

BURNER GAMES

Aufwärmen

1/2

Material

6 Gummitiere oder andere weiche Spielobjekte, 6 weiche Bälle, Spielbänder, Farbwürfel (präpariert, dass er nur 3 Farben zeigt), Geräte für 3 Hindernis-Parcours, farbige Pylonen oder Floorpads

ÜBUNG 01 TINDER

Ausführung

Alle Spielenden stellen sich in einem Kreis auf und schliessen ihre Augen. Jeder wählt in Gedanken jemanden im Kreis aus. Diese Person schaut man an, sobald der Spielleiter das Signal «Click» gibt. Auf «Click!» öffnen alle ihre Augen gleichzeitig. Personen, die sich gegenseitig anschauen, haben ein «Match».

Varianten

- Tinder Warm Up: Matches joggen eine Runde und kehren dann in den Kreis zurück. Bei «Woodstock» joggen alle.
- Tinder Bachelor: Matches joggen zusammen, bis das Spiel zu Ende ist. Wer bleibt zuletzt übrig?
- Tinder Coordination: Im ganzen Feld werden verschiedenfarbige Elemente verteilt. Während die Spielenden die Augen geschlossen haben, sagt der Spielleiter eine Farbe an – z. B. «Grün!». Nach dem «Click» müssen die «Matches» ein Element oder eine Linie der angesagten Farbe berühren und zurück auf ihren Platz laufen. Wer schneller ist, bekommt einen Punkt. (Klammer)
- Tinder Woodstock: Statt «Click» kann der Spielleiter auch «Woodstock» ausrufen (= freie Liebe). In diesem Fall müssen alle Spielenden im Kreis die geforderte Aufgabe ausführen. Die ersten Drei bekommen einen Punkt (Klammer)

ÜBUNG 02 VOGELGRIPPE-FANGIS



Ausführung

3–5 Spielende verwandeln sich in Vogelgrippe-Viren und erhalten ein Gummihuhn. Damit versuchen sie, die anderen Spieler anzustecken (abschlagen). Wird jemand mit dem Huhn abgeschlagen, ist er mit der «Vogelgrippe» angesteckt und muss dem «Virus» die Hand geben. Die beiden jagen gemeinsam weiter, bis sie eine dritte Person angesteckt haben. Dann spielen sie «Sig Sag Sug». Wer verliert, wird neuer Virus, erhält das Huhn und jagt weiter, die anderen beiden sind wieder gesund. Der neue Virus darf nicht gleich seine beiden Ex-Kollegen zurück-anstecken!

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 GAMES

Aufwärmen

2/2

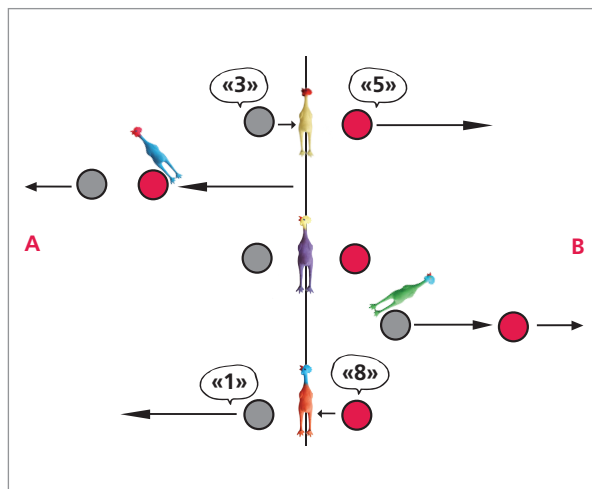
ÜBUNG 03 KORALLEN-PEST



Ausführung

4–5 Spielende sind Fischpest-Viren und kriegen einen Fisch in die Hand. Auf Signal des Spielleiters gehts los: Die Viren müssen innert 1 Minute alle Fische (Mitspieler) anstecken. Angesteckte Fische «verwandeln» sich augenblicklich in Korallen. Diese können die verrücktesten Formen haben, müssen aber steif und an Ort und Stelle bleiben, bis sie «geheilt» werden. Die gesunden Fische können die verzauberten Korallen heilen, indem sie diese zu zweit umarmen. Gelingt dies, darf die geheilte Koralle sofort wieder davonrennen. Achtung: während des Heilungsvorgangs dürfen die «Doktorfische» ebenfalls angesteckt werden! Schaffen es die Viren, innert einer Minute alle Fische in Korallen zu verwandeln, haben sie gewonnen. Ansonsten gewinnen die Fische.

ÜBUNG 04 FISH & CHIPS



Ausführung

Es werden 2er-Gruppen gebildet, die sich gegenüber an der Mittellinie aufstellen. Zwischen den Gegnern liegt ein Gummitier am Boden. Der Spielleiter zählt immer wieder laut bis 3. Bei «3» müssen beide Spieler mit den Fingern eine Zahl zwischen 0 und 5 zeigen. Ist die Summe der beiden Zahlen ungerade, wird in Richtung A gerannt, ist sie gerade, in Richtung B. Der, der in der jeweiligen Richtung steht, flüchtet, der andere hebt das Gummitier auf und verfolgt ihn. Wer die Sicherheitszone erreicht, ohne erwischt zu werden kriegt einen Punkt, Wird der Flüchtling erwischt, erhält der Jäger den Punkt.

DISCLAIMER

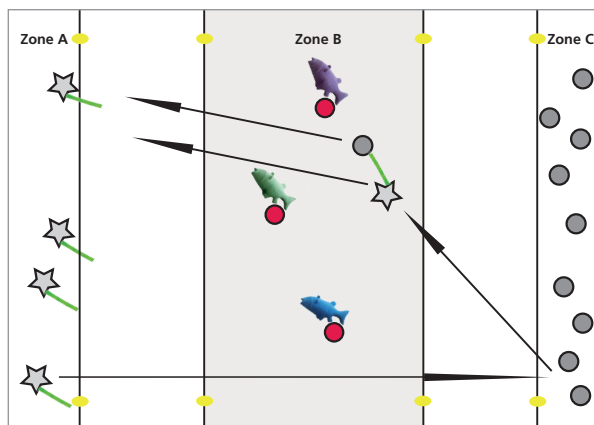
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen,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

BURNER GAMES

Hauptteil

1/3

ÜBUNG 01 SUPERMEN-FANGIS



Ausführung

5 Spieler werden als Supermen bestimmt, erhalten je ein elastisches Band und sammeln sich in der Sicherheitszone (Zone A). 3 Spieler sind Gangster, bekommen je einen Fisch und verteilen sich in Zone B. Alle anderen sind Menschen und sammeln sich in der bedrohten Stadt (Zone C). Nun müssen die Supermen versuchen, die Menschen aus der bedrohten Stadt zu evakuieren. Dies funktioniert, indem sie dorthin laufen, einen Menschen abholen (am Band festhalten) und wieder zurück in Endzone A gelangen, ohne von einem Gangster berührt zu werden. Die Gangster dürfen nur innerhalb von Zone B jagen. Wird ein Paar berührt, müssen beide Spieler in ihre jeweiligen Startzonen zurück, ehe der nächste Versuch gestartet wird. Schaffen es die Supermen, innerhalb 3 Min. alle Menschen zu retten, haben sie gewonnen. Andernfalls gewinnen die Gangster.

ÜBUNG 02 FISCH-HOCKEY



Ausführung

Es werden 2 Teams eingeteilt, welche sich in der eigenen Feldhälfte an der Seitenlinie aufstellen. Pro Team werden 2–3 Kastenteile auf den Grundlinien des Volleyballfelds aufgestellt. 3 gegen 3 Spieler beginnen das Spiel. Jeder Spieler hat einen Gummifisch – damit wird versucht, einen kleinen Schaumstoffball (Sissy Ball) durch eines der gegnerischen Kastenteile zu schießen. Das Kastenteil darf von hinten oder von vorne durchschossen werden. Der Ball darf nur mit dem Fisch gespielt werden. Nach einem Tor erfolgt ein fliegender Wechsel aller Spieler, das Spiel wird dort fortgesetzt, wo der Ball ist. Wer schneller dort ist, erhält Ballbesitz!

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 GAMES

Hauptteil

2/3

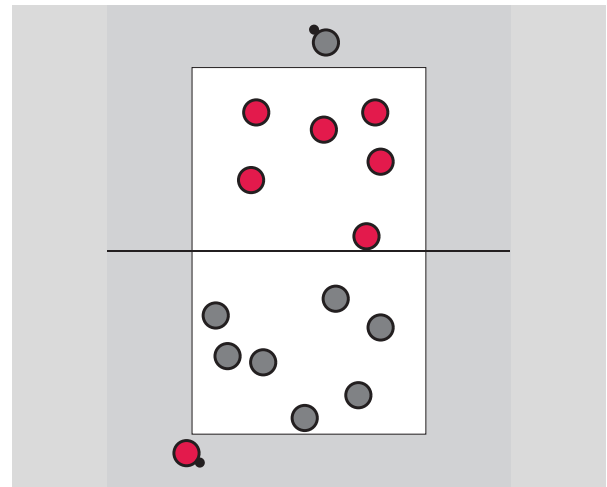
ÜBUNG 03 FLASCHENSPIEL-SITZBALL



Ausführung

Es wird Sitzball jeder gegen jeden gespielt. Am Spielfeldrand wird mit Floorpads oder Pylonen ein Dreieck markiert, in dessen Mitte ein Foam Pin oder eine Flasche liegt. Wer getroffen ist, geht aus dem Feld und stellt sich an einer Seite des Dreiecks auf. Sobald jede Dreieck-Seite von mind. 1 Spieler besetzt ist, wird die Flasche gedreht. Der/die Spieler, die auf der Seite stehen, auf welche die Flasche zeigt, muss/müssen eine Runde joggen. Die anderen gehen zurück ins Spiel.

ÜBUNG 04 SPEED VÖLKERBALL



Ausführung

Es wird Völkerball nach New School-Regeln gespielt. Alle Spieler dürfen aber in alle gegnerischen Feldbereiche eindringen, um Bälle zu stehlen. Geworfen werden darf aber nur vom eigenen Bereich aus. Es gelten die folgenden Spezialregeln:

- Feldspieler, die sich ins gegnerische Feld oder den gegnerischen Himmel wagen, dürfen normal abgeworfen werden.
- Feldspieler, die im Himmel von einem Himmelspieler berührt werden, gelten als getroffen und müssen in ihren eigenen Himmel.
- Himmelspieler, die bei einem Klau-Versuch im Feld oder im gegnerischen Himmel berührt werden, müssen ohne Ball in ihren eigenen Himmel zurückkehren.

DISCLAIMER

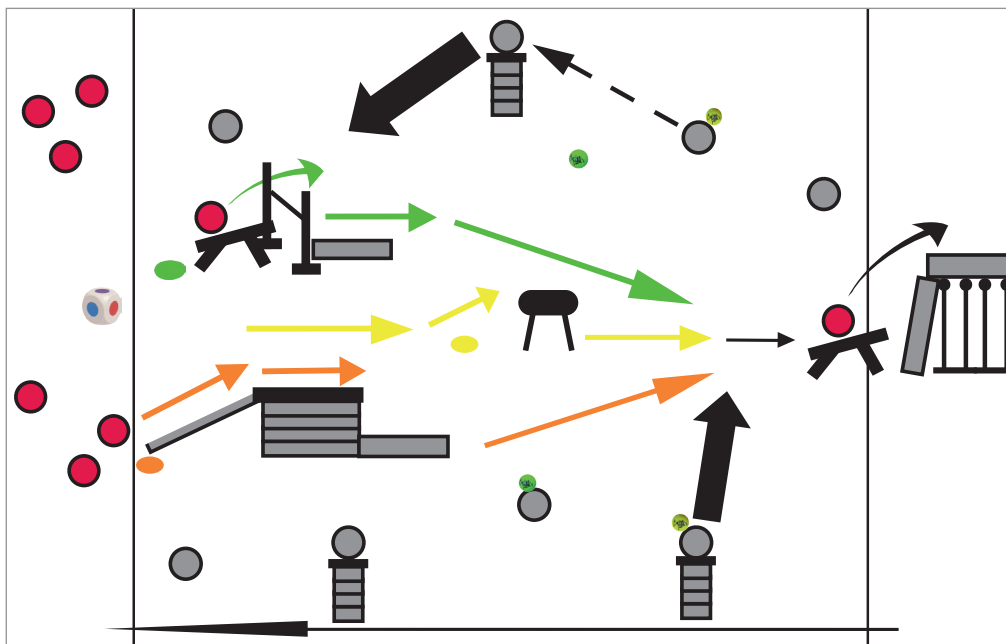
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren ist es nicht gestattet, die Schrift oder Teile daraus auf fototechnischem Wege zu vervielfältigen. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf die Vervielfältigung für Zwecke der Unterrichtsgestaltung. Dies gilt insbesondere für Übersetzungen,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

BURNER GAMES

Hauptteil

3/3

ÜBUNG 05 MAZE RUNNER: DIE BRANDWÜSTE



Ausführung

Ziel des Spiels ist es, die Brandwüste zu durchqueren und den Hafen der Hoffnung zu erreichen. Im mittleren Sektor des Spielfelds werden mit farbigen Floorpads 3 Laufwege definiert sowie Hindernisse und Deckungen aufgestellt (s. Skizze). Am Ziel ist der «Hafen der Hoffnung» – eine Plattform, die per Minitramp erreicht wird. Am Start wird ein Farbwürfel abgelegt. Die Gruppe wird in 2 Teams eingeteilt. Team 1 besammelt sich an der Startlinie und bildet 3er-Gruppen, Team 2 verteilt sich im Feld und auf den Wachtürmen. Auf Signal des Spielleiters geht's los: Der erste Spieler würfelt, absolviert die entsprechende Strecke und versucht dann, den Hafen der Hoffnung zu erreichen. Sobald

einer gewürfelt hat, darf sofort der nächste würfeln und loslaufen. Die Feldspieler holen sich die Bälle und versuchen, die Läufer abzuwerfen. Geworfen werden darf nur von den Wachtürmen aus (kleine Kästen). Fällt der Werfer dabei vom Turm, zählt der Treffer nicht. Getroffene Läufer müssen zurück zum Start und würfeln wieder. Nach jedem erfolgreichen Lauf darf ein Täfelchen mitgenommen werden, worauf der Läufer der Seitenwand entlang zum Start zurückkehrt und erneut versucht, die Wüste zu durchqueren. Nach 5 Min. Rollenwechsel. Welches Team sammelt am meisten Klammerli?

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 GAMES

Cool Down

1/1

ÜBUNG 01 TINDER MEDUSA

Ausführung

Alle Spielenden stellen sich in einem Kreis auf und schliessen ihre Augen. Jeder wählt in Gedanken jemanden im Kreis aus. Diese Person schaut man an, sobald der Spielleiter das Signal «Click» gibt. Auf «Click» öffnen alle gleichzeitig ihre Augen. Diejenigen, die sich gegenseitig anschauen, haben einen «Match» und fallen «tot» um. Dann schliessen alle wieder ihre Augen und das Spiel geht von vorne los. Wer bleibt zuletzt übrig?

Lust auf Mehr?

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

Aller guten Dinge sind 4!

Es gibt bereits 4 Bände mit Burner Games und ein Kartenset mit Spielkämpfen für Kleingruppen. Bücher sowie Spielmaterial gibt's hier: www.burnershop.ch

Ausleih-Möglichkeit

Via SWISSBIB gibt es gratis Leihmaterial:
<https://www.swissbib.ch/Record/491388667>



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.