Wiba

Sonderausgabe

Projektzeitung

PGN PIRCKHEIMER-GYMNASIUM NÜRNBERG

VORWORT

Die Wiba durfte dieses Schuljahr den Projekttag begleiten und über die verschiedensten Projekte berichten. Dabei wurden wir von Schülern und Schülerinnen aus allen Jahrgangsstufen unterstützt. Ein besonderer Dank gilt auch den Organisatorinnen, Frau Schwarz und Frau Deutsch, die diesen Projekttag erst ermöglicht haben.
Ebenfalls möchten wir uns bei allen Lehrkräften bedanken, die das Presseteam mit offenen Armen empfangen haben.

So wurde uns unkompliziert ermöglicht, einen knappen Überblick über diesen besonderen Schultag am PGN zu geben, auch wenn wir natürlich nicht alle Projekte abdecken konnten. Die Auswahl hierzu erfolgte rein zufällig.
Nun wünschen wir euch aber Viel Spaß mit dieser Sondersausgabe der Wiba!

Eure Redaktion der Wiba

schuelerzeitung@pirckheimer-gymnasium.de

@wiba_schuelerzeitung

INHALTSVERZEICHNIS

PROJEKTE

Wie wird man glücklich? 3
Love Lyrics 3
Songs mit KI komponieren 4
Keramik selbst gestalten 5
Schafkopf für Anfänger und Profis 5
Römisches Essen 6
James Bond - Der Hauch des Todes 7
Paartanz 8
Kryptographie 9
Basteln für den Garten oder Balkon 9
Calisthenics 9
Parkour 10
Italienischkurs-Projekt 11
Schach (für Anfänger) 12
Impro-Theater-Workshop 13
Nürnberger Geschichte 13
Kleine Reparaturen am Fahrrad 14
Vogelnistkastenbau am Projekttag 14
Pen- and Paper – Rollenspiele 15

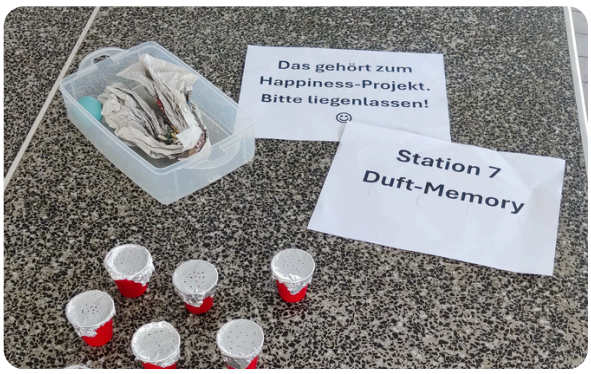
WIE WIRD MAN GLÜCKLICH?

„Das Happiness-Projekt“ - das war das einzige, was das P-Seminar Happiness anfangs als Orientierung hatte. Bald entstanden aus diesen abstrakten Wörtern greifbare Ideen, und nach einigen Aktionen sollte nun zum Ende des Schuljahres andere Schüler ganz praktisch zum Nachdenken über ihr eigenes, persönliches Glück - gemeint ist dabei die langfristige Zufriedenheit - angeregt werden.





Die Idee war also da - fragte sich nur, wie umsetzen. Schnell war klar: Es wird ein Stationenlauf, ähnlich einer Schnitzeljagd durchs Schulgelände mit dem Glück als Ziel. Die einzelnen Stationen sollten abwechslungsreich und interessant werden - zum einen natürlich, um die Aufmerksamkeit zu erhalten, zum anderen, weil es so viele verschiedene persönliche Wege zum „Glück“ gibt. Am Donnerstag, den 24. Juli 2025, war es also so weit. Insgesamt etwa 30 Teilnehmer nahmen in zwei Schichten an unserem Projekt teil. In vier Gruppen absolvierten diese unsere insgesamt zehn Stationen. Anfangs erzählt jeder von einem Flowerlebnis - ein Erlebnis, in dem man alles um sich herum vergisst, in der Tätigkeit vollständig aufgeht und diese wie von selbst „passiert“. Wir machen uns spielerisch Gedanken über unsere Traumberufe, indem wir Spion - auch bekannt als Impostor - spielen, denken darüber nach, was uns im Leben glücklich macht und welche unsere größten Stärken sind. Diese ausgemachten Stärken werden im Anschluss vom sog. „Big Five Test“ (ein Persönlichkeitstest) bestätigt, in einigen Fällen widerlegt und für fast jeden ergibt sich auch daraus eine ganz neue Erkenntnis über sich selbst. Fast schon andächtig wird es beim Ausmalen eines Mandalas. Aber auch der Spaß darf schließlich nicht fehlen: Deshalb gibt es Stopptanz, ein Puzzle und ein Erraten von Düften mit spannenden Rätseln, um zur nächsten Station zu gelangen.



Zum Schluss gibt es einen Wettbewerb: Alle treten - nun wieder gemeinsam - in zwei Gruppen gegeneinander an und müssen so schnell wie möglich, sich im Kreis an den Händen haltend, durch einen Hula-Hoop-Reifen steigen. Abschließend erhält jeder einen Zettel mit einem Kompliment, das an eine Person weitergegeben wird. Wir als Veranstalter hoffen, dass jeder Teilnehmer ein kleines bisschen glücklicher herausgegangen ist und vielleicht auch etwas Neues über sich lernen konnte.

Benjamin Burkhardt

LOVE LYRICS

“Warum bewegt uns Musik?” Mit dieser Frage begann das Projekt Love Lyrics von Frau Deutsch. Sie gliederte das Projekt in 5 Teile und begann mit der Einführung, warum uns Musik bewegt und was moderne Lyrik überhaupt ausmacht. Erst im zweiten Teil kam dann der Liebesaspekt und wohl eine der am schwersten beantwortbaren Fragen: Was ist unser Love Song Nummer 1?

Die Antworten hätten nicht unterschiedlicher sein können. So sah man, wie subjektiv wir Musik bewerten. Danach hörten wir uns Songs an und sollten sie nach der Melodie, der Rhythmik und den Emotionen, die sie bei uns hervorrufen, bewerten. Dabei kam jeder dran, selbst die, die sich in den Ecken versteckten. Die Aufgabe konnte jeder mit bester Gesundheit überstehen und wir machten im Anschluss eine kleine Pause. Dafür hat Frau Deutsch Snacks vorbereitet und man konnte sich kurz für den nächsten Teil vorbereiten. Man sollte in Gruppen oder allein seinen Lieblings-Love-Song beschreiben, entweder durch eine Zeichnung oder durch eine Mindmap, wobei jeder die Zeichnung wählte.



Manche erschufen nur ein Bild, andere einen Comic, wobei man bei diesen auch sah, wie gut sie im Fach Kunst sind. Abschließend lässt sich sagen, dass manche das Projekt vor der Durchführung als langweilig abgestempelt hätten, es nun aber doch sehr interessant fanden und es in der Gruppenarbeit teilweise wirklich witzig wurde. Es herrschte ein sehr angenehmes Arbeitsklima und man nahm eine gute Erfahrung mit.



Amrit Saini

SONGS MIT KI KOMPONIEREN



In der heutigen Gesellschaft muss man immer wieder aufpassen, was genau im Internet glaubwürdig ist und ob bzw. oder ob es von Menschenhand kommt. So zeigte Herr Bächmann, dass selbst Musik mittlerweile mit KI repliziert werden kann, welche dann zum Teil sogar besser als von Menschen ist, ein Beispiel wäre “Velvet Sundown”.



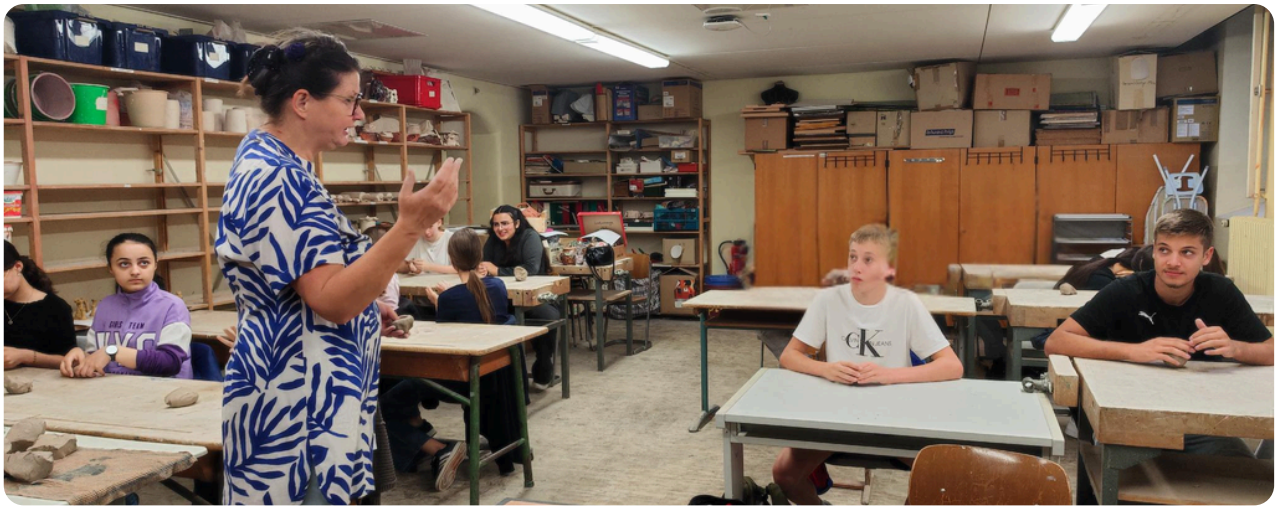
Diese Band gibt es gar nicht, die Alben sind von KI komponiert worden. So zeigte Herr Bächmann, wie man mithilfe von Suno (einer Plattform, mit der Musik von KI komponiert werden kann), wie man ohne Wissen und Talent, relativ gute Songs erschaffen kann. Dabei kann man selbst die Künstler, den Stil und die Lyrics einstellen, wobei man beachten muss, dass manche Funktionen nur durch ein Abo verfügbar sind. Die Schüler nutzten sie vielseitig, die einen für Memesongs, während andere sie für ernsthafte Songs nutzten. Ein paar Ergebnisse kann man bei Der_NDS und bei FastCrane308 sehen. Erschreckend dabei war, wie einfach es letztlich ging, indem man Lyrics von ChatGPT generieren ließ und diese dann eingab. So konnte man Musik erschaffen, bei der man nur teilweise hören konnte, dass es KI gewesen ist und manch andere es für echt halten würde.

Amrit Saini

KERAMIK SELBST GESTALTEN

Alle Schüler schauten ganz gespannt nach vorne und warteten. So richtig wusste niemand, was ihn erwartet. Frau Kabutke bereitete sich vor, indem sie den Schimmel vom Ton wegschnitt, ein paar Schüler halfen ihr dabei. Als dies erledigt war, kontrollierte sie die Anwesenheit und sammelte den Unkostenbeitrag ein.

Ihr Lieblingskompliment ist, wenn sie gutes Feedback über ihren Unterricht bekommt. (eher weglassen würde ich sagen)
Wir persönlich finden, dass Töpfern und Tonen wirklich okay ist und man es einmal ausprobieren sollte. Es ist geeignet für kreative Leute, aber auch für Personen, die einfach nur Spaß daran haben, etwas mit den eigenen Händen zu formen.



Sophia Haunfelder und Keren Muamba de Oliveira

Danach folgten erste interessante Grundinformationen über Ton, bevor der Ton endlich verteilt wurde und alle direkt loskneteten. Frau Kabutke fing an, den Schülerinnen und Schülern zu zeigen, wie man ein Daumenschälchen herstellt. Dabei formt man eine Kugel und drückt den Daumen in die Mitte, dann formt man den Rand, so wie man es will. Anschließend erklärte sie uns, dass es besonders für unsere Generation wichtig ist, die Feinmotorik zu fördern, da wir oft nur noch tippen und unsere Finger zu wenig bewegen. Im Verlauf des Projekts lernten die Kinder mehrere Techniken kennen. So auch die Wulsttechnik: Dabei rollt man eine sehr lange Schlange und formt beispielsweise eine Tasse daraus. Laut einiger Teilnehmer, die wir zum Projekt befragt haben, macht es großen Spaß und ist sehr kreativ. Einen lustigen Fun-Fact wollen wir euch nicht vorenthalten. Frau Kabutke hat verraten, dass sie am liebsten nackte, dicke Frauen tont. Hättet ihr das gedacht??? Nein, wir auch nicht. Frau Kabutke ist eher ein freier Arbeiter und möchte sich ungern auf eine Sache beschränken und sie freut sich sehr über Komplimente.

„KARTELN STATT DADDELN“ - SCHAFKOPF FÜR ANFÄNGER UND PROFIS

Wisst ihr, was Schafkopf ist? Wir wussten das nicht... Umso gespannter waren wir darauf, was uns in diesem Projekt erwartet. Herr Haid und Herr Gier haben zu Beginn die Tische so verschoben, dass immer 4 Schülerinnen und Schüler an einem Tisch Platz haben. Alle benötigten eine App auf ihrem Handy, in der zweiten Hälfte des Projekts wurde dann aber mit echten Karten gespielt. Es wurden neben jeder relevanten einzelnen Spielkarte auch die Regeln erklärt. Ziel des Projekts war es, dass am Ende alle Teilnehmer dieses Kartenspiel spielen können und die Grundlagen einigermaßen verstanden haben. Der Großteil der SuS wird es wohl nochmals privat Zuhause spielen und fast alle waren sich einig, dass sie spielen, um Spaß zu haben, nicht unbedingt nur um zu gewinnen.



Die anfängliche Unsicherheit und Unkenntnis wich rasch. Die meisten haben uns erzählt, dass ihre ersten Gedanken, als sie die Regeln hörten, ungefähr so waren: „Was ist das?“, „Ich bin total überfordert...“. Am Ende haben aber alle das Spielprinzip verstanden und hatten großen Spaß. So wurde dem Spiel im Schnitt eine 8,5 von 10 gegeben. Wir persönlich finden die Regeln sind wirklich schwer, aber wenn man es gelernt hat, macht es richtig Spaß. Das Spiel ist für jeden geeignet, der gerne Karten spielt.



Sophia Haunfelder und Keren Muamba de Oliveira

RÖMISCHES ESSEN

Es gab vier Speisen und vier Gruppen, sodass jede Gruppe für eine Speise verantwortlich war.

1. **Globuli:** Nachspeise mit Quark
2. **Puls:** ein Eintopf mit Bulgur und Suppengemüse
3. **In ovis apalis:** Gekochte halbe Eier mit Pinienkernen in Honigsauce
4. **Moretum Frischkäse:** Schafskäse mit Petersillen und Knoblauch

Uns fiel gleich die große Professionalität auf. Es wurde alles sehr hygienisch zubereitet, denn alle hatten Gummihandschuhe an.



Besonders toll war es, dass die Gruppe am Ende alles verkosten durfte. Mehr dazu bei unserer Geschmacks-kritik weiter unten.

(1) Globuli ist eine Nachspeise, die vor allem aus Quark, Gries und Honig besteht. Die die Gruppe hat wahnsinnig fleißig gearbeitet und wir waren uns sofort sicher, dass es gut schmecken wird. Es sieht richtig lecker aus. Die Globulis werden dann mit Honig, Sesam und Mohn serviert.

(2) Die Pulsgruppe hat es auch sehr gut gemacht, obwohl es viele Tränen wegen der Zwiebeln gab ;)
Die Speise wird aus Bulgur, Suppengemüse, Weißweinessig und weiteren Ingredienzen zubereitet. Wenn alles geschnitten und vorbereitet wurde, wird das Ganze in einem Topf gekocht, bis es fertig ist.

(3) Bei in ovis apalis handelt es sich um das Eiweiß eines Hühnereis, welches mit einer Masse aus Eigelb, Pinienkerne, Olivenöl und ein bisschen Honig gefüllt wird. Diese Gruppe war am frühsten fertig. Das Gericht ist aber vielleicht auch am leichtesten, wenn man das so sagen kann :) Dennoch hat das Ergebnis voll überzeugt.

(4) Moretum ähnelt auch sehr dem griechischem Gericht Zaziki, nur ist noch mehr Knoblauch enthalten und es hat eine festere Konsistenz.
Wir durften es mit Fladen probieren, es hat sehr lecker geschmeckt.
Es war nur ein bisschen zu klumpig, aber ganz ehrlich, dafür, dass die Schüler das zum ersten Mal gemacht haben, ist es ihnen sehr gut gelungen!

Nachdem die Gruppen aufgeräumt haben, konnten wir das Essen probieren. Hier unsere Geschmackskritik im Detail:

Globuli:
Die kleinen Quarkbällchen waren sehr süß wegen des Honigs, der über die Bällchen glasiert wurde. Sie waren von außen knusprig frittiert und von ihnen weich und schwammartig, also wirklich außerordentlich lecker.
10/10

Moretum:
Der Aufstrich mit Schafskäse, Petersillen, Olivenöl und Knoblauch ist sehr lecker, auch wegen seiner Konsistenz. Die Kombination von Fladenbrot und Moretum ist umwerfend gut, deswegen empfehlen wir es uneingeschränkt.
10/10

In ovis apalis:
Sehr lecker! Vor allem die Füllung, sie war süß und herzhaft und dann in Kombination mit den Pinienkernen... MEGA!
9/10

Puls:
Es war auch lecker. Ein bisschen scharf vielleicht, doch lecker! Der Bulgur, das Suppengemüse und die dennoch passende Schärfe harmonierten echt gut.
8/10

Elisabeth Reichert und Kira Dolhopolova

IAN FLEMINGS „JAMES BOND - DER HAUCH DES TODES"

In Begleitung von Frau Kästle analysierten wir den Film „Der Hauch des Todes" und verglichen die charakteristischen Eigenschaften eines Bond-Filmes.
Wir arbeiteten sowohl Lieder als auch Buchausschnitte heraus und erkannten so Unterschiede und Gemeinsamkeiten in Film und Buch. So richtig bewusst war es mir gar nicht, dass die berühmte Filmreihe ursprünglich den Büchern entsprang.
Frau Kästle lebt förmlich für die Bond-Reihe und brachte uns mit ihrer PowerPoint und ihren interaktiven Fragen die 007-Reihe so nahe wie noch nie. Sie erzählte uns auch von ihrem spontanen Vortrag im Casablanca Kino, welches die



Bildquellen: https://www.jamesbond.de/die-filme/filme-mit-timothy-dalton/der-hauch-des-todes

komplette Filmreihe im Kino zeigt, und wie sie einen Vortrag über dem Film hielt, ohne dies vorher mit dem Kino abgesprochen zu haben. Überzeugungskraft und genug Hintergrundwissen genügten, um diesen Vortrag zu halten, und mal ganz ehrlich, wer von uns hätte so etwas spontan auf die Bühne gezaubert?
Aus einem Besuch ins Casablanca Kino wurde leider nichts, was sich aber überhaupt nicht negativ auf das Projekt auswirkte. Schließlich schauten wir den Film bei entspannter Atmosphäre im Klassenzimmer und konnten die Übereinstimmungen und klassischen Szenen gleich selbst sehen.
Hierzu zählen die Action-Szene am Anfang jedes Bond-Filmes sowie das legendäre Intro mit Sicht durch das Kanonenrohr, jedoch eben auch die Unterschiede dieses Filmes. So stellt sich James Bond nach einer Action-Szene wie gewohnt vor mit „Mein Name ist Bond, James Bond" - man sieht, wie er förmlich schwer atmet und auch mitgenommen von der Aktion ist, ganz anders als man es sonst von dem eleganten stets bemühten Gentleman gewohnt ist.


Bildquellen: https://www.jamesbond.de/die-filme/filme-mit-timothy-dalton/der-hauch-des-todes

Insgesamt hat die Bond Reihe einen ganz eigenen, unerreichbaren Stil, sodass jeder der Action und Geheimdienst interessant findet, hier auf seine Kosten kommt.

Ben Paulus



PAARTANZ - ZWISCHEN DREHUNG, SCHRITTEN UND TAKTGEFÜHL

Wenn im Sportunterricht das Thema Paartanz auf dem Plan steht, hört man zwangsläufig Vorurteile, wie: "Das ist so altmodisch", oder: "Das ist nur etwas für Mädchen". Die Geschichte des Paartanzes hat ihre Wurzeln weit in der Vergangenheit, im europäischen Adel des 15. und 16. Jahrhunderts, was aber keinesfalls bedeutet, dass dieser sich nicht weiterentwickelt hat. Vor allem im 20. Jahrhundert gewannen lateinamerikanische Tänze zunehmend an Popularität, wie beispielsweise "Rumba" oder "Cha-Cha-Cha". Eben genannte sind auch heutzutage, neben dem "Discofox", beliebte Standardtänze, die auch für Anfänger bestens geeignet sind. Jene konnte man beim Projekttag kennenlernen, wenn man das Projekt Paartanz gewählt hatte.



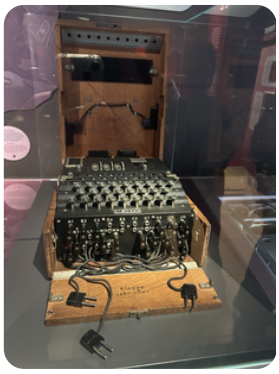
Nachdem sich alle Teilnehmer eingefunden hatten, wurde schnell festgestellt, dass die meisten noch gar keine Vorerfahrungen hatten.

Das war aber überhaupt nicht schlimm, da Frau Hartmann und Frau Krauß bei jedem der drei Tänze zuerst einmal die Grundschritte erklärten. Dabei übten die Tanzpartner zuerst getrennt und anschließend zusammen zur Musik. Doch bevor andere Figuren eingeübt werden konnten, musste zuerst noch die Handhaltung der beiden Tanzpartner vorgezeigt werden (ja, es gibt verschiedene). Als das alles einigermaßen rund lief, konnten endlich die Figuren einstudiert werden. Dabei ist vor allem aufgefallen, dass die Person, die die "Frau" getanzt hat, viel mehr Variation hatte als der "Mann". Damit jeder am Ende zur Musik tanzen konnte, wurde natürlich tatkräftig vom Tanzpartner sowie den Lehrerinnen unterstützt. Die Anfangs ungewohnten Bewegungen sahen schnell routiniert aus und die größte Herausforderung war überwunden - als Laie sah es fast so aus, als würden alle Teilnehmer schon länger tanzen. Nun stand dem freien Tanzen zur Musik nichts mehr im Weg. Insgesamt war das Projekt ein voller Erfolg und besonders der Spaß wurde hervorgehoben. Laut der Teilnehmer hatte das Projekt auf jeden Fall einen Mehrwert, insbesondere im Hinblick darauf, in Zukunft womöglich einen Tanzkurs zu besuchen. Auch das Konzept des Projekttages wurde positiv aufgefasst, da man so die Möglichkeit hatte, Neues auszuprobieren und einen kreativen Ausgleich zum Schulalltag zu haben.

Antonie Duschek

KRYPTOGRAPHIE

Unser Projekttag startete damit, dass Herr Wörler und Frau Luther-Will uns einen kurzen Einblick über die Anwendungsgebiete der Kryptographie gaben. Anschließend konnten wir mit Hilfe einer selbst gebastelten Caesar-Scheibe eine einfache Verschlüsselungstechnik ausprobieren und in einigen Aufgaben auch versuchen, kodierte Worte wieder zu entschlüsseln.





Im Museum für Kommunikation hat uns anschließend ein Museumsführer viel beigebracht – vor allem über Kommunikation und Kryptographie. Wir lernten etwas über verschiedene Verschlüsselungsmethoden aus den letzten Jahrzehnten und verstanden, wie wichtig es ist, Nachrichten, Bilder und andere Daten zu verschlüsseln. Die Führung war interessant und informativ. Insgesamt war es eine spannende Gelegenheit, etwas Neues über digitale Sicherheit und geheime Kommunikation zu erfahren.

Dijle Polat und Frau Luther-Will

BASTELN FÜR DEN GARTEN ODER BALKON

Samenbomben, auch Seedbombs genannt, sind kleine, steinharte Kugeln, die mit einer ganzen Menge Blumensamen gefüllt sind. Sie können geworfen, gerollt oder geschleudert werden, um an ihrem Zielort für eine bunte Blumenpracht zu sorgen. Nach dem Angießen oder dem nächsten Regenschauer weicht die Kugel auf, die Samen beginnen zu keimen und entwickeln sich in den nächsten Tagen und Wochen zu einem wahren Insektenbuffet für Hummeln, Bienen und Schmetterlinge.



Im Projekt standen die Sorten „Bienenwiese“ und „Schmetterlingstreff“ zur Auswahl. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer stellten fleißig ihre Samenbomben her.



Das war aber nicht die einzige Beschäftigung im Projekt. Es gab auch die Option, Steine als Deko für den Garten oder Balkon zu bemalen. Alle waren hochmotiviert, ihrer künstlerischen Seite an den Steinen freien Lauf zu lassen. Dabei sind unglaubliche Werke entstanden

Preetham Pallepogu

CALISTHENICS - MIT FRAU SCHULZ UND HERR STICH

Am Projekttag wurde es für einige Oberstufenschülerinnen und -schüler sportlich – draußen und bei Regen. Unter der Leitung von Frau Schulz und Herrn Stich ging es ans Calisthenics-Training.



Auch wenn es geregnet hat, wurde fleißig trainiert: Liegestütze, Klimmzüge, Dips – alles mit dem eigenen Körpergewicht. Es ging nicht darum, wer am stärksten ist, sondern darum, sich zu bewegen, etwas Neues auszuprobieren und gemeinsam aktiv zu sein.
Frau Schulz und Herr Stich haben die Gruppe super begleitet, immer wieder motiviert und gezeigt, dass Sport auch bei schlechtem Wetter richtig Spaß machen kann. Ein Projekt, das in Erinnerung bleibt – nicht wegen des Regens, sondern wegen der guten Stimmung und dem starken Teamgefühl.

Raphael Amrakhov, German Prytula und Ferdinand Burkhardt

PARKOUR – MIT KREATIVITÄT UND BEWEGUNG DURCH DIE PROJEKTWOCHE

Was ist eigentlich Parkour?

Parkour ist eine moderne Bewegungskunst, bei der man Hindernisse aller Art – egal ob Mauern, Bänke, Geländer oder Turngeräte – möglichst effizient überwindet. Dabei geht es nicht um Wettkampf, sondern um Körperbeherrschung, Technik und den eigenen Weg durch einen Parcour. Ziel ist es, sich flüssig und kontrolliert durch den Raum zu bewegen – mit Sprüngen, Rollen, Klettern und Balancieren.



So lief das Projekt ab

Unser Projekt begann mit einem gemeinsamen Aufwärmen: Von 8:15 bis 8:30 Uhr machten wir Übungen zur Mobilisation, leichte Laufübungen und Koordinationsspiele, um unseren Körper auf die kommenden Bewegungen vorzubereiten.



Anschließend ging es an das Techniktraining. Wir lernten grundlegende Bewegungsformen des Parkours kennen, darunter:

- Präzisionssprünge (zielgenaues Springen und Landen),



- Katzensprünge (Kong Vaults) über Kästen,



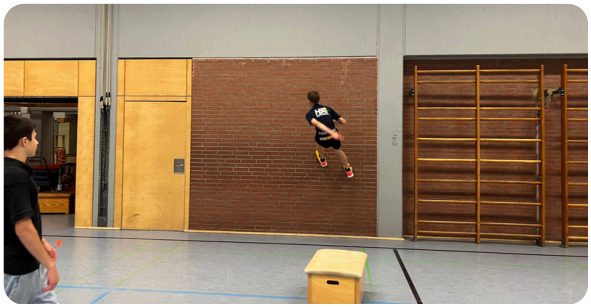
- Rollen zur sicheren Landung,
- Balancieren und Hangeln, um Gleichgewicht und Griffkraft zu trainieren.

Mit Hilfe von Kästen, Bänken, Matten und weiteren Geräten bauten wir einfache Hindernisse auf, an denen wir die Techniken üben konnten. Dabei halfen uns die Lehrkräfte, die Bewegungen sauber und sicher auszuführen.
Im weiteren Verlauf des Projekts durften wir dann eigene Parcours planen und aufbauen. In kleinen Gruppen überlegten wir uns kreative Strecken durch die Halle. Dabei war alles erlaubt, solange es sicher war. Anschließend testeten wir gegenseitig unsere Parcours und gaben uns Rückmeldung.

Der Fokus lag auf flüssiger Bewegung, Körperkontrolle und dem Umgang mit der eigenen Angst – denn manche Hindernisse wirkten zuerst herausfordernd, waren aber mit etwas Übung gut zu bewältigen.
Zum Abschluss jeder Einheit reflektierten wir kurz: Was hat gut funktioniert? Wo bin ich über mich hinausgewachsen? Welche Bewegung war besonders spannend?

Was uns besonders gefallen hat
Am meisten Spaß gemacht hat uns, dass Parkour kein starrer Sport ist – es gibt kein „so musst du das machen". Jeder konnte in seinem eigenen Stil teilnehmen und sich ausprobieren. Außerdem war es toll zu sehen, wie man mit Kreativität aus Turngeräten spannende Strecken bauen kann.
Auch der Zusammenhalt in der Gruppe war stark: Man feuerte sich gegenseitig an, unterstützte sich bei schwierigen Bewegungen und entwickelte gemeinsam neue Ideen.





Was wir gelernt haben
Neben den sportlichen Fähigkeiten – wie Kraft, Koordination, Ausdauer und Beweglichkeit – haben die Teilnehmer auch wichtige persönliche Erfahrungen gemacht:

- Selbstvertrauen aufbauen
- Ängste überwinden
- Im Team arbeiten
- Kreativität entfalten

Unser Fazit – Ein persönlicher Rückblick
Wir fanden das Projekt unglaublich motivierend – nicht nur, weil wir so viel Neues gelernt haben, sondern weil man richtig gemerkt hat, wie man als Gruppe zusammenwachsen kann. Viele von ihnen haben sich Dinge zugetraut, die sie am Anfang für unmöglich hielten. Besonders stolz sind wir darauf, dass man sich an schwierige Sprünge herangewagt und sie am Ende auch gemeistert hat.
Auch der Lehrer war begeistert vom Einsatz der Gruppe. Er lobte die Zusammenarbeit, die Kreativität beim Aufbau der Parcours und den respektvollen Umgang miteinander.

Berra Kulaksiz und Onyx Ekpe

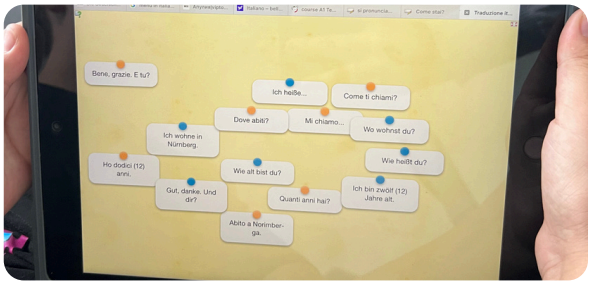
UNSER ITALIENISCHKURS-PROJEKT – LERNEN MIT GENUSS!

Italienischkurs für Einsteiger – ganz ohne Notendruck, aber mit viel Spaß, Teamwork und einem süßen Finale. Hier erfahrt ihr, wie unser Projekt ablief und warum Italienisch lernen mehr ist als nur Grammatik und Vokabeln. Bekannte Wörter entdecken – Italienisch ist uns näher als gedacht.
Zu Beginn haben wir uns auf die Suche nach bekannten Wörtern gemacht. Überraschung: Viele italienische Begriffe kennen wir schon – vom Espresso über Pizza bis Bravo! So merkten wir schnell: Italienisch ist gar nicht so fremd, wie man denkt.



Die richtige Aussprache – Musik in unseren Ohren
Im nächsten Schritt ging es um die Aussprache. Unsere Lehrerin hat uns gezeigt, wie weich und melodisch Italienisch klingt. Wir übten das typische r-Rollen und lernten einfache Ausspracheregeln.

Basic-Wörter lernen – das Sprach-fundament
Mit der richtigen Aussprache im Gepäck starteten wir mit Basiswörtern: Begrüßungen wie Ciao, Buongiorno oder Come stai?. Wir machten Memory-Spiele, kleine Wettbewerbe und digitale Übungen auf den iPads, um die neuen Wörter zu festigen. Die interaktiven Aufgaben halfen uns, spielerisch zu lernen und unser Wissen direkt anzuwenden.



Erste Konversationen – Sprechen macht Spaß!
Schon bald konnten wir kleine Dialoge führen. In Zweiergruppen stellten wir uns gegenseitig vor, fragten nach dem Namen, Alter oder Wohnort. Wir übten auch typische Szenen wie im Café oder im Supermarkt – natürlich mit viel Lachen und kleinen Versprechern, die dazugehören.

Plural lernen – Mehrzahl, aber bitte italienisch
Jetzt wurde es grammatikalisch: Pluralformen standen auf dem Programm. Wir lernten, dass im Italienischen die Endungen für die Mehrzahl oft -i oder -e sind. Klingt kompliziert? War es gar nicht! Mit bunten Kärtchen, Liedern, iPad-Übungen und vielen Beispielen konnten wir die Regel gut verinnerlichen.

Finale: Eis essen – La dolce vita zum Schluss
Als krönender Abschluss mussten wir Eis auf italienisch bestellen. Un gelato alla fragola, per favore! – und genossen das Ergebnis unserer Mühen. Lernen kann eben doch lecker sein!

Unser Fazit
Der Italienischkurs war mehr als nur Unterricht – es war eine Reise in eine neue Sprache und Kultur. Wir haben nicht nur Wörter und Grammatik gelernt, sondern auch den Mut gefunden, Neues auszuprobieren. Besonders cool fanden wir die Arbeit mit den iPads, die das Lernen abwechslungsreich und modern gemacht haben. Und das Beste: Einige von uns überlegen jetzt sogar, Italienisch als Wahlfach zu wählen!



Berra Kulaksiz und Onyx Ekpe

SCHACH (FÜR ANFÄNGER)

Unter der Leitung von Herrn Steger, dem aktuellen Vereinsmeister des „Schachklub Nürnberg 1911 e. V.“, nahmen viele interessierte Schülerinnen und Schüler der 5. und 6. Jahrgangsstufe an seinem Projekt „Schach“ teil. Sowohl bereits erfahrene Spieler als auch Schachanfänger waren dabei. Am Anfang ging es erst einmal mit den Basics los.
„„Wie werden Felder benannt?“
„Wie heißt diese Figur?“
„Wie bewegt sich die Dame?“
„Wie gewinnt man?“
„Was bedeutet Remis?“
Auch konkrete Spielstellungen wurden betrachtet und gemeinsam überlegt, welcher Zug in dieser Position der beste sein könnte. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren mit Begeisterung dabei und versuchten, ihr bereits erlerntes Wissen anzuwenden.
Doch was wäre ein Schachkurs ohne praktisches Spielen? Das war natürlich ein großer Fokus in diesem Projekt. Der Teil, auf den alle gewartet hatten.

Alle setzten sich in Zweiergruppen zusammen, um sich gegenseitig herauszufordern. Manche mussten eine Niederlage einstecken. Andere gingen siegreich aus der Partie hervor. Wieder andere gaben sich mit einem Unentschieden zufrieden.



Preetham Pallepogu

IMPRO-THEATER-WORKSHOP

Das PGN ist eine Schule mit theatraler Bildung. Gerade deshalb ist es undenkbar, dass am Projekttag ein Theater-Workshop fehlen würde.
Frau Windhorst und Herr Habermann haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Praxiswissen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu erweitern.
„Für Theater ist der Körper sehr wichtig. Man braucht Mimik und Gestik!", betonte Frau Windhorst.
Im Projekt wurden mehrere Spiele gespielt, bei denen genau diese Punkte gefragt waren.
Bei einem Spiel fügten sich alle in Zweiergruppen zusammen. Das Ziel war, das Motto „Morgens nach dem Aufstehen" ohne Worte darzustellen. Dabei stellte sich ein Partner vor, vor einem Spiegel zu stehen, während der andere Partner den Spiegel darstellte. Danach wurden die Rollen getauscht. Es geht dabei vor allem darum, die Körpersprache des Gegenübers so genau wie möglich zu lesen, um es nachahmen zu können.
„Es gibt keinen hohen Anspruch. Es geht nur darum, genau hinzuschauen und auf den Partner zu achten."
Herr Habermann meinte: „Man kann auch theoretisch aufs Klo gehen und erstmal ne halbe Stunde kacken."
„Verwandlungszentrum" war ein weiteres Spiel. Hierbei stellten sich alle in einem großen Kreis auf. Eine Person bewegte sich mit einer bestimmten Rolle im Kreis, änderte dann die Rolle und gab sie an eine andere Person weiter. Dabei gab es alle möglichen Ausgänge. Es fing harmlos an, zum Beispiel wie eine Krabbe herumzulaufen. Es wurde unterhaltsamer, als die Rollen eines Cowboys und eines Instamodels maßlos übertrieben dargestellt wurden. Schließlich versetzten sich Leute in die Rolle eines Betrunkenen und warfen sich brutalst auf den Boden.
Das nächste Spiel heißt „Emotionsquadrat". Es gab eine Ecke für Langeweile, eine für Trauer, eine für Freude und eine für Wut.
Auch bei diesem Spiel hielt man sich nicht zurück. In der Ecke für Freude sprang man vor Freude beinahe aus dem Fenster. In der Ecke für Wut entwickelte sich sogar eine Schlägerei. Die meiste Aufmerksamkeit zog jedoch Herr Habermann in der „Freudeecke" auf sich. Mit seinen übertriebenen Bewegungen schien er völlig in seinem Element zu sein. Wir anderen wussten an diesem Punkt nicht, ob wir lachen oder weinen sollten.



Preetham Pallepogu

NÜRNBERGER GESCHICHTE - EXKURSION MIT SCHWERPUNKT FEMBOHAUS

Unser Tag begann damit, dass wir über die verschiedenen Meilensteine Nürnbergs recherchierten. Dann gingen wir zu der Nürnberger Kaiserburg. Von den alten



Gemäuern aus hatten wir einen tollen Blick über die Stadt. Wir lernten viel über die Bedeutung der Burg im Mittelalter, besichtigten den tiefen Brunnen und die beeindruckende Kapelle. Danach ging es ins Stadtmuseum, das in einem historischen Bauwerk, dem Fembohaus, untergebracht ist. Dort erfuhren wir weitere Details über die Geschichte Nürnbergs und konnten alle Räume sowie die zahlreichen historischen Gegenstände erkunden. Besonders spannend warn die interaktiven Stationen wie die VR-Brille, mit der man die ehemalige Hauptsynagoge am Hans-Sachs-Platz virtuell begehen konnte- Auch die Ausstellung zur Entwicklung der Stadt konnte überzeugen.
Zum Schluss machten wir einen kurzen Abstecher zum Fraunhofer IIS. Leider konnten wir dort nicht mehr viel unternehmen, da bereits eine andere Veranstaltung lief. Trotzdem bekamen wir einen kurzen Einblick in die Arbeit des Instituts, welches unter anderem das MP3-Format mitentwickelt oder auch etwas zur Energieeinsparung bei U-Bahnen beigetragen hat.



Yasmina Murat

KLEINE REPARATUREN AM FAHRRAD MIT HERRN EICHHOLZ UND HERRN GRÜßNER

Im Rahmen des Projekttags bot Herr Eichholz gemeinsam mit Herrn Grüßner ein praktisches und nützliches Projekt für alle Fahrradbesitzer an: „Kleine Reparaturen am Fahrrad“.

In einem Raum voller Räder, Werkzeug und Motivation lernten die Teilnehmenden, wie man einfache Probleme am Fahrrad selbst behebt – ganz ohne Werkstatt.



Ziel des Projekts war es, mehr Selbstständigkeit im Umgang mit dem Fahrrad zu gewinnen – und ganz nebenbei auch ein bisschen nachhaltiger unterwegs zu sein. Ein Projekt, das nicht nur Wissen vermittelt hat, sondern sicher auch den ein oder anderen Drahtesel wieder auf die Straße bringt.



Raphael Amrakhov und German Prytula

VOGELNISTKASTENBAU AM PROJEKTTAG

Am Projekttag hatten wir die tolle Gelegenheit, selbst einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer heimischen Vögel zu leisten. Herr Gick und Herr Reinhold haben uns erklärt, wie man einen Vogelnistkasten baut. Der Tag begann mit einer kurzen Erklärung der Werkzeuge. Einige von uns haben am Projekttag das erste Mal mit Bohrmaschine und Säge gearbeitet.

Mit Holz, Schrauben, Nägeln und ein bisschen Geschick haben wir im Laufe des Tages unsere eigenen Nistkästen gebaut.
Dabei lernten wir nicht nur, wie man das Holz richtig zuschneidet und zusammenfügt, sondern auch, worauf es bei der Gestaltung ankommt. Wichtig ist, dass der Kasten wetterfest ist, eine passende Größe hat und einen Eingang, der nur für kleine Vögel zugänglich ist, sodass ein Marder die kleinen Vögel nicht fressen kann. So schützen wir die Vögel vor Räubern und sorgen für einen sicheren Brutplatz.
Am Ende des Tages konnten wir stolz unsere fertigen Nistkästen mit nach Hause nehmen oder im Schulgarten aufhängen. Jetzt hängt bei uns im Schulgarten ein kleines Zuhause für Meisen, Sperlinge und andere Singvögel. Es war ein spannender Tag voller Spaß und dem guten Gefühl, etwas für die Natur getan zu haben.



Simon Hoffmann

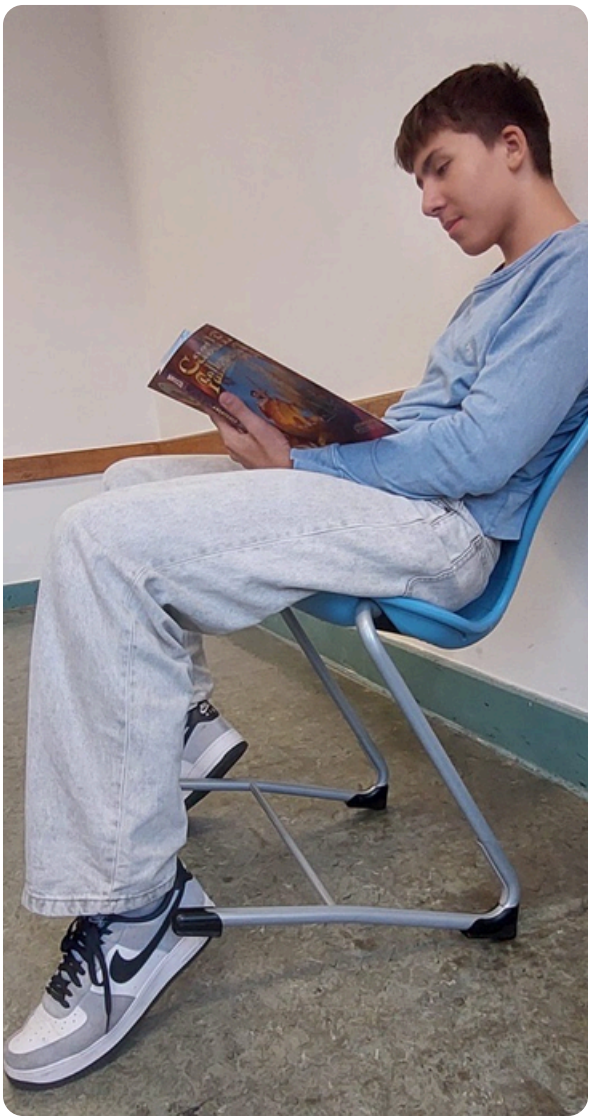
PEN- AND PAPER - ROLLENSPIELE

Der Begriff „RPG“ ist heute den meisten Leuten geläufig. Die Abkürzung steht für „Role-playing game“ (zu Deutsch: „Rollenspiel“). Es gibt viele Computerspiele, die in die Kategorie „RPG“ fallen. Dazu gehören bekannte Titel wie „The Legend of Zelda: TotK“, „Cyberpunk 2077“ oder „Elden Ring“.
Herr Sendner lehrt: „RPGs gab es auch damals schon. Es gibt jedoch einen Generationenunterschied: Ihr lernt Rollenspiele größtenteils auf dem Computer kennen. Zu meiner Zeit, als es noch keine Computer gab, spielten wir viel Pen-and-Paper-Rollenspiele.“



Pen-and-Paper-Rollenspiele sind gewiss nicht ausgestorben. Den Titel „Dungeons & Dragons” haben die meisten schon einmal gehört, auch wenn sie ihn nicht unbedingt zuordnen können. Weitere bekannte Pen-and-Paper-Spiele sind „Das Schwarze Auge“, „Pendragon“ oder „Warhammer 40K“. Die Auswahl ist sehr breit gefächert. Es gibt fantastische Welten. Andere sind historisch angelegt. Wieder andere haben einen futuristischen Touch.
Herr Sendner war aber nicht nur ein begeisterter Pen-and-Paper-Spieler.
Tatsächlich war er sogar Co-Autor eines Rollenspiels. Er schrieb 2009 bei dem Rollenspiel „Wege nach Tharun” mit.
„Wie kam es dazu? Naja, ich habe eben gute Beiträge in einem Online-Forum gepostet. So kontaktierte mich ein Typ aus Berlin und rekrutierte mich schließlich.“
Im Ganztagsprojekt ging es darum, einen guten Eindruck von Pen-and-Paper-Spielen zu erhalten und zu lernen, wie sie funktionieren. Das geht natürlich am besten praktisch.
Also starteten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Herrn Sendner als Gamemaster eine neue Kampagne. In der Fantasiewelt gründeten sie zusammen eine Party, bestehend aus einem Nordlandbarbaren, einer Glücksritterin, einem Hexenjäger, einer Grauhexe und einem Zwergenpriester. Jede Figur verfügt über besondere Fähigkeiten, weshalb sie aufeinander angewiesen sind.
Ihre Reise starteten sie gemeinsam in einem Kloster der Fantasieregion Alba. Ein Mönch führte sie durch das Kloster und brachte sie schließlich zum Abt. Dieser gab ihnen ihre erste Quest: Inmitten eines brutalen Überfalls wurde ein mumifizierter Arm eines Heiligen mit Heilkraft gestohlen. Diesen galt es zu finden und zurückzubringen. Sie machten sich auf die Reise.

Kurz bevor die Nacht einsetzte, schlugen sie ihr Lager auf. Zwar waren vermehrt unheimliche Geräusche zu hören, aber es passierte nichts. Am nächsten Tag fanden sie getrocknetes Blut, Kleidungsfetzen und zerbrochene Ausrüstung. Die Spuren führten nach Süden, wo sie eine ungewöhnliche Entdeckung machten. Ein kreisförmiges Gebiet mit 30 Metern Durchmesser, das nur nach Tod schrie. Tote Pflanzen, toter Boden, Tierkadaver. Es handelte sich um dunkle Magie. Die Gruppe setzte ihre Reise fort. An einer Lichtung angekommen, erkannten sie die Spuren eines alten Lagerplatzes. Es war kein normaler Lagerplatz, sondern ein Lagerplatz mit Totenschädeln. Bei ungenauer Betrachtung waren sie leicht mit Menschenschädeln zu verwechseln, doch es handelte sich um die Schädel anderer Kreaturen. Um herauszufinden, was geschehen war, machte die Grauhexe von ihrer Magie „Befragung der Toten“ Gebrauch, aber es war nichts Klares herauszuhören. Stattdessen hörte sie lautes Geschrei. Ein Kreischen voller Schmerz und Wut. Ein unerträgliches Leiden.
Wie geht es nun weiter? Wer ist dafür verantwortlich? Wird die Party den Arm finden und zurückholen können?



Preetham Pallepogu