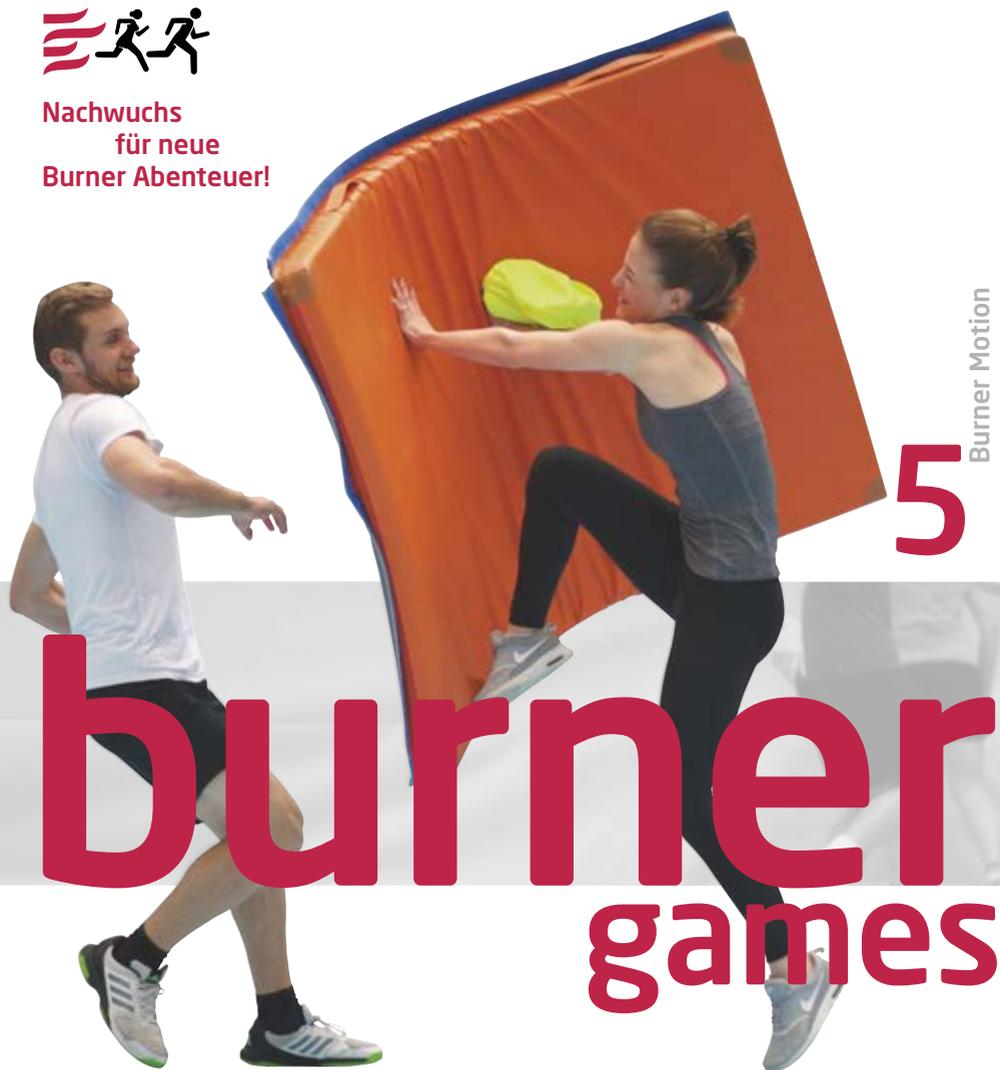




Nachwuchs
für neue
Burner Abenteuer!



Burner Motion

5

burner games

academy 1

Muriel Sutter &
Academy Team



Inhalt

Burner Academy Kennenlernspiele	5
Rüebli-Spiel	6
Zombie Circle	7
Mister Hyde	8
Eiertäsch	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
Aelpfer-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-Völkerball	37
Tarzan-Dodgeball	38
Dodgeball «Krieg der Könige»	40
Dodgeball «Capture the Flag Supreme»	41
Dodgeball «Candyshop Battle»	42
Herbstmesse	44
Kill Bill Vol. 1	45
Speed Samurai	46
Schwarzer Ritter: Die Burg	47
Space Invaders	48
Super Mario 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
Materialtipps	67
Literatur/Quellen	68
Dank	69



Kommunikations- & Kennenlernspiele

Zombie Circle by Lisa Fontana
Anzahl: 16–30 Personen

Alle Spielenden bilden einen Doppelkreis – immer 2 Spielende sitzen hintereinander. Der hintere Spieler hat die Hände auf dem Rücken. In der Mitte steht der dunkle Herrscher. Er zeigt unvermittelt auf 2 Personen aus dem vorderen Kreis. Diese müssen sofort versuchen, den Herrscher zu berühren. Die Spieler, die hinter ihnen sitzen, versuchen die «Zombies» mit aller Kraft festzuhalten. Gelingt es einem Zombie, den Herrscher zu berühren, darf es den Herrscher ablösen. Nach jedem Kampf werden die Positionen (vorne/hinten) gewechselt. Wenn es lange keinem gelingt, darf der Herrscher durch Zeigen weitere Zombies in den Kampf rufen. Wenn der Herrscher «Apokalypse» ruft, starten alle Zombies gleichzeitig – der schnellste gewinnt die Herrscherposition.

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht
▶ Nichts! 



Aufwärmspiele

Siamesisches Sitzball by Jan Meier
Anzahl: 16–30 Personen

Es werden 2er-Teams gebildet. Einer der zwei darf nur mit dem Ball laufen, aber nicht schießen. Der andere darf nur schießen, aber nicht laufen. Wenn einer der Zwei getroffen wird, müssen beide das Spielfeld verlassen und eine Aufgabe erledigen. Danach werden die Rollen gewechselt und weitergespielt.

Varianten

- ▶ Um jemanden abzuschießen muss eine Person des 2er-Teams denn Ball der anderen Person in der Luft vorlegen. Diese muss den Ball nun in der Luft kicken, schlagen, smashen, usw. und versuchen, einen Gegner zu treffen. Der Ball muss in der Luft getroffen werden, egal mit welchem Körperteil.
- ▶ Wird jemand getroffen, müssen beide Spieler des Teams raus und eine Aufgabe erledigen. Danach werden vom Spielleiter neue Teams gebildet.

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

- ▶ 6–8 weiche Bälle

Intensivspiele

Herr der Ringe: Schlacht um Gondor by Fabian Schälle

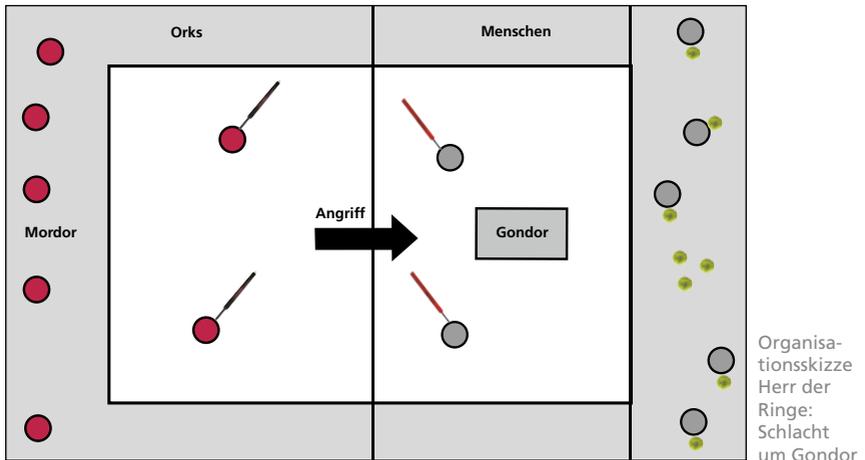
Anzahl: 12–30 Personen

Die Menschen versuchen sich zusammen mit den Elfen und den Zwergen gegen die heranströmenden Heere von Orks zu wehren und ihre Stadt Gondor zu halten.

Die Angreifer (Orks) hingegen wollen die Stadt Gondor zerstören (diese besteht aus zwei Schwedenkästen, einer dicken Matte und drei dünnen Matten übereinander), das heißt sie wollen die einzelnen Materialien in ihr Heimatland (über die Mitte) ziehen.

Beide Teams haben zwei Schwertkämpfer. Diese können entweder unter sich «Schwarzer Ritter» (s. S. 65) spielen oder versuchen die Zerstörer zu töten bzw. zu schützen.

Die anderen Verteidiger sind Bogenschützen. Der Rest der Angreifer sind Zerstörer. Die Bogenschützen versuchen aus dem halben «Himmel» die Zerstörer mit ihren Pfeilen (Bällen) zu treffen (haben sie keine Pfeile mehr, dürfen sie diese wieder einsammeln aber Achtung vor den gegnerischen Schwertkämpfern). Werden die Zerstörer von einem Pfeil (Ball) oder einem Schwert getroffen, müssen sie sich zurückziehen und ihre «Heimat»-Wand (Mordor) berühren, wo sie wiedergeboren werden. Das gleiche gilt für getroffene Bogenschützen, die ihre Pfeile zurückholen wollen (sie müssen jedoch ihre eigene «Heimat»-Wand berühren).





Intensivspiele

Sterben die Schwertkämpfer, müssen sie ebenfalls in ihre Heimat zurück. Dort dürfen sie erst wieder in das Geschehen eingreifen, wenn sie mit den heilenden Kräften von zwei Pfeilen gleichzeitig berührt werden.

Die Zeit wird gestoppt und gewonnen hat das Team welches Gondor schneller zerstört hat.

Variation: «Doppel-Zerstörer»

- ▶ Zwei Zerstörer, die beide einen herumliegenden Pfeil finden, dürfen sich zusammentun (Händchen halten). Nun können sie einen gegnerischen Schwertkämpfer ausschalten (töten), wenn sie es schaffen diesen gleichzeitig mit ihren Pfeilen zu berühren.

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

- ▶ Gondor (2 Kästen, 1 dicke und 3 dünne Matten, 2 Unihockey-Tore)
- ▶ Spielbänder
- ▶ 5 weiche Bälle
- ▶ 4 Bats