

GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



FUßBALL-KUBB

DU BRAUCHST:

- 1 Fußball
- 12 kleine Plastikflaschen (PET - 0,5-Liter) für kleine Kubbs
- 1 große Plastikflasche (PET - 1,0- oder 1,5-Liter) als „König“
- Trichter
- Füllmaterial: Sand, Erde oder Kies
- 4 kleine Steine oder Holzstöcker für die Spielfeldbegrenzung
- Mindestens zwei Spielerinnen oder Spieler

WAS IST (FUßBALL-)KUBB?

Kubb ist ein Geschicklichkeitsspiel, das draußen gespielt wird. Schon die alten Ägypter und Wikinger sollen eine Art von Kubb gespielt haben. Heute ist Kubb auch unter dem Namen „Wikingerschach“ bekannt und wird weltweit auf Wiesen, in Gärten und Parks gespielt. Mittlerweile gibt es sogar richtige Weltmeisterschaften.

Die ursprüngliche Idee des Spiels haben wir nun mit Fußball kombiniert, denn Fußball und Geschicklichkeit passen wunderbar zusammen. Vor allem deine Passgenauigkeit kannst du mit diesem Spiel verbessern.

SPIELMATERIAL HERSTELLEN

Sucht euch zwölf kleine 0,5-Liter Plastikflaschen sowie eine große 1- oder 1,5-Liter Plastikflasche zusammen. Eventuell habt ihr ja leere Pfandflaschen im Haus, die ihr benutzen könnt. Befüllt zunächst die 0,5-Liter Plastikflaschen mithilfe des Trichters bis zum Rand mit Füllmaterial, zum Beispiel mit Sand. Verschließt alle Flaschen wieder mit dem Deckel. Eure Kubbs sind nun fertig.

Jetzt befüllt ihr die 1- bzw. 1,5-Liter Plastikflasche und verschließt diese ebenfalls. Dies ist nun euer „König“. Je voller ihr die große Flasche füllt desto schwieriger wird es, das Spiel am Ende zu gewinnen. Daher empfehlen wir, sie am Anfang nicht zu stark zu befüllen. Später könnt ihr immer noch etwas Füllmaterial nachfüllen.

Sucht euch nun vier kleine Steine für die Spielfeldbegrenzung zusammen. Alternativ könnt ihr auch Holzstöcker nehmen, die ihr beim Spielfeldaufbau in den Untergrund steckt.

Jetzt braucht ihr noch einen Fußball. Falls ihr keinen habt, könnt ihr auch andere Bälle nehmen. Je kleiner der Ball desto schwieriger wird das Spiel!

Alternativ könnt ihr das Spiel auch mit einem Wurfball spielen. Anstatt den Ball zu schießen, könnt ihr ihn also auch werfen. Am besten einigt ihr euch vor Spielbeginn auf die Varianten.



GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



AUFBAU SPIELFELD

Nun wird das Spielfeld aufgebaut.

Das Spielfeld ist 8 Meter lang und 10 Meter breit (s. Abbildung).

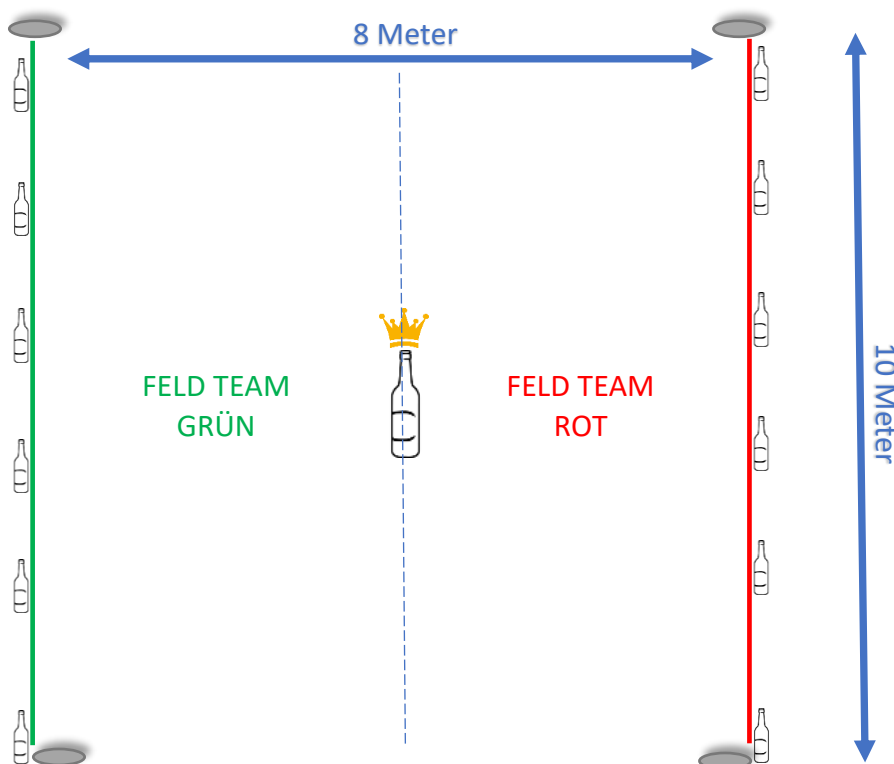
Je nach Schwierigkeitsgrad könnt ihr das Spielfeld auch vergrößern oder verkleinern.

Messt nun mit euren Fußschritten ca. 8 Meter Länge ab und markiert Anfang und Ende mit den Steinen oder den Holzstöckern.

Das gleich messt ihr nun in 10 Meter Breite ab

Stellt in die Spielfeldmitte die große Flasche als „König“ auf.

Nun nimmt sich jeder Mitspieler sechs 0,5-Liter Plastikflaschen und platziert diese nach Belieben auf seiner Außenlinie (grün oder rot). Die Abstände der Flaschen zueinander können dabei frei gewählt, jedoch müssen sie immer auf der gedachten Linie stehen – nicht davor, nicht dahinter. Sieht euer Feld so aus?



Dann könnt ihr jetzt beginnen!



GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



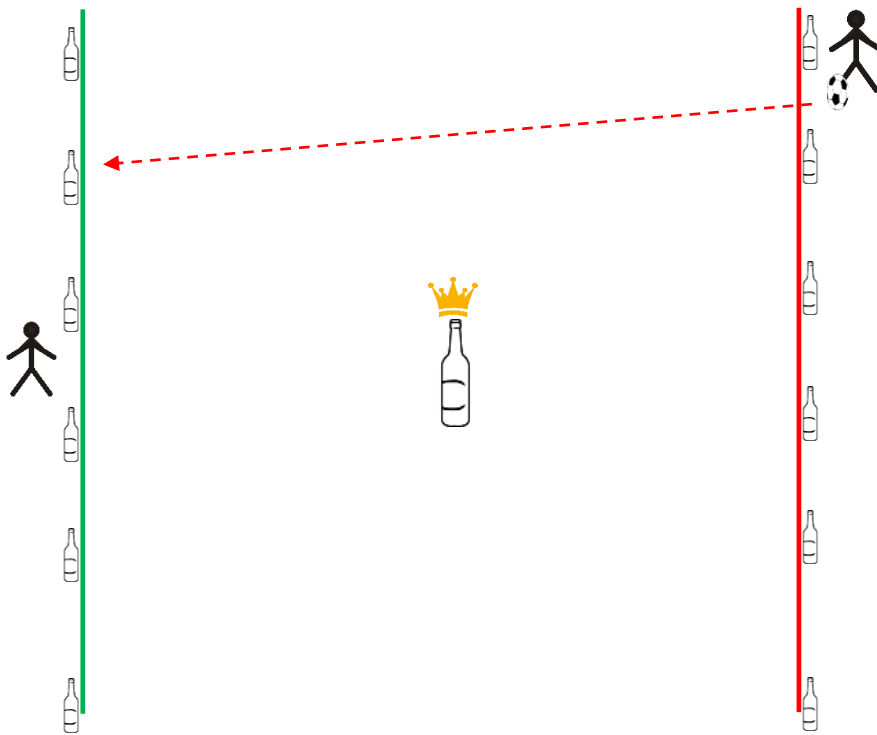
SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte mit dem Ball umzuschießen. Gelingt dies, darf das Team auf den König schießen. Fällt dieser anschließend um, ist das Spiel gewonnen.

REGELN

Am Beginn befindet sich jeder Spieler hinter oder genau auf seiner Grundlinie (rot oder grün). Der jüngste Spieler darf beginnen und erhält den Ball.

Mit diesem Versucht er nun einen „Kubb“ (Flasche) des Gegenspielers umzuschießen.



Trifft der Spieler **nicht**, wechselt das Angriffsrecht. Nun darf der andere Spieler versuchen die Kubbs des Gegenspielers umzuschießen. Dabei kann es so lange hin und her gehen bis einmal ein Kubb getroffen wird.

Trifft ein Spieler nun aber einen gegnerischen Kubb, gilt folgendes:

Der Spieler, dessen Kubb umgeschossen wurde, muss diesen in die Hand nehmen und von seiner Grundlinie aus ins gegnerische Spielfeld werfen. Dort, wo der Kubb landet, wird er neu aufgestellt (s. Abbildungen)

Rollt der Kubb dabei aus dem Spielfeld, darf er noch einmal eingeworfen werden.

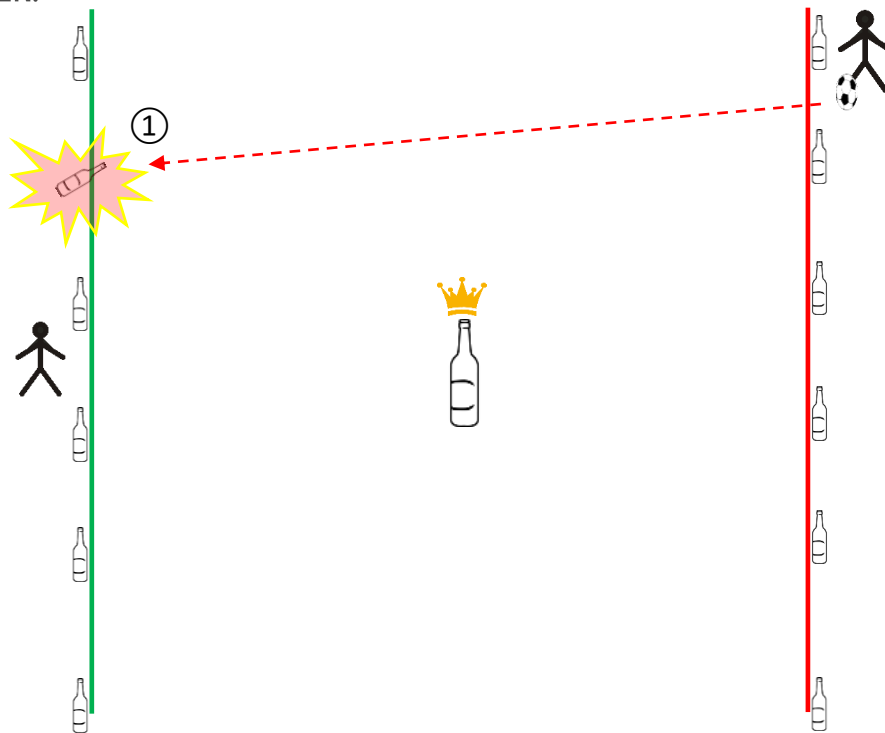


GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS

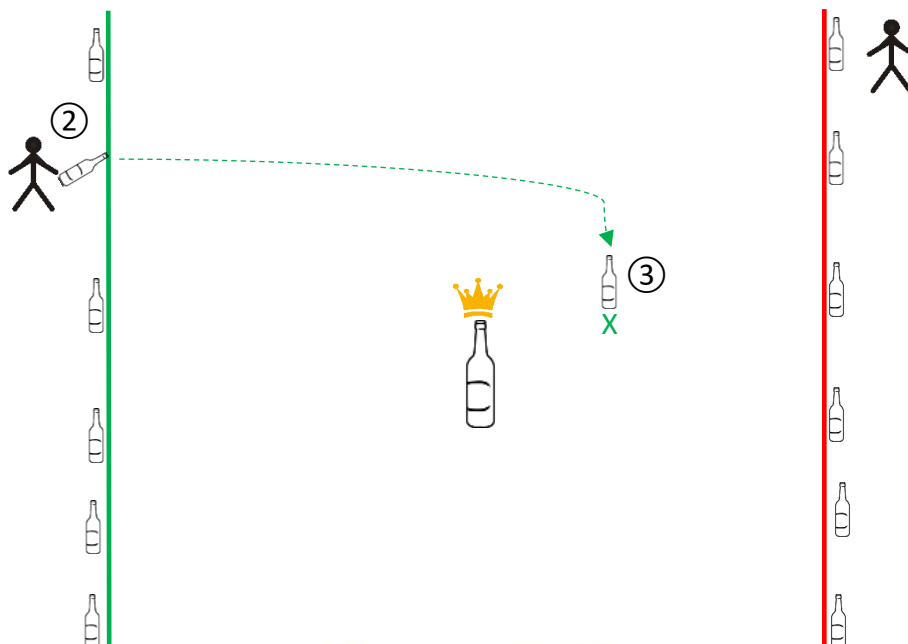


Achtung: Rollt der Kubb beim Einwerfen ein zweites Mal aus dem Spielfeld, darf der Gegenspieler den Kubb in seinem Feld an einem Platz seiner Wahl aufstellen

UMSCHIEßEN:



EINWERFEN:



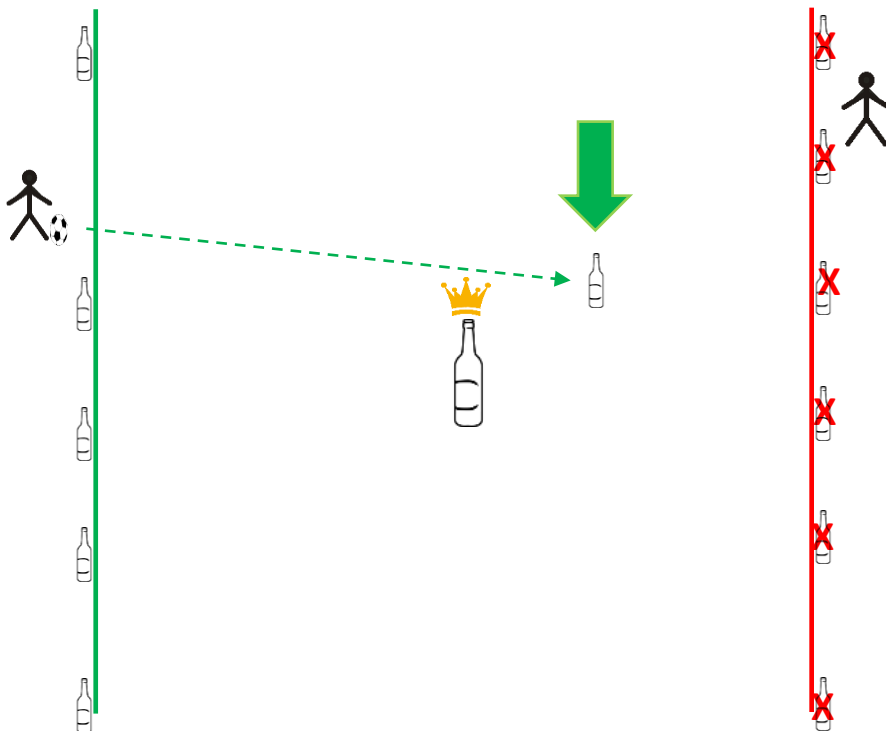
GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



Jetzt gilt: Es muss **immer zunächst der Kubb umgeschossen werden, der mir am nächsten ist.**
Das heißt: der Kubb direkt im gegnerischen Feld.

Wird der am nächsten stehende Kubb **dabei getroffen, wird dieser aus dem Spiel entfernt.**
Nun kann es ein Spieler wieder versuchen, die Kubbs auf der gegnerischen Grundlinie umzuschießen. Dies gilt aber immer nur dann, wenn sich kein Kubb mehr im Spielfeld des Gegners befindet.

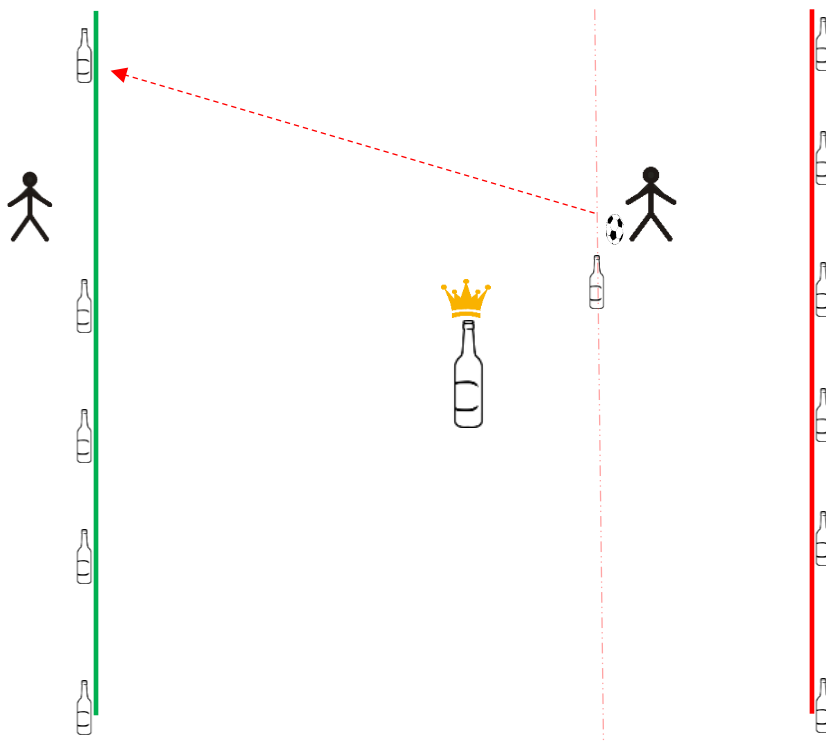
Wird versehentlich ein Kubb auf der Grundlinie des Gegners umgeschossen, obwohl noch ein Kubb im Spielfeld des Gegners steht? Stellt diesen einfach wieder auf derselben Position auf.
Der Schusstreffer galt somit nicht. Das Angriffsrecht wechselt.



GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



Es gilt eine weitere Besonderheit: Bleibt ein **Kubb** im **Feld des angreifenden Spielers** stehen, also in der eigenen Spielhälfte, **darf der Spieler bis zu diesem Kubb vorrücken**. Seine Grundlinie (rot) ist sozusagen nach vorne gerückt. Von dort darf er nun versuchen die gegnerischen Kubbs umzuschießen.



Nun wird munter hin und her gespielt:

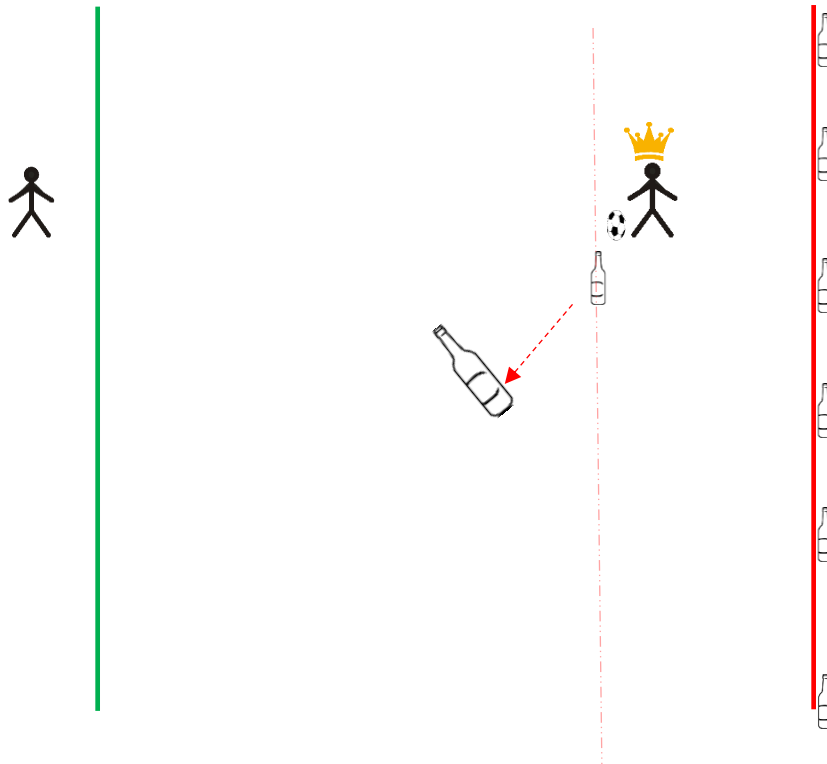
- Getroffene Kubbs auf der eigenen Grundlinie werden ins gegnerische Spielfeld geworfen und aufgestellt.
- Kubbs im gegnerischen Spielfeld müssen immer als erstes umgeschossen werden.
- Getroffene Kubbs in der gegnerischen Spielhälfte (nicht auf der Grundlinie!) werden aus dem Spiel entfernt
- Stehen Kubbs des Gegners in der eigenen Spielhälfte, darf ich bis zum vordersten vorrücken und von dort schießen.



GRÜN-WEIßE FREIZEIT TIPPS



Hat es ein Spieler geschafft **alle Kubbs des Gegenspielers umzuschießen**, darf er versuchen den „König“ **in der Mitte umzuschießen**. Trifft er und der „König“ fällt um, gewinnt dieser Spieler das Spiel.



ACHTUNG: Wird der „König“ **allerdings vorher getroffen** und fällt um, also bevor alle Kubbs des Gegners umgeschossen wurden, **verliert der Spieler** das Spiel

