

## KOSTENLOS ABER NICHT UMSONST

Wir über uns !

Es ist wirklich ziemlich schwer, sich hier jetzt vorzustellen. Schließlich ist das wahrscheinlich der erste Artikel, den Du von uns liest. Und der erste Eindruck zählt. Also fangen wir erstmal mit der Frage der Existenzberechtigung an. Warum gibt es uns eigentlich, wo es doch schon HertzHeute gibt? Weil wir gar kein Printmedium sind, in erster Linie präsentieren nämlich wir uns über unsere Website. Da nun aber nicht jeder Hertzschüler über einen Internetanschluß verfügt, stellen wir eine gekürzte Ausgabe als Printmedium zur Verfügung.

Und was steht so drin bei uns? Es dreht sich natürlich alles um die HertzWoche. Jeden Tag haben wir ein Thema, das wir

## ET CETERA

- Die lustige Anekdote zum Auftakt: Der glorreiche Projektleiter des Projektes Rollenspiel (Christian Rothe, 10<sub>3</sub>) vergaß die für das Rollenspiel nicht ganz unwichtigen Würfel, was den Beginn des Projektes ein klein wenig verzögerte.
- Das für heute geplante Skatturnier wird auf unbestimmte Zeit verschoben.
- Die Jahrbuchleute brauchen noch Fotos, Texte und Layout-Ideen für die einzelnen Klassen.
- Wir gratulieren der Gewinnerin des Halma-Turniers Katja Männert, 8<sub>1</sub>

gemeinsam mit der CURRENT STUFF-Crew beackern. Dabei gehen wir in die jeweiligen Projekte und schauen uns um. Wie gut ist der Leiter vorbereitet, wieviel Spaß haben die Anwesenden und logischerweise auch, welchen Nutzen hat das Projekt? Die Bewertungen sind dabei natürlich sehr subjektiv.

Wir hoffen, dabei einen halbwegs unterhaltsamen Mix anzubieten - außerdem gibt's uns ja für Null!

## CURRENT STUFF! am 12. Juni 1997

### THEMA DER SENDUNG: NaWi-Projekte

- Ergebnisse der  
HERTZ TV Umfrage
- Umfrage:  
„Autos im Verkehr“
- Situationsbericht vom  
Kulissenaufbau

## PROJEKT DES TAGES:

### STURZFLUG ODER SENKRECHTSTARTER

„Lenkdrachen-Workshop R112 9 Uhr“. So war es auf dem Aushang im Schulhaus zu lesen. Befand man sich allerdings zur richtigen Zeit am richtigen Ort, erlebte man eine Überraschung: Statt über Flugverhalten eines Drachen bei unterschiedlichen Windstärken zu diskutieren, wurde von einigen Projektteilnehmern „4-Gewinn“ gespielt, während andere einfach nur dasaßen und nichts taten. Erst als der Projektleiter Mark Piklur (10-2) eine halbe Stunde verspätet doch noch eintraf, erhielten wir die Möglichkeit, das Projekt 42 genauer zu begutachten. Der Leiter erwies sich dabei als ein echter Meister seines



Faches. Kompetent beantwortete er alle Fragen der Anwesenden. Als erstes Ziel wurde der Bau eines Megadrachen (4x3m) angegeben. Dabei trat gleich das erste Problem auf: Der Physikraum erwies sich als zu klein für das zahlreich vorhandene Material, was einen Umzug in den Raum 104 bedeutete. Hier ging es dann allerdings mit vereinten Kräften der allesamt gut motivierten Teilnehmer sofort zur Sache. Das Ergebnis des Bastelns kann heute sowie in den kommenden Tagen beim Drachensteigen betrachtet werden.

Funfaktor: ☺☺☺☺

Geistiger Anspruch: ☺☺

# FUNKLEHRGANG

Auf unserer Reise durch die Vielfalt der Projekte stellen wir euch das Projekt 30 vor. Der Projektleiter (Dubble M) will den 16 ausschließlich männlichen Teilnehmern die Kunst des Funkens beibringen. Unter der Aufsicht von Frau Liebrecht wird den Teilnehmern die Geschichte sowie die Praxis des CB-Funks beigebracht. Neben dem zugelassenen Funker Dubble M (Matthias Müller) befinden sich hier noch zwei weitere Amateurfunken. Der Rest der Teilnehmer will entweder in die Thematik reinschnuppern oder wählte das Projekt als Drittwunsch.

Funfaktor: ☺☺☺

Geistiger Anspruch: ☺☺☺

# PROBIEREN, PROBIEREN

Jeder, der das gleichnamige Spiel, welches wohl auch der Namensgeber des Projektes war, kennt, weiß, was man unter einer „Incredible Machine“ versteht: Eine Konstruktion, die von einem Verrückten gebaut scheint. In einer Kettenreaktion, die nur durch mechanische Kräfte, also ohne Energiezufuhr, verläuft, passieren allerlei Dinge, wie zum Beispiel das Platzen von Ballons, das Rollen von Kugeln oder das Explodieren von Pulvern. Das Dumme daran ist, daß das ganze nicht oft wiederholt werden kann, da man früher oder später in Material-schwierigkeiten kommt, was bei einer Maschine, bei der Ausprobieren alles ist, nicht so günstig zu sein scheint. Aber sicherlich wird sich der Projektleiter Matthias Süß und seine physikinteressierten Mannen etwas Tolles überlegen, das hoffentlich ordentlich knallt und stinkt.

Funfaktor: ☺☺☺☺☺

Geistiger Anspruch: ☺☺☺☺☺

# DISKUSSIONS- FREUDIG...

...waren sie heute im Psychologie-projekt noch nicht. Trotz des Enthusiasmus von Herrn Seidel blieben die Teilnehmer ziemlich träge. Nach einer kurzen Einleitung, die in die Problematik Psychologie einführt, sollte eigentlich eine interessante Kommunikation stattfinden, doch offensichtlich waren die Teilnehmer nicht sehr interessiert oder mit dem Thema noch nicht vertraut. Mögliche Themen für die nächsten Tage wären die Unterschiede zwischen Mensch und Tier sowie Reaktionen auf die Umwelt. Vielleicht kann man auch noch mit einer Diskussion über Heilverfahren (von Irren ?) aufwarten.

Funfaktor: ☺

Geistiger Anspruch: ☺☺☺☺☺

# „DIE NATUR IST KÖRNIG“

Auf solche oder ähnliche Gedanken kommt man entweder, wenn man mit Kollegen in einer geselligen Runde bei einigen Bieren sitzt oder wenn man sich für Projekt 31 entschieden hat: Philosophie und Naturwissenschaften. Da dieses Projekt einiges an geistiger Aktivität abverlangt und die Projektwoche allgemein als Leerlaufzeit für's Hirn angesehen wird, kann sich Projektleiter Herr Dr. Nicol sehr persönlich um die Teilnehmer kümmern - es gibt nur drei. Diese allerdings beschäftigen sich mit Fragen, die man sich eigentlich nie stellt: „Wie kam es zur Zahl zwei?“ ist nur eine davon. Auf jeden Fall ein sehr interessantes Projekt - wenn man „Philosophie heute“ als Bettlektüre liest.

Funfaktor: ☺

Geistiger Anspruch: ☺☺☺☺☺

# VERZEIHT UNS!

KOLUMNE VON ROBERT REHFELDT

Der Sommer kommt, alle schwitzen, der Schulsozial ist immer noch kein Freibad...

Aber nun zu etwas ganz anderem. Heute geht's um die Projektwoche (ach nicht wirklich). Wie jedes Jahr sind auch in diesem wieder eine Menge Projekte zum Wettrennen um die Gunst der Schüler angetreten. Einige haben gutes Potential (Incredible Machine ...), andere sind von vornherein unbeliebt (A\*kido). Es ist sehr interessant, einmal alle Projekte zu sehen, man lernt viel mehr und trifft auch mehr Leute. Dieses Privileg haben natürlich nur gnadenlose Informationsfanatiker oder ... Presseleute. Allerdings sind inzwischen vier Informationsmedien wohl doch ein wenig viel, für die Presseleute wie auch für die Lehrer- und Nichtlehrerprojektleiter. Da jedes Team ein Interview haben will, muß ein Projekt mit zahl-reichen Besuchern rechnen, was sich natürlich störend auf die gute Laune der Teilnehmer auswirkt. Die armen „Journalisten“, die als letzte kommen, werden selbstverständlich ordentlich vollgemault, was das „Ausquetschen“ nicht gerade einfacher macht. Also, seid cool und laßt's über Euch ergehen, schließlich wollt Ihr ja auch tolle Artikel lesen.



## IMPRESSUM

HERTZBL@TT; c/o Heinrich-Hertz-Oberschule  
Rigaer Str. 81/82; 10247 Berlin  
Chefredakteur (ViSdP): Kai-Uwe Heinze  
Redaktion: Matthias Beick, Christian Förster,  
Dirk Kaule, Alexander Klein,  
Robert Rehfeldt, Sascha Tandel,  
Jan Weidlich

Für ihre Artikel übernehmen die Autoren die  
presserechtliche Verantwortung.  
HERTZ BL@TT wird finanziell und technisch  
unterstützt von HERTZ TV.