

„Super Mario“ Spiel

Name des Workshops: „Super Mario Games – (un-)eingeschränkt leveln“

Zeit: Mindestens 2 Gruppenstunden á 1,5 Stunden

Gruppengröße: 2 gleichgroße Gruppen (je mindestens 5 Personen)

Idee: TN meistern in Kleingruppen gemeinsam einen Hindernisparcours mit Elementen des bekannten Spiels „Super Mario“. Dabei hat jedes Teammitglied eine körperliche Einschränkung, die er zuvor erspielt und mit der er die Hindernisse überwinden muss. Beide Gruppen spielen gleichzeitig und beginnen an verschiedenen Stationen. Am Ende lösen sie eine gemeinsame Endgegner-Kooperatinsaufgabe.

Idee für die Rahmengeschichte:

Oh nein! Mario und sein Bruder Luigi sind gefangen! Bowser, Marios Erzfeind, hat die Prinzessin Peach entführt und in sein Schloss gebracht. Aber die heldenhaften Brüder haben keine Angst davor, sich ihm zu stellen und die Prinzessin zu befreien. Dabei haben sie sich in Bowsers Schloss verirrt und müssen auf ihrem Weg in die Freiheit zahlreiche Hindernisse überstehen. Aber am Ende zählt nur Eines: Schaffen sie es Prinzessin Peach aus den Fängen des bösen Bowser zu befreien?

Materialliste:

Die notwendigen Super-Mario-Materialien findet ihr in unserem Downloadbereich, die zusätzlichen Materialien für die Durchführung der einzelnen Stationen sind im Ablaufplan extra aufgelistet!

Die folgenden Stationen sind als Beispiele gedacht und können nach Belieben geändert werden:

- Slalomparcours (mit Bobbycar, Seifenkisten, Rollstuhl etc.)
- Slackline > Tipps zum Ausleihen: Fragt z.B. bei euren Dekanatsstellen oder in anderen Stämmen nach
- Krückenhindernis > Tipps zum Ausleihen: Fragt z.B. im Sanitätshaus nach
- Balancebalken > z.B. auf Spielplatz vorhanden oder selber bauen (Wippe aus Holzbalken und Baumstamm)
- Kletterturm mit Tunnel und Rutsche > z.B. auf Spielplatz vorhanden oder selber bauen (Leiter, Stühle, Getränkeboxen, Spanngurte etc.)

- Kooperationsaufgabe z.B. Spinnennetz > Sisalband oder Paketband oder Seile

Praxistipp: Ihr könnt jede Station einer Hauptbehinderung widmen, die von der jeweiligen Person gelöst werden muss! (Dafür gibt es einen Punkt). Die anderen Gruppenmitglieder sollen die Station auch alle bewältigen. Dafür gibt es keine Punkte. Achtet besonders bei den selbstgebauten Stationen auf eure Sicherheit!

Mögliche Zwischenstationen:

- Quizfragen > siehe Ablaufplan
- Activity-Aufgaben > Pantomime, Begriffe erklären, zeichnen
- Montagsmaler mit Einschränkungen > z.B. ohne Arme
- Schreispiel

Ideen für Behinderungen:

- Ein Arm fehlt (Arm in Pullover stecken oder mit Seil zusammenbinden)
- Blind (Augenbinde oder Sehbehinderungssimulationsbrille selber basteln aus Schutzbrille mit matten Klarsichthüllen beklebt)
- Stumm (Halstuch als Räubertuch vor den Mund binden, Mund nicht zukleben!)
- Taub (Ohropax +Hörschutz aus dem Baumarkt)
- Lahm (Krücken)
- Etc.

Ablaufplan:

Im Folgenden werden zwei Einheiten dargestellt, die ihr beispielsweise in 2 oder mehr Gruppenstunden gemeinsam vorbereiten und durchführen könnt.

1. Einheit

Station	Ziel	Was muss gemacht werden?	Material/Wer
Einführung	<ul style="list-style-type: none"> • Animation • Motivation 	<ul style="list-style-type: none"> • Rahmengeschichte vorlesen 	Rahmengeschichte
Puzzeln	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppeneinteilung 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Bilder werden der Mitspielergröße entsprechend zerschnitten (Bsp.: 10 Mitspieler -> Jedes Bild in 5 Teile) • Jeder Mitspieler zieht ein Puzzleteil und finden sich in der entsprechenden Gruppe zusammen 	Puzzle vom FAK im Downloadbereich oder Bilder von Super Mario und Luigi selber gestalten
Mario Welt	<ul style="list-style-type: none"> • Einfühlen in die Spielewelt 	<ul style="list-style-type: none"> • Basteln eines gruppentypischen Erkennungszeichen (z.B. Kappe, Banner, Fahne) • Bobbycars, Rollstühle, etc. tunen und gestalten • Kostüme basteln oder raussuchen (rot und grün) <p>Praxistipp: Ein besonderes Highlight ist es, wenn ihr pro Gruppe eine eigene Seifenkiste baut anstatt Bobbycars zu benutzen</p>	<p>Bastelmaterial: Karton, bunte Pappe, Krepppapier, Panzerband, Stöcke oder Äste (ca. 50 cm) Schaschlickspieße, etc.</p> <p>Verkleidung (Blaue Latzhosen, grüne und rote Pullover oder/und Mützen in Rot und Grün)</p>

2. Einheit:

Station	Ziel	Was muss gemacht werden?	Material/Wer
Behinderungs-Jump	<ul style="list-style-type: none"> Aufteilung der Behinderungen 	<ul style="list-style-type: none"> Es wird je ein Bild, das einer der o.g. Behinderung entspricht in jeweils einen Luftballon gesteckt und dieser anschließend aufgepustet <p>Deko-tipp: Besonders schön und super-mario-mäßig wird es, wenn ihr gelbe Luftballons nehmt und diese mit einem Fragezeichen bemalt</p> <ul style="list-style-type: none"> Die TN können die Ballons nun durch Springen unter einen Ballon zerplatzen lassen. Dafür kann z.B. an ihren Kappen eine Nadel befestigt werden oder sie bekommen einfach einen spitzen Gegenstand in die Hand. Wenn der Ballon zerplatzt, kommt ein Zettel zum Vorschein mit dem Bild ihrer jeweiligen Behinderung (s.o.) Die TN werden ihrer Beeinträchtigung entsprechend mit Material ausgestattet <p>Praxistipp: Besprecht vorher in der Gruppe wer wen mit welcher Behinderung unterstützen kann!</p>	<p>Bilder mit Behinderungen</p> <p>Luftballons (am besten Gelbe mit Fragezeichen)</p> <p>Hüte mit Nadel, Nagel, Spitze (am besten rote und grüne Kappen)</p>
Warm up	<ul style="list-style-type: none"> Aktivierung 	<ul style="list-style-type: none"> Jede Person kriegt eine Activity-Aufgabe gestellt , um damit Leben für die Gruppe zu 	Je nach Spiel

	<ul style="list-style-type: none"> • Einfühlen • Leben erspielen 	<p>erspielen (rote Herzen als Symbol) – pro Begriff 1 Minute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorschläge für Aufgaben: <p><u>Behinderung Aufgaben Begriff</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Einarmig Montagsmaler Lilie - Stumm Pantomime Dachdecker - Lahm Pantomime Gabelstapler - Blind Montagsmaler Löwe - Taub Lied summen Hänschen klein <p>Praxistipp: Falls die Zeit zu knapp ist, kann das Warm up ausgelassen werden</p>	<p>Activity-Aufgaben</p> <p>Rote Herzen zum Kleben oder Anstecken</p> <p>Zettel und Stift</p> <p>Stoppuhr</p>
<p>Slalom-parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Behinderungen erleben • Förderung der gegenseitigen Unterstützung 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Parcours wird Bsp. mit Seilen ausgelegt und mit Hindernissen(z.B. Stühle, Steine, etc.) bestückt <p>Deko-tipp: Besonders schön wird es, wenn ihr die zugehörigen Dekomaterialien aus dem Downloadbereich benutzt oder selbst Dekofiguren bastelt und sie als Hindernisse oder Hilfemittel mit in den Parcours einbaut (z.B. Gumper = vorsicht!; Pilz = schneller werden, Hilfe bekommen, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Parcours muss durchfahren werden • Dabei müssen sich die TN gegenseitig unterstützen. 	<p>Seile</p> <p>Parcoursmaterial</p> <p>Dekomaterial</p> <p>Rollstuhl, Bobbycar oder Seifenkiste</p>

		<p>Praxistipp:</p> <p>Variante a) der Einarmige schiebt den Lahmen und wird dabei vom Blinden angeleitet, der vom Tauben unterstützt wird, der sich wiederum an den Stummen wenden muss.</p> <p>Variante b): Alle müssen den Parcours durchlaufen und versuchen kein Leben, etc., zu verlieren</p> <p>→ Die Gruppe verliert ein Leben, sobald ein TN ein Hindernis berührt</p>	
Zwischenaufgabe	<ul style="list-style-type: none"> Einer darf ohne seine Behinderung die nächste Station durchlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> Wenn die Gruppe den Slalomparcours bewältigt hat, bekommt sie eine Teamaufgabe gestellt (z.B: Activity, Quizfrage, etc.: - siehe mögliche Zwischenstationen oben) Wenn sie diese Zwischenstation erfolgreich gelöst haben, dann dürfen sie gemeinsam entscheiden, welche Behinderung für die nächste Station wegfällt (Jede darf nur einmal wegfallen) Der TN dessen Behinderung aussetzt, erhält ein Hilfsmittel (Pilz, Wolke, etc.), welches er die nächste Aufgabe über als Erkennungszeichen hält Wenn sie die Aufgabe nicht lösen, setzt keine Behinderung aus <p>Deko-tipp: Um es besonders spannend und spielerisch</p>	Je nach Aufgabe

		zu halten, können die Quizfragen/Aufgaben durch das Erspringen eines Fragezeichenballons erspielt werden (s. dazu auch Station „Behinderungs-Jump)	
Balancebalken	<ul style="list-style-type: none"> • Behinderungen erleben • Förderung der gegenseitigen Unterstützung 	<ul style="list-style-type: none"> • Alle müssen helfen, dass alle über den Balken kommen <p>Deko-tipp: Ihr könnt über den Balken Münzen in unterschiedlichen Höhen aufhängen. Diese können durch das Berühren eines TN erspielt werden.</p>	z.B. Wippe aus Holzstamm und Balken ggf. Münzen auslegen oder aufhängen
Zwischenaufgabe	<ul style="list-style-type: none"> • Einer darf ohne seine Behinderung die nächste Station durchlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn sie den Balancebalken bewältigt haben, bekommen sie eine Teamaufgabe gestellt (siehe Mögliche Zwischenstationen) • Wenn sie diese Zwischenstation erfolgreich gelöst haben, dann dürfen sie gemeinsam entscheiden, welche Behinderung die nächste Station wegfällt (Jede darf nur einmal wegfallen) • Der TN dessen Behinderung aussetzt, erhält ein Hilfsmittel (Pilz, Wolke, etc.), was er die nächste Aufgabe über als Erkennungszeichen hält <p>Deko-tipp: Um es besonders spannend und spielerisch zu halten, können die Quizfragen/Aufgaben durch das Erspringen eines Fragezeichenballons erspielt werden</p>	Je nach Aufgabe
Kletterturm	<ul style="list-style-type: none"> • Behinderungen erleben 	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN müssen alle den Kletterturm überwinden 	Je nach Konstruktion des Turms

	<ul style="list-style-type: none"> Förderung der gegenseitigen Unterstützung 		
Zwischen-aufgabe	<ul style="list-style-type: none"> Einer darf ohne seine Behinderung die nächste Station durchlaufen 	<ul style="list-style-type: none"> Wenn sie den Kletterturm bewältigt haben, bekommen sie eine Teamaufgabe gestellt (siehe Mögliche Zwischenstationen) Wenn sie diese Zwischenstation erfolgreich gelöst haben, dann dürfen sie gemeinsam entscheiden, welche Behinderung die nächste Station wegfällt (Jede darf nur einmal wegfallen) Der TN dessen Behinderung aussetzt, erhält ein Hilfsmittel (Pilz, Wolke, etc.), was er die nächste Aufgabe über als Erkennungszeichen hält <p>Deko-tipp: Um es besonders spannend und spielerisch zu halten, können die Quizfragen/Aufgaben durch das Erspringen eines Fragezeichenballons erspielt werden</p>	Je nach Aufgabe
Slackline		<ul style="list-style-type: none"> Alle müssen die Slackline mit den Behinderungen überwinden <p>Dekotipp: Ihr könnt unter der Slackline Münzen hinlegen, die die TN aufheben können.</p>	Slackline Ggf. Münzen
Letzte Zwischenaufgabe	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenführung der beiden Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> Schreispiel: Die Teams spielen dieses Spiel gegeneinander. Die Gruppen erhalten Begriffe, die sie sich 	Begriffe Sterne

		<p>gleichzeitig zurufen. Welche Gruppe als erster den Begriff errät bekommt einen Stern (für die nächste Aufgabe)</p> <p>Mögliche Begriffe: Kompass, Duschkabine, Sommerlager, Spielregeln, Steinofen, Stockbrot</p> <p>Die Leben der Gruppen-TN werden ebenfalls in Sterne umgewandelt: Pro 2 Herzen bekommen die Gruppen einen Stern</p> <p>Praxistipp: Denkt an die Behinderungen!! Der Blinde kann nicht lesen, der Stumme nicht sprechen(Pantomime)!</p>	
<p>Letzte Aufgabe</p> <p>Spinnennetz</p> <p>z</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperation/Teamwork • Koordination 	<ul style="list-style-type: none"> • Beide Gruppen arbeiten für die letzte Aufgabe zusammen um gemeinsames Ziel zu erreichen (Bezug zur Rahmengeschichte!) • Alle müssen mit ihrer Behinderung durch eine Lücke im Spinnennetz. Jede Lücke darf nur einmal genutzt werden. Das Seil darf nicht berührt werden. • Berührt dieses einer, muss die Großgruppe einen Stern abgeben! • Die Anzahl der erspielten Sterne sagt aus, wie oft sie das Netz berühren dürfen. 	<p>Seile zum Spinnennetz spannen</p> <p>Pro TN ein Loch</p>

Abschluss		<p>Nach Bewältigung des Spinnennetzes erhalten die TN in Anlehnung an die Rahmengeschichte eine Belohnung</p> <p>Praxistipp: Eure Gruppenkinder freuen sich sicherlich ganz besonders, wenn einer der Leiterinnen oder Leiter sich als Prinzessin Peach verkleidet und gerettet wird!</p>	Belohnung (z.B: was Süßes)
Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbereitung des Erlebten 	<p>Diese Fragen könnten euch dabei eine Hilfestellung sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie hast du dich mit deiner jeweiligen Behinderung gefühlt? • Wie hat eure Zusammenarbeit geklappt? • Was würdest du beim nächsten Mal verändern? • Glaubst du, dass du zukünftig evtl. anders mit Menschen mit Behinderungen umgehen würdest? <p>Praxistipp: Dieses Spiel könnte euch als Einstieg in das Thema Leben und Umgang mit Behinderungen dienen!</p>	

Quizfragen

1.)Wie heißen die olympischen Spiele für Menschen mit Behinderung

Antwort: Paralympics

2.)Drei berühmte Persönlichkeiten mit einer Behinderung

3.)Wie heißen die kleinen braunen Gegner von Mario und Luigi?

Antwort: Gumba

4.)Was machen Mario und Luigi beruflich?

Antwort: Klempner

5.)Lege ein Wegzeichen und benennt es!

6.)Erkläre das Pfadfinderzeichen!

7.)Hauptstätte und ihre Bundesländer

Siehe hierzu: Anlage/Vorlage

8.)Erst weiß wie Schnee, grün wie Klee, rot wie Blut und schmeckt allen Leuten gut.

Antwort: Kirsche