



Spaß
Spannung
Abenteuer

Burner Motion

4

burner games fantasy

Muriel Sutter

2. Auflage

hofmann.



Inhalt

Burner Fantasy Kennenlernspiele	5
Tinder	6
BFF	8
Verfolgungswahn	9
Superstar	10
Oscar Game	11
A-Z	12
Ross-Stall	13
Burner Fantasy Aufwärmspiele	15
Destiny	16
Super Scooter	17
Tic Tac Toe-Stafette	18
Socken Darts	19
Das Ungeheuer von Loch Ness	20
Vogelgrippe-Fangis	21
Korallen-Pest	22
Fish & Chips	23
Batman	24
Zorro Contest	25
Insel-Paradies	26
Artus-Stafette	27
Zorro-Sitzball	28
Ghostbusters	29
Fisch-Tetris	30
Superman-Fangis	31
Flaschenspiel-Fangis	32
Flaschenspiel-Sitzball	33
Burner Fantasy Intensivspiele	35
Mario Supersmash	36
Fisch-Hockey	37
Pac Man	38
Zombie-Dodgeball	39
Rock 'n' Roswell	40
Kraken-Völkerball	41
Speed-Völkerball	42
Achilles-Völkerball	43
Stinktief-Völkerball	43
Alpen-Völkerball	44
Salat-Völkerball	45
Billard-Völkerball	46
Star Wars-Völkerball	47
Wanzenschreck	48
Hunger Games – Training Court	50
Hunger Games – Die Arena	52
Maze Runner – Das Labyrinth	54
Maze Runner – Zombie Castle	56
Maze Runner – Die Brandwüste	58
King Kong	60
Anhang	62
Legende zu den Skizzen	62
Material-Tipps	63
Spiele-Grundformen	64
Literatur/Quellen	66
Dank	67



Action-Foto
Superstar:
«Geisterschloss!»

Kommunikations- & Kennenlernspiele

Superstar

Anzahl: 10–30 Personen

Alle Spielenden stellen sich in einem Kreis auf, und es werden fixe 3er-Gruppen definiert. Der Spielleitende bestimmt eine Gruppe, die als «Jury» beginnt und sich in der Kreismitte aufstellt. Die Jury ruft nun eine Szene aus – z. B. «Geisterschloss!». Alle Gruppen im Kreis müssen nun spontan den Begriff «Geisterschloss» darstellen. Die Jury wählt die Gruppe aus, die am besten spielt. Diese erhält einen Punkt und darf als nächstes Jury sein.

Variante

- Es werden Kärtchen mit Szenen vorbereitet, und die Jury zieht eine Karte. Dies vermeidet in unberechenbaren Klassen peinliche Situationen.

Intensität:

Materialaufwand:

Zeitaufwand:



Es braucht

- Evtl. Kärtchen mit Begriffen



Aufwärmspiele

Tic Tac Toe-Stafette

Anzahl: 6–30 Personen

Es werden 2–4 Teams à 4–8 Personen eingeteilt, welche sich auf der Volleyball-Grundlinie aufstellen. Jedes Team erhält 3 Bälle derselben Farbe. An der gegenüberliegenden Grundlinie wird ein Quadrat aus 9 Reifen ausgelegt. Die ersten 3 Spieler jedes Teams halten die Bälle. Auf Signal des Spielleiters läuft jeweils Spieler 1 jedes Teams los und platziert seinen Ball in einem der Reifen, danach laufen die Spieler zurück zur Gruppe und schlagen die nächsten Läufer ab. Sobald alle 3 Bälle platziert sind, darf jeder Läufer jeweils 1 Ball der eigenen Gruppe verschieben. Ziel des Spiels ist es, 3 gleichfarbige Bälle in eine Reihe zu bringen. Die Gruppe, welche dies als erste schafft, gewinnt.

Varianten

- ▶ Die Bälle müssen die ganze Zeit mit dem Fuß geführt werden.
- ▶ Die Bälle müssen auf dem Hinweg geprellt werden.

Intensität:



Materialaufwand:



Zeitaufwand:



Es braucht

- ▶ 9 Reifen und 3 gleichfarbige Bälle pro Team



Intensivspiele

Zombie-Dodgeball

Anzahl: 16–24 Personen

Es wird Dodgeball mit Endzonen gespielt (Grundform Dodgeball s. Seite 62). Abgeworfene Spieler müssen sich in die gegnerische Endzone (hinter der Volleyball-Grundlinie) begeben. Wer dort einen Ball erhaschen kann, ist erlöst und darf ins eigene Feld zurück. Aus der Endzone heraus darf nicht geworfen werden. Ein erlöster Spieler ist safe, bis er die Mittellinie überquert hat. Selber werfen darf er auch erst ab der Mittellinie.

Varianten

- ▶ Mit Zombies: Die gefangenen Spieler agieren als Zombies. Ziehen sich die gegnerischen Spieler zu nahe an diese Zone zurück, können sie von den Zombies gepackt werden. Dann wird der Gepackte zum Zombie, der erfolgreiche Zombie ist erlöst. Zombies können sich auch erlösen, indem sie einen Ball erwischen.
- ▶ Mit Labyrinth: Im Feld werden Hindernisse und Deckungen zum Verstecken aufgebaut

Intensität:



Materialaufwand:



Zeitaufwand:



Es braucht

- ▶ 6–8 weiche Bälle, Spielbänder
- ▶ Geräte für das Labyrinth (Variante 2)