










## KOV-AG Angebote im 1. Halbjahr des Schuljahres 2022/23

Start: ab Montag, 05.09.2022, sofern nicht anders angegeben

	<b>Spannendes aus dem Sachunterricht</b> (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?!			
	<b>Klasse 4</b>	<b>dienstags</b>	<b>14.30-15.30 Uhr</b>	<b>N 1.09 (1. Stock im Neubau)</b>	<b>Grönenbergschule Melle</b>	<b>ca. 12 TN</b>
	<b>Die Mathematikwerkstatt</b> (Frau Ostermüller)		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!			
	<b>Klasse 3</b>	<b>donnerstags</b>	<b>14.30 - 15.30 Uhr</b>	<b>N 1.09 (1. Stock im Neubau)</b>	<b>Grönenbergschule Melle</b>	<b>ca. 12 TN</b>
	<b>"Lego Spike-Roboter - Der Roboter-Baukasten für Scratch-affine Legofans"</b> (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.			
	<b>Klasse 3-4</b>	<b>dienstags, 14tägig</b>	<b>14.00 - 15.30 Uhr</b>	<b>LeRie-Lernwerkstatt</b>	<b>GS Riemsloh</b>	<b>12 TN</b>
	<b>Programmier - AG</b> (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.			
	<b>Klasse 4-6</b>	<b>mittwochs, 14tägig</b> <b>Start: 14.09.2022</b>	<b>14.00 - 15.30 Uhr</b>	<b>Computerraum (erstes Treffen in der Aula der Grundschule im orangen Gebäude)</b>	<b>Lindenschule Buer</b>	<b>max. 10 TN</b>
	<b>Stop-Motion-Filme</b>		Wie ist der erste Film entstanden? Was ist ein Thaumotrop? 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!			
	<b>Klasse 3</b>	<b>dienstags, 14tägig</b> <b>Start:13.09.2022</b>	<b>14.00 – 15.30 Uhr</b>	<b>Raum E 07</b>	<b>GS Wellingholzhausen</b>	<b>ca. 12 TN</b>



# KOV-AG Angebote im 1. Halbjahr des Schuljahres 2022/23

Start: ab Montag, 05.09.2022, sofern nicht anders angegeben

	<b>Stop-Motion-Filme</b>		<p>Wie ist der erste Film entstanden? Was ist ein Thaumotrop? Und welche Besonderheiten weist eigentlich ein Stop-Motion-Film auf?</p> <p>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.</p> <p>Wenn das interessant für dich klingt, dann melde dich gerne an, damit es bald schon heißt: Film ab!</p>			
	<b>Klasse 4</b>	<b>dienstags, 14tägig</b>	<b>14.00 - 15.30 Uhr</b>	<b>Raum E 07</b>	<b>GS Wellingholzhausen</b>	<b>ca. 10 TN</b>
	<b>Auf in die Vergangenheit – „Das antike Griechenland“</b> (Frau Dahlmann-Kruckemeyer)		<p>Was weißt du über das <b>antike Griechenland</b>? Wie lebten die <b>Menschen</b>? Wie wurden <b>Sklaven</b> behandelt? Welche Personen gehören zur griechischen <b>Gesellschaft</b>? Wer war <b>Perikles</b>? Und was war die <b>attische Demokratie</b>? Das antike <b>Griechenland</b> hat, genauso wie die alten Ägypter und das römische Reich, die <b>Entwicklung Europas</b> 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?</p> <p>Wenn du eine Antwort auf all diese Fragen möchtest, dann bist du in dieser AG genau richtig!</p>			
	<b>Klasse 3-5</b>	<b>mittwochs, 14tägig</b>	<b>14.00 - 15.30 Uhr</b>	<b>Raum 303, 3. Stock</b>	<b>GS im Engelgarten</b>	<b>ca. 12 TN</b>
	<b>Strategiespiele - Schach</b> (Herr Loheide)		<p>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.</p>			
	<b>Klasse 3-8</b>	<b>mittwochs, 14tägig</b>	<b>13.55 - 15.30 Uhr</b>	<b>Raum 102</b>	<b>Gymnasium Melle</b>	<b>ca. 12 TN</b>
	<b>AG Geocaching</b> (Herr Beck, Herr Lübbert)		<p>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.</p>			
	<b>Klasse 4-8</b>	<b>dienstags, 14tägig</b>	<b>13.55 - 15.30 Uhr</b>	<b>Raum 250 (Erkunderraum)</b>	<b>Gymnasium Melle</b>	<b>max. 20 TN</b>
	<b>Mathe-Knobel-AG</b> (Frau Nülle)		<p>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.</p>			
	<b>Klasse 4</b>	<b>montags</b>	<b>13.55 - 14.40 Uhr</b>	<b>Raum 104</b>	<b>Gymnasium Melle</b>	<b>ca. 12 TN</b>

## KOV-AG Angebote im 1. Halbjahr des Schuljahres 2019/20

Start: ab Montag, 11.02.2019, sofern nicht anders angegeben

	<b>Medien – eine heiße Spur</b> (Frau Olsen)		Medien umgeben uns, wir nutzen sie täglich. Aber wie werden sie eigentlich gemacht? Wie geht es zu in den unterschiedlichen Medienbranchen? Blicke mit der Medien-AG hinter die Kulissen und gestalte selbst, wenn es um Zeitungen, Radio, Film und Internet geht. Je nach eurer Interessenlage legen wir unseren Schwerpunkt gemeinsam fest. Eventuelle Termine wie zum Beispiel einen Ausflug zum Radio werden wir gemeinsam nach Absprache festlegen. Komme zum ersten Treffen am 04.09. und entscheide mit!			
	Klasse 6-8	mittwochs, 14tägig	13:50-15.25 Uhr Start: 04.09.2019	Bibliothek	Gymnasium Melle	ca. 12 TN
	<b>NaWi-AG</b> (Frau Fieberg)		Physik, Chemie, Mathematik oder Biologie waren schon immer deine Leidenschaft? Du suchst schon länger nach einer Gelegenheit naturwissenschaftliche Themen in Ruhe genauer zu erforschen? Du würdest gerne mal alleine oder zusammen mit anderen ein eigenes Experiment kreieren? Du wolltest schon immer mal ein neues naturwissenschaftliches Phänomen entdecken? Du möchtest bei der Teilnahme an naturwissenschaftlichen Wettbewerben betreut werden? Wenn etwas davon auf dich zutrifft, dann bist du in der <b>NaturWissenschaftlichen-AG</b> herzlich willkommen!			
	Klasse 7-12	freitags	13.50-15.25 Uhr Start: 06.09.2019	Raum 142	Gymnasium Melle	Ca. 20 TN