



Begabtenförderung an der Goethe-Schule

Die Goethe-Schule bietet besonders interessierten und leistungsstarken Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre Talente in anspruchsvollen Projekten weiterzuentwickeln. Grundlage ist das Drehtürmodell: Ausgewählte Schülerinnen und Schüler verlassen einmal pro Woche für eine Doppelstunde den regulären Unterricht, um gemeinsam an einem kreativen Projekt zu arbeiten. Die Inhalte des Stammunterrichts holen sie selbstständig nach und übernehmen so Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess.

In den Projekten entwickeln die Schülerinnen und Schüler eigene Ideen, gestalten kreative Produkte und erleben den gesamten Weg von der ersten Idee bis zur Präsentation. Neben Lehrkräften bringen auch externe Expertinnen und Experten ihre fachliche Erfahrung ein und leiten die Gruppen an oder geben gezielte Impulse, beispielsweise zu kreativen Ausdrucksformen, Erzähltechniken oder gestalterischen Arbeitsweisen.

So stärkt die Begabtenförderung an der Goethe-Schule Kreativität, Selbstorganisation und Selbstwirksamkeit und schafft Räume, in denen Schülerinnen und Schüler ihre besonderen Fähigkeiten entfalten und sichtbar machen.

Beispiel-Projekte der vergangenen Jahre:

Projekt „K.E.K.S.“

Wie wäre es, ein eigenes Buch zu schreiben? Einige Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 6 können inzwischen ein Exemplar „ihres“ Buches in den Händen halten.

In diesem Schuljahr sind unter der Leitung von Lehrerin Jutta Kohn und Künstlerin Melanie Hoessel eigene Texte entstanden, die zu einem Sammelband zusammengestellt wurden. Die Geschichten reichen von fantastischen Zeitreisen bis hin zu Kriminalgeschichten.

Die Schülerinnen und Schüler, die für das Projekt empfohlen wurden, haben sich bereits in der 5. Jahrgangsstufe als besonders interessiert, selbstständig und leistungsstark erwiesen. In zwei Stunden pro Woche durften sie den regulären Unterricht verlassen, damit sie an ihren Texten schreiben und diese künstlerisch umsetzen konnten. Neben dem Buch entstanden Illustrationen, ein Podcast, ein kleiner Film und Live-Performances. Diese Kunstwerke wurden während zweier Lesungen im Juni präsentiert. Wir freuen uns, auf diese Weise besonders begabten Schülerinnen und Schülern die

Möglichkeit zu geben, ihre Kreativität zu zeigen und ihren individuellen Interessen im Schulleben mehr Raum zu geben.

Projekt „K.E.K.S. 2.0“ – In Zusammenarbeit mit Kultur und Schule

KEKS – In Schwung kommen – Ein künstlerisch-literarisches Projekt zur Begabtenförderung

„Das Leben gleicht einem Fahrrad, man muss sich vorwärts bewegen, um das Gleichgewicht nicht zu verlieren.“ – Albert Einstein

Schwung treibt uns an, hält uns in Bewegung und ist besonders in Krisensituationen essenziell, um nicht stillzustehen, sondern neue Wege zu finden. Schwung steht sowohl für Resilienz als auch für aktive Gestaltung und Teilhabe. Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern der **Klassen 6 und 7** befasst sich im Laufe eines ganzen Schuljahres künstlerisch-literarisch unter der Leitung von **Lui Kohlmann** mit diesem Thema.

Begabtenförderungsprojekt Sp.E.C.K.

Mehrere Schülerinnen und Schüler des Jahrgangs 7 nahmen am 18.02.2025 nachmittags an einem inspirierenden **Spieleerfinder-Workshop** im Rahmen des **Begabtenförderungsprojekts Sp.E.C.K. (Spiele Entwickeln – Clever und Kreativ)** teil. Im Verlauf des Schuljahres arbeiten sie im Drehtürmodell an der Konzeption eines eigenen Brettspiels.

Geleitet wurde der Workshop von dem **Spieleerfinder Moritz Schuster**, bekannt durch Spiele wie **Fabelland, Dream Cruise, Mein Königreich für ein Pferd, Wirre Worte** und **Super Peluché**. Gemeinsam mit einer Schülerin des Pestalozzi-Gymnasiums Herne tauchten die Schülerinnen und Schüler der Goethe-Schule, Frau Dolata und Herr Andree als zwei Studierende der Ruhr Universität und Goethe-Praktikanten, Frau Kohn und Frau Strajhar unter Herrn Schusters Anleitung in die faszinierende Welt der Spieleentwicklung ein und erlebten hautnah den kreativen **Entstehungsprozess von Spielen – von der ersten Idee über die Prototypenphase bis hin zur Veröffentlichung**.

Die Teilnehmenden arbeiteten auch mit Begeisterung an eigenen Spielkonzepten:

- Die **Goethe-Schule Bochum** stellte ihren **Spielprototyp zu den Sehenswürdigkeiten der Stadt Bochum** dem Profi-Spieleerfinder vor und entwickelte ihn weiter. Durch gezieltes Feedback und neue Impulse konnte das Konzept weiter verfeinert werden.
- Eine Schülerinnen-Gruppe entwarf eine gleichermaßen **faszinierende wie gemeine Spielidee: Süße Tiere schneiden sich gegenseitig den labyrinthartigen Weg zu einem köstlichen Radieschen ab**. Die Mischung aus Taktik und Schadenfreude sorgte für viele kreative Diskussionen.
- Eine dritte Gruppe entwickelte ein **strategisches Spiel mit mythologischem Hintergrund: Griechische Gottheiten kämpfen mit einer Mischung aus Strategie, Taktik und Glück um die Vorherrschaft im Olymp**. Hierbei standen spielmechanische Balance und thematische Tiefe im Fokus.

Zum Abschluss des Workshops erhielten die Teilnehmenden eine **Führung durch das H2Ö**, bei der sie die vielseitige Einrichtung kennenlernen konnten. Ein besonderes Highlight war der **Besuch der Spielothek**, die mit über **10.000 verschiedenen Spielen** eine wahre Fundgrube für Spielebegeisterte darstellt.

Die Veranstaltung zeigte eindrucksvoll, wie viel Begeisterung und Kreativität in der Spieleentwicklung steckt. Durch den Austausch zwischen den Teilnehmenden und die gemeinsame Weiterentwicklung der Ideen wurde deutlich, dass Spiele nicht nur unterhalten, sondern auch **Kreativität, strategisches Denken und Teamarbeit** fördern können.