



## ARBEITSHILFE



### -WISSEN SPIELERISCH ERARBEITEN UND PRÜFEN-

#### EINE EINLEITUNG

Lehrgangsleiter/innen und Prüfer/innen sind mit der Aufgabe konfrontiert den Spaß am Lernen zu vermitteln und die Neugierde sowie die Lernbereitschaft ihrer Schützlinge stets neu zu wecken und zu erhalten. Spiele – als Lehr- und Lernmethode können hier eine große Hilfe sein. Sie fördern einen freiwilligen und selbstgewollten Lernprozess und bilden nicht nur fachliche sondern auch soziale Kompetenzen. Um Spiele erfolgreich einzusetzen sind folgende Punkte vorweg zu betrachten:

- Die Altersgruppe/n der Teilnehmer/innen und deren Interessen
- Die Teilnehmergruppe mit ihren individuellen Voraussetzungen und Bedürfnissen
- Die Räumlichkeiten
- Das benötigte Spielmaterial

Alle nachfolgend aufgeführten Spiele wurden im Rahmen einer kombinierten Ausbildung zum Jugendgruppenleiter Reiten entwickelt und erprobt. Ihr Einsatz als Methode zur Prüfungsvorbereitung hat sich hoch bewährt und wurde von den Teilnehmern/innen als durchweg positiv bewertet.



ÜBERSICHT: SPIELERISCHE LERN- UND LEHRMETHODEN FÜR DIE ABZEICHEN RA 10  
BIS RA 6.

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	geeignet für ...	Abzeichen
<i>Fragenparcours</i>	Brettspiel für eine spielerische Prüfungsvorbereitung. Kann auch während der Prüfung zur zwanglosen Abfrage von Theoriewissen eingesetzt werden.	Kinder und Erwachsene aller Altersklassen. Das Niveau der Fragen individuell anpassbar ist.	RA 10 – RA 6
<i>Suchen, Tasten, Raten</i>	Ein Spiel bei dem alle Sinne eingesetzt werden und der Lerneffekt somit deutlich zunimmt. Gegenstände aus allen oder einzelnen Fachbereichen werden erfühlt und erklärt.	Vorwiegend bei kleineren Kindern einzusetzen. Dieses Spiel kann jedoch auch Erwachsenen Spaß bereiten und sorgt für eine entspannte Atmosphäre während der Prüfung.	Vorwiegend RA 10 und RA 9 aber auch für andere
<i>Sattel- und Trensenmeister</i>	Spielerisches Erlernen der Fachbegriffe von Sattel und Trense. Motivation durch Aussicht auf den Titel „Sattel- und Trensenmeister/in“.	Kinder und Erwachsene, die ihre Pferde und Ponys bereits selbstständig satteln und trensen können oder dieses erlernen.	RA 8 – RA 6
<i>Pferderennen Körperwissen</i>	Anschauliches Erlernen und Verinnerlichen der Körperteile eines Pferdes jenseits der Stallgasse. Kann je nach Gruppe im Schwierigkeitsgrad variiert werden.	Alle Altersklassen	RA 10 – RA 6
<i>Memory Mix</i>	Lernspiel nach dem Memory-Prinzip.	Kinder ab 7 Jahren	RA 10 – RA 8
<i>Ausrüstungsrallye</i>	Prüfungsgeeignetes Stationsspiel, das die Inhalte der vorherigen Spiele aufgreift und miteinander verbindet. Die Inhalte der Stationen sollten an das Niveau der einzelnen Abzeichen angeglichen werden.	Kinder ab 7 Jahren	RA 10 – RA 6
<i>Strukturen legen/Wissensnetz</i>	Einfaches Selbstlernangebot, das nachhaltiges Lernen ermöglicht. Kann thematisch abgewandelt werden.	Prüflinge, die bereits gefordert sind Zusammenhänge zu erkennen und zu erklären.	RA 6 bis hin zu RA 1

## SPIELBESCHREIBUNG FRAGENPARCOURS

### Die Grundidee: Das Brettspiel als Lernspiel

Das Spiel ist geeignet zur Stoffwiederholung, sowie zur Prüfungsvorbereitung. Es ist ein erprobtes Lernspiel für die Zielgruppe 7 bis 16-jähriger, kann durch die Variation des Fragniveaus jedoch für jede Altersgruppe entsprechend angepasst werden.

### Der Ablauf und die Regeln

Zu Beginn wird ausgewürfelt, wer als Erste/r setzen darf und eine anschließende Reihenfolge festgelegt. Die gewürfelte Augenzahl wird gesetzt. Steht ein Hindernis im Weg, bleibt die Spielfigur davor stehen. Der/Die Spieler/in muss zunächst eine Karte ziehen und die entsprechende Frage richtig beantworten, um es zu überwinden und entsprechend der Augenzahl weiter setzen zu können. Wird die Frage nicht oder falsch beantwortet, setzt der/die Spieler/in zunächst aus und darf in der nächsten Runde eine neue Frage ziehen. Gewonnen hat, wer als Erste/r mit seinem Pferd (Spielfigur) das Ziel erreicht. Die Fragen können aus den verschiedenen Bereichen des hippologischen Grundwissens zusammengestellt und ggf. für verschiedene Niveaus gekennzeichnet werden.

### Tipp

Besonders bei sehr jungen Teilnehmern/innen sollte das Aussetzen bei falscher Beantwortung der Fragen vermieden werden. So wird die Frustration gesenkt und der Spaß erhalten. Alternativaufgaben



können hier eine geeignete Lösung bieten. Kann die Frage nicht beantwortet werden muss der/die Teilnehmer/in bspw. alternativ einmal im Galopp um das Spielfeld laufen, etwas besorgen, das Pferde gerne fressen oder einen Sicherheitsknoten machen. Eine andere Lösung wäre die der Hilfestellung. In diesem Falle verrät der Spielleiter die richtige Antwort. Der/Die Teilnehmer/in behält die Aufgabe bis zum nächsten Spielzug in der Hand. In der nächsten Runde muss dann zunächst die „alte“ Frage beantwortet werden, bevor weiter gewürfelt und gesetzt werden darf.

## SPIELBESCHREIBUNG SUCHEN, TASTEN, RATEN

### Die Grundidee

Die Teilnehmer/innen lernen Pflegeutensilien für das Pferd kennen und von anderen Gegenständen zu unterscheiden (taktile Wahrnehmung). Das Spiel ist besonders für junge Teilnehmer/innen geeignet und sollte mit einer Anzahl von 3-5 Personen gespielt werden.

### Der Ablauf und die Regeln

In einem Sack befinden sich verschiedene Gegenstände, die lediglich mit einer Hand „blind“ ertastet werden sollen. Jede/r Teilnehmer/in greift nacheinander in den Sack und hält einen Gegenstand fest. Nach gründlichem ertasten sagt er/sie um welchen Gegenstand es sich handelt. Anschließend werden die Augen geöffnet und die Richtigkeit der Antwort überprüft. Nun erklären die Teilnehmer/innen der Reihe nach mit eigenen Worten, wofür der Gegenstand benötigt wird und wie man ihn richtig einsetzt.

### Materialien

- Sack
- Striegel
- Kardätsche
- Kamm
- Wurzelbürste
- Gummistriegel
- Huföl und Pinsel
- Hufkratzer
- Möhre
- Schweißmesser
- Schwamm



## SATTEL- UND TRENSENMEISTER

### Die Grundidee

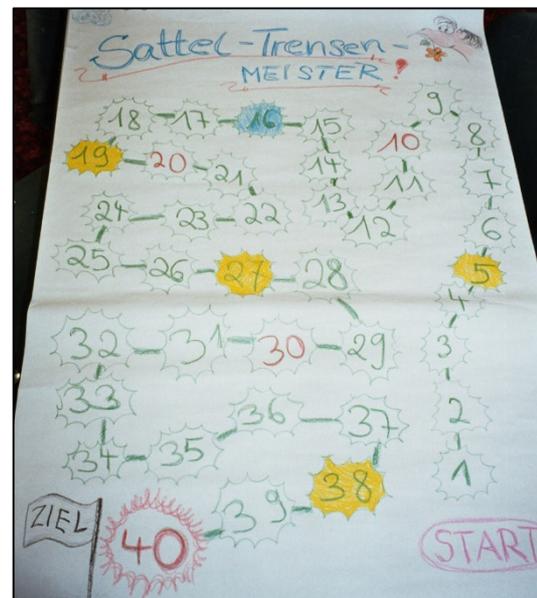
Die Teilnehmer/innen sollen die verschiedenen Bestandteile der Trense und des Sattels kennen lernen und durch Wiederholung ihr Wissen festigen. Es handelt sich um ein Würfelspiel, bei dem man durch gute Kenntnisse gewinnen kann. Die Teilnehmer werden motiviert, da sie den Titel des „Sattel- und Trensenmeisters“ erlangen wollen.

### Der Ablauf und die Regeln

Ein/e Spieler/in beginnt zu würfeln und setzt den Spielstein in der entsprechenden Anzahl weiter. Wenn er/sie bspw. eine Vier gewürfelt hat, wird ein Zettel mit der Zahl Vier gezogen. Auf diesem Zettel stehen Vier Fachbegriffe von Bestandteilen zu Sattel und Trense. Diese müssen am Original gezeigt werden. Wenn die Benennung richtig erfolgt, darf der/die Spieler/in Vier Felder mit seiner/ihrer Spielfigur vorrücken. Sollten nicht alle Begriffe richtig benannt worden sein, darf nur so viele Felder vorgerückt werden, wie Sattel- bzw. Trensenanteile korrekt gezeigt wurden. Das Spiel kann auch in kleinen Teams gespielt werden.

### Materialien

- Spielbrett
- vorbereitete Zettel mit Zahlen 1-6 und Begriffen
- Spielfiguren
- großer Würfel
- Sattel
- Trense



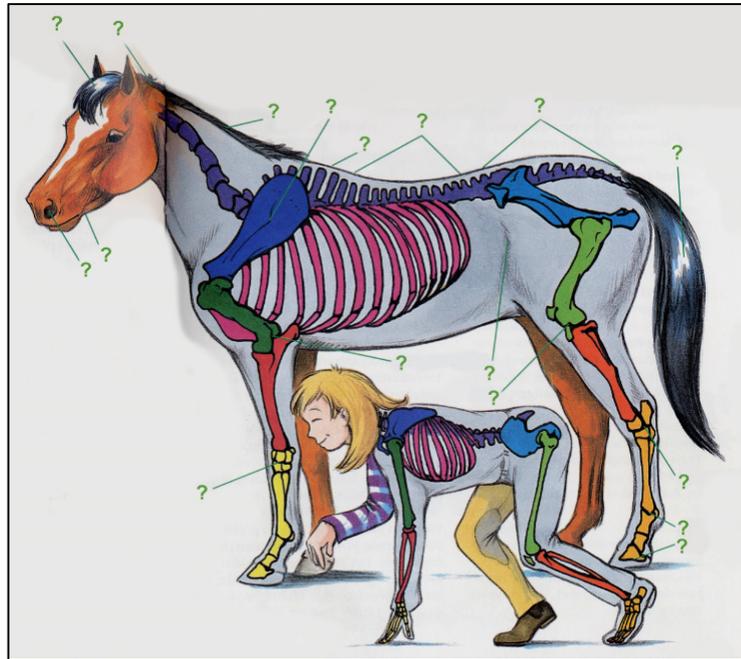
## SPIELBESCHREIBUNG PFERDERENNEN KÖRPERWISSEN

### Die Grundidee

Pferderennen Körperwissen ist ein selbstgebasteltes Brettspiel, das dazu dient Teilnehmern/innen mit geringen Vorkenntnissen die Körperteile des Pferdes spielerisch zu vermitteln.

### Der Ablauf und die Regeln

Zu Beginn wird eine Reihenfolge festgelegt und jede/r Teilnehmer/in erhält eine Spielfigur. Auf jedem Feld ist



eine Zahl angezeigt. Entsprechend dieser Zahl muss ein Körperteil des Pferdes auf einer Abbildung gezeigt werden. Die Spielfigur darf nur dann gesetzt werden, wenn der/die Teilnehmer/in den passenden Körperteil zuordnen kann. Weiß der/die Spieler/in die Antwort nicht oder ist sie falsch, so werden die Mitspieler gefragt. Der schnellste Denker darf dann vorrücken. Danach geht es in der normalen Reihenfolge weiter. Nach dem Würfeln einer Sechs und der richtigen Antwort auf die Aufgabe darf noch einmal gewürfelt werden. Sieger ist derjenige/diejenige, der/die zuerst das Ziel erreicht hat.

### Materialien

- Stifte aller Art
- Lineal
- 2 Plakate
- Richtlinien Band 4, FN-Verlag
- Spielfiguren/Kärtchen
- Würfel



## SPIELBESCHREIBUNG MEMORY MIX

### Die Grundidee

Es handelt sich um ein Lernspiel nach dem Memory-Prinzip. Ziel des Spiels ist es, dass die Teilnehmer/innen wichtige Fachbegriffe aus dem Pferdesport lernen und verinnerlichen (Rassen, Abzeichen, Krankheiten, Körperbau). Sie sollen sich die Begriffe einprägen und dabei Spaß haben.

### Der Ablauf und die Regeln

Karten mit Bildern und Karten mit den dazu passenden Fachbegriffen liegen gemischt und verdeckt auf dem Tisch. Die Teilnehmer/innen drehen der Reihe nach jeweils zwei Karten um, lesen sie vor und prägen sie sich ein. Zu den Fachbegriffen wird das passende Bild gesucht. Wer ein passendes Kartenpaar zieht, erhält einen Punkt und darf sich weiter versuchen. Passen die Karten nicht zueinander werden sie wieder verdeckt und der/die Nächste ist an der Reihe. Sobald alle Pärchen gefunden sind, werden die Punkte zusammen gezählt und der/die Sieger/in ermittelt.

### Materialien

- Memory-Karten
- Tisch und Stühle

## SPIELBESCHREIBUNG AUSRÜSTUNGSRALLYE

### Die Grundidee

Die Ausrüstungsrallye ermöglicht eine Wissensabfrage an verschiedenen Stationen. Die Teilnehmer/innen erhalten hierzu jede/r eine „Teilnehmerkarte“ auf der nach Beendigung einer Station die erreichte Punktzahl vermerkt wird. Das Punktesystem ist individuell vor Beginn des Spiels durch den/die Spielleiter/in festzulegen. Jede Station ist durch eine/n Betreuer/in zu besetzen.

### Der Ablauf und die Regeln

Zu Beginn werden die verschiedenen Stationen genau erklärt. Die Teilnehmer/innen gehen dann einzeln nacheinander an die verschiedenen Stationen, sodass jede Station zu jeder Zeit von einem/einer Teilnehmer/in besetzt ist. Nachdem alle Teilnehmer/innen an allen Stationen waren, wird ein/e Sieger/in ermittelt.

#### Station 1

- Putzzeug in einer Kiste muss blind erfühlt werden
- Es muss erklärt werden, wofür und wie das Putzzeug benutzt wird

#### Station 2

- Auf einem Tisch liegen aufgedeckte Karten mit Namen von Gegenständen rund um das Pferd
- Auf einem anderen Tisch liegen die passenden Gegenstände, die von den Teilnehmern/innen zugeordnet und erklärt werden müssen





### Station 3

- Die Teilnehmer/innen müssen eine vorher festzulegende Anzahl von Zetteln aus einer Kiste ziehen
- Auf den Zetteln befinden sich Fachbegriffe zu Sattel und Trense
- Die Begriffe müssen nun am Sattel und an der Trense gezeigt und erläutert werden
- **Materialien**
- Karten/starkes Papier
- Stifte
- Schere, Kleber
- Tesafilm
- Ausreichendes Material zum Kopieren, um die gewünschten Karten herzustellen
- Prüfungsrelevante Gegenstände rund um die Pferdepflege und -haltung
- Trense
- Sattel
- Große Kisten oder Stoffbeutel



## STRUKTUREN LEGEN/WISSENSNETZ

### Die Grundidee

Die Teilnehmer/innen sollen die Zusammenhänge einzelner Lerninhalte erklären und miteinander in Verbindung bringen. Gefordert sind selbstständiges Lernen und ein tiefes Verständnis für die Thematik. Diese Lehrmethode ist geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die aufgefordert sind, erlerntes Wissen mit eigenen Worten zu erläutern.

### Der Ablauf und die Regeln

Die Prüflinge bilden einen Sitzkreis. In der Mitte liegen Karten mit verschiedenen Begriffen zur Thematik (bspw. Skala der Ausbildung) bunt gemischt am Boden aus. Jede/r Teilnehmer/in nimmt nun beliebig Begriffe vom Boden auf, bis diese gleichmäßig unter den Personen verteilt sind. Anschließend wird wieder Platz genommen. Die Teilnehmer/innen treten nun selbstbestimmt nacheinander vor, platzieren ihren Begriff neben den anderen am Boden und erklären, welcher Zusammenhang zwischen den einzelnen Begriffen besteht.

Die Regeln können bei dieser Methode variieren. Grundsätzlich gilt jedoch, dass immer nur ein Prüfling spricht und seinen Gedanken erläutert, ohne dabei unterbrochen oder vor der Gruppe gewertet zu werden. Weicht der Gedanke nicht völlig vom Gelehrten ab, sind bei dieser Methode verschiedene Antworten zuzulassen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, und gleichzeitig die Fairness zu wahren, kann der/die Spielleiter/in die Begriffe blind aus einer Kiste ziehen lassen.

**Materialien:** Laminierte Begriff-Karten, Stühle, ggf. Kiste/Karton