

# KJG Kulturbeutel

März 2010

Thema: Design

Aufgabe: Baut einen Hocker oder ein Kubb-Spiel oder einfach beides! Macht ein paar Fotos von euch und eurem Designerstück und schickt sie uns per Mail oder Post zu. Die Fotos werden dann wie gewohnt auf der KJG Homepage veröffentlicht.

Einsendeschluss: 31. Dezember 2010



## **Hocker aus Getränkekisten zum selber bauen!**

So baut ihr euch mal eben einen Hocker aus einem übrig gebliebenen Wasserkasten!

Ihr braucht dafür:

- 1 Getränkekasten (mit einem stabilen und breiten Rahmen)
- 1 MDF Platte oder ein Holzbrett aus dem Baumarkt (15mm dick und in der Größe des Kastenbodens)
- 4 lange Kabelbinder
- 2 Stücke selbstklebendes Klettband (2x 20cm)
- 1 Kissen (ca. in der Größe des Kastenbodens)
- evtl. etwas Lack- oder Abtönfarbe und Pinsel
- Nadel und Faden
- evtl. doppelseitiges Klebeband
- Bohrmaschine

Bevor ihr mit dem Zusammenbauen anfangt, könnt ihr das Holzbrett anmalen, wenn ihr ein wenig Farbe ins Spiel bringen möchtet.

Beim Zusammenbauen des Hockers muss zuerst das Holzbrett oder die MDF Platte mit Hilfe der Kabelbinder an der Unterseite des Getränkekastens befestigt werden.

Stellt dazu den Kasten mit der Unterseite auf das Brett. An vier Stellen bohrt ihr jeweils rechts und links von einer Strebe im Kastenboden ein Loch durch das Holzbrett.

Ihr fädelt dann den Kabelbinder durch beide Löcher und um die Strebe des Kastenbodens herum. Den Kabelbinder gut fest ziehen und den überstehenden Rest einfach abschneiden.

Habt ihr das an vier Stellen am Kastenboden gemacht, sollte das Brett fest auf dem Kasten sitzen.

Dreht nun das Ganze um, so dass das Holzbrett oben ist.  
Jetzt klebt ihr die beiden rauen Streifen des Klettbandes auf das Brett. Wenn ihr kein selbstklebendes Klettband bekommt, tut es auch normales. Dann wird die raue Seite einfach mit doppelseitigem Klebeband auf das Brett geklebt.  
Die weiche Seite des Klettbandes näht ihr so auf die Unterseite des Kissens, dass beide Teile aufeinander passen.

Jetzt noch das Kissen drauf kletten und der Hocker ist fertig!

### **Ein Kubb-Spiel zum selber bauen!**

Kubb oder Schwedenschach ist ein Geschicklichkeitsspiel aus Schweden und Norwegen. Ziel des Spiels ist es alle Klötze zu treffen bevor es die andere Mannschaft schafft. Bei der Ferienfreizeit nimmt es kaum Platz im Bulli weg und kann eigentlich immer und überall gespielt werden.  
Zeit sich jetzt mal ein eigenes individuelles Kubb-Spiel zu bauen.

Alles was ihr hierfür braucht ist:

6 Rundhölzer in 30 cm Länge mit ca. 3-4cm Durchmesser  
10 Klötze, die umgeworfen werden, mit den Maßen 6x6x14,5 cm  
1 Klotz (der „König“) mit den Maßen 7x7x30cm  
Lack- oder Abtönfarbe  
Pinsel  
eine Säge  
Schleifpapier

Das Bauen des Spiels ist eigentlich ganz einfach:  
Ihr sägt euch die Hölzer und Klötze in der passenden Länge zu Recht und schleift dann die Sägekanten ab, damit sich nachher beim Spielen auch keiner mit Splintern im Finger rum ärgern muss.  
Sind alle Hölzer und Klötze gut abgeschliffen, können sie noch bemalt werden. Entweder mit Klarlack, wenn ihr die Holzoptik erhalten wollt oder aber auch bunt. Ihr könnt zum Beispiel den „König“ besonders bemalen oder euer Kubb- Spiel unter ein bestimmtes Motto stellen.  
Lass eurer Kreativität freien Lauf. Alles ist möglich! Der „König“ darf natürlich auch gerne eine „Königin“ sein!

### **Spielanleitung**

Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams gebildet, die aus 1 bis 6 Personen bestehen.  
Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 5 mal 8 Meter. Die Größe kann aber je nach Fähigkeiten der Spieler frei gewählt werden.  
Die Fläche kann mit Grenzhölzern oder auch einem Seil abgesteckt werden.  
Man kann Kubb auf allen möglichen Untergründen wie Rasen, Sand, Schnee oder festen Untergründen spielen.  
Jedes Team stellt 5 Kubbs vor sich auf der eigenen Grundlinie auf.  
Der König wird in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt.  
Die Teams stellen sich hinter ihrer Grundlinie auf.  
Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. Welches Team die erste Spielrunde beginnt, wird ausgelost.

Das beginnende Team (A) erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird grundsätzlich 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.

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.

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 beliebig positionieren. Es muss dabei allerdings vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfholzlänge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt.

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 Wurfholzwürfen zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu fällen.

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

Sobald ein Team alle gegnerischen Kubbs 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 Kubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.