

Projektwoche 2026

in der Abteilung Berufsmaturität des BBZ IDM Thun

Verzeichnis der ausgeschriebenen Projekte und Informationen zur Anmeldung



Einleitung

Die Projektwoche in der Abteilung Berufsmaturität am BBZ IDM bietet euch die Möglichkeit, über den regulären Unterricht hinaus vertieft an komplexen Themen zu arbeiten und interdisziplinäre Zusammenhänge zu entdecken. Im Fokus steht das projektorientierte Lernen (POL), eine innovative Lehr- und Lernmethode, bei der ihr in einem praxis- und lebensnahen Kontext ein konkretes Projekt bearbeitet. Ziel ist es, sowohl Fachwissen als auch überfachliche Kompetenzen wie Reflexions-, Problemlösungsfähigkeiten und Selbstorganisation zu fördern. Gleichzeitig werden gezielt die vier zentralen Zukunftskompetenzen geschult: **Kreativität, Kooperation, Kommunikation und kritisches Denken**. Durch die freie Wahl von Projekten könnt ihr individuellen Interessen nachgehen und eure Fähigkeiten entfalten.

Anmeldeverfahren

Auf den nachfolgenden Seiten findet ihr das Verzeichnis der angebotenen Projekte (inklusive Projektnummern) sowie deren detaillierten Beschrieb.

Jede/jeder von euch wählt drei Projekte aus (Priorität 1, 2 und 3) und meldet sich mittels untenstehendem Anmelde-link / QR-Code an.

Wichtig: Ihr müsst *zwingend drei unterschiedliche Projekte* auswählen. Wir werden versuchen, euch möglichst eure erste (oder zweite) Priorität zuzuweisen. Solltet ihr jedoch nicht drei unterschiedliche Projekte angeben, werdet ihr am Schluss von uns zugeteilt.

Anmeldeschluss: Dienstag, 11.11.2025; 23:55 Uhr

Anmeldung Projektwoche 2026



Verzeichnis der angebotenen Projekte

Projekt-Nr.	Titel	Details
1	Science-Fiction als Spiegel der Gesellschaft	Seite 4
2	Fit für die Zukunft	Seite 5
3	CAD-Zeichnen und 3D-Druck	Seite 6
4	Du bis(s)t, was du isst – Die vielfältige Welt des Essens	Seite 7
5	Gruseliges Thun / Berner Oberland	Seite 8
6	Studienreise Paris	Seite 9
7	Gestalte ein Sketchbook!	Seite 10
8	Settimana italiana – Italienisch lernen und leben	Seite 11
9	Auf die Plätze, fertig, Spiel! Eine Woche für kreative, spielfreudige Köpfe.	Seite 12
10	Bootcamp Robotik in Gran Canaria	Seite 13
11	Polysportwoche	Seite 14

Projektnummer	1	
Projektname	Science-Fiction als Spiegel der Gesellschaft	
Fächer / Bereiche	Naturwissenschaften, Sozialwissenschaften, Deutsch, optional Englisch	
Projektort(e)	BBZ IDM Thun, Mönchstrasse 30 B und Umgebung	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026 09:00 Uhr, BBZ IDM	Ende: Freitag, 27.03.2026 Zeit und Ort nach Absprache
Projektidee	Das Genre Science-Fiction in all seinen Facetten (Hörspiel, Comic, Film, Serie, Kostüme, Fotokunst, Filmplakat, Literatur) ausloten und selbst schöpferisch tätig werden.	
kompetenzorientierte Lernziele	Ein künstlerisches Projekt planen, durchführen fertigstellen und präsentieren können. Je nach Schwerpunkt: Die Bedeutung von Naturwissenschaften, Ethik, Literaturgeschichte und / oder Psychologie in SF-Franchises erkennen und Theorien / Konzepte an konkreten Beispielen zur Erklärung und Interpretation anwenden können.	
Mögliche Produkte	Erzählung, Comic, Fotoroman, Filmplakat, Kurzfilm, Hörspiel, Requisit, Kostüm.	
Lehrpersonenteam	Corsin Müller, Markus Laemlé; Jakob Frauchiger	
Kontakt	corsin.mueller@idm.ch; markus.laemle@idm.ch; jakob.frauchiger@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Abhängig vom Produkt, das angestrebt wird (< CHF 50.- möglich)	
Vorbesprechung	Besprechung von konkretisierten Lernzielen, Produktwahl und Teambildung am ersten Arbeitstag.	
Präzisierungen	 Es werden in Kleingruppen künstlerische Produkte zu einem relevanten Kernthema der SF hergestellt.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	12-25	

Projektnummer	2	
Projektname	Fit für die Zukunft	
Fächer / Bereiche	Wirtschaft und Recht, Mathematik	
Projektort(e)	Thun, eventuell Ausflug ins Museum / Unternehmensbesuch im Raum Thun, Bern oder Zürich	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026, 09:00 Uhr, IDM Thun	Ende: Freitag, 27.03.2026, 12:00 Uhr, IDM Thun
Projektidee	Worauf muss ich beim Ausfüllen der Steuererklärung achten? Was ist ein Budget? Wo gibt es Möglichkeiten, unnötige Ausgaben einzusparen? Und wie kannst du dein Geld für dich arbeiten lassen? Was musst du bei der Altersvorsorge beachten? In dieser Projektwoche wirst du auf die Herausforderungen des Erwachsenenlebens vorbereitet – praxisnah, spannend und mit echtem Mehrwert für deine Zukunft.	
kompetenzorientierte Lernziele	Ein- und Ausgaben budgetieren und optimieren, Steuererklärung selbst korrekt ausfüllen, Grundlagen des Investierens verstehen, Zweck und Anwendungsbereiche von Versicherungen durchschauen, Vorsorgesystem kennen und eigene Lösungsansätze entwickeln sowie Kommunikationsstrategien kennen und anwenden	
Mögliches Produkt	Budget, Steuererklärung, Versicherungs- und Investment-Portfolio, Vorsorgeplan	
Lehrpersonenteam	Marc Allenbach, Thomas Marthaler, David Howald, Lukas Schweizer und Dario Staufer	
Kontakt	marc.allenbach@idm.ch , thomas.marthaler@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	50 – 150 CHF (abhängig von Ausflügen und Workshops)	
Vorbesprechung	Teams-Anruf (Terminumfrage folgt nach der Anmeldung)	
Präzisierungen	Du lernst: - Wie du ein persönliches Budget erstellst und deine Finanzen clever im Griff behältst. Du lernst, wo Potential zum Einsparen vorhanden ist. Was Vor- und Nachteile von Kleinkrediten und Leasing sind. Welche Versicherungen brauchst du wirklich? - Tipps und Tricks zur Steuererklärung, die dir später Zeit und Geld sparen. - Wie du dein Geld investieren kannst, damit es für dich arbeitet – statt umgekehrt. - Richtig Vorsorgen beginnt jetzt! Aber das ist noch nicht alles: Experten geben dir rechtliche Tipps für den Alltag, du erfährst, wie du verschiedene Kommunikationstypen erkennst und gezielt einsetzt, und bekommst wertvolle Inputs für Bewerbungs- und Lohngespräche. Praxisnah. Interaktiv. Zukunftsorientiert. Mach dich bereit für den nächsten Schritt – mit Wissen, das dich wirklich weiterbringt.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10 bis 25 Personen	

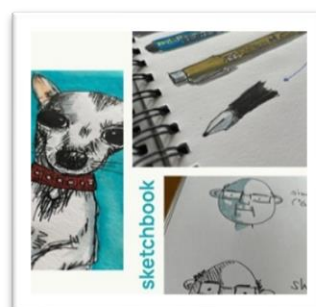
Projektnummer	3	
Projektname	CAD-Zeichnen und 3D-Druck	
Fächer / Bereiche	Design, Konstruktion	
Projektort(e)	Thun (und evtl. Spiez)	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: 23.03.2026, Thun	Ende: 27.03.2026, Thun
Projektidee	Tauche ein in die faszinierende Welt des 3D-Drucks: Die Idee ist, erste eigene Schritte in einem CAD-Zeichnungsprogramm zu unternehmen sowie ein eigenes kleines Druckprojekt designen und ausdrucken zu können.	
kompetenzorientierte Lernziele	Für Neulinge: • Erste Schritte in einer CAD-Software. • Konstruktion eines eigenen Objekts. • Drucken eines eigens erstellten Objekts.	Für Fortgeschrittene: • Ein grösseres (eigenes) Projekt realisieren können. • Eventuell Kennenlernen einer neuen CAD-Software.
Mögliches Produkt	Ein selbst designtes 3D-gedrucktes Objekt.	
Lehrpersonenteam und Kontakt	Ralf Aeberhard (ralf.aeberhard@idm.ch) Fiona Bär (fiona.baer@idm.ch) Debora Fahrni (debora.fahrni@idm.ch)	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Evtl. Zugbillet Thun-Spiez (falls Tagesexkursion stattfindet)	
Vorbesprechung	Keine	
Präzisierungen	Diese Projektwoche bietet dir die Möglichkeit, die Grundlagen des 3D-Drucks kennenzulernen und eigene Ideen in greifbare Objekte zu verwandeln. Egal, ob du noch nie etwas von 3D-Druck gehört hast oder schon erste Erfahrungen sammeln konntest – hier ist Platz für alle Neugierigen und Kreativen.	
Anforderungen an den mitgebrachten Laptop:	Falls mit Cloud-CAD-Programm: Vorschlag: Onshape  Systemanforderungen: Internetzugriff, ansonsten eigentlich keine (sofern der Laptop nicht mehr als 10 Jahre alt ist).	Falls mit lokal installierter Software: Vorschlag: Fusion 360  Systemanforderungen: 
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10-20 (grosse, fortgeschrittene Projekte müssten ev. im Anschluss an die Projektwoche gedruckt werden)	

Projektnummer	4	
Projektname	Du bis(s)t, was du isst – Die vielfältige Welt des Essens	
Fächer / Bereiche	Geschichte, Sprachen, Chemie, Biologie, Ernährungswissenschaften, Kunst und Gestaltung, Ethik, BNE, Sozialwissenschaften, Ethnologie	
Projektort(e)	Thun und extern	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2025	Ende: Freitag, 27.03.2025
Projektidee	Entdecke die faszinierende / vielfältige Welt des Essens: Wir kochen / backen gemeinsam, erforschen Esskulturen und -geschichte, lernen über nachhaltige Ernährung und Gesundheit und erleben, wie Essen verbindet.	
kompetenzorientierte Lernziele	Förderung von Teamarbeit, kulturelle und naturwissenschaftliche Kompetenz, Reflexion über nachhaltige Ernährung, Gesundheit, praktische Kochfähigkeiten, künstlerische Umsetzung von Teilaspekten des Themas «Essen», Präsentationskompetenz.	
Mögliches Produkt	Kochbuch, Video, Website, Podcast, Bankett, Stillleben	
Lehrpersonenteam	Ruth Bossart, Kirstin Schild, Michèle Oehrli, Alexandru Denes, Alain Portmann, Florian Geissbühler	
Kontakt	Ruth Bossart und Kirstin Schild (via Teams)	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Ca. 50-80.-	
Vorbesprechung	Zu Beginn des 2. Semesters (KW 10, Termin wird kommuniziert)	
Präzisierungen	In dieser Woche wirst Du verschiedene Perspektiven rund ums Thema “Essen” kennenlernen: Essen in verschiedenen Kulturen, Essen und Nachhaltigkeit, Essen in der Kunst, Essen und Gesundheit etc. Wir werden auf Exkursionen gehen, gemeinsam Kochen und Essen und Expert:innen zu uns einladen. Zudem wirst Du im Rahmen eines eigenen Projektes ein Thema Deiner Wahl näher beleuchten und untersuchen können. Mach mit, es wird ein Genuss 😊	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	12 – 50 (Doppelführung)	

Projektnummer	5	
Projektname	Gruseliges Thun / Berner Oberland	
Fächer / Bereiche	Deutsch und Geschichte und Politik	
Projektort(e)	IDM und Stadt Thun	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: 23.03.2026 09:00 Uhr	Ende: 27.03.2026 Ca. 14:00 Uhr
Projektidee	Die Teilnehmenden lernen die "gruselige Seite" Thuns kennen und recherchieren weitere Ereignisse, die sie am Ende in einer Zeitschrift präsentieren.	
kompetenzorientierte Lernziele	- Recherche - Journalistisches oder kreatives Schreiben - Bewegung	
Mögliches Produkt	Zeitschrift	
Lehrpersonenteam	Manuela Ohl und Nadine Schenker	
Kontakt	manuela.ohl@idm.ch und nadine.schenker@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	ca. 10-20 Franken für die Führung (abhängig von der Teilnehmendenzahl)	
Vorbesprechung	Via Teams Infos zur Führung und Abklärung Besuch Stadtarchiv.	
Präzisierungen	Die Teilnehmenden verfassen eine Zeitschrift zum Thema "gruseliges Thun". Als Einstieg in das Projekt und als Inspiration nehmen wir zusammen an der Stadtführung "Blutiges Thun" teil. Nach der Führung verfassen die Teilnehmenden entweder eine fiktive Geschichte zum Thema oder recherchieren im Stadtarchiv ein reales Ereignis und schreiben darüber einen Artikel. Am Schluss der Woche fügen die Teilnehmenden alle Beiträge zu einer Zeitschrift zusammen.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10-25	

Projektnummer	6	
Projektname	Studienreise Paris 	
Fächer / Bereiche	Französisch und Geschichte	
Projektort(e)	Paris	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026	Ende: Freitag, 27.03.2026
Projektidee	Gemeinsam erkunden wir Paris.	
kompetenzorientierte Lernziele	- praktisches Lernfeld der Kommunikation in Französisch - historische und kulturelle Bildung - Kennenlernen der französischen Kultur und Kulinarik - selbständige Orientierung in einer internationalen Grossstadt	
Mögliches Produkt	mündliche Evaluation	
Lehrpersonenteam	Martina Dick und Elisabeth Würsten	
Kontakt	Martina Dick (Teams) und Elisabeth Würsten (Teams)	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	500-600 CHF (Reise, Unterkunft inkl. Frühstück und Tickets). Nicht inbegriffen sind Mittag- / Abendessen und eigene Aktivitäten.	
Vorbesprechung	Mindestens eine Vorbesprechung (Termin wird kommuniziert)	
Präzisierungen	Folgende Schwerpunkte werden gesetzt: Klassische Kunst vs. Street Art, Stadt der Gegensätze (Innenstadt vs. Banlieue), Kolonialgeschichte und Sklaverei, Zweiter Weltkrieg (Résistance und Besetzung). Zudem besuchen wir Sehenswürdigkeiten wie Sacré-Coeur, Arc de Triomphe und Musée d'Orsay. (Das Programm ist noch provisorisch und kann während der Planung angepasst werden.)	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	12-20	

Projektnummer	7	
Projektname	Gestalte ein Sketchbook!	
Fächer / Bereiche	Gestaltung, visuelle Kommunikation	
Projektort(e)	Thun (BBZ IDM und Umgebung)	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026, 09:00 Uhr (IDM Thun)	Ende: Freitag, 27.03.2026, 12:00 Uhr; Vernissage (IDM Thun)
Projektidee	Du willst ein Sketchbook gestalten, dein Auge schulen und du zeichnest gerne (nicht zwingend gut)? Hier bist du richtig!	
kompetenzorientierte Lernziele	Die Kreativität und das Schauen fördern (von 3D auf 2D, Perspektive), verschiedene Layouts ausprobieren und den eigenen Stil (weiter)entwickeln.	
Mögliches Produkt	Eigenes Sketchbook	
Lehrpersonenteam	Annette Kräuchi; Sophie Ogg	
Kontakt	annette.kraeuchi@idm.ch sophie.ogg@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Kosten fürs eigene Sketchbook, ev. Materialien (Stifte, Farben...), ca. 20 – 50.-	
Vorbesprechung	Einladung und Programm folgen	
Präzisierungen	Ziel: Ein individuelles Sketchbook gestalten – als kreatives Reisetagebuch, Zeichenjournal, Comic-Storyboard oder einfach zum Ausprobieren. Inhalte: ○ 3 Schwerpunkte (Fokus 1: Porträts, Fokus 2: Orte, Fokus 3: Tiere und Kreaturen) ○ Experimentieren mit Farben und verschiedenen Materialien (Bleistift, Fineliner, Aquarell usw. und / oder digital, z.B. mit Procreate) ○ Zeichnen vor Ort und Exkursionen nach draussen, z. B. in die Stadt oder in die Natur ○ Journaling-Elemente: Gedanken, Texte, Collagen ○ Kreative Inputs und Übungen zur Wahrnehmung von Formen und Perspektiven ○ Workshop mit einem Comic-Zeichner oder Illustrator als Inspiration Für wen? Für alle, die gerne kreativ sind – Zeichenerfahrung ist nicht nötig!	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10-20	



Projektnummer	8	
Projektname	Settimana italiana – Italienisch lernen und leben	
Fächer / Bereiche	Italienisch, Hauswirtschaft, Wirtschaft, Geschichte, Musik	
Projektort(e)	IDM Thun, Biel, Domodossola	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026, 08:00 IDM Thun	Ende: Samstag, 28.03.2026 20:00
Projektidee	Innerhalb einer Woche werden wir uns der italienischen Kultur annähern. Dies machen wir, indem wir jeweils am Morgen italienisch sprechen bzw. die italienische Sprache lernen und uns am Nachmittag bis Abend mit der italienischen (Koch)Kultur auseinandersetzen. Dazu gehört Geschichte, Kaffee und natürliche italienische Gerichte. Das Highlight stellt der Ausflug nach Domodossola am Samstag dar. Dafür ist am Mittwoch frei.	
kompetenzorientierte Lernziele	Italienisch Lernen, sprachliche Kompetenzen steigern, praktische, lebensorientierte Kompetenzen (Wie koche ich, wie bin ich eine gute Gastgeberin / ein guter Gastgeber), wie präsentiere ich ein Menü, wie gehe ich bei der Menüplanung vor. Wie bereite ich einen guten Kaffee zu.	
Mögliches Produkt	Videocollage am Schluss bzw. Best of Video	
Lehrpersonenteam	Thomas Brönnimann, Roman Fässler, Sabine Wüthrich	
Kontakt	Roman Fässler roman.faessler@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Ca. 120 -150 Franken pro Person. Kostenpunkte: - Nahrungsmittel für Mittagessen - Tickets Thun-Biel retour, Donnerstag + Freitag - Ticket Thun-Domodossola retour - Ausflugskosten Rösterei	
Vorbesprechung	Eine Vorbesprechung findet am IDM Thun statt. Datum noch nicht entschieden.	
Präzisierungen	Am Montag nähern wir uns Italienisch mit Mode und Kaffee. Am Nachmittag besuchen wir eine Rösterei. Am Dienstag lernen wir Italienisch mit Musik und Film, am Nachmittag bereiten wir die Menüs vor. Am Donnerstag und Freitag kochen wir gemeinsam und schliessen am Samstag mit einem Ausflug ab.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10-15 Personen, da die Küche am Do nicht gross ist.	

Projektnummer	9	
Projektname	Auf die Plätze, fertig, Spiel! Eine Woche für kreative, spielfreudige Köpfe.	
Fächer / Bereiche	Deutsch, Sozialwissenschaften, Mathematik, Geschichte, Fremdsprachen, Kreativität	
Projektort(e)	IDM Thun, je nach Spielidee ev. auch an individuell gewählten Orten (eigene Werkstatt, eigenes Atelier etc.)	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026, 8.30 Uhr, IDM Thun	Ende: Freitag, 27.03.2026, 16.00 Uhr, IDM Thun
Projektidee	Du liebst Gesellschaftsspiele aller Art und hast Lust, dein ganz eigenes Spiel zu entwickeln? Dann bist du hier richtig 😊	
kompetenzorientierte Lernziele	In der Gruppe wird eine eigene Spielidee entwickelt, auf ihre Tauglichkeit hin getestet und umgesetzt. Je nach Idee kommen unterschiedliche Materialien und Techniken zum Einsatz. Als Gruppe diskutiert, plant und setzt ihr euren Arbeitsprozess so um, dass am Ende der Woche ein fertiges Spiel präsentiert werden kann.	
Mögliches Produkt	Ein eigenes, analoges Spiel	
Lehrpersonenteam	Martina Baumann, Nicole Schäfer, Nicole Remund	
Kontakt	martina.baumann@idm.ch , nicole.schaefer@idm.ch nicole.remund@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Materialkosten für das eigene Spiel (abhängig von der Spielidee), zudem: Inputreferat und abschliessendes Feedback durch Spielentwickler ca. CHF 25.-	
Vorbesprechung	Alle Teilnehmenden bringen am ersten Tag ihr Lieblingsspiel mit.	
Präzisierungen	Nach einem Input durch zwei Spielentwickler kreierst du in einer Gruppe dein eigenes Spiel. Deiner Kreativität sind (fast) keine Grenzen gesetzt, solange dein Spiel analog ist (z.B. Karten-, Würfel-, Brett-, Geschicklichkeits- und Outdoorspiele) und entweder in den Räumen des IDM oder allenfalls auf dem Rasen durchgeführt werden kann. 	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	12-25	

Projektnummer	10	
Projektname	Bootcamp Robotik in Gran Canaria	
Fächer / Bereiche	Informatik, Mathematik, Physik, Konstruktion	
Projektort(e)	Gran Canaria	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: 22.03.2026	Ende: 28.03.2026
Projektidee	Im Anschluss an den Wettkampf Robeurope.com führen wir ein Bootcamp durch, welches wir in Gran Canaria durchführen wollen. (Zum Zeitpunkt der Ausschreibung ist der Austragungsort noch nicht sicher.) Möglicherweise wird die Anreise bereits am Samstag erfolgen, damit wir die Zeit vor Ort nutzen können.	
kompetenzorientierte Lernziele	In der Woche werden neue Fähigkeiten mit einem Robotersystem erarbeitet, möglichst im Teamwork mit SuS aus der Partnerschule, und am Ende der Woche findet ein kleiner Wettbewerb statt. Dieser soll in einem kleinen Film festgehalten werden. Vorgesehen sind Tasks für unterschiedliche Niveaus. So gibt es Herausforderungen für Anfänger:innen und für Fortgeschrittene.	
Mögliches Produkt	Geplant ist ein kleiner Film über den Wettkampf.	
Lehrpersonenteam	Thomas Vogelsanger, Andreas Stämpfli	
Kontakt	Andreas Stämpfli: andreas.staempfli@idm.ch	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	Die Kosten werden zu einem guten Teil von Movetia übernommen. (Abhängig von der Teilnehmendenzahl).	
Präzisierungen	Wie so ein Wettkampf aussehen kann, ist ersichtlich unter robeurope.com. Vorkenntnisse in Robotik sind für von Vorteil.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	10-15	

Projektnummer	11	
Projektname	Polysportwoche 	
Fächer / Bereiche	Sport, digitale Medien	
Projektort(e)	Thun, Bern und Umgebung	
Projektdaten (Zeit und Ort)	Beginn: Montag, 23.03.2026, 09.00 Uhr, (Thun)	Ende: Freitag, 27.03.2026, 16.00 Uhr (Thun)
Projektidee	Dir fehlt Bewegung und Sport an der BM? Bei unserer Projektwoche kannst du dich voll ausleben!	
kompetenzorientierte Lernziele	- Die Lernenden kennen Regeln sowie technische und taktische Elemente verschiedener Sportarten und können diese anwenden. - Die Lernenden können ein einfaches Video selbst erstellen.	
Mögliches Produkt	Gruppenvideo, in dem das Ausprobieren der Sportarten eingefangen und der Kompetenzzuwachs sichtbar wird.	
Lehrpersonenteam	Ramon Felix, Melanie Christen, Milena Jeannerat, (Elias Bieri)	
Kontakt	Ramon Felix (via Teams)	
Kosten pro Kursteilnehmer:in	CHF 100 bis 120	
Vorbesprechung	Eine Vorbesprechung findet via Teams statt.	
Präzisierungen	Wie der Name sagt, werden wir verschiedene Sportarten ausprobieren: von bekannten Sportarten wie Beachvolleyball und Klettern über Tanz und Selbstverteidigung bis hin zu neuen Trendsportarten wie Padel-Tennis oder Roundnet. Betreibst du selbst eine Sportart, die du anderen gerne näherbringen würdest? Wir würden uns freuen, deine Sportart und deine Skills in die Projektwoche zu integrieren.	
Anzahl Teilnehmende: Min. / Max.	12-24	