

### Konkretisierung der Sequenzplanung:

Zeitlicher Rahmen	Titel	Schwerpunktfach (TF)	nF	Thematische r Schwerpunkt	Produktive Umsetzung
1 Woche	Regelwerk	Sport (Theorie)		Grundlagen und Regelwerk von Jugger / Ideen der SuS für Fungames	Gemeinsam mit den S werden Grundlagen und -regeln von Jugger erarbeitet; Weiterhin sollen Ideen für Fungames generiert werden
1-3 Wochen	Fungames	Sport		Umsetzung der Ideen der SuS / Spiele im BUGA Park	Praktische Einheit, die warme Jahreszeit nutzen zur Bewegung im Freien
5-10 Wochen	Entwicklung, Planung, Fertigung der Juggerausrüstung	WAT		Fertigung der für Jugger benötigten Ausrüstung / Materialbeschaffung	Gemeinsam mit den SuS werden Ideen generiert und in der Werkstatt umgesetzt. Ziel: Jugger selbst spielen mit der eigenen Ausrüstung, sobald es die Witterung zulässt
restliches Schuljahr	Jugger / Fungames spielen	Sport		Jugger spielen; Taktiken und Spielverständnis trainieren; Abläufe automatisieren	Die SuS spielen in wechselnden Teams gegeneinander und schulen ihr taktisches Verständnis und verbessern ihre Spielanlage. Die SuS bauen Stress aus dem Schulalltag ab.

\*TF = Themenfeld/ nF = Nebenfach/ Zeitlicher Rahmen = Wie viele Stunden/Wochen werden für die Projekte geplant?