

BAND-AG

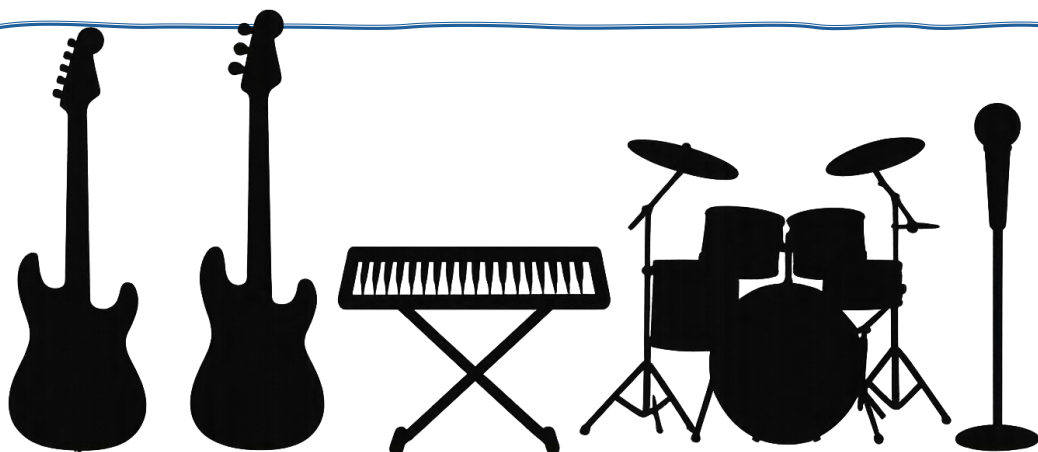


ROCK, BLUES, POP

Wann: Jeden Dienstag 8. Stunde

Wo: Raum 312

Los geht's am 14.10.2025



neue AG #### neue AG #### neue AG #### neue AG

Basketball am RFG

Wann?

- 12.02. (Donnerstag)
- 15:00 bis 16:00

Wo?

- große Turnhalle



FOTOGRAFIE AG

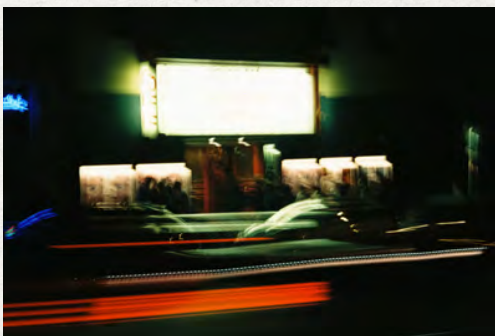
In der **Fotografie-AG** lernst du, wie aus schnellen Schnappschüssen **starke Bilder** werden. Ganz egal, ob du noch nie bewusst fotografiert hast oder schon gerne Bilder machst – Vorkenntnisse brauchst du keine!

Unser Ziel ist es, nicht nur Fotos zu machen, sondern mit Bildern etwas zu erzählen. Du kannst dein **eigenes Projekt** umsetzen – von Porträtfotografie über Architektur, Natur oder Street-Fotografie bis hin zu experimentellen Ideen.

Deine Fotos bleiben nicht unsichtbar:

Geplant sind **Ausstellungen** in der Schule, Beiträge für Schulveranstaltungen und die Schulhomepage. Vielleicht nehmen wir sogar an einem **Fotowettbewerb** teil.

**ZEIGE DIE WELT AUS DEINEN AUGEN
IN DER FOTOGRAFIE-AG!**



WANN?

Erste Termine:
Dienstag 8. Stunde

Weitere Termine
auch während der
Pausenzeiten
möglich

WAS BRAUCHST DU?

Nur dein Smartphone!

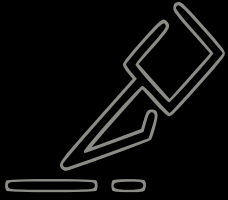


**WEITERE
MÖGLICHKEITEN**

Cyanotopie
Analoge Fotografie



MAKERSPACE-AG



DESIGNEN · PLOTTEN · AUFKLEBEN

In der Makerspace-AG entwirfst du eigene Motive und setzt sie mit dem Plotter praktisch um.

R a u m 1 0 7

D i e n s t a g 1 5 : 1 5 U h r

 **F a h r r ä d e r**  **T a s s e n**  **e i g e n e I d e e n**



Volleyball AG

Jeden Dienstag in der 8. Stunde



Alle Schülerinnen und Schüler der **7. & 8. Klassen**

Ort: Turnhalle

Lehrkraft: Herr Riese

Kein Vorwissen notwendig

AG PROGRAMMIEREN

für Klasse 7 & 8

★ **Tüfteln. Coden. Ideen zum Leuchten bringen!**

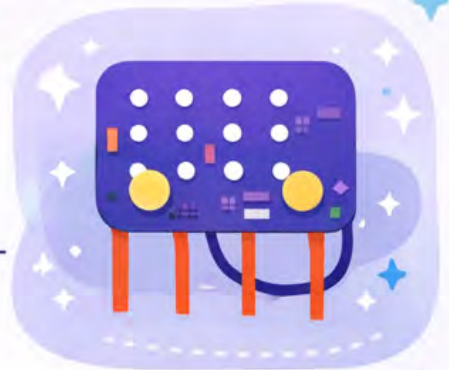
kreativ

mit Technik gestalten

ohne Vorkenntnisse

Du hast Lust, **eigene Ideen mit Technik umzusetzen?**

In der AG **Programmieren** probierst du aus, wie man kleine Computer programmiert und damit spannende Projekte entwickelt – zum Beispiel Spiele, Lichter, Musik, Sensoren oder smarte Alltagsideen.



Die AG ist für alle, die neugierig sind –
auch für **Schüler*innen**, die **Technik** nicht nur benutzen,
sondern selbst gestalten möchten.

Das erwartet dich:

- einfache Einstiege ins Programmieren
- kreative Projekte mit Microcontrollern
- gemeinsames Tüfteln und Ausprobieren
- Raum für deine eigenen Ideen

Keine Vorkenntnisse nötig – nur Neugier, Lust aufs Ausprobieren und Spaß am Selbermachen!



Wann & wo?



Mittwoch • 15:00 Uhr



Computerraum



Mach mit!

Bring deine Ideen mit!

Strong GIRLS

AG FÜR MÄDCHEN

Stark sein bedeutet mehr als körperliche Stärke: Es geht auch um Mut, Durchhaltevermögen, Vertrauen in sich selbst – und um die Kraft einer starken Gemeinschaft.

In der Strong Girls AG probieren wir gemeinsam neue Bewegungen aus und stellen uns kreativ selbstgewählten Herausforderungen.

Ihr gestaltet die AG mit:

Ob Fitness-Challenges, Tanz- oder Social-Media-Trends, Yoga, Entspannung oder eure eigenen Ideen – bringt eure Wünsche und Projekte mit und wir probieren sie gemeinsam aus.

SEI DABEI!

WANN UND WO?

Große Turnhalle
mittwochs, 15:15 Uhr
1. Termin: 25.03.2026



Frau Dageförde

PROJEKT: SCHULGARTEN



Wir nehmen am Schulwettbewerb „Berlin im Einsatz – Strategien für einen starken Bevölkerungsschutz im Klimawandel“ der Berliner Feuerwehr teil und möchten dafür unseren Garten als Videoprojekt nutzen, um kreative Ideen zum Thema zu zeigen.

Sprich Herrn Nazari an, falls du Lust hast, am Projekt teilzunehmen.

Wir treffen uns mittwochs um 15.15 Uhr in Raum 108.

Grüner Klassenraum - wiederentdeckt.

Die **Klima-AG** möchte diesen „Raum“ wieder zu leben erwecken.

PROJEKT: DAS GROßE RÄTSEL

RÄTSEL UND KNOBEL

- 4G

Idee ist es, dass wir am Ende der AG ein **großes Rätsel für die kommenden Generationen des RFG's bereitstellen.**

Art des Rätsels: Die Art ist stark inspiriert vom Spiel "The Witness".



Wie sollen die Rätsel aufgebaut sein?

Ähnlich wie im Spiel "The Witness" wird der rätselnden Person nicht direkt erklärt, wie die Aufgaben zu lösen sind. Stattdessen werden Prinzipien und Regeln durch einfache Beispiele vermittelt, sodass das Verständnis über Trial & Error entsteht. Dabei entwickelt die spielende Person eigene Theorien darüber, wie einzelne Schritte des Rätsels funktionieren könnten.

Die Rätsel sind modular aufgebaut:

Immer wieder werden neue Regeln an neuen Orten „vorgestellt“. An anderen Stellen werden diese Regeln anschließend miteinander kombiniert, wodurch neue und komplexere Herausforderungen entstehen.

Diese Herangehensweise möchten wir auch nutzen.

Interessiert, am Projekt teilzunehmen?

Komm rum (dienstags um 15.15 Uhr in Raum 108) oder sprich Herrn Nazari an.