

Wieso Familien aus Haselünne ein Spiel mit Ratten entwickelten

Von [Daniel Gonzalez-Tepper](#)



Durften das von zehn Haselünner Familien neu entwickelte und gebaute Spiel „Rattenfänger von H.“ ausgiebig testen: (v.l.) Pepe (6), Mattis (7), Moritz (8) und Jannik (9). Foto: Lars Schroer

Zehn Familien aus Haselünne haben ein Spiel entwickelt, bei dem Kinder Ratten und Mäuse aus Stoff auf eine Wand werfen müssen. Wie kam es zu der Idee und dem ehrenamtlichen Engagement für den Korn- und Hansemarkt?

„Drei, zwei, eins: Los!“ Pepe, Mattis, Moritz und Jannik können es kaum erwarten, das neue Spiel zu testen. Die vier [Haselünner Jungs](#) im Alter von sechs bis neun Jahren haben graue und weiße Stoff-Ratten und -mäuse in der Hand. Auf das Kommando „Los!“ werfen sie die Stofftiere in Richtung einer Holzwand. An der sind Fallen für „echte“ Mäuse und Ratten angebracht.

Ziel der vier Kinder ist, die Fallen zu treffen, sodass der Federmechanismus auslöst und zuschnappt. Wessen Ratte oder Maus bei fünf Versuchen am häufigsten an den Fallen hängen bleiben, hat das Duell gewonnen.



Nur wenn die Stoffratten und -mäuse an den zuklappenden Fallen hängen bleiben, gibt es einen Punkt beim Spiel „Rattenfänger von H.“. Foto: Lars Schroer

Mit entwickelt haben das Spiel Familie Rohe und Bergemann. „Wir sind seit Kindesbeinen Besucher und Fans des [Korn- und Hansemarktes](#). Und unser Traum war immer, einmal aktiv am Markt teilzunehmen“, sagen Andrea Rohe und Linda Bergemann. Weil ihre vier eingangs genannten Jungs jetzt in einem perfekten Alter für ein solches Vorhaben seien, wurden die Planungen im Frühjahr intensiviert.

Idee überzeugte den Vorstand des Vereins Korn- und Hansemarkt

Doch es musste eine zündende Idee her. Denn es galt, den [Vorstand des Vereins Korn- und Hansemarkt](#), der das Fest alle zwei Jahre ausrichtet, zu überzeugen. „Wir haben uns dann an die [Pestgasse erinnert](#), die es 2010 auf dem Korn- und Hansemarkt gab. Dabei spielten Mäuse und Ratten eine Rolle, die früher mehr oder weniger fest zum Haselünner Stadtbild gehörten“, berichten die beiden Freundinnen. Gemeinsam mit ihren Männern haben sie die Idee verfeinert. Weil es ein Spiel für Kinder beim Korn- und Hansemarkt noch nie gab, stimmte der Vorstand zu.



Das Spannen der Mäusefallen übernehmen natürlich die Erwachsenen. Die spielenden Kinder werden jederzeit unter Aufsicht sein. Foto: Lars Schroer

Insgesamt zehn Familien an der Umsetzung beteiligt

Als Linda Bergemann und Andrea Rohe im Freundes- und Verwandtenkreis auf die Suche nach Mitstreitern gingen, war die Resonanz groß. Insgesamt zehn Familien mit mehr als 20 Kindern im Alter von einem bis 19 Jahre sagten ihre Hilfe zu.

Bei einem Treffen Anfang Mai wurden „Ausschüsse“ gebildet, um die Arbeit zu verteilen. Überwiegend die Väter übernahmen den „Bauausschuss“, der sich um und den Bau des Spiels und die Materialien dafür kümmerte. In der Verwandtschaft fand Christian Rohe alte Eichenbretter, die mehrere Jahrzehnte alt sind. Die Ratten- und Mäusefallen fanden sie in Baumärkten. Gar nicht so einfach sei es gewesen, ausreichend Stoffratten und -mäuse zu besorgen. Im Internet wurden die Familien schließlich fündig.



Insgesamt zehn Familien aus Haselünne waren an der Entwicklung und dem Bau des Spiels „Rattenfänger von H.“ beteiligt. Die Betreuung des Standes während des Korn- und Hansemarktes teilen sie sich auf. Foto: Sammlung Linda Bergemann

Um die passende Dekoration des Marktstandes hat sich der „Dekoausschuss“ gekümmert, um kleine Präsente für die Teilnehmer der „Gewinnausschuss“. So viel sei verraten: Als Trostpreis gibt es „weiße Speckmäuse“, also eine Süßigkeit, die viele aus der Kindheit kennen dürften.

Zwei zusätzliche Spielangebote für wartende Eltern entwickelt

Zu guter Letzt gibt es noch eine „Glücksspielgruppe“, die Ideen entwickelte, mit denen die wartenden Eltern unterhalten werden können. Die Erwachsenen dürfen mit einem Holzwürfel knobeln, auf dem auf einer Seite eine Maus eingefräst wurde (wer sie würfelt, hat verloren).



Für die Eltern beziehungsweise Erwachsene hat die Gruppe einen Würfel herstellen lassen, bei dem es auf einer Seite eine Ratte gibt. Wer sie würfelt, hat das Spiel verloren. Foto: Linda Bergemann

Außerdem gibt es ein Kartenspiel mit mittelalterlichen Motiven, bei dem die Teilnehmer darauf wetten müssen, ob die nächste Karte höher oder niedriger ist. Die Betreuung des Spielstandes während des Marktes teilen sich die zehn Familien auf. Die Kinder werden immer unter Aufsicht sein. Und nur Erwachsene übernehmen das Spannen der Fallen.