



Werte Leser,

hiermit beginnt nun eine neue Etappe in der Geschichte unserer Schülerzeitung. Ich arbeite seit Mitte September mit einer neuen Redaktion zusammen, die sich zur Zeit aus 3 Schülerinnen und 2 Schülern der Klasse 8 und 9 zusammensetzt. Ich wünsche meinen jungen Redakteuren viel Erfolg bei ihrer freiwilligen Arbeit. Ich bin mir sicher, dass die Beiträge im Laufe der Zeit, durch die wachsende Erfahrung an Qualität und Umfang gewinnen werden und rufe hiermit erneut dazu auf, die Redaktion auch bei der Auswahl von Themen und Brennpunkten zu unterstützen. Kein Thema ist uns zu heiß!



Wie sie sehen können, hat sich auch unser Logo etwas verändert. Ich hoffe, dass es allen gefällt und repräsentativ für eine Schülerzeitung ist.

Mit dem neuen Schuljahr kommen wie gewohnt auch Veränderungen auf uns zu, die wir in der aktuellen Ausgabe beleuchten möchten. **Eine neue Schülersprecherin** wurde gewählt und sie tritt in die Fußstapfen solcher Persönlichkeiten, wie Rene Ückert und Merve Heisinger. Ob sie diese ausfüllen kann, werden wir sehen und uns wünschen. Vorerst aber haben wir sie zu Ihrer Person befragt. Die Halbjahreszeugnisse sind noch weit weg, aber unumgänglich. Doch die **Berechnung der Noten** wird mit Sicherheit einige Unstimmigkeiten hervorrufen. Die Redaktion hat sich bemüht, diese Berechnung an Beispielen zu erklären. Neben den so genannten Kopfnoten für Schüler bis zur 7-ten Klassenstufe gibt es aber auch schulintern einige Neuerungen, welche auf der letzten **SchiLf** (Schulinternen Lehrerfortbildung) erarbeitet wurden. Hierüber berichtet Frau Nagel. Auf der SchiLf 2002 wurde ja die existierende **Schülerfirma "Pengo"** als Zielstellung für das Jahr 2003 geboren. Was ist aus der Firma geworden und wie läuft es jetzt ohne den Gründungsmitgliedern aus der ehemaligen Klasse 10?

Zum Schluss noch einen Nachtrag zur nichtveröffentlichten Sonderausgabe "**Abschlussfeier 2003**". Leider gab es vom Bildmaterial technische Probleme, so dass es zu keiner interessanten Zeitschrift gekommen wäre. Trotzdem möchten wir in dieser Ausgabe ein paar gespendete Fotos zeigen und allen Mitwirkenden, vor allen Dingen den ehemaligen 5-ten Klassen unter Leitung von Frau Korßler und Frau von Angern, für das sehr schöne Programm danken.

Neue Schülervertreter

Im September fanden unsere Klassensprecherwahlen und anschließend die Schülersprecherwahl statt. Siegreich hervorgegangen sind die Schülerin **Corinna Wetzel** mit Ihren Stellvertretern : **Maxi Pätzmann und Oliver Ziehm**.

Sie vertreten also im Schuljahr 2003/04 die Interessen aller Schüler dieser Schule und sind ein wichtiges Bindeglied in der gesamten Schulorganisation. Man kann nur Interessen vertreten, wenn diese auch bestehen und bekannt sind. Im letzten Jahr kümmerte sich darum sehr gut die EX-Schülerin Merve Heisinger mit dem gesamten Schülerrat hinter sich. Die neuen Schülersprecher werden von uns wohl an dieser geleisteten Arbeit gemessen. Dies ist wohl nicht ganz fair, aber trotzdem Zielstellung. Natürlich wird man nur selten als Organisationsgenie oder Führungsperson geboren, es ist eine Entwicklung die Zeit braucht. Geben wir den neuen Vertretern unsere Unterstützung und unser Vertrauen für IHR JAHR 2003/04.

Z

Damit auch alle wissen, wer Corinna Wetzel ist, haben wir ein Interview mit ihr geführt.

Hast Du Geschwister?	Ja, einen Bruder
Hast Du Haustiere?	Einen Hund mit Namen "Susi"
Was ist Dein liebstes Hobby?	Disse gehen! (Disco, Partys)
Welche Musik magst Du?	Teckno und House
Hast Du besondere Vorbilder?	Nein, habe ich nicht.
Nach welchem Motto lebst Du?	"Man lebt nur einmal!"
Was ist Dein Berufswunsch?	Mediengestalter
Fühlst Du Dich anders als Schulsprecherin?	Nein, es ist wie vorher.
Was willst Du an dieser Schule ändern.	Ich will die Schule neu gestalten!
	(da fragen wir später noch mal nach!)
Glaubst Du mehr als Merve leisten zu können?	Nein.

befragt von **KD**

Wie berechnet man die Endjahresnoten?

1. Jedes Halbjahr wird einzeln gewertet.
2. Die erhaltenen Noten zählen nur für das aktuelle Halbjahr und werden nicht ins nächste Halbjahr hineingerechnet.
3. Die Note auf dem Endjahreszeugnis ergibt sich aus dem Durchschnitt der beiden Halbjahresnoten.

Möchtest du wissen wie man die Halbjahresnote berechnet?... Dann schau hier!

Im Halbjahr wird jede der maximal 2 Klassenarbeiten so gewertet:

45min Dauer = 20%

90min Dauer = 25%

über 90min Dauer = 40%

Fall1 : Rechnen wir ein Beispiel mit 2 Klassenarbeiten:

Normale Noten: 3, 4, 2, 6, 1, 3, 2 Klassenarbeiten: 2 (45min), 3(90min)

1. Berechne den Durchschnitt Deiner normalen Noten:

Du rechnest Deine ganzen normalen Noten zusammen, da kommt 21 raus. Dieses Ergebnis teilst Du mit der Anzahl Deiner Noten das ist 7. Also rechnest Du $21 : 7$

Taschenrechner: $3+4+2+6+1+3+2= 21 : 7 = 3,0$

2. Ermittle die Prozentwertung:

Im Ganzen sind es immer 100% davon ziehst Du die % der Klassenarbeiten ab.

Taschenrechner: $100\% - 20\% \text{ (da 45min)} - 25\% \text{ (da 90min)} = 55\%$

Jetzt weißt Du, zu wie viel Prozent (55%) Deine normalen Noten gewertet werden.

3. Halbjahresdurchschnitt berechnen:

Du rechnest den Durchschnitt von Deinen normalen Noten mal 55%, dazu addierst Du die KA-Noten 2 x 20% und 3 x 25%.

$$\text{Taschenrechner: } 3,0 \times 0,55 + 2 \times 0,20 + 3 \times 0,25 = \underline{2,8}$$

(das sollte dann die Halbjahresnote 3 sein, was der Fachlehrer festlegt)

Fall 2: Was ist wenn nur eine Klassenarbeit geschrieben wird?

Normale Noten: 3, 4, 2, 6, 1, 3, 2 Klassenarbeit: 2 (45min)

1. Berechne den Durchschnitt deiner normalen Noten:

Du rechnest Deine ganzen normalen Noten zusammen, da kommt 21 raus. Dieses Ergebnis teilst Du mit der Anzahl Deiner Noten das ist 7. Also rechnest Du $21 : 7$

$$\text{Taschenrechner: } 3+4+2+6+1+3+2= 21 : 7 = 3,0$$

2. Ermittle die Prozentwertung:

Im Ganzen sind es immer 100% davon ziehst Du die % der Klassenarbeiten ab.

$$\text{Taschenrechner: } 100\% - 20\% \text{ (da 45min)} = 80\%$$

Jetzt weißt Du, zu wie viel Prozent (80%) Deine normalen Noten gewertet werden.

3. Halbjahresdurchschnitt berechnen:

Du rechnest den Durchschnitt von deinen normalen Noten mal 80%, dazu addierst du die KA-Note 2 x 20%.

$$\text{Taschenrechner: } 3,0 \times 0,80 + 2 \times 0,20 = \underline{2,8}$$

(das sollte dann die Halbjahresnote 3 sein, was der Fachlehrer festlegt)

Fall 3: Und was ist wenn gar keine Klassenarbeit geschrieben wird?

Normale Noten: 3, 4, 2, 6, 1, 3, 2 Klassenarbeit: -

Du rechnest dann nur den Durchschnitt deiner normalen Noten aus!

Taschenrechner: $3+4+2+6+1+3+2= 21 : 7 = \underline{\underline{3,0}}$

(das sollte dann die Halbjahresnote 3 sein, was der Fachlehrer festlegt)

Ich hoffe ich konnte Dir weiter helfen!

JP

Schülerfirma "Pengo"

Seitdem wir "Pengo" haben muss niemand mehr auf dem Schulhof hungern!



Seit einem halben Jahr haben wir unsere tägliche Pausenversorgung und dies alles haben wir auch Merve Heisinger und Ihrer Klassenstufe zu verdanken, die dies vor der Schilf 2002 über den Schülerrat ansprach. Und vorweg, "Pengo" setzte sich durch. Der Name entstand nicht aus einer gemeinsamen Überlegung und hat auch keinen tieferen Sinn, sondern war schon der erste Schritt Kosten zu sparen. PENGO steht nämlich an der Tür der zukünftigen Cafeteria und wurde einfach übernommen.

Jeder Freiwillige aus der Klassenstufe 9 und 10 kann bei Pengo Mitarbeiter werden. Es gibt derzeit 6 Firmenmitglieder, die täglich tatkräftig und zuverlässig bei der Sache sind. Wir wollen auch hoffen, das es so bleibt!

Viele denken, dass die Preise noch Ansteigen werden, aber "ENTWARNUNG", denn vorübergehend bleiben die Preise so! Es scheint sich also zu rechnen. Und im PreisLeistungsverhältnis ist "Pengo" besser als manche Raststätte an der B1. Dort kostet der Cafe 1,00- 1,50€, bei "Pengo" nur 50Cent, usw.

Doch Preise sind nicht alles, auch das Angebot muss stimmen. Deshalb startet im November eine Umfrage: Warmes oder kaltes Essen ..., aber die Entscheidung müssen wir dann den Leuten von "Pengo" schon selbst überlassen. Auslöser für die Aktion ist der gesunkene Umsatz in den letzten Wochen. Ein Problem wird auch immer akuter, ordentliche Möbel und Geräte. Die zugesagte Küche aus Burg lässt leider auf sich warten.

Die nächsten 3 Schulwochen werden für die Mitarbeiter von "Pengo" besonders schwer. 50% der Mannschaft ist im Praktikum und dann auf Klassenfahrt. Wir sagen nur: **DURCHHALTEN!**

erforscht von CP + MZ

Lehrer werden geboren, haben Ferien und sterben - nicht so in Möser!

Während die Schüler sich am 19. September einen lustigen Tag machten, überlegten wir Lehrer uns, wie das gesamte Schulleben noch effektiver und interessanter gestaltet werden kann. „SchiLf“, das bedeutet „Schulinterne Lehrerfortbildung“, stand vom Nachmittag des 18. bis zum 19. September auf dem Programm. Unter dem Thema „Leitziele heutiger Erziehung - Unsere Schule hat ein Gesicht“ besprachen wir Lehrer unsere Vorstellungen von der künftigen allgemeinen Zusammenarbeit an unserer Schule. Wir stützten uns dabei auf den so genannten „Leistungserlass“ sowie die Hausordnung unserer Schule.

Grundlegende Ziele waren vorher festgelegt worden, zum Beispiel das Erreichen angemessener Umgangsformen auf der Basis von Toleranz und gegenseitiger Achtung oder dass die Sekundarschule Möser einen festen Platz im öffentlichen Leben der Verwaltungsgemeinschaft einnehmen soll.



Gemeinsam wurde nun besprochen, wie diese Ziele erreicht werden können. Im Mittelpunkt unserer Überlegungen ergab sich dabei, dass unsere Schüler einen bestmöglichen Abschluss nur mit erhöhter Lernbereitschaft und besonderer Sorgfalt erreichen können.

Einen wichtigen Punkt dabei stellt die Erziehung von allgemeinen Werten wie Pünktlichkeit, Selbstständigkeit, Toleranz, Fleiß, Höflichkeit und Ordnung dar. Die Schüler sollen die Verantwortung für ihr Verhalten erkennen und übernehmen; eine angenehme Lernatmosphäre soll dabei entstehen. Im Gegenzug bieten die Lehrer den Schülern einen fachlich fundierten und lebensnahen Unterricht unter Berücksichtigung der Lernvoraussetzungen der Schüler.

Wesentlich für eine angenehme Atmosphäre an der Sekundarschule Möser ist aber auch ein reges Schulleben, das auch außerhalb der Schultore zu spüren sein soll. So werden gemeinsam schulische Höhepunkte vorbereitet, wie unsere traditionellen Schulfeste zum Ende eines Schuljahres oder am 11. 11. sowie der letzte Schultag der 10. Klassen. Schüler der Sekundarschule nehmen an Wettbewerben in den Fächern Deutsch, Mathematik, Werken, Kunsterziehung, Hauswirtschaft und in verschiedenen Fremdsprachen teil. Daneben suchen wir zurzeit nach einer Partnerschule im Ausland, streben außerdem die Kooperation mit Partnern in Betrieben, Vereinen und Gemeinden an. Mit dem Heimatverein Möser ist eine Zusammenarbeit bereits im Entstehen.

Am Ende dieser inhaltsreichen Zusammenkunft lag die Wegrichtung für die kommende Zeit vor uns. Gemeinsam mit den Schülern, ihren Eltern und den Partnern in den Gemeinden soll sich die Sekundarschule Möser zu einer Bildungseinrichtung entwickeln, in der Schüler und Lehrer fair und partnerschaftlich miteinander umgehen und die ihren Schülern bestmögliche Bildungsmöglichkeiten bieten kann. Die dazu nötigen Verantwortungen wurden verteilt, die Aufgaben stehen fest. Damit endete am Nachmittag des 19. September diese Zusammenkunft der Lehrer, die viele Ergebnisse und Aufgaben für das gesamte Kollegium erbrachte.

Elke Nagel

Abschlussfeier der 10-ten Klassen 2003 SKS Möser

Zum Gelingen solch eines Festes tragen viele Faktoren bei:

1. Natürlich die Ehrengäste des Abends, die gut gelaunt und festlich gekleidet erschienenen.



2. Ein Festakt und Festsaal, die den errungen Leistungen würdig waren



3. Alle Eltern und Freunde, die sich mit einem freuen!



4. Natürlich einem Super Essen von der "Alten Gemeinde" aus Parey



5. Ein tolles und kreatives Programm von unseren 5-ten Klassen



6. Einer Bomben-Stimmung, natürlich mit "Unserem Brot"



7. Und letztendlich dem gutem Gefühl "**FREI**" zu sein.



MZ

Spiel des Monats : Oktober

Jedi Knight 3 Jedi Academy



Kein Endgegner sondern eine Mission

Wenn Schüler wegen einer Schulbus-Panne zu spät zum Unterricht erscheinen, hält sich ihr Ärger meist in engen Grenzen. So was ähnliches passiert auch laden Korr - doch statt die ersten zwei Stunden zu schwänzen, hetzt er zu Fuß quer durch die Botanik, um ja keine Sekunde des Unterrichts zu verpassen. Ein Streber, aber mit gutem Grund: Denn auf der JediAkademie lernt laden keine physikalischen Gesetze, sondern Elektrolitze mit den Händen zu erzeugen. Und statt Laubsäge-Arbeiten steht »Laserschwert konstruieren« im Stundenplan.

Trügerischer Frieden

Zehn Jahre nachdem Jedi-Legende Luke Skywalker im »alten« dritten Star Wars-Film das böse Imperium besiegt hat, herrscht scheinbar Frieden in der Galaxie. Mit einer Jedi-Akademie will Luke die fast ausgelöschten Jedi-Ritter wieder zu den Beschützern des Universums machen. Kyle Katam, Held der ersten beiden Jedi Knight-Teile, unterstützt ihn bei der Ausbildung. laden wird als einer der ersten eingeladen, weil er ohne fremde Hilfe ein Lichtschwert konstruiert hat. Doch auf dem Weg zur Akademie schießen geheimnisvolle Kult-Anhänger sein Shuttle ab, Vorboten einer neuen Gefahr für den Frieden ...

Praxis in der Galaxis

Statt Klassenarbeiten zu schreiben, beweisen Sie in maximal 20 Jedi-Einsätzen Ihre Fähigkeiten, unterteilt in drei Spielkapitel. Jeweils vier von fünf Kapitelmissionen müssen Sie erfüllen - in beliebiger Reihenfolge -, um eine weitere Sprosse der Jedi-Karriereleiter zu

erklimmen. Dazu kommen ein gelungenes Tutorial sowie vier besonders lange Pflicht-Missionen, die eine etwas unspektakuläre Story um einen aufstrebenden Sith-Kult erzählen. Der Lerneifer lässt trotz der Handlungsflaute nie nach:

Denn für jeden erfolgreichen Einsatz dürfen Sie eine beliebige von acht Macht-Fähigkeiten wie Blitz oder Heilung verbessern. Nach der ersten Beförderung erlernen Sie gar einen neuen Laserschwert-Kampfstil. Und vor dem finalen Kapitel erwartet Sie als frischgebackener Jedi-Meister eine besonders schwere Entscheidung: Doppelschwert wie Darth Maul oder zwei Lichtsäbel gleichzeitig wie Anakin Skywalker in Episode 2?

Geniales Kampfsystem

Was nützt das coolste Laserschwert, wenn man es nicht stilvoll einsetzen kann? Raven hat aus diesem Grund das genialsimple Kampfsystem von Jedi Knight 2 nochmals verbessert und um 46 spektakuläre Spezialmanöver erweitert. Jaden Korrschlägt Salti, rennt die Wände hoch oder lässt zwei Lichtsäbel als Schutzschild um sich herumwirbeln. Großartig: Für keines dieser Manöver brauchen Sie mehr als zwei Maus- und die normalen Bewegungstasten. Selbst Action-Einsteiger turnen bald eleganter durch die Nahkämpfe als jeder Matrix-Held.

Mit schicken Licht- und Zeitlupeneffekten sorgt Raven für das passende Actionfilm-Ambiente. Trotz der simplen Bedienung offenbart Jedi Knight 3 im Spielverlauf immer wieder neue Kampftaktiken: Jedi-Meister mit einem Doppel-Laserschwert haben zum Beispiel einen weiten Wirkungsradius, bekommen aber Probleme bei mehreren Gegnern. Also befördern Sie zwei seitlich stehende Feinde per Spagattritt zu Boden, um sich dann voll und ganz dem Vordermann zu widmen. Witzig: Bei Kämpfen gegen andere Jedis verkeilen sich manchmal zwei Lichtsäbel ineinander - wer nun schneller die Maustaste hämmert, gewinnt das Kräfte-duell und darf als erstes zuhauen.



Tour de Force

Als laden erleben Sie extrem abwechslungsreiche und vor allem spannende Abenteuer. Die Missionen führen Sie durch das gesamte bekannte Star Wars-Universum, zehn Jahre nach der Niederlage von Imperator und Darth Vader in Episode 6. In der Metropole Coruscant sollen Sie einen Kampfdroiden-Schmuggler aufspüren. Inmitten der Stadt Coronet stoppen Sie in bester Katastrophenfilm-manier einen führerlosen Zug. Und auf Tatooine retten Sie Häftlinge vor einem hungrigen Rancor. Jeder Auftrag erzählt seine eigene kleine Geschichte mit vielen guten Engine-Cutscenes.

Häufig ändern sich mittendrin die Missionsziele. So muss laden einen Traktorstrahl deaktivieren, um mit seinem Jäger aus einem riesigen Raumschiff zu fliehen. Doch plötzlich attackieren TIE-Bomber Ihr fliegendes Gefängnis, und Sie haben ein neues Problem. Die Einsätze spielen sich deutlich kompakter als in Jedi Knight 2 - länger als eine Stunde sind Sie kaum unterwegs. Zwischendurch gibt's immer wieder Überraschungen: So kämpfen Sie auf einem Speeder Bike in Höchstgeschwindigkeit um Ihr Leben. Oder Sie hüpfen auf der Suche nach Ersatzteilen über Raumschiff-Wracks - berührt laden den Wüstenboden, landet er auf dem Speiseplan eines Sandwurms. Solche Sprung

einlagen bleiben anders als im Vorgänger die Ausnahme.

Machtverteilung

Um im Universum zu überleben, vertraut laden neben seinen Schwert-Künsten vor allem der Macht. Insgesamt 16 Jedi-Zaubersprüche können Sie im Verlauf des Spiels in drei Stufen ausbauen und anwenden. Die acht neutralen Kräfte wie Geschwindigkeit, Schub oder Sicht verbessern sich nach jedem Kapitel automatisch. Außerdem lockt Sie Jedi Knight 3 mit je vier Fähigkeiten sowohl zur dunklen als auch zur hellen Seite der Macht - die Entscheidung liegt bei Ihnen. Gute Jedis setzen auf Selbstheilung oder schützen sich mit »Absorption«.

Böse Jedis schleudern Blitze im Stil des Imperators oder würgen per Telekinese ihre Widersacher. Während die erste Stufe des Würgegriffs nur lähmt, können Sie in der dritten Ihren Gegner auch durch die Luft schleudern - äußerst praktisch, wenn gerade eine tiefe Schlucht in der Nähe ist. Durch die Kombination aus Spezialmanövern und Macht-Fähigkeiten bekommen die Kämpfe von Jedi Knight 3 eine für Actionspiele außergewöhnliche Tiefe: Profis saugen Feinde per Machtspruch »Griff« direkt in ihren Lichtschwert-Wirbel.

Böser Jedi, guter Jedi

Anders als im kommenden Star Wars-Rollenspiel Knights of the Old Republic von Bioware haben Ihre Macht-Vorlieben keinerlei Auswirkungen auf das Aussehen der Hauptfigur, auch Jaders Jedi-Karriere beeinflussen sie nur geringfügig. Nach jedem Spiel-Kapitel beurteilt Luke Skywalker höchstpersönlich, ob laden eher zur hellen oder zur dunklen Seite der Macht tendiert und gibt entsprechende Kommentare. Dabei zählt nur, wie Sie Ihre Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten verteilt haben: Wer auf Tatooine Häftlinge tötet, statt sie zu retten, kann also trotzdem ein herzenguter Jedi-Ritter werden - unlogisch. Ob Sie Ihre Ausbildung als dunkler oder heller

Jedi beenden, hängt von nur einer einzigen Entscheidung ab, die Sie kurz vor Spielende treffen. Immerhin wirkt sie sich auf die letzten beiden Missionen aus, die je nach Jaders Gesinnung leicht unterschiedlich verlaufen. Außerdem sehen Sie jeweils eine andere Endsequenz. Trotzdem hätte Raven den Konflikt zwischen heller und dunkler Seite noch viel besser im Spiel umsetzen müssen.

Andere Daten :

Engine: Quake 3

Auflösungsmoden :640 mal 480 – 2048 mal 1536 Bildpunkte

Speicherplatz bedarf : 1,2 GB

RAM :Min. 256 MB Opm. 512 MB

Georg M.