

Burner Street Challenge

Ideen und eine Organisationsanleitung für einen coolen und vielfältigen Streetgames-Wettkampf werden auf den folgenden Seiten vorgestellt.

Die Klasse wird in Gruppen à 3–4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein Wettkampfblatt, auf dem sie ihre Resultate einträgt. Gemäss dem Street Style Spirit sind es nicht nur die sportlichen Leistungen, die im Streetstyle Contest Punkte bringen: Kreativität, Anpassungsfähigkeit und ästhetische Inszenierung von Bewegungen sind genauso gefragt. Über alle gestalterischen und kreativen Leistungen entscheidet das fachkundige Urteil des Sportlehrers. Für jede Disziplin werden Rangpunkte verteilt – so haben alle Disziplinen dasselbe Gewicht für die Gesamtwertung.

Runde 1: Footbag-Battle

Jede Gruppe stellt eine Footbag-Choreografie zusammen und zeigt diese zu Musik vor. Es dürfen auch schauspielerische Elemente vorkommen.

Vorbereitungszeit: 15 Minuten.

Dauer der Show: max 1 Minute.

Bewertungskriterien: Komplexität und Attraktivität der Choreografie, Style (Qualität der Ausführung), Teamleistung.



Runde 2: Streetball: The Poser

Jeder Spieler übt einen Dribbling-, Layup- oder Combo-Trick ein. Nach einer 10-minütigen Trainingsphase entscheidet das Team, wer den besten Trick kann. Dieser wird vorgezeigt.

Vorbereitungszeit: 10 Minuten.

Anzahl Versuche, den Trick vorzuzeigen: 2.

Bewertungskriterien: Schwierigkeit, Kreativität, Style (Qualität der Ausführung).



Runde 3: Crossgolf: The Blue Window Drive

Jede Gruppe erhält 6–8 Tennisbälle (2 pro Person). Vom Pausenhof aus wird versucht, ein offenes Fenster zu treffen (Achtung: Inwändig eine Abprallvorrichtung [Schrank, aufgestellter Tisch] einrichten oder ein Leintuch hinter die Fensteröffnung montieren). Welche Gruppe schafft am meisten Treffer in 3 Minuten?



Runde 4: Crossgolf: Red Bull Put

Auf einer glatten Oberfläche (z. B. Pausenhof) wird für jede Gruppe ein Abschlagpunkt definiert und, in 3–4 Metern Entfernung davon, eine leere Getränkedose aufgestellt. Jeder Spielende erhält einen Tennisball, jede Gruppe einen Putter. Nun versuchen die Spielenden nacheinander, die Getränkedose mit dem Ball zu treffen. Fällt die Dose um, wird sie wieder aufgestellt. Welche Gruppe schafft am meisten Treffer in 3 Minuten?



Runde 5: Cross Boccia Favourite Drive

Jede Gruppe kreiert eine eigene Cross Boccia-Spielanlage. Definiert werden müssen Abschlagpunkt, Markerposition, Wurfart und Flugbahn. Diese werden gut leserlich auf einem Blatt festgehalten. Die kreativste Spielanlage wird prämiert.

Vorbereitungszeit: 15 Minuten.



Runde 6: Cross Boccia: The Game!

Jetzt werden die Teams gemixt! An jeder kreierte Spielanlage findet sich je ein Spieler jeder Gruppe ein. Die neu gemixten Gruppen spielen alle kreierte Spielanlagen nach dem Rotationsprinzip durch. Jeder Spieler zählt seine Punkte. Sind alle Spiele zu Ende, finden sich die Gruppen wieder zusammen und zählen die Punkte all ihrer Einzelspieler zusammen.



Runde 7: Streetball – King of the Court Running

Alle Gruppen spielen untereinander ein Streetball-Turnier. Um möglichst viele Teams auf einem Platz zu beschäftigen, eignet sich die Form «King of the Court Running»: Pro Court stellen sich je zwei Teams für die erste Runde auf, die restlichen Teams stehen auf der Wartequeue (Mitte). Nun wird immer auf 6 Punkte gespielt, dann wechselt das unterlegene Team in die Mitte und eines von der Wartequeue wechselt ein. Pro Sieg gibt es 1 Punkt. Welches Team erzielt am meisten Punkte in 10 Min.?

