

Marbacher Kinder- und Jugendakademie am 14./15. Juni 2024

Kursangebote

Alle Kurse finden am Friedrich-Schiller-Gymnasium in Marbach am Neckar statt. Ein Kurs dauert insgesamt zwei Halbtage, und zwar am Freitag von 14.00 bis 18.00 und am Samstag von 9.00 bis 13.00 Uhr. Bitte Vesper und Getränk mitbringen!

1. Unterwasserwelten im Schuhkarton: Für Schüler/-innen der 3. bis 5. Klasse
(max. 15 Teilnehmer/-innen)

In den Tiefen der Meere eröffnen sich uns ganz neue geheimnisvolle Welten. Welten voll von bunt schillernden Fischeschwärmen, leuchtenden Korallen, unheimlichen Höhlen der Tiefsee, Seesternen und auch größeren Tieren wie Delfinen und Walen.

Wir wollen unsere eigenen Unterwasserwelten im Kleinen, in einem Schuhkarton, gestalten und entstehen lassen. Dazu werden wir zeichnen, malen, ausschneiden und einkleben. Eure Unterwasserwelt könnt ihr mit nach Hause nehmen und immer wieder darüber staunen.

Bitte mitbringen: Vesper, Getränk, 1 Schuhkarton, Schere, Kleber, Geodreieck, Bleistifte, Holzfarbstifte und **10 Euro für Materialkosten.**

Kursleitung: Alina Anderson (Künstlerin und Kunstpädagogin)

2. Hocker-Workshop: Für Schüler/-innen ab der 3. Klasse
(max. 15 Teilnehmer/-innen)

In diesem Workshop kannst du dir ein außergewöhnliches und originelles Möbelstück gestalten: deinen eigenen Design-Hocker aus Pappe. Durch Stecken und Falten verbinden wir die Bauteile zu einer robusten Sitzgelegenheit. Danach kannst du deinen Hocker mit ganz individuellen Motiven bemalen.

Bitte mitbringen: Schere, Tesafilm, Acrylfarbe (falls vorhanden), Pinsel, Wassergefäß, Zeitungen, Kittel und – falls vorhanden - Acrylfarbe sowie **8 Euro für die Materialkosten.**

Kursleitung: Architektin Anke Reuter

3. Plastisches Gestalten mit Ton und Gips: Für Schüler/-innen der 3. bis 6. Klasse
(max. 12 Teilnehmer/-innen)

Gips ist ein vielseitiges Material, mit dem man unglaublich viel machen und verschiedene Formen und Figuren gestalten kann! Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Du kannst ein Relief aus Ton gestalten und einen Gipsabguss davon gießen. Oder du kannst eine Form aus Draht biegen und mit Gips modellieren. Du kannst auch eine Figur aus Ton gestalten, sie mit Gips ummanteln und den Gips anschließend ausgießen. Wenn dein Gips durchgetrocknet ist, kannst du ihn mit Farben deiner Wahl bemalen. Bitte mitbringen: Vesper, Getränk, Wasserfarben, Pinsel, Haarföhn und **10 Euro für Materialkosten.**

Kursleitung: Dr. Johanna Schuster (Künstlerin und Kunsttherapeutin)

4. Trickfilm-Produktion: Für Schüler/-innen der 4. bis 6. Klasse

(max. 14 Teilnehmer/-innen)

Einen Trickfilm selbst her zu stellen, ist gar nicht so schwer. Du brauchst dazu Ideen, Phantasie, Geduld, verschiedene Materialien wie aus deinem Federmäppchen und andere Gegenstände wie Schere und Stifte ... und natürlich noch so Einiges, was im Kurs bereitgestellt wird. Mit all diesen Dingen, iPads und einer feinen Trickfilm-App, die es nebenbei auch als Freeware gibt, wollen wir die Dinge, die sich in deinem Federmäppchen befinden, und noch ein paar andere Sachen "zum Leben erwecken", denn Trickfilme heißen auch Animationsfilme und animieren heißt unter anderem "zum Leben erwecken" (eigentlich beseelen). Wenn du Lust auf das Abenteuer hast, in Partnerarbeit kleine Geschichten zu entwerfen, ein Drehbuch zu schreiben, Kulissen zu basteln und alles dann auch in einen echten Trickfilm zu verwandeln, dann bist du in diesem Kurs richtig.

Bitte mitbringen: Federmäppchen, Stifte, Schere sowie Vesper und Getränk.

Kursleitung: Hartmut Thamm

5. Programmieren mit LOGO: Für Schüler/-innen der 3. bis 5. Klasse

(max. 10 Teilnehmer/-innen)

Wolltest du schon immer mal eine Schildkröte auf dem Computerbildschirm bunte Figuren malen lassen? So seltsam, wie das vielleicht jetzt noch klingt, ist das gar nicht! Was man dazu braucht, sind Kenntnisse über das Programmieren. In diesem Kurs wirst du spielerisch an das Programmieren herangeführt. LOGO heißt die Programmiersprache, die du dazu erlernen und ausprobieren wirst und TurtleCoder heißt das Programm dazu. Schicken wir also eine Schildkröte über den Bildschirm. Voraussetzungen für die Teilnahme am Workshop sind grundlegende Computerkenntnisse, logisches Denkvermögen, Ausdauer und Kreativität.

Bitte mitbringen: Vesper, Getränk, leeren USB-Stick, Ideen und Freude am Programmieren.

Kursleitung: Dr. Markus Köck (Diplom-Designer)

6. Gärtchen flechten und gestalten: Für Schüler/-innen ab der 3. Klasse

(max. 12 Teilnehmer/-innen)

Zaubergarten, Zwergenreich, Schneckengarten... Was wollt ihr bauen? Jeder von euch bekommt eine Baumscheibe, auf der ihr ringsherum einen Zaun flechtet. Ob ihr darauf einen Stall für Minischafe baut, einen Unterschlupf für Schnecken oder ein Sonnensegel für eine kleine Spielfigur, bleibt euch überlassen.

Zusätzlich könnt ihr aus Rundholz Sitzhocker bauen und einen Tisch – wenn ihr wollt, sogar mit Tischdecke. Wer möchte ein Sofa oder eine Bank in den Garten hineinstellen? Auch das könnt ihr aus dünnen Holzbrettchen und Stoff bauen. Ihr seht, es gibt viel zu tun. Freut euch aufs Sägen, Schnitzen, Flechten und Nageln. Und da das Schnitzen so viel Spaß macht, könnt ihr auch noch Gemüsespieße, ein Astmännle, einen Zauberstab oder anderes schnitzen. Wer weiß... Und vielleicht kommt noch ein Zwerg zu Besuch in euren Garten?

Bitte mitbringen: Vesper und Getränk, Schnitzmesser oder kleines Taschenmesser (Klingenlänge 3-4 cm genügt), Hammer, Bleistift, Meterstab, Schere, altes Gästehandtuch, eventuell eine kleine Spielfigur sowie **9 Euro für Materialkosten** und viel Phantasie. Zum Werken braucht ihr geschlossene Schuhe.

Kursleitung: Heike Meyer (Korbmacherin und Schreinerin)

7. Mit einem Marienkäfer die Computerwelt erkunden:

Für Schüler/-innen der 5. bis 7. Klasse (max. 15 Teilnehmer/-innen)

Dieser Kurs ist für Jugendliche, die schon immer wissen wollten, wie echte Experten Computer programmieren. Mithilfe von Kara, einem kleinen Marienkäfer, werdet ihr in die Welt der Programmierung in Java eingeführt. Mithilfe eines Computers könnt ihr für Kara eine Welt aus Bäumen, Kleeblättern und Pilzen gestalten oder schöne Muster aus Kleeblättern legen. Ihr lernt in dem Kurs, den Marienkäfer eine Spur bis zum Ziel nachlaufen zu lassen oder sogar den Weg durch ein Labyrinth zu schaffen. Das ist zu schwierig? Keinesfalls. Denn in diesem Kurs lernt ihr alle nötigen Tipps und Tricks, um erfolgreich zu programmieren. Bitte mitbringen: Vesper und Getränk sowie Spaß am Hinterfragen, Suchen und Finden von neuen und gerne auch ungewöhnlichen Lösungen.

Kursleitung: Dr. Wolfgang Schmid, Vollblut-Mathematiker