

Kibbel-Kabbel - ein neues altes Spiel

Kibbel-Kabbel ist ein altes norddeutsches Kinderspiel, das früher auf den – unbefestigten – Straßen gespielt wurde. Ihr solltet das Ganze lieber auf einen unbefahrenen Waldweg oder eine Wiese verlagern.

Man benötigt:

- “Kibbel”: an beiden Enden angespitztes Rundholz; Durchmesser ca. 4 cm, Länge ca. 20 cm
- “Kabbel”: an einem Ende abgeflachtes Rundholz (optimal: leicht gebogen), Länge: ca. 1 m
- zwei Mannschaften mit mindestens vier Spielern

Vorbereitungen:

Zuerst wird ausgelost, welche Mannschaft zuerst wirft und welche ins “Feld” geht. Das Spielfeld ist nur zur Seite der Werfer durch eine Linie begrenzt, nach hinten und zu den Seiten ist es offen.

In die Mitte der Grenzlinie wird eine kleine, längliche Kuhle gescharrt. Der Kibbel muss komplett hinein passen.

Das Spiel:

Der erste Spieler der Werfermannschaft legt den Kibbel quer über die Kuhle. Er schiebt den Kabbel unter den Kibbel und hebt diesen möglichst weit ins Feld hinein. Anschließend legt er den Kabbel quer über die Kuhle.

Die Mannschaft im Feld versucht, den Kibbel zu fangen. Für jeden gefangenen Kibbel gibt es Punkte, und zwar 5, wenn mit beiden Händen, 10, wenn mit der rechten Hand, 20, wenn mit der linken Hand und 100, wenn mit dem Mund (Achtung, keine Haftung für Zahnschäden!) gefangen wurde.

Wird der Kibbel von einem Linkshänder gefangen, sind die Punkte für rechte und linke Hand natürlich vertauscht.

Der Kibbel wird nun von der Fangstelle oder von dort, wo er aufgesammelt wurde, zurückgeworfen.

Falls der Kabbel vom Kibbel getroffen oder berührt wird, kommt es zu einem Seitenwechsel der Mannschaften. Zusätzlich gibt es für die Mannschaft aus dem Feld 50 Punkte, wenn der Kibbel so auf dem Kabbel zu liegen kommt, dass eine Spitze über den Kabbel hinausragt. 100 Punkte gibt es, wenn der Kibbel in der Kuhle unter dem Kabbel liegt und ebenfalls unter dem Kabbel “durchguckt”.

Trifft die Feldmannschaft den Kabbel nicht, kann der Werfer für seine Mannschaft punkten: Er nimmt den Kabbel wieder auf, geht zum Kibbel und schlägt mit ihm auf ein Ende des Kibbels, so dass dieser in die Luft fliegt. Es sollte möglichst keiner im näheren Umkreis stehen, denn wenn der Kibbel fliegt, dann unberechenbar! Nun muss der Werfer den Kibbel in der Luft treffen und ihn mit dem Kabbel in irgendeine Richtung schlagen. Dafür hat er drei

Versuche. Wenn er nicht in der Luft trifft,

gibt es keine

Punkte,

schafft er es bereits

beim ersten oder

zweiten Mal, darf er

den zweiten und/oder

dritten Versuch dort

weitschlagen,

wo der Kibbel

liegenblieb. Es wird



gemessen, wie viel Fuß (vor Spielbeginn auf eine Person einigen!) der Kibbel von der Kuhle entfernt liegt. Diese Anzahl erhalten die Werfer als Punkte.

Danach ist der nächste Werfer aus der Mannschaft an der Reihe und hebt den Kibbel ins Feld.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine zuvor festgelegte Punktzahl erreicht wurde, es Essen gibt, fünf Stunden vorbei sind oder...

Horrido,
Lici

