

Arbeitsgemeinschaften am Gymnasium Laurentianum 2025/2026



# Arbeitsgemeinschaften am Gymnasium Laurentianum 2025-2026, 2. Halbjahr

5			1 Spiel-Erfinder (Do)
5	6		2 DIY (Do)
5	6		3 Fußball (Do)
5	6		4 Volleyball (Do)
5	6		5 Roboter Anfänger (Do)
5	6		6 Experimente (Do)
5	6		7 Gesellschaftsspiele (Do)
5	6		8 LappencLAUns (Do)
5	6	7	9 Tischtennis (Do)
5	6	7	10 Turnen (Mi)
5	6	7	11 Chor (Do)
5	6	7	12 Lau Big Band (Do)
5	6	7	13 Schach (Do)
5	6	7	14 Doppelkopf/Karten (Do)
	6	7	15 Zeichnen (Do)

plus  
höhere  
Klassen

6	7	
6	7	
5	6	7
6	7	
7		
7		
7		

- 16 3D-Druck (Do)
- 17 Garten (Do)
- 18 Roboter fortgeschritten (Do)
- 19 10-Finger-Schreiben (Do)
- 20 LAU Lab (Do)
- 21 Theater II (Mi)
- 22 Schriftsteller (Do)
- 23 Schülersanitäter (Mi)
- 24 Sporthelfer (Do)
- 25 Teamer-Ausbildung/  
Herausforderung (Do)\*

\* Die komplette Jahrgangsstufe 8 erhält eine Teamer-Ausbildung und darf sich anschließend einer selbstgewählten Herausforderung stellen, die von Lehrkräften begleitet wird.

5	6
7	8

je nach farblicher Markierung  
zugänglich für die Klassen 5, 6, 7, 8

(Mi) (Do) Tag, an dem die AG stattfindet,  
der jeweils andere Nachmittag ist frei

\* Die komplette Jahrgangsstufe 8 erhält eine Teamer-Ausbildung und darf sich anschließend einer selbstgewählten Herausforderung stellen, die von Lehrkräften begleitet wird.

5	6
7	8

je nach farblicher Markierung  
zugänglich für die Klassen 5, 6, 7, 8

(Mi) (Do) Tag, an dem die AG stattfindet,  
der jeweils andere Nachmittag ist frei



## Spiele-Erfinder

Es gibt eine Vielzahl von Brettspielen, mit lustigen Aufgaben, Rätseln und Spieltaktiken. Doch wie wäre es mal, sich ein eigenes Brettspiel mit eigenen Regeln auszudenken?

5

Werdet kreativ und versteht eine „Spiele AG“ einmal anders:

- Ideen sammeln: welche Art von Spiel soll es sein?  
Rätsel, etwas Einfaches, Lustiges....
- die Regeln aufschreiben
- das Spielbrett gestalten
- Figuren, Karten ... basteln
- ausprobieren, spielen und die endgültigen Regeln festhalten

Am Ende des Halbjahres könnt ihr euer eigenes Spiel präsentieren und die der Anderen ausprobieren.

Do



5

6

## DIY - Do it yourself

plus Arbeiten  
mit Ton



In der DIY AG können unter Anleitung kreative Projekte umgesetzt werden. Dabei soll viel mit dem Werkstoff PAPIER gearbeitet werden (z.B. Buchbinden, Pappmachee, Schmuck-/ Kartengestaltung...), da Papier ein sehr vielfältig und nachhaltig einsetzbares Material ist. Aber auch andere Materialien und eigene Ideen können bei guter Vorbereitung bzw. nach vorheriger Absprache mit der Kursleitung ein-/umgesetzt werden. Für zur Verfügung gestellten Materialien werden zu Beginn einmalig 4,- € eingesammelt.

DO





## Fußball AG

Für diese AG werden Jungen und Mädchen gesucht, die gerne Fußball spielen wollen. Das Ziel ist es, sowohl Torhüter als auch Feldspieler zu entwickeln.

Grundsätzlich sind die sportlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler für die Möglichkeit der Teilnahme an der Fußball-AG von geringer Bedeutung, es zählt in erster Linie der Spaß an dieser Sportart.

Besonders wichtig ist auch die Teamfähigkeit der Spielerinnen und Spieler.

Die AG wird draußen stattfinden.  
Sollte das Wetter einmal zu schlecht sein,  
kann über Regeln, Tore des Monats oder über  
den Videobeweis diskutiert werden.



5

6

Do



## Volleyball

.....baggern, pritschen, schmettern

Ob Anfänger oder Fortgeschrittene, hier kann jeder mitspielen.

Ihr lernt die Basisfertigkeiten und Regeln des Volleyballspiels und könnt eure Fertigkeiten in kleinen Turnieren auf die Probe stellen.

Die Volleyball AG findet im größeren Hallenteil der Turnhalle am Laurentianum statt.



5

6

DO



## Roboter AG

Mädchen und Jungen der Jahrgangsstufe 5 und 6, die sich für Computer, Technik und das Lösen von Problemen interessieren, können mitmachen.

Wir arbeiten mit Lego-Robotern und programmieren diese mit einer Software.

Zu Beginn arbeiten wir zunächst mit anderen Programmen, z. B. Scratch, um das Programmieren zu erlernen. Anschließend steht der Lego-Roboter im Fokus. Wir versuchen mit seiner Hilfe bestimmte Probleme und Aufgaben zu lösen (Parcourfahren, Gegenstände einsammeln, Maschinen nachbauen...).

Geplant ist ein interner Wettbewerb unter den TeilnehmerInnen, vorstellbar ist auch die Teilnahme am zdi-Roboterwettbewerb im 2. Schulhalbjahr auch für die AnfängerInnen.

5

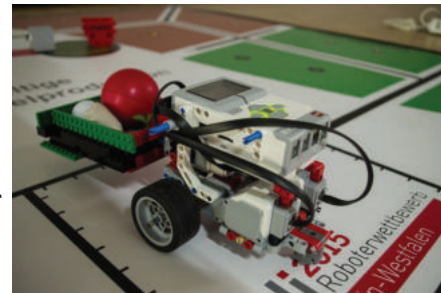
6

### Was muss ich können?

Vorkenntnisse musst du nicht haben.

Wir beginnen ganz von vorne mit den Grundlagen.

Ein wenig Ehrgeiz, Ausdauer und Bereitschaft zur Arbeit in Gruppen solltest du aber mitbringen.



DO



## Spiele AG

In der Spiele-AG beschäftigst du dich mit verschiedenen Gesellschaftsspielen.

Jede Woche gibt es die Möglichkeit, neue Spiele zu entdecken, bestehende Strategien zu verfeinern, eigene Lieblingsspiele vorzustellen und auszuprobieren.

In der Spiele AG werden nicht nur die Freude am Spiel, sondern auch wichtige Fähigkeiten wie Problemlösestrategien, Kommunikationsfähigkeiten trainiert und kritisches Denken geschult.

5

6

Do







## Experimente mit Alltagsmaterialien

Du bist neugierig, stellst gerne Fragen und willst wissen, warum Brause sprudelt, wie man unsichtbare Tinte herstellt und ob man mit einer Zitrone einen Motor betreiben kann? Dann bist du in der AG Experimentier-AG genau richtig!

Wir experimentieren, beobachten, forschen und gehen spannenden Alltagsfragen auf den Grund. Ob in der Küche, im Badezimmer oder auf dem Schulhof – überall stecken Chemie und Physik drin!

Für wen? Alle neugierigen Köpfe aus den Klassen 5 bis 7, die Lust aufs Forschen und Experimentieren haben.

### Was erwartet dich?

Spannende Experimente mit Alltagsmaterialien, kreatives Ausprobieren und selbstständiges Forschen, Teamarbeit und viele Aha-Erlebnisse

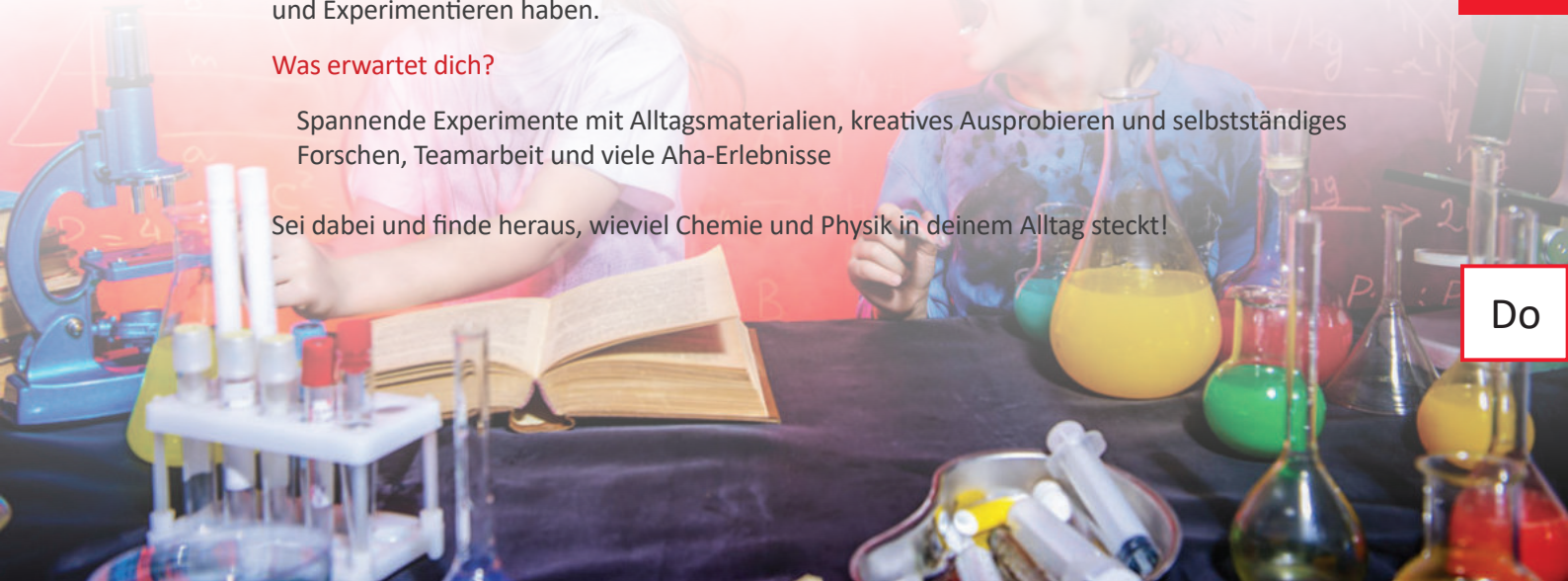
Sei dabei und finde heraus, wieviel Chemie und Physik in deinem Alltag steckt!

5

6

7

Do





## LAU Big Band

Magst du auch den fetzigen Sound einer Big Band?  
Dann ist diese AG genau das Richtige für dich!  
Wir spielen Stücke aus den Bereichen Pop,  
Film-Musik, Swing, Folk, Rock, Gospel.  
Wir präsentieren unsere Ergebnisse z.B. im  
Weihnachts- und im Sommerkonzert.  
Für unsere Auftritte müssen sich alle  
Mitspielenden Zeit nehmen.

5

6

7

### Welche Instrumente spielen mit?

Trompete, Alt-Saxofon, Tenorsaxofon (evtl.  
Klarinette, Querflöte), Posaune, Klavier,  
Stage-Pianos, Keyboards, Bass, Gitarre, Schlagzeug.

### Welche Voraussetzungen braucht man?

Grundlegende Kenntnisse müssen vorhanden sein,  
ebenso ein Instrument.

DO

*Herr Hothneier hilft den Eltern gerne bei der Suche nach  
Instrumentallehrer\*innen. Zum Glück kann die Schule aber  
auch einige Leihinstrumente stellen (Trompete, Posaune,  
E-Bass, Gitarre).*

*M.Hothneier@lau365.de*



## Kinder- und Jugendchor

Du interessierst dich fürs Singen?  
Du möchtest mit 6000 anderen Kindern zusammen  
in Düsseldorf in der Arena singen?  
Dann ist das genau das Richtige für dich!



Mit dem Chor fahren wir gemeinsam im Juni nach Düsseldorf zur Veranstaltung „6K United“, aber das Beste ist, wir werden Songs und Choreos, die extra hierfür von bekannten Musikern (z. B. Mark Foster, Lea, Bosse) geschrieben wurden, einstudieren und performen.

Falls euer Interesse geweckt ist, traut euch und kommt in die Chor-AG!

Do

5

6

7





## Doppelkopf & Co.

In dieser AG geht es um das traditionelle Kartenspiel Doppelkopf.

Keine Sorge, wenn du das Spiel noch nicht kennst!

Wir lernen alles Schritt für Schritt gemeinsam –  
von den Grundregeln bis zu den ersten taktischen Kniffen.

Du wirst sehen, wie viel Spaß es macht, im Team zu spielen  
und gemeinsam Punkte zu jagen.

Doch damit nicht genug! Neben Doppelkopf werden wir auch  
immer wieder andere beliebte Kartenspiele ausprobieren –  
sei es Skat, Mau-Mau in neuen Varianten oder andere Klassiker.

So bleibt es immer abwechslungsreich und du kannst  
deinen Horizont als KartenspielerIn erweitern.

5

6

7

Do







## LappenLAUns

Hast du Lust, beim nächsten Rosenmontagszug in Warendorf in einer eigenen Gruppe als Lappenclown mitzulaufen?

Und hast du Lust, selbst kreativ zu werden und die Nähmaschinen unserer Schule zum Einsatz zu bringen?

Du erlernst grundlegende Nähkenntnisse und nähst selbst dein eigenes Kostüm.

Natürlich kannst du dich auch für diese AG entscheiden, wenn du nicht beim Karnevalszug mitlaufen möchtest.

Wir freuen uns auf dich!!!

5

6

7

Do





## Schach AG

Du möchtest gern Schach spielen lernen?

Du kannst es schon und möchtest noch besser werden?

In der Schach- AG kannst du altersgerecht Schach spielen und dich im „learning-by-doing“ – Stil verbessern.

Anfänger lernen in den ersten Stunden die Grundstellung und die einzelnen Schachfiguren kennen. Dann folgt eine intensive Übungsphase darüber, wie die einzelnen Schachfiguren ziehen. Du lernst also die Regeln des Schachspiels kennen.

Fortgeschrittenen gibt dein AG-Leiter weitere Hilfestellung, stellt Aufgaben oder führt ein Schachturnier durch.

*Schach ist das schnellste Spiel  
der Welt, weil man in jeder  
Sekunde Tausende von  
Gedanken ordnen muss.  
(Albert Einstein, Physiker)*

Do

5

6

7





## Tischtennis

Du hast Spaß an Bewegung? Du möchtest das schnellste Rückschlagsportart der Welt kennenlernen und grundlegende Schlagtechniken wie Konterschläge, Schupf und Topspin erlernen? - Dann komm in die Tischtennis AG!!!

Die AG wird donnerstags in der Halle am Gebäude II stattfinden. An mehreren Tischen der Tischtennisabteilung des WSU, ist genug „Spielfläche“ vorhanden, um zu trainieren und dich mit anderen Schülerinnen und Schülern im Wettkampf messen zu können, sei es im Einzel-, Doppel- oder Rundlauf oder für den Tischtennis-Milchcup.

Die AG richtet sich sowohl an AnfängerInnen als auch an Fortgeschrittene.

5

6

7

Do





## Zeichnen AG

Hier kannst du kreativ werden! Du lernst verschiedene Zeichentechniken und das Material kennen, kannst eigene Bilder und Zeichnungen kreativ gestalten und Ideen und Anregungen mit anderen großen und kleinen Künstlern teilen!

Fülle dein Skizzenbuch mit Bleistift, Buntstift und Radiergummi und zaubere Tiere, Gegenstände, Landschaften und deine eigenen künstlerischen Ideen auf dein Papier!

6

7

Do





## Turnen-AG

Im Vordergrund der Arbeitsgemeinschaft steht der Spaß an der turnerischen Bewegung. Die AG richtet sich sowohl an AnfängerInnen als auch an Fortgeschrittene

AnfängerInnen erlernen turnerische Bewegungsformen an bekannten Turngeräten wie dem Boden oder dem Reck. Dabei können klassische Bewegungen wie Rolle vorwärts, Rad, Handstand, Umschwung, Aufschwung, uvm. trainiert und vertieft werden. Die Kinder können sich auch eigene Bewegungsabfolgen überlegen und diese mit einem Partnerkind einüben.

Für SchülerInnen mit Vorerfahrungen im Turnen geht es darum ihre bereits erworbenen Fähigkeiten weiter zu vertiefen und an Wettkampfbedingungen herangeführt werden.

**Diese AG findet mittwochs statt!**

5

6

7

Mi





## Garten AG



Wenn du dir vorstellen kannst,

- etwas outdoor zu machen
- mit anzupacken und dabei schmutzige Hände zu riskieren,

Blumen und Kräuter zu säen, Gemüse zu pflanzen und zu ernten  
und die Ernte auch zu verarbeiten,  
dann entscheide dich für diese AG!



Mittlerweile starten wir nicht mehr bei **0**, sondern wir können auf 2 tolle Hochbeete,  
eine durchdachte Möglichkeit der Bewässerung und eine reiche Ernte zurückblicken.  
Aber es gibt noch viele weitere Pläne, z. B. auch wie sich der Schulgarten in die geplante  
Schulhofumgestaltung einbeziehen lässt.



6

7

DO

## 3D Druck

In der 3D-Druck-AG beschäftigen wir uns mit der technischen Umsetzung von 3D-Aufgaben.

Dabei stellen wir Druckmodelle her, welche von euch selbst geplant und beaufsichtigt werden.

Zu unseren Projekten gehört beispielsweise das Erstellen von Namensschildern und Schlüsselanhängern, evtl. persönliche Projekte der Schüler\*innen und der Bau eines Modells unserer Schule.

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

6

7

Do



## Roboter AG fortgeschritten

Mädchen und Jungen, die in der Jahrgangsstufe 5 oder 6 an der Roboter AG für Anfänger teilgenommen haben und die sich für Computer, Technik und das Lösen von Problemen interessieren, können mitmachen.

Ihr kennt das schon: Wir arbeiten mit Lego-Robotern, programmieren diese mit einer Software und versuchen mit seiner Hilfe bestimmte Probleme und Aufgaben zu lösen (Parcourfahren, Gegenstände einsammeln, Maschinen nachbauen...).

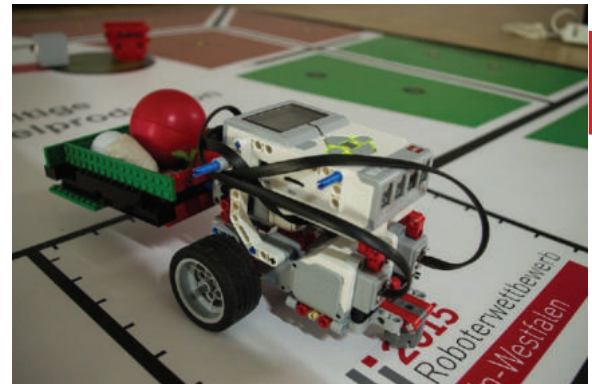
Die Teilnahme am zdi-Roboter-Wettbewerb und weitere Wettbewerbe ist unser Ziel. Auch wären interne Wettbewerbe vorstellbar.



5

6

7



DO



## LAU Lab

Projekte ausprobieren - alleine oder im Zweierteam

Im LauLab hast du die Möglichkeit digital zu knobeln, zu forschen und zu entdecken. Dazu stehen eine Menge Projekte bereit, an die du dich heranwagen, die du testen und auch bewerten darfst. Du kannst und sollst sie sogar für Andere weiterentwickeln. Es gibt Aufgaben zu Gravitrax, Modellwindrädern, Robotern, einem Lasercutter ...., um nur einige zu nennen.





# Theater-AG

*„Die ganze Welt ist eine Bühne.“ (Shakespeare)*

Die Theater-AG ist eine Entdeckungsreise in die Welt des Theaterspielens.

Neben viel Raum für die eigene Fantasie und Kreativität wird mit verschiedenen Formen des Spielens experimentiert:

Bühnenpräsenz, Mimik, Gestik, Stimme oder Gestaltung von Bühnenbildern.

Wenn du Spaß daran hast, dich auf der Bühne zu präsentieren, in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen und **in Teampplay ein komplettes Theaterstück auf die Bühne zu bringen**, dann bist du bei uns genau richtig!

**Wichtiger Hinweis:** Um ein Theaterstück aufzuführen, bedarf es immer auch Extraterminen (z.B. ein Probewochenende, eine Generalprobe etc.). An denen müssen alle SchauspielerInnen teilnehmen.

In dieser AG spielen auch noch Schülerinnen und Schüler höherer Jahrgänge mit.





## Schriftsteller\*innen -AG

Geister, Fabelwesen und Monster bevölkern die Mythen und Sagen aller Kulturen. Moderne Schauergeschichten, Horror- und Fantasy-Literatur haben also weltweit eine lange Tradition.

In dieser Schreibwerkstatt können Schülerinnen und Schüler selbst ihre Fantasy-Geschichten aufschreiben, mit oder ohne mystischen Wesen, die als Anthologie tatsächlich veröffentlicht werden.

Unterstützung erhalten sie von einer echten Schriftstellerin, die bereits erfolgreich eigene Bücher und Kurzgeschichten herausgegeben hat und bei den Illustrationen von der Zeichen AG des 1. Halbjahres.



## 10-Finger-Tippen - *schnell und sicher tippen lernen*

Möchtest du deine Schreibgeschwindigkeit am Computer verbessern und dabei noch effizienter werden?

In dieser AG lernst du, wie du mit der 10-Finger-Technik richtig und ohne hinzusehen tippst. Ob für die Schule, das Studium oder den Beruf – das schnelle und fehlerfreie Tippen wird dir in vielen Lebensbereichen von Nutzen sein!

### Was erwartet dich?

- Du lernst alle Tasten auf der Tastatur kennen und findest heraus, wie du mit jedem Finger die richtigen Tasten drückst.
- Du lernst mit praktischen Übungen und Programmen, die das Tippen auf spielerische Weise fördern.
- Du lernst Entspannungstechniken und -übungen für die Finger.

® *Mit der 10-Finger-Technik kannst du nicht nur schneller, sondern auch entspannter tippen – und das ganz ohne Tippfehler!*

### Für wen ist die AG?

- Für alle, die noch nicht mit der 10-Finger-Technik schreiben können, es aber gerne lernen möchten.
- Für alle, die ihre Schreibgeschwindigkeit und Genauigkeit verbessern möchten.

Melde dich an und verbessere dein Tippen – schneller, besser und ohne Fehler!





## Schulsanitätsdienst

Der Schulsanitätsdienst (SSD) sorgt seit 2009 für die medizinische Erstversorgung am LAU, im „normalen Schulbetrieb“ und z. B. am Tag der offenen Tür, Schulfest, Sportfesten....

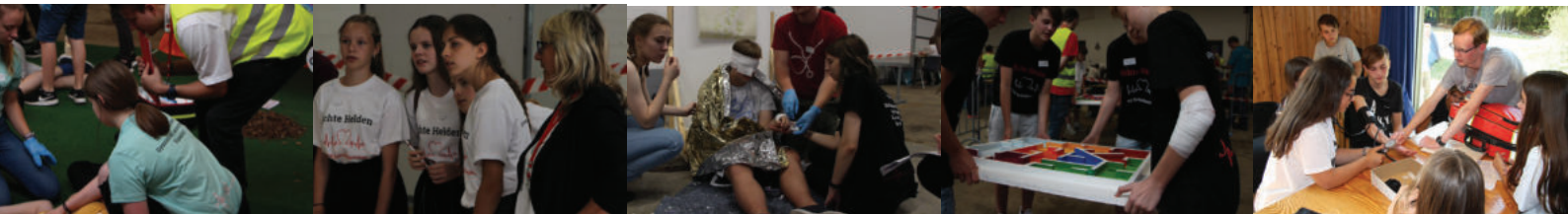
Der SSD besteht aus ca. 40 Schüler\*Innen der Jahrgangsstufen 8 bis Q2.

Die Ausbildung beginnt mit einem Erste-Hilfe-Kurs. Darauf aufbauend werden interessierte Neueinsteiger\*Innen an drei weiteren Terminen zu Schülersanitätern ausgebildet.

Darauf folgt die sogenannte **Sanifahrt**, das Teambuilding-Wochende u. a. mit einer **Kanutour** und dem Durchspielen von **Großschadenslagen** - organisiert durch die Sondereinsatzgruppe der **Warendorfer Malteser**.

Die Sanis treffen sich wöchentlich in einer großen Pause um den Schichtplan zu besprechen. Im 1. Halbjahr gibt es regelmäßige Sani-AG-Stunden, teilweise zusammen mit den „alten Hasen“. Im 2. Halbjahr entfallen die AG-Stunden mittwochs, dafür stehen Besichtigungen, z. B. des Warendorfer Krankenhauses oder der Saniwettbewerb auf dem Programm.

Viele Fotos vom Saniwettbewerb und der Sani-Fahrt sind auf der Homepage zu finden:  
<https://laurentianum-warendorf.de/verantwortung-2>





## Sporthelfer\*Innen-Ausbildung

Sporthelferinnen und Sporthelfer sind Schülerinnen und Schüler, die selbst viel **Spaß am Sport** mitbringen und diese Freude gerne auch anderen vermitteln möchten.

Die Ausbildung besteht zu Teilen aus praktischem Sporttreiben und theoretischen Grundlagen.

Aufgrund ihrer Sporthelferausbildung durch die schuleigenen Sportlehrer sind sie bald in der Lage, selber eine Sportgruppe anleiten zu können.

Ausprobieren können sie sich beim Einsatz bei Sportfesten und Wettkämpfen als Mitorganisatoren. Denkbar sind auch Mittagspausenangebote für die jüngeren Schüler oder Mithilfe bei Sport-AGs.

Ausbildung



Die ca. 35 stündige Ausbildung richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse.

Die Absolventen und Absolventinnen erhalten am Ende der Ausbildung ein anerkanntes **Zertifikat**, welches auch über die Schule hinaus nützlich sein kann.