Super Mario Run

Primarstufe (Klasse 1-4)
Sek 1 (Klasse 5-10)
Bewegung, Spiel und Sport (BSS)
1 Unterrichtstunde(n)
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Dieses Konzept beruht auf einem Konzept der PH Ludwigsburg.

Das Spiel eignet sich im Sportunterricht als Erwärmungsspiel. Alle Kinder spielen die Hauptfigur des Spiels "Mario". Sie laufen am Anfang im Entengang hintereinanderher. Auf die Töne des Spiels, die eingespielt werden, müssen die Kinder reagieren, wie es Mario auch im Spiel tut.

-Pilz: Mario erhält einen Pilz. Alle Kinder werden groß und dürfen aufstehen und langsam rennen.

-Stern: Kinder werden unbesiegbar und superschnell. Sie rennen so schnell sie können durch die Halle.

-Sprung: Mario führt einen Dreifachsprung aus. Die Kinder springen und laufen.

-Getroffen: Mario wird von einem Gegner getroffen und wird wieder klein (Entengang).

-Bowsers-Lachen: Die Kinder müssen still stehen bleiben. Wer sich noch bewegt, wird zu einem kleinen Mario.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ Keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen
BSS - Körperwahrnehmung
BSS - Laufen, Springen, Werfen
BSS - Bewegungskünste
Prozessbezogene Kompetenzen
Bewegungskompetenz

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche
Turnhalle mit Bewegungsfreiheit
Materialliste
Lautsprecher/Box um Töne abzuspielen

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Unterrichtsabschnitt

Ergänzende Materialien

Links
Hier geht's zum Konzept der PH Ludwigsburg