DER AUSWEG

Super, dass du dabei bist!

Teile mit uns deine Fotos!

GUT VORBEREITEN:

1 Bastle unsere Kindertags-Girlande
2 Bastle dir eine Krone
3 Bereite dich auf das Bingo-Spiel vor
4 Bereite dir jüdische Speisen zu
5 Lege deine Ausrüstung bereit und teste sie

IN DER PAUSE:

6 Bewegungs-Spiele
7 Rätsle alleine oder mit deiner ganzen Familie
8 Baue eine Sanduhr
9 Heimat-Suche
10 WikingerSchach

+Extra: Bastle einen XXL-Tempel (Extra-Datei)

1 KINDERTAGS- GIRLANDE

Male und schneide die Teile aus. Nimm eine Schnur. Falte die Teile und lege sie in die Schnur. Du kannst sie beidseitig verwenden und größer kopieren.

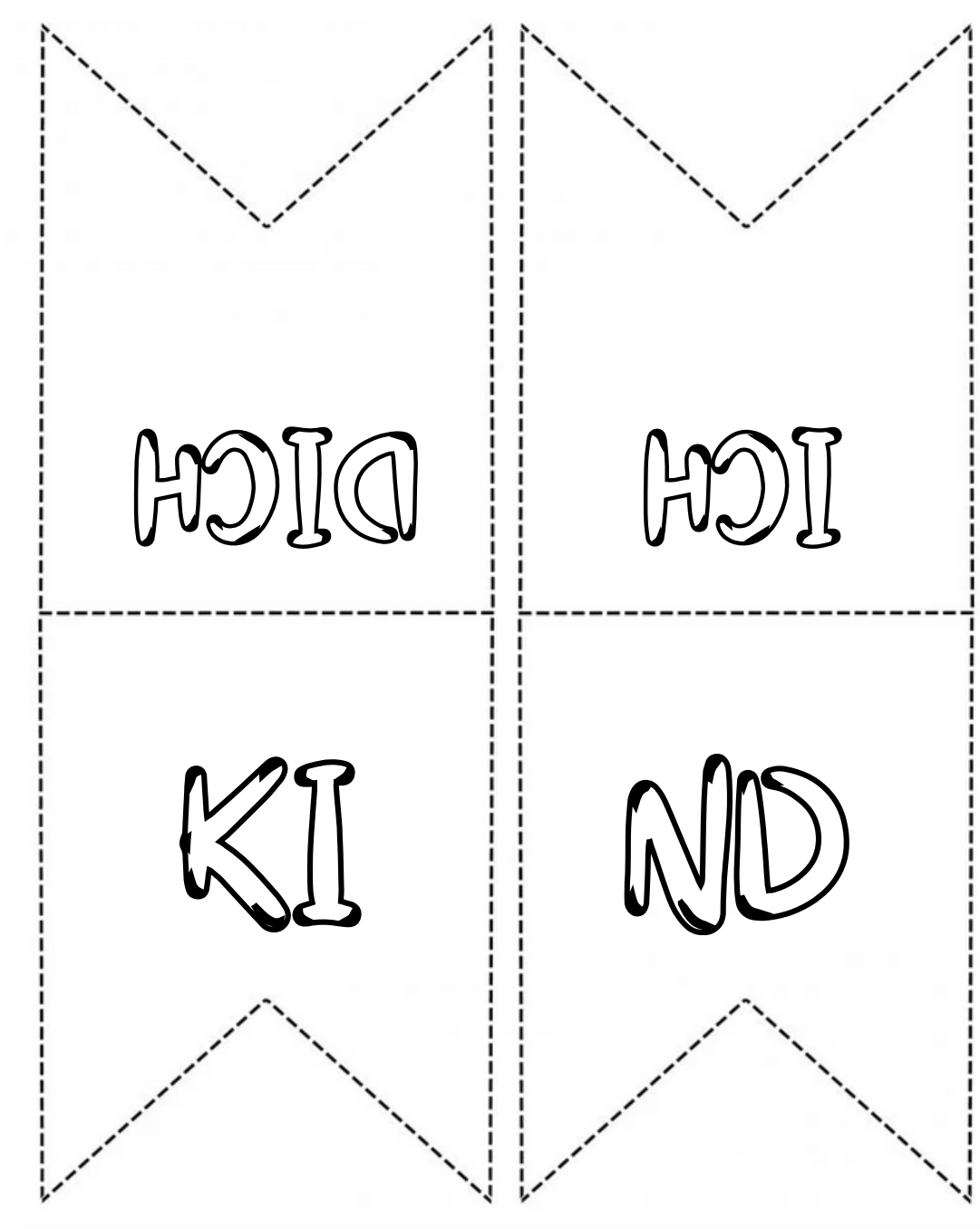
TRAGE HIER DIE BIBELSTELLE EIN. DU ERFÄHRST SIE IM LAUFE DES KINDERTAGS.

ERRETTEN.

1. Teil

2. Teil

DER AUSWEG



3. Teil

4. Teil

DER AUSWEG

TTIM

QS

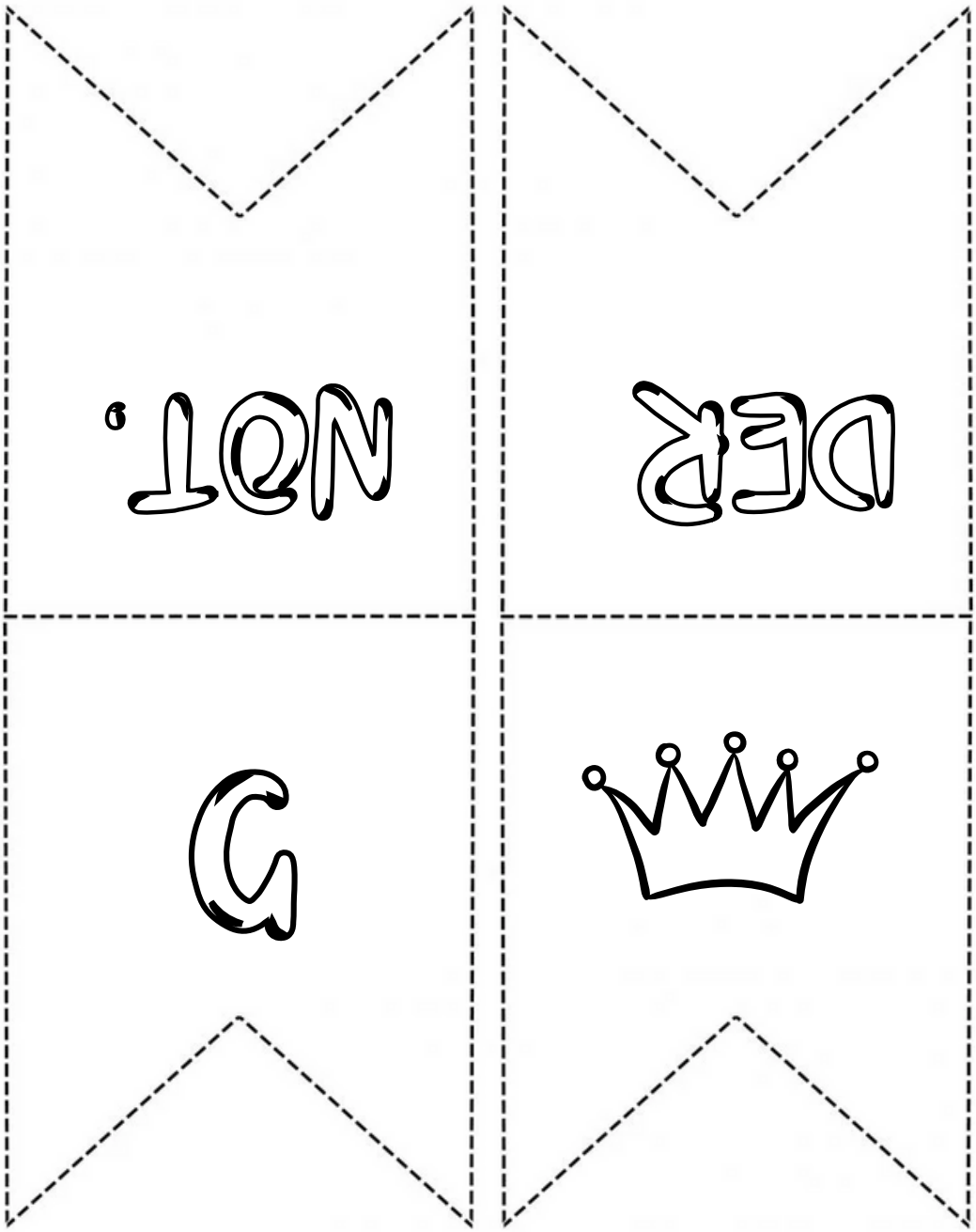
ER

TA

5. Teil

6. Teil

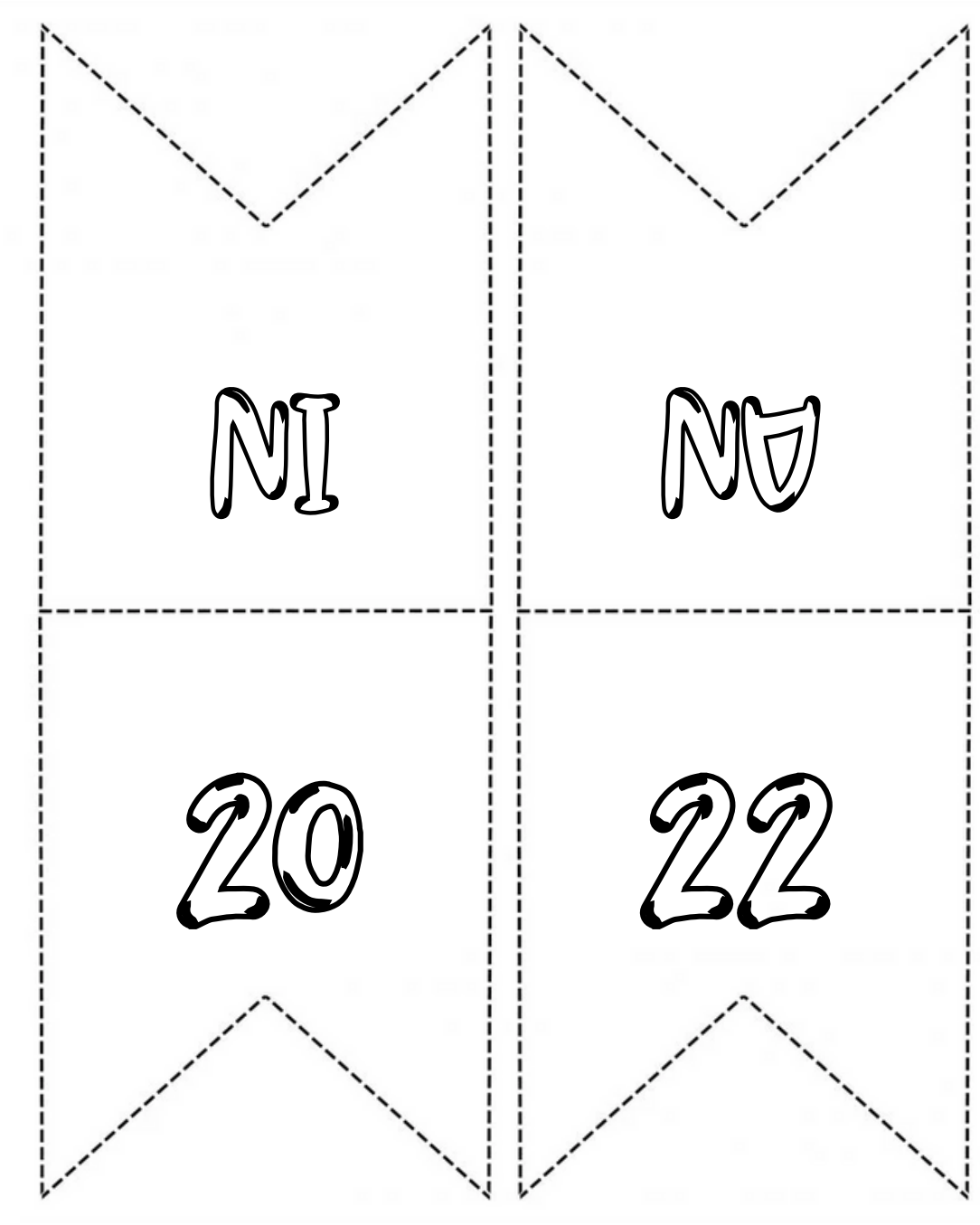
DER AUSWEG



7. Teil

8. Teil

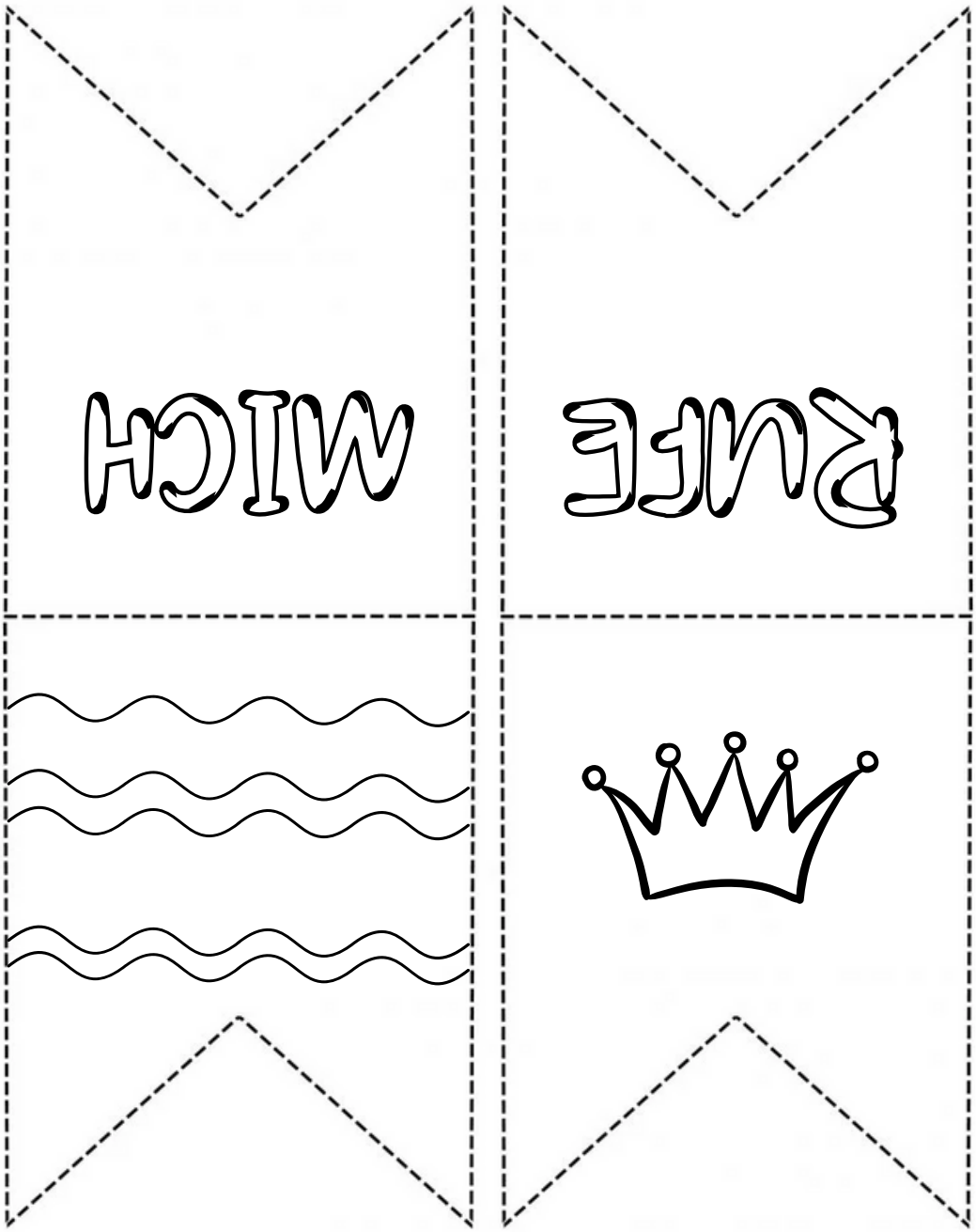
DER AUSWEG



9. Teil

10.Teil

DER AUSWEG



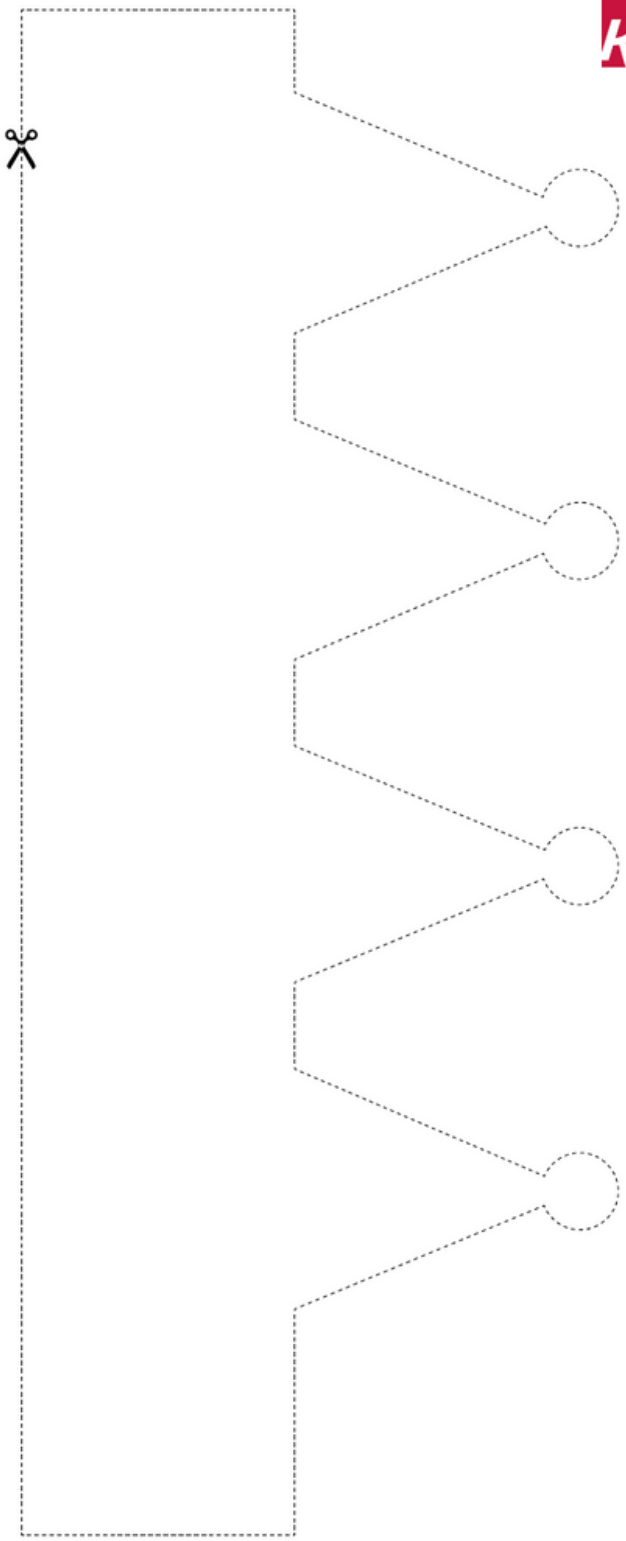
11. Teil

12.Teil

DER AUSWEG

2 KRONE

Die Vorlage auf Tonkarten abpausen. Je nach Kopfumfang die Vorlage aneinander legen. Die Krone ausschneiden und bemalen, bekleben, beschreiben oder einfach so tragen.



kribbelbunt.de

www.kribbelbunt.de

3 BINGO

Drucke die Vorlage aus. Lies die Kästchen durch. Passiert das beim Kindertag? Dann streiche es durch. Hast du fünf aneinandergereihte Felder durchgestrichen, schreibe "Bingo" in den Chat. Die ersten zehn, die es richtig haben, bekommen einen Preis von uns zugeschickt.

Es geschieht ein Erdbeben.	Jemand wird krank.	Du isst etwas.	Es wird eine Tafel mit einem Code gefunden.	Du machst ein Foto von einem Tunnel.
Ein Los wird gezogen.	Du machst bei einem Bewegunglied mit.	Sven trägt Bade-schlappen.	Luzie redet von Orgelmusik.	Götzen werden zerstört.
Du bastelst eine Krone.	Ihr singt: "Rufe mich an in der Not".	Eine Katze läuft durchs Bild.	Ihr betet gemeinsam.	Jesaja stellt sich vor.
Du entdeckst eine Palme.	Eine Sanduhr wird umgedreht.	Caro bereitet sich auf die Tour vor.	Es wird über einen Brief gesprochen.	Du löst ein Rätsel.
Sarah erklärt uns etwas.	Du entdeckst einen zerissenen Jute-Sack.	Hiskia singt.	Jemand winkt in die Kamera.	Jemand wird weggeschleppt.

4 REZEPTE TEIL 1

Schokohumus

1 Dose	Kichererbsen
100 g	Dattel(n), getrocknete
30 g	Haselnüsse, gemahlen
2 EL	Kakaopulver, ungesüßt
2 EL	Haselnussmus
etwas	Vanille

Kirchererbsen abtropfen lassen und in den Mixer geben. Datteln zehn Minuten in lauwarmem Wasser einweichen. Alle Zutaten vermixen und in ein Glas füllen.

Im Kühlschrank ist das Humus eine Woche haltbar.

QUELLE: HTTPS://WWW.CHEFKOCH.DE/REZEPTE/3740451567943667/SCHOKOHUMMUS.HTML

4 REZEPTE TEIL 2

Israelischer Salat

1	Salatgurke(n)
5 m.-große	Tomate(n)
1	Zwiebel(n), rot
1 Bund	Petersilie
1	Zitrone(n)
	Sonnenblumenöl
	Salz und Pfeffer

Gurke und Tomaten entkernen, vierteln und in Scheiben schneiden. Die Zwiebel fein würfeln. Die Petersilienblätter hacken. Alles in eine Schüssel geben.

Mit dem Saft einer Zitrone, dem Sonnenblumenöl, Salz und Pfeffer verfeinern. Gut vermengen und servieren.

DER AUSWEG

QUELLE: HTTPS://WWW.CHEFKOCH.DE/REZEPTE/2834661435413971/ISRAELISCHER-SALAT.HTML

4 REZEPTE TEIL 3

Info: Die Feige wird sowohl im Alten als auch im Neuen Testament erwähnt und gehört zu den sieben Früchten des Landes Israels. Der Feigenbaum war einer der wichtigsten Fruchtbäume und auch als Schattenspender beliebt. Oftmals wurden die Feigenbäume in Weingärten gepflanzt.

Feigen waren ein wichtiges Nahrungsmittel und wurde vor allem wegen ihrer Süße geschätzt.

Feigenkuchen

Zutaten:

500 g Mehl, 300 g Feigen, 200 g getrocknete Früchte, Nüsse und Mandeln, 2 EL Honig, 2 EL Marmelade, 2 Eier, 2 EL Zucker, 250 ml Milch, 10 g Butter, 1/2 Zitrone (Schale und Saft), 1/2 Orange (Schale und Saft), 1 EL Kakaopulver ungesüßt, 1 Msp Nelkenpulver, 1 TL Natron, 1 Schuss Rum, 1 Msp Zimt, 1 Msp Ingwer

Zubereitung:

Backrohr auf 200 Grad vorheizen.

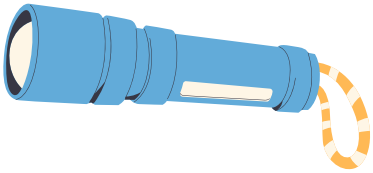
Feigen und Nussmischung klein hacken, mit Rum übergießen und ziehen lassen.
Natron in der Milch auflösen.
Eier und Zucker schaumig schlagen.
Sämtliche Zutaten und Gewürze darunter mischen.
In einer vorbereiteten Form in den Backofen schieben, die Hitze auf 180 Grad reduzieren und ca. 75 Minuten backen.

DER AUSWEG

QUELLE: HTTPS://WWW.DIOEZESE-LINZ.AT/INSTITUTION/8063/JUBILAEUM/REZEPTE/ARTICLE/113315.HTML

5 AUSRÜSTUNG

Schlappen



Taschenlampe/Stirnlampe

Helm

Lege das für den Kindertag bereit.
Es ist eine Ausrüstung für eine ganz besondere Führung.
Kommst du damit zurecht?
Teste es mit deiner Familie oder Freunden beim "Schoko-Schatz-Auspacken"

Material:

deine Ausrüstung
Tafel Schokolade
Schnur
Würfel
Messer
Gabel
Handschuhe
Schal

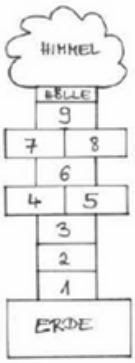
Alle Mitspieler sitzen im Kreis um den Tisch oder auf dem Boden.
Nun wird reihum gewürfelt.
Wer eine 6 würfelt, muss blitzschnell seine Ausrüstung anziehen, sowie Schal und Handschuhe anziehen und versuchen mittels Messer und Gabel das Schokoladenpäckchen auszupacken und stückchenweise die Schokolade zu essen.
Derweil würfeln die anderen weiter.
Sobald der nächste Spieler eine 6 würfelt, wechseln die Kleidungsstücke und das Besteck und dieser Spieler versucht sein Glück.
Ist der letzte Schokoladenhappen gegessen, endet das Spiel.

DER AUSWEG

6.1 BEWEGUNGSSPIELE

mit Straßenkreide

Himmel und Hölle



Die meisten kennen das Bewegungsspiel **Himmel und Hölle**, es gibt verschiedene Namen. So wird das Spiel auch unter der Bezeichnung **Hüpfekästchen**, in Köln **Höppekässche**, gespielt. Am besten ist es geeignet für **Kinder ab 5 Jahren**, die schon sicher auf einem Bein stehen und einbeinig springen können.

Und so geht's: Auf den Boden wird mit **Kreide** das **Hüpfekästchen-Spiel aufgemalt**.

Die Felder müssen groß genug sein, damit ein Kind mit seinen Füßen großzügig Platz hat. Und so klein, dass das Kind die Möglichkeit hat, es auch überspringen zu können.

Unten befindet sich die Erde, dann folgen die Ziffern 1 bis 9 und oben sind Hölle und Himmel aufgemalt (etwa wie auf der Abbildung oben links).

Das erste Kind stellt sich auf das Feld "Erde". Von dort aus wirft es einen **Stein** ins Feld mit der "1". Das Feld, worin der Stein liegt wird **auf einem Bein hüpfend** übersprungen, also direkt in Feld "2", von dort weiter nach oben bis zum "Himmel" hüpfen. Feld 7 und 8 werden beidbeinig gesprungen, denn sie liegen nebeneinander. Aufgepasst: Die "Hölle" wird immer übersprungen!

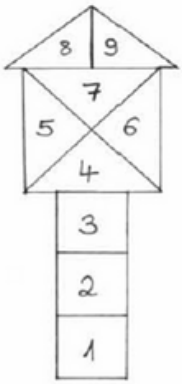
Im "Himmel" wird eine **halbe Drehung auf zwei Beinen** gesprungen und es geht zurück Richtung Erde. Vor dem Feld mit dem Stein wird gestoppt, denn **dieser muss nun - auf einem Bein stehend - aufgehoben werden**. Ist das fehlerlos geglückt und der Spieler ist auf der "Erde" angekommen, darf er in der nächsten Runde mit Feld 2 weitermachen.

Wer die **Feld-Linien überschreitet** oder berührt, mit dem Stein **neben das Feld trifft** oder den **zweiten Fuß aufsetzt**, hat **gepatzt!** Er versucht in der nächsten Runde seinen Durchgang mit dem gleichen Feld noch einmal.

Das wird benötigt:

- 2 - 6 Spieler
- Kreide
- flacher Stein

Briefhopse



Malt den Brief und die übrigen Kästen mit den entsprechenden Zahlen auf eine freie Teerfläche, das Hofpflaster oder ähnliches auf.

Nun verläuft das Hüpfspiel folgendermaßen:

Als erstes hüpft ihr nacheinander mit beiden Beinen vom Kasten mit der Nummer 1 über die fortlaufenden Zahlen bis zu dem mit der Nummer 9 und zurück.

Nun auf dem rechten Bein hüpfend von Kasten 1 bis Kasten 4 hüpfen.
Mit gegrätschten Beinen zeitgleich auf die Zahlen 5 und 6 springen.
Auf dem rechten Bein hüpfend auf den Kasten Nummer 7 springen.
Erneut mit gegrätschten Beinen auf 8 und 9.
Jetzt ein Sprung bei dem ihr euch dreht und auf selbe Weise hüpfend zurück.

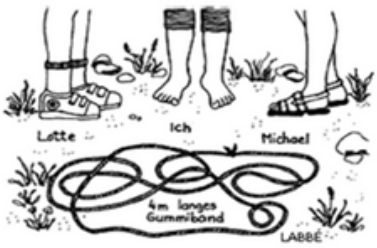
Danach das Gleiche hüpfend auf dem linken Bein.

Zum Schluss mit gekreuzten Beinen die Kästen 1 bis 4 springen.
Bei den Zahlen 5 und 6 mit gegrätschten Beinen springen.
Auf Kasten 7 mit gekreuzten Beinen hüpfen.
Auf die Zahlen 8 und 9 wieder mit gegrätschten Beinen springen.
Nun umdrehen und das Gleiche zurück.

DER AUSWEG

6.2 BEWEGUNGSSPIELE

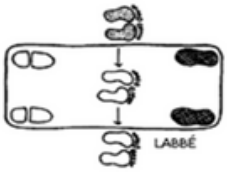
mit Gummitwist



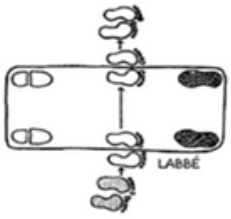
Mit meinen Freunden Michael und Lotte spiele ich manchmal Gummitwist. Die erste Stufe - wenn das Gummi die Knöchel umspannt - ist ja ziemlich einfach. Die nächste Stufe sind die Kniekehlen, da wird's schon schwieriger. Und wenn das Gummi um die Oberschenkel verläuft, puh - dann kommt man ganz schön ins Schwitzen!

Für den richtigen Abstand in Corona-Zeiten sollte das Gummiband 6 bis 7 m lang sein.

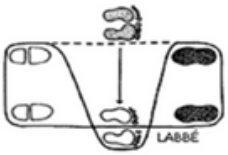
Wenn ein Springer einen Fehler macht, ist der nächste dran. So und nun die die einzelnen Sprünge:



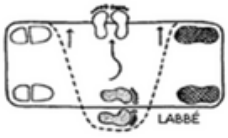
Das ist der 1. Sprung.



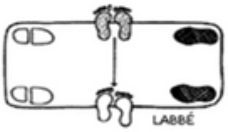
Das ist der 2. Sprung



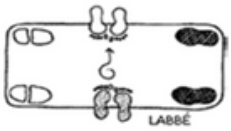
Das ist der 3. Sprung



Das ist der 4. Sprung.
Hoch springen! Gummi schnellt zurück!



Das ist der 5. Sprung.
Achtung, rückwärts springen!



Das ist der 6. Sprung.
Hier musst du einmal um dich selbst drehen.

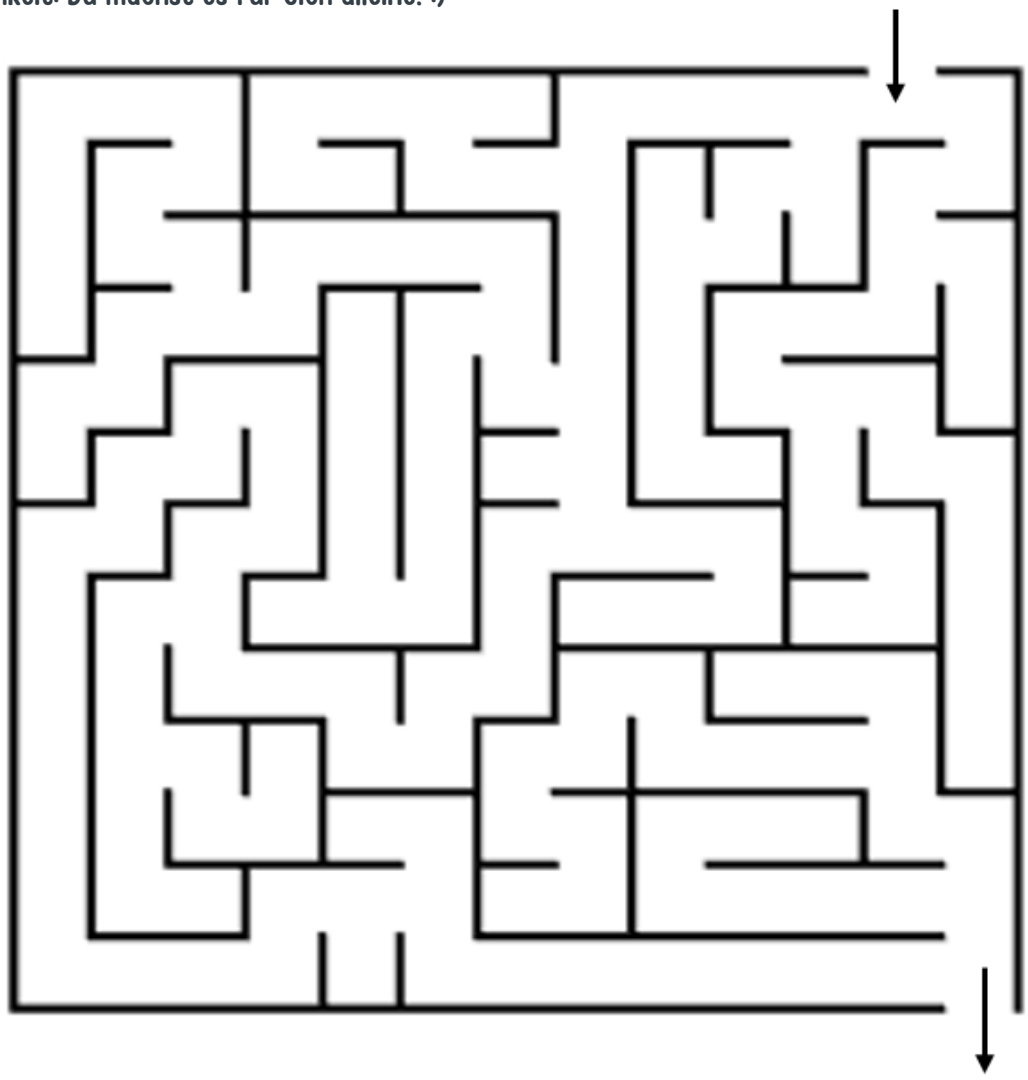
Quelle und weitere Anregungen: http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaid=361

7.1 RÄTSEL

HILF DEN DREI PERSONEN, DEN WEG DURCH DEN TUNNEL ZU FINDEN.

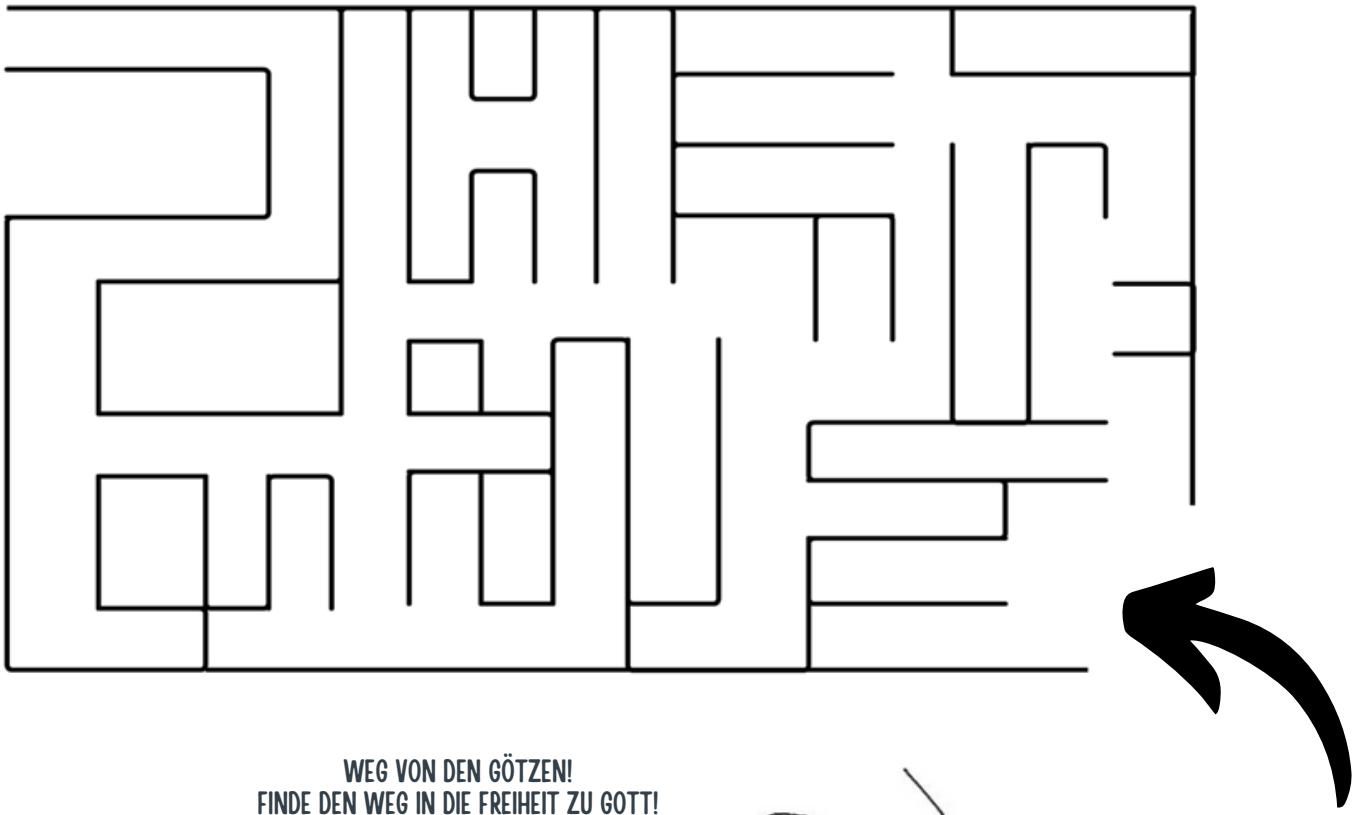
1.Möglichkeit: Kopiere das Feld für alle Mitspieler.
Wer findet zuerst den Ausgang?
Pass auf! Wenn du eine Linie berührst, musst du von vorne beginnen!

2. Möglichkeit: Du machst es für dich alleine. :)



DER AUSWEG

1.2 RÄTSEL



WEG VON DEN GÖTZEN!
FINDE DEN WEG IN DIE FREIHEIT ZU GOTT!

GOTT

DER AUSWEG

Für Experten!

7.3 NAMENS-RÄTSEL

Hiskias Namensbedeutung passte super zu seinem Leben: "Gott ist meine Stärke"!

Rate, was die Namen bedeuten! Umkreise Deine Vermutng.

1. Adam – „Mensch“ „Erleuchteter“ „Sohn der Freude“
2. Daniel – „Mein Gott ist Jahwe“ „Doppelt fruchtbar“ „Gott sei mein Richter“
3. Gabriel – „Mann Gottes“ „Holzfäller“ „Gott sei mit uns“
4. Isaak – „Gott ist Hilfe“ „Gott lächelt“ „Jahwe hat sich erinnert“
5. Jonas – „Der Gnädige“ „Wer ist wie Gott?“ „der Friedliebende“
6. Nathanael – „Gott hat gegeben“ „Der Kleine“ „Gott hat geheilt“
7. Ruben – „Gott hört“ „Der Angesehene“ „Sehet, ein Sohn“
8. Silas – „Der Erbetene“ „Gott ehrend“ „Gott sei mein Richter“
9. Tobias – „Lobpreis“ „Jahwe hat sich erinnert“ „Gott ist gut“

LÖSUNGEN:

1. Adam – „Mensch
2. Daniel – „Gott sei mein Richter
3. Gabriel – „Mann Gottes“,
4. Isaak – „Gott lächelt
5. Jonas - „der Friedliebende“
6. Nathanael – „Gott hat gegeben
7. Ruben - „Sehet, ein Sohn“,
8. Silas – „Der Erbetene“,
9. Tobias - „Gott ist gut“,

WER WAR DAS?

1. Nenn drei israelitische Könige
2. Wer baute die Arche?
3. Wer wohnte in Ur und ist in ein für ihn unbekanntes Land gezogen?
4. Wie hieß der blinde Bettler vor den Toren Jerichos?
5. Wie hieß der Bruder Jakobs?
6. Wie hieß der jüngste Sohn Jakobs?
7. Wer sagt: „Ich aber und mein Haus wollen dem Herrn dienen!”?
8. Welcher Feldherr hatte Aussatz?
9. Nenne drei Jünger Jesu mit „J”.
10. Wer hatte einen Mantel aus Kamelhaaren und aß Heuschrecken und wilden Honig?

1. Saul, David, Salomo, u.a.
2. Noah
3. Abraham
4. Bartimäus
5. Philister
6. Esau
7. Benjamin
8. Josua
9. Naeman
10. Jakobus, Johannes, Judas
11. Johannes der Täufer

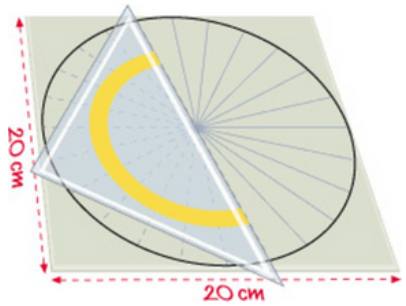
DER AUSWEG

8 SONNENUHR TEIL 1/2

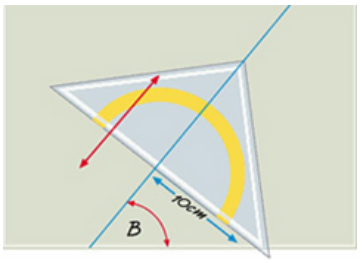
Baumaterial für die Sonnenuhr:
- 3 DIN A4 Bögen sehr festen Karton
- Lineal
- ein großes Geodreieck
- Cutter
- Stift und Zirkel
- Klebeband
- Kompass

1. Schritt:
Schneidet aus einem Bogen Karton ein Quadrat mit einer Seitenlänge von 20 Zentimetern. Zeichnet darauf mit dem Zirkel einen Kreis mit demselben Durchmesser.
Unterteilt den Kreis.

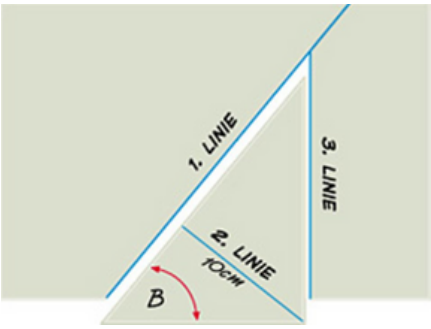
2. Schritt:
Teilt den Kreis mithilfe des Geodreiecks in 24 gleich große "Tortenstücke". Jedes von ihnen soll einen Winkel von 15 Grad haben. Mit einem Stift beschriftet ihr nun dieses Zifferblatt - so wie auf der Zeichnung.



3. Schritt:
Damit eure Uhr richtig geht, muss eine Kante des so genannten Schattenwerfers parallel zur Erdachse stehen.
Ihr könnt dieses Schatten spendende Dreieck daher nur richtig zuschneiden, wenn ihr wisst, auf welchem Breitengrad der Ort liegt, an dem ihr euren Zeitmesser aufstellen wollt.
Das findet ihr heraus, indem ihr in einen Atlas oder auf eine Landkarte schaut: Köln liegt zum Beispiel ungefähr auf dem 51. Breitengrad nördlicher Breite, Ibiza auf dem 39.



4. Schritt:
Diese Gradzahl ist einer der Winkel des Dreiecks. Zeichnet auf einem zweiten Pappbogen eine Linie, die in diesem Winkel (in der Zeichnung: B) vom Blattrand wegführt.
Von dieser Linie soll nun im rechten Winkel eine zweite zu dem selben Blattrand zurückführen. Dieser Strich muss genau zehn Zentimeter lang sein.
Schiebt das Geodreieck auf der ersten Linie entlang, bis ihr den Punkt gefunden habt, an dem die zweite beginnen muss.
Dort, wo diese Linie auf den Blattrand trifft, ist die zweite Ecke des Dreiecks. Von hier zeichnet ihr eine dritte Linie senkrecht nach oben. Wo sie und die erste Linie zusammentreffen, bilden sie die dritte Ecke: Das Dreieck ist fertig; ihr könnt es mit dem Cutter ausschneiden.



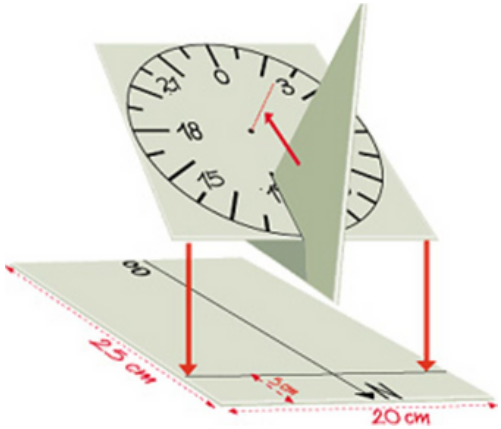
5. Schritt:
Dann schlitzt ihr an der Zwölf-Uhr-Markierung das Zifferblatt fünf Zentimeter lang auf. Einen ebenso langen Schlitz schneidet ihr in das Dreieck, und zwar entlang der zehn Zentimeter langen Linie, die ihr als zweite angezeichnet habt. Jetzt könnt ihr die beiden Teile zusammenstecken.

DER AUSWEG

QUELLE: HTTPS://WWW.GEO.DE/GEOLINO/BASTELN/8123-RTKL-DIY-SONNENUHR-ZUM-SELBERBAUEN

8 SONNENUHR TEIL 2/2

6. Schritt:
Aus der dritten Pappe schneidet ihr ein Rechteck mit 20 mal 25 Zentimetern Seitenlänge für die Sonnenuhr aus. Zeichnet darauf Linien wie auf dem Bild unten. Stellt die Sonnenuhr auf diese Bodenplatte, sodass Ziffernblatt und Schattenwerfer genau auf den Linien stehen. Fügt alle Teile mit Klebeband zusammen.



7. Schritt:
Um die Zeit abzulesen, muss der Pfeil auf der Bodenplatte genau nach Norden zeigen (hier kommt der Kompass zum Einsatz).
An dem Schatten, den das Dreieck auf das Zifferblatt wirft, könnt ihr dann die so genannte "Sonnenzeit" oder "wahre Ortszeit" ablesen. Wundert euch nicht, wenn diese Zeit auf der Sonnenuhr immer etwas von der Uhrzeit abweicht, die euer Reisewecker anzeigt.
Der stellt nämlich die "Zonenzeit" dar. In fast ganz Europa gilt beispielsweise die Mitteleuropäische Zeit (MEZ): Wenn es in Budapest Mittag ist, schlägt's auch in Madrid zwölf - obwohl Spaniens Hauptstadt rund 2400 Kilometer weiter westlich liegt und die Sonne dort ihren höchsten Stand erst rund anderthalb Stunden später erreicht.

DIE GESCHICHTE DER SONNENUHR

Schon vor mehr als 4000 Jahren beschäftigten sich die Menschen mit Sonnenuhren. Sie gehören zu den ältesten wissenschaftlichen Instrumenten und beweisen, welche Beobachtungs- und Erfindungsgabe die Menschen bereits vor vielen tausend Jahren besaßen. Mit Hilfe des Schattenwurfs der Sonne stellten sie eine Beziehung zur Tages- und Jahreszeit her.
Von den frühen Chinesen ist überliefert, dass sie sogar schon vor 4600 Jahren den Schatten nutzen, um die Uhrzeit bestimmen zu können. Dazu steckten sie einen Schattenstab in die Erde und lasen von dessen Schattenwurf die Zeit ab.
In Ländern mit besonders viel Sonnenschein, wie beispielsweise Babylonien und Ägypten, entwickelten sich bald darauf die ersten Sonnenuhren. Berühmte Mathematiker des Alterturms wie Berossos und Vitruvius waren die Ersten, die sich über den Bau der Sonnenuhren Gedanken machten und erste Modelle entwarfen.

DER AUSWEG

QUELLE: HTTPS://WWW.GEO.DE/GEOLINO/BASTELN/8123-RTKL-DIY-SONNENUHR-ZUM-SELBERBAUEN

9 HEIMAT- SUCHE

Wasserrohren- Tour- Fotos

Der Boden ist voller Rohrleitungen, die sauberes Wasser in die Häuser und Abwasser wieder herausleiten. Wo verstekcen sich diese Rohre?
Geht zusammen auf eine Tour durch eure Nachbarschaft.

Bei dem QR-Code-Link bekommst du mehr Infos.

Tunnel- Tour- Fotos

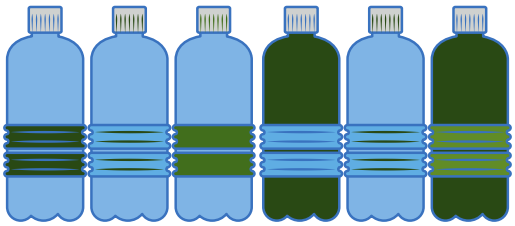
Wo gibt es in eurer Nähe schöne, interessante, abenteuerliche Tunnel?
Fotografiert sie und ladet sie hoch.

Hier kannst du auch schauen, in welchen Tunneln andere so waren.

DER AUSWEG

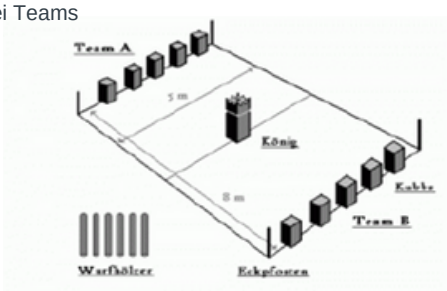
10. WIKINGER- SCHACH

Bastle dein eigenes
Spiel aus Flaschen!



Spielregeln
Die Wikinger-Schach Spielregeln sind recht einfach und schnell für jedermann verständlich, so dass auch Kinder dieses Spiel sehr schnell erlernen werden. Bei dem Spiel ist sowohl Teamgeist (Absprachen bezüglich der Spielstrategie), als auch Geschicklichkeit (der richtige Wurf der Kubbs (=Spielfiguren)) gefordert. Es spielen zwei Teams gegeneinander. Es ist das Ziel zuerst die Kubbs des Gegners auszuschalten und abschließend den König im Mittelfeld zu schlagen.

Um Wikinger-Schach spielen zu können muss zunächst eine Spielfläche auf einem möglichst ebenen Boden abgesteckt werden. Das Spielfeld hat dabei eine Länge von 8-10 Metern und eine Breite von 5-8 Metern (Grundlinie). Auf den beiden Grundlinien werden anschließend die 5 Kubbs (die Knechte/Wikinger) beider Mannschaften in einem möglichst gleichmäßigen Abstand aufgestellt. Jede Mannschaft erhält 6 Wurfhölzer, welche auf die Mitspieler einer Mannschaft verteilt werden.



Spielverlauf
Nun ist jede Mannschaft abwechselnd am Zug. Nach der Einigung darüber welche Mannschaft beginnen darf, wirft Team A die 6 Wurfhölzer auf die gegnerischen Kubbs der Grundlinie (Basiskubbs). Es darf nur von der eigenen Grundlinie aus geworfen werden. Die Spielregeln besagen, dass die Wurfhölzer mit einer Hand gehalten werde wobei mit dem Handrücken nach vorne geworfen wird. Das Wurfholz soll sich in seiner Längsrichtung bewegen und darf nicht mit einer rotierenden oder horizontalen Technik geworfen werden. Die Stäbe und Kubbs bleiben liegen bis alle Teammitglieder mit ihren Würfen fertig sind.
Die umgefallenen Kubbs werden im Anschluss von Team B in die Feldhälfte des ersten Teams geworfen. Dafür gibt es pro Kubb zwei Versuche. Trifft Team B auch beim 2. Versuch nicht das Feld von Team A, darf Team B entscheiden wo der Kubb (Feldkubb) im eigenen Feld aufgestellt wird. Team A darf ebenfalls entscheiden in welche Richtung der Kubb beim Hinstellen gekippt wird. Befindet er sich auf der Mittellinie oder der Außenlinie, muss sich wenigstens die Hälfte des Feldkubbs innerhalb des eigenen Feldes befinden.
In der Regel wird Team B versuchen die Feldkubbs möglichst nah an der Mittellinie und nah beieinnander zu platzieren. Desto größer ist dann die Chance, dass diese beim nächsten mal auf einen Schlag getroffen werden. Ist Team B mit seinen Würfen an der Reihe müssen nämlich zuerst die Feldkubbs umgeworfen werden, bevor die Basiskubbs angegriffen werden können.
Trifft Team B nicht alle Feldkubbs von Team A, bildet der Feldkubb, der am nächsten des Königs steht die neue Abwurflinie von Team A.

Spielende
Wenn es einer Mannschaft gelungen ist alle Feldkubbs und Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft auszuschalten darf der König noch im gleichen Zug umgeworfen werden, sofern noch mindestens zwei Wurfhölzer parat sind. Ansonsten
darf der König erst beim nächsten Zug umgeworfen werden.
Die Spielregeln besagen, dass das Spiel vorzeitig beendet ist wenn ein Team versehentlich den König in der Mitte des Spielfeldes umwirft, bevor alle Feld- und Basiskubbs des Gegners ausgeschaltet sind.

DER AUSWEG

(LINK HTTP://WWW.WIKINGER-SCHACH24.DE)