

# Mit den Alpakas in den Anden

Dieses Spiel eignet sich zur Umsetzung auf einer großen Weide oder in einer Reithalle in Form eines Parcours, der mit Führtieren begangen werden kann. Die Tiere müssen halfterfähig sein und gelernt haben, dass das Führen auch durch fremde Menschen eine positive Erfahrung ist. Es ist förderlich, die Anzahl von Stationen und Hindernissen an die Kondition von Mensch und Tier anzupassen.

Das Herstellen und Aufbauen der einzelnen Stationen und Hindernisse kann wunderbar im Rahmen von tiergestützten Angeboten integriert werden.

Es wird dabei ein Würfel-Wächter bestimmt, der einen großen Schaumstoffwürfel für jeden Mitspieler würfelt und die Punktezahl für alle sichtbar mit seinen Fingern anzeigt. Jeder Spieler geht mit seinem Lama bzw. Alpaka entsprechend der Punktezahl des Würfels über den Parcours. Nicht die Schnelligkeit, vielmehr das Zusammenspiel von Mensch und Tier ist hier das Ziel.



## Der Anden-Höhensteg

Mensch und Tier balancieren über einen erhöhten Holzsteg. (1 Feld vor)

## Die Himmelstreppe

Neuweltkameliden können sehr gut Treppen steigen und gehen gemeinsam mit ihrem Menschen über ein mehrstufiges Podest. (2 Feldervor)



## Der Anden-Tunnel

Mensch und Tier durchschreiten einen Tunnel aus Holz und Stoffen. (1 Feld vor)



## Die Flussüberquerung

Mensch & Tier überqueren auf einer Brücke einen Fluss. (1 Feld vor)



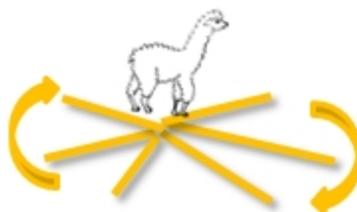
## Der Wasserlauf

Der Gang im niedrigen Wasser mit runden Steinen ist eine kippelige Angelegenheit. Mensch und Tier gehen über eine schwankende Wippe. (1 Feld vor)



## Die Wasserstelle

Trinkwasser für Mensch und Tier: Für die Tiere steht ein Wasserbecken zur Verfügung. Die Menschen müssen an dieser Stelle einen Becher Wasser austrinken. (1 Runde warten)



## Die Pforte des Inka-Tempels

Mensch und Tier durchqueren ein Tor mit bunten Plastik-Lamellen. (1 Feld vor)



## Vom Kondor gesichtet

Der Schatten des großen Vogels fällt auf Mensch und Tier. (3 Feldervor.)

## Grasland-Pfad

Mit Hilfe von 4 Pylonen bzw. Gras-Deko wird ein Slalompfad aufgebaut, den Mensch und Tier bewältigen. (4 Felder vor)



## Weiden

Die Tiere brauchen Zeit zum Weiden. (1 Runde warten)



## Wiederkäuen

Die Tiere brauchen Zeit zum Wiederkäuen. (1 Runde warten)



## Die Kehrtwende im Hochgebirge

Mit Hölzern wird auf dem Boden eine Spitzkehre gelegt, wo die Menschen und Tiere rückwärts reingehen und dann vorwärts weitergehen.

## Der Wind-Kreisel

Der starke Wind im Hochgebirge hat Mensch und Tier verwirrt. Sie drehen sich einmal im Kreis und bewältigen dabei Stock und Stein. (1 Feld zurück)