

Spiele mit der Frisbeescheibe

- 1 Wer ist Wilhelm Tell?
- 2 Wer wird Wilhelm Tell (II)
- 3 Wurftraining der Ritter 1
- 4 Wurftraining der Ritter 2
- 5 Wurftraining der Ritter 3
- 6 Rittermutprobe
- 7 Rittermutprobe für Fortgeschrittene

Wer ist Wilhelm Tell?

Aufgabe

In der Stadt geht das Gerücht um, dass sich unter der Bevölkerung Wilhelm Tell befindet. Um ihn aufzuspüren, richtet der Bürgermeister bei einem Wohltätigkeitsfest einen „Schießwettkampf“ aus, an dem alle Bewohner teilnehmen müssen.

In der Mitte des gekennzeichneten Kreises steht ein Kind mit dem „Apfel“ (Markierungshütchen) auf dem Kopf. Alle anderen verteilen sich auf der Kreislinie und versuchen, das Hütchen mit der Schaumstofffrisbeescheibe zu treffen. Wer einen Treffer gelandet hat, wechselt in die Kreismitte.

Material

- 2 rote, 1 gelbes Markierungshütchen
- für jedes Kind eine Schaumstofffrisbeescheibe
- Markierungen für den Kreis

Hinweis

Das Kind in der Mitte schützt seine Augen mit den Händen (durch die Finger schauen).

Wer wird Wilhelm Tell (II)

Variationen

- Alle laufen in Kreisrichtung und werfen von einer zuvor bestimmten Stelle auf den „Apfel“.
- Das Kind in der Mitte hat auf dem Kopf z.B. ein rotes Hütchen und auf einer Hand (ausgestreckter Arm) ein gelbes Hütchen. Es dreht sich langsam im Kreis.
Treffer: zuerst das gelbe Hütchen, dann das rote.
Falsche Treffer (Körperteil oder Hütchen) >> Trainingsaufgabe (z.B. Kniebeugen, eine Runde laufen, ...)
- Drei Kinder stehen in der Mitte mit je einem Hütchen auf dem Kopf (2 rot, 1 gelb).
Alle Spieler laufen im Kreis, bleiben auf Zuruf rot (gelb) stehen und versuchen, das entsprechende Hütchen zu treffen.
Abwurf aus dem Lauf!

Wurftraining der Ritter 1

Aufgabe

In der Mitte der Gasse stehen aneinandergereiht 3-4 Langbänke. Auf jede Bank werden 5 Hütchen gestellt. Die Ritter stellen sich je Gruppe auf eine Seite der Gasse.

Die „Ritter“ versuchen die Ziele so zu treffen, dass sie von der Bank fallen. Welche Partei hat am Schluss die wenigsten Hütchen in ihrem Feld?

Material

- 3-4 Bänke
- pro Bank 5 Hütchen
- pro Kind eine Frisbeescheibe

Hinweis

Die Frisbeescheiben können jederzeit aus dem eigenen Feld wieder geholt werden.

Wurftraining der Ritter 2

Aufgabe

Die Ritter laufen hintereinander an der Zielscheibe vorbei und versuchen aus vollem Lauf Treffer zu erzielen

- im Galopp
- im Sprint

Anschließend heben sie hinter dem Ziel eine andere Scheibe auf und reihen sich wieder in die Schlange ein.

Material

- je Kind eine Schaumstoff- oder Gummifrisbeescheibe
- Bock mit Pylone darauf oder einem senkrecht gestellten Reifen

Variation

- mehrere Zielstationen mit unterschiedlich großen „Zielscheiben“

Wurftraining der Ritter 3

Aufgabe

- Frisbeescheibe senkrecht nach oben werfen und mit beiden Händen fangen (Hände zusammenklatschen).
- Frisbeescheibe senkrecht hochwerfen und mit einer Hand fangen

Zwei Ritter stehen sich gegenüber:

Einer wirft die Scheibe senkrecht hoch, der andere versucht, diese Scheibe mit seiner eigenen zu treffen.

Drei Ritter kommen zusammen:

Ein Ritter wirft die Scheibe in der Mitte hoch, die beiden anderen versuchen sie zu von rechts und links zu treffen.

Material

- pro Kind eine Frisbeescheibe

Rittermutprobe

Aufgabe

Der „Ritter“ läuft durch eine 10 – 15m breite Gasse, durch die viele Wurfgeschosse fliegen.

Schafft er es, unbeschadet die andere Seite zu erreichen?

Wie viele Treffer landen die anderen „Ritter“?

Die Hälfte der Kinder verteilt sich auf beiden Seiten der Gasse. Alle anderen laufen zuerst gemeinsam und dann einzeln hindurch.

- werfen wechselweise von der rechten oder linken Seite
- von beiden Seiten gleichzeitig werfen

Wechsel nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Durchgängen

Material

- 1 Frisbeescheibe pro Kind



Rittermutprobe für Fortgeschrittene

Aufgabe

In der Mitte der Gasse werden 3-4 Langbänke aneinandergereiht.

Die Klasse wird in drei Gruppen eingeteilt. Gruppe 1 versucht über die Bank zu laufen, ohne von den Scheiben getroffen zu werden, die die beiden anderen Gruppen werfen:

- werfen nur von einer Seite
- werfen von beiden Seiten

Variation

- Über die Bank laufen mit einem Hütchen auf dem Kopf:
 - das Hütchen soll abgeworfen werden
 - das Hütchen darf während des Überlaufens nicht verloren gehen
- Wurfabstand vergrößern

Material

- 3-4 Bänke
- pro Kind eine Frisbeescheibe