

Bumerang



Ein Bumerang ist nicht nur ein Jagdgerät der Aborigines, sondern eignet sich in seiner modernen Form auch als spannendes Bastelprojekt und herausfordernde Sportgerät.

Anleitung zum Bau

Eine Anleitung zum Bau von Bumerangen findet man unter: www.swissboomerangs.ch Ein guter Einsteigerbumerang ist z.B. "[Beats Mini](#)".

Wichtig zu beachten ist dabei:

- Als Ausgangsmaterial muss "Flugzeugsperrholz" genommen werden. Normales Sperrholz ist zu wenig stabil und der Bumerang würde schon nach wenigen Würfen brechen. Das geeignete Holz ist erkennbar dadurch, dass es etwa pro Milimeter Holzdicke je eine dunkle und eine helle Schicht hat.
- Kleinere und leichtere Bumerangs sind für Kinder einfacher zu werfen als grosse Modelle.
- Rechtshänder und Linkshänder brauchen verschiedene Bumerangs. Der Unterschied besteht darin, dass die steile- und flache geschliffene Seite vertauscht sind.

Material

Flugzeugsperrholz kann unter folgender Adresse in "normalen" Mengen bezogen werden: www.balsa.ch Für Grossmengen ist es günstiger bei einem Grosshändler zu kaufen z.B. www.sperrag.ch (Plattengrösse 1.5m x 1.5m)

Sicherheit

Wenn das Bumerang werfen mit der nötigen Vorsicht praktiziert wird, ist die Verletzungsgefahr gering. Folgende Sicherheitsregeln sind zu beachten:

- Freies Feld ohne Hindernisse und unbeteiligte Personen
- Jederzeit nur ein Bumerang in der Luft
- Den Bumerang in der Luft nicht aus den Augen lassen
- Den Bumerang nie vor dem Gesicht fangen...

Bumerang werfen

Um einen Bumerang erfolgreich zu werfen müssen folgende Grundregeln beachtet werden:

- Die geschliffene Seite des Bumerangs muss beim Abwurf auf der Seite des Kopfes des Werfers sein
- Der Bumerang muss mit viel Rotation abgeworfen werden
- Beim Abwurf senkrecht oder leicht (ca. 5°) nach aussen geneigt sein
- etwa 60° aus dem Wind geworfen werden (rechts vom Wind für Rechtshänder, links vom Wind für Linkshänder)

Weitere Tipps und gibts im [Flyer](#) von Swissboomerangs.

Bildnachweis

- Titelbild: Zur Verfügung gestellt von Michael Landold