

Inhalt

Burner reloaded Kommunikationsspiele 5

Klatschtelefon	6
Tägg bumm brrrr stopp!	8
Sissy Fencing	10
Blind Alien	11

Burner reloaded Aufwärmspiele 13

Schere Stein Papier-Jagd	14
Schafe scheuchen	15
Klammeraffenfangis	16
Familienfangis	17
Ravioli-Stafette	18
Ravioli Heartbreaker Run	19
Piratenfangis	20
Werwolf-Sitzball	21
Last Man Standing	22
Raclette-Rennen	23
Pitbull Action	24
Pitbull Gangs	25
Das goldene Ei	26
Hühnerfußball	27
Burner Bingo!	28

Burner reloaded Intensivspiele 31

Windhundrennen	32
Heiße Sohlen	32
Team Cross	33
Kaninchenstress	34
Das Kuckucksei	35
Ravioli-Biathlon	36
Hammerball – Der Klassiker	38
Hammerball – Duell der Könige	39
Hammerball – La Vendetta	40
Hühner-Völkerball	41
Thriller-Völkerball	42
Single-Völkerball	43
Castle-Völkerball	44
Castle-Völkerball mit Schatz	45
Peng!-Pong	46
Elefantenbasketball	47
Sissy Wrestling	48
Hase und Igel-Brennball	49
Champions Game	50
Countdown Soccer	51
Hexenkessel	52
Wrestling Handball	53
Mistkübel Rugby	54
WC-Stunt	55
WC-Championsleague	55
Furious Birds Gym	56

Anhang

Legende zu den Skizzen	58
Spiele-Grundformen	59
Materialtipps	60
Literatur/Quellen	61
Dank	62





Aufwärmspiele




Ravioli-Stafette

Anzahl: 12–30 Personen

Die Spielenden werden in Teams à maximal 8 Spielende eingeteilt. An der Stirnseite der Halle wird pro Team ein Schwedenkasten mit einer Büchsenpyramide aufgestellt. 2 m davor wird eine Langbank platziert (Wurfanlage s. Skizze S. 19). Jedes Team erhält 2 Wurfbälle. Auf Signal des Spielleitenden starten die ersten Spieler (je zwei pro Team mit je einem Ball). Sie laufen bis zur Langbank, unternehmen einen Wurfversuch, holen den Ball und sprinten zurück zur Gruppe. Sobald ein Ball übergeben ist, darf der nächste Spielende starten (das sind in der Regel nicht beide gleichzeitig). Es muss so lange gelaufen/geworfen werden, bis alle Dosen vom Kasten gefallen sind. Welches Team ist am schnellsten?

Variante

- ▶ Bei großen Klassen bzw. schwachen Werfern drei Bälle pro Team zirkulieren lassen!

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

- ▶ 1 Dosenwurfspiel pro Team mit 2–3 Wurfbällen
- ▶ 2 Langbänke, 1 Malstab pro Team

Intensivspiele




Kaninchenstress

Anzahl: 8–20 Personen

Es wird ein einfacher Hindernisparcours aufgestellt (siehe Skizze). Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Nun laufen immer zwei Personen gegeneinander: Spieler 1 von Team A ist zuerst das «Kaninchen» und erhält am Start 4m Vorsprung (siehe farbige Startpfosten in der Skizze). Spieler 1 von Team B ist der «Fuchs». Auf Signal des Spielleitenden rennen beide los. Der Fuchs versucht, das Kaninchen zu fangen (berühren).

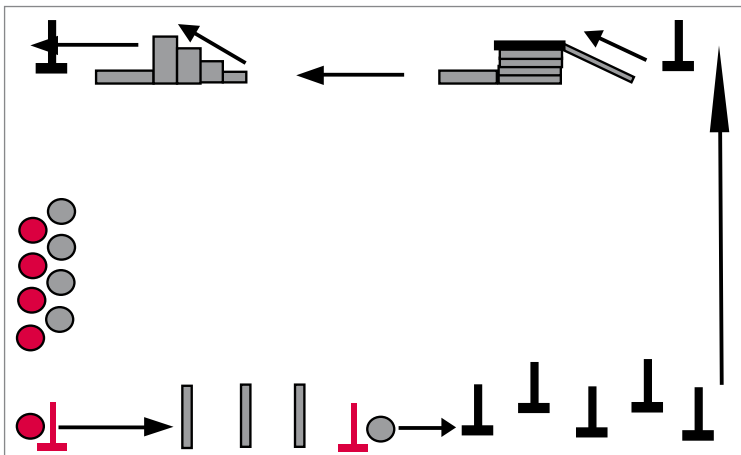
Gelingt es dem Kaninchen, die Runde zu vollenden, ohne berührt zu werden, erhält dessen Team einen Punkt. Gelingt es dem Fuchs, das Kaninchen zu erwischen, erhält dessen Team einen Punkt.

Wenn der Fuchs das Kaninchen erwischt, wird der Lauf sofort abgebrochen. Dann starten die nächsten Spielenden. Die Rollen wechseln nach jeder Runde. Welches Team hat nach 2 Durchgängen mehr Punkte?

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

- ▶ 6 Schwedenkästen, 9 Malstäbe, 1 Langbank, 2 dicke Matten
- ▶ Spielbänder



Organisationskizze Kaninchenstress