

Für Infos  
einfach Sterne  
mit STRG  
anklicken!

**HELPER**  
für das Orga-  
Team gesucht!

**WAS**  
ist der  
LuO-Tag?

Rahmen-  
programm

WANN  
& WIE  
findet er statt?

Kleidungswunsch  
für diesen Tag

**WO**  
findet der  
LuO-Tag  
statt?

Infos zur  
Spielerteam-  
Zusammen-  
setzung

Infos zu den  
Spielangeboten



**WER**  
nimmt am  
LuO-Tag  
teil?

WOZU  
findet der  
LuO-Tag  
statt?

# WAS ist der LuO-Tag?

- Der LuO-Tag ist an der Lichtenbergschule Darmstadt ein schulidentitätsstiftendes Spiel- und Spaßfest, was im Jahr 2019 auf Wunsch der Schülerschaft als Projekt ins Leben gerufen wurde. Das Projekt findet einmal jährlich, am dritten Freitag zu Beginn eines neuen Schuljahrs von ca. 8 – 14 Uhr statt.
- Die Leitidee ist es, die Schulgemeinschaft gemäß unseres Leitbilds „Menschen machen Schule“ nachhaltig zu stärken. Demnach wird der LuO-Tag als schulinterne Veranstaltung von Schüler\*innen der Lichtenbergschule für Schüler\*innen der Lichtenbergschule ausgerichtet.



[zurück](#)

# WANN & WIE findet der LuO-Tag statt?

- am dritten Freitag nach den Sommerferien
- Ablauf des LuO-Tags:

7:30	Außenbühne, Infostand
8:00	Anwesenheitskontrolle, Teambuilding & Wettbewerbsaufbau
8:50	C-Hof: alle -> Begrüßung
9:30-12:00	<b>bepunktete Wettbewerbe</b>
12:00-13:00	Sportturnier, Schulbandauftritt, Mini-Talentshow o.ä.
13:00	Siegerehrung
13:30 – 14:00	Ende



[zurück](#)

# WO findet der LuO-Tag statt?

- auf dem Schulgelände
- Wettbewerbsstationen möglichst im Atrium, vor der Mensa sowie auf dem B- und C-Hof
- Schulband/ Mini-Talentshow o.ä. in der Mensa
- Sportturnier in der TH2



[zurück](#)

# WOZU findet der LuO-Tag statt?

- Projektzweck:

Als Europaschule repräsentiert die Schulgemeinde der Lichtenbergschule die gesellschaftliche Vielfalt Darmstadts und steht damit für Weltoffenheit und interkulturelles Zusammenleben. Vor diesem Hintergrund dient der LuO-Tag als schulidentitätsstiftendes Spiel- und Spaßfest der Förderung der Schulkultur. Denn durch die Partizipation an diesem Fest wird die Stärkung des Gemeinschaftsgefühls innerhalb der Schülerschaft sowie die Ausbildung eines positiven Bezugs zur Schule als Wohlfühlort und zu den Lehrerinnen und Lehrern angeregt.

- Projektziele:

In Anlehnung an die Leitidee des Projekts ist von einer erfolgreichen Durchführung des LuO-Tags zu sprechen, wenn sich die Schüler\*innen als ein Teil *einer* großen Schulgemeinschaft verstehen und dabei wohlfühlen. Am LuO-Tag selbst ist dies unmittelbar an verbalen (Gespräche untereinander, Feedback etc.) und nonverbalen Rückmeldungen (Lächeln, Freude etc.) zu erkennen.

Langfristig kann von einer Verbesserung des Schulklimas gesprochen werden, wenn sich eine bewusste, gegenseitige Wahrnehmung innerhalb der Schülerschaft in den alltäglichen Begegnungen in der Schule abzeichnet. Dies könnte sich beispielsweise in gemeinsamen Pausenaktivitäten oder aber interessierten und angstfreien Teilnahmen an AGs bemerkbar machen.



[zurück](#)

# WER nimmt am LuO-Tag teil?

- Oberstufenschüler organisieren Wettbewerbe für Mittel- und Unterstufenschüler:

Die Leitidee ist es, die Schulgemeinschaft gemäß unseres Leitbilds „Menschen machen Schule“ nachhaltig zu stärken. Demnach wird der LuO-Tag als schulinterne Veranstaltung von Schüler\*innen der Lichtenbergschule für Schüler\*innen der Lichtenbergschule ausgerichtet.

- Das Lehrerkollegium übernimmt die Aufsicht.



[zurück](#)

# Infos zu den Spielangeboten

- Schüler\*innen der Oberstufe (E-Phase, Q1 und Q3) planen (bereits im 2. Halbjahr des vorherigen Schuljahres) in ihren Tutorien Aktivitäten und kleine Wettbewerbe in verschiedenen Kategorien wie *Geschicklichkeit*, *Geschwindigkeit*, *Kreativität*, *Wissen*, *Sport*, *Mixed* etc. als Stationen für die jüngeren Schüler\*innen und organisieren diese dann am LuO-Tag auch eigenständig (d.h.: Betreuung der Wettbewerbsstation – tw. mehrere pro Tutorium, je nach Größe – in Schichten).
- Der LuO-Tag ist als eine außerunterrichtliche Veranstaltung zu verstehen, die das fachliche Lernen für einen Tag in den Hintergrund stellt, um die Ausprägung eines Wir-Gefühls innerhalb der Schulgemeinschaft anzuregen. Hierfür sollten bei der Planung und Durchführung der Wettbewerbe keine Leistungs(sport)anforderungen im Vordergrund stehen, sondern eine leichte Verständlichkeit der zu bewältigenden Aufgaben sowie das Agieren in einem Team in den Fokus gerückt werden – getreu dem Motto: ‚Man kann nur gemeinsam als Team gewinnen!‘
- An jeder Wettbewerbsstation können vom Spielerteam 10 Punkte erspielt werden. Jedes Ergebnis wird auf einem Laufzettel sowie digital festgehalten.



[zurück](#)

# Infos zur Spielerteam-Zusammensetzung

- Die Schüler\*innen der Unter- und Mittelstufe treten an verschiedenen Stationen in jahrgangsübergreifenden Teams gegeneinander an (Motto: Man kann nur gemeinsam – als Team – gewinnen!), indem sie um Punkte spielen.
- Die Teams setzen sich hierbei aus sechs Schüler\*innen zusammen und werden erst am LuO-Tag selbst bekanntgegeben.
- In den Teams sind je drei Jahrgänge á zwei Schüler\*innen (aus derselben Klasse; vorab können Paarwünsche ermittelt werden; bspw. 2x5a, 2x6a und 2x9a spielen zusammen) vertreten.
- Die Bildung der Teams erfolgt per Zufall mit Hilfe einer Excel-Tabelle von Frau Beyer.



[zurück](#)



# Kleidungswunsch für diesen Tag

- Die Spielerteams sollten (computergesteuert) aus 6 Schüler\*innen zusammengesetzt werden, die aus Klassen mit derselben Endung kommen; Bsp.: 2x5a, 2x6a und 2x9a (oder 2x7c, 2x8c und 2x9c...)
- Warum? Wünschenswert ist es, dass alle SuS an diesem Tag ein T-Shirt in einer bestimmten Farbe tragen:

Wenn sie...

... aus	einer Klasse mit Endung	kommen, sollten sie ein T-Shirt in der	Farbe	tragen.
	a		weiß	
	b		rot	
	c		blau	
	d		gelb/ orange	
	e		schwarz	

Denn jedes Team bekommt eine Team-Nr., die u.a. erfasst, welche Klassenendung die Mitglieder haben. Schlussendlich bekommen diejenigen 5 Klassen (5-9) mit derselben Endung (Bsp: 5b, 6b, 7b, 8b und 9b), die die meisten Punkte mit all ihren vielen Teams erspielt haben, zusätzlich noch ein Klassengeschenk extra!



[zurück](#)

# Rahmenprogramm

- Die Wettbewerbe mit der Bepunktung finden am Vormittag des LuO-Tags statt und werden von einer gemeinsamen Begrüßung, Auftritten der Schulband sowie einem Sportevent der Oberstufe und/oder einer Mini-Talentshow gerahmt.
- Für das leibliche Wohl sorgen die Oberstufenschüler\*innen der Q3 (VoFi-Möglichkeit).
- Den Abschluss des LuO-Tags bildet eine Siegerehrung, wobei bei der Ehrung verschiedene Kategorien Berücksichtigung finden.



[zurück](#)

# HELFER für Orga-Team gesucht!

- Für die jährliche Durchführung des LuO-Tags wurde das sogenannte **LuO-Tag-Komitee** gegründet, was aufgrund der personellen Veränderung, sowohl auf Seiten des Kollegiums als auch auf Seiten der Schülervertretung, einer stetigen Fluktuation unterliegt. Grundsätzlich ist jedoch festzuhalten, dass sich das Komitee aus Frau Roßberg (Projektleitung), Frau Beyer (technisches Knowhow und Kontrolle), ca. zwei bis drei weiteren Kollegen sowie zwei bis vier Schüler\*innen aus der Schülervertretung (SV) zusammensetzt.
- Gemäß der drei Arbeitsbereiche (Vorbereitung, Durchführung, Evaluation und Ausblick) lassen sich innerhalb des Komitees verschiedene Subkomitees bilden, denen verschiedene Aufgabenbereiche zufallen.



[zurück](#)