



Pferde & Ponys

Das lustige Wissensspiel

Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahre

Spielgeschichte

Welche Pferderassen gibt es? Was gibt es im Reitstall zu entdecken? Wie wird ein Fohlen geboren? Was fressen Pferde am liebsten? Die Spielerinnen suchen die passenden Kärtchen zu zehn Themenbereichen rund um Pferde & Ponys. Wer sich gut merkt, wo welche Motive liegen, hat bei diesem Rennen die Nase vorn!

Spielmaterial

10 Themenkarten, 40 Motivkärtchen, 4 Spielfiguren, 1 Anleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr das Spielmaterial aus den Stanztafeln heraus.

Schaut euch vor dem Spiel mit einem Erwachsenen oder älteren Geschwistern die Kärtchen und die Themenkarten an: Was ist zu sehen? Sind euch diese Gegenstände schon einmal begegnet? Wozu könnten sie gut sein? Zu allen Abbildungen findet ihr auf den hinteren Seiten dieser Anleitung jeweils kurze Erklärungen, die ihr euch vorlesen lassen könnt.

Vor jedem Spiel werden die 40 Kärtchen gemischt und verdeckt so ausgelegt, dass sie nicht übereinanderliegen. Das Schachtelunterteil stellt ihr daneben. Jede Spielerin wählt eine Spielfigur aus und steckt diese auf das Hufeisen-Startfeld am Schachtelrand.

Die zehn Themenkarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt, mit der Rückseite nach oben, sodass der Text zu sehen ist (zum Beispiel Karte 1: „Welche Pferde gibt es?“).



Das Spiel geht los!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, die jüngste Spielerin beginnt. Sie dreht die oberste Themenkarte um und schaut, wie viele Hufeisen dort zu sehen sind – so viele Kärtchen deckt sie auf. Ziel ist es, alle Motive der Themenkarte aufzudecken.

Beispiel: Leonie nimmt die oberste Themenkarte des Stapels, zum Beispiel die Karte 2) „Was frisst dein Pferd?“ und dreht sie um. Sie sieht sechs Hufeisen und deckt sechs Kärtchen auf. Leonie versucht, die sechs auf der Themenkarte abgebildeten Motive aufzudecken: Kraftfutter, Möhre und Apfel, Banane, Rote Bete, Heu und Pellets.



Alle Kärtchen bleiben aufgedeckt liegen und die Spielerinnen schauen sie sich gemeinsam an.

Stimmen ein, einige oder alle Motive der aufgedeckten Kärtchen mit denen der Themenkarte überein? Dann darf die Spielerin für jedes richtig aufgedeckte Motiv mit ihrer Figur auf dem Schachtelrand ein Feld vorwärtsziehen.

Stimmt keines der Motive mit denen der Themenkarte überein? Dann darf die Spielerin mit ihrer Spielfigur leider kein Feld vorwärtsziehen.

Tipp: Alle Spielerinnen merken sich gut, wo welche Kärtchen liegen!

Anschließend werden alle Kärtchen wieder umgedreht. Die Themenkarte wird – egal, wie viele der darauf abgebildeten Motive aufgedeckt wurden – beiseitegelegt und bildet den Ablagestapel.

Tipp für die Eltern: Bevor die Themenkarte beiseitegelegt wird, können Sie den Spielerinnen die zu diesem Thema passenden Texte hinten in der Anleitung vorlesen.

Nun ist die nächste Spielerin an der Reihe, deckt die oberste Themenkarte auf und schaut, wie viele Hufeisen darauf abgebildet sind ...

Wenn die Themenkarten aufgebraucht sind, werden sie gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die erste Spielerin mit ihrer Spielfigur auf dem Schachtelrand auf oder über das Startfeld mit den Hufeisen zieht. Diese Spielerin hat gewonnen!

Spielvariante 1) Für Pferdeprofis

Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Schafft es die Spielerin, alle Motive der Themenkarte richtig aufzudecken? Nur dann darf sie mit ihrer Spielfigur auf dem Schachtelrand für jedes Motiv ein Feld vorwärtsziehen. Ansonsten darf sie nicht ziehen. Die Kärtchen werden wieder verdeckt und die Themenkarte wird beiseitegelegt.

Beispiel: Mia hat die Themenkarte 6) „Was gehört zum sicheren Reiten?“ umgedreht. Die vier Hufeisen zeigen ihr, dass sie vier Kärtchen umdrehen darf. Nur wenn Mia es schafft, in einem Zug die vier Kärtchen mit Reithelm, Reitstiefeln, Sattel und Sicherheitsweste aufzudecken, darf sie mit ihrer Spielfigur vier Felder vorwärtsziehen.

Schafft es die Spielerin nicht, alle Motive der Themenkarte richtig aufzudecken? Dann wird die Spielfigur nicht vorwärtsgezogen. Die falsch aufgedeckten Kärtchen werden wieder umgedreht. Die Themenkarte und die richtig aufgedeckten Kärtchen bleiben offen liegen.

Nun ist die nächste Spielerin an der Reihe, sie soll die noch fehlenden Motive finden. Dazu darf sie so viele Kärtchen umdrehen, wie noch Kärtchen fehlen, damit alle Motive für die Themenkarte gefunden werden.

Schafft es die Spielerin, die fehlenden Motive in ihrem Zug aufzudecken, darf sie so viele Felder mit ihrer Spielfigur vorwärtsziehen, wie Hufeisen auf der Themenkarte abgebildet sind.

Beispiel: Emma hat für die Themenkarte 6 vier Kärtchen umgedreht, darunter sind zwei der vier gesuchten Motive: der Reithelm und die Reitstiefel. Ihre Spielfigur bleibt stehen. Als nächste Spielerin ist Nele an der Reihe, die versucht, die zwei fehlenden Motive Sicherheitsweste und Sattel zu finden. Dazu darf sie zwei Kärtchen aufdecken. Da sie die beiden richtigen Motive aufdeckt, darf sie mit ihrer Spielfigur vier Felder vorwärtsziehen.

Schafft es die Spielerin nicht, alle auf der Themenkarte abgebildeten Motive aufzudecken, wird wie oben beschrieben weitergespielt und die nächste Spielerin ist an der Reihe.

Das Spiel endet entweder, wenn

- alle Themenkarten gespielt wurden. Die Spielerin, die dann mit ihrer Spielfigur am weitesten gezogen ist, hat gewonnen!

ODER

- eine Spielerin als Erste auf oder über das Startfeld mit den Hufeisen zieht. Dann hat sie das Rennen gewonnen!

Spielvariante 2) Für Pferdeeinsteigerinnen

Jede Spielerin erhält so viele Themenkarten, dass sie insgesamt neun Motive vor sich liegen hat.

Beispiel: Anna bekommt die Themenkarten 1, 3 und 8 mit jeweils drei Motiven und Leonie die Themenkarten 4 und 6 mit fünf und vier Motiven.

Die Kärtchen werden so auf der Spielfläche verteilt, dass sie nicht übereinanderliegen.

Ihr könnt auch vereinbaren, dass ihr die Kärtchen beim Verteilen erst mit der Bildseite nach oben auslegt. Dann versuchen die Spielerinnen, sich zu merken, wo welche Motive liegen. Anschließend werden die Kärtchen umgedreht.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, die jüngste Spielerin beginnt und deckt ein Kärtchen auf. Sie beschreibt kurz, was auf dem Kärtchen zu sehen ist. Wenn ihr unsicher seid, könnt ihr euch hinten in der Anleitung den kurzen Text zu diesem Motiv vorlesen lassen.

Ist das aufgedeckte Motiv auf einer der Themenkarten der Spielerin zu sehen? Prima, dann nimmt die Spielerin das Kärtchen und legt es vor sich ab.

Ist das aufgedeckte Motiv nicht auf einer der Themenkarten der Spielerin zu sehen? Schade! Dann schauen alle Spielerinnen, wer das Motiv auf seiner Themenkarte vor sich liegen hat. Diese Spielerin bekommt das Kärtchen und legt es vor sich ab.

Hat keine der Spielerinnen die Themenkarte vor sich liegen, auf der das aufgedeckte Motiv zu sehen ist, wird das Kärtchen wieder verdeckt auf die Spielfläche zurückgelegt.

Anschließend ist die nächste Spielerin an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn die erste Spielerin zu den neun Motiven der Themenkarten die passenden Kärtchen vor sich liegen hat. Diese Spielerin ist die Gewinnerin!

Pferde & Ponys



Karte 1: Welche Pferde gibt es?

Es gibt vier Grundtypen von Pferden, die auf verschiedene Urpferdetypen zurückgehen: Warmblüter, Kaltblüter, Vollblüter und Ponys. Bei der Zuordnung zu einem dieser vier Typen geht es nicht, wie man vermuten könnte, um die Körpertemperatur, sondern um die Abstammung und den Körperbau.

Kaltblüter sind freundliche und ruhige Tiere. Die grobknochigen, schweren Pferde können schwere Lasten ziehen und wurden früher in der Landwirtschaft eingesetzt. Heute helfen sie beim Holzrücken im Wald oder als Zugpferde. Sie gehen eher Schritt und sind gelassen.

Vollblüter darf sich ein Pferd nennen, das auf eine rein arabische Abstammung zurückgeht oder einen der drei Stammhengste der englischen Vollblutzucht im Stammbaum nachweisen kann. Sie sind schnell und elegant. Englische Vollblüter werden hauptsächlich für den Rennsport gezüchtet.

Warmblüter sind vielseitig und haben ein freundliches, arbeitswilliges Wesen. Sie sind ruhiger und gelassener als Vollblüter, aber lebhafter als Kaltblüter. Auch beim Körperbau liegen sie als mittelschwere Pferde zwischen den beiden anderen Pferdetypen. Sie sind ideal für die Zucht für den Dressur- und Spring-sport. Bekannte deutsche Warmblutrassen sind Hannoveraner, Trakehner, Westfalen, Holsteiner, Oldenburger, Rheinländer und Württemberger.



Karte 2: Was frisst dein Pferd?

Am gesündesten ist es, wenn Pferde ständig kleine Futter-mengen aufnehmen können, das hält ihren Verdauungstrakt in Bewegung. Deshalb sollten Pferde, die überwiegend in Boxen untergebracht sind, immer Heu zur Verfügung haben. Damit ein Pferd gesund bleibt, sollte der Speiseplan ausgewogen sein.

Gras und **Heu**, das sogenannte Raufutter, bilden die Grundlage ihrer Nahrung. **Kraftfutter** wie Hafer wird zusätzlich gefüttert, vor allem, wenn die Pferde viel arbeiten müssen. Saftfutter wie Äpfel und Karotten dürfen natürlich nicht fehlen.

Und über einen Leckerbissen zwischendurch zur Belohnung freut sich jedes Pferd!

Das wichtigste Kraftfutter ist Hafer. Aber auch Mais und Gerste sind geeignet. Am besten wird das Getreide gequetscht gefüttert, da es dann besser verdaut werden kann. Die Menge und Zusammensetzung des Kraftfutters muss auf das jeweilige Pferd abgestimmt werden.

Statt Kraftfutter können auch **Pellets** gefüttert werden. Das ist eine Art gepresstes Pferdefutter und besteht aus einer Mischung von Raufutter (zerkleinertem Heu) und gemahlenem Getreide. Oft werden den Pellets noch Mineralien und Vitamine zugemischt.

Saftfutter enthält Feuchtigkeit, die zum Beispiel in Gras, **Möhren, Äpfeln, geschälten Bananen**, Rüben und **Rote Beten** steckt. Es versorgt die Pferde mit wichtigen Vitaminen.

Möhren- und Apfelstücke sind auch ein gut geeignetes Leckerli, das es als Belohnung und zur Motivation für das Pferd gibt. Man hält dem Pferd ein Leckerli auf der flachen Hand mit angelegtem Daumen hin!



Karte 3: Wie kommt ein Fohlen zur Welt?

Man erkennt die **trächtige Stute** an ihrem runden Bauch. Es dauert ungefähr elf Monate, bis das Fohlen zur Welt kommt. Vier bis sechs Wochen vor der Geburt schwillt das Euter der Stute an. Vor der Geburt ist sie nervös, läuft unruhig umher und schwitzt.

Fohlen kommen meist nachts zur Welt, denn um diese Zeit fühlt sich die Stute ungestört. Vor der Geburt polstert der Pferdepfleger die Box mit frischem Stroh aus, damit das Fohlen und die Stute es bequem haben. Die Geburt selbst dauert meistens 10 bis 30 Minuten. Nach der Geburt **leckt die Stute ihr Fohlen trocken** und prägt sich seinen Geruch ein.

Ein Fohlen wird ein gutes halbes Jahr lang bis zu fünfzigmal am Tag von seiner Mutter gesäugt. **Stutenmilch** ist sehr nahrhaft, stärkt die Abwehrkräfte des Fohlens und fördert die körperliche Entwicklung.



Karte 4: Wie sieht es im Pferdestall aus?

Aus der Selbsttränke fließt Wasser, wenn das Pferd die Metalllasche herunterdrückt. Pferde müssen sehr viel trinken: etwa 30 bis 45 Liter am Tag. Das sind drei bis fünf Wassereimer!

Ein Salzleckstein sorgt dafür, dass die Pferde genügend Mineralstoffe erhalten.

Das Heu wird vom Boden oder aus einer Heuraufe gefüttert.

Heunetze werden beim Transport von Pferden eingesetzt und mit Haken im Pferdehänger in Höhe des Pferdemauls angebracht. So ist das Heu für die Pferde von allen Seiten erreichbar. Auf dem Reiterhof hat jedes Pferd seine eigene Box. Sie sollte so groß sein, dass das Pferd viel Platz hat, sich zu bewegen. Der Stall muss hell und luftig und natürlich sauber sein. Wichtig ist, dass die Pferde auch in die Boxen anderer Pferde sehen können. An der Tür zur Box steht oft der Name des Pferdes.

Aus dem Futtertrog im Stall fressen die Pferde, wenn sie Hunger haben.



Karte 5: Was benötigst du zur Pflege deines Pferdes?

Jedes Pferd hat seinen eigenen Putzkasten, damit keine Krankheiten von einem zum anderen Pferd übertragen werden.

Vor und nach dem Reiten werden die Hufe sorgfältig ausgekratzt, immer vom Ballen in Richtung Zehen. Mit dem Dorn des Hufauskratzers reinigst du nur die Strahlfurche. Die empfindliche Hufsohle in der Mitte wird mit dem Bürstenende gesäubert. Ein Striegel kann aus Metall, Gummi oder Kunststoff bestehen. Mit kreisförmigen Bewegungen wird die Haut mit dem Striegel massiert und damit grober Schmutz aus dem Fell entfernt.

Anschließend bürstest du mit der Kardätsche den Staub aus dem Fell und bringst es zum Glänzen. Gebürstet wird in die Richtung, in der die Haare liegen. Nach jedem Strich streift man die Kardätsche an dem Striegel ab. Die Mähne des Pferdes wird vorsichtig mit einem breitzinkigen Kamm gekämmt.



Karte 6: Was gehört zum sicheren Reiten?

Viele Reitunfälle könnten durch umsichtiges Verhalten und die richtige Sicherheitsbekleidung vermieden werden.

Reite nie ohne Helm! Der Reithelm schützt deinen Kopf bei einem Sturz vor schweren Verletzungen. Dein Helm muss gut passen, einen guten Seiten- und Nackenschutz und eine Drei-

oder Vierpunktbefestigung haben. Vorschriftsmäßige Reithelme haben ein Prüfzeichen.

Eine **Sicherheitsweste** schützt bei einem Sturz deinen Rücken und Brustkorb. Damit sie gut sitzt, nicht stört und voll funktionsfähig ist, muss sie an deinen Brustumfang und die Länge des Oberkörpers angepasst sein.

Zur Reiterausrüstung gehören auch geeignete **Reitstiefel**. Sie liegen am Fuß eng an und haben einen langen Schaft, damit sie deine Beine schützen. Außerdem helfen die Reitstiefel dir, leichter aus dem Steigbügel herauszukommen.

Sattel und Zaumzeug müssen einem Pferd gut passen, sonst können Druckstellen entstehen. Je nach Reitsport gibt es verschiedene Sättel. Westersättel eignen sich zum Beispiel gut für lange Ritte, da sie sehr bequem sind. Es gibt außerdem spezielle Dressursättel.



Karte 7: Wie pflegst du dein Pferd richtig?

Mit einem Striegel aus Gummi, Metall oder Kunststoff werden bei der Pferdepflege mit **kreisförmigen Bewegungen grober Schmutz** und **Staub** aus dem Pferdefell **entfernt**.

Der **Kopf des Pferdes** wird vorsichtig mit einer kleinen, weichen Bürste gesäubert. Für die Augen und Nüstern benutzt man einen feuchten Schwamm.

Vor und nach dem Reiten werden die **Hufe sorgfältig ausgekratzt**, immer vom Ballen in Richtung Zehen. Mit dem Dorn des Hufauskratzers reinigst du nur die Strahlfurche. Die empfindliche Hufsohle in der Mitte wird mit dem Bürstenende gesäubert. Mit einem Schlauch kannst du dein Pferd vorsichtig **abspritzen**, wenn es sehr geschwitzt hat. Ansonsten reibst du es nach dem Reiten mit einem feuchten Schwamm ab.



Karte 8: Was macht dein Pferd auf der Koppel?

Zwei Pferde, die auf der Weide oder in einem Auslauf stehen und einander genüsslich kraulen, zeigen damit Freundschaft und gegenseitiges Verständnis. Dies ist die sogenannte soziale Fellpflege – die **Tiere bekabbern sich gegenseitig**, um ihr Fell zu pflegen und so zu zeigen, dass sie sich mögen.

Ein Pferd, das sich wohlfühlt, **wälzt** sich zufrieden **auf dem Boden der Koppel**. Beim Wälzen reibt das Pferd Kopf, Hals, Rücken und Seiten heftig und oft mit wohligerem Brummen auf dem Boden.

Dabei lösen sich lose Haare, abgestorbene Hautzellen, Ungeziefer und Schmutz von der Haut oder werden im Schlamm eingebacken. Wenn das Pferd aufsteht, schüttelt es sich kräftig und schleudert lose Partikel, Nässe, Sand oder Schnee wieder aus dem Fell. So wird das Fell aufgelockert und liegt danach wieder im natürlichen Haarstrich.

An der **Tränke** löschen die Pferde auf der Weide ihren Durst. Pferde müssen mit 30 bis 45 Litern am Tag viel trinken.



Karte 9: Wo setzt man Pferde heute ein?

In vielen Gegenden werden Pferde als **Packpferde** eingesetzt, die schwere Dinge transportieren; bei uns zum Beispiel beim Wanderreiten. Dazu muss das Pferd trainiert werden, damit es Ausdauer bekommt und die langen Strecken schafft. Das Pferd wird an Hindernisse im Gelände, wie Bachläufe, gewöhnt und daran, sich bergauf und bergab fortzubewegen. Auch auf stark befahrenen und lauten Straßen muss es, ohne zu scheuen, laufen können.

Für **Kutschfahrten** werden Pferde mithilfe eines Geschirrs angespannt. Wenn ein Pferd vor eine Kutsche gespannt ist, nennt man das Einspanner. Es können aber auch vier oder mehr Pferde vor einer Kutsche laufen. Kutschen gibt es heute fast nur noch zu festlichen Anlässen, wie zum Beispiel Hochzeiten.

Früher trieben **Cowboys** riesige, verwilderte Rinderherden zusammen und markierten die Tiere mit Brandzeichen. Heute gibt es nicht mehr so viele Cowboys wie früher, die auf Rinderherden aufpassen. Sie halten mithilfe von Pferden die Herden zusammen und fangen ausgerissene Tiere mit dem Lasso wieder ein.

Die sogenannte berittene Polizei setzt **Pferde bei der Polizeiarbeit** ein. Die Reiter sitzen erhöht und können so ein großes Gebiet überwachen, zum Beispiel bei großen Veranstaltungen. Wenn bei Fahndungen Autos im schwer zugänglichen Gelände nicht mehr fahren können, werden Pferd und Reiter eingesetzt. Die Pferde werden speziell ausgebildet, sie müssen sich problemlos von verschiedenen Personen reiten lassen. Außerdem müssen sie gesund sein und eine kräftige Statur haben.



Karte 10: Wie bewegt sich dein Pferd?

Schritt, Trab und Galopp sind die drei Grundgangarten des Pferdes. Im Schritt können sich Pferde praktisch den ganzen

Tag lang fortbewegen, ohne wirklich zu ermüden. Trab und Galopp kosten mehr Kraft und dienen daher eher einer kurzfristigen, schnellen Fortbewegung.

Schritt ist die langsamste Gangart des Pferdes. Du kannst bei einem entspannten Pferd das Tock-Tock-Tock-Tock der Hufe im gleichmäßigen Takt auf dem Asphalt hören. Ein Pferd legt im Schritt ungefähr sechs bis sieben Kilometer in der Stunde zurück.

Trab ist schneller als Schritt und langsamer als der Galopp. Wenn das Pferd trabt, tun zwei gegenüberliegende Beinpaare jeweils genau das Gleiche, wodurch eine schwingvolle, raumgreifende Bewegung entsteht. Im Trab läuft ein Pferd ungefähr 14 bis 18 Kilometer in der Stunde.

Galopp ist die schnellste Gangart des Pferdes. Im Galopp ist erst ein Bein am Boden, dann folgen gemeinsam das zweite und dritte Bein und zuletzt das vierte Bein. Den Abschluss bildet die sogenannte Schwebephase. Galopp bringt den Reiter in eine Art Schaukelbewegung und ist deswegen leichter zu reiten als Trab. Rennpferde legen im Galopp bis zu 70 Kilometer in der Stunde zurück.

Spielidee: Kai Haferkamp
Illustrationen: Stefan Lohr
Grafik: Oliver Freudenreich
und Sandra Freudenreich
Redaktion: Jutta Wenske

© 2012 TESSLOFF VERLAG
Nürnberg
All rights reserved.
www.tessloff.com
www.wasistwas.de

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Artikelnummer 712563

Weitere Spiele mit **WAS IST WAS JUNIOR**:



**Das feuerwehrstarke
Wissensspiel**

Ab 5 Jahre
Art.-Nr. 712556



**Das piratenstarke
Wissensspiel**

Ab 5 Jahre
Art.-Nr. 712549



**Quiz - ohne Lesekenntnisse
spielbar!**

Ab 4 Jahre
Art.-Nr. 680275