



# Kubb – Wikingerschach

Ein Geschicklichkeitsspiel für die Turnhalle

## Vorbemerkungen/Ziele

Kubb existiert in seiner heutigen Form seit circa 1990 und ist vor allem in Schweden und Norwegen bekannt. Seit einigen Jahren ist das Spiel auch in Deutschland sehr beliebt und wird meistens in Parks oder im eigenen Garten gespielt.

Vor allem die Geschicklichkeit und die Auge-Hand-Koordination werden bei diesem Spiel geschult. Kubb hat viele strategische Elemente und da in Teams gegeneinander gespielt wird, kommt auch die Gruppendynamik nicht zu kurz.

## Rahmenbedingungen

### Zeit:

90 Minuten

### Teilnehmer/innen (TN):

6 bis 24 Jugendliche und Erwachsene

### Material:

Kubb-Spielset (evtl. 2 oder 3, je nach TN-Anzahl), Pilonen, Langbänke

### Ort:

Turnhalle

## Stundenverlauf und Inhalte

### EINSTIMMUNG (15 Minuten)

#### ● Begrüßung und Einstieg in die Stunde

- ⦿ Sitz- oder Stehkreis

Die Übungsleitung (ÜL) begrüßt die Teilnehmenden (TN) und berichtet kurz über den geplanten Stundenverlauf.

#### ● Aufwärmen

- ⦿ Die Gruppe wird in zwei Mannschaften eingeteilt und steht jeweils in einem Abstand von circa vier Metern von fünf aufgestellten Wurflötzen (Kubbs) entfernt.

Die TN werfen nacheinander mit dem Rundholz auf die Kubbs. Sobald ein Kubb umgefallen ist, muss die ganze Gruppe eine abgesteckte Strecke durch die Halle laufen. Sind alle TN wieder an Ihren Platz zurückgekehrt, darf der/die nächste Spieler/in werfen. Die Gruppe, die zuerst alle fünf Lauf-Runden absolviert hat, gewinnt.

#### ● Mobilisation der Arme und Schultern

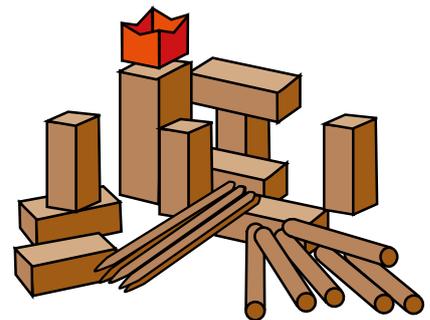
- ⦿ Die TN versammeln sich im Innenstirnkreis.

- Finger auf die Schultern legen und langsam die Ellbogen in Brusthöhe öffnen und schließen
- Arme gegengleich pendeln
- Schulterkreisen

## Absichten und Hinweise

- ⦿ Einführung in das Themengebiet

- ⦿ Allgemeine Erwärmung



- ⦿ Lockerung der Armmuskulatur und Mobilisation der Schultergelenke



Spiele  
03.2015

## Stundenverlauf und Inhalte

### SCHWERPUNKT (40 Minuten)

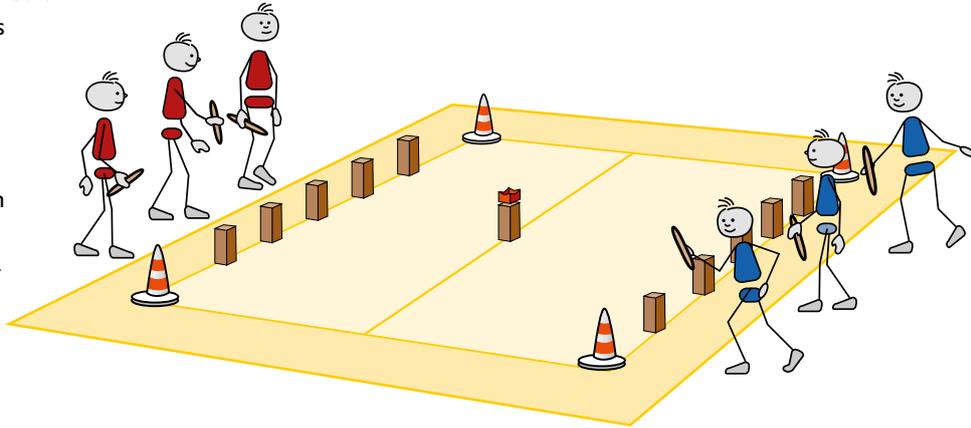
#### ● Aufbau des Kubb-Spiels

Die ÜL erklärt den Aufbau.

Die Spielfeldgröße beträgt 5 x 8 Meter. Diese Größe kann aber je nach Fähigkeiten der Spieler/innen frei gewählt werden. Die Fläche kann mit Pylonen gekennzeichnet werden.

Das Spiel besteht aus sechs massiven Wurf-Rundhölzern, zehn umzuwerfenden Klötzchen (Kubbs) und einem größeren König.

Je fünf Kubbs mit etwa 1 m Abstand zueinander bilden auf jeder Seite die Grundlinie. Der König steht in der Mitte des Spielfeldes.



Die beiden Teams positionieren sich gegenüber voneinander hinter ihrer jeweiligen Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs (Grundlinien- oder Basiskubbs) gebildet wird.

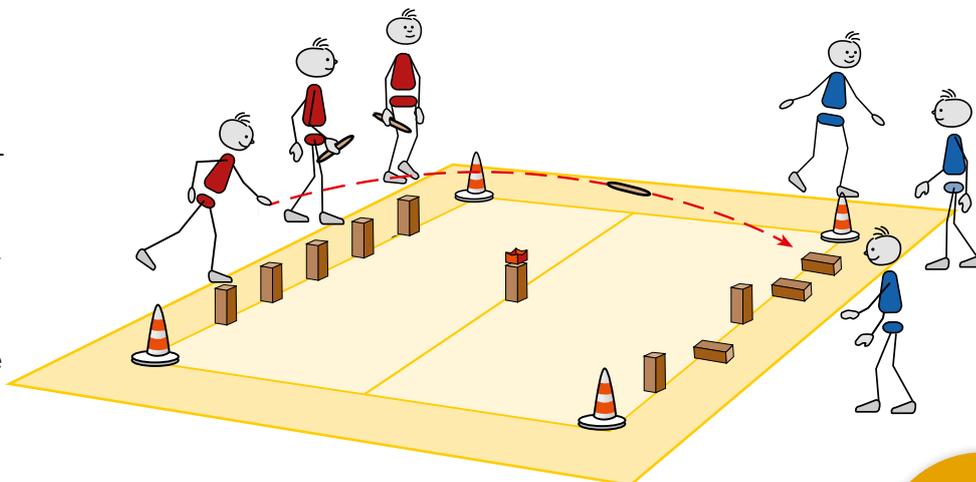
#### ● Spielregeln

Die ÜL erklärt die Regeln des Spiels.

Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden.

Welches Team die erste Spielrunde beginnt, wird ausgelost. Danach wechselt das Erstwurfrecht pro Spielrunde.

Das beginnende Team A erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird ausschließlich von unten geworfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe.



## Absichten und Hinweise

⊙ Aufbau des Spiels

✔ Je nach TN-Anzahl 1–3 Spielfelder

✔ Hinter die Kubbs an der Grundlinie können seitlich gedrehte Bänke platziert werden, um zu vermeiden, dass die Kubbs zu weit über den Boden rutschen.

⊙ Erläuterung der Spielregeln

✔ Evtl. kurze Demonstration

✔ Eine alternative Regel besagt, dass jedes Team einen einzigen Versuch hat, mit einem Wurfholz dem König möglichst nahe zu kommen. Das Team, dessen Wurfholz dem König am nächsten kommt, ohne ihn umzuwerfen, darf beginnen.

Illustratorin:  
Claudia Richter

## Stundenverlauf und Inhalte

Die umgefallenen Kubbs werden nun von Team B in die Feldhälfte von Team A geworfen. Die Mitglieder von Team A stellen die Kubbs dort auf, wo sie gelandet sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird. (Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt.) Team B hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf Team A den Kubb selbst von der gegnerischen Grundlinie in die eigene Feldhälfte einwerfen. Der Kubb muss dabei allerdings vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfhöhlz-länge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt.

Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, wirft Team B mit den sechs Wurfhölzern auf die Kubbs in der Feldhälfte von Team A. Dabei müssen zuerst alle Feldkubbs umgeworfen werden. Falls einer der Basiskubbs umfällt, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sobald Team B alle Feldkubbs gefällt hat, darf es wieder auf die Basiskubbs von Team A werfen.

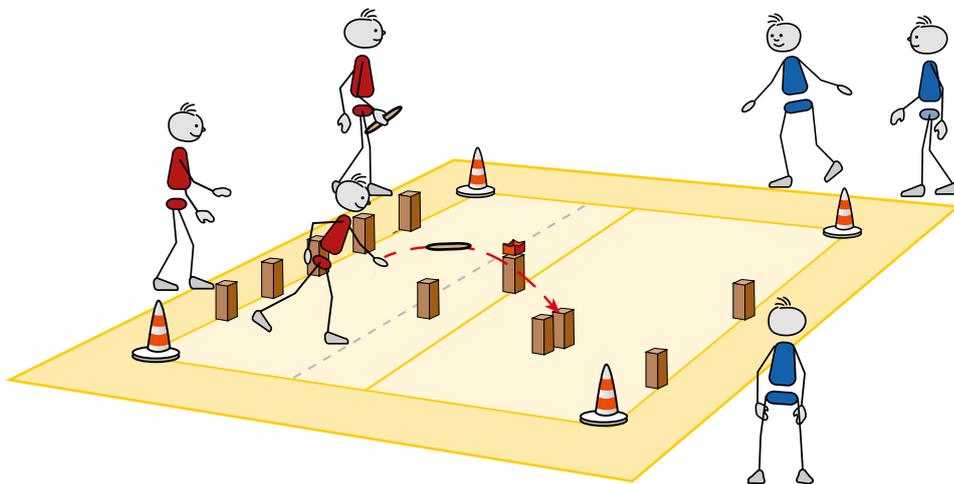
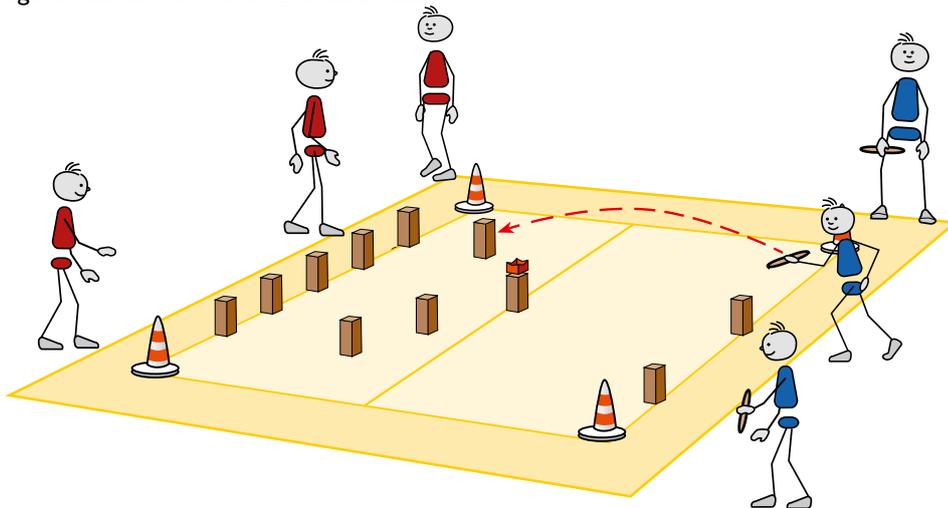
Anschließend ist Team A wieder an der Reihe. Auch Team A wirft zunächst alle Kubbs, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte. Falls es Team B nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, so darf Team A nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, der dem König am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A.

Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der Grundlinie auf den König werfen. Falls es den König umwirft, hat dieses Team das Spiel gewonnen.

Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.

## Absichten und Hinweise

- Meist wird Team B versuchen, die Feldkubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz einfacher zu treffen sind. Ebenso wird meist versucht, die Feldkubbs möglichst nahe beieinander zu positionieren, damit die Chance besteht, mit den folgenden Wurfhölzern zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu fällen.



## Stundenverlauf und Inhalte

### ● Kubb spielen

- Die TN werden in Teams eingeteilt.

Die Teams beginnen, Kubb zu spielen.

### SCHWERPUNKTABSCHLUSS (20 Minuten)

#### ● Möglichkeit 1: Varianten spielen

- Die Teams probieren Spielvarianten nach eigener Wahl aus.

Wie bei fast jedem Spiel gibt es auch beim Kubb eine Reihe von Varianten der oben dargestellten Regeln.

- Die einfachste Variante ist eine Verkleinerung des Spielfeldes oder eine Verringerung der Basiskubbs, um das Spiel etwas zu verkürzen.
- Eine Variante bezieht sich auf die Platzierung der Feldkubbs. Dabei kann von der einwerfenden Partei versucht werden, bereits vorher eingeworfene Feldkubbs zu treffen. Gelingt dies, so dürfen die Kubbs zu einem Turm gestapelt (übereinander) oder nebeneinander in Reihe aufgestellt werden.
- Nach einer weiteren Variante werden gefällte Basiskubbs direkt aus dem Spiel genommen. Sie werden also nicht wieder in das gegnerische Feld geworfen. Dies verkürzt die Spielzeit erheblich und ermöglicht es, Kubb-Neulingen, erst einmal ein Gefühl für das Werfen zu bekommen.

In Finnland ist ein ähnliches Spiel namens „Mölkky“ mit Wurfhölzern verbreitet, welches allerdings nicht im Team, sondern im Modus „Jeder gegen Jeden“ gespielt wird. (Hierzu gibt es ein Stundenbeispiel: <http://www.vibss.de/praktisch-fuer-die-praxis/spiele/spieltrends/moelkky/>)

Eine weitere Variante ist in Russland unter dem Namen „Gorodki“ bekannt.

#### ● Möglichkeit 2: Turnier spielen

Wurde die Stunde als Turnier aufgebaut, kann im Schwerpunktabschluss das Finale gespielt werden.

### AUSKLANG (15 Minuten)

#### ● Abbau der Spielfelder

- Jedes Team baut das eigene Spielfeld wieder ab.

Die TN räumen alle Materialien und Geräte wieder an die vorgesehenen Plätze zurück.

#### ● Feedback-Runde

- Die TN kommen im Innenstirnkreis zusammen.

In einem letzten Stehkreis können Erfahrungen ausgetauscht werden: evtl. Spielregel-Änderungen für die nächste Kubb-Stunde oder Ähnliches.

Verabschiedung der TN mit Ausblick auf die nächste Kubb-Stunde

## Absichten und Hinweise

### ⊙ Spielen

- ✔ Die ÜL sollte für Fragen bereit stehen und beobachten, ob die Regeln verstanden wurden.

### ⊙ Varianten des Spiels ausprobieren

- Ebenso ist es möglich, bei Spielen mit Erwachsenen und kleinen Kindern (etwa drei bis fünf Jahre) den Kindern zu erlauben, immer ab der Mittellinie zu werfen.
- Um das Ende des Spiels noch spannender zu gestalten, gibt es in einer Variante die Auflage, den König mit dem Rücken zum Spielfeld und einem durch die Beine hindurch geworfenen Holz zu treffen.
- Eine weitere Möglichkeit ist die, dass der König von Rechtshändern mit links und von Linkshändern mit rechts abgeworfen werden muss, um zu gewinnen.

### ⊙ Turnier-Finale

- ✔ Das Spiel kann unterschiedlich lange dauern, dieser Aspekt muss berücksichtigt werden.

### ⊙ Gemeinsamer Abbau

### ⊙ Reflexion des erlebten Spiels und Verabschiedung

