



Neue Ideen  
für heiße  
Spielstunden



3

Burner Motion

# burner games revolution

Muriel Sutter

2. Auflage

hofmann.



## Inhalt

<b>Burner Revolution Kennenlernspiele</b>	<b>5</b>
Friendscout	6
1-2-3	7
Flirty Slapping	8
Flirty Slapping Reloaded	9
Tick Tack Peng!	10
Fruchtsalat	11
<b>Burner Revolution Aufwärmspiele</b>	<b>13</b>
Sig Sag Sug-Rennen	14
Tabu-Stafette	15
Cinderella Run	16
Sale Competition	17
Ameisenjagd	18
Sig Sag Sug-Sitzball	19
Bootcamp-Sitzball	20
Samariter-Sitzball	21
Fangis-Stress	22
WC-Fangis	23
Torero-Spiel	24
<b>Burner Revolution Intensivspiele</b>	<b>27</b>
Alien Attack	28
Dschungelkönig	29
Bandenkrieg	30
Völkerball Reverse & Switch	32
Völkerball verliebt	33
Countdown-Völkerball	34
Gespenster-Völkerball	35
PET-Völkerball mit Bodyguards	36
Racehorse-Völkerball	37
Bachelor's Hunt	38
Burner Gladiators	39
Chaos-Brennball	40
Invasion der Spinnen	41
Schafe scheren	42
Gefängis-Revolte	43
Sissy Handball	44
Dodge Soccer	45
Sissy Dodgeball	46
Autobahn-Dodgeball	47
Burner Battlefield	48
Karawanenschlacht	50
<b>Anhang</b>	
Legende zu den Skizzen	52
Spiele-Grundformen	53
Literatur/Quellen	55
Materialtipps	55
Dank	56



## Kommunikations- & Kennenlernspiele

### Friendscout

Anzahl: 16–30 Personen

Alle Spielenden stellen sich in 2er-Gruppen im Kreis auf (s. Bild). Abstand zwischen Innen- und Außenspieler ist ein halber Meter. Die Außenspieler haben die Hände hinter dem Rücken. 1 Spieler ist Single. Der Single blinzelt einem beliebigen Spielenden im Innenkreis zu. Dieser muss versuchen, zu ihm zu laufen. Der Spieler hinter ihm muss versuchen, ihn zurückzuhalten. Erwischt er ihn, muss dieser beim Partner bleiben. Gelingt die Flucht, stellt sich der Geflüchtete hinter den Single und der verlassene Partner ist der neue Single.

#### Variante

- ▶ Der Single ruft unvermittelt den Namen eines Spielenden.
- ▶ Mit 2 Singles spielen.

Intensität:

Materialaufwand:

Zeitaufwand:



Es braucht

▶ Nichts!





## Aufwärmspiele

### Sig Sag Sug-Sitzball

Anzahl: 18–30 Personen

Es wird Sitzball alle gegen alle gespielt (Anleitung S. 54). Wer getroffen wurde, verlässt das Feld und begibt sich in die Wartezone (Skizze). Sobald 3 Spieler sich dort eingefunden haben, wird «Sig Sag Sug» gespielt. Wer allein bleibt, darf zurück ins Feld, die anderen beiden warten in der Zone auf die nächsten abgeworfenen Spieler, und so weiter ...

#### Variante

- ▶ Wer allein bleibt, bleibt draußen, die beiden anderen dürfen zurück ins Feld.
- ▶ Wer allein bleibt, darf direkt zurück ins Feld, die beiden anderen müssen zuvor 20x Seilspringen oder eine Runde joggen.

Intensität:



Materialaufwand:

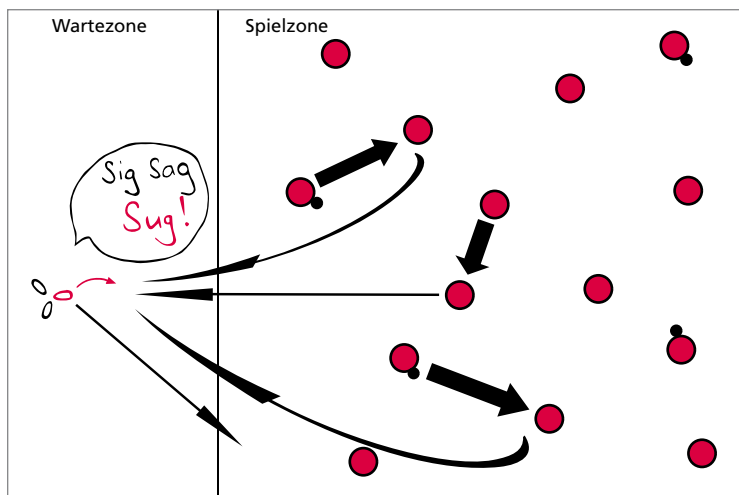


Zeitaufwand:



#### Es braucht

- ▶ 6–8 Softbälle, Hütchen zum Markieren der Wartezone



Organisations-  
skizze  
Sig Sag Sug-  
Sitzball



## Intensivspiele

### Racehorse-Völkerball

Anzahl: 16–30 Personen

Es wird Völkerball Old School gespielt. Wenn es einem Spielenden gelingt, mit einem anderen Spieler huckepack vom Himmel zurück ins Feld zu laufen, sind beide Spielende erlöst. Können die gegnerischen Spielenden ein Duo beim Durchqueren des Feldes berühren, muss dieses in den Himmel zurückkehren und von dort aus einen neuen Versuch starten. Das Team, das zuerst keine Spielenden mehr im Feld hat, verliert.

Tipp: Die Mitspieler müssen die fangenden Gegner gezielt mit den Bällen bedrohen, damit die Huckepack-Flucht gelingt!

Variante

- ▶ Vereinfachen: Man muss die Reiter und Pferde mit dem Ball abwerfen, anstatt berühren.
- ▶ Vereinfachen: New School Grundform verwenden. Zone, aus der die Rennpferde starten dürfen, begrenzen (z. B. bis Handballkreis).

Intensität:



Materialaufwand:



Zeitaufwand:



Es braucht

- ▶ 2 Softbälle
- ▶ Spielbänder