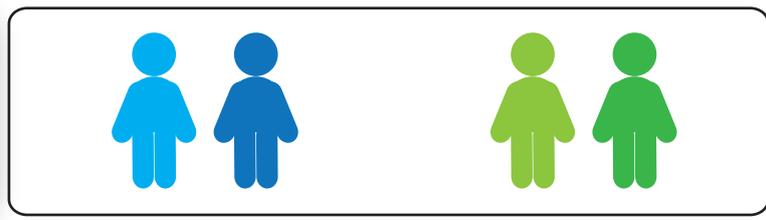
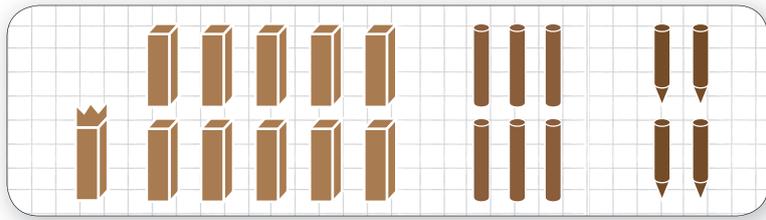
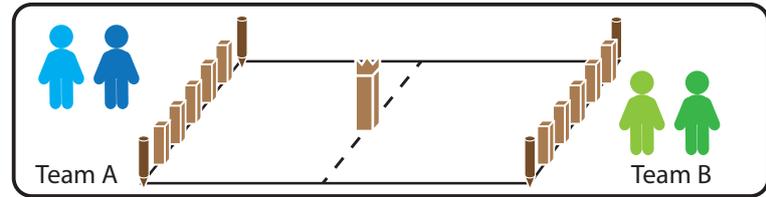
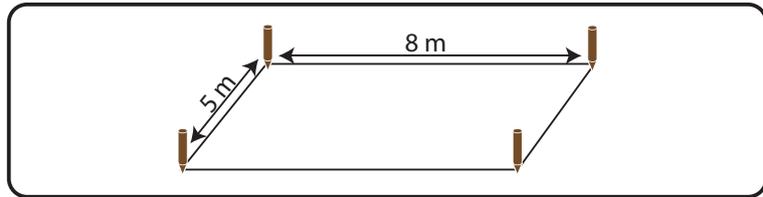


Spielideen zum Familientag



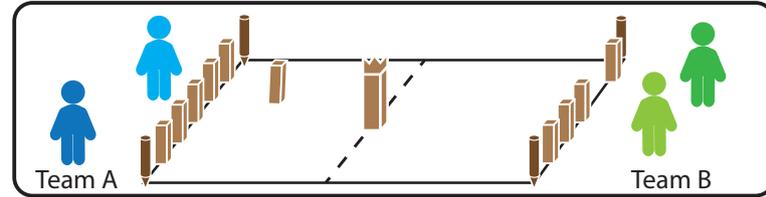
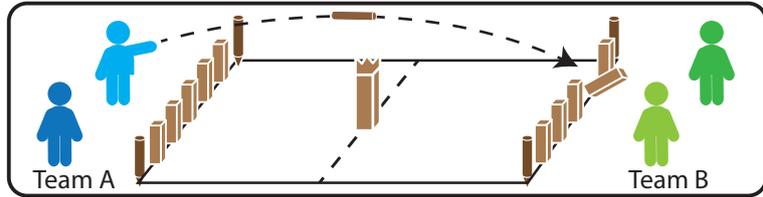
- Team A beginnt und alle 6 Wurfhölzer nacheinander und versucht die fünf Kubbs von Team B zu treffen.

Werfen: von unten und mit dem Handrücken nach vorn



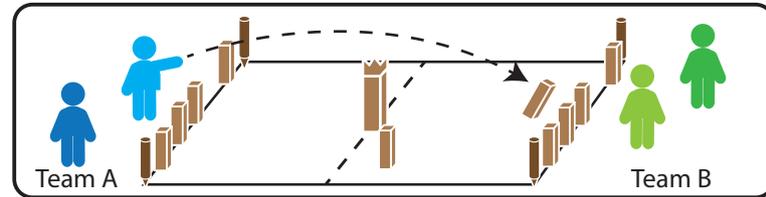
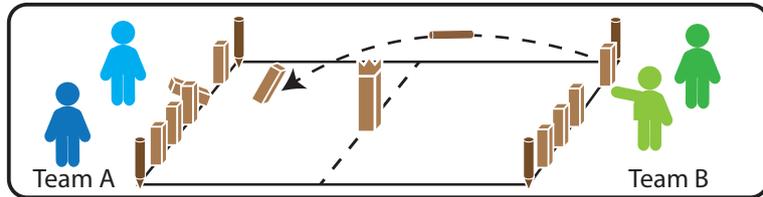
- Team B sammelt die sechs Wurfhölzer ein. Alle umgefallenen Kubbs werden von Team B in das Feld von Team A geworfen. (Möglichst dicht hinter die Mittellinie werfen)

- Team A stellt die von Team B geworfenen Kubbs an die Stelle, wo sie im Feld liegen geblieben sind, wieder auf.



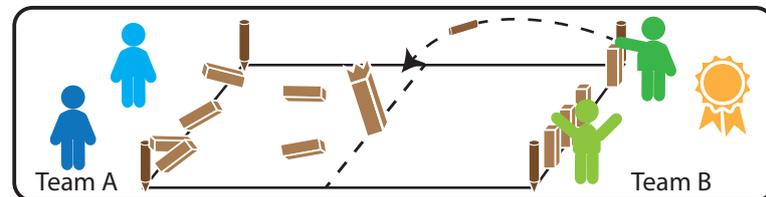
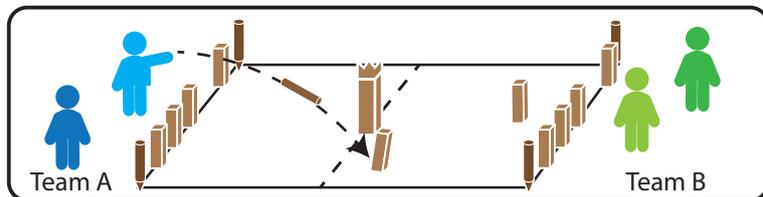
- Team B hat nun die sechs Wurfhölzer und muss zuerst die im Feld A stehenden Kubbs treffen, danach kann Team B mit den übrig gebliebenen Wurfhölzern versuchen die Kubbs von Team A auf der Grundlinie zu treffen. Team A sammelt jetzt die sechs Wurfhölzer sowie die drei getroffenen Kubbs ein.

- Team A muss jetzt nach bekanntem Muster zuerst die drei Umgeworfenen Kubbs von der Grundlinie aus ins Feld von Team B werfen. Team A entscheidet sich für einen kurzen und einem längeren Wurf.

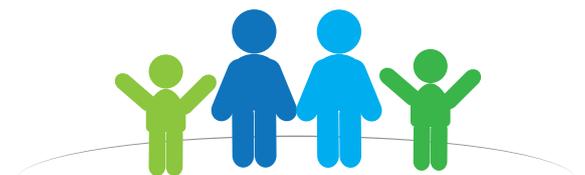
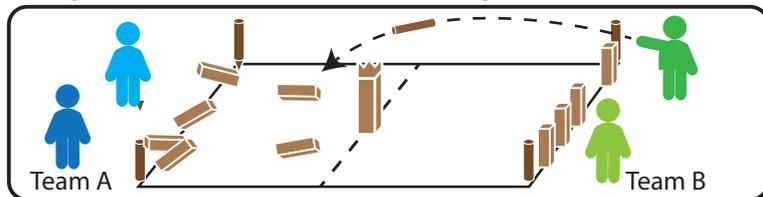


- Aus gutem Grund. Denn jetzt muss Team A mit den sechs Wurfhölzern zuerst die drei Kubbs im Feld von Team B treffen. Wer den König trifft, bevor alle gegnerischen Kubbs umgeworfen sind, hat sofort verloren!

- Kann die Mannschaft auch den König zu Fall zu bringen, hat sie gewonnen.



- Wenn eine Gruppe alle Figuren des Gegners umgeworfen hat, wird der König von der Grundlinie aus unter Beschuss genommen.



Kubb-Spiele auch hier bei uns:



Wikingerspiel Kubb „Arthur“

