

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Achtung, fliegendes Kuchenblech! Ultimate Frisbee

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



5. Sonstige Spiele Beitrag 9 • Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee 1 von 28

Achtung, fliegendes Kuchenblech! – Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee

Dr. Michael Bieflich, Koblentz

Ziel	3 Doppelstunden (à 45 Minuten)
Niveau	Anfänger, ab Klasse 5
Ort	Sportplatz, Sportplatz oder Hof
Ziel	Erlernen der Grundtechniken des Sportspiels Ultimate Frisbee
Kompetenzen	Lösungserfahren, verstehen und einsetzen, kooperieren, wettbewerben und sich vorwärtigen, Wertenormen/Regelverständnis, Bewegungsgestaltung einweisen

Fachliche Hinweise

Geschichtliche Einleitung

Ultimate Frisbee gehört zu den Frisbeearten (Discosportarten) und entstand in den USA. Zuerst war die Figurine eine runde Aluminiumscheibe, in die das Firmenlogo einer „Frisbee Pie Company“ in Bridgeport Connecticut aus 1971 an der amerikanischen Qualitäts-Frische-Kuchenfabrik für einen Studenten der Columbia High School in New Haven wurde. In die beiden Kuchenbleche zu und stellen dabei Passagen zur Werbung „Frisbee“ in. Durch einen Überlieferungsfehler wurde aus „Frisbee“ der heute bekannte Markenname „Frisbee“ des US-amerikanischen Unternehmens 1969 geboren.

Die Kuchenbleche nur über sehr kurze Distanzen flugfähig waren, verbotener Vater Fredrick Morrison, der in seiner Kindheit selbst die Kuchen der „Frisbee Pie Company“ verkauft hatte, die Fluggeräten, indem er die Form mit Metallringen umschloß. Nach weiteren Verbesserungen gelang es ihm die ersten Kunststoffringe (1971) zu entwickeln. Morrison erwarb das Markenrecht für „Pie-Platte“, die ab 1972 kommerziell von der Wham-O-Company hergestellt und vertrieben wurde. Diese Kunststoffringe, die die meisten heutigen Discobälle, waren die Basis im weiteren Entwicklung auf der Schwabacherstraße, die die Flugbahn auslösten. 1984 wurde mit der International Frisbee Association (IFA) der erste Verband für den Frisbee Sport gegründet.

In Deutschland ist die Frisbee-Szene erst in den 70er Jahren bekannt geworden. Das erste Ultimate-Spiel in Deutschland wurde offiziell registriert und 1979 luden, die erste offizielle Mannschaft im Ultimate Frisbee fand 1981 in Duisburg statt. In Jahre 1980 stellte Rainer Fowels, Coach in der Sportlehrerbildung an der Universität Regensburg, innerhalb eines länderübergreifenden Sportprojekts das Frisbee-Spiel in Deutschland vor. In einem 1986 vom Bundeswissenschaftszentrum in Augsburg gegebenen Sonderausgangspunkt wurde unter seiner Leitung eine Bewegungsgestaltung der Frisbee-Szene entwickelt. In 1986 entstand.

Die Spieler von Ultimate Frisbee organisierten sich in Verbänden. Der oberste Verband des Frisbee-Sports in der Welt ist die World Flying Disc Federation (WFDF). In verschiedenen Kategorien wie Freestyle, Disk, Disc Golf oder Ultimate Frisbee werden nationale und internationale Meisterschaften in 80 Ländern und Weltmeisterschaften ausgerichtet. In Deutschland organisiert seit 1989 der Deutsche Frisbee-Sport Verband e.V. jährlich die Deutschen Meisterschaften und weitere Turniere im Frisbee, Frisbee und Leistungssport.

Das Spielfeld

Ultimate Frisbee ist eine wettkampforientierte Mannschaftssportart ohne Körperkontakt und kann sowohl auf dem Rasen, in der Halle als auch im Strand (Beach Ultimate) gespielt werden. Das offizielle Spielfeld besteht aus einem Hauptfeld (64 m x 37 m) mit zwei Endzonen (18 m x 27 m) an den Seiten.

27. Mai 2016 • Februar 2016

Achtung, fliegendes Kuchenblech! – Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee

Dr. Michael Bieligg, Koblenz

Zeit	3 Doppelstunden (4 x 80 Minuten)
Niveau	Anfänger, ab Klasse 5
Ort	Sporthalle, Sportplatz oder Wiese
Ziel	Erlernen der Grundtechniken des Sportspiels Ultimate Frisbee
Kompetenzen	Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Fachliche Hinweise

Geschichtliche Einführung

Ultimate Frisbee gehört zu den Frisbeesportarten (Discsportarten) und entstand in den USA. Zunächst war die Flugscheibe eine runde Aluminiumform, in der das Familienunternehmen „Frisbie Pie Company“ (in Bridgeport/Connecticut) seit 1871 an der amerikanischen Ostküste ihre Kuchen verkaufte. Vor allem Studenten der Columbia High School in New Jersey warfen sich die leeren Kuchenbleche zu und riefen dabei Passanten zur Warnung „Frisbie“ zu. Durch einen Überlieferungsfehler wurde aus „Frisbie“ der heute bekannte Markenname „Frisbee“, den sich die Firma Wham-O-Company 1959 sicherte.

Da die Kuchenformen nur über sehr kurze Distanzen flugfähig waren, verbesserte Walter Frederick Morrison, der in seiner Kindheit selbst die Kuchen der „Frisbie Pie Company“ verkauft hatte, die Flugeigenschaften, indem er die Formen mit Metallringen stabilisierte. Nach weiteren Perfektionierungen fertigte er 1948 die erste Kunststoffscheibe. 1951 entwickelte Morrison seine zweite Scheibe („Pluto-Platte“), die ab 1957 kommerziell von der Wham-O-Company hergestellt und vertrieben wurde. Dieses Modell besaß, wie die meisten heutigen Scheiben, schon die Riefen im äußeren Drittel auf der Scheibenoberseite, die die Flugbahn stabilisieren. 1964 wurde mit der International Frisbee Association (IFA) der erste Verband für den Frisbeesport gegründet.

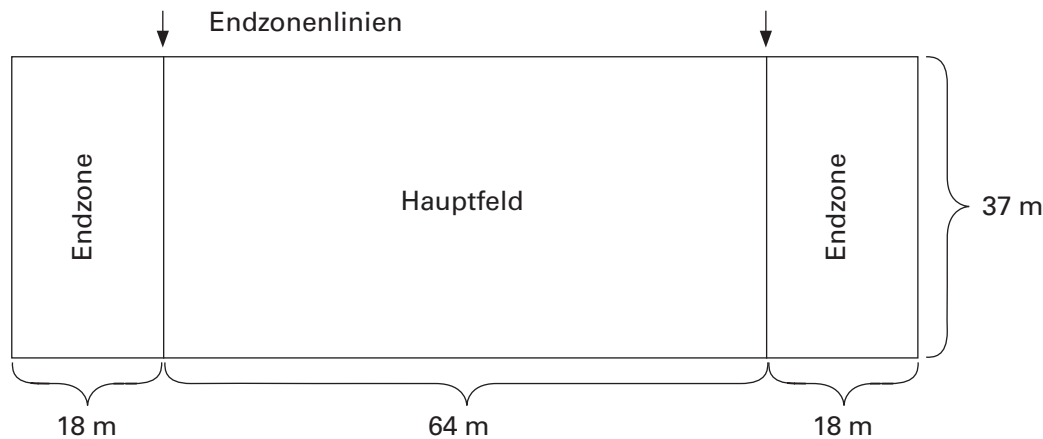
In Deutschland ist die Frisbeescheibe erst in den 70er-Jahren bekannt geworden. Das erste Ultimate-Spiel in Deutschland nach offiziellen Regeln wird auf 1979 datiert, die erste offizielle Meisterschaft im Ultimate Frisbee fand 1981 in Duisburg statt. Im Jahre 1980 stellte Rainer Pawelke, Dozent in der Sportlehrerausbildung an der Universität Regensburg, innerhalb eines pädagogischen Sporttheaterprojekts das Frisbee-Spiel in Deutschland vor. In einem 1986 vom Bundeswissenschaftsministerium in Auftrag gegebenen Forschungsprojekt wurden unter seiner Leitung neue Bewegungsspiele mit der Frisbeescheibe entwickelt (z. B. Frisbee-Baseball).

Die Spieler von Ultimate Frisbee organisierten sich in Verbänden. Der oberste Verband des Frisbeesports in aller Welt ist die World Flying Disc Federation (WFDF). In verschiedenen Disziplinen wie Freestyle, Guts, Disc Golf oder Ultimate Frisbee werden nationale und internationale Meisterschaften (z. B. Europa- und Weltmeisterschaften) ausgerichtet. In Deutschland organisiert seit 1989 der Deutsche Frisbeesport Verband e.V. jährlich die Deutschen Meisterschaften und weitere Turniere im Freizeit-, Breiten- und Leistungssport.

Das Spielfeld

Ultimate Frisbee ist eine wettkampforientierte Mannschaftssportart ohne Körperkontakt und kann sowohl auf dem Rasen, in der Halle als auch am Strand (Beach-Ultimate) gespielt werden. Das offizielle Spielfeld besteht aus einem Hauptfeld (64 m x 37 m) mit zwei Endzonen (18 m x 37 m) an den Seiten.

Die Begrenzung des Spielfeldes besteht aus zwei Seitenlinien und zwei Endlinien, den Begrenzungslinien. Je nach Spieleranzahl und Intention kann das Spielfeld verkleinert werden, z. B. kann ein Fußballplatz in zwei Ultimate-Felder längs oder vier Kleinfelder quer unterteilt werden. Die Relationen der Spielfeldteile sollten ca. $\frac{3}{5}$ Spielfeld und je $\frac{1}{5}$ Endzone betragen.



Das Spielgerät

Beim Frisbee handelt es sich um eine ca. 175 Gramm schwere Kunststoffscheibe mit einem Durchmesser von 27,5 Zentimetern, die folgendermaßen aufgebaut ist: glatte Oberseite (häufig mit Aufdruck), Übergang zum Rand tragflächenförmig abgerundet und mit Stabilisierungsrillen, Rand dicker als der Rest der Scheibe und nach innen gezogen, glatte Unterseite.

Es gibt auch Scheiben aus Schaumstoff oder aus Stoff mit einem eingearbeiteten Metallring im Rand zur Flugstabilisation. Die aerodynamischen Eigenschaften der Scheibe erlauben eine nahezu unendliche Variationsvielfalt an Wurfmöglichkeiten und ebenso viele verschiedene Flugbahnen. Von horizontal über vertikal bis zur „Rückenlage“ kann die Scheibe praktisch jede Flugbahn beschreiben.

Die Spielzeit

Ein offizielles Spiel dauert so lange, bis eine Mannschaft 17 Punkte erreicht hat. Je nach Turnier wird auch auf 13 oder 15 Punkte gespielt. Nach jedem Punkt dürfen beliebig viele Spieler ausgewechselt werden. Es gibt zwei Halbzeiten, die abgelaufen sind, wenn die erste Mannschaft neun Punkte erzielt hat. Variationen dieser Grundregeln dürfen benutzt werden, um den Umständen wie Spielerzahl, Spieleralter oder Platzbeschränkungen gerecht zu werden. Auf vielen Turnieren wird eine Spielzeit (zwischen 20 und 40 Minuten) oder geringere Punktgrenzen (meistens 13 oder 15) festgelegt.

Die Spieleranzahl

In der Halle spielen offiziell Mannschaften mit je fünf Spielern gegeneinander, im Freien sind es Mannschaften mit je sieben Spielern. Nach jedem Punkt darf eine beliebige Anzahl von Spielern ausgewechselt werden. Weitere Auswechslungen dürfen nur vor dem folgenden Anwurf und bei Verletzungen vorgenommen werden.

Die Spielidee

Zu Beginn des Spiels bzw. nach jedem erzielten Punkt nehmen die beiden Teams auf ihrer Endzonenlinie Aufstellung. Mit dem Abwurf beginnt das Spiel, d.h. jene Mannschaft, die den vorangegangenen Punkt erzielt hat, wirft das Frisbee dem gegnerischen Team zu. Zu Beginn des Spiels entscheidet das Los, wer zuerst abwerfen darf. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. Ein Punkt wird einem Team dann gutgeschrieben, wenn ein Spieler einem Mitspieler einen Pass so zuwirft, dass dieser das Frisbee in der gegnerischen Endzone fängt. Die andere Mannschaft versucht, dies durch Manndeckung oder gezielte Raumdeckung zu verhindern. Erzwingt sie einen „Turnover“ (Scheibenwechsel), so bekommt sie das Frisbee und hat ihrerseits die Möglichkeit, einen Punkt zu erzielen.

Die wesentlichen Regeln

Spiel ohne Schiedsrichter

Das Spiel wird ohne Schiedsrichter durchgeführt, d. h. jeder Spieler soll selbst Regelverstöße ansagen. Entstehen problematische Spielsituationen, in denen sich die Spieler nicht einig sind, dann kann jeder Spieler das Spiel durch den „Freeze Call“ unterbrechen: Die Spielhandlungen werden nach dem Ausruf sofort unterbrochen, alle Spieler bleiben auf ihren Plätzen stehen und die Unklarheiten werden besprochen und gelöst. Es gibt keine Sanktionen, da kein Ultimate-Spieler die Regeln absichtlich verletzt.

Punktgewinn

Das angreifende Team erzielt einen Punkt, wenn ein Mitspieler das Frisbee in der Endzone des Gegners fängt. Der Pass muss von einem eigenen Spieler kommen. Die Mannschaften wechseln nach jedem Punktgewinn die Spielrichtung bzw. Endzonen, sodass gleiche Voraussetzungen bezüglich der Wind- und Lichtverhältnisse bestehen.

Spielbeginn

Zum Spielbeginn und nach jedem Punkt stellen sich beide Teams an der Endzonenlinie ihres Feldes auf. Beim Anwurf wird das Frisbee so weit wie möglich in Richtung des gegnerischen Teams geworfen. Das anwerfende Team ist dann in der Verteidigung.

Spielablauf

Das Frisbee darf in jede Richtung geworfen werden. Allerdings darf mit ihm im Spielfeld nicht gelaufen werden, d. h. nach dem Fangen muss der Spieler stehen bleiben. Er hat dann zehn Sekunden Zeit (in der Halle acht Sekunden), das Frisbee abzuwerfen.

Turnover (Scheibenwechsel)

Es darf nur ein defensiver Spieler den werfenden Gegner decken, wobei er mindestens einen Abstand des Frisbee-Durchmessers (also ca. 28 cm) halten muss. Der Spieler in Scheibenbesitz hat zehn Sekunden Zeit weiterzuspielen. Für ihn ist dabei nur ein Sternschritt erlaubt, alle anderen Spieler dürfen sich frei bewegen. Der direkte Verteidiger des Werfers (Marker) zählt laut im Sekundenabstand von zehn bis eins herunter (10-Sekunden-Regel), sobald er in einem Abstand von drei Metern auf den Werfer zukommt (Stall-Count). Ist der Marker wieder weiter als die drei Meter entfernt, beginnt das Zählen von vorn. Hat der Werfer das Frisbee bei Zehn nicht abgeworfen, wechselt der Scheibenbesitz (Turnover). Alternativ muss ein Turnover erfolgen, wenn ein Pass nicht bei einem Teammitglied ankommt bzw. das Frisbee den Boden berührt oder sie von einem gegnerischen Spieler gefangen oder zu Boden geschlagen wird. Landet das Frisbee im Aus oder wird es dort von einem Angreifer gefangen, wird an der Stelle, an der die Scheibe das Spielfeld verlassen hat, weitergespielt. Die zuvor verteidigende Mannschaft erhält nun das Frisbee. Das andere Team darf sofort angreifen, da es keine Spielunterbrechung gibt.

Körperloses Spiel (Fouls)

Beim Werfen, Verteidigen und Fangen wird Körperkontakt vermieden. Das Frisbee darf nicht aus der Hand geschlagen werden und das Sperren eines Spielers ist nicht erlaubt. Berührt ein Spieler den Gegner bei dessen Wurf- oder Fangversuch, so wird dies als Foul gewertet und der Spielzug an dieser Stelle wiederholt. Der gefoulte Spieler ruft laut „Foul“. Alternativ kann dies auch der foulende Spieler anzeigen (Fairplay). Wenn das Frisbee durch das Foul verloren geht, wird das Spiel direkt unterbrochen. Der Angreifer bekommt das Frisbee und das Spiel wird durch Zählen (3, 2, 1) fortgesetzt. Ist der foulende Spieler mit dem Foulruf nicht einverstanden, so wird der letzte Wurf wiederholt.

Die Taktiken

Die taktischen Verhaltensweisen sind denen der großen Sportspiele sehr ähnlich. Neben Anbieten und Freilaufen, Doppelpässe spielen und Finten ausführen können Steil- oder Querpässe dazu eingesetzt werden, um das Spielgeschehen zu verlagern oder Raumlücken individuell und mannschaftstaktisch zu nutzen. Im Ultimate Frisbee wird neben einer Zonendeckung vor allem mit einer

Manndeckung agiert, da sich sonst zu viele Freiräume für die angreifende Mannschaft bieten. Die für den Schulsport am besten geeignete Manndeckung ist die Front-Verteidigung, bei der der Verteidiger (Marker) frontal vor dem Werfer steht und seine Arme seitlich hinausstreckt, so dass der Werfer nicht in Richtung Endzone spielen kann. Gibt es einen Scheibenwechsel (Turnover), dann bleiben die Positionen und nur Angriff und Verteidigung wechseln (vgl. Kunert 2010, S. 10).

Andere Manndeckungsarten, wie z. B. Sideline-Trap-Deckung (zur Seitenlinie hin) oder Force-Middle-Deckung (zur Feldmitte hin) sind für Anfänger nicht geeignet, da durch ihre Komplexität und die Auswirkungen bei entstandenen Fehlern die Spielfreude bei Schülern schnell nachlässt.

Praktische Hinweise

Passen Sie die Spielregeln an die Leistungsvoraussetzungen Ihrer Schüler und an die räumlichen Bedingungen an Ihrer Schule an.

Folgende Regelmodifikationen können durchgeführt werden:

- Das Frisbee darf ein- oder zweimal auf den Boden fallen, bevor es der Gegner bekommt. Dies fördert den Spielfluss bei Anfängern.
- Die Zonen auf dem Spielfeld können vergrößert oder verkleinert werden.
- Die gesamte Spielfeldgröße wird verkleinert oder vergrößert.
- Punkte dürfen in beiden Endzonen erzielt werden.
- Auf die 10-Sekunden-Regel und deren Anzahlen (Stall-Count) wird verzichtet.
- Beim ersten Ausprobieren des Spiels kann eine Schrittmregel eingeführt werden: Es dürfen z. B. maximal drei bis fünf Schritte gelaufen werden, dann muss spätestens das Abspiel erfolgen. Im weiteren Verlauf der Spielentwicklung sollte diese Zusatzregel allerdings wieder aufgehoben werden. (Mit dem Frisbee in der Hand darf im Ultimate Frisbee eigentlich nicht gelaufen werden.)
- Die Verteidiger dürfen die Zonen nicht bewachen, sondern müssen immer mit ihrem Gegenspieler mitgehen.

Literatur

Kunert, Markus: Frisbee-Scheiben im Schulsport. 5. Auflage. DiscSport Verlag, Mainz 2010.

In dieser Praxisbroschüre werden die Basistechniken und zahlreiche Spielformen des Frisbeesports vorgestellt. Neben Ultimate Frisbee geht der Autor auf weitere Disziplinen (z. B. Discgolf, Weitwurf, Schwebewurf, Doppelfeld-Frisbee, Discathon usw.) ein.

Internet

www.frisbeesportverband.de

Die Homepage des Deutschen Frisbeesport Verbands e.V. gibt einen Überblick in den Freizeit- und Leistungssportbereich (Wettkampf) der Sportart. Außerdem können Neuigkeiten, aktuelle Termine und weiterführende Links zur Sportart abgerufen werden.

Stundenübersicht

Bei den folgenden drei Doppelstunden handelt es sich um Einführungsstunden in die Sportart Ultimate Frisbee. Die Stunden sind methodisch aufeinander aufgebaut, sollten also bei Anfängern nicht isoliert voneinander durchgeführt werden. Die dargestellten Übungen und deren Variationen bieten eine Fülle von Trainingsmöglichkeiten und können auch zur Wiederholung und Festigung der Techniken verwendet werden. Je nach Leistungsvoraussetzungen der Klasse sollte die dritte Doppelstunde auf weitere Unterrichtsstunden ausgeweitet werden. Die frühzeitige Einführung des Spiels ist mit entsprechenden Regelmodifikationen auch schon vor der dritten Doppelstunde möglich.

Doppelstunde 1: Gewöhnung an das Sportgerät Frisbee und Erlernen der Grundtechniken des Werfens und Fangens

Ziele: Die Schüler sollen das Frisbee als Sportgerät kennenlernen und die Grundtechniken des Werfens (Rückhandwurf) und Fangens (Sandwichcatch) erlernen.

1. Auf einen Blick

Material	Phasen	Organisation, Geräte- und Materialbedarf
Aufwärmen (20 Minuten)		
	Einführung Die Lehrkraft stellt das Spielgerät sowie die Inhalte der Unterrichtseinheit vor.	Sitzkreis 1 Frisbee
M 1	Materialgewöhnung (Übung) Die Schüler führen verschiedene Übungen zur Gewöhnung an das Frisbee aus.	Alle Schüler frei in der Halle verteilt 1 Frisbee und evtl. 1 Tischtennisball pro Schüler
Hauptteil (45 Minuten)		
M 2, M 3	Rückhandwurf und Fangen (Vorbereitung) Die Lehrkraft erklärt und demonstriert die Technik des Rückhandwurfs und des Fangens.	Sitzkreis 1 Frisbee Lehrer- und/oder Schülerdemonstration
M 4	Rückhandwurf und Fangen (Übung) Die Schüler führen Partnerübungen zum Erlernen des Rückhandwurfs und des Sandwichcatches aus.	Schüler in Paaren, frei in der Halle verteilt 1 Frisbee pro Paar, Reifen, Großgeräte (z. B. große Kästen, Weichbodenmatten) Einzelkorrektur
Ausklang (15 Minuten)		
	Zonenspiel (Spiel) Ziel des Spiels ist es, das Frisbee von einer Zone in die andere zu werfen. Der Schüler auf dem Kasten muss die Scheibe fangen und darf dabei nicht vom Kasten fallen.	5er- bis 6er-Gruppen 1 Frisbee, zwei kleine Kästen und evtl. 4 Markierungshütchen pro Spielfeld, Parteibänder

2. Stundenverlauf

Aufwärmen

Einführung

Stellen Sie den Schülern das Spielgerät, die Frisbeescheibe, vor und informieren Sie sie über die Inhalte der Unterrichtseinheit (z. B. Erlernen von Wurf- und Fangtechniken, Durchführung eines regelkonformen Spiels).

Materialgewöhnung (M 1)

Die Schüler stellen sich frei in der Halle auf und führen die in M 1 aufgeführten Übungen durch.

Hauptteil

Rückhandwurf und Fangen (M 2, M 3)

Demonstrieren Sie (evtl. gemeinsam mit einem Schüler) die Handhaltung und die Techniken des Rückhandwurfs (Ausgangsstellung, Wurfbewegung) sowie des ein- und beidhändigen Fangens.



Hinweis: Der Sandwichcatch und das zweihändige Fangen gewähren eine größere Fangsicherheit und sind deshalb für Anfänger gut geeignet.

Rückhandwurf und Fangen (M 4)

Die Schüler stellen sich paarweise frei in der Halle auf. Stellen Sie die in M 4 aufgeführten Übungen zum Werfen und Fangen vor. Abhängig vom Leistungsstand sollen die Schüler zunächst die Anfängerübungen ausführen. Im weiteren Verlauf können motorisch talentierte Schüler die Übungen für Fortgeschrittene ausprobieren.



Tip: Achten Sie bei der Auswahl der Übungen auf eine Leistungs differenzierung. Auch bei der Zusammenstellung der Paare können Sie Einfluss nehmen: So kann z. B. ein leistungsstärkerer Schüler mit einem leistungsschwächeren üben oder es können bei besonders schwierigen Übungen zwei Fortgeschrittene miteinander üben.

Die Schüler sollen bei den Übungen vor allem die Technik des Rückhandwurfs und die des Sandwichcatches anwenden. Abhängig vom individuellen Leistungsstand kann dann auch das ein- oder beidhändige Fangen eingeführt und ausprobiert werden. Kontrollieren Sie die richtige Ausführung der jeweiligen Techniken (Einzelkorrektur).



Hinweis: Die Übungen in M 4 bieten eine Fülle von Trainingsmöglichkeiten und können auch in der zweiten und dritten Doppelstunde zur Wiederholung, Verbesserung und Festigung des Werfens und Fangens genutzt werden.

Ausklang

Zonenspiel

Die Schüler teilen sich in Gruppen von maximal sieben Spielern ein. Das Spielfeld besteht aus drei gleich großen Zonen, in die sich die Mannschaften gleichmäßig verteilen. Die Spieler dürfen ihre Zone nicht verlassen. In den äußeren Zonen steht jeweils ein Schüler einer Mannschaft auf einem kleinen Kasten. Ziel des Spiels ist es, das Frisbee durch die Zonen zu diesem Spieler zu werfen. Er muss die Scheibe fangen, ohne vom Kasten zu fallen.



Variation: Die Schüler dürfen ihre Zonen verlassen und das ganze Spielfeld nutzen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Achtung, fliegendes Kuchenblech! Ultimate Frisbee

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



5. Sonstige Spiele Beitrag 5 • Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee 1 von 28

Achtung, fliegendes Kuchenblech! – Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee

Dr. Michael Bieflich, Koblentz

Ziel	3 Doppelstunden (à 45 Minuten)
Niveau	Anfänger, ab Klasse 5
Ort	Sportplatz, Sportplatz oder Hof
Ziel	Erlernen der Grundtechniken des Sportspiels Ultimate Frisbee
Kompetenzen	Lösungserfahren, verstehen und einsetzen, kooperieren, wettbewerben und sich vorwähliger Wertemessungsfähigkeit verstehen, Bewegungskompetenzen erwerben

Fachliche Hinweise

Geschichtliche Einleitung

Ultimate Frisbee gehört zu den Frisbeesportarten (Discosportarten) und entstand in den USA. Zuerst war die Figurform eine runde Aluminiumscheibe, in die das Firmenlogo einer „Frisbee Pie Company“ in Bridgeport Connecticut aus 1971 an der amerikanischen Qualitäts-Frische-Kuchenfabrik für einen Studenten der Columbia High School in New Haven wurde. In die beiden Kuchenbleche zu und stellen dabei Passen zur Werbung „Frisbee“ zu. Durch einen Überlieferungsfehler wurde aus „Frisbee“ der heute bekannte Markenname „Frisbee“ des US-amerikanischen Frisbee-Unternehmens Frisbee Pie Company 1969 abgeleitet.

Die Kuchenbleche nur über sehr kurze Distanzen flugfähig waren, verbotener Vater Fredrick Morrison, der in seiner Kindheit selbst die Kuchen der „Frisbee Pie Company“ verkauft hatte, die Flugfähigkeiten, indem er die Form in Metallblech umschloß. Nach weiteren Verbesserungen gelang es ihm die ersten Kunststoffbleche (1971) zu entwickeln. Morrison erwarb das Markenrecht für „Pie-Plate“, die ab 1972 kommerziell von der Wham-O-Company hergestellt und vertrieben wurde. Diese Markenrechte, wie die meisten heutigen Markenrechte, waren die Rechte im anderen Drittel auf der Schwabacherstraße, die die Flugfähigkeiten auslösten. 1984 wurde mit der International Frisbee Association (IFA) der erste Verband für den Frisbeesport gegründet.

In Deutschland ist die Frisbeeschicht erst in den 70er Jahren bekannt geworden. Das erste Ultimate-Spiel in Deutschland war auf dem Flughafen Frankfurt am Main (1973). In verschiedenen Disziplinen war Ultimate Frisbee 1981 in Duisburg statt. In Jahre 1980 stellte Rainer Fowels, Coach in der Sportlehrerbildung an der Universität Regensburg, innerhalb eines länderübergreifenden Sportprojekts das Frisbee-Spiel in Deutschland vor. In einem 1980 vom Bundeswissenschaftszentrum in Augsburg gegebenen Sonettgespräch wurde unter seiner Leitung eine Bewegungsgemeinschaft der Frisbeeschicht etabliert (s. 8. Frisbeeschicht).

Die Spieler von Ultimate Frisbee organisierten sich in Verbänden. Der oberste Verband des Frisbeesports in der Welt ist die World Flying Disc Federation (WFDF). In verschiedenen Disziplinen wie Freestyle, Dual, Disc Golf oder Ultimate Frisbee werden nationale und internationale Meisterschaften in 80 Ländern und Weltmeisterschaften ausgerichtet. In Deutschland organisiert seit 1989 der Deutsche Frisbeesport Verband e.V. jährlich die Deutschen Meisterschaften und weitere Turniere im Frisbee, Beach und Leistungssport.

Das Spielfeld

Ultimate Frisbee ist eine weiträumigere Mannschaftssportart ohne Körperkontakt und kann sowohl auf dem Rasen, in der Halle als auch im Strand (Beach Ultimate) gespielt werden. Das offizielle Spielfeld besteht aus einem Hauptfeld (64 m x 37 m) mit zwei Endzonen (18 m x 27 m) an den Seiten.

27. Oktober 2014 • Februar 2014