | | | |
| **Klasse 4** | **dienstags** | | **14.30-15.30 Uhr** | **N 1.09 (**1. Stock im Neubau) | **Grönenbergschule Melle** | **ca. 12 TN** |
| Mathematik.png | **Die Mathematik-werkstatt**  (Frau Ostermöller) | | Wir beschäftigen uns gemeinsam mit Knobelaufgaben, Logicals, mathematischen Spielen, Aufgaben zur Strategiebildung und mathematischen Aufgaben und Problemen. Wenn sich das für dich nach Spaß anhört und du Freude an der Mathematik hast, bist du bei uns richtig! | | | | |
| **Klasse 3** | **donnerstags** | | **14.30 - 15.30 Uhr** | **N 1.09** (1. Stock im Neubau) | **Grönenbergschule Melle** | **ca. 12 TN** |
| Code your life | **"Lego Spike-Roboter - Der Roboter-Baukasten für Scratch-affine Lego-fans"**  (Frau Bolte) | | Mit den LEGO-Spike-Baukästen können einfache Robotik-Einstiegsprojekte gebaut und auch komplexere Konstruktionen erstellt werden. Der HUB, das Herzstück des LEGO-Spike-Roboters wird mit Scratch, einer Drag-and-drop-Programmiersprache programmiert. So kann er dann in Bewegung gesetzt werden und unterschiedliche Handlungen ausführen.  Wir werden in der AG vorgegebene Programme ausprobieren, uns später aber auch selbst Programme ausdenken. Wer mit Freude Lego baut, Spaß am Programmieren hat und die Vielseitigkeit der Robotik kennenlernen möchte, ist in der AG genau richtig. | | | | |
| **Klasse 3-4** | **dienstags, 14tägig** | | **14.00 - 15.30 Uhr** | **LeRie-Lernwerkstatt** | **GS Riemsloh** | **12 TN** |
| Programmierer, Computer Programmierung Clip art - Es png herunterladen -  1677*1920 - Kostenlos transparent Computerbetreiber png Herunterladen. | **Programmier - AG**  (Herr Kaufmann) | | Du programmierst unterschiedliche Computer-Spiele mit den Plattformen code.org, Scratch, arcade.makecode.com und weiteren und beschäftigst dich mit dem Programmieren einfacher Roboter. Dabei kannst du dich kreativ ausleben und durchblickst die Logik des Programmierens. Für Computer-Anfänger/innen und Fortgeschrittene. | | | | |
| **Klasse 4-6** | **mittwochs, 14tägig**  **Start: 14.09.2022** | | **14.00 - 15.30 Uhr** | **Computerraum (erstes Treffen in der Aula der Grundschule im orangen Gebäude)** | **Lindenschule Buer** | **max. 10 TN** |
| Bilder – Klappbrett | Gratis Vektoren, Fotos und PSDs | **Stop-Motion-Filme** | | Wie ist der erste Film entstanden? Was ist ein Thaumatrop? Und welche Besonderheiten weist eigentlich ein Stop-Motion-Film auf?  All diesen Fragen wollen wir im Rahmen der AG auf den Grund gehen und im Anschluss daran natürlich selbst aktiv werden.  Dich erwarten sowohl kreative Aufgaben, wie zum Beispiel das Schreiben und Gestalten eines eigenen Storyboards,  als auch technische Aufgaben beim Drehen und Schneiden eures eigenen Films. Wenn das interessant für dich klingt, dann melde dich gerne an, damit es bald schon heißt: Film ab! | | | | |
| **Klasse 3** | **dienstags, 14tägig**  **Start:13.09.2022** | | **14.00 – 15.30 Uhr** | **Raum E 07** | **GS Wellingholzhausen** | **ca. 12 TN** |
| **KOV-AG Angebote im 1. Halbjahr des Schuljahres 2022/23**  Start: ab Montag, 05.09.2022, sofern nicht anders angegeben | | | | | | | |
| Bilder – Klappbrett | Gratis Vektoren, Fotos und PSDs | **Stop-Motion-Filme** | | Wie ist der erste Film entstanden? Was ist ein Thaumatrop? Und welche Besonderheiten weist eigentlich ein Stop-Motion-Film auf?  All diesen Fragen wollen wir im Rahmen der AG auf den Grund gehen und im Anschluss daran natürlich selbst aktiv werden.  Dich erwarten sowohl kreative Aufgaben, wie zum Beispiel das Schreiben und Gestalten eines eigenen Storyboards,  als auch technische Aufgaben beim Drehen und Schneiden eures eigenen Films. Wenn das interessant für dich klingt, dann melde dich gerne an, damit es bald schon heißt: Film ab! | | | | |
| **Klasse 4** | **dienstags, 14tägig** | | **14.00 - 15.30 Uhr** | **Raum E 07** | **GS Wellingholzhausen** | **ca. 10 TN** |
| http://thomas-ittermann.de/images/africa/egypt/hieroglyphs.gif | **Auf in die**  **Vergangenheit – „Das antike Griechenland“**  (Frau Dahlmann-Kruckemeyer)  Beginn: 14.9.2022 | | Was weißt du über das **antike Griechenland**? Wie lebten die **Menschen**? Wie wurden **Sklaven** behandelt? Welche Personen gehören zur griechischen **Gesellschaft**? Wer war **Perikles**? Und was war die **attische Demokratie**? Das antike [**Griechenland**](https://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Griechenland) hat, genauso wie die alten Ägypter und das römische Reich, die **Entwicklung Europas** maßgeblich geprägt. Daher wird es auch die Wiege Europas genannt, weil hier von Philosophen, Wissenschaftlern und Dichtern schon sehr früh sehr viel geleistet wurde. Aber wir interessieren uns in der AG auch für das ganz normale Leben der Griechen. Wie sahen ihre Häuser und Städte aus? Gingen die Kinder zur Schule? Was wurde gegessen und getrunken? Wenn du eine Antwort auf all diese Fragen möchtest, dann bist du in dieser AG genau richtig! | | | | |
| **Klasse 3-5** | **mittwochs, 14tägig** | | **14.00 - 15.30 Uhr** | **Raum 303, 3. Stock** | **GS im Engelgarten** | **ca. 12 TN** |
| schach | **Strategiespiele - Schach**  (Herr Loheide) | | Das Denkspiel Schach gibt Raum für kreative Ideen und ist gut geeignet, logisches Denken, Reaktionsvermögen und Konzentration zu fördern. Mit der Fähigkeit, Probleme am Schachbrett aus eigener Kraft lösen zu können, gewinnst Du Optimismus und Selbstvertrauen. Das gehaltvolle Spiel für Dich zu entdecken, dabei möchte ich Dir helfen. | | | | |
| **Klasse 3-8** | **mittwochs, 14tägig** | | **13.55 - 15.30 Uhr** | **Raum 102** | **Gymnasium Melle** | **ca. 12 TN** |
| Globus | **AG Geocaching**  (Herr Beck,  Herr Lübbert) | | In dieser AG lernen interessierte Schülerinnen und Schüler die „Geheimnisse“ des Geocachings (digitale Schatzsuche) kennen. Dabei lernen sie, wie man einen Cache sucht und versteckt und gelangen an viele interessante Orte in der Stadt Melle. | | | | |
| **Klasse 4-8** | **dienstags, 14tägig** | | **13.55 - 15.30 Uhr** | **Raum 250 (Erkunderaum)** | **Gymnasium Melle** | **max. 20 TN** |
| Vollbild anzeigen | **Mathe-Knobel-AG**  (Frau Nülle) | | Du hast Spaß an Knobelaufgaben? Dich interessiert nicht nur das Ergebnis, sondern auch der Weg zur Lösung? Dann komm zu uns in die Mathematik AG! Hier wird getüftelt und geknobelt. Es werden mathematische Probleme entdeckt, Lösungen entwickelt und spannende Rätsel gelöst. Außerdem bereiten wir uns auf die OMO vor. | | | | |
| **Klasse 4** | **montags** | | **13.55 - 14.40 Uhr** | **Raum 104** | **Gymnasium Melle** | **ca. 12 TN** |