



4-Minuten-Posten: Maulwurf-Memory

Ablauf:

- Im Maulwurf-Memory-Feld sind 24 blaue Becken verteilt. Unter jedem Becken ist ein Gegenstand versteckt. Von jedem Gegenstand gibt es 2 gleiche (total 12 Paare).
- Auf das Startzeichen des Richters übergibt Kind Nr. 1 den angeleiteten Hund dem Postenhelfer und begibt sich ins Maulwurf-Memory-Feld. **Es hebt 1 Becken in die Höhe und legt es neben dem Gegenstand, der unter dem Becken versteckt ist, auf den Boden.** Dann hebt es ein zweites Becken in die Höhe, damit seine Mannschaftskollegen den Gegenstand sehen können. Jetzt deckt es beide Gegenstände wieder mit den Becken zu, übernimmt den Hund vom Postenhelfer und rennt mit Hund 1x um das Maulwurf-Feld herum.
- **Sobald Kind Nr. 1 am Maulwurf-Frottiertuch in der ersten Ecke vorbeigerannt ist**, übergibt Kind Nr. 2 den Hund dem Postenhelfer und hebt im Feld 2 Becken in die Höhe etc.
- Wenn ein Kind zwei gleiche Gegenstände aufgedeckt hat, kehrt es beide Becken um und legt die Gegenstände hinein (**Wichtig: Gegenstände müssen an Ort IM Becken platziert werden**). Dann darf dieses Kind erneut 2 Becken umkehren (wie beim richtigen Memory-Spiel).
- Nach Ablauf der Zeit begeben sich alle Kinder zum Postenhelfer und beantworten die Schätz-Frage.

Ziel: In der vorgegebenen Zeit (3 Min 40 Sekunden) möglichst viele Paare zu finden

Hunde: An der Leine

Bewertung: 1 Punkt pro gefundenes Memory-Paar (Gegenstände müssen IM Becken liegen, sonst zählen sie nicht); Schätzfrage: Je näher bei der richtigen Lösung, desto mehr Punkte



4-Minuten-Posten: „Agility-Zeit-Fehler-Aus“

Ablauf:

- Alle 3 Teams befinden sich mit angeleiteten Hunden im **Start-Feld**.
- Auf das Startzeichen des Richters absolviert Team Nr. 1 den nummerierten Agility-Parcours in korrekter Reihenfolge.
- Sobald **ein Fehler oder eine Verweigerung** passiert, muss das Team ins **Ziel-Feld** springen und dort den Hund am Halsband festhalten. Dann gibt der Richter für Team Nr. 2 den Start frei. Team Nr. 1 wechselt danach wieder ins **Start-Feld**. Macht Team Nr. 2 einen Fehler, kommt Team Nr. 3 an die Reihe, dann wieder Nr. 1 etc.

Ziel: Während **3 Minuten und 45 Sekunden** so viele Hindernisse zu absolvieren als möglich

Hunde: Ohne Leine. Der Hund trägt zwingend ein Halsband! Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten während dem Parcours, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

Pro korrekt absolviertes Hindernis = 1 Punkt
Pro Kontaktzone = 1 Punkt
Ganzer Parcours fehlerfrei = + 5 Bonus-Punkte

Fehler/Verweigerungen:

Der Richter pfeift, wenn...
...der Hund am Hindernis vorbeirent
...der Hund eine Stange reißt
...der Hund eine Kontaktzone nicht berührt
...der Hund aus dem Tunneleingang wieder herauskommt
...der Hund ein falsches Hindernis überquert
...der Hund den Slalom falsch einfädelt oder im Slalom Fehler macht
...der Hund sich im Ring versäubert



4-Minuten-Posten: „Shopping-Queen“

Ablauf:

- Alle 3 Teams befinden sich mit angeleiteten Hunden am Start
- **6 verschiedene Wege führen in den Kleiderladen** (Spiegel, Shopping, Garderobe, Catwalk, Auto, Expresskasse).
- Kind Nr. 1 würfelt und absolviert mit dem Hund den entsprechenden Weg.
- Am Ende des Weges begibt sich Kind Nr. 1 in den Kleiderladen, nimmt ein Kleidungsstück mit, **drückt auf die Klingel** und geht am Rand des Wettkampfringes retour zum Start.
- Kind Nr. 2 darf bereits würfeln, wenn Kind Nr. 1 auf dem Weg in den Kleiderladen ist, **aber erst starten, wenn Kind Nr. 1 die Klingel drückt.**
- Während 2 Minuten hat die Mannschaft Zeit, so viele Kleidungsstücke wie möglich zu sammeln.
- **Nach Ablauf der 2 Minuten begeben sich alle Kinder sofort ins Startfeld (die Zeit wird nicht angehalten!),** binden die Hunde an und 1 Kind (Mannschaft entscheidet, wer) zieht innerhalb von 1 Minute so viele Kleidungsstücke an als möglich. Nach insgesamt 3 Minuten wird abgebrochen.

Ziel: Möglichst viele Kleidungsstücke aus dem Laden zu holen und einem Kind anzuziehen

Hunde: An der Leine. Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten als Hilfe, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

- Die gewürfelte Augenzahl entspricht der Punktzahl für diesen Weg.
- Pro Accessoire: 1 Punkt
- Pro Oberteil: 2 Punkte
- Pro Unterteil: 3 Punkte

Wichtig: Die Accessoires und Kleider müssen korrekt angezogen sein, sonst zählen sie nicht!

4-Minuten-Posten: „Caran d’Ache“

Ablauf:

- Alle 3 Teams befinden sich mit angeleiteten Hunden am Start. Beim Start liegt ein Farben-Würfel, und **3 Farb-Bahnen (rot, grün, gelb)** führen vom Start zum Ziel.
- Kind Nr. 1 würfelt und absolviert die entsprechende Farb-Bahn. Im Ziel liegen diverse Gegenstände. **Das Kind trägt den Gegenstand entweder selber retour** und legt ihn in die entsprechend farbige Kiste, **oder aber es motiviert den Hund, den Gegenstand zur Kiste (bis über die Linie am Boden) zu tragen.**
- Kind Nr. 2 darf bereits würfeln, wenn Kind Nr. 1 die Bahn absolviert, aber erst starten, wenn der Gegenstand von Kind Nr. 1 in der Kiste liegt.
- Die Kinder haben **3 Minuten und 40 Sekunden** Zeit, um möglichst viele Gegenstände in den Kisten zu versorgen.
- Am Schluss beantwortet die Mannschaft gemeinsam die Schätzfrage.



Ziel: Nach Ablauf der Zeit möglichst viele Gegenstände in den Kisten zu haben.

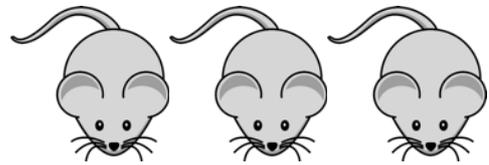
Hunde: An der Leine. Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten als Hilfe, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

- Pro absolvierte Bahn = 2 Punkte
- Trägt das Kind den Gegenstand zur Kiste = 1 Punkt
- Trägt der Hund den Gegenstand zur Kiste = 2 Punkte

Wichtig: Lässt der Hund den Gegenstand unterwegs fallen, gibt das 0 Punkte und das Kind muss den Gegenstand selber retour nach hinten bringen und ohne Gegenstand wieder an die Würfelstation kommen.

Mini-Posten: „Mäuse-Plage“



Ablauf: Die Teams entscheiden selber, wer welche der 3 Teilaufgaben übernimmt. Team 1 und Team 2 sind gleichzeitig während 2 Minuten aktiv, dann hat das dritte Team total 45 Sekunden Zeit für seinen Posten.

- Team 1: Transportiert möglichst viele Mäuse von A nach B. Pro Weg darf nur 1 Maus in der Mausefalle mitgenommen und im Behälter im Ziel deponiert werden. Die Mausefalle wird vom Kind getragen, der Hund ist angeleint.
- Team 2: In einem eingezäunten Feld von rund 3x3 Meter liegen mehrere Mäuse. Ziel ist, dass das Kind den Hund motivieren kann, selber in das Feld zu gehen und die Mäuse zu apportieren. Das Kind darf das eingezäunte Feld nicht betreten, sondern bleibt beim Eingang stehen und motiviert seinen Hund von dort aus. **Es dürfen keine Gutzis benutzt werden!**
- Team 3: Ziel ist, den Hund „Vorant“ in das Mausloch zu schicken. Dabei kann das Kind wählen, aus welcher Distanz es den Hund schicken will: Je grösser die Distanz, desto mehr Punkte. **Es dürfen weder Gutzis noch Spielzeuge in das Mausloch geworfen werden.** Das Kind kann den Hund während den 45 Sekunden beliebig oft in das Mausloch schicken. Am Schluss zählt jedoch nur die weiteste Distanz.

Ziel: Möglichst viele Mäuse zu fangen und den Hund aus möglichst weiter Distanz ins Mausloch zu schicken

Hunde: Team 1 Hund an Leine, Team 2 und Team 3 Hund ohne Leine

Bewertung:

- Team 1 + Team 2: Pro transportierte / apportierte Maus = 1 Punkt
- Bei Team 1 zählen nur diejenigen Mäuse, die bei Zeitablauf im Behälter bei Punkt B liegen
- Bei Team 2 zählen nur diejenigen Mäuse, die der Hund über die Linie am Boden trägt
- Team 3: Punktzahl abhängig von Distanz, über die der Hund ins Mausloch geschickt wird

Mini-Posten: „Am Hallwilersee“



Ablauf:

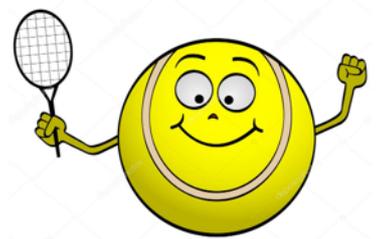
- Am Hallwilersee gibt es zu viele Schwäne! Deshalb muss man den brütenden Schwänen Eier wegnehmen, damit es nicht zuviel Nachwuchs gibt.
- Alle Kinder befinden sich mit den angeleinten Hunden im **Start-/Zielfeld**.
- **5 unterschiedliche Wasserwege** (Fischtreppe, Freibad, Schiffsteg, Wasserzoo, Biotop) führen zum brütenden Schwan im Nest. Kind Nr. 1 wählt selber einen Weg, geht zum Schwan, nimmt 1 Ei aus dem Nest und legt es in den Sammelbehälter hinter den Schwan. Dann kehrt es auf der signalisierten Strecke am Rand des Wettkampfringes ins Zielfeld zurück. Erst wenn es die Linie übertreten hat, darf Kind Nr. 2 starten.
- Welche Wasserwege zum Schwan gewählt werden, steht den Kindern offen. Es darf aber nie 2x direkt nacheinander der gleiche Weg benutzt werden.

Ziel: Während **2 Minuten und 45 Sekunden** möglichst viele Punkte bei den Wegen zu holen und möglichst viele Schwanen-Eier zu sammeln.

Hunde: An der Leine. Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten als Hilfe, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

- 1 - 5 Punkte, abhängig vom gewählten Weg
- 1 Punkt pro Schwanenei im Sammelbehälter
- + 10 Bonuspunkte, falls jeder der 5 Wege mindestens 2x gemacht wurde von der Mannschaft



Mini-Posten: „Roger Federer Fanclub“

Ablauf:

- Roger Federer hat seine Sporttasche vergessen! Diese muss ihm raschmöglichst auf den Tennisplatz gebracht werden.
- Alle Kinder befinden sich mit den angeleiteten Hunden im **Start-/Zielfeld**.
- Der Posten besteht aus 3 identischen Teil-Sequenzen. Jedes Kind absolviert eine davon 1x. Die Zeit wird dabei nicht angehalten.
- Auf's Startkommando begibt sich Kind Nr. 1 zum Center-Court Nr. 1, zieht die Tennisschläger-Schuhe an und nimmt die Sporttasche in die Hand, durchquert mit dem Hund die Tore 1+2 und deponiert Tennisschläger-Schuhe und Sporttasche auf dem Center-Court Nr. 2. Dann geht es retour ins Zielfeld.
- Jetzt geht Kind Nr. 2 zum Center-Court Nr. 2, zieht Schuhe an und trägt Tasche durch die Tore Nr. 3+4 zum Center-Court Nr. 3; dann kehrt es ins Zielfeld zurück.
- Kind Nr. 3 begibt sich zum Center-Court Nr. 3, durchquert mit Schuhen und Tasche die Tore Nr. 5+6, deponiert Schuhe + Tasche im Center-Court Nr. 2 und kehrt ins Zielfeld zurück.
- **Jetzt nimmt jedes Kind 2 Bälle aus der Mini-Sporttasche** und wirft diese nach vorne in den Behälter.
- Danach beantwortet die Mannschaft die Schätzfrage des Postenhelfers.

Ziel: Die Sporttasche innerhalb von **maximal 2 Minuten** über alle Center-Courts zu tragen, möglichst viele Tennisbälle in den Behälter zu werfen und die Schätzfrage gut zu beantworten.

Hunde: An der Leine.

Bewertung:

- Jedes der 6 Tore gibt die entsprechende Punktzahl (Tor 1 = 1 Punkt, Tor 2 = 2 Punkte etc.)
- Punkte pro Ball, den das Kind im Behälter versenken kann
- Schätzfrage: Je näher bei der richtigen Lösung, desto mehr Punkte.



Mini-Posten: „Osternest“

Ablauf:

- Der Posten besteht aus 3 Sequenzen. Jedes Team absolviert eine Sequenz 1x; die Kinder können selber entscheiden, wer was macht.
- Ziel ist, die 3 Sequenzen so schnell als möglich zu absolvieren (**Maximal-Zeit: 3 Minuten**)
- Kind Nr. 1 startet, lässt den Hund auf dem Teppich warten, nimmt den Osternest-Hut von der Stange, setzt ihn auf den Kopf und macht Sequenz Nr. 1. Am Schluss deponiert es den Hut auf der Hutstange.
- Kind Nr. 2 wartet beim Start der Sequenz 2, nimmt den Hut von der Hutstange, setzt ihn auf den Kopf und macht mit Hund Sequenz 2. Am Schluss deponiert es den Hut auf der Hutstange.
- Kind Nr. 3 wartet beim Start der Sequenz 3, nimmt den Hut von der Hutstange, setzt ihn auf den Kopf und macht mit Hund Sequenz 3. Sobald es am Schluss den Hut auf die Hutstange legt, wird die Zeit angehalten.

Ziel: Den Parcours so schnell als möglich zu machen, ohne dass der Osterhase oder ein Osterei aus dem Osternest-Hut fällt! (Fällt etwas raus, wird es liegen gelassen)

Hunde: Sequenz 1 und 3 können auf Wunsch frei oder an der Leine gemacht werden, bei der Sequenz 2 wird der Hund zwingend ohne Leine geführt. Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten als Hilfe, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

- Die Mannschaft mit der schnellsten Zeit gewinnt
- Pro Osterei, das aus dem Nest fällt = + 5 Sekunden Strafzeit
- Pro Osterhase, der aus dem Nest fällt = + 10 Sekunden Strafzeit
- Mannschaften, die innert 3 Minuten nicht alle 3 Sequenzen fertig haben, erhalten 1 Min Strafzeit



Mini-Posten: „Jubiläums-Abrufen“

Ablauf:

- Abrufübung durch 3 kurze Tunnels, die nebeneinander stehen. Auf dem einen Tunnel steht die Zahl 2, auf dem anderen Tunnel die Zahl 5, in der Mitte befindet sich das „Pech-Tunnel“.
- **Zeit: 2 Minuten und 45 Sekunden**
- Der Postenhelfer stellt der Mannschaft eine Frage und gibt zwei Antworten zur Auswahl (Antwort a = Tunnel 2, Antwort b = Tunnel 5).
- Die Mannschaft kann sich besprechen (der Postenhelfer gibt die Lösung nicht bekannt!), dann hält der Postenhelfer den Hund von Kind Nr. 1 an einer kurzen Leine fest, Kind Nr. 1 springt hinter die Tunnels, steht mit beiden Füßen auf den Schemel, hält sich mit beiden Händen an den Stangen fest und ruft den Hund entweder durchs 2er- oder 5er-Tunnel ab (je nach dem, welche Antwort nach Ansicht der Mannschaft richtig ist). Dann kommt das Team sofort retour ins Startfeld.
- Sobald Kind Nr. 1 wieder im Startfeld ist, stellt der Postenhelfer die 2. Frage, und Kind Nr. 2 ruft den Hund durch die Tunnels ab.

Ziel: Innerhalb von **2 Minuten und 45 Sekunden** möglichst viele Fragen richtig beantworten und den Hund durch das richtige Tunnel abrufen

Hunde: Werden vom Postenhelfer an einer kurzen Leine gehalten oder (wenn nötig) an Schlepplleine

Bewertung:

- Pro richtige Antwort der Mannschaft = **+ 1 Punkt**
- Wird die Frage richtig beantwortet und der Hund durch das richtige Tunnel abgerufen = **+ 2 Punkte**
- Durchquert der Hund das mittlere „Pech-Tunnel“ = **minus 1 Punkt**

Achtung:

- Wird die Frage richtig beantwortet und der Hund durch das falsch Tunnel abgerufen = 0 Punkte
- Wird die Frage falsch beantwortet und der Hund durch das falsche Tunnel abgerufen = 0 Punkte
- Wird die Frage falsch beantwortet und nimmt der Hund per Zufall das richtige Tunnel = 0 Punkte

Mini-Posten: „Hup Hup Hurra“



Ablauf:

- Ein nummerierter HoopAgi-Parcours mit Bögen und Tunnels ist aufgestellt
- Die Hunde werden im Startfeld angebunden
- Aufs Kommando des Postenhelfers beginnt die Zeit zu laufen, und die Kinder können den Parcours briefen (sie entscheiden selber, wie lange sie briefen wollen) - anschliessend absolviert Kind Nr. 1 mit seinem Hund den Parcours, dann Kind Nr. 2, dann Kind Nr. 3 (jedes Kind nur 1x).

Ziel: Die Mannschaft, die den Parcours in der schnellsten Zeit absolviert, gewinnt.
Die Maximal-Zeit beträgt **2 Minuten 45 Sekunden**.

Hunde: Ohne Leine. Das Kind darf ein Spielzeug oder einen (geschlossenen!) Futterbeutel in der Hand halten als Hilfe, nicht aber einzelne Gutzis.

Bewertung:

- Fehler und Verweigerungen müssen korrigiert werden (alle Hindernisse müssen korrekt absolviert werden).



Mini-Posten: „Jetzt isch tsch tsch“

Ablauf: Der Posten besteht aus 3 Sequenzen. Jedes Team absolviert eine Sequenz 1x; die Kinder können selber entscheiden, wer was macht. Pro Sequenz = 40 Sekunden Zeit. **Zu Beginn nimmt jedes Kind die Startposition bei seiner Sequenz ein.**

Team 1: Rasch mit dem Auto in die Metzgerei einkaufen gehen! Der Hund steigt in den Wagen und wird vom Kind maximal 10 Meter weit gezogen. Das Kind trägt zusätzlich einen Einkaufskorb. **Jedes Team startet mit 5 Hamburgern im Einkaufskorb.** Pro 2 Meter Fahrt erhält das Team einen weiteren Hamburger in den Einkaufskorb. Am Schluss lässt das Kind den Hund aus dem Wagen aussteigen und übergibt den Korb an Team 2
= Springt der Hund aus dem Wagen = Abbruch und weiter mit Team 2.

Team 2: Jetzt muss das Fleisch auf den Grill! Das Kind bringt jedes Stück einzeln mit der Grillzange zum Grill - und zwar ohne Hund: Dieser muss die Einkäufe bewachen und wird dazu vor einem Futternapf angebunden. **Jedes Mal, bevor Kind Nr. 2 mit einem Hamburger zum Grill läuft, legt es ein Gutzi in den Futternapf**, das der Hund aber während der ganzen Zeit, in dem das Kind die Hamburger auf den Grill bringt, **nicht fressen** darf.

Team 3: Service für die Gäste! Kind Nr. 3 bringt die Hamburger einzeln vom Grill mit der Grillzange zu den verschiedenen leeren Tellern und geht jedes Mal durch die Lampion-Gasse (gemeinsam mit dem Hund, dieser wird an der Leine geführt)

Ziel: Am Schluss in möglichst vielen Tellern einen Hamburger zu haben

Hunde: Team 1 (Auto) ohne Leine; Team 3 mit Leine

Bewertung:

Team 1: Maximal 20 Punkte (2 pro Hamburger)
Team 2: Pro Hamburger, der vorne auf dem Grill liegt: + 2 Punkte
Pro Gutzi, das der Hund NICHT frisst: + 3 Punkte
Pro Gutzi, das der Hund frisst: – 3 Punkte
Hamburger fällt von der Grillzange zu Boden: – 2 Punkte
Team 3: Pro Hamburger, der auf dem Teller liegt: + 2 Punkte
Hamburger fällt von der Grillzange zu Boden: – 2 Punkte