

Konkretisierung der Sequenzplanung:

Zeitlicher Rahmen	Titel	Schwerpunktfach (TF)	nF	Thematischer Schwerpunkt	Produktive Umsetzung
1 Woche	„Einspielen“	Mathematik	LER, Ku, Deu	Grundlagen des Spielens, Aufklärung „Spielesucht“	Gemeinsam mit den S werden Grundlagen des Spielens erarbeitet; dabei sollen vor allem das Vorwissen und die Interessen der S herausgearbeitet werden
1-2 Wochen	Würfelspiele I	Mathematik	LER	Das Spiel mit Wahrscheinlichkeiten oder „Was ist Glück im Spiel?“	Anhand von Würfelspielen werden Grundlagen der Wahrscheinlichkeit gezeigt und erprobt.
1-2 Wochen	Würfelspiele II	Mathematik	Ku	„Glück“ haben	Anhand von verschiedenen Würfelspielen (Kniffel, Mensch ärgere dich nicht, Las Vegas etc.) erproben die S ihr Glück
1-2 Wochen	Kartenspiele	Mathematik	Ku	Glück und Strategie	Zunächst werden bekannte Kartenspiele und Kartenlege-Spiele (Mau Mau, Uno, „Halt mal kurz“, Phase 10 etc.) und deren Abwandlungen vorgestellt. Dann werden diese Spiele erprobt und bewertet.
1 Woche	Memospiele	Mathematik	Ku	Mnemotechniken	„Wie merke ich mir effizient Dinge und wie kann ich das für die Schule nutzen?“ Erprobt werden sollen diese Techniken an verschiedenen Memospielen (das klassische Memo, Sagaland, Memoarr etc.)
2-3 Wochen	Kooperative Spiele	Deutsch	Ma, LER	Miteinander statt gegeneinander	Wir schauen uns verschiedene Kategorien von kooperativen Spielen an und besprechen, worauf es dabei ankommt. Erproben werden wir vor allem sog. Sprachspiele (Tabu, Concept, Dixit etc.) und Escape-Room-Spiele (Exit u.a.)
1 Woche	Geschicklichkeitsspiele	Sport	Ma	Mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl	Neben logik- und wahrscheinlichkeitsbasierten Spielen gibt es auch eine Reihe von Geschicklichkeitsspielen, die von den S erprobt werden (Jenga, Villa Paletti, Flying Goblins etc.)

TF = Themenfeld

nF = Nebenfach