

Nr	Projekt	Betreuer	Klasse von	Klasse bis	Kosten	Projektbeschreibung
1	Grenzüberschreitungen	Wad, Wit	5.	7.	ggf. Verkehrsticket, Eintrittsgelder und Picknick für unterwegs	Wir überschreiten Grenzen im wörtlichen wie im übertragenen Sinn – wir verlassen unsere Komfortzone und überschreiten wandernd Ländergrenzen.
2	Die olympischen Schulsportspiele des OHG	Bel, Rap	5.	7.		In diesem Projekt verwandeln wir uns in echte Olympioniken. Gemeinsam veranstalten wir die olympischen Schulsportspiele des OHG. In unterschiedlichen Sportarten und ganz im Sinne des olympischen Gedankens werdet ihr in diesem Turnier gemeinsam Sport treiben.
3	Bumerangbau	Al	5.	8.	7 €	Wir bauen selbst Bumerange aus Schichtholz (sägen, feilen, schleifen, lackieren) und versuchen, sie auch so zu werfen, dass sie wieder zu uns zurückkommen. Bringt Lust zur Handarbeit mit und etwas Geduld, falls es nicht beim ersten Versuch klappt. Spaß wird es auf alle Fälle machen.
4	OHG-Schulgarten	Bur, Bar, Rin	5.	10.		Fortführung der Gestaltung des kleinen Schulgartens auf dem Pausenhof. Bepflanzung der bestehenden Hochbeete und Planung weiterer Beete, Planung und Bau einer Bewässerungsanlage, Gestaltung von Sitzmöglichkeiten, etc. Wer Interesse und Spaß an Gartengestaltung und Gartenarbeiten hat, ist in diesem Projekt genau richtig :-)
5	Glück	Voe	5.	11.		Wie wird man zu einem glücklichen Menschen?
6	Spiel & Spaß in der analogen Welt	Cl, Zi, Rol	5.	11.	5 €	Klassische analoge Spiele (neu) kennen lernen, ausprobieren, erfinden und gestalten.
7	Zeit zu Spielen – analog!	Dok, Kus	5.	11.	5 €	Habt ihr Lust, einfach mal wieder ein paar einfachere oder auch mal komplexere Spiele (des Jahres) auszupacken und euch mit euren MitschülerInnen auf dem Brett oder mit Karten zu duellieren? Dann seid ihr bei uns goldrichtig!
8	Zwischen Schatzsuche und Entrümpelung	Sca, Scb	5.	11.		In den unzähligen Kellerräumen unter unserem Gebäude schlummern nicht nur Schätze aus vielen Jahrzehnten OHG-Geschichte, sondern leider auch eine ganze Menge Dinge, die sich nach ihrer letzten Ruhestätte auf der Mülldeponie sehnen. Wir wollen die Projektwoche nutzen, um die Kellerräume auszumisten, noch nutzbare Dinge aufzubereiten und einer neuen Verwendung innerhalb der Schule zuzuführen und für das Schulfest einen Flohmarkt mit spannenden Fundsachen vorbereiten.
9	Kreativwerkstatt	Dyc, Krz	5.	11.	ca. 10 €	Wer also Lust auf die Erkundung der Katakomben hat, Dreck nicht scheut, Kreativität und vielleicht auch ein bisschen handwerkliches Geschick mitbringt und sich zudem gut von alten Dingen trennen kann, ist bei uns genau richtig.
10	Stoffe färben mit Pflanzenfarben	Sel, Ec	5.	11.	5 €	Gemeinsam stellen wir kleine Häkeltiere her, experimentieren mit Gips-Gießpulver und formen dekorative oder nützliche Objekte. Außerdem lernen wir das Sticken mit dem Stickrahmen kennen und gestalten individuelle Muster und Motive. Wir färben Stoffe mit Pflanzenfarben! Dabei lernen wir, wie Menschen schon früher Textilien ohne künstliche Farbstoffe gestaltet haben – nachhaltig und umweltfreundlich. Dabei arbeiten wir mit verschiedenen Techniken: • Eco Print: Blätter und Pflanzen werden direkt auf den Stoff gelegt und übertragen beim Dämpfen ihre Formen und Farben. • Indigo-Färbung: Mit dem Pflanzenfarbstoff Indigo färben wir Stoffe blau – ein besonderer Prozess, bei dem sich die Farbe erst an der Luft entwickelt.
11	„Spring ins Feld!“ – Pflanzen und Tiere draußen entdecken	Dre, Tap	5.	11.	max. 10 €	So entstehen einzigartige Stoffe, bei denen Natur, Kreativität und Handwerk zusammenkommen. Du hast Spaß am Bewegen in der Natur? Und Interesse, draußen die Pflanzen- und Tierwelt kennen zu lernen? Dann bist du hier richtig! Jeden Tag ein neues Ziel: wir entdecken Lebewesen in der Queich, auf der Wiese und im Wald.
12	Flugobjekte aller Art (außer unbekannt): Basteln, fliegen lassen, verstehen	Völ	5.	11.		In diesem Projekt basteln die Schüler verschiedene Flugobjekte wie Papierflugzeuge, Modellhubschrauber, Wasserraketen, Heißluftballons, ... Die selbstgebastelten Flugobjekte führen Flugversuche durch und wir untersuchen die Flugbahnen und -eigenschaften. Durch die Optimierung der Flugobjekte lernen die Schüler, wie sie deren Flugverhalten verbessern können. Das Projekt vermittelt Grundlagen der Aerodynamik und erklärt die Kräfte sowie die Einflüsse Auftrieb, Gewicht und Widerstand. Schüler können einfache Berechnungen und Experimente durchführen, um die Physik hinter dem Flug zu verstehen. Die praktische Arbeit wie Basteln und Bauen der Flugobjekte steht jedoch im Mittelpunkt des Projekts. Theoretische Einheiten ergänzen die praktischen Erfahrungen und vertiefen das Verständnis der Aerodynamik. Eine Exkursion zu einem Segelfluggelände bietet die Möglichkeit, weitere Eindrücke zum Thema zu sammeln und mit Piloten zu sprechen.
13	Pflege des jüdischen Friedhofes – Spuren jüdischen Lebens in Landau und Umgebung	Dab, Ge	5.	11.	ca. 10 € für Zug und Bus	Das OHG besitzt eine Patenschaft für den jüdischen Friedhof in Landau. Wir wollen diese Patenschaft pflegen, indem wir Grabsteine säubern und uns um die Anlage kümmern. Außerdem werden wir früheres jüdisches Leben in Landau und Umgebung aufspüren, unter anderem: Stadtpaziergang in Landau und wahrscheinlich der Besuch der Mikwe in Speyer.
14	Einrad, Jonglieren und Zaubertricks	Kam, Ut	5.	11.		Ziel ist das Erlernen und Ausbauen von Fähigkeiten in den Bereichen Einradfahren, Jonglieren und Zaubertricks. Wer waren sie und was haben sie Zeit ihres Lebens bewirkt? Wir machen uns auf die Suche, um mehr über (un)bekannte, starke Frauen zu erfahren und recherchieren zu ihren Wirkungskreisen, z. B. angefangen im Stadtplan von Landau, im Stadtarchiv, im Internet, in der Stadtbibliothek, durch Interviews etc. Um diesen Frauen mehr Sichtbarkeit zu verschaffen, könnte z. B. im Neubau ein Zeitstrahl erstellt werden, in dem diesen Frauen ein Raum gegeben wird und der als Informationstafel für alle Interessierten dient, die sich täglich im Schulgebäude aufhalten.
15	Die großen Unbekannten – Starke Frauen in Landaus Geschichte	Ran	5.	11.	evtl. Materialkosten für Plakate, Laminierfolien etc., je nach Präsentationsart	Was nimmst du mit aus dem Projekt? Neues Wissen über die Stadtgeschichte Landaus und was die Sichtbarkeit von Frauen im öffentlichen Leben mit Gleichstellung und Demokratie zu tun hat.
16	Jeder kann es – Druck ausüben	Ber, Ki	5.	10.	12 €	Wir experimentieren mit unterschiedlichen, einfachen Drucktechniken auf Papier, Karton und Stoff. Die Muster, die ihr entwerft, können T-Shirts, Taschen und Tücher verschönern.
17	Französisch erleben – mit Comics!	Klm	6.	11.	2 € ggf. Fahrtkosten und Eintrittsgeld	Comics bringen Französisch zum Leben! In diesem Projekt entdeckt ihr bekannte und neue französische Comics, erfahrt mehr über ihre Zeichnerinnen und Zeichner und werdet selbst kreativ. Ihr zeichnet eigene Comicstrips, schreibt Dialoge auf Französisch oder vertont Comics, zum Beispiel als Podcast.
18	Schach	Samuel Kern	6.	11.		Achtung: Für die Teilnahme an diesem Projekt sind Französischkenntnisse erforderlich! Schach kennen lernen oder sich verbessern. Alle sind willkommen
19	„Inside Schule“ – Digitale Schülerzeitung: Ein multimediales Schulprojekt	Ben, Wbr	7.	11.	0 € (möglicherweise Kauf von 2 Pocketmikrofonen – 20 € 2 Stück)	Schülerzeitung wird digital: Wir lassen die Schülerzeitung wieder aufleben! „Inside Schule“ ist ein modernes Medienprojekt, in dem eine digitale Schülerzeitung gestaltet wird. Ziel ist es, die Projektwoche des OHG zu begleiten, darzustellen und für die Schulgemeinschaft und alle Interessierten zugänglich zu machen und zu präsentieren. Es entstehen klassische Artikel, Podcasts, Videos und Bildbeiträge. In diesem Projekt werdet ihr dabei verschiedene Rollen übernehmen wie Redaktion, Recherche, Website-Gestaltung, Audio- und Videoproduktionen.
20	Feel Good Factory	Müt	7.	10.	7 €	Gemeinsam wollen wir all das machen, was im stressigen (Schul-)Alltag zum Wohlfühlen und Entspannen beitragen kann. Die Übungen laden dazu ein, sie zu Hause zu wiederholen! So starten wir jeden Tag mit verschiedenen Yoga- und Achtsamkeitsübungen sowie positiven Affirmationen. Außerdem werden wir im Laufe der Woche etwas über Edelsteine und ihre Heilkraft lernen und eigene Armbänder herstellen, ein Vision-Board erstellen, die Grundlagen des Handlettering besprechen und ausprobieren, Mandalas und „nach Zahlen“ malen und noch vieles mehr ...
21	Micro-Abenteuer in der Pfalz	Hg, Hon, Lei	7.	11.	15 bis 20 € (+ individuelles Fahrtgeld)	Mission: Kleine Abenteuer erleben – von der Schultür bis ins Weltall ist alles denkbar!

Nr	Projekt	Betreuer	Klasse von	Klasse bis	Kosten	Projektbeschreibung
22	Die Pfalz mit dem Fahrrad entdecken!	Mr	7.	11.	evtl. Kosten für Zugtickets	<p>Habt ihr Lust auf Fahrradfahren? Ihr seid Pfälzer mit Leib und Seele und sucht noch Argumente, warum die Pfalz so eine tolle Region ist?</p> <p>Dann seid ihr im Projekt „Die Pfalz mit dem Fahrrad entdecken“ genau richtig.</p> <p>Euch erwartet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wir unternehmen größere Fahrradtouren - Wir suchen und erklären uns interessante Phänomene aus der Natur - Wir lernen das Navigieren mithilfe von GPS-Geräten
23	Jetzt mach' aber mal 'nen Punkt! - Kreativ Punkte setzen mit der Dotting-Technik	Wie, Lau	8.	11.	10 € Basisverbrauch + individuelle Materialien	<p>Bei der Dotting-Technik werden Bilder, Muster, Mandalas mithilfe spezieller Dotting-Werkzeuge und Acrylfarben aus einzelnen Punkten zusammengesetzt. Was genau „bepunktet“ werden soll (kleine Leinwände, Papier, Steine, in diverse Formen gegossener Gießbeton oder auch einfache Kartons oder Pralinenschachteln, einfarbige Blumentöpfe oder aus Holz Gesägtes), entscheidest Du selbst. Wir geben Impulse, begleiten Dich bei Deinem kreativen Prozess und helfen Dir bei der Umsetzung Deiner Ideen, damit Du am Ende der Projektwoche stolz Deine Produkte präsentieren und dann zu Hause noch viel Freude daran haben kannst.</p>
24	Clash Royale	Beh, Gel	8.	11.		<p>Lust den ganzen Tag Clash Royale zu zocken?</p> <p>Dann seid ihr hier falsch – es wird richtig anstrengend!</p> <p>Wir spielen natürlich Clash Royale, aber das ist nur ein Teil des Programms. In diesem Projekt bekommt ihr ein Rundum-Fitness-Paket für Kopf und Körper!</p> <p>Was euch erwartet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategisches Denken schärfen • Gemeinsame Spielanalysen – wir schauen uns Replays an, zerlegen jedes Deck und finden die besten Taktiken. • Konzentrations-Boost • Kurzübungen zwischen den Matches, die eure Aufmerksamkeit trainieren und euch schneller reagieren lassen. • Ausdauertraining • Tägliche Laufsessions (30-45 min) – frische Luft, klare Gedanken und ein echter Energieschub für das nächste Duell. • Deck-Workshop • Verschiedene Decks ausprobieren – egal ob no damage oder bridge spam, ihr lernt die Stärken und Schwächen jeder Kombination kennen. • Schwachstellen-Analyse • Gemeinsames Feedback – wir diskutieren, warum ein Deck verliert und wie ihr es sofort verbessern könnt. <p>Voraussetzung: Mehrjähriger Clash-Royale-Account mit grundlegender Erfahrung. Vor der Wahl des Projekts ist die Spieler-ID zur Prüfung an Herrn Behr zu senden. Keine Projektwahl ohne Rücksprache!</p> <p>Seid ihr bereit? Wir sehen uns in der Arena!</p>
25	Tape Art – Die Kunst des Klebens	Cla, Pe	8.	11.	10-15 €	<p>Tape Art ist eine Kunstform, bei der mit Klebeband (Tape) Bilder gestaltet werden.</p> <p>Statt mit Farbe zu malen, kleben wir Tape auf unterschiedliche Untergründe oder gar Wände, Decken und Fenster. Ihr könnt eigene Untergründe mitbringen, es ist aber auch geplant, direkt im Schulhaus zu kleben. Eure Ideen könnt ihr gerne in Teamarbeit verwirklichen.</p> <p>Tape Art ermöglicht euch, ohne Angst vor Fehlern zu arbeiten. Denn Klebeband kann leicht entfernt und neu positioniert werden. Das gibt euch Freiheit zum Experimentieren.</p>
26	Trendsport	Nid	8.	12.		<p>Erlernen und Erproben aktueller Trendsportart wie z. B. Roundnet, Flag Football, Ultimate Frisbee, Disc Golf, etc.</p> <p>English is more than learning vocab and grammar rules! Be creative – write your own short story, lyrics/ songtext, mini-saga, film-script, photo story, comic, graphic novel ... Go for it! Bring your own device!</p>
27	Creative writing: Be an author!	Wf	8.	12.		
28	Erstellen von naturwissenschaftlichen Escape-Games mit digibound	Buk	8.	12.		<p>Wie erstellen mit actionbound/digibound naturwissenschaftliche digitale Escapegames. Wer also Spaß am Spiele erfinden hat ...</p> <p>Nous partons à la découverte de l'influence française à Landau.</p> <p>Est-ce qu'on peut voir, goûter ou entendre la France dans notre ville?</p> <p>Pour le découvrir, nous allons faire une excursion à Wissembourg ou à Strasbourg visiter le Heimatmuseum à Landau pour explorer l'histoire franco-allemande préparer une spécialité française</p> <p>créer des collages ou d'autres projets créatifs</p> <p>Nous voulons travailler de manière créative. Vos idées et vos intérêts sont importants! Que ce soit la cuisine, l'histoire, la photographie ou l'art – chacun pourra participer activement.</p> <p>À la fin, nous présenterons nos découvertes et montrerons combien la France fait partie de Landau.</p>
29	L'appetit vient en mangeant – petite motivation pour apprendre le français	Pie, Rei	8.	11.	5-10 € + eventuelle Fahrkosten nach Wissembourg oder Strasbourg	<p>Was wir NICHT machen:</p> <p>Das nächste Instagram oder ähnlich Komplexes bauen.</p> <p>Stattdessen soll der Fokus darauf liegen, dass jeder eine eigene Idee hat oder erst entwickelt und diese (mit Unterstützung von KI) umsetzt. Der Einfachheit halber sollen keine Apps mit Accounts oder Live-Interaktionen entstehen (z. B. Chat-Room).</p> <p>Voraussetzungen:</p> <p>Keine Programmierkenntnisse notwendig (falls vorhanden natürlich super). Wichtig ist lediglich ein Interesse und Lust, etwas selbstständig zu kreieren, auf dass ihr am Ende stolz sein könnt.</p> <p>Ich möchte, in Zusammenarbeit mit der Bundeswehr, die Bedingungen und Möglichkeiten des neuen Wehrdienstes interessierten Schülern vorstellen. Hierzu soll ein Truppenbesuch stattfinden, aber auch der Raum für Diskussionen über Für und Wider der Regelung gegeben werden. Interesse und eine kritische Aufgeschlossenheit gegenüber der Bundeswehr werden vorausgesetzt.</p>
30	App-Entwicklung (auch ohne Vorkenntnisse)	Thomas Marwitz	8.	11.		<p>Was wir NICHT machen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in Sechser-Teams im Sand „Ball über die Schnur“ spielen und ansonsten im Schatten dösen! <p>Was wir – „voll Power“ – machen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - echtes Beachvolleyball in Zweier-Teams mit Theorie (Regelwerk, Taktik) und viel Praxis (Übungsformen, auch zur Athletik; Spiel; Turnier). <p>Voraussetzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gute Grundlagen im Volleyball, Fitness, Spielspaß. <p>Grundlage für das Entstehen neuer Objekte (Dekoration, Schmuck, usw.) sind hier alte Zeitschriften und Bücher, die weiterverarbeitet, veredelt und aufgewertet werden. Kreativität und handwerkliches Geschick sind Voraussetzung.</p>
31	Der neue Wehrdienst, Regelungen – Chancen – Kritik	Pri	9.	11.	Eventuell Fahrtkosten zur Kaserne in Germersheim	
32	Beachvolleyball	Ma	9.	11.	Spende für den BV-Platz von 1 € pro Person und Tag	<p>Voraussetzung:</p> <p>In diesem Projekt unternehmen wir sportliche Fahrradtouren durch die landschaftlich reizvolle Südpfalz. Die Touren haben eine Länge von bis zu 50 Kilometern und richten sich an Schülerinnen und Schüler, die Freude an Bewegung haben und über eine gute körperliche Kondition verfügen. Voraussetzung für die Teilnahme sind ein gut funktionierendes Fahrrad sowie das Tragen eines Helms. Das Projekt ist für Schülerinnen und Schüler ab der Klassenstufe 9 geeignet und bietet die Möglichkeit, Ausdauer, Teamgeist und Naturerlebnis miteinander zu verbinden.</p>
33	Upcycling: Schmuck und Deko aus alten Büchern und Zeitschriften	Fö, Ned	9.	11.	12 € pro Schüler	<p>Wir komponieren und vertonen mit Hilfe von geeigneten KI-Apps Videos, Games oder Filme. Dabei könnt ihr auch eigene Projekte mitbringen und bearbeiten. Es werden keine Kenntnisse im Umgang mit KI-Apps oder Notenlesen vorausgesetzt.</p> <p>Das Projekt befasst sich neben der praktischen Arbeit im begrenzten Umfang auch mit theoretischen Aspekten von KI im Musikkontext (Einfluss auf Musikmarkt, Künstler vs. KI, ...)</p>
34	Sportliche Radtouren durch die Südpfalz	Kb, Tic	9.	11.		
35	Komponieren und Vertonen mit KI	Kra, Mey	9.	11.		

Nr	Projekt	Betreuer	Klasse von	Klasse bis	Kosten	Projektbeschreibung
36	FREIRAUM – Klang- und Rauminstallation	Maj	9.	11.		Wir erschaffen zusammen eine begehbare Installation, die gleichzeitig visuell aus dem Rahmen bricht und akustisch lebendig ist. Dabei wird zunächst ein passender Raum in der Schule gesucht und anschließend mit verschiedenen Materialien, Sound und Licht experimentell gearbeitet. Die Installation kann zeigen: Wie sich Jugendliche fühlen, wenn sie Freiraum haben; Welche Grenzen sie wahrnehmen – und wie sie diese überschreiten; Welche Stimmen, Geräusche und Klänge ihre Lebenswelt prägen; Wie Chaos und Kreativität sich verbinden können und wie dies künstlerisch umsetzbar ist. Das Endprodukt ist ein interaktiver Raum, der von den Besuchenden am Ende der Projektwoche betreten werden kann und der mit Licht, Farbe, Formen und Sound spielt.
37	Bridge – Königin der Kartenspiele	Ple	10.	11.		Hinweis: Nur für Neueinsteiger! Bridge zählt mit seiner fast 500-jährigen Tradition zu den ältesten Kartenspielen und wird rund um den Globus von Millionen von Menschen gespielt. Aufgrund des Anspruchs an die Kopfleistung behaupten viele, Bridge sei nichts anderes als Schach mit Karten – nur eben unterhaltsamer. Aber keine Angst: Der Einstieg wird von Beginn an spielerisch vermittelt. Der Spielspaß steht im Vordergrund! Übrigens: Bridge ist KEIN Glücksspiel, sondern eine vom Olympischen Komitee anerkannte Sportart. Denn beim Bridge gibt es weder gute noch schlechte Karten – entscheidend ist, was du daraus machst.
38	Boule/Pétanque	Sg	10.	11.		Grundlagen und Regeln/Trainingseinheiten: Legen, Schießen, Spieltaktik/Turniere
39	Spikeball	Kll	10.	11.		Gemeinsam lernen wir das rasante Rückschlagspiel Spikeball kennen und treten in verschiedenen Wettkämpfen gegeneinander an.