

# DANKE FÜR DEIN INTERESSE



## ERGÄNZUNG ZUM MAGAZIN 3 | 2024

Schön, konnten wir dich für unsere Kreativ-Anleitung begeistern. Dieser Download ist ein Bestandteil des entsprechenden Magazinbeitrags. Hol dir die dazugehörige Anleitung und mach dich startklar für dein nächstes kreatives Projekt.

Suchst du nach weiteren, frischen und kreativen Ideen, um deinen Unterricht aufzupeppen? Deine Suche hat mit «manuell», dem führenden Fachmagazin für Schulen, ein Ende. Mit unserem Abo liefern wir dir monatlich eine Vielzahl an Kreativ-Anleitungen. Keine langwierigen Vorbereitungen mehr – tauche direkt in den Unterricht ein – wir übernehmen den Rest für dich!

### KREATIV-ANLEITUNGEN IM PDF-FORMAT

Weitere Kreativ-Anleitungen findest du in unserem Onlineshop.

HIER GEHTS  
ZUR AUSGABE

[manuell.ch/digital](https://manuell.ch/digital)

HOL DIR HIER  
DEIN ABO

[manuell.ch/abos](https://manuell.ch/abos)

HIER GEHTS ZU DEN  
ANLEITUNGEN

[shop.manuell.ch/](https://shop.manuell.ch/)  
Kreativ-Anleitungen

## SPIELANLEITUNG MINI(ONS)-KUBB

Die gängigen Kubb-Regeln werden für das kleine Spielfeld etwas abgewandelt.

### DAS KUBB-SPIEL BESTEHT AUS

- 1 × König
- 10 × Spielfiguren (Kubbs)
- 6 × runden Wurfhölzern

### VORBEREITUNG

Spielt zu zweit oder in zwei Teams. Wählt eine glatte Fläche aus, auf der die Spielfiguren stabil stehen. Platziert auf den beiden Grundlinien die 5 Spielfiguren in gleichem Abstand. Stellt den König in die Mitte des Spielfeldes. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Spielfeld auch mit Klebeband markieren **A**.

Das Ziel des Spieles ist, mit den Wurfhölzern zuerst alle gegnerischen Spielfiguren umzuwerfen und danach den König.

### SPIELABLAUF

**1** Team A beginnt und versucht von der Grundlinie aus, mit den Wurfhölzern die gegnerischen Figuren zu Fall zu bringen **B**.

**2** Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, wirft Team B die umgeworfenen Spielfiguren aus seinem Feld über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte. Sie werden dort, wo sie gelandet sind, wieder aufgestellt (sie sind nun sogenannte Feld-Spielfiguren). Wenn eine Spielfigur beim Hineinwerfen ausserhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss sie nochmals geworfen werden **C**.

**3** Team B muss zuerst die Feld-Spielfiguren treffen, bevor es auf die Figuren an der Grundlinie von Team A zielen darf. Wirft Team B eine Figur auf der Grundlinie um, bevor die Feld-Spielfiguren liegen, wird diese wieder aufgestellt. Alle getroffenen Feld-Spielfiguren werden aus dem Spiel genommen, während die getroffenen Figuren von der Grundlinie wiederum in das gegnerische Feld geworfen werden. Danach beginnt eine neue Runde für Team A.

**4** Das Spiel wiederholt sich, bis ein Team alle gegnerischen Spielfiguren umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern versucht es den König zu treffen und somit zu gewinnen. Falls der König vorher getroffen wird, ist das Spiel verloren.

Viel Spass!

