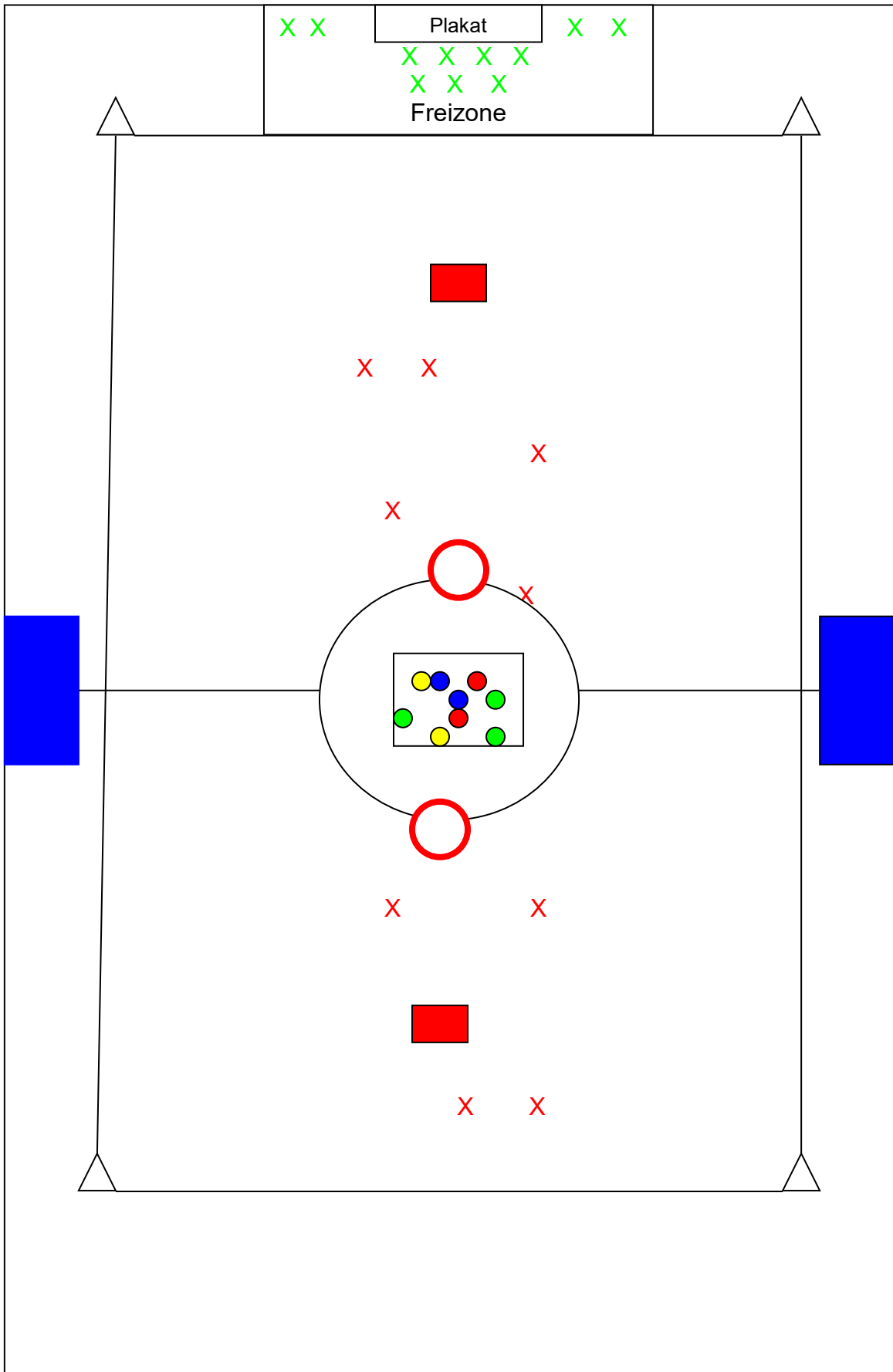


Super Mario Gym



Spielablauf und Spielregeln:

Die meisten Kinder und auch Erwachsenen kennen das Spiel Super Mario von der Konsole. Für die Kinder ist es motivierend, wenn dieses Jump`n`Run-Spiel nun real zu erleben ist in der Sporthalle.

Es gibt zwei Mannschaften, zwei Halbzeiten a 5min und zwei unterschiedliche Rollen, eine Läuferrolle und eine Werferrolle. Beide Teams (**Mario-rote Kreuze** und **Luigi-grüne Kreuze**).

In der Läuferrolle gilt es, möglichst viele Runden zu laufen/schaffen, ohne abgeworfen oder abgeschossen zu werden. Als Werfer muss versucht werden, die Läufer von den entsprechenden Markierungen abzuwerfen oder abzuschießen.

Läuferrolle:

Auf Startkommando laufen alle „Läufer“ (**Luigis**) aus der Freizone los. Sie versuchen dabei, nicht abgeworfen, oder abgeschossen zu werden. Auf den blauen Matten ist man sicher, ein Treffer zählt dort nicht. Wird man außerhalb der Matten (Freimale) oder der Freizone getroffen, muss man die Runde zu Ende gehen. In der Freizone muss man einen Strich auf dem Plakat machen (siehe unten). Hast du eine Runde ohne Treffer geschafft, machst du den Strich bei „Runden“, wurdest du getroffen, gehst du die Runde zu Ende und notierst bei „Treffer“ einen Strich.

Werferrolle:

Sobald die **Luigis** loslaufen dürfen die **Marios** auf die Läufer mit den Bällen aus dem Kasten aus der Hallenmatte zielen. Sie dürfen aus den roten Reifen werfen, von den roten Teppichfliesen darf nur geschossen werden. Sind die Bälle weg, müssen sie natürlich von der Werfermannschaft wiedergeholt werden.

Nach 5min werden dann die Rollen gewechselt!

Plakat:

Mario	Luigi
Runden:	Runden:
Treffer:	Treffer:

Es wird die Differenz zw. Runden und Treffern ermittelt. Das ist dann der Endpunktstand des Teams.

Das Spiel bietet viele Variationsmöglichkeiten. So kann das Spielfeld mit unterschiedlichsten Materialien verändert und evtl. anspruchsvoller gestaltet werden. Die Partizipationsmöglichkeiten sind riesig, die Kinder können kreativ mit dem Spielfeld umgehen. Das wird verstärkt durch die mögliche Erweiterung durch Zusatzregeln. Die Kinder wissen, dass es in der Konsolenvariante immer wieder verschiedene Items gibt, diese Tatsache kann natürlich auf die Sporthallenversion übertragen werden (z.B ein gefangener Ball ist wie eine Stern, wodurch man unverwundbar durchlaufen kann). Das Grundspiel kann also in seiner Komplexität und Attraktivität den Bedürfnissen und Ideen der Kinder angepasst werden, so dass das Spiel immer spannend bleiben kann, von Klasse 4 bis in die höheren Altersstufen. Der Zugang zum medialen Spiel motiviert dementsprechend natürlich ebenfalls.