Nachwuchs
für neue
Burner Abenteuer!

Burner Motion

5

burner games

academy 1

Muriel Sutter &
Academy Team

hofmann.

burner games academy

Nachwuchs für neue Burner Abenteuer

Vorwort

Die Welt der Spiele ist so endlos wie die Phantasie der Erfinder. Ebenso faszinierend wie das Phänomen, dass aus einem einzigen Kopf immer wieder neue Ideen entspringen können, ist die Erkenntnis, wie in einem ambitionierten Team die kreativen Projekte verschiedener Köpfe zu einem neuen, vielfältigen Fundus gedeihen.

Seit 2017 bietet die Universität Basel «Burner Games» als Wahlmodul an - und so haben 12 talentierte junge Menschen gemeinsam mit mir Spiele entwickelt. Parallel dazu ist im Hochschulsport der Universität Bern ein wahrer «burner» Boom gewachsen - neben Trainings und einem coolen Spielevent sind hierbei auch neue, begeisternde Spiele entstanden. Garniert wird das ganze mit ein paar Highlights aus der Feder von «alten Burner Hasen»

«Burner Games Academy» ist ein Gemeinschaftswerk all dieser Akteure, aber auch der Startschuss in eine neue Ära: Die Spiele im neuen Band repräsentieren die Ideen einer jungen Generation an Sportlehrpersonen, welche die kompetitiven, aber sehr integrativen «Burner Games» als komplementäre Spielkultur aktiv prägen und weiter entwickeln.

Alle Spiele sind praxiserprobt. Der Einfachheit halber wurde in diesem Buch oft nur die männliche Schreibweise verwendet. Selbstverständlich gelten alle Informationen für beide Geschlechter.

Das gesamte Academy Team wünscht viel Spass mit den neuen Burner Abenteuern!

Muriel Sutter & Academy Team

Inhalt

Burner Academy Kennenlernspiele	**5**
Rüebli-Spiel	6
Zombie-Circle	7
Mister Hyde	8
Eiertätsch	9
EU-Burner	10
Burner Academy Aufwärmspiele	**13**
Spongebob Hunt	14
Fast Food Crush	15
Haifisch- und Drachenfangis	16
Prinzessin Elsa - Fangis	17
Ghost Fangis	18
Aelpler - Fangis	19
Slither.io	20
Krabben-Sitzball	21
Siamesisches Sitzball	22
Blindenhund - Sitzball	23
Blindenhund - Panzerball	24
Blindenhund - Völkerball	25
Chinesische Kochstafette	26
Italienische Kochstafette	27
Cone Flip Relay	28
Friendly Zombie Sitzball	29
Burner Academy Intensivspiele	**31**
Sumpfhennen - Wrestling	32
Spital-Völkerball	33
Zwergen- und Riesenvölkerball	34
Speed Fishing	35
Leiterli - Völkerball	36
Safe or Sorry	37
Tarzan Dodgeball	38
Dodgeball «Krieg der Könige»	40
Dodgeball «Capture the Flag Supreme»	41
Dodgeball «Kalter Krieg»	42
Herbtsmesse	44
Kill Bill - Volume 1	45
Speed Samurai	46
Schwarzer Ritter - die Burg	47
Space Invaders	48
Supermario Kart	50
Prison Break	52
Herr der Ringe - Schlacht um Gondor	54
Star Wars - Defend the Base	56
Assassin`s Creed	58
Troja	60
King Arthur	62
Anhang	**64**
Spiele-Grundformen	64
Legende zu den Skizzen	66
Material-Tipps	67
Literatur/Quellen	68
Dank	69

Action-Foto
Veggie
Crush

Kommunikations- & Kennenlernspiele

Rüebli Spiel by Samuel Willi
Anzahl: 12–30 Personen

12 Spielende stellen sich in einem Kreis auf (in grossen Klassen werden 2 Kreise gebildet). Eine Person steht in der Mitte. Die Spielenden im Kreis kommen so nahe wie möglich zur Mitte und halten die Hände hinter dem Rücken. Nun bekommt einer der Spielenden vom Spielleiter diskret ein Rüebli in die Hand.

Nun müssen die Spieler im Aussenkreis versuchen, das Rüebli aufzuessen, ohne dass es der Spieler in der Mitte dieses zu Gesicht bekommt. Hierzu kann man natürlich das Rüebli hinter dem Rücken weitergeben und wenn die Luft rein ist, einen Bissen nehmen oder es jemanden zum abbeissen hinhalten. Wenn die Person in der Mitte das Rüebli sieht und darauf zeigt, muss diese Person die das Rüebli hält in die Mitte gehen. Danach geht das Spiel weiter. Ist das Rüebli aufgegessen, muss der letzte Mittespieler 20 Liegestütze machen, etc.

Intensität: ha ha ha
Materialaufwand: ha ha ha
Zeitaufwand: ha ha ha

Es braucht
- 1 Rüebli pro Kreis und Spielrunde

Action-Foto «Chinesische Kochstafette»

Aufwärmspiele

Chinesische Kochstafette by Muriel Sutter
Anzahl: 10–30 Personen

Es werden Teams à 5-6 Pesonen eingeteilt, die sich als Kolonnen für die Stafette aufstellen. Jedes Team erhält 2 Ess-Stäbchen (Bats), auf der gegenüberliegenden Seite der Halle steht pro Team je ein „Kochtopf“ (Ballwagen), in der Mitte zwischen den Kochtöpfen ist ein Zone markiert (Buffet) mit verschiedenen kleinen Objekten (Gummiratten, Papierknäuel, Hühner, Fische, Unihockeybälle, Donuts...). Auf Signal des Spielleiters geht es los: Die vordersten Spieler rennen los, packen mit den Esstäbchen eines der Objekte und befördern es in den eigenen Kochtopf. Dann laufen sie zur Ablöse und übergeben die Esstäbchen dem nächsten Spieler. Es wird gespielt, bis keine Speisen mehr am Buffet sind. Das Team, das am meisten Sachen im Kochtopf hat, gewinnt.

Varianten

- Esswaren, die schwieriger zu transportieren sind, geben mehr Punkte. z.B. Huhn = 2 Punkte, Ratte = 3 Punkte, Made = 4 Punkte

Intensität:
Materialaufwand:
Zeitaufwand:

Es braucht

- «Esswaren» (Moorhühner, Vinyl Animals, anderes Kleinmaterial)
- Floorpads zum markieren des Buffets
- 2 Bats pro Team, 2 Töpfe

Action-Foto «Super Mario Kart»: der Start

Intensivspiele

Super Mario Kart by Michael Weber
Anzahl: 12–24 Personen

3x 3er Teams, jede Gruppe hat einen Kart (Ballwagen). Rest sind Helfer und haben Pause. Die LP stellt einen Circuit auf (Malpfosten, Schwedenkasten, etc). 1-2 Mattenbahn(en) aus zwei Matten. Dies ist die Würfelzone. Darauf stehen 3 grosse Würfel und die „Waffen" (gelber Ball= Banane, roter Ball= Schildkrötenpanzer, Frisbee= Blitz). Jemand aus dem 3er Team sitzt im Wagen, die anderen schieben. Nach jeder Runde sitzt ein anderes Gruppenmitglied im Wagen. Auf das Startkommando werden die Wagen um den Circuit gestossen. Man darf andere Wagen nicht aktiv behindern (kein Halten, absichtliches Stossen/Checken, etc.) Am Ende der Runde rennt ein Wagenstosser zur Würfelzone und würfelt 1x. Anschliessend schnappt er sich die entsprechende Waffe und das Team wechselt die Positionen (Fahrerwechsel) für die nächste Runde.

1 + 2 = gelber Ball: Treffer = Wagen 3x an Ort und Stelle drehen
3 + 4 = roter Ball: Treffer = Beide Stosser müssen den Wagen verlassen und den Energy Pole berühren (Malstab, s. Skizze)
5 = Frisbee- Treffer = 5 Sekunden Freeze (lautes Zählen) an schliessend die Runde rückwärts fertig machen
6 = keine Waffe.

Es gibt nur dann einen Treffer, wenn man den Wagen des gegnerischen Teams trifft. Auch hier gilt: Wer im Wagen sitzt, darf nicht aktiv mitmachen. Man darf die Waffen auch sammeln für die letzte

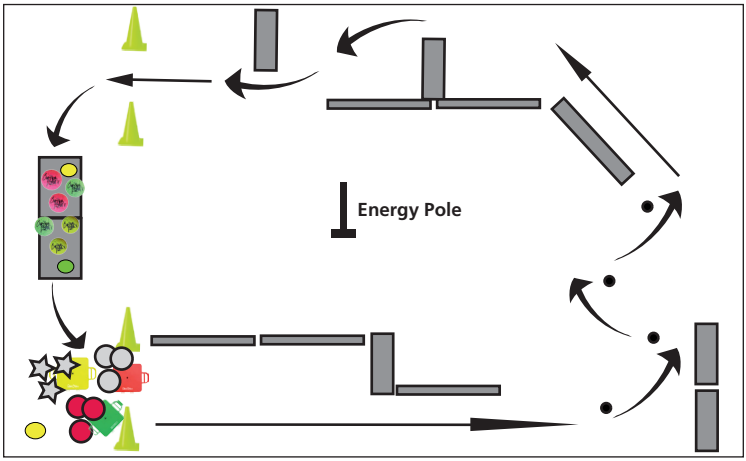
Action-Foto «Super Mario Kart» Fahrt durch die Stangenwüste

Runde. Eine Waffe ist nur einmal einsatzfähig - darf also nicht mehr aufgehoben werden. Die Helferteams halten den Kurs in Schuss und nimmt verschossene Waffen aus dem Weg. Das Team, das am schnellsten die drei Runden bewältigt hat, gewinnt. Danach tauschen Fahrer-und Helferteams die Rollen.

Intensität:
Materialaufwand:
Zeitaufwand:

Es braucht

- Ballwägeli oder Miniscooter, verschiedenfarbige Bälle, 2 Würfel
- Spielbändeli, Material für den Parcours



Organisationsskizze «Super Mario Kart»