

**Skript zum Modul:****Das ist „der Burner“!**

Klassische Sportspiele sind ein „Evergreen“ – aber auch, ich muss fast sagen – vor allem, die kleinen Spiele kommen bei den Schülern sehr gut 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 bei ihnen die „Burner“ des letzten Jahres:

**1 Neandertaler-Völki**

Es wird Völkerball gespielt. Spielfeld ist das Volleyballfeld, der Himmel geht rundherum. Jedes mal, wenn jemand aus dem Himmel einen Feldspieler abschiess, darf er zurück ins eigene Feld. Neben dem Abschiessen besteht für die Himmel-Spieler die Möglichkeit, gegnerische Spieler aus dem Feld in den Himmel zu reissen (bitte nur grosse Körperteile packen, NICHT die Haare, das Bündeli, 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 „Reisser“ darf zurück ins Feld. Die Mitspieler dürfen dem Gerissenen helfen, indem sie ihrerseits an ihm reissen, 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 immer der hinterste Spieler immer einen Fuss im Himmel haben. Die Kette darf ferner nicht zerreißen. Das Spiel endet, wenn eines der Teams „ausgerottet“ ist.

**2 Flugfussball**

Diese Art des 2:2 - „Bänkli-Fussball“ ist auch für grössere Klassen intensiver als man auf den ersten Blick glaubt. Es wird zwei gegen zwei übers ganze Feld gespielt, aber fliegend gewechselt, sobald ein Tor fällt oder die Leiterin pfeift (wenn es zu lange dauert, max. 2'). Es werden immer alle 4 Spieler ausgewechselt und es wird sofort dort weitergespielt, wo der Ball liegt. Ferner wird ohne Torhüter gespielt. Durch die kurzen Intervalle entsteht eine hohe Intensität. So gelingt es, mit dieser Form schon in 10' auch eine grössere Klasse (25 Schüler) ganz schön ins Schwitzen zu bringen. Zudem kommt durch die vielen Zuschauer eine tolle Stimmung auf.

**3 Sissy Rugby**

Auf jeder Seite des Spielfeldes wird eine dicke Matte platziert, zusätzlich werden die Basketballkörbe an den Stirnseiten der Halle benutzt. Es wird mit einem Rugby-Ei gespielt. Ziel des Spiels ist es, dass ein Spieler mitsamt dem Ball auf der Matte zu liegen kommt. Dies ergibt einen Punkt. Dann darf er den Ball vom Handball-

Penaltypunkt in Richtung Basketballbrett kicken ( Spielleiter hält den Ball). Trifft er das Brett, zählt der erzielte Punkt doppelt und das gegnerische Team erhält Abwurf hinter der eigenen Matte. Falls nicht getroffen wird, geht das Spiel weiter, wo der Ball herunterfällt mit dem, der ihn zuerst hat. Man darf mit dem Ball laufen, so weit man kommt. Passen darf man von Hand nach rückwärts und seitwärts. Vorwärts darf nur mit dem Fuss gepasst werden. Wird diese Regel nicht beachtet, erhält das gegnerische Team Ballbesitz am Ort des Vorfalls. Verteidigt werden darf Gürtellinie aufwärts. Es dürfen nur grosse Teile festgehalten werden (Rumpf..), keine Finger/Spielbänder/ Ohrläppchen... ☺.

Wenn es ein Gerangel gibt, kann der Spielleiter dies aus eigenem Ermessen laufen lassen, so lange er will. Wenn es einen grösseren Knäuel gibt, wird abgepfiffen und es gibt „Einwurf“. Zu diesem Zweck stellen sich beide Teams an der Mittellinie auf (jedes Team in der eigenen Hälfte). Jeder Spieler fasst den vis a vis stehenden Gegner bei den Schultern. Der Spielleiter steht an einem Ende dieser Linien. Sobald er den Ball freigibt, dürfen sich alle Spieler darauf stürzen. Mit diesem Einwurf wird auch der Spielbeginn ausgeführt.

#### 4 Panther Fight

Die Halle wird in zwei Hälften aufgeteilt, welche von je einem Team eingenommen werden. Die Mittellinie bildet die Grenze. In der Mitte der Halle werden zwei Schwedenkästen aufgebaut, darauf kommt eine dünne Matte, an den Seiten der Kästen je eine dicke Matte (vgl. Skizze). Es werden gleichmässig so viele Softbälle wie möglich an die Spielenden verteilt. Nun gilt es, die gegnerischen Spieler abzuwerfen. Dazu darf man bis zur Mittellinie vorrücken. Ausnahme: Via Kästen/ Matte darf man ins gegnerische Feld vorrücken, soweit die Matten reichen. Getroffene Spieler setzen sich an der Seitenlinie nieder, bis sie erlöst werden. Gelingt es einem Spieler, von den Kästen aus mit einem Wurf das Basketballbrett zu treffen, ist 1 Mitspieler erlöst. Trifft er gar den Korb, dürfen alle Mitspieler wieder aufs Feld. Ist ein Team ausgerottet, ist das Spiel zu Ende.

