



HUNDEWIESE

EIN HUNDE-BRETTSPIEL

Die Teilnehmer meiner Trainingsgruppen, egal ob jung oder alt, finden Spiele klasse. Jedoch ist das Angebot an käuflichen Spielen mit Hund eher begrenzt. Daher habe ich mir an kalten und dunklen Winterabend mein eigenes Brettspiel gebastelt.

VON ESTHER LENHERR

Das Spiel kann in Trainingsgruppen oder auch in der Familie mit „nur“ einem Hund gespielt werden. Dies ist meine eigene Idee und darf von Ihnen gerne abgeschaut und an Ihre eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Basteln und anschließendem Spielen.

Umsetzung

Für das Spielfeld habe ich den größten Karton genommen, den ich zu Hause gerade gefunden habe. Zuerst habe ich mit deckender Farbe den ganzen Karton grundiert. Anschließend habe ich das Spielfeld eingezeichnet und mit drei verschiedenen Farben die Felder ausgemalt. Die blauen Felder

sind für Fragekarten, die gelben Felder für Aktionskarten und die roten Felder für Spezialkarten. Auf dem Spielfeld gibt es mehr Felder für Aktions- als für Fragekarten, da die Teilnehmer hauptsächlich praktisch arbeiten sollen. Zum Schluss habe ich den Karton mit durchsichtiger Klebefolie eingefasst, um ihn etwas stabiler und

vor allem regentauglich zu machen. Am meisten Arbeit machte mit Abstand das Erstellen der Frage- und Aktionskarten. Natürlich soll das Spiel langlebig und immer wieder einsetzbar sein, deshalb sollten die Karten unbedingt wetterfest sein.

Für die Fragekarten habe ich das Thema Hunderassen ausgesucht. Für jede FCI-Gruppe habe ich zwölf Fragen zusammengestellt. Na ja, bei der FCI-Gruppe 4 sind's etwas weniger geworden, dafür sind noch ein paar allgemeine Fragen dazugekommen. Die Fragen sind unterschiedlich schwer, so wissen die Teilnehmer nicht immer alles und können spielerisch Neues lernen.

Beispielfragen:

- Was ist ein Broholmer?
- Welcher Schweizer Sennenhund gehört zu den gefährdeten Nutztierassen?
- Welches ist der schnellste Windhund?
- Aus welchem Land stammt der Beagle?

Natürlich können auch Fragekarten zu einem anderen Thema erstellt werden. Ich plane zusätzlich ein Kartenset zum Thema Gesundheit/Anatomie sowie eines mit Fragen speziell für Kinder. Die Fragekarten habe ich ungefähr in der Größe von Visitenkarten ausgedruckt, zugeschnitten und laminiert. Die Aktionskarten lassen sich hervorragend an den Stand der Teilnehmer anpassen. Auch hier habe ich unterschiedlich schwere Aufgaben erstellt. So sollen die Teilnehmer die Möglichkeit haben, Aufgaben erfolgreich meistern zu können, aber sie müssen manchmal auch gut überlegen, wie sie die Aufgabe

umsetzen und meistern können.

Beispiele für Aktionskarten:

- Der Hund macht „Sitz“
- Der Hund macht „Platz“, der Mensch entfernt sich fünf Schritte und muss zweimal in die Hände klatschen
- Der Hund soll die hintere linke Pfote auf einen Halbigelbball stellen
- Ohne Worte: Bringe deinen Hund zum Schwanzwedeln

Auch hier habe ich die Karten ausgedruckt, ausgeschnitten und laminiert. Ich habe wiederum 120 verschiedene Aufgaben erstellt. Zum Schluss habe ich noch 20 Spezialkarten gemacht. Diese sollen in erster Linie die Teilnehmer zum Schmunzeln bringen. Beispiele:

- Dein Hund hat eine fremde Person angesprungen, 3 Felder zurück



- Die Platzposition war besonders schön, 2 Felder vor
- Du hast den Hundekot liegen lassen, 2 Felder zurück
- Dein Hund ließ sich sofort abrufen, 3 Felder vor

Spielvariante A

Ziel dieser Variante ist es, als Erster im Ziel anzukommen. Alle Teilnehmer spielen reihum. Es wird um die gewürfelte Zahl vorwärts gerückt. Wer eine Frage oder Aufgabe schafft, darf auf seinem Feld bleiben, wer die Aufgabe nicht schafft, muss zwei Felder zurück.

Während ein Teilnehmer eine Aufgabe erfüllt, kann bereits der nächste würfeln. Damit möglichst wenig Wartezeiten entstehen und die Teilnehmer auch in Bewegung sind, verteile ich das benötigte Material großzügig auf dem Trainingsplatz.

Spielvariante B

Ziel dieser Variante ist es, möglichst viele Punkte in einer bestimmten Zeit zu sammeln. Jetzt gilt es, nicht als Erster im Ziel zu sein, sondern möglichst viele Aufgaben richtig zu lösen. Dazu stelle ich mehrere Würfel zur Verfügung, damit die Teilnehmer nach ihrem Zug gleich weiterspielen können. Richtig gelöste Fragen- und Aktionskarten behalten die Teilnehmer bei sich, die anderen gehen zurück auf den Stapel. Nach einer zu Beginn definierter Zeit werden die Karten gezählt. Jede Fragekarte ergibt einen Punkt und jede Aktionskarte zwei Punkte. Die Spezialkarten geben entweder Bonuspunkte oder führen gar zu Punkteverlust. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte sammeln konnte.