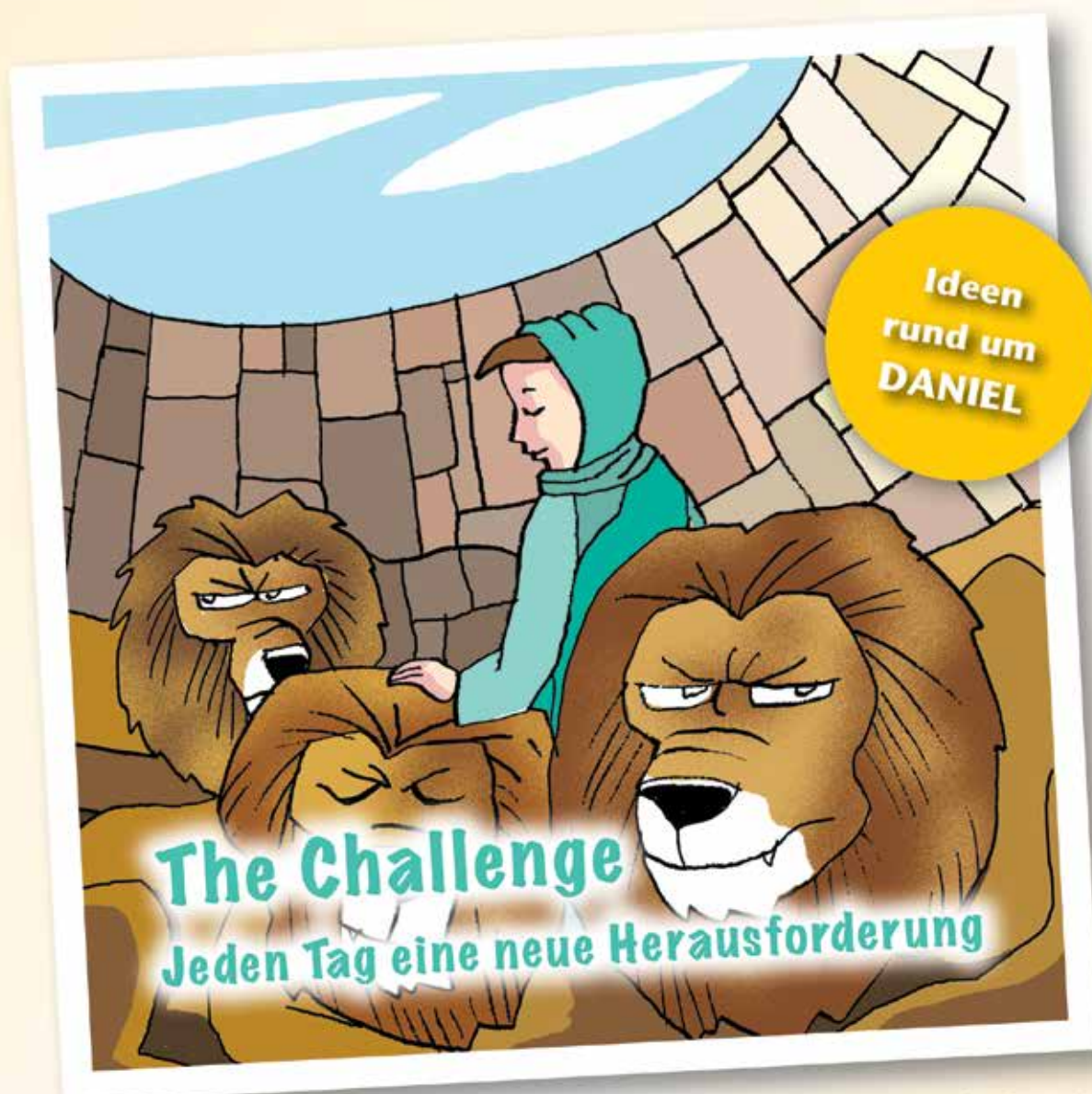


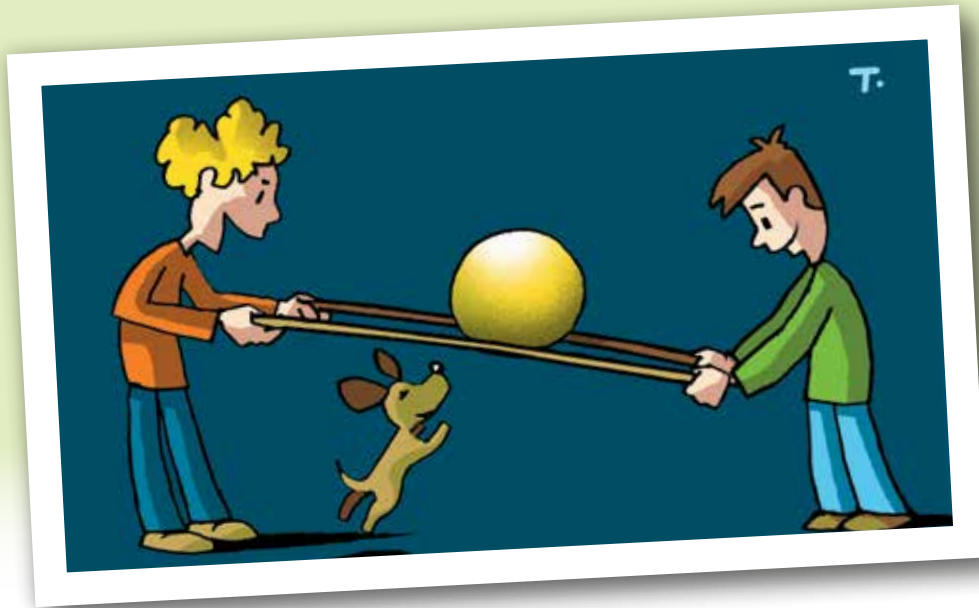
Januar · Februar · März

NR. 1/2017

# JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





# Super Mario Bros.

## Adventure Island

### Vorabinfos

<b>Besonderheiten:</b>	Je nach Spiel braucht man auch mal einen asphaltierten Platz
<b>Dauer:</b>	Je nach Gruppengröße bzw. Gruppenanzahl unterschiedlich
<b>Zielgruppe:</b>	8-12 Jahre
<b>Vorbereitungszeit:</b>	aufwändig

### Spielidee

Die Klempner-Brüder Mario und Luigi sind weltweit bekannte Helden und ein Steckenpferd des Nintendo Konzerns. In diesem Baustein führen uns Mario und sein Bruder Luigi durch ihr „Adventure Island“. Auf der Insel erwarten die Teams unterschiedliche Disziplinen. Ziel ist es, den Adventure Island Cup zu gewinnen. Die Teams treten bei verschiedenen Minispiele-



len, die aus dem virtuellen Super Mario Universum bekannt sein dürften, gegeneinander an. Spannung, Aktion und Spaß stehen im Vordergrund, jeder kann auf seine Kosten kommen.

Am sinnvollsten ist es, vorab unter den Sitzplätzen Papierkarten in verschiedenen Farben, je nach Gruppenanzahl, zu platzieren. Am coolsten wäre es natürlich, wenn die Papierkarten die Form von „Toad“ hätten. Als Moderationsteam empfehle ich Mario und Luigi, dieses Team kann je nach Bedarf mit weiteren Super Mario Charakteren erweitert werden.

Als Gruppengröße sollten maximal 10-12 Personen in einer Gruppe sein.

### Die Wettkampf-Vorbereitung

Jede Gruppe überlegt sich einen Namen, einen Schlachtruf und sucht sich ein Maskottchen aus dem Super Mario Universum. Welches Team macht den besten Eindruck auf die Jury?

**Material:** Plakate, Stifte

### Dino Yoshi braucht Hilfe

Zunächst müssen die Teams beweisen, wie es um ihre Geschicklichkeit steht. Daher dürfen sie Yoshi bei dem Transport seiner Dino-Eier helfen. Jedes Team bekommt ein Dino-Ei (Schaumstoffball) und pro Mitglied eine Holzstange (ca. 1 m Länge). Ziel ist es, eine Bahn zu konstruieren, auf der das Dino-Ei von A nach B rollen kann. Dazu stellen sich zwei Personen mit ihren Stangen gegenüber, damit aus zwei Stangen eine Bahn entsteht. Das Ei muss in ein Nest (Kiste/Box) transportiert werden. Da Dino-Eier sehr robust sind, macht es ihnen nichts aus, wenn sie runterfallen. Dennoch muss das Team in diesem Fall von vorne beginnen.

**Material:** Holzstangen, Schaumstoffbälle, Kisten/Boxen

### Quiz Show

Im nächsten Teil geht es darum, das Wissen der Teilnehmenden abzufragen. Auf der Bühne wird ein Feld markiert, das der Spieler, der die Antwort weiß, schnellstmöglich erreichen muss. Die Quiz-Show kann beliebig gestaltet werden. Orientierung kann hierbei das Quiz-Show-Spiel „Buzz“ bieten. Elemente könnten z. B. Fragen über das Super Mario Universum sein, eine Art Bilderrätsel, bei dem es um Charaktere geht oder es könnten Soundtracks von Spieleklassikern wie Tetris oder Zelda erraten werden.

**Material:** Fragen, Tape, bei Bedarf Beamer, Laptop und Leinwand

### Make'n Break

Bei Make'n Break geht es darum, so schnell wie möglich ein Konstrukt aus Bausteinen nachzubauen. Dies ist auch hier der Fall, nur eben viel größer. Idealerweise werden dafür die



klassischen Tetris-Figuren in 3D aus Kartons nachgebaut. Ist auch in 2D möglich, nur nicht so cool. Das nachzubauende Konstrukt wird am besten nach einem Countdown auf einem Beamer präsentiert.

Pro Team sollten 2-3 Spieler an den Start gehen.

**Material:** Viele Kartons, Tape, Farben (für die unterschiedlichen Figuren), Beamer, Laptop, Leinwand, Konstrukt Vorlagen

### Lass krachen

Jeder, der schon mal „Mario Kart“ gespielt hat, weiß, dass es einen Modus gibt bei dem es darum geht, Luftballons zum Platzen zu bringen. In diesem Fall werden ca. 5 Spielern pro Team ein Luftballon in der Teamfarbe an den Fuß gebunden. Nach einem Signal versuchen die Spieler, die Luftballons der anderen zu zertreten bis nur noch ein Team vertreten ist. Wer keinen Luftballon mehr hat, scheidet aus und muss das Schlachtfeld verlassen.

**Material:** Luftballons, Paketschnur, Seil, um das Spielfeld abzugrenzen

### Münz-Chaos

Was wäre ein Super Mario Abend ohne Münzen? In diesem Spiel geht es darum, so viele Münzen wie möglich zu finden und zu sammeln. Diese werden vorab auf dem ganzen Gelände versteckt. Das Team, das nach Ablauf einer festgelegten Zeit am meisten Münzen in ihrer Schatzkiste hat, gewinnt.

**Material:** pro Team einen zugeklebten Schuhkarton mit einem Schlitz, Münzen / Münzenersatz / etwas Ähnliches

### Mario Cart go

Mario Cart ist der Spieleklassiker schlechthin. Die Teams treten mit ihren Bobbycars auf einer eigens entworfenen Rennstrecke gegeneinander an. Jedes Team stellt einen Fahrer und zwei Saboteure. Die Fahrer müssen den Rennstrecken-Parcours mit ihren Fahrzeugen absolvieren. Ziel dabei ist es, so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen. Gelbe Styropor-Sterne können auf der Fahrbahn platziert werden oder nach und nach aufs Feld gelegt werden. Sie geben Bonuspunkte. Die Saboteure haben die Möglichkeit die gegnerischen Fahrer zu behindern, indem sie ihnen z. B. Wasserbomben in den Weg werfen. Der Parcours kann beliebig gestaltet werden.

**Material:** Bobbycars, Straßenkreide, gelbe Styropor-Sterne (muss man selber machen), Wasserbomben



## **Weitere Idee**

Paint – Mit Farbe gefüllte Wasserbomben, zur Not auch bemalte Wasserbomben werden auf ein großen Streifen Papier geworfen. Die Teamfarbe, die überwiegt, gewinnt.

Alexander Völtz