



FlexModule 1. HJ 2025/26

Montag

Modul	Kl.
Kreativ	2-4
Computer	4-6
Schach & Brettspiele	2-4
Lese-Club	2-3
Schlauköpfe	2-6
Spielzeit	1
Groß hilft Klein	5-6
Schwimmen	2
Schlauköpfe LF	2-3
Profi-Englisch	5-6
Bewegungsspiele	3-4
Fußball	4-6

Groß hilft Klein 5-6

Mathespiele 2-3

Comic 4-6

Kinderyoga & Entspannung 2-3

Basketball 4-6

Dienstag

Modul	Kl.
Computer	2-3
Akrobatik	2-4
Fußball	2-3
Chor	1-2
Schlauköpfe	2-6
Spielzeit	1
Film	4-6
Arabisch	2-6
Tischtennis & Bewegungsspiele	4-6
Band	4-6
Kinderyoga & Entspannung	4-5

Donnerstag

Modul	Kl.
Gesunde Ernährung	2-4
Handstand & Co	3-6
Kreativ	2-3
Computer	2-3
Fußball	3-6
Garten	2-3
Schlauköpfe	2-6
Spielzeit	1
Groß hilft Klein	5-6
Schwimmen	4-6
Arabisch	2-6
Zirkus- und Bewegungsspiele	3-6
Coding & Robotik	4-6

Mittwoch

Modul	Kl.
Let's Act (Theater)	2-3
Kleine Forscher	2-4
Kickboxen	3-4
Computer	3-4
Konzentrationsspiele	2-4
Handarbeit	3-5
Schlauköpfe	2-6
Spielzeit	1

Freitag

Modul	Kl.
Tanz	2-3
Let's Act (Theater)	4-6
Kreativ	2-3
Computer	2-3
Schlauköpfe	2-6
Spielzeit	1
Groß hilft Klein	5-6
Spanisch	3-6
Bewegte Wissenschaft	3-6
Judo	2-6
Volleyball	3-6