

So sind wir!

«Auf den Hund gekommen»

Nicola und Bettina entwerfen zusammen spannende Hundespiele, testen sie, Philipp, Marko und Giulia setzen sie zusammen und bieten diese nun zum Verkauf an. Wie kam es zu dieser Idee, wie wurde sie umgesetzt und wie wird sie nun vermarktet – all dies erfahren Sie in diesem Artikel!



Zuma – motiviert auf der Suche nach einem Goodie


**Institution
Barbara Keller**
Für Menschen mit einer Behinderung.



Direktbestellung Hundespiele
(auch für schlaue Katzen) und
Video «Zuma zeigt wie's geht»

Institution Barbara Keller
Im Gütsch 2, CH-8122 Binz
Telefon 044 982 15 00
info@barbara-keller.ch
www.barbara-keller.ch

Idee

Ich sitze mit Nicola (Fachperson Produktion) und Marko (Mitarbeitender IBK) am Tisch und höre gespannt zu, wie alles begann: Inspiriert wurde Bettina (Leitung Arbeit) von der Fernsehsendung «Die Höhle der Löwen». In dieser Kultsendung auf VOX werben Gründerinnen und Gründer für neue Produkte und Dienstleistungen, um die Löwen als Investoren für das eigene Start-up gewinnen zu können.

Umsetzung

Das können wir auch, dachten sie sich und schon ging's ans Testen. Mit einem Laser-Cutter wurden drei verschiedene Prototypen erstellt. Unter anderen Hunden war auch Mila, die Hündin der IBK, als Testerin aktiv: bei ihr konnten sie schon bald erkennen, ob die Spielideen auch wirklich gut waren. Und dann die Frage nach dem Material! Welches Holz ist «bissfest» genug für scharfe Hundezähne, wie müssen die Hölzer verleimt werden, welche

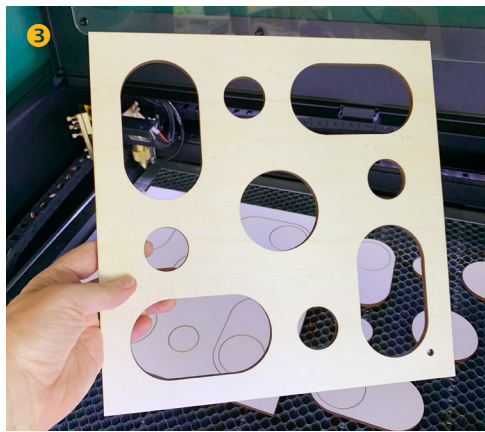
Schreinerei ist bereit, uns das Grund-Material zu liefern, wie können wir das Ganze publik machen? Viele Fragen, auf die eine Antwort gefunden werden musste! Nachdem sie die ersten Erfahrungen ausgewertet hatten, wurden die Spiele noch optimiert – es durfte ja nicht sein, dass das Hundespiel nach einmaligen «Gebrauch» schon in die Brüche ging, es durfte auch nicht zu einfach sein, der Hund musste ja animiert werden. Aber natürlich auch nicht zu schwierig, sonst wäre dann die Lust am Spiel schnell vorbei... Wie Sie sehen, die Herausforderungen waren wirklich gross! Aber schliesslich war alles geregelt und der Zusammenbau der Teile konnte beginnen (Bild 4 und 5). Am Schluss entstanden drei sehr unterschiedliche, abwechslungsreiche Spiele: ein Glücksrad, eine Schaukel und ein Suchspiel!

Vermarktung

Nun sind sie also bereit – diese Hundevergnügen! Aber wie bringt man sie nun an das Herr-



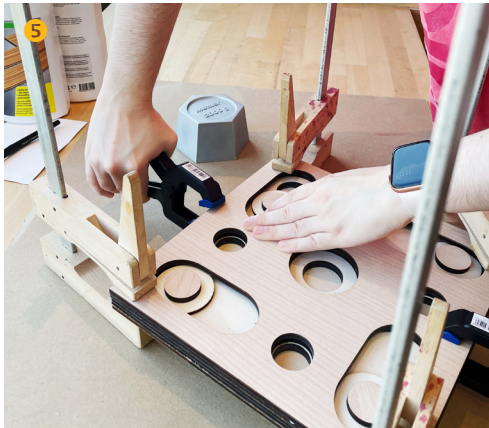
Nicola sucht die besten Lösungen zur Umsetzung



Wichtig: bissfestes Holz



Gulia klebt die verschiedenen Holzplatten zusammen



Holzplatten zusammenleimen und fixieren



Philipp konzentriert beim Shooting der Hundespiele



Marko akquiriert mit Freude Neukunden

chen oder Frauchen? Diverse Testpersonen erstellen Videos ihres Hundes, während er sich mit den Spielen vergnügt und schliesslich wird «Zuma» ausgewählt (Bild 1) – sie repräsentiert am Besten, wie «Hund» damit umgeht. Dazu muss man wissen, dass jeweils unter den Schiebern oder Zapfen der Spiele kleine Belohnungen in Form von Goodies versteckt sind, welche den Hund natürlich enorm motivieren, sich an die Arbeit zu machen!

Auf der Homepage <https://barbara-keller.ch/angebot/produkte/> können Sie sich das Video anschauen – viel Vergnügen! Übrigens – Milo, der Kater von Bettina testete ebenfalls und hat auch alle Leckereien gefunden...

Ausserdem wird ein Flyer vorbereitet, welcher an verschiedene Institutionen verschickt werden soll, die sich mit Hunden befassen: Hundecoiffeure, Hundeshops, Tierarztpraxen etc. Marko hat dazu eine Liste erstellt mit etwa 60 Adressen und ist nun daran, diese abzuarbeiten (Bild 7). Für spontane Bestellungen hat es schon mal einige Spiele vorrätig.

Zu den Beteiligten

Philipp (Bild 6) muss ich nicht mehr vorstellen, ihn kennen wir bereits aus einem

früheren Bericht – er ist der Allrounder und hat einige tolle Fotos für den Hundespiele-Flyer gemacht!

Giulia (Bild 4) war beim Interview nicht dabei, aber ich weiss, dass sie 20 Jahre jung ist, seit ca. 2 Jahren in der IBK arbeitet und bei ihren Eltern wohnt. Sie hat eine Anlehre als Floristin gemacht und ist handwerklich sehr geschickt. Mit viel Fingerspitzengefühl setzt sie Einzelteile der Hundespiele zusammen.

Dann ist da Marko, 25jährig, wohnt und arbeitet seit Oktober 2021 in der IBK, ist in der Schweiz aufgewachsen und hat in Serbien, seinem Heimatland, eine Informatikschule besucht. Er fühlt sich hier sehr wohl und kommt mit allen gut aus. Sein Credo: nur wenn man Probleme sucht, hat man auch welche – was für ein weiser Spruch von einem so jungen Menschen; den sollte man sich unbedingt merken! Am Wochenende wohnt Marko jeweils bei seiner Mutter in Zürich. Nach seinen Hobbys befragt, verrät er mir ganz begeistert, dass es seine Lieblingsbeschäftigung sei, schöne Autos in Zürich zu suchen, zu betrachten und zu filmen. Ausserdem reist er gern und träumt von einer Wohnwagentour durch Amerika! Marko hat einige PC-Erfahrung, v. a. im Umgang mit dem Grafikprogramm Illustrator

von Adobe. Dieses Knowhow kann er bei der Mitgestaltung des Hundeflyers gut einsetzen.

Schliesslich noch Nicola, 23 (Bild 2): er arbeitet seit einem Jahr in der IBK und startet im Januar 2023 seine Ausbildung als Arbeitsagoge. Nicola ist gelernter Polymechaniker und sein grosses handwerkliches Geschick kommt ihm hier in der Produktion der IBK sehr zugute. Mit seinem «Mechaniker-Verständnis» sucht er nach den besten Lösungen, um die Spiele funktionstüchtig zu kreieren.

Ich wünsche allen Beteiligten viel Erfolg und Freude bei der Vermarktung ihrer Produkte und bedanke mich herzlich für dieses offene und spannende Interview!

Lieber Leser, liebe Leserin, möchten Sie nicht auch etwas zu dieser Erfolgsgeschichte beitragen? Auf der Homepage der IBK: <https://barbara-keller.ch/angebot/produkte/> können Sie diese Hundespiele gerne bestellen und Ihrem Liebling (und auch sich selbst) eine grosse Freude damit machen.

Therese Graf