

TE GRABBEL GOOIEN. EEN HEAVY FRISBEESPEL.

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan het spel een futuristisch kleedje geven, met de invasie van de UFO's. De spelers zijn een soort ruimtemonsters. Ze vuren hun UFO's af op de planeet van de tegenstander.

MATERIAAL

Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Enkele frisbees, eventueel kegels en markeringslint om je terrein af te bakenen.

SPEELIMPULSEN

Deze spelvorm is het leukste om met een grote groep mensen te spelen: twee teams van bijvoorbeeld dertig of veertig spelers. Maar als je genoeg ruimte en genoeg deelnemers hebt, kan je de teams nog groter maken. Je hebt wel voor iedere speler een schijf nodig. Elke ploeg heeft een kamp. Dat kamp bestaat uit een binnenste cirkel van zo'n 3 meter en een buitenste cirkel van 5 meter. De cirkels liggen 100 of 200 meter uit elkaar (afhankelijk van de ruimte die je beschikbaar hebt en het aantal deelnemers). De binnenste cirkels vormen het doelgebied. Beide teams verdedigen een van de doelgebieden. Aan het begin van het spel staat ieder team aan de eigen kant van het veld. Elke speler heeft een schijf in de hand. Na het beginsignaal gooien alle spelers tegelijk hun schijf in de richting van het doelgebied van het andere team. Daarna mogen de spelers door elkaar, overal over het veld lopen en iedere schijf van de grond oppakken of in de lucht onderscheppen, en daarna weer verder gooien. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk schijven in het doelgebied (de binnenste cirkel) van de tegenstander te krijgen. Er zijn een paar spelregels:

- Je mag niet lopen met een schijf in je hand.
 - Je mag maar een schijf tegelijk vast hebben. Dus als je al een schijf in je hand hebt, mag je geen andere schijf oppakken of onderscheppen voordat je de eerste hebt gegooid.
 - Een schijf die in een doelgebied (een van de binnenste cirkels) ligt, mag niet meer worden verplaatst.
 - Elk team heeft twee doelverdedigers. Deze mogen binnen de buitenste cirkel komen. De overige spelers mogen moeten buiten de cirkels blijven. De doelverdedigers hebben ieder fribee of een schild in hun hand, waarmee ze de aankomende schijven kunnen afweren. Het spel is afgelopen als in het doelgebied een schijf (geheel of gedeeltelijk) boven op een andere schijf komt te liggen. Dan wordt het aantal schijven in ieder doelgebied geteld en het winnende team aangewezen.
- Het leuke van dit spel is, dat het aanvankelijk nogal chaotisch zal verlopen. Maar al gauw zullen de teams hun eigen aanvals- en verdedigingsstrategieën gaan bedenken.

Idee Mike Ocon, Peter Cornelissen (www.frisbeesport.nl).

BEGELEIDERSTIPS



Vraag de spelers om laag bij de grond te gooien, zodat niemand een frisbee in z'n gezicht krijgt. Ook hier, geen fysiek contact. Je kan als variatie de deelnemers ook zoveel mogelijk frisbees laten verzamelen binnen hun doelgebied. De keeper moet ze opvangen en in de binnenste cirkel leggen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be