

Rezension aus der Datenbank SPOLIT (www.bisp-surf.de) des Bundesinstituts für Sportwissenschaft (BISp)

Beim Spielen vergisst man die Anstrengung und lebt in einer anderen Welt. Die inzwischen Millionen von elektronischen Fantasiespielen zeigen, dass die Sehnsucht vieler Menschen nach dem Ausleben verschiedener Figuren, Rollen und Missionen ungebrochen ist. Die Burner Games übersetzen diesen Trend für die Turnhalle: Ob Katniss oder King Kong, UFO-Pilot, Jedi Ritter oder Ungeheuer von Loch Ness - die vielfältigen Spielideen gestalten jede Turnstunde zum prickelnden Abenteuer.

Rezension in der Zeitschrift „Sport in Mecklenburg-Vorpommern“ 1-2/2017

Reihe Burner Motion · Muriel Sutter

Burner Games fantasy

Spaß – Spannung – Abenteuer

Beim Spielen vergisst man die Anstrengung und lebt in einer anderen Welt. Die inzwischen Millionen von elektronischen Fantasiespielen zeigen, dass die Sehnsucht vieler Menschen nach dem Ausleben verschiedener Figuren, Rollen und Missionen ungebrochen ist. Die Burner Games übersetzen diesen Trend für die Turnhalle: Ob Katniss oder King Kong, UFO-Pi-

lot, Jedi Ritter oder Ungeheuer von Loch Ness – die vielfältigen Spielideen gestalten jede Turnstunde zum prickelnden Abenteuer.

2016. DIN A5, 72 Seiten

ISBN 978-3-7780-2971-8

16,90 EUR

E-Book auf sportfachbuch.de · 13.90 EUR

Hofmann-Verlag: www.sportfachbuch.de

Rezension in der Zeitschrift „Athletik“ 2/2017

Muriel Sutter

**Burner Games
Fantasy**

Spaß – Spannung – Abenteuer

16,90 €

Hofmann-Verlag
GmbH & Co. KG

72 Seiten

ISBN 978-3-7780-2971-8

Beim Spielen vergisst man die Anstrengung und lebt in einer anderen Welt. Die inzwischen Millionen von elektronischen Fantasienspielen zeigen, dass die Sehnsucht vieler Menschen nach dem Ausleben verschiedener Figuren, Rollen und Missionen ungebrochen ist. Die Burner Games übersetzen diesen Trend für die Turnhalle: Ob Katniss oder King Kong, UFO-Pilot, Jedi Ritter oder Ungeheuer von Loch Ness – die vielfältigen Spielideen gestalten jede Turnstunde zum prickelnden Abenteuer. Viel Spaß!

Rezension in der Zeitschrift „Praxis in Bewegung – Sport & Spiel“ 1/2017

Muriel Suter:
Burner Games Fantasy
Hofmann Verlag 2016
ISBN 978-3-7780-2971-8
72 Seiten; € 16,90

Fazit: *Auch mit ihrem vierten Buch versteht es Muriel Sutter, tolle Spielideen für einen motivierten und intensiven Bewegungsunterricht ab der Sekundarstufe bereitzustellen.*

Der nunmehr vierte Band der intensiven, motivierenden und abwechslungsreichen Burner Games der Schweizer Sportlehrerin Muriel Suter liegt hier vor. Die Einteilung der Spiele folgt dem bekannten Muster in Kennenlern-, Aufwärm- und Intensivspiele. Mit dem ersten Spiel „Tinder“ greift die Autorin einen aktuellen gesellschaftlichen Trend auf und wandelt ihn in ein bewegtes Kennenlernspiel: im Kreis „matchen“ die Paare via Augenkontakt und führen dann gemeinsam eine vorgegebene Bewegungsaufgabe aus. Während die ersten sieben Spiele noch nicht so bewegungsintensiv und materialaufwändig sind, ändert sich das schnell bei den folgenden. Bei „Socken-Darts“ müssen die Schüler nach einem Staffelsprint Sockenknäuel in einen Ring werfen. Eines der vielen Spiele mit Poolnudeln ist das „Inselparadies“, das ein König mit seiner Poolnudel gegen Angreifer verteidigen muss. Die Intensivspiele sind häufig Varianten und Erweiterungen bekannter Spiele, die dadurch spannender, komplexer und anspruchsvoller werden wie das Spiel „Kraken-Völkerball“. Alle Spiele werden auf 1–2 Seiten erklärt. Aussagekräftige Fotos erleichtern das Verständnis. Intensität, Material und Zeitaufwand werden in einer Legende angegeben.

Rezension in der Zeitschrift „Sportpraxis“ 5+6/2017

Muriel Sutter:

burner games fantasy

Hofmann Verlag, Schorndorf 2016,

68 Seiten, € 16,90

ISBN 978-3-7780-2971-8

Muriel Sutter stellt in ihrem vierten Buch der Reihe burner games in ihrer bewährten Art und Weise praxiserprobte Spiele vor, die man mit Freude, Bewegungsdrang, Energie und Fantasie zum Leben erwecken kann. Elektronische Spiele, die die Sehnsucht vieler Menschen widerspiegeln, in verschiedene Rollen zu schlüpfen und Missionen erfolgreich zu erfüllen, sollen in Spiele für die Turnhalle übersetzt werden. Der Leser findet 7 Spiele zum Kennenlernen, 18 Spiele zum Aufwärmen und 20 Intensivspiele. Kennenlernspiele wie Tinder, Best Friends forever oder Superstar sollen die Lebensgeister wecken und Eisbrecher für neu zusammengesetzte Gruppen sein. Sie sind körperlich nicht anstrengend und können auch im Klassenzimmer gespielt werden. Bei den Aufwärmspielen findet man viele Fangspiele und in den Intensivspielen sollen die Spieler sich messen, gegeneinander laufen und kämpfen, sich jagen und abwerfen, z. B. bei 9 Völkerballvariationen und einem Stationstraining zu den Hunger Games. Neben Angaben über das benötigte Material und dem Zeitaufwand zeigen Organisationskizzen, wie die Spieler sich im Raum bewegen.

Dr. Anja Lange