

Skript zum Modul:**BURNER GAMES**

Kleine Spiele kommen bei den Schülern super an. Trotz jahrelanger Geißelung durch eine breite Fraktion an Pädagogen sind sie immer noch da. Ein Nutzen für „ernsthafte“ Sportspiele kann nicht belegt werden, doch der Spassfaktor ist unbestritten. Diese Auswahl haben meine Schüler getroffen – das sind die „Burner“ des letzten Jahres:

Pärchen-Sitzball

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 Spieler abgeworfen werden. Passiert dies, müssen beide Spieler 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.

Zombie-Sitzball

Es wird Sitzball jeder gegen jeden gespielt. Wer abgeworfen wird, kriecht wie ein "Zombie" auf dem Spielfeld herum (passende Geräusche sind erlaubt!). Kann ein "Zombie" einen lebendigen Spielenden berühren, wird dieser zum "Zombie", der "Zombie" wird dabei erlöst. Alle dürfen mit dem Ball unbeschränkt weit laufen.

Neandertaler-Völkerball

Völkerball wird mit folgenden Zusatzregeln gespielt: Jedes Mal, wenn jemand aus dem Himmel einen Feldspieler abschießt, darf er zurück ins eigene Feld. Neben dem Abschießen besteht für die Spieler im Himmel die Möglichkeit, gegnerische Spieler aus dem Feld in den Himmel zu ziehen (bitte nur große Körperteile packen, NICHT die Haare, den Turnbändel, etc.). Dabei muss immer ein Fuß im Himmel bleiben. Sobald der gegnerische Spieler mit beiden Füßen im Himmel ist, ist er „gestorben“ und muss in den eigenen Himmel gehen. Der erfolgreiche Spieler darf ins Feld zurückkehren. Die Mitspieler dürfen dem Gezogenen helfen, indem sie ihrerseits an ihm ziehen, um ihn im Feld zu behalten. Wenn mehrere Spieler im Himmel sind, darf auch eine Kette gebildet werden, um gegnerische Spieler zu erwischen. Dabei muss der hinterste Spieler immer einen Fuß im Himmel haben. Die Kette darf nicht zerreißen. Tut sie es doch, müssen alle zurück in den Himmel und eine neue Kette aufbauen.

Matten-Völkerball

Jedes Team erhält eine dicke Matte, die im Spielfeld aufgestellt wird. Das Team darf selber entscheiden, wo und in welchem Winkel die Matte platziert wird. Sie darf auch während des Spiels verschoben werden. Einzige Bedingung: Sie muss quer aufgestellt werden. Nun wird Völkerball gespielt. Der Himmel geht rundum. Hinter der Matte darf man sich verstecken; man muss aber dafür sorgen, dass die Matte nicht umfällt. Das Team, das zuerst keine Spieler mehr im Feld hat oder deren Matte am Boden liegt (wirklich am Boden! So lange noch jemand eine Hand oder einen Fuß darunter hat, ist sie in der Luft!), hat verloren.

Castle Völki

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team erhält einen Rollwagen und 3 Schwedenkästen. Sie können die Objekte nach Belieben im Feld platzieren. Nun wird Völkerball gespielt (Himmel geht rundum). Man darf auf die Geräte klettern, um die Schussposition zu verbessern, aber auch sich dahinter verstecken. Wie im Neandertaler-Völki darf man auch hier Ketten bilden. Erlöst werden kann man, indem man einen Spieler vom Himmel aus abwirft, jemanden aus dem Spielfeld zieht oder wenn ein Gerät (Wagen, Matte) in den Himmel gezogen werden kann. Das Gerät bleibt in letzterem Fall in Besitz des Teams, das ihn erobert hat. Man darf mittels einer Kette auch Bälle „fischen“. Es ist verboten, die Schwedenkästen während des Spiels zu verschieben, auseinanderzunehmen oder umzuwerfen (Unfallgefahr). Sich hinter der Matte oder im Ballwagen zu verstecken, ist dagegen erlaubt. Mit 2-3 Softbällen spielen.

Variante: Man kann das Spiel auch gut mit einem Wagen spielen. Dieser wird dann vom Spielleiter zu einem unerwarteten Zeitpunkt aufs Feld gerollt. Dann wird darum gekämpft. Wer ihn erobert, darf ihn behalten und einen Mitspieler aus dem Himmel erlösen.

Die „hohle Gasse“

Es werden zwei Teams gebildet. Team A stellt sich mit allen verfügbaren Softbällen auf den beiden Grundlinien des Volleyballfelds auf. Auf der Mittellinie werden zu beiden Seiten des Feldes je zwei Schwedenkästen aufgestellt, die eine Art Gasse bilden. Team B stellt sich in einer Kolonne in Gasse 1 auf. Auf Signal verlässt Spieler 1 von Team B die Gasse 1 und läuft hinüber in Gasse 2. Dabei schlägt er Haken, wechselt Rhythmus und Tempo, um nicht von den Spielern A getroffen zu werden. Sobald er die Gasse 2 erreicht hat, läuft der nächste Spieler von Team B und so weiter, bis alle Spieler Gasse 2 erreicht haben. Team A versucht derweil, die Spieler B möglichst oft abzuwerfen. Es darf nur von der Grundlinie geworfen werden. Bälle dürfen aber im Feld geholt werden. Einzelne Spieler können mehrfach getroffen werden. Dann erfolgt ein Rollenwechsel. Welches Team erzielt mehr Treffer?

Sissy Rugby

Auf die Grundlinien des Volleyballfeldes werden dicke Matten platziert. Ziel des Spiels ist es, dass ein Spieler mit dem Rugby-Ei auf die gegnerische Matte kommt. Das gibt einen Punkt. Dann darf er den Ball vom Handball-Penaltypunkt ans Basketballbrett kicken. Trifft er, zählt der Punkt doppelt und das gegnerische Team erhält Abwurf hinter der Matte. Falls nicht, geht das Spiel weiter, wo der Ball herunterfällt mit dem, der ihn zuerst hat. Man darf nicht auf der Matte auf den Ball warten. Man darf mit dem Ball laufen, so weit man kommt. Passen darf man von Hand nach rückwärts und seitwärts, mit dem Fuß in alle Richtungen. Wird dies missachtet, erhält das gegnerische Team Ballbesitz am Ort des Vorfalls. Verteidigt werden darf von der Gürtellinie aufwärts, aber nur am Rumpf. Wenn das Gerangel zu wild wird, wird abgepfiffen und es gibt „Einwurf“. Sobald der Spielleiter den Ball freigibt, dürfen sich alle darauf stürzen. Mit Einwurf beginnt auch das Spiel.

Muriel Sutter, im Juni 2011

www.msgames.ch