

Ganztagsangebote am HGGT



Der **Schulclub** bietet Angebote Montag – Donnerstag bis 16:00 Uhr und Freitag bis 14:30 Uhr durch Frau Böttger und Frau Hunger. Über aktuelle Angebote des Schulclubs wird per Aushang informiert.

Die **Nachhilfeangebote** „Schüler helfen Schülern“ werden nach Bedarf gebildet. Eine Liste mit den aktuellen Lerngruppen findet ihr im Aushang.

Pen-&Paper-Rollenspiel (Klasse 5-10)	In dieser neuen AG tauchen wir zusammen ein in die Welt von <i>Dungeons & Dragons</i> , dem bekanntesten Pen-&Paper-Rollenspiel der Welt. Pen-&Paper ist eine spaßige Mischung aus Gesellschaftsspiel, Erzählung und Improvisationstheater, bei der die Mitspieler gemeinsam in die Rollen mutiger Abenteurer schlüpfen und mithilfe von Stift, Papier und Würfeln fantastische Welten bereisen.
Mathematische Knobeien (Klasse 5-6)	Du löst gern mathematische Knobelaufgaben und Rätsel oder spielst gern Logikspiele? Dann komme zu uns – gemeinsam macht es noch mehr Spaß! Wir knacken zusammen knifflige Aufgaben und entwickeln die besten Strategien bei Denkspielen. In der AG bereiten wir uns auch auf mathematische Wettbewerbe, zum Beispiel die Mathematik-Olympiade und den Känguru-Wettbewerb, vor.
Kunst (Klasse 5-10)	Durch den Charakter einer „Freien Werkstatt“ haben die Schüler und Schülerinnen vielerlei Möglichkeiten sich kreativ auszuleben und weiterzuentwickeln. Sie können unterschiedlichste Techniken ausprobieren und oder verfeinern und z. B. aquarellieren, töpfern, zeichnen, mit Pappmache arbeiten, Speckstein bearbeiten oder kleine Schmuckstücke herstellen.
Bastelfreaks (Klasse 5-6)	Die Teilnehmer erlernen handwerkliche Fähigkeiten beim Umgang mit Holz und Metall und üben das Gestalten nach eigenen Ideen und Entwürfen. Überwiegend aus Naturmaterialien werden Projekte wie mechanische Modelle mit Solarantrieb, Spiele für unseren Schulclub und elektrische Funktionsmodelle entworfen und gebaut.
Roboter (Klasse 7)	Die Schüler und Schülerinnen werden mit dem Lego EV3 Baukasten verschiedene Modelle bauen und programmieren. Somit findet ebenfalls der Einstieg in die Programmierung statt. Die AG bereitet sich auf die Teilnahme am Robosax-Wettbewerb vor.
Programmierung mit Ozaria (ab Klasse 8)	Wenn du in die Welt der Programmierung einsteigen oder deine Programmierfähigkeiten ausbauen möchtest, bist du hier genau richtig. Anhand der beiden Programmier-Lernspiele Ozaria und CodeCombat werden wir die Grundlagen der populären Programmiersprache Python kennenlernen und Schritt für Schritt fortgeschrittene Konzepte kennenlernen. Am Ende solltest du in der Lage sein, mittelgroße Programme komplett selbst zu entwickeln.
Schach (Klasse 5-10)	Du spielst gerne Schach oder möchtest das Spiel kennenlernen und dich Zug um Zug verbessern? Dann komm in die Schach AG und setze die anderen schachmatt! Bei diesem Spiel geht es nicht um Glück, sondern nur um das kluge Ziehen der Spielfiguren. Ziel ist, die Königsfigur des Gegners „Matt“ zu setzen. Das bedeutet, dass man sie im nächsten Zug schlagen könnte. Deshalb nennt man Schach auch das königliche Spiel.
Kochen und backen (Klassen 5-7)	Oh es riecht gut, oh es riecht fein..! Wir kochen und backen gemeinsam, probieren Rezepte aus und kosten unsere Ergebnisse. Außerdem sprechen wir über „gesunde Ernährung“ und sind gemeinsam kreativ im Umgang mit Lebensmitteln.
Technische Werkstatt (ab Klasse 7)	Unsere „Bastelfreaks“, die bereits handwerkliche Grundkenntnisse erworben haben, führen das Solarprojekt im Schulhaus fort und stellen einfache elektronische Schaltungen her. Sie üben sich im Umgang mit Werkzeugen und Maschinen, lernen Mess- und Prüfgeräte handhaben. Wir wollen uns mit Möglichkeiten der Nutzung alternativer Energiequellen beschäftigen und Modelle dazu entwickeln und bauen.
Chor (ab Klasse 5)	Die Mitglieder erlernen ein abwechslungsreiches und vielfältiges Repertoire (Kanons, Volkslieder, Pop-Songs, Musicalmelodien) und üben das mehrstimmige Singen. Sie bereiten verschiedene Auftritte vor, u.a. die traditionellen Weihnachts- und Sommerkonzerte in der Thumer Kirche.

Schulsanitätsdienst (Sanis) (Klasse 5-10)	Die Mitglieder unseres Sanitätsteams werden mit der freundlichen Hilfe des DRK zu sicheren und kompetenten Ersthelfern ausgebildet. Richtiges Verhalten bei Notfällen, insbesondere im Schulalltag, und die Erstversorgung von Verletzten stehen im Mittelpunkt. Die Anwendung der Kenntnisse sollen in tatsächlichen Notsituationen während des Unterrichts über eine Einsatzbereitschaft nach Dienstplan in 3er-Teams ermöglicht werden.
Schulband (Klassen 5-10)	Liebst du Livemusik mit echten Instrumenten? Bist du bereit für die große Bühne? Dann ist unsere Schulband „IRRTHUM“ bestimmt genau das Richtige für dich! Im schuleigenen Bandraum werden unter professioneller Anleitung gemeinsam bekannte Songs einstudiert und für schulinterne oder öffentliche Auftritte vorbereitet. Wer gern singt oder ein Instrument spielt, ist jederzeit herzlich eingeladen, zum Schnuppern vorbeizukommen!
3D Design und 3D Druck	Im Mittelpunkt der Tätigkeit dieser AG steht das Konstruieren von 3D Modellen mit der Software "Autodesk Fusion 360". Durch das Bereitstellen von 3D Druckern durch die Firma "Werkzeuge Eylert" aus Chemnitz, können die fertigestellten Projekte in der Schule auch in die Wirklichkeit umgesetzt werden. Weiterhin werden Einblicke in verschiedene Filamente (thermoplastische Kunststoffe) gegeben, mit denen ein 3D Drucker seine Ergebnisse erzielen kann.
Theater-AG (Klassen 8-10)	Für alle diejenigen, die gern im Rampenlicht stehen, Spaß an Sprache und Spiel haben und zusammen mit anderen kreativ sein möchten, bietet die Theater-AG den richtigen Rahmen. Wir treffen uns aller 14 Tage mittwochs – momentan in der 7. und 8. Schulstunde. Neben dem Ausbau eures schauspielerischen Talentes, der Stärkung von Selbstvertrauen und persönlicher Wirkung, soll ein eigenes Theaterstück entstehen, dass dann öffentlich aufgeführt wird.
Töpfern	Du brauchst ein Geschenk für die Oma? Du fragst dich, wie aus einem Klumpen Ton eine filigrane Vase werden kann? Du wolltest schon immer deinen eigenen Bierkrug gestalten? Du hast Mutters Lieblingstasse zerdeppert und brauchst schnell Ersatz? Dann bist du hier goldrichtig! Egal ob blutiger Anfänger oder erfahrene Töpfermeisterin, hier kannst du dich körperlich ausarbeiten und Tiefenentspannung finden! Im Mittelpunkt steht das Modellieren mit Ton sowie das anschließende Glasieren. Verschiedene Techniken und Tonsorten können ausprobiert und vertieft werden.
Nähen (Klassen 5+6)	Du wolltest schon immer mal was Hübsches oder Praktisches entwerfen und herstellen? Dann bist du in der Näh-AG genau richtig! Kuschelkissen bzw. -tiere, Utensilos, Loopschals und kleine Geschenke werden von den Kindern selbständig unter Aufsicht und Leitung von Fr. Hunger hergestellt. Unsere Näh-AG ist mit allem wichtigen Equipment ausgestattet: von Stoffscheren, über verschiedene Stoffe, Nähmaschinen und Garn. So können die Schüler und Schülerinnen direkt mit der Umsetzung ihrer kreativen Ideen loslegen.
Badminton (Klassen 7-9)	Wusstest du, dass die schnellste Sportart das Badminton Spiel ist? Tan Boon Heong aus Malaysia beschleunigte den Federball auf unglaubliche 493 km/h – Weltrekord! Viele kennen die Sportart Badminton unter dem Namen: „Federball“. Badminton meint jedoch die wettkampfbetonte Art des Federballspiels mit Netz und Schläger. Auf spielerische Art und Weise wollen wir die Sportart kennen lernen – schnelle Ballwechsel, kurze Laufwege und voller Einsatz am Netz sind dabei vorprogrammiert. Wir ergänzen Badminton hin und wieder mit Tischtennis.
Chemische Experimente (Klassen 8-10)	„Chemie ist, wenn es knallt und stinkt...“ – aber nicht nur Experimente mit Knalleffekt sind interessant und machen Spaß. Woher kommen die Effekte im Feuerwerk? Wie kann man möglichst große und schöne Kristalle züchten? Mit welchen Chemikalien kann man „magische Farbwechsel“ erzeugen? Wie kann man Blutspuren sichtbar machen? Diese und noch viele weitere Fragen können experimentierfreudige Schülerinnen und Schüler durch selbstständiges Arbeiten in der AG Chemische Experimente klären.
Schach (Klassen 5-10)	Du spielst gerne Schach oder möchtest das Spiel kennenlernen und dich Zug um Zug verbessern? Dann komm in die Schach AG und setze die anderen schachmatt! Bei diesem Spiel geht es nicht um Glück, sondern nur um das kluge Ziehen der Spielfiguren. Ziel ist, die Königsfigur des Gegners „Matt“ zu setzen. Das bedeutet, dass man sie im nächsten Zug schlagen könnte. Deshalb nennt man Schach auch das königliche Spiel.
Volleyball (ab Klasse 7)	Volleyball aus dem Schulsport kennen wir zu Genüge. In der Volleyball-AG wollen wir uns gezielt verbessern: Angriffsschläge mit harten Schmetterbällen, Blockformationen die keinen Ball hergeben und taktische Kniffe die unser Spiel auf ein neues Level heben!

