WIKINGER-SCHACH - STRATEGISCHES WURFSPIEL

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autor: Cali Burton

Übersicht

- **Spielidee**
- **Spielvorbereitung**
  - Teams
  - Spielfeld
- **Spielerklärung**
- **Spielablauf**
  - Treffen eines Holzblockes der gegenerischen Armee
- **Spielregeln**
- **Wurftechnik**
- **Spielende**
- **Wikinger-Schach im Unterricht**
- **Arbeitsmaterial**
  - Spielaufbau Wikinger Schach(1)
  - Die richtige Wurftechnik (2)
  - Fehlerbilder (3)
- **Videos**
  - Spielzug "Abwerfen der Armee" (1)
  - Finale: Abwerfen des Königs (2)
- **Quellenverzeichnis**

Spielidee

Wikinger-Schach ist ein Wurfspiel, das sowohl mit kleinen als auch mit größeren Gruppen im Freien gespielt wird.
Bei dem Spiel treten zwei Teams oder zwei Einzelspieler gegeneinander an. Wikinger-Schach eignet sich daher sowohl für zwei Spieler als auch für bis zu zwölf Spieler. Da im Spiel zahlreiche Würfe gemacht werden, kann es sogar mit mehr als zwölf Spielern gespielt werden, wenn man sich bei den Würfen abwechselt.

Das gesamte Spielmaterial besteht aus Holz. Als Wurfstab werden Holzstäbe verwendet und das Abwurfmaterial sind Holzblöcke. Das Spiel lässt sich ganz einfach aufbauen, kann je nach Können der Spieler auf deren Anforderungen angepasst werden und eignet sich daher für alle Altersstufen.
Grundsätzlich geht es bei dem Spiel darum, die Armee des Gegenspielers eine Linie aus Holzblöcken- durch Abwerfen zu schlagen, um am Ende dann den König zu stürzen. Dabei ist neben der Wurfgenauigkeit auch strategisches Denken erforderlich. Wegen des Spielgedankens und der Strategieelemente enthält der Name des Spiels den Begriff "Schach".

Spielvorbereitung

Der Aufwand für das Aufbauen des Spielfeldes und Durchführen des Spiels, sowie das benötigte Material sind sehr gering. Deshalb eignet sich das Spiel für jeden Anlass.

Man braucht:

- 2 Teams
- eine freie Fläche im Freien
- Spielmaterial
    - 10 Holzblöcke
    - 6 Wurfstäbe
    - 4 Begrenzungsstäbe
    - 1 König

Teams

Vor Spielbeginn werden zunächst 2 gleich große Teams gebildet.
Ein Team kann jeweils aus einer bis maximal 6 Personen bestehen. Insgesamt ist das Spiel somit für 2-12 Spieler geeignet.

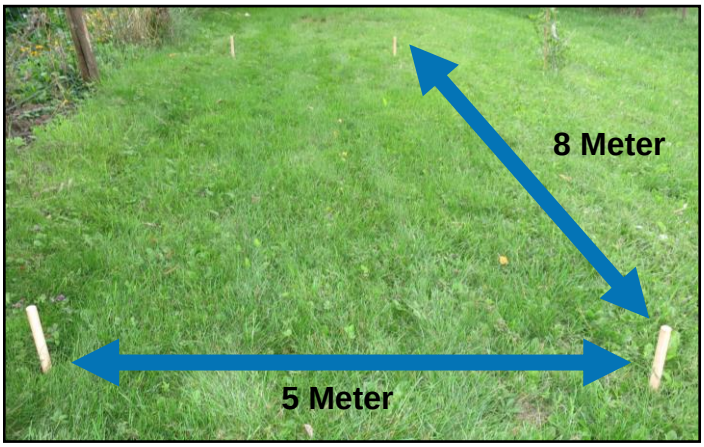
Spielfeld

Das Spielfeld wird mit hölzernen Begrenzungsstäben abgesteckt. Da das Spiel draußen stattfindet, werden die Begrenzungsstäbe an den 4 Ecken des Spielfeldes in den Boden gesteckt. Das Spiel wird draußen gespielt, damit man genügend Platz hat und die geworfenen Holzstäbe keine Schäden verursachen. Als passende Untergründe eignen sich Rasen, Sand und Kies.

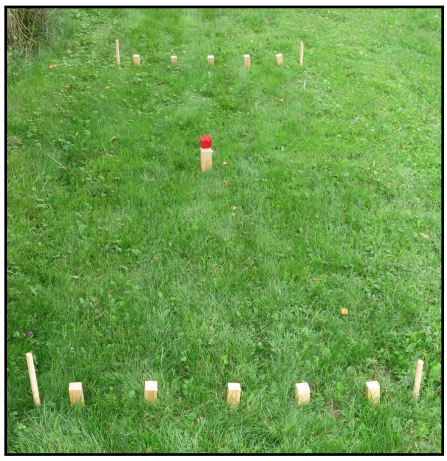
Tipp für die Auswahl des Spieluntergrundes

- Die Holzblöcke sollen bei Abwurf leicht umfallen, aber nicht von alleine umfallen (zu hohes Gras ist ungeeignet)
- Harte Steinuntergründe sind zu vermeiden, da sie die Holzblöcke schnell abnutzen
- Die Fläche sollte möglichst ebenerdig und flach sein

Die Größe des Spielfeldes kann beliebig, je nach Altersstufe der Spieler, ausgewählt werden. Grundsätzlich sollte das Spielfeld jedoch länger sein als breit.
Es eignet sich beispielsweise eine Größe von 5 x 8 Metern oder 8 x 10 Metern.



Jedes Team erhält 5 Blöcke, die "Armee". Diese Holzblöcke werden auf der von den Begrenzungsstäben festgelegten, kürzeren Außenlinie des Spielfeldes in gleichen Abständen zueinander aufgestellt.



Der König ist der größte Holzblock, der am Ende für den Sieg umgeworfen werden muss. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt, mit gleichem Abstand zu beiden Armeen.

Spielablauf

Zunächst wird entschieden, welches der beiden Teams beginnen darf. Um dies zu entscheiden, kann jeweils 1 Spieler eines Teams versuchen, einen Wurfstab so nah wie möglich an den König zu werfen.
Die Teams stellen sich nun gegenüber auf die durch die Holzblöcke erstellten Grundlinie auf.
Mit jedem Spielzug versucht das Team mit 6 Würfen die "Armee" des gegenerischen Teams umzuwerfen. Alle 6 Würfe dürfen wahrgenommen werden, egal ob man trifft oder nicht. Alle geworfenen Stäbe sowie die umgeworfenen Blöcke bleiben liegen, bis die 6 Würfe abgeschlossen sind.
Dieser Vorgang wird nun von beiden Teams wiederholt, bis die erste Armee keine Blöcke mehr stehen hat.
Wenn dies der Fall ist, versucht die führende Mannschaft den König zu stürzen (siehe "Spielende").

Treffen eines Holzblockes der gegenerischen Armee

Trifft Team A einen Block von Team B, so wird dieser "gefallene" Block von Team B vor ihren 6 Würfen auf die Hälfte des Feldes von Team A zurückgeworfen. Team A stellt den Block (oder bei mehreren umgeworfenen Blöcken all diese Blöcke) dort auf, wo sie gelandet sind. Team B muss nun zuerst diesen gefallenen Block umwerfen, bevor es die gegnerische Armee wieder attackieren darf.
Trifft Team B den gefallenen Block nicht, darf Team A sich bei den nächsten Würfen auf Höhe des gefallenen Blocks aufstellen (neue Abwurflinie).

Tipp

Bei der **Positionierung der gefallenen Blöcke** sollten die Teams **strategisch** vorgehen. Es gibt **2 Optionen**:

Man sollte entweder versuchen, die gefallenen Blöcke möglichst nahe an die gegnerische Armee zu werfen

- Wird mit dem Block ein Block aus der Armee getroffen, werden diese aufeinander gestellt und somit die Chance des Umfallens erhöht.
- Außerdem ist -bei Nichttreffen- die neue Abwurflinine der anderen Mannschaft nicht zu nah an der eigenen Armee.

Oder: Man wirft die Blöcke möglichst nahe der Mittellinie

- Die Chance des Treffens ist höher
- Man riskiert dann jedoch eine sehr nahe Abwurflinie bei Nichttreffen
- Man muss darauf achten, dem König nicht zu nahe zu kommen. Bei Treffen des Königs verliert man das Spiel (siehe Spielregeln)

Spielregeln

- Landet ein gefallener Block beim Werfen ins gegenerische Feld außerhalb des Spielfeldes, darf die gegenerische Mannschaft diesen selber positionieren

- Wirft man beim Positionieren eines gefallenen Blocks einen Block der gegnerischen Armee um, werden diese übereinander gestellt.

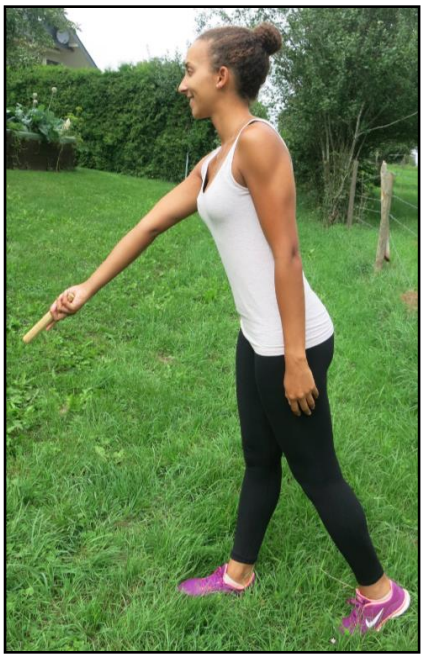
- Wird ein "normaler" Block getroffen, obwohl vorher noch ein "gefallener" Block umgeworfen werden muss, wird dieser normale Block wieder aufgestellt. Das Treffen gilt in dem Fall nicht, da erst alle gefallenen Blöcke umgeworfen werden müssen.

- Wird der König während des Spielverlaufs versehentlich getroffen und fällt um, funktioniert er wie die 8-Kugel im Billard: Das Treffen des Königs, bevor die gegenerische Armee vollständig abgeworfen ist, führt dazu, dass dieses Team sofort verliert und das andere Team das Spiel gewonnen hat.

- Die Wurfstäbe dürfen nur mit der richtigen Wurftechnik geworfen werden (siehe "Wurftechnik"). Nicht erlaubt sind das Werfen von oben oder ein horizontal geworfener Stab.

Wurftechnik

Der Wurfstab darf nur **der Länge nach** und **von unten** geworfen werden. ▶ 1
Es ist nicht erlaubt, den Stab von oben zu werfen.
Es ist nicht erlaubt, den Stab horizontal oder rotierend zu werfen.
Beim Werfen stellt man einen Fuß vor den anderen in Schrittstellung und geht mit dem Oberkörper etwas mit nach vorne.



Halten des Stabs

Der Stab sollte am hinteren Ende gehalten werden. Dazu legt man den Stab locker in die Hand.
Der kleine, Ring- und Mittelfinger sind auf der einen Seite des Stabs, der Zeigefinger liegt etwa mittig unterhalb des Stabs und zeigt in Wurfrichtung, der Daumen umklammert den Stab auf der anderen Seite.

Spielende

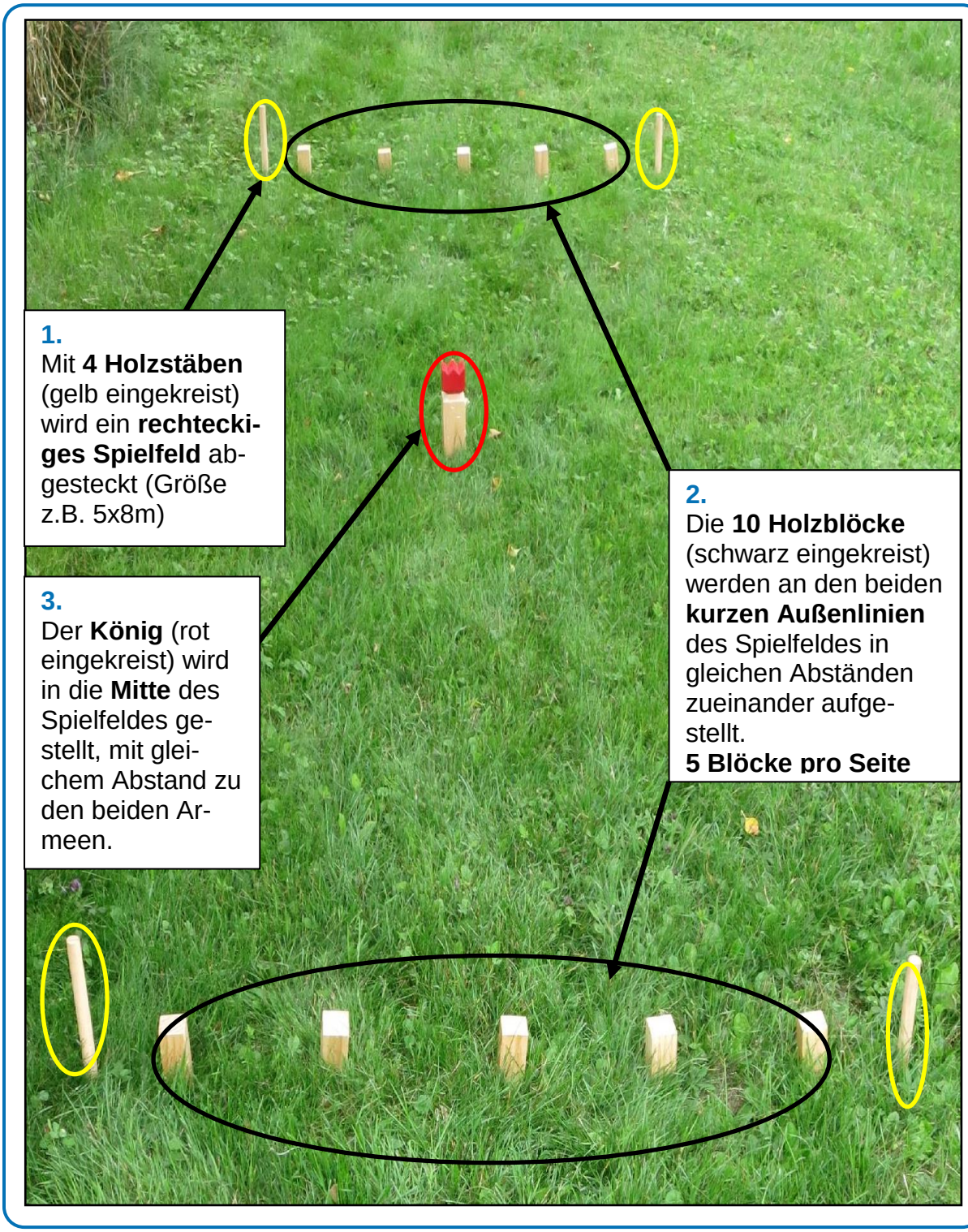
Wenn ein Team alle Blöcke der gegnerischen Mannschaft umgeworfen hat, gilt es für die führende Mannschaft, den mittig stehenden König umzustürzen. Wenn dies gelingt, hat das Team endgültig gewonnen. ▶ 2

Wikinger-Schach im Unterricht

Wikinger-Schach eignet sich für den Sportunterricht aus folgenden Gründen:

- Die Schüler und Schülerinnen (SuS) erlernen eine neue Wurftechnik auf spielerische Art und Weise
- Die SuS verbessern die Wurfgenauigkeit
- Das Spiel schult die Teamfähigkeit
- Das strategische Denken wird geschult: Die SuS müssen beispielsweise im Team entscheiden, wie sie ihre gefallenen Blöcke strategisch am besten positionieren
- Die SuS können das Spiel auch außerhalb der Schule spielen und werden so zum außerschulischen Sporttreiben und Spielen motiviert
- Das Spiel ist schnell und einfach aufzubauen, bedarf wenig Platz, Zeit und Material
- Das Spiel lässt sich auf verschiedenste Leistungsstände anpassen: durch Vergößerung und Verkleinerung des Spielfeldes
- Wikinger-Schach kann außerdem auf Schulfesten oder Sportfesten als alternatives Wurfspiel integriert werden und erhält so noch mehr Wettkampfgedanken. Auch als Station innerhalb einer Stationsarbeit oder bei Wandertagen/Schulausflügen ist Wikinger-Schach sehr gut geeignet

Spielaufbau Wikinger-Schach 1



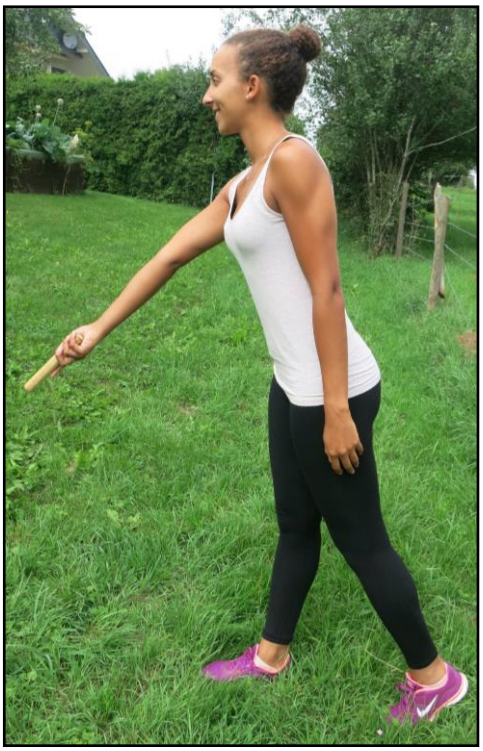
Die richtige Wurftechnik 2

Wie halte ich den Wurfstab richtig?

- Packe den Stab **am körpernahen Ende**.
- Lege den Stab **locker in die Hand.**
- Der kleine, Ring- und Mittelfinger sind auf der einen Seite des Stabs
- Dein Zeigefinger liegt etwa mittig unterhalb des Stabs und zeigt in Wurfrichtung.
- Dein Daumen umklammert den Stab auf der anderen Seite.

Wie werfe ich richtig?

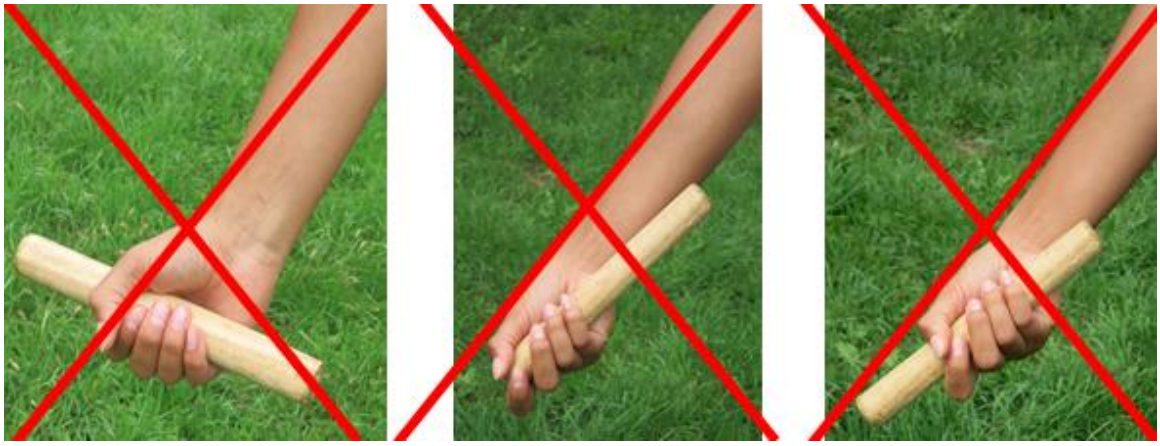
- Der Wurfstab darf nur **der Länge nach** und **von unten** geworfen werden.
- Du kannst zum Werfen ein Bein (das Bein deiner Wurfhand) einen Schritt nach vorne stellen.
- Gehe mit deinem Oberkörper etwas nach vorne.
- Zum Werfen kannst du mit gestrecktem Arm Schwung holen. Dazu schwingst du deinen Arm vor deinem Körper gerade vor und zurück.



Fehlerbilder

3

Wenn dein Partner den Stab so hält,
bitte korrigieren.



Man darf nicht von oben werfen.

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Fotos	Cali Burton

Video

Nummer	Urheber
1-2	Cali Burton

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Cali Burton/ Lehramtsstudentin	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz