

## DIENSTAG

AG 1 15.00 - 16.30 Uhr, OG-Raum N003

### Acrylmalerei

Lass deiner Fantasie freien Lauf

Ulrike Zientek

Leitung div. Kinder-Kreativ-Kreise



Du wolltest immer schon eigene, besondere Bilder malen - zum Beispiel um dein Zimmer zu dekorieren oder als Geschenk? Dann lass uns gemeinsam den Pinsel schwingen! Wir werden in gemütlicher Atmosphäre Leinwände kreativ gestalten und verschiedene Materialien wie Sand, Acrylfarbe, Glitzer uvm. nutzen.

12 Schülerinnen und Schüler können mitmachen!

AG 2 14.45 - 15.45 Uhr, Sporthalle Neubau (SPA)

### Tischtennis

Spielerisch Technik und Taktik verbessern

Armin Pohlmann, Tischtennisttrainer



Ob Anfänger oder Profi - in der Tischtennis-AG habt ihr die Möglichkeit, diese Sportart kennenzulernen oder auch eure bereits erworbenen Fähigkeiten weiter auszubauen.

Betreut von einem erfahrenen Tischtenniscrack könnt ihr coole Gruppen- und Einzelmatches mit euren Freunden an der Platte spielen und euch auch technisch weiterbilden.

Neben der Verbesserung unserer Schlagtechnik steht die Weiterentwicklung von koordinativen und konditionellen Fähigkeiten, sowie Regelkunde auf dem Programm.

Für bis zu 20 Schüler und Schülerinnen!

AG 3 14.15 - 15.45 Uhr, Aula

### Bärtrinum I

Großes Theater für kleine Leute

Anne Hermann

Lehrerin, Deutsch und Erdkunde



Du hast Spaß in andere Rollen zu schlüpfen und dich auch auf der Bühne auszuprobieren? Dann ist die Theater-AG Bärtrinum die richtige AG für dich! Hier kannst du dich ausleben und zeigen, was in dir steckt.

Du lernst deine Mimik und Gestik sicher zu kontrollieren und einer Rolle entsprechend einzusetzen. Lass dich drauf ein und komm vorbei.

Wir freuen uns auf bis zu 25 Schülerinnen und Schüler der Klassen 5 bis 7!

Bläserkinder können aufgrund der zeitlichen Überschneidung mit dem an der Musikschule stattfindenden Instrumentalunterricht leider nicht am Bärtrinum I teilnehmen!

## MITTWOCH

AG 1 15.00 - 16.30 Uhr, Kunstraum A316

### Bilderzauber

Erzählen mit Stift und Pinsel

Sabine Metz

Grafik-Designerin und Illustratorin  
Kunstvermittlung, Projektleitung Kultur & Schule



Überall in unserem Alltag sind wir umgeben von Bildern. Sie erklären Zusammenhänge und sie erzählen Geschichten. Wir schauen genau hin, erfinden selber phantastische und märchenhafte Welten, malen Alltägliches bis Rätselhaftes, gestalten spannende Comics und Illustrationen. Wir zeichnen, malen, schneiden aus und kleben, wir drucken, stempeln, formen und gestalten.

150 kreative Finger können mitmachen!

AG 2 15.00 - 15.45 Uhr, Sporthalle / Altbau (SPC)

### Ballspiele

Fußball, Basketball, Hockey & Co

Noah Hoffmann und Florian Selent

Schüler der Stufe 10,  
Ausgebildete Sporthelfer



Hier dreht sich alles um den Ball, wobei die Mannschaftsspiele im Mittelpunkt stehen. Wir erproben Basketball, Handball, Fußball oder Völkerball – Spaß an Bewegung steht immer an erster Stelle. Dabei trainieren wir spielerisch technische Grundfertigkeiten wie Passen, Werfen und Fangen. Ebenso wichtig sind Fairplay und das Einhalten der Spielregeln, damit alle mit Freude und Respekt miteinander spielen können. Mach doch mit!

Spielspaß für bis zu 18 Schülerinnen und Schüler!

AG 3 Informatik 1.0: 15:00-16:00 Uhr, Inforaum NFU02

Informatik 2.0: 14:15-15:00 Uhr, Inforaum NFU02

Informatik Spielfiguren programmieren  
und erste Apps mit Algorithmen schreiben

Melanie Banken

Lehrerin, Latein, Deutsch und Informatik



Du interessierst dich für Informatik und besonders für das Programmieren? Dann bist du in unserer Informatik AG genau richtig!



Hier erlernst du spielerisch und in einfachen Schritten, wie man einem Computer Anweisungen gibt, z.B. eine Spielfigur zu einem bestimmten Ort zu steuern oder Dinge aufheben zu lassen. Am Ende des Schuljahres wirst du sogar kleine Spiele entwickeln können. Dabei sind deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Informatik 1.0 für 15 Interessierte der Stufe 5 und 6. Als Fortsetzung schließt sich Informatik 2.0 für 15 Informatiker der Stufe 7 und 8 an.

AG 4 15.00 - 16.00 Uhr, Raum N101

### Häkeln und Amigurumi

Alte Kunst neu gedacht: Wolle wird zu kleinen Wesen

Sebastian Kraft

Lehrer, Mathematik und Latein



Du dachtest, häkeln ist nur was für alte Leute? Nun, falsch gedacht! Die Japaner machen es vor: Amigurumi sind kleine gehäkelte Tierwesen – genau das wollen wir machen!

Hast du Lust neben den Grundtechniken z.B. einen Rochen, eine Schildkröte oder kleine Biene zu häkeln? Dann melde dich an und vielleicht finden wir auch eine Anleitung für dein Lieblingstier!

Sei gern dabei! Für 15 Schülerinnen und Schüler

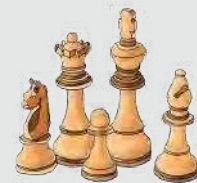
AG 5 15.00 - 16.00 Uhr, Leseland Raum N004

Schach Von der ersten Eröffnung  
bis zum finalen Schachmatt

Leni Nefedev, Stufe 10

Ausgebildete Sporthelferin

Leonas Kinzel, Stufe 8 • Betreuer



Du hast Lust, deine grauen Zellen beim Schach so richtig in Bewegung zu bringen? Vom Anfänger bis zum Profi bist du bei uns genau richtig. Hier erwarten dich spannende Schachpartien, coole Tipps & Tricks von erfahrenen Schachfans sowie außergewöhnliche Turniere. Bei uns lernst du alles, von der besten Eröffnung bis zum finalen Schachmatt.

Für bis zu 16 kommende Brettstrategen und Zugkünstlerinnen!

## DONNERSTAG

AG 1 15.00 - 16.30 Uhr, Werkraum N002

### Architektur

Von der Höhle zum Hochhaus

Sabine Metz

Grafikerin und Illustratorin,  
Projektleiterin „Kinder-machen-Stadt“



Wie wohnen wir, wie wohnen andere? In welchen Behausungen lebten Menschen damals und heute? Was wissen wir über Baumaterial und Bauformen? Wie gut kennen wir unsere Stadt?

Wir entwerfen und bauen Modelle, zeichnen Pläne, malen Bilder und erkunden unseren Wohnort.

Für bis zu 12 „Architektinnen“ und „Architekten“!

AG 2 15.00 - 16.00 Uhr, Sporthalle Altbau (SPC)

### ICE BREAKER

Mit heißen Tanzschritten brechen wir das Eis

Hannah Olfens, Lehramtsstudentin

Mathematik und Sport



Hey du, ich bin Hannah. Du hast Lust, mehr zu tanzen? Dann bist du in der ICE Breaker AG genau richtig! Wir werden einen Mix aus mehreren Tanzarten kombinieren.

Das Einzige, was du brauchst, ist Lust am Tanzen.

AG 3 15.00 - 16.00 Uhr, Raum NFU02

Computer Science & Robotik Lab I  
Robotik und Informatik

Hendrik Büdding • Lehrer, Informatik u. SoWi



In dieser AG geht es um mehr als nur das Bauen mit Klemmbausteinen. Wir entwickeln funktionsfähige Roboter, die komplexe Aufgaben lösen, und arbeiten dabei mit Motoren, Sensoren und Programmierung.



Unabhängig davon, ob ihr bereits Erfahrung habt oder einfach neugierig seid: Spaß an Informatik, Technik und Teamarbeit steht im Mittelpunkt. Macht mit, bringt eure Ideen ein und bereitet euch mit uns auf Wettbewerbe vor!

Für alle technikinteressierten Mädels und Jungs  
ab Stufe 7!

## FREITAG

AG 1 13.30 - 15.00 Uhr, OG-Raum N003

### „work or chill out“

Deine Wohlfühl-AG zum Start

ins Wochenende

Andrea Swoboda, Betreuerin im Offenen Ganztage

Vivian Swoboda, Lehramtsstudentin Anglistik/Amerikanistik, Pädagogik



Lust auf Entspannung, Kreativität und ganz viel Spaß? - Dann bist du bei uns genau richtig!

In der work or chill out AG kannst du mit uns coole Spiele spielen, Musik hören, basteln (natürlich passend zu den Feiertagen – perfekt als Geschenk!), Thementage wie den Disney-Tag erleben und draußen aktiv werden. Du möchtest lieber deine Hausaufgaben erledigen? Gar kein Problem – wir helfen dir gerne dabei!

Ob „work“ oder „chill“: Bei uns darfst du entscheiden – und Langeweile hat keine Chance!  
Melde dich jetzt an – wir freuen uns auf dich!



## GYMNASIUM PETRINUM

### Arbeitsgemeinschaften im Offenen Ganztage



20 Jahre



Schuljahr 2025/26

# Offener Ganzttag am PETRINUM

## Ein Erfolgskonzept!

Liebe Schülerinnen und Schüler, liebe Eltern!

Neben der sogenannten „Basisversorgung“ (der Teilnahme an einem gemeinsamen Mittagessen und der anschließenden Betreuung der Hausaufgaben) bietet unser offener Ganzttag noch weit mehr.

Wir sind stolz darauf, an jedem Tag mehrere Arbeitsgemeinschaften anzubieten, die unterschiedliche Schwerpunktsetzungen haben, z.B. künstlerisch, technisch, sportlich oder sozial orientiert.

Wir betrachten dieses Programm als einen wichtigen Baustein in unserer individuellen Förderung, denn die Schülerinnen und Schüler können hier ihre Talente entdecken und weiterentwickeln.

Gleichzeitig erleben sie in der Gemeinschaft, wie viel Spaß das soziale Lernen im Team bereitet. Unser Ziel ist es schließlich, alle Sinne während des Lernprozesses anzusprechen (also z.B. auch wörtlich Dinge zu „begreifen“) und Lernfreude zu vermitteln.

## Ansprechpartner und Verwaltung

### Koordination Offener Ganzttag



**Thorsten Reeker**, Koordination  
treeker@petrinum.schulen-re.de  
**Saskia Sehrbrock**, Assistenz  
ssehrbrock@petrinum.schulen-re.de

### Verwaltung Offener Ganzttag

**Andrea Swoboda**  
Bürozeiten:  
Mo: 10.00 - 13.30 Uhr  
Di: 11.15 - 13.15 Uhr  
Mi: 10.00 - 13.30 Uhr  
Do: 11.15 - 13.15 Uhr  
Telefon: 0 23 61 / 90 4 47 - 22  
aswoboda@petrinum.schulen-re.de



Gesprächstermine nach Vereinbarung  
[www.petrinum.de](http://www.petrinum.de)



## MONTAG - DONNERSTAG

### Mittagspause „eat and relax“

13.25 - 14.15 Uhr, OG-Raum N003 und Mensa

### Hausaufgabenbetreuung + Lernzeit

14.15 - 15.00 Uhr, Klassenräume des Neubaus

### Im Anschluss um 15.00 Uhr \* starten unsere Arbeitsgemeinschaften.

\* Abweichende Zeiten sind fett gedruckt!

## FREITAG AG-Beginn ab 13.30 Uhr.

## Das AG-Programm im Überblick

Alle AGs sind generell für die Klassenstufen 5 - 7 geöffnet; Angebote, die für eine bestimmte Stufe konzipiert sind, sind mit einem **Hinweis** ausgezeichnet.

## MONTAG

- AG 1 **Tüftler • Experimentieren mit Erfindergeist**  
Thorsten Reeker  
15.00 - 16.00 Uhr, Physikraum NF008
- AG 2 **Cheerleading • Mit coolen Moves feuern wir euch an**  
Naomi Erkemper, Deborah Galetzka  
15.00 - 16.00 Uhr, Sporthalle Altbau (SPC)
- AG 3 **Bärtrinum II • Großes Theater für kleine Leute**  
Nina Gelleschun  
14.15 - 15.45 Uhr, Aula
- AG 4 **Lebendige Antike • Erwecke das alte Rom zum Leben**  
Sebastian Kraft  
15.00 - 16.00 Uhr, Raum N101
- AG 5 **Roboter-Werkstatt**  
**Spielerisch bauen und programmieren** **Für die Stufe 5**  
Andreas Leymann  
14.15 - 15.45 Uhr, Raum NF004

## DIENSTAG

- AG 1 **Acrylmalerei • Fantasievolle Leinwandarbeiten**  
Ulrike Zientek  
15.00 - 16.30 Uhr, Werkraum N002 / OG-Raum N003
- AG 2 **Tischtennis •**  
**Spielerisch Technik und Taktik verbessern**  
Armin Pohlmann  
14.45 - 15.45 Uhr, Sporthalle Neubau (SPA)
- AG 3 **Bärtrinum I • Großes Theater für kleine Leute**  
Anne Hermann  
14.15 - 15.45 Uhr, Aula

## Das AG-Programm im Überblick

## MITTWOCH

- AG 1 **Bilderzauber • Erzählen mit Stift und Pinsel**  
Sabine Metz  
15.00 - 16.30 Uhr, Kunstraum A316
- AG 2 **Ballspiele • Fußball, Basketball, Hockey & Co**  
Noah Hoffmann, Florian Selent  
15.00 - 15.45 Uhr, Sporthalle Altbau (SPC)
- AG 3 **Informatik • Spielfiguren programmieren und erste Apps mit Algorithmen schreiben**  
Melanie Banken  
Informatikraum NFU02  
**Informatik 1.0 für die Stufe 5/6:** 15.00 - 16.00 Uhr  
**Informatik 2.0 für die Stufe 7/8:** 14.15 - 15.00 Uhr
- AG 4 **Häkeln und Amigurumi**  
**Alte Kunst neu gedacht: Wolle wird zu kleinen Wesen**  
Sebastian Kraft  
15.00 - 16.00 Uhr, Raum N101
- AG 5 **Schach**  
**Von der ersten Eröffnung bis zum finalen Schachmatt**  
Leonas Kinzel, Leni Nefedev  
15.00 - 16.00 Uhr, Leseland N004

## DONNERSTAG

- AG 1 **Architektur • Von der Höhle zum Hochhaus**  
Sabine Metz  
15.00 - 16.30 Uhr, Werkraum N002
- AG 2 **ICE BREAKER**  
**Mit heißen Tanzschritten brechen wir das Eis**  
Hannah Olfens  
15.00 - 16.00 Uhr, Sporthalle Altbau (SPC)
- AG 3 **Computer Science & Robotik Lab I**  
**Robotik und Informatik** **Ab Stufe 7**  
Hendrik Büdding  
15.00 - 16.00 Uhr, Informatikraum NFU02

## FREITAG

- AG 1 **„work or chill out“**  
**Deine Wohlfühl-AG zum Start ins Wochenende**  
Andrea u. Vivian Swoboda  
13.30 - 15.00 Uhr, OG-Raum N003



Auf den folgenden Seiten unsere Angebote im Einzelnen:

## MONTAG

AG 1 15.00 - 16.00 Uhr, Physikraum NF008

### Tüftler

Experimentieren mit Erfindergeist

Thorsten Reeker

Lehrer, Mathematik und Physik

In der Tüftler-AG könnt ihr ganz nach Herzenslust experimentieren und interessante Phänomene erforschen.



Wir bauen z. B. Drachen, Energiesparhäuser und Dampfmaschinen oder konstruieren Plexiglas-Nachttischleuchten mit LEDs. Dazu sägen, hämmern, schrauben und löten wir.

Es können 15 Kinder teilnehmen!

AG 2 15.00 - 16.00 Uhr, Sporthalle Altbau (SPC)

### Cheerleading

Mit coolen Moves feuern wir euch an

Naomi Erkemper, Deborah Galetzka

Ausgebildete Sporthelferinnen d. Stufe 10



Hey, du liebst Bewegung, Teamgeist und Akrobatik? Dann ist unsere Cheerleading AG genau das Richtige für dich!

Wir kombinieren Tänze, Stunts sowie Turnelemente zu kreativen Choreografien. Dabei steht der Spaß natürlich im Vordergrund, denn wir sind keine Profi-Gruppe, sondern möchten einfach gemeinsam eine tolle Zeit mit euch haben und Neues ausprobieren.

Mach mit und erlebe, wie viel Freude Cheerleading in der Gruppe machen kann. Wir freuen uns auf dich!

Bis zu 16 Teilnehmerinnen und Teilnehmer!



AG 3 14.15 - 15.45 Uhr, Aula

### Bärtrinum II

Großes Theater für kleine Leute

Nina Gelleschun

Lehrerin, Deutsch und Biologie

Du möchtest in die spannende Welt

des Theaterspiels eintauchen und du möchtest einmal jemand ganz anderes sein?

Du hast Spaß am Verkleiden, an Improvisationen, an Theaterübungen und Rollenspielen? Du möchtest mit deiner Stimme arbeiten und spielen - und am Ende des spannenden und arbeitsreichen Projekts ein Theaterstück auf die Bühne bringen und damit Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie deine Mitschülerinnen und Mitschüler unterhalten?

Dann lass dich auf spannende Rollen ein und mach mit!

Bis zu 25 Mitglieder der Klassen 5 - 7 sind herzlich willkommen!



AG 4 15.00 - 16.00 Uhr, Raum N101

### Lebendige Antike

Erwecke das alte Rom zum Leben

Sebastian Kraft

Lehrer, Latein und Mathematik

Hast du schon einmal das römische Brot „panis romanus“ probiert?

Möchtest du lernen, wie Julius Caesar Nachrichten geschrieben hat, sodass nur Eingeweihte sie lesen konnten? Oder möchtest du gerne einmal wie ein Ägypter auf Papyrus schreiben?



Zusammen werden wir die faszinierende Welt der Antike aufleben lassen sowie Spannendes und Interessantes aus dem damaligen Alltag nacherleben.

15 junge Forschende können sich gemeinsam auf Entdeckungsreise durch die römische Zeit begeben!

AG 5 14.15 - 15.45 Uhr, Raum NFU04

### Roboter-Werkstatt

Spielerisch bauen u. programmieren

Andreas Leymann

Lehrer, Musik und Physik

In der Roboter-AG bauen und programmieren wir Lego Mindstorm-Roboter, die mit Sensoren ausgestattet sind und somit tatsächlich auf ihre Umwelt reagieren können.

In kleinen Gruppen werden Aufgaben gelöst, wie sie bei Wettbewerben verlangt werden.

So bereiten wir uns auf eigene Teilnahmen vor. Vom Anfänger bis zum Profi ist jeder willkommen!

Für 12 Technikinteressierte der Stufe 5!

