

Frisbeespiele

Spiele mit dem Frisbee

eignen sich für Mannschaften, oder auch für Stationen -Spiele. Auf jeden Fall lassen sich damit ein paar tolle Sachen anstellen und mit etwas Kreativität kommt man auf ganz neue Spiele. Auf der letzten Freizeit war das Frisbee-Rugby-Spiel der Schlager eines Nachmittages.

1. Frisbee-Golf

Wie im echten Golf wird das Frisbee vom Start weg mit möglichst wenigen Würfeln über ein Mehr-Loch-Feld geworfen. Das Loch können **z.B. Körbe** sein in welchem der Frisbee landen muss. Das Spiel lässt sich sehr gut in hügeligem, buschigen, teilweise unübersichtlichem Gelände spielen. Die Körbe können ca. 200 Meter voneinander entfernt liegen. Gewonnen hat die Mannschaft mit den wenigsten Würfeln über die gesamte Strecke. Variante: zusätzlich wird auf Zeit gespielt.

2. Frisbee-Brennball

Wie beim Brennball nur mit dem Unterschied, dass diesmal ein Frisbee geworfen wird. Der Werfer flitzt los zum nächsten **Base**, in der Hoffnung, dass die Fängermannschaft den Frisbee nicht schnell genug fängt und in einem Korb versenkt. Gelingt dem Werfer ein „Home Run“ kassiert die Mannschaft drei Zusatzpunkte. Verbrannt ist derjenige Läufer, dem es nicht gelingt rechtzeitig ein Base zu erreichen.

3. Frisbee-Fangen

Mindestens 2 Personen stehen sich im Abstand von ca. 10 Metern gegenüber bzw. entfernt. Gezählt werden die Würfe, die beide innerhalb von 2 Minuten schaffen, ohne dass der Frisbee zuvor auf den Boden fällt. Hier kommt es also darauf an, dass das Team gut zusammenspielt, schnell und präzise werfen kann und sicher fängt. Denkbar wäre das Spiel auch in einem großen Kreis als Mannschaftsspiel. Der Frisbee wird gefangen und zur nächsten Person weiter geworfen. Es werden nur die Würfe gezählt die korrekt gefangen wurden. Variante: wie schnell kann ein Frisbee von Person zu Person geworfen werden, egal ob der Frisbee zuvor den Boden berührt. Wichtig ist nur, dass die Reihenfolge der Personen eingehalten wird. Es sind dabei durchaus z.B. 10 Runden denkbar.

4. Frisbee-Rugby

Wie Rugby nur anstatt dem Ei ein Frisbee. Allerdings sollte der Frisbee nicht gerade auseinander gerissen werden. Eine Abgabe des Frisbees darf nur rückwärts erfolgen. Ein Punkt kann erzielt werden, wenn der Frisbee in einem Touch down ins Ziel gebracht wurde, oder innerhalb einer **Zielzone** über eine **Latte** geworfen wurde (nur in diesem Fall ist ein Wurf vorwärts erlaubt).

5. Frisbee-Huckepack

Das anspruchsvolle Spiel für Profis geht *wie Frisbee-Rugby* nur mit folgenden Unterschieden:

1. Der Frisbee darf nach vorne geworfen werden.
2. Es darf kein Reiterpaar umgeworfen werden (Verletzungsgefahr). Es darf jedoch am Werfen gehindert werden.
3. Fällt der Frisbee auf den Boden wird er vom „Pferd“ aufgenommen und vom „Reiter“ weiter geworfen.

6. Frisbee - Stationen - Spiele

Mit dem Frisbee sind natürlich auch vielfältige Stationen-Spiele denkbar. Hier nur ein paar Beispiele:

1. Zielwerfen mit dem Frisbee in ein mit **Sägemehl** gekennzeichnetes Feld, *oder* z.B. auf einen ausgelegten **Fallschirm**. Je nachdem ob ins Zentrum, oder auf bestimmte Felder geworfen wurde gibt es unterschiedliche Punkte (z. B. wie bei der Dartscheibe).
2. Auf einem **Fahrrad** fahrend (oder auch nur auf dem Gepäckträger sitzend) müssen mit 3 Frisbeescheiben mehrere **Plastikbecher** mit **Wasser** von einer **Bierbank** o. ä. abgeschossen werden.
3. Der Frisbee als **Wasser**transportmittel. Wer zu schnell macht verliert zu viel Wasser.
4. Frisbee auf dem Kopf balancierend eine Strecke laufen.
5. Eine Person liegt auf einer **Sitzbank**. Diese Bank wird von 2 weiteren Personen als Trage getragen. Auf dem Bauch der liegenden Person liegt ein Frisbee, darauf ein mit **Wasser** gefüllter standfester Wasserbecher (breitere **Plastiktasse** verwenden). Entweder es klappt, oder es klappt nicht. Wenn's nicht klappt, dann ist die transportiere Person nass. Dann hat das wenigstens geklappt.

Frisbeespiele

7. Ultimate Frisbee Ultimate -Spielregeln WFDF-Ausgabe Mai 2001 Kurzbeschreibung:

Ultimate ist ein Mannschaftssport bei dem die Mannschaft, die am Ende eines Spieles die meisten Punkte hat, gewinnt.

Ultimate Frisbee erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Dieses Spiel wird mit **zwei Mannschaften** zu **je sieben Spielern** auf einem **rechteckigen Feld** mit **je einer Endzone an den Stirnseiten** gespielt.

Vor Spielbeginn bestimmt jedes Team einen Spielführer, der die Mannschaft bei Meinungsverschiedenheiten und in Schiedsfragen vertritt.

Ein Spiel über die volle Länge dauert bis eine Mannschaft mindestens 19 Punkte mit einem Vorsprung von mindestens zwei Punkten erzielt hat, oder bis eine Mannschaft 21 Punkte erzielt hat. Erreicht eine Mannschaft 10 Punkte, soll es eine zehnmünütige Halbzeit geben. Falls der Turnierzeitplan oder andere Umstände es erfordern, können die Spiele auch kürzer sein.

Ein Punkt wird dadurch erzielt, dass ein Spieler/Werfer die Scheibe zu einem Spieler seiner Mannschaft wirft und dieser sie innerhalb der von seiner Mannschaft angegriffenen Endzone fängt.

Die Scheibe darf ausschließlich durch Würfe von einem Spieler zu einem anderen weiterbewegt werden.

Ein Spieler darf nicht rennen, solange er im Besitz der Scheibe ist.

Während die Mannschaft, die im Besitz der Scheibe ist, versucht, diese in die Richtung der angegriffenen Endzone zu bewegen, versucht die gegnerische Mannschaft diese Bewegung zu unterbinden und den Besitz der Scheibe durch das Erzwingen eines Turn over zu erreichen.

Ein Turn over ereignet sich immer dann, wenn ein Pass unvollständig ist, die Scheibe von einem gegnerischen Spieler gefangen oder zu Boden geschlagen wird, den Boden berührt oder von einem Spieler im Aus gefangen wird.

Körperkontakt oder "Tackling" ist nicht erlaubt.

Der Sport wird selbst verwaltet gespielt, es gibt keine Schiedsrichter. Sämtliche Entscheidungen über "drin" oder "draußen", Scheibenbesitz und Fouls werden von den Spielern auf dem Spielfeld getroffen.

Eine mehrseitige detaillierte Beschreibung findet ihr z.B. unter:
www.zamperl.com/regeln.htm

Das Spielfeld zu Ultimate Frisbee

Das Spielfeld besteht aus einem 64 m x 37 m großen Rechteck, dem Hauptspielfeld, mit je einem 18 m x 37 m großen Rechteck, den Endzonen, an den beiden 37 m langen Kanten des Hauptfeldes. Siehe Bild 4.1

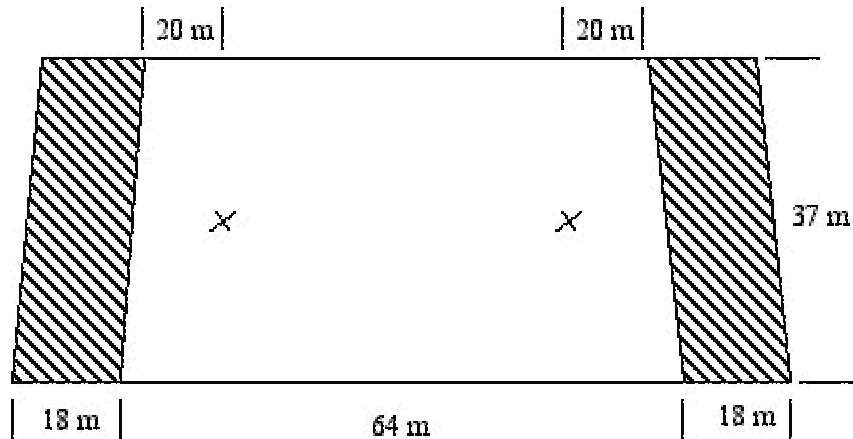


Fig. 4.1

Auslosung des Scheibenbesitzes:

Den Scheibenbesitz zu Beginn des Spieles entscheidet das Los nach der Scheiben-Flip-Methode. Dazu werfen die Spielführer beider Mannschaften je eine Scheibe hoch. Einer der Spielführer ruft "gleich" („same“) oder "verschieden" („different“) (Lage der Scheiben auf dem Boden) während die Scheiben noch in der Luft sind. Die Mannschaft, die das Los gewinnt, hat die Wahl, den ersten Anwurf anzunehmen, oder die Endzone zu bestimmen, die sie zuerst verteidigt. Die Mannschaft, die das Los verliert, erhält die verbleibende Wahl.

Frisbee-Fangen

Teamspiel:

Mindestens 2 Personen stehen sich im Abstand von ca. 10 Metern gegenüber bzw. entfernt.

Gezählt werden die Würfe, die beide innerhalb von 2 Minuten schaffen, ohne dass der Frisbee zuvor auf den Boden fällt. Hier kommt es also darauf an, dass das Team gut zusammenspielt, schnell und präzise werfen kann und sicher fängt.

Gruppenspiel / Mannschaftsspiel:

Denkbar wäre das Spiel auch in einem großen Kreis als Mannschaftsspiel.

Der Frisbee wird gefangen und zur nächsten Person weiter geworfen. Es werden nur die Würfe gezählt, die korrekt gefangen wurden.

Variante: wie schnell kann ein Frisbee von Person zu Person geworfen werden, egal ob der Frisbee zuvor den Boden berührt.

Wichtig ist nur, dass die Reihenfolge der Personen eingehalten wird. Es sind dabei durchaus z.B. 10 Runden denkbar.

Frisbee-Baseball

oder: Strumpfgurken-Werfen als Brennball

Vorbereitungen:

2 Mannschaften bilden.

Base markieren.

Spielverlauf:

Wie beim Brennball nur mit dem Unterschied, dass diesmal ein Frisbee geworfen wird.

Der Werfer flitzt los zum nächsten **Base**, in der Hoffnung, dass die Fängermannschaft den Frisbee nicht schnell genug fängt und in einem Korb versenkt.

Gelingt dem Werfer ein „Home Run“ kassiert die Mannschaft drei Zusatzpunkte.

Verbrannt ist derjenige Läufer, dem es nicht gelingt rechtzeitig ein Base zu erreichen.