

Het Hondenhotel

Thema	Dieren
Leeftijd	-12
Aantal spelers	10
Duur	80 minuten
Aantal groepen	2 of meer
Terrein	Best buiten
Soort	Groepsspel
Intensiteit	Zwaar

Het Hondenhotel is een plek waar alle hondenrassen thuis voelen. Elke eigenaar weet dat dit geen eenvoudige klus is. Integendeel, je moet als hoteleigenaar heel wat skills aanleren om alle honden in hun behoeftes te voorzien. Gelukkig heeft KSA hier een oplossing voor. Een heuse bootcamp waar jij en de leden meer leert over de verschillende hondenrassen. Door in het hoofd van de verschillende rassen te kruipen, leer je wat zij nodig hebben om al kwispelend door het hotelleven te gaan.

Doel

Maak van het hondenhotel een plek waar elk hondje zich thuis voelt. Vervul elke opdracht, win identiteitskaarten (ID's) van elk ras als bewijs van jouw kennis en zorg voor een gevuld Hondenhotel.

Speluitleg

Het Hondenhotel is een activiteit dat uit meerdere (kortere) spelen bestaat. Je kan er makkelijk extra activiteiten aan toevoegen of je kan activiteiten laten wegvallen naargelang de eigen timing. De leden voltooien de volledige activiteit wanneer ze het aantal vooropgestelde spelen voltooien en alle bijhorende honden ID's verzamelen (zie Bijlage).

1. De poedel

Methodiek:

Begin het spel met een korte introductie van het ras. Je kan perfect ons voorbeeld overnemen of zelf iets bedenken:

Poedels bestaan in alle kleuren en maten. Kleine schattige, grote elegante, zwarte, witte, abrikooskleurige, met een kroezelige vacht en met een koordvacht. Omdat het zo'n elegante dieren zijn, maken sommige baasjes hun poedel graag op bij de hondenkapper. Ze laten de hond dan deelnemen aan schoonheidswedstrijden. De hond moet hierbij niet alleen elegant kunnen paraderen, maar hij moet ook sterk en lenig zijn. Vertrouwen hebben in het baasje is daarbij heel belangrijk.

Verdeel de kinderen na de introductie per twee. Eén van hen wordt geblinddoekt: dit is de poedel. Die moet blindelings een parcours afleggen dat je vooraf klaarlegt vb. onder een bank, slalommen tussen paaltjes, doorheen een hoepel springen, over een rij stoelen lopen...

Het baasje loopt mee en moet de poedel instructies toeroepen. Het baasje mag de poedel niet aanraken om die bijvoorbeeld in de juiste richting te duwen. Wanneer alle leden

de opdracht tot een goed einde kunnen brengen, is de opdracht geslaagd! Ze krijgen dan de ID van de poedel, Maria-Laura.

Je kan heel wat variaties maken op dit spel. Misschien moeten de poedels wel een zijwaartse rol maken wanneer ze kegel 1 bereiken. Of steken ze een pootje naar jou uit bij kegel 2? Of eindigt het parcours met 3 geurenpotjes, waarbij ze moeten blaffen bij het potje waar ze citroen ruiken? Laat jullie fantasie helemaal los bij het opstellen van het parcours!

Materiaal:

- Honden ID van de poedel
- Blinddoeken
- Materiaal voor het parcours: kegels, touwen, hoepels, stoelen, banken...

2. De pitbull

Methodiek:

Begin het spel met een korte introductie van het ras. Je kan perfect ons voorbeeld overnemen of zelf iets bedenken:

De pitbull heet eigenlijk 'de Amerikaanse pitbullterriër'. De pitbull ziet er gevaarlijk uit, is zeer sterk en snel. Hij is de grootste verdediger die er bestaat en heeft een supersnel reactievermogen. Het baasje van een pitbull is dus best iemand die heel wat ervaring heeft met honden. De opvoeding van een hond kost namelijk veel tijd, geduld en kennis. Als een ervaren persoon en pitbull traint en opvoedt dan kan de pitbull één van de liefste dieren ter wereld zijn.

Trek lijnen aan beide kanten van het veld, zoals je ook zou doen bij 'Schipper mag ik overvaren'. Deel de groep op in twee groepen. De ene groep (A) gaat achter één van de lijnen staan. De andere groep (B) bevindt zich aan de andere kant van het speelveld achter de andere lijn. Iedereen is nu een pitbull en in het midden van het veld ligt een sjaaltje.

Elk lid krijgt een nummer van 1 tot en met 5. Wanneer jij, 'Nummer 2' roept, dan moeten de leden die dat nummer hebben, om ter snelst het sjaaltje te pakken krijgen en terug achter zijn/haar/hun lijn lopen. De leden (pitbulls) van het andere team met hetzelfde nummer kunnen de persoon die het sjaaltje heeft aantikken. Indien dit gebeurt dan belandt het sjaaltje terug in het midden van het veld. Het sjaaltje belandt ook weer in het midden van het veld wanneer één van de pitbulls over de lijn loopt.

Wanneer de leden dit een aantal keren herhalen, is de opdracht geslaagd! Ze krijgen dan de ID van de pitbull, Baboule

Materiaal:

- Honden ID van de pitbull
- Materiaal om het terrein af te bakenen: touw, krijt, kegels...
- Sjaaltje

3. De windhond

Methodiek:

Begin het spel met een korte introductie van het ras. Je kan perfect ons voorbeeld overnemen of zelf iets bedenken:

Windhonden zijn enorm snelle dieren. Mensen gebruiken windhonden vaak voor de jacht en windhondrennen. Tijdens zo een renwedstrijd bootsen mensen de jacht op een konijn na. Ze doen dit door een stukje plastic voor te trekken aan een touw van wel 1000 meter lang. Je hebt natuurlijk ook kleinere windhonden. Zij moeten vaak geen 1000 meter lopen, maar 700 meter. Nog steeds een hele klus!

Zet twee exact dezelfde parcours klaar die uitmonden op 1 voorwerp. Op deze parcours trainen de leden (windhonden). Verdeel de groep in twee en plaats elke groep bij een parcours. Vanaf de start van het spel, loopt iedereen op handen en voeten.

Het is de bedoeling dat er een loopwedstrijdje wordt gehouden. Per keer leggen twee leden (op handen en voeten) tegen elkaar het parcours af om zo het voorwerp op het einde als eerste te bemachtigen. Wie dat lukt, wint één punt voor het team. Je doet dit tot elk lid het parcours heeft afgelegd.

Maar, als leiding meet je tijdens elk duel ook de tijd. Het lid dat helemaal op het einde van het spel het snelst het parcours heeft afgelegd, verdient nog eens 4 extra punten voor het eigen team. De tweede snelste verdient 3 extra punten voor het eigen team. En de derde snelste verdient 2 extra punten voor het eigen team.

Het team dat op het einde de meeste punten binnenhaalt is de winnaar! De groep speelt in twee teams tegen elkaar, maar beiden teams winnen wel als één groep de ID van de windhond, Speedy.

Materiaal:

- Honden ID van de windhond
- Materiaal voor het parcours: kegels, touwen, hoepels, stoelen, banken...
- Voorwerp om te grijpen: sjaaltje, bel, bal...
- Chronometer

4. De dalmatiër

Methodiek:

Begin het spel met een korte introductie van het ras. Je kan perfect ons voorbeeld overnemen of zelf iets bedenken:

De dalmatiër is ongetwijfeld één van de bekendste hondenrassen ter wereld. Ze hebben dit niet enkel te danken aan hun mooie witte vacht vol met zwarte vlekken, maar ook door een zeer bekende film. Gelukkig voor de honden leven er in de echte wereld maar weinig rijke mensen die van hen een bondjas willen maken. Zo kunnen ze net als elke andere hond genieten van een rustig leventje.

Verdeel de groep in twee teams. Elk team krijgt een kleur toegewezen. Je hebt bijvoorbeeld een team Rood en een team Blauw. De twee teams lopen op het veld met elk een verfvinger in de kleur van hun team. Ze moeten proberen om een lid van het andere team te stippen met hun vinger. Wanneer dit gebeurt dan wordt die persoon deel van het andere team.

Een voorbeeld: wanneer een lid van team Blauw, iemand van team Rood aantikt dan hoort die laatste vanaf nu bij team Blauw. De persoon in kwestie veegt zijn/haar/hun vinger af en gaat verder met een blauwe verfvinger. Hiervoor vraagt het lid verf aan jou. Vanaf dan speelt het lid voor het andere team tot hij/zij/die terug getikt wordt door iemand van het andere team (in dit geval, team Rood).

Het spel gaat door tot iedereen bij dezelfde kleurenploeg zit of tot de tijd (10 minuten) om is. Op het einde van het spel telt iedereen het aantal stippen per persoon.

Het team die het meeste stippen kon zetten, wint het spel! De groep speelt in twee teams tegen elkaar, maar beiden teams winnen wel als één groep de ID van de dalmatiër, Boris.

Materiaal:

- Honden ID van de dalmatiër
- Witte t-shirt
- 2 kleuren verf

5. De chihuahua

Methodiek:

Begin het spel met een korte introductie van het ras. Je kan perfect ons voorbeeld overnemen of zelf iets bedenken:

Wist je dat de chihuahua het kleinste hondenras ter wereld is? Maar laat je niet misleiden door het kleine uiterlijk van deze hond, want het zijn zeer waakzame diertjes die zeer graag blaffen. Ze hechten zich sterk aan het baasje en zijn zeer actief. Met een chihuahua is er dus altijd een feestje in huis.

Plaats een aantal stoelen in een kring. Het aantal stoelen staat gelijk aan het aantal leden min 1. Wanneer de muziek (het liedje CHIHUAHUA van Dj Bobo) start, dansen de leden rond de stoelen. Wanneer de muziek stopt dan gaat iedereen zo snel mogelijk op een stoel zitten. Het lid dat geen stoel kan bemachtigen, valt af. Hij/zij/die gaat aan de kant zitten en er wordt een extra stoel uit de kring geplaatst.

Het spel gaat verder tot er uiteindelijk één winnaar over is. De groep speelt in dit spel individueel voor zichzelf, maar de winnaar zorgt er wel voor dat de hele groep de ID van de Chihuahua, Luna, vrijspeelt.

Materiaal:

- Hond ID van de chihuahua
- Stoelen
- Bluetooth-luidspreker
- CHIHUAHUA van DJ Bobo

Auteur

WG Groep KSA Oost-Vlaanderen

Materiaal

- Honden ID van de poedel
- Blinddoeken
- Materiaal voor het parcours: kegels, touwen, hoepels, stoelen, banken...
- Honden ID van de pitbull
- Materiaal om het terrein af te bakenen: touw, krijt, kegels...
- Sjaaltje
- Honden ID van de windhond
- Voorwerp om te grijpen: sjaaltje, bel, bal...
- Chronometer
- Honden ID van de dalmatiër
- Witte t-shirt
- 2 kleuren verf
- Hond ID van de chihuahua
- Stoelen
- Bluetooth-luidspreker
- CHIHUAHUA van DJ Bobo