Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 77 (2015)

Heft: 6: Sport in der Schule

Artikel: Burner Games : Demo-Spiel zum Ausprobieren : Burner Battlefield

Autor: Sutter, Muriel

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-720349

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.12.2025

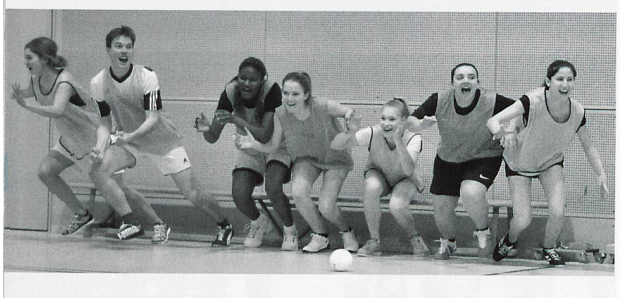
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Burner Games

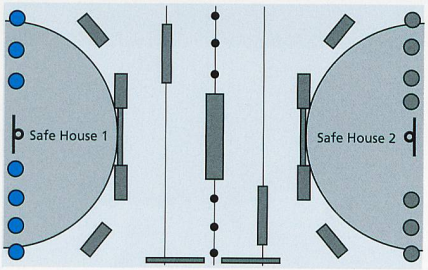
Demo-Spiel zum Ausprobieren: Burner Battlefield

Die Turnhallen-Variante des beliebten Computerspiel-Klassikers bringt Hochspannung in jede Sporthalle!

VON MURIEL SUTTER, AUTORIN BURNER GAMES



Jedes Team baut zunächst ein Safe House auf (s. Skizze), zusätzlich werden drei Mattenwagen im Feld als Deckung platziert (Mittellinie sowie beide 3-m-Linien). Auf der Mittellinie werden 7 bis 9 Bälle platziert.



Nun wird nach folgenden Regeln gespielt: Jedes Team startet im eigenen Safe House. Auf Signal des Spielleiters erfolgt der Rush: Alle sprinten los, um möglichst viele Bälle zu sichern. Dann werden die Gegner abgeworfen. Getroffene Spieler stellen sich an der Seitenlinie auf, bis sie erlöst werden. Bälle dürfen mit gehaltenen Bällen geblockt werden. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn ein Team keine Spielenden mehr hat. Das Betreten des gegnerischen Safe House ist verboten, ansonsten darf man überall hinlaufen, mit oder ohne Ball. Man darf sich hinter den Deckungselementen verstecken und versuchen, die gegnerischen Linien zu hinterlaufen. Die Wände des gegnerischen Safe House dürfen erklettert, aber nicht überstiegen werden.

Das Erlösen funktioniert auf verschiedene Arten:

- Wird ein Spieler abgeworfen, dürfen alle, die von jenem davor getroffen worden sind, umgehend wieder aufs Feld (amerikanisch).
- Trifft ein Spieler das Basketballbrett auf der gegnerischen Feldhälfte, ist der Spieler erlöst, der schon am längsten draussen sitzt.
- Trifft ein Spieler in den Korb auf der gegnerischen Feldhälfte, sind alle abgeworfenen Spieler dieses Teams auf einmal erlöst.

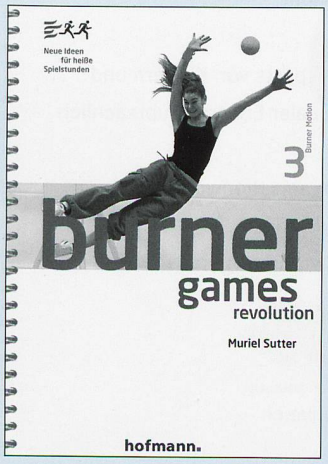
Sind alle Spieler eines Teams abgeworfen, ist das Spiel zu Ende.

Varianten

- Mit Joker: Jedes Team bestimmt einen Joker, der mit einem Überziehdress gekennzeichnet wird. Wird der Joker abgeworfen, hat das betreffende Team sofort verloren. Schafft es ein Joker, das gegnerische Safe House zu erstürmen, verliert das gegnerische Team.
- Mit Gefangenen: Wer abgeworfen wird, muss sich im gegnerischen Safe House an die hintere Wand setzen. Gelingt es einem Mitspieler, einem Gefangenen einen Ball zuzuspielen, gilt dieser als befreit und darf zum eigenen Team zurück. Die befreite Person darf erst wieder abgeworfen werden, wenn sie die Mittellinie überquert hat.

Es braucht

- 4 Schwedenkästen, 4 Unihockey-Tore
- 4 Langbänke, 1 dicken Mattenwagen
- 2 16er-Mattenwagen
- Spielbändel, viele Softbälle
- 2 Basketballbretter



BURNER GAMES

Die einfachen Spielideen sprechen menschliche Emotionen und elementare Grundbedürfnisse an. Die Spielenden dürfen und sollen sich messen, gegeneinander laufen und kämpfen, sich gegenseitig jagen und abwerfen. So werden spielerisch Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit, Ausdauer und Kraft gefördert.
Im neuen Lehrplan 21 sind vielfältige Kompetenzen im Bereich der Bewegungsspiele gefragt. Diese Spiele, in früheren Generationen als «Kleine Spiele» bekannt, sollen die Spielenden zum Beispiel lehren, selber Spielvarianten oder eigene Spielideen zu entwickeln. Auch Rollen und Regeln werden kritisch reflektiert.

Die Burner Motion Bücher sind sehr grafisch und intuitiv konzipiert. Ohne langes Lesen und Studieren lassen sich im Handumdrehen spannende und vielfältige Sportstunden gestalten. In jedem Band finden sich Spielideen zum Kennenlernen, zum Aufwärmen und zum «Vollgas geben». Die seit 2013 erschienenen «Burner Games»-Bände sind inzwischen bereits auf Englisch, Italienisch und Holländisch übersetzt. Jedes Jahr werden Kursangebote für Lehrkräfte ausgeschrieben.
Infos, Bezugsquelle Bücher & Material:
www.burnermotion.ch