

BURNER GLADIATORS

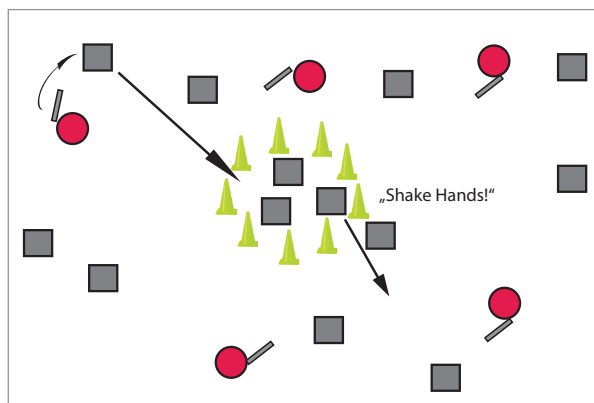
Aufwärmen

1/1

Material

Gladiators Bats oder Pool Nudeln, Spielbänder, Pylonen oder Floorpads, Klammern, Matten

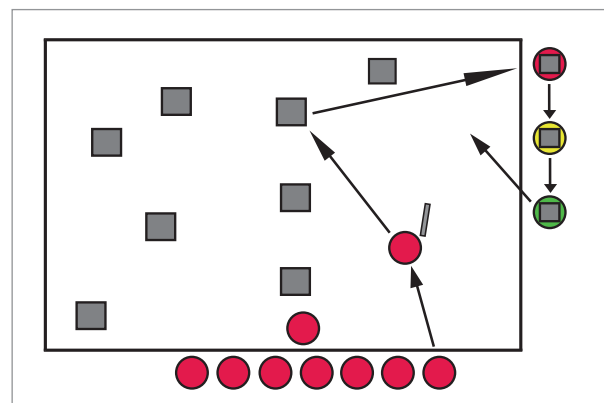
ÜBUNG 01 SCHAFE HÜTEN



Ausführung

In der Spielfeldmitte wird ein Stall markiert. 3–5 Schäfer bekommen je ein Bat. Sie müssen die Schafherde zusammen halten. Alle anderen sind Schafe und laufen davon. Die Schäfer versuchen, die Schafe mit dem Bat zu treffen. Getroffene Schafe müssen in den Stall und halten einen Arm nach aussen. Kann ein freies Schaf ein gefangenes abklatschen, ist es befreit. Schaffen es die Hirten, innert 2 Min. alle Schafe in den Stall zu bringen?

ÜBUNG 02 AMPELSPIEL



Ausführung

Es werden 2 Gruppen gebildet. A sind die Jäger. die jeweils ersten zwei Jäger tragen ein Bat, laufen ins Feld und versuchen möglichst schnell einen der Läufer abzuschlagen. Wer einen Läufer erwisch hat, kehrt an den Spielfeldrand zurück, übergibt das Bat an den nächsten Jäger und nimmt eine Klammer, der getroffene Läufer stellt sich auf den ersten roten Reifen am Rand. Wird ein weiterer Läufer getroffen stellt dieser sich in den roten Reifen und der erste rückt in den gelben Reifen vor. Beim nächsten Treffer rücken wiederum alle vor. Der Spieler im grünen Reifen darf beim nächsten Vorrücken ins Feld zurück. Nach 1 Min. erfolgt ein Rollenwechsel. Welches Team sammelt mehr Klammern in 1 Min.?

DISCLAIMER

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

BURNER GLADIATORS

Hauptteil

1/3

ÜBUNG 01 GLADIATORS BAT FIGHT



Ausführung

Es wird 1 gegen 1 gekämpft, jeder Treffer innerhalb der Zonen Rumpf, Arme und Beine ergibt einen Punkt. Die Schläge dürfen geblockt werden, aber man darf auch ausweichen. Nach jedem Treffer wird der Kampf gestoppt. Die Bats werden gekreuzt, ehe die nächste Runde beginnt. Wichtig: Schläge auf Kopf und Weichteile sind absolut tabu.

ÜBUNG 02 INSELPARADIES

Ausführung

Es werden ein Drittel so viele Floorpads wie Spieler in der Halle verteilt. Den Floorpads werden Ligen zugewiesen. Immer 3 Spieler besammeln sich bei einem Floorpad. «Sig Sag Sug» entscheidet, wer zuerst Inselkönig ist. Alle Spieler haben ein Bat oder eine Noodle. Der erste Eroberer greift nun den Inselkönig an, während der zweite in sinnvollem Abstand wartet. Es wird auf 1 Berührung gekämpft. Gewinnt der Inselkönig, erhält er 2 Punkte, bleibt König und wird vom dritten Spieler herausgefordert. Gewinnt der Herausforderer, wird er der neue König und erhält 1 Punkt. und so weiter ... Nach 2 Minuten wird das Spiel unterbrochen. Der Spieler mit den meisten Punkten steigt eine Liga auf, der mit den wenigsten steigt eine Liga ab. Wieder folgt «Sig Sag Sug», um den ersten König zu bestimmen, danach startet direkt die nächste Spielrunde.

DISCLAIMER

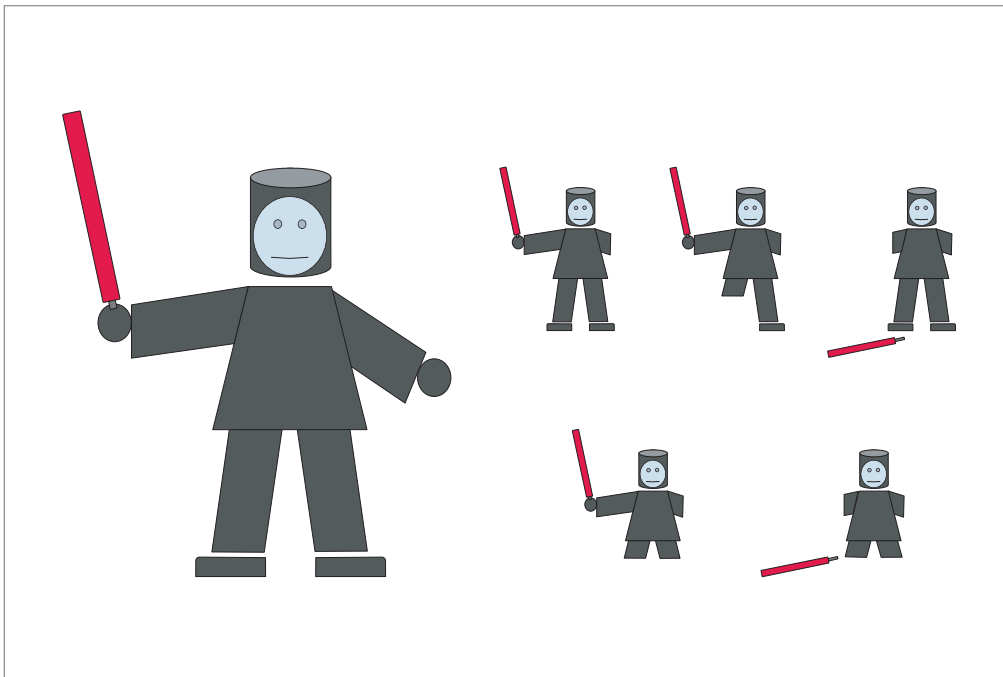
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

BURNER GLADIATORS

Hauptteil

2/3

ÜBUNG 03 SCHWARZER RITTER: DAS DUELL



Ausführung

Beide Spieler bekommen je ein Bat, es wird 1 gegen 1 gespielt. Auf das Startsignal versuchen beide, den Gegner zu treffen. Es gelten die Trefferflächen rechter Arm, linker Arm, rechtes Bein, linkes Bein. Körpertreffer geben keine Wertung und Kopftreffer sind tabu. Bei einem Treffer am Arm muss dieser auf den Rücken genommen werden. Bei einem Treffer am Bein muss auf dem anderen Bein gehüpft werden. Sind beide Beine getroffen, bewegt man sich auf den Knien fort. Wird der Arm getroffen, der das Bat hält, muss dieses in die andere Hand gewechselt werden. Wer keine Arme mehr übrig hat, hat verloren. Nach Beendigung einer Runde starten beide wieder frisch in die nächste Runde.

Variante

Schwarzer Ritter «The Battle»: Es wird jeder gegen jeden gekämpft. Wer kampfunfähig ist, holt sich beim Spielleiter ein Spielband, dann darf er wieder zurück ins Spiel. Sieger ist, wer nach 5 Min. am wenigsten Spielbänder gesammelt hat.

DISCLAIMER

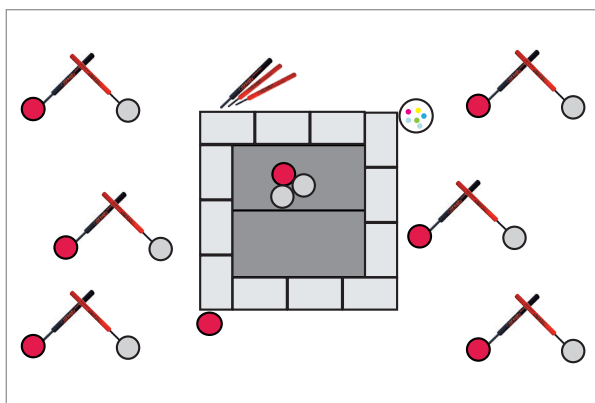
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

BURNER GLADIATORS

Hauptteil

3/3

ÜBUNG 04 MAZE RUNNER: ZOMBIE CASTLE



Im Zombie-Haus darf man sich nur auf allen Vieren fortbewegen und muss versuchen, einen Gegner auf den Rücken zu legen oder von den dicken Matten herunter zu befördern. Schafft man dies, darf man 2 neue Klammern nehmen, die Waffe wieder aufnehmen und zurück in die Wüste. Das Zombie, das auf den Rücken gelegt worden ist, muss im Zombie Haus weiter kämpfen. Wird ein Zombie 3× auf den Rücken gelegt, ist es erlöst und darf auch wieder zurück in die Wüste. Nach 5 Minuten ist die Spielrunde zu Ende. Der Spieler, der die meisten Klammern hat, gewinnt.

Ausführung

Das Spielfeld wird in 2 Zonen unterteilt: Das Zombie-Haus und die Wüste (s. Skizze). Es wird jeder gegen jeden gespielt, jeder Spieler erhält ein Bat und 2 Klammern. Auf Countdown wird ausgeschwärmt, bei 0 geht der Kampf los. Es darf nur 1 gegen 1 gekämpft werden (One Touch). Wer einen Treffer kassiert, gibt dem überlegenen Spieler eine Klammer ab. Wer keine Klammern mehr hat, geht ins Zombie-Haus und legt sein Bat am Eingang nieder.

Lust auf Mehr?

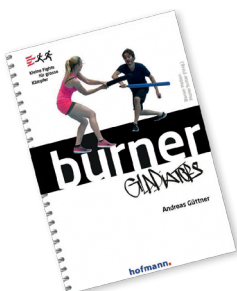
Mehr Infos, Kurstermine, Videos und Fotos: www.burnermotion.ch/de/burner-gladiators.

Burner Gladiators – Kleine Fights für grosse Kämpfer

Martial Arts Experte Andreas Güttner hat Kampfspiele kreiert, die Jung und Alt begeistern, mit einem einfachen Approach ans kämpferische Spielen mit und ohne Geräte. Erhältlich auf Deutsch und Französisch. Bücher und Material gibt's hier: www.burnershop.ch

Ausleih-Möglichkeit

Via SWISSBIB gibt es gratis Leihmaterial:
<https://www.swissbib.ch/Record/491388527>



DISCLAIMER

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen, Vervielfältigungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.