



Kleine Spiele
mit großem
Spaßfaktor



1

Burner Motion

burner games

Muriel Sutter

4. Auflage

hofmann.



Inhalt

Burner Kommunikationsspiele	5
Call Ball	6
Banane-Hä?	7
Bibedibibedibapp	8
Hau den Lukas!	10
11-12-verbrannt!	11
Burner Aufwärmspiele	13
Klämmerli-Fangis	14
Würfel-Stafette	15
Spielkartenstafette	16
Schere-Stein-Papier-Stafette	17
Couch Potato Jagd	18
Giftige Smarties	19
Versteinerung	20
Familien gründen	20
Panzerball	21
Haifisch-Fangspiel	22
Kaninchenjagd	23
Bull Fight, Flow, Bulldozer	24
Liga-Aufräumen	25
Chicken Panic	26
Fast Food	27
Burner Intensivspiele	29
Völkerball Grundregeln	30
Flundern-Völkerball	31
Special Agent-Völkerball	32
Neandertaler-Völkerball	33
Matten-Völkerball	34
André Fight	35
Winkelried-Spiel	36
Pärchen-Sitzball	37
Zombie-Sitzball	38
Kobolde- und Feensitzball	38
Die «Hohle Gasse»	39
Meerhuhnjagd	40
Saure Bonbons	41
Matterhorn-Spiel	42
Burgschlacht	44
Zweier-Flugfußball	46
Würfelfußball	47
Glücksfußball	48
Torschützenkönig	48
Striptease-Fußball	49
Sissy Rugby	50
Anhang	
Legende zu den Skizzen	52

Kommunikations- & Kennenlernspiele

Sie stehen zum ersten Mal vor einer Lerngruppe und suchen einen «Eisbrecher». Es ist 7.30 Uhr morgens und eine Gruppe Teenager blickt Sie misstrauisch an. Sie sind gerade im Lagerhaus angekommen und möchten die Aufmerksamkeit auf sich lenken, um Mitteilungen zu machen. Oder möchten Sie eine Schulklasse nach einem schwierigen Test aufmuntern? Hier finden Sie Inspiration.



Kommunikations- & Kennenlernspiele

Call Ball

Anzahl: 10–30

Die Spielenden stellen sich inklusive Spielleiter in einem Kreis auf. Der Spielleiter hat einen Behälter mit Bällen hinter sich. Er bringt nun einen Ball ins Spiel: Er passt diesen zu einem Mitspieler und ruft dessen Namen. Auf diese Weise wird der Ball weitergepasst, bis jeder Mitspieler diesen genau einmal hatte. Jedes Mal muss dabei der Name des Angespielten gerufen werden. Gleichzeitig müssen sich alle Spielenden merken, von wem sie den Ball erhalten haben und an wen sie ihn gepasst haben. Bei der zweiten Runde muss der Ball genau demselben Weg folgen.

Nun bringt der Spielleiter immer mehr verschiedene Bälle ins Spiel. Dabei gelten folgende Regeln: Wenn jemand einen Ball fallen lässt, muss er ihn so rasch als möglich holen und weiterpassen. Wenn der Spieler, den man anspielen will, bereits einen Ball hat, wird gewartet, bis er ihn weitergepasst hat, bevor man ihm den nächsten Ball zuspielt.

Intensität:

Materialaufwand:

Zeitaufwand:



Es braucht

► 5–10 verschiedene Bälle

Kommunikations- & Kennenlernspiele

Banane-Hä?

Anzahl: 10–20

Die Spielenden stellen sich in einer Reihe auf.

1. Spieler A sagt zu B: «Wotsch e Banane?»
2. Spieler B antwortet: «Hä?»
3. A zu B: «E Banane.»
4. B zu A: «Ah, e Banane!» Und zu C: «Wotsch e Banane?»
5. C zu B: «Hä?»
6. B zu A: «Hä?»
7. A zu B: «E Banane!»
8. B zu C: «E Banane!»
9. C: «Ah, e Banane!» Und zu D: «Wotsch e Banane?»

... und so weiter. Es muss schnell gesprochen werden. Passiert ein Versprecher, laufen alle sofort an die gegenüberliegende Wand und wieder zurück. Wer zuletzt ankommt, ist in der nächsten Runde Spieler A.

Intensität:

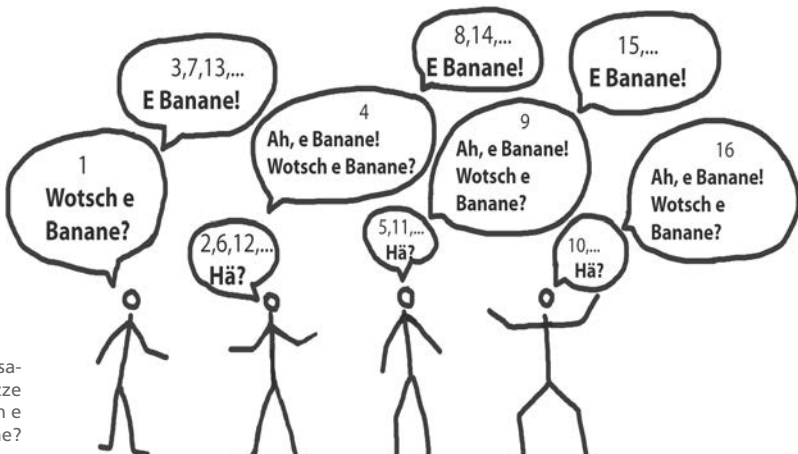
Materialaufwand:

Zeitaufwand:



Es braucht

► Nichts!



Organisa-
tionsskizze
Wotsch e
Banane?



Aufwärmspiele

Spielkartenstafette

Anzahl: 8–30

Es werden 2–4 Teams à 3–8 Spielende eingeteilt. Die Teams stellen sich an der Grundlinie des Volleyballfelds auf. Für jedes Team hat es acht Spielkarten derselben Farbe. Diese werden gemischt und auf der gesamten Breite der Halle hinter der gegenüberliegenden Grundlinie verdeckt verteilt. Auf ein Signal laufen die ersten Spielenden jedes Teams los. Auf der anderen Seite dürfen sie eine einzige Karte umdrehen und anschauen. Entspricht sie der Farbe des Teams, darf sie mitgenommen werden. Ansonsten wird sie wieder umgedreht. Nach Abklatschen läuft der nächste Spieler. Welches Team hat zuerst alle Spielkarten der eigenen Farbe gefunden und zurückgebracht?

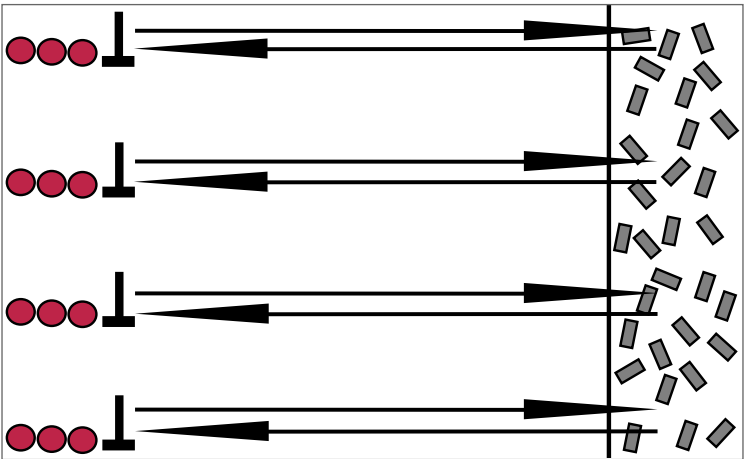
Variante

- ▶ Auf der Laufstrecke Hindernisse aufbauen.
- ▶ Immer 2 Spielende pro Team gleichzeitig laufen lassen.

Intensität: 
 Materialaufwand: 
 Zeitaufwand: 

Es braucht

- ▶ Pro Team 2 Malstäbe/Floorpads, 8 Jasskarten der gleichen Farbe



Organisationskizze
Spielkartenstafette

Schere-Stein-Papier-Stafette

Anzahl: 10–20

An zwei Ecken des Volleyballfeldes werden zwei Teams in Kolonnen aufgestellt. Auf der Mittellinie werden Malstäbe platziert. Auf ein Signal läuft Spieler 1 beider Teams los. Sobald sich die beiden treffen, wird «Schere-Stein-Papier» gespielt. Wer gewinnt, darf weiter laufen, wer verliert, kehrt zurück zu seinem Team und schließt hinten an der Kolonne an. Sobald das «Schere-Stein-Papier»-Spiel entschieden ist, läuft aus der Verlierer-Kolonne der nächste Spielende los. Der Gewinner läuft weiter. Sobald er auf den nächsten Gegenspieler stößt, wird wiederum «Schere-Stein-Papier» gespielt. Dies wiederholt sich so lange, bis es ein Spielender schafft, eine Linie 2 m vor der gegnerischen Kolonne zu überqueren. Dann erhält dessen Team einen Punkt. Bei Punktgewinn starten sofort neue Spielende aus beiden Kolonnen. Für alle, die «Schere-Stein-Papier» nicht kennen, liefert «Google» zahlreiche Anleitungen.

Intensität:



Materialaufwand:



Zeitaufwand:



Es braucht

► 4 Malstäbe oder Floorpads

Organisa-
tionsskizze
Schere-Stein-
Papier-
Stafette



Intensivspiele

Winkelried-Spiel

Anzahl: 16–40

Vorbereitung: Es werden zwei Teams (Heere) gebildet, jede wählt einen Feldherr. Jedes Team steht auf einer Volleyball-Grundlinie, so stehen sich die Teams Auge in Auge gegenüber. Die «Soldaten» halten sich an den Händen und stellen sich so auf, dass sie sich nicht mit den Schultern berühren. Nun wählt der «Feldherr» des Teams A einen Soldaten zum Kampf aus. Dieser muss versuchen, die gegnerische Linie (d. h. die gehaltenen Hände) an einer frei gewählten Stelle zu durchbrechen. Gelingt dies, müssen die geschlagenen Soldaten zum Team A kommen. Gelingt es nicht, muss Soldat A beim Team B bleiben. In der nächsten Runde bestimmt Feldherr B einen Soldaten, und das Spiel läuft umgekehrt. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn ein Feldherr keine Soldaten mehr hat.

Intensität:



Materialaufwand:

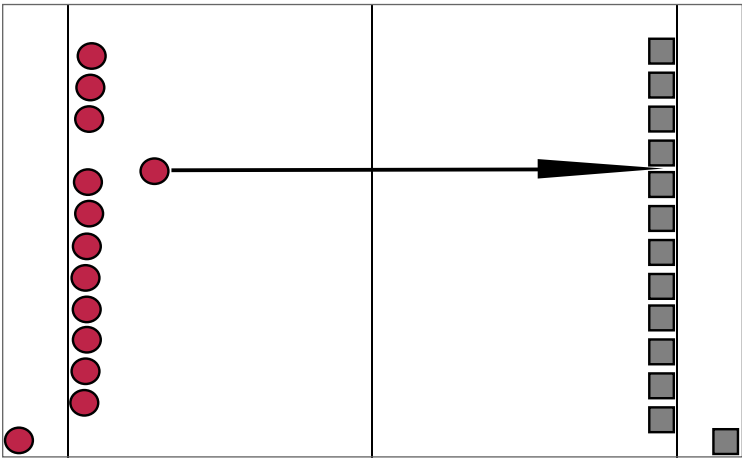


Zeitaufwand:



Es braucht

► Nichts!





Intensivspiele

Pärchen-Sitzball

Anzahl: 16–40

Es werden Zweierteams gebildet, die zusammen spielen. Es wird Sitzball gespielt, das heißt, wer abgeworfen wird, muss sich hinsetzen. Mit dem Ball darf grundsätzlich nicht gelaufen werden, die Partner dürfen sich aber gegenseitig zuspielen. Erlöst werden kann man, wenn man einen herumliegenden Ball erwischt oder vom Partner einen zugespielt erhält. Jedes Team muss darauf achten, dass nicht beide Spielenden abgeworfen werden. Passiert dies, müssen beide eine Zusatzaufgabe ausführen (Runden ums Feld laufen, Rumpfbeugen ...), bevor sie wieder mitmachen dürfen. Wer den Ball fangen kann, gilt nicht als abgeworfen. Er darf zur Belohnung so viele Schritte mit dem Ball laufen, wie er will.

Variante

- Jedes Mal, wenn beide Spielenden eines Teams getroffen wurden, muss das betreffende Team beim Spielleitenden eine Klammer holen, bevor es wieder mitspielen darf. Nach 5 Min. gewinnt das Team mit den wenigsten Klammern.

Intensität:

Materialaufwand:

Zeitaufwand:



Es braucht

- 6–8 weiche Bälle