

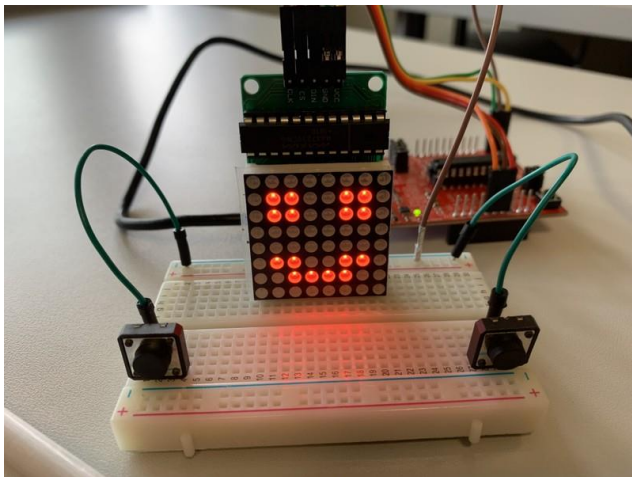
Spiele jeglicher Art

Bridge – ein Spiel ohne gezinkte Karten

Hier konnten die Schülerinnen und Schüler das Kartenspiel „Bridge“ erlernen. Viele von ihnen hatten schon Vorkenntnisse im Spiel mit



Karten, jedoch konnte bisher keiner „Bridge“. Nach dem Erlernen der Regeln ging es ans Spielen. Außerdem ging es darum, verschiedene Techniken zum Siegen zu entwickeln.



Fehler in der Matrix

Das ist ein ziemlich gutes Stichwort – denn bis die 64 Lampen jener Matrix richtig programmiert waren, waren viele Stunden Theorie und eine Menge Feinarbeit von Nöten. Die Teilnehmer programmierten Microcontroller, im Prinzip Computer im Kleinformat. Egal

ob Emojis, Ampelsysteme oder Minispiele – allesamt sahen sie toll aus! Der eifrige Projektleiter Herr Geisler mit Unterstützung von Frau Gojdka brachte den 20 Schülerinnen und Schülern der Jahrgänge 5 bis 9 das nötige Feingefühl bei. Morpheus wäre stolz auf sie!

„Wir zocken nicht nur!“

Gleich am Anfang räumte die Projektleitung mit Vorurteilen auf. Die sechs Q1-Schüler erarbeiteten fiktive E-Sportteams samt Planung, Finanzierung und Präsentation – oldschool auf Plakaten. Somit hockten die 13 Schüler der Jahrgänge 8 bis E nicht nur den ganzen Tag am Computer. Doch der Spielspaß kam natürlich auch nicht zu kurz. Und das ist auch gut so!



Wahre Magie oder doch nur heiße Luft?

Zauberei ist dem Zuschauer ein Rätsel, jedoch konnten die Schülerinnen und Schüler mit diesem Projekt mal hinter die Kulissen gucken. Sie konnten jegliche Kartentricks ausprobieren und haben gelernt, jemanden im Bann des Zauberns zu verblüffen. Bei angenehmer Atmosphäre wurden die Tricks geübt und untereinander gezeigt.



„Wir bleiben analog“

Traditionelle Kartenspiele sind nur für ältere Generationen? Weit gefehlt! Unter der Leitung von Frau Jeß und Frau Manzke lernen Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 8-Q1 Skat und Doppelkopf zu spielen.

Die Kartenspiele kann man schnell lernen und sie sind überaus praktisch, denn ein Kartenspiel kann man leicht mitnehmen und fast überall spielen – auch ohne WLAN!



Dynastie Monopoly

WiPo ist langweilig und trocken? Fünf interessierte Schüler des E-Jahrgangs bezeugen das Gegenteil, denn sie lernten eine andere Perspektive des Faches kennen. Unter der Leitung von Frau Apitz und Frau Petersen wurden Gesellschaftsspiele mit politischem oder wirtschaftlichem Charakter gespielt. Der Spaß war also garantiert.

