



Spielfreude
Action
Fantasy



Burner Motion

6

burner games academy 2

Muriel Sutter &
Academy Team



burner games academy 2

Spielfreude
Action
Fantasy

Vorwort

Die Burner-Bewegung entzündet immer neue Feuer, und mit jedem neuen Band stellt sich inzwischen die Frage, welche der hundert tollen neuen Spielideen ins neue Buch aufgenommen werden sollen.

Erfahrene Lehrpersonen, innovative Schülerinnen, Schüler und Studierende, und natürlich Muriel und das Burner-Motion-Team haben viel getüftelt, ausprobiert und geschliffen – und sind glücklich und stolz, mit «Burner Games Academy 2» wiederum eine ganz eigene, neue Spielewelt präsentieren zu dürfen. Von einfachen Fang- und Wurfspielen, über spannende Film-, Serien- und Computerspiel-Umsetzungen bis hin zu Adaptionen klassischer Literatur ist alles dabei.

Also nichts wie eintauchen ins Abenteuer und die neuen Burner ausprobieren und genießen!

Wer beim Lesen und Spielen Lust bekommt, auch einmal selber ein «Burner Game» zu entwickeln, ist herzlich eingeladen, seinen Entwurf Muriel zu schicken: info@burnermotion.ch. Je mehr Menschen mitdenken, -fühlen und -rennen, desto spannender und vielfältiger wird sich die komplementäre Spielkultur der Burner Games weiterentwickeln.

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

Muriel Sutter & Academy Team



Inhalt

Burner Academy Kennenlernspiele	5
Cowboy-Spiel	6
Schwarzes Eis	7
Ninja-Spiel	8
Amöben-Spiel	9
Burner Academy Aufwärmspiele	11
Bottle Bomb	12
Bottle Walk	13
Bottle Flip Americaine	14
Flip Tac Toe Relay	15
Zoo Relay	16
Wäscheständer-Fangis	17
Fangis – Zeus vs. Hades	18
Speed Vampire	19
Hot Dog Fangis	20
Chewing Gum Chase	21
Wildwest-Fangis	22
Murmel-Fangis	23
Fangis – Krieg der Sterne	24
Schwarzfahrer-Fangis	25
Jurassic Park Sitzball	26
Police Academy Sitzball	27
Burner Academy Intensivspiele	29
Schachmatt-Völkerball	30
Virus-Völkerball	31
Werwolf-Völkerball	32
Tor zum Himmel – Völkerball	33
Meteoriten-Völkerball	34
Schiffe versenken – Völkerball	35
Marsupilami-Brennball	36
Fluch der Karibik	37
Fluch der Karibik Reloaded	38
Tempel des Todes	40
Dschungelfieber	41
Lord of the Rings – Schicksalsberg	42
Fall Guys – Egg Scramble	44
Alice im Wunderland	45
Fun Run – Holey Hills	46
Fun Run – Mushroom Ditch	48
Crazy Banana	49
Asterix & Obelix – Goldtausch	50
Asterix & Obelix – Die Trabantenstadt	52
In 80 Tagen um die Welt	54
The Brändi Run	56
Ghostbusters – Das Geisterhaus	58
Prison Break	60
Anhang	62
Spiele-Grundformen	62
Legende zu den Skizzen	64
Materialtipps	65
Dank	66
Literatur/Quellen	67



Aufwärmspiele

Wäscheständer-Fangis by Robin Baumann

Anzahl: 12–30 Personen

Zu Beginn werden Fänger bestimmt (3 pro 20 Spielende). Jeder Spieler, der kein Fänger ist, erhält zu Beginn 2 Bänder. Können die Fänger eine Person abklatschen, wird diese zum Wäscheständer – sie bleibt stehen und breitet die Arme aus. Nun können die anderen Spieler ihre Bänder am Wäscheständer aufhängen (s. Foto).

Sobald 2 Wäschestücke an einem Ständer aufgehängt worden sind, wird dieser automatisch wieder frei, darf davonrennen und seinerseits Bänder an anderen Ständern aufhängen. Es darf immer nur ein Bandel auf einmal aufgehängt werden.

Das Spiel wird mit einer begrenzten Zeitdauer von ca. 90–120 Sek. gespielt, da die Wäsche dann trocken ist. Verloren hat, wer zu diesem Zeitpunkt am meisten Kleidungsstücke (Bänder) trägt, gewonnen hat der mit den wenigsten. Schaffen die Fänger, vor Ablauf der Zeit alle Mitspieler in Ständer zu verwandeln, gewinnen die Fänger.

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

► Viele Bänder in allen Farben



Intensivspiele

Virus-Völkerball by Elina Roth

Anzahl: 12–24 Spielende

Es wird Völkerball Old School (S. 62) gespielt. Wer getroffen wird, begibt sich in den Himmel. Dort darf immer nur eine Person stehen, die anderen kriechen auf allen Vieren (Viren). Schafft es ein Virus, auf allen Vieren durch das gegnerische Feld in das eigene zu gelangen, wird es wieder zum Menschen. Auf dem Weg dorthin kann es einen Gegner anstecken (berühren). Passiert dies, ist das Virus sofort erlöst und darf zurück ins Feld, die angesteckte Person muss in den Himmel.

Jedes Team hat zur Abwehr zwei Impfdosen (Gummihühner). Wird ein Virus mit einer Impfung berührt, muss es in den Himmel zurückkehren. Impfungen dürfen gepasst werden. Man ist mit der Impfung in der Hand nicht immun – wenn das Virus einen berührt, bevor man es «impfen» kann, wird man trotzdem angesteckt. Vom Himmel darf die stehende Person Gegner mit dem Ball abwerfen. Erlösen kann man sich aber nur durch Durchqueren des Felds oder Anstecken eines Gegners. Das Spiel endet, wenn ein Team keine gesunden Menschen mehr hat.

Intensität: 
Materialaufwand: 
Zeitaufwand: 

Es braucht

► 3 weiche Bälle, Spielbänder, 4 Gummihühner o. Ä.



Intensivspiele

Ghostbusters – Das Geisterhaus by Joel Stouder

Anzahl: 16–30 Personen

Die Ghostbusters müssen ein altes Haus auf einem Hügel von Geistern befreien. Die Vorhut hat die Lage bereits gecheckt – leider hat sie unterwegs vor Schreck die Kisten mit «Anti-Geisterbomben» fallen gelassen. Der Auftrag ist nun, ins Haus zu gelangen, die richtige Bombenkiste zu finden und den Geist mit «Bomben» zu bewerfen, bis er sich in Luft auflöst. Das schnellste Team gewinnt!

Ablauf

- Es werden 3 Teams gebildet. Es kann immer nur 1 Geisterjäger auf einmal starten, weil sonst die Geister aufgeschreckt werden. Sobald Spieler 1 über den Hügel ist, darf Spieler 2 starten, dann der 3. Jeder weitere Spieler startet, sobald wieder einer zurück ist. Wartezone ist der Team-Lieferwagen.
- Jeder Spieler überwindet zunächst die Mauer (Sprossenwand), dann den Hügel (Barren, dazwischen eingeklemmt eine dicke Matte) und läuft dann durch das Tor (Floorpads) ins Haus.
- Dort findet man die «Bombenkiste» des eigenen Teams («Bombenkiste» = Deckel des Schwedenkastens, «Bomben» = verschiedene Wurfkörper, z. B. Donuts, Vinyl-Tierchen, Gummihühner, Bälle ...).
- Bei jedem Lauf nimmt man eine «Bombe» und macht einen Wurfversuch in den Schlund des Geistes (offener Kasten). Gelingt dies, darf man direkt durch den Tunnel der Freiheit zurück zum Lieferwagen (Ablöse des nächsten Spielenden). Trifft man nicht, muss die «Bombe» zurückgeholt und in die Kiste gelegt werden, und

man muss eine Runde durch den Gang der Verdammten (Floorpads) laufen, bevor man durch den Tunnel der Freiheit zurück zum Lieferwagen/zur Ablöse gelangt.

- Das Team, welches zuerst alle «Bomben» im Magen des Geistes versenkt hat, und es zum Lieferwagen geschafft hat, lässt die «Bomben» platzen und gewinnt das Spiel.

Tipp

- Damit der Spielleitende die Übersicht nicht verliert, wird pro Team ein farbiges Überziehshirt als Fahne an der Bombenkiste hinterlegt. Wer die letzte «Bombe» wirft, zieht das Shirt über und ist somit klar als Schlussläufer des Teams erkennbar.

Intensität:



Materialaufwand:



Zeitaufwand:



Es braucht

- Spielbündel und je 1 Überziehshirt pro Team
- Floorpads (Lieferwagen, Haustor, Gang der Verdammten)
- 3 Schwedenkästen (Geister, Anti-Geister-Bombenkisten)
- 2 Langbänke, 4 16er-Matten (Tunnel des Vergessens)
- 1 Barren, 1 dicke Matte (Hügel)
- Donuts, Vinyl-Tierchen u. a. Kleinmaterial («Bomben»)

Organisa-
tionsskizze
Ghost-
busters

