

# Inhalt

- 4 Vorworte
- 6 BeSINNliches ...
- 8 Benutzerinfos

## Teil 1 – Was ich vorher wissen muss!

- 12 Das Wichtigste zuerst
- 13 A\* Allgemein Wissenswertes über Spiele(n)
- 21 B\* Bedenkens- und Beachtenswertes für Ausbilder
- 34 C\* Clevere Ergänzungen
- 48 Die Ethischen Grundsätze des Pferdefreundes

## Teil 2 – 365 Ideen konkret

- 49  Ideen rund um die Longe
- 107  Ideen in der Halle und auf dem Platz
- 181  Ideen auf dem Hof und im Gelände
- 207  Ideen/Specials für den Unterricht

## Teil 3 – Anhang

- 227  Ideen, Glossar u.m.
- 238 Alphabetisches Ideenregister

**PS:**

*Wann immer im Text der Ausbilder oder der Reiter angesprochen wird, ist selbstverständlich immer auch die Ausbilderin und die Reiterin gemeint. Da sich die Texte jedoch ohne die ausführliche Form (.../in) wesentlich besser lesen lassen, haben wir uns – wie in unseren Werken üblich – für die maskuline Kurzform entschieden, hoffen aber, dass sich wie gehabt immer alle angesprochen fühlen – so dann auch die männlichen Leser von den Fotos, auf denen eindeutig das Weibliche dominiert.*

## Alphabetisches IDEENregister

- A** Absitzen mal anders 54  
 American Football 96  
 Armer schwarzer Kater 110  
 Augen zu und durch und mehr 56  
 Ausrüstungsrallye 134  
 Auszeit 57
- B** Baccara 58  
 Bahnfigurix 124  
 Bahnpunkte zuordnen 137  
 Balancier-König 216  
 Bälle versenken 136  
 Basketball mal anders 138  
 Bauernmühle 139  
 Biathlon mal anders 111  
 Bierdeckeltransport 112  
 Bierdeckeltransport von Ständer  
 zu Ständer 59  
 Black and White 219  
 Blumenspiel 140  
 Brise 210  
 Buchstaben-Jagd 113
- C** Catwalk 60  
 Charmin-Rallye 125  
 Checkpoint Charly und Co. 192  
 Cross-Country-(Führzügel-)  
 Wettbewerb 194
- D** Das Hula-Hopp-Reifenspiel 61  
 Das Jockey-Spiel 62  
 Das Rentierspiel 141  
 Das Schattenspiel 142  
 David und Goliath 97  
 Deine Spuren im Schnee 201  
 Denkmalspiel 114  
 Der schnelle Schmied 126  
 Die drei Fragezeichen 63  
 Die Glocke 115  
 Die Landpartie 143  
 Die schnelle Wäscherin 145  
 Die verwunschene Schabracke 146  
 Doppeloxer 127  
 „Du da“ 147
- E** Eier-Reiten 148  
 Eier-Rennen 157  
 Elfmeter schießen 63  
 11–22–33 ... 88  
 Esel raten 65
- F** Farmer-Trail 186  
 Flaschenpost 66  
 Flaggenstaffette 153  
 Fühlen – Denken – Wissen 67  
 Führparcours 116
- G** Genau, genau 68  
 Gerte balancieren 128  
 Geschicklichkeitsreiten 117  
 Gespensterritt 187  
 Glühwürmchen 211
- H** Hof-Rallye 194  
 Hör mal, wer da spricht 89  
 Hotspot 69  
 Hund aus der Hütte/Reiter vom  
 Pferd 90
- I** Ich bin ein Star 119  
 Ich mache einen Ausritt 149  
 Ich und Du 129  
 Ich reite und ihr gebt Gas 150  
 Ich stehe im Paddock ... 151  
 Im Gleichschritt „marsch“ 70  
 Im Takt bandagieren 120  
 In der Halle ist es duster 91
- J** Jonglieren 71
- K** Kniechen – Näschen – Ohrchen 72  
 „Komm mit ...“ „Lauf weg ...“ 98  
 Koordinationsübung 74  
 Koordination ganz modern 73  
 Krabbelsack 76  
 Krabbencocktail 212
- L** Lauf A B C 99  
 Limbo 152

*„Der Mensch hat die Pferde in seine Obhut genommen.  
Die Art, wie er mit ihnen umgeht, ist ein Zeichen seiner Kultur.“*  
HANS-HEINRICH ISENBART

- M** Magische Volten 217  
Maibaum-Reiten 154  
Malen nach Zahlen 155  
Mein Pulli, dein Pulli, unser Pulli 100  
Moderner Fünfkampf special 202  
Musik in Bewegung umsetzen 77  
Musikreaktionstest/-reiten 157  
Münzendrehen 218
- N** Neros Tränen 158
- O** Ostfriesenrennen 220
- P** Paris – Dakar 188  
Pas-de-deux-Sackhüpfen 130  
Pat und Patachon 92  
Pferdefußball 204  
Platzwechsel 101  
Ponyexpress 196  
Putzzeug raten 78
- Q** Q
- R** Regen in der Reithalle 81  
Regenschirmreiten 160  
Reiten mit Sti(e)l 161  
Reiten und Rennen 197  
Reiten, Rennen und Würfeln 159  
Reiter-Gelände-Rallye 189  
Reiterpyramide 212  
Reithallen-Memory 162  
Reitermikado 82  
Ring an Ring 190  
Rittergolf 163  
Roboterritt 131  
Rufer in der Wüste 132
- S** Sättel riechen 121  
Schatzsuche 191  
Scheherazade 164  
Schlappchen- oder Sockenklau 213  
Schnitzeljagd im Stangenwald 122  
Schon gewusst? 165  
Sherlock Holmes 82  
Signale im Nebel 214  
Sinnenparcours 198
- Skijöring mal anders 225  
Slalomrennen 166  
Spiegelspiel 93  
Stadtler und Waldorf 94  
Staffelspiel(e) immer wieder anders 167  
Statuen-Duell 215  
Stuart Little 102
- T** Tabu 123  
Teebeutelweitwurf 168  
Tischlein deck dich 169  
Tonnenrennen auf Amerikanisch 170
- U** Umtopfen 84  
Up und down 172
- V** Variante Osterhase 79
- W** Waldfee 103  
Wäscheklammerspiel 173  
Wassertransport 174  
Weihnachtsbäume markieren 175  
Wer bin ich? 85  
Who is who? 133  
Winkelvorgaben 86  
Winterwonderland 205  
Witwe-Bolte-Gedächtnis-Zirkel 176  
Wo ist meine Box? 87  
Würfelfönig 95
- X** X
- Y** Y
- Z** Zapfen werfen 206  
Zeitungen austragen auf Amerikanisch 104  
Zeitzone-Derby 192  
Zentrale – bitte melden 200  
Zopf flechten 178  
Zöpfe ziehen 177  
Zug um Zug 105

# Benutzerinfos

**S**port, Spaß und Spannung

**P**ädagogik und Methodik

**I**nnovation und Kreativität

**E**rlebnis und Ergebnis

**L**iteratur, Videos und CDs

**E**insatz und Ausdauer

**N**achmachen

und

**L**ust auf mehr

**A**bsent**E**uer

**H**o**R**semanship

**M**otivatio**N**

**E**cho

Idee**N**reichtum



Ein paar Tipps sollen Ihnen die Orientierung und Nutzung dieses Handbuchs erleichtern. Die Spiralbindung ermöglicht es, jede Seite praktisch umzuklappen.

Das macht das Buch schön handlich, man hat stets „seine Idee“ im Blick, und es lässt sich ablegen, ohne die Seiten zu verschlagen.

Das Handbuch ist im Zentrum nach den grundlegenden Informationen zu(m) Spielen gegliedert. Die Specials, also Ideen nicht nur für den Unterricht, sondern auch für Familienfeste, Tage der offenen (Stall-)Tür u.v.m. sowie die Literaturempfehlungen komplettieren diese Informationen. Umrahmt bzw. eingefasst werden die Ideen von dem ergänzenden notwendigen Basiswissen rund um Spielen und Reiten.

**Vier Farbbereiche – neben der beerenstarken Grundfarbe – erleichtern Ihnen das Suchen, Finden und Merken:**

- I. Rot:** Ideen rund um die Longe
- II. Blau:** Ideen in der Halle oder auf dem Platz
- III. Grün:** Ideen auf dem Hof und im Gelände
- IV. Gelb:** Ideen/Specials für den Unterricht und besondere Events

Die drei Farbabstufungen teilen jeden Ideenbereich zusätzlich nach möglicher Teilnehmerzahl auf:

**Dunkel:** Alleine/vor der Gruppe

**Mittel:** Paare

**Hell:** (Klein-)Gruppen/„jeder gegen jeden“

Jede Idee trägt ihren eigenen Namen. Daran anschließend finden Sie die grundlegenden Hinweise dazu, ob Helfer und/oder welche Materialien für die betreffende Idee benötigt werden. Danach folgen immer die jeweilige Erklärungen zum Ablauf/zur Umsetzung der Idee.

Die Benutzerinformation finden Sie im Umschlag übersichtlich zum Ausklappen! (siehe hinten).



Abgerundet wird das Angebot von Speziellem/Konkretem zu Sicherheits-, Ausbildungs- und Pferde„infos“.

Zusätzlich werden die Ideen-Variationen beschrieben, die mögliche Alternativen in Bezug auf Örtlichkeit, Mitspielerzahl, Tempo, Teambildung, Leistungsvermögen der Teilnehmer und Beurteilungs- oder Gewinnkriterien umfassen. Oft stellen die Variationen, obwohl auf gleicher Grundidee basierend, ein völlig neues Spiel dar. Daher können besonders die Abwandlungen diejenigen ansprechen, die bisher noch kein großes Interesse an Spielen im Gelände oder mit Pferd haben. Oft ergeben sich daraus gute Alternativen für den Einsatz an der Longe oder in der Halle oder sogar mit/für die Kutsche – Ausprobieren ist also angesagt.

Außerdem gibt es zu jeder (Spiel-)Idee noch Hintergründiges, d.h. Infos in Sachen Sicherheit (siehe auch Seite 37), Ausbildung/Lerneffekt (siehe Seite 41) und Pferde (siehe Seite 43). Jede der Ideen kann beim Ausprobieren mit eigenen Anmerkungen in Kurzform ergänzt werden – Genaueres siehe Seite 47.

Das Handbuch versteht sich als Hilfsmittel dafür, dass es „vorwärts geht“, sich Reiter und Pferd zu jeder Zeit im Jahr mit Kreativität und Ideen weiterentwickeln können, und das basierend auf bzw. in enger Anlehnung an die Skala der Ausbildung von Reiter und Pferd.

*Wir durften begreifen, wir haben fairstanden und wünschen Ihnen ebenfalls viel Freude und Erfolg mit unseren „365 Ideen“.*

### Unser Motto:

Spielend Lernen zu lernen kann Spaß machen, spannend sein und alle Beteiligten sportlich weiterbringen, daher: Erst (mit)spielen – ausprobieren ... und anschließend urteilen!

Was ich vorher wissen muss

Ideen rund um die Longe

Ideen in der Halle und auf dem Platz

Ideen auf dem Hof und im Gelände

Ideen/Specials

Ideen, Glossar u.m.

*„Denn kaum irgendwo ist der Mensch der Natur so nahe wie in der engen Verbindung mit einem Wesen, das so reich ist an Gefühlen und Reaktionen und zugleich so stumm.“*  
HANS-HEINRICH ISENBART

**Das Wichtigste zuerst:**

Bevor Sie mit Reitern und Pferd(en) spielen, denken Sie bitte unbedingt daran, Ihre Pferde **schrittweise** an evtl. Neues zu gewöhnen.



Die Pferde gewöhnen sich bei entsprechender Ruhe der Reiter und Umsicht des Ausbilders relativ schnell an das bunte Treiben.



Spielfreude hat im Übrigen nichts mit Kreischen und Chaos zu tun. Diesen Unterschied sollten Sie Ihren Aktiven unbedingt – altersangemessen – näherbringen.



Horsemanship und Sicherheit aller Beteiligten stehen stets im Vordergrund aller Aktivitäten – sollte sich also (trotz aller Vorüberlegungen und guter Vorbereitung) bei der Durchführung etwas als problematisch erweisen, sind diese als Abbruchkriterien mehr als legitim!



*Meldet der Körper Behagen, lernt auch der „Kopf“. Im Krankheitsfall ist Spielen natürlich tabu! Beides gilt für Zwei- und Vierbeiner!*

Und damit auch zukünftig erst gar nichts schiefeht, gibt's einsteigend zu jedem Ideenteil zusätzlich noch einige konkrete Infos zur Sicherheit, Ausbildung und zum Pferd. An/zu jeder Idee werden diese – wenn nötig – nochmals ganz speziell ausgewiesen. Besonders empfehlenswert ist auch die Beachtung der „Cleveren Ergänzungen/Zusammenfassung“ am Ende dieses Kapitels.

## A\* Allgemein Wissenswertes über Spiele(n)!

### Nicht zu verwechseln: Spiel und spielerisch üben!

Jede der „365 Ideen“ vollzieht sich nach ganz bestimmten (mehr oder minder komplexen) Spielregeln und unterliegt ganz bestimmten Auswahlkriterien. „Spielerisch üben“ (= Spielform einer Übung) ist etwas ganz anderes: Das kann der Einsatz von Pilonen oder Poolnudeln (weiche Schaumstoffstäbe, Durchmesser ca. 10 cm und ca. 1,7 m lang) sein, die helfen, z.B. Bahnfiguren korrekt in den Sand zu zaubern oder an der Longe hat der Reiter die Augen zu schließen und es wird mit Metern und Minuten „gespielt“. Einige Grenzgänger-Beispiele“ haben wir bewusst in den 365 Ideen integriert (z.B. Fühlen – Denken – Wissen oder Genau, genau), damit wirklich jeder Leser nachvollziehen kann: Spiele mit ihren Regeln und Abläufen sind eine andere Dimension wie z.B. „starre“/indiskutable Bahnregeln und -figuren, optisch oder akustisch aufgehübscht oder mit dem Steckenpferd absolviert, aber mit dem Original (= der Übung ohne Schnickschnack bzw. geritten) ansonsten identisch. *Bei den „365 Ideen“ ist der Weg das Ziel!*

### Warum machen die „365 Ideen“/Spiele Spaß?

Eine klare Antwort auf diese Frage ist – auch wissenschaftlich betrachtet – nicht ganz einfach. Vermutlich sind es vor allem vier Faktoren, von denen die Faszination des Spielens ausgeht:

- **Spannung:** Die Ungewissheit, ob man den – persönlich angepeilten – Erfolg erreichen wird, um den es beim jeweiligen Spiel geht: z.B. darüber spekulieren, wer die bessere Taktik oder Kondition mitbringt!
- **Rückzug:** Die Möglichkeit, der sonst so bindenden und verpflichtenden Alltagswirklichkeit wenigstens für begrenzte Zeit zu entkommen und sich in einer Spielwirklichkeit zu bewegen, die begrenzt und überschaubar ist: z.B. einmal nicht nur der Schulpferdereiter, sondern der Polospieler sein!
- **Befriedigung:** Die Aussicht auf angenehme Erlebnisse und Erfahrungen wie etwa gelungene Spielzüge, erfreuliche Kontakte u.Ä.– z.B. mit der besten Freundin ein Spielerpaar bilden dürfen!
- **Feedback:** Die Möglichkeit, seine Kenntnisse, Fähigkeiten und seinen Mut zu erproben und sich mit den anderen zu messen, z.B. bei der Übergabe des Staffelstabes geschickter sein als die „Gegner“!

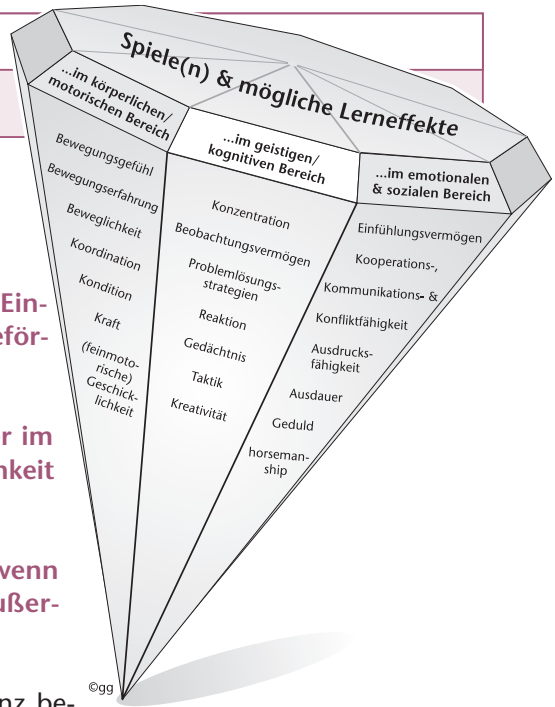
## Spiele-Diamant

### Mögliche Lerneffekte

Welche Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen werden durch das Spiel gefördert?

Inwieweit findet eine Übertragung der im Spiel gelernten Dinge auf die Wirklichkeit außerhalb des Spiels statt?

Was sind die Lehren aus dem Spiel, wenn man dessen Grundgedanken auf außerhalb des Spiels überträgt?



**Jedes Spiel verlangt** den Mitspielern ganz bestimmte **körperliche und geistige Tätigkeiten** ab, die auf diese Weise automatisch geübt und trainiert werden. So unterschiedlich wie die verschiedenen Spiele sind dabei auch ihre Lerneffekte. Sie liegen

- **im körperlichen/motorischen Bereich**  
[Bewungsgefühl, Bewegungserfahrung, Beweglichkeit, Koordination, Ausdauer, Kraft, (feinmotorische) Geschicklichkeit]
- **im geistigen/kognitiven Bereich**  
[Konzentration, Beobachtungsvermögen, Problemlösungsstrategien, Reaktion, Gedächtnis, Taktik, Kreativität]
- **im emotionalen und sozialen Bereich**  
[Einfühlungsvermögen, Geduld, Kooperations-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit, Ausdrucksfähigkeit, Ausdauer, Horsemanship]



*Ihre ganz persönlichen Erfahrungen/Empfindungen sollten Sie sich übrigens nicht scheuen, direkt am jeweiligen Spiel zu notieren (siehe Seite 47) – und wenn das Handbuch immer auf der Bande liegt, gar kein Problem.*

Manche Spiele schulen dabei nur einen ganz begrenzten Ausschnitt von Fähigkeiten (z.B. Esel raten Seite 65), andere erfassen ein ziemlich breites Spektrum (z.B. Zöpfeziehen Seite 173). Es ist nicht allzu schwer herauszufinden, welche im Einzelnen bei einem bestimmten Spiel trainiert werden: Man muss sich nur einmal Schritt für Schritt überlegen, welche Tätigkeiten im Laufe des Spieles von den Mitspielern verlangt werden, welche einzelnen Fähigkeiten für diese Tätigkeiten von besonderer Bedeutung und welche spielentscheidend sind.





### ICHkompetenz

Ausbau des Reaktionsvermögens, Den Handlungsspielraum erfahren, der dem eigenen Könnens- und Wissensstand entspricht, Durch Ideen/Spiele geschulte Wahrnehmungs- und Merkfähigkeit ist auch im Leistungssport sehr gefragt, Erkenntnis: Gesundheit ist mehr als die Abwesenheit von Krankheit, evtl. „enttäuschte“ Motivation wieder aufbauen, Gesundheitsprophylaxe, Konsumreduktion (SELBSTdenken, SELBSThandeln, SELBSTverarbeitung), Konzentrationsauf- und -ausbau, Lernfreude/-begierde wecken und wachhalten, (neue) Einsichten in die (Reit-)Technik gewinnen, Persönlichkeitsentwicklung mithilfe des (Spiel-)Partners Pferd wahrnehmen und erleben und erfahren aus erster Hand – ganz ohne Joystick

### FACH-/SACHkompetenz

Bewegungsqualität sichern/steigern, Bewegungsschäden verhindern/mindern, Förderung des Körperbewusstseins, Gleichgewichtstraining, grundlegende Schulung von Bewegungsmustern, Herausforderung der Balance und oder Beweglichkeit, Körpererfahrung sammeln, Konditionsausbau und -erhalt mal anders, Koordinationsschulung, Lifetimesport – Pferdesport, Schaffung von Bewegungsgrundlagen, Schwächen durch (intensive) Förderung begegnen

### SOZIALkompetenz

Ausgleich/Ergänzung der heutigen Bewegungswelt der Kinder und Jugendlichen (Freund und Gleichgesinnte sind im Verein/Betrieb die Gratiszulage), einerseits lernen, sich in eine Mannschaft einzufügen, und andererseits die eigene Rolle finden/Selbstständigkeit entwickeln, evtl. Regelanbahnung/-akzeptanz, Fairplay praktizieren und Eigenverantwortlichkeit trainieren, Förderung der (Spiel-) Regelfähigkeit, Gruppenerfahrungen sammeln, Horsemanship, niemand blamiert sich – verliert lediglich mal ein Spiel (da jedes etwas anderes abverlangt, fordert und fördert), Selbstwertstärkung erfahren, Solidarität erleben, Überbrückung von Kontaktarmut, WIR-Gefühl

Kompetenzzunahme in allen erdenklichen Bereichen ...\*

## Das Jockey-Spiel

**Helfer:** –

**Material:** –



Dieser Braune kann seine Galoppade voll entfalten, da seine Reiterin sicherlich mehr als einmal mit der Steigbügellänge gespielt hat.

**Ablauf:** Das gesattelte Pferd geht an der Longe. Ein Reiter sitzt auf dem Pferd, die übrigen Teilnehmer sollten sich auf die nun folgende Reitweise im *Rennsitz* neben dem Zirkel mithilfe von Aufwärmtraining, Balanceübungen und evtl. Übungen wie Kniebeugen vorbereiten, bis sie an der Reihe sind.

Der (fortgeschrittene) Reiter auf dem Pferd hat (fast) genauso kurze Steigbügel wie die Jockeys auf der Rennbahn und weiß um die Bedeutung und Ausführung des geschmeidigen Einsitzens. Nun soll er zunächst im Schritt (später auch im Trab und Galopp) versuchen – ohne sich mit den Händen abzustützen –, so viele Runden wie möglich, bzw. vorgegeben mehr oder weniger „stehend“ (ohne mit dem Gesäß wieder den Sattel zu berühren) die Balance zu halten.

Wer schafft die meisten/vorgegebene Anzahl an Runden?

An der Longe werden die Arme entweder als Balancierstange ausgebreitet oder der Handrücken der inneren Hand wird auf die gleichseitige Gesäßtasche gelegt und die Handfläche der äußeren auf den Bauch oder die Hände rechts und links unter dem Mähnenkamm (natürlich ohne Pferdeberührung) getragen.

- Sicherheit** • Der Longenführer sollte unbedingt einen Blick für die Kondition des Kandidaten haben und nötigenfalls frühzeitig unterbrechen.
- Ausbildung** • Auch für Fortgeschrittene eine gar nicht so einfache Sache, weil die meisten (fast) nie das Bügelmaß verändern und unter veränderten Bedingungen manchmal erst merken, wo sie evtl. welche Defizite haben.
- Pferd** • Da Jockey und nicht „Plumpsack“ gespielt wird, führt der Weg auch bei Disbalancen konsequent über vorne zurück in den Sattel – das sollte jeder, der Jockey spielen darf, zur Schonung des vierbeinigen Mitspielers draufhaben!

## Koordination ganz modern

**Helfer:** –

**Material:** –

**Ablauf:** Die obige Koordinationsvariante ist bereits ein Klassiker aus der SW-Fernsehzeit. Die moderne Variante verlangt vom Reiter den rhythmischen Wechsel des Viktoryzeichens auf der einen Seite mit dem Handzeichen für Telefonieren (abgespreizter Daumen und kleiner Finger) auf der anderen Seite.

**Ausbildung** • Wer das Publikum ins Üben einbezieht, bekommt garantiert immer neue/viele weitere Vorschläge. Außerdem sorgt der Wechsel von An- und Entspannung für einen gewissen Rhythmus bzw. ein gesundes Lernklima, und das nicht nur bei Kindern oder (Reit-)Anfängern.

**Pferd** • Sind die Aktivitäten der Zuschauer derart „gebündelt“/homogen, ist dies gerade für sensible Pferde wesentlich angenehmer, als z.B. einige ruhig sitzende und einzelne überaktive/lärmende/plötzlich auftauchende Zweibeiner am Rande.

Koordinationsaufgabe  
hier: „Probier mal, ob dein  
Kuscheltier einen Purzel-  
baum kann.“



## Krabbelsack

**Helfer:** –

**Material:** Einen Sack gefüllt mit Gegenständen (z.B. Zahnbürste, Haargummi, Radiergummi, Stofftier, Baumrinde, Socken, Steine ...)

**Ablauf:** Das Pferd geht an der Longe, am Sattel oder Gurt ist ein Krabbelsack befestigt. Ein Reiter sitzt zu Pferd, die übrigen stehen verteilt um den Zirkel. Der Reiter greift in den Sack und beschreibt nach Gefühl einen Gegenstand darin.

Die *übrigen Spieler raten*, um was es sich handelt.

Ist der Reiter der Meinung, eine Antwort ist richtig, zieht er zwecks Kontrolle den Gegenstand heraus. Stimmt das, werden die Rollen getauscht.

**Sicherheit** • Wichtig ist, dass das Pferd zuvor an den evtl. klappernden Sack gewöhnt sein sollte.

**Ausbildung** • Rätsel-/Ratespiele schärfen nicht nur das Gedächtnis sowie das Beobachtungsvermögen und Zuhören-Können, so kann man auch noch „Sehen mit anderen Sinnen“ üben und gleichzeitig spielend Fachvokabular sichern.

Ausgerechnet DEINE/IHRE Lieblingsspiel-  
idee an der Longe ist zwischen den 365  
Ideen nicht zu finden? Nicht wirklich ein  
Problem, denn hier ist Platz, um sie nach-  
zutragen:

NAME:

---

Helfer:

---

Material:

---

Ablauf:

---

## Umtopfen

**Helfer:** Einer zum Verteilen des Materials

**Material:** 8 oben offene Pilonen („Vasen“) mit 4 großen Stoffblumen

**Ablauf:** An den Zirkelpunkten werden aus den Pilonen „Tore“ gebaut. Die Blumen kommen in die „Vasen“ auf dem Innenzirkel. Sobald der Reiter/Voltigierer durch das Tor longiert wird, muss er die Blume aus der Pilonen auf dem Innenzirkel herausziehen und sie dann in die Vase auf dem Außenzirkel stecken.

**Hinweis:** Wenn nur die „leeren“ Pilonen außen herum an den Zirkelpunkten stehen und die Pilonen mit Blumen innen (sozusagen „auf dem 3. Zirkel“) auf halber Strecke dazwischen, ist die Aufgabe eigentlich immer/von allen zu schaffen, da diese Aufgabenstellung weniger ausbalancierten Reitern im wahrsten Sinne des Wortes entgegkommt, weil sie viel Zeit zusätzlich für den Seiten-/Positionswechsel erhalten.

**Variation:** Blümchenpflücken und/oder -pflanzen z.B. während der Schrittphase. Immer wenn der Reiter an einer Pilonen mit Textilblume vorbeikommt, bückt er sich herab, um diese zu pflücken, und sobald er an einer Vase ohne Inhalt vorbeikommt, pflanzt er diese wieder ein.

**Sicherheit**

- Der Longenführer sollte den Weg des Rosses schon sehr genau vorgeben können.

**Ausbildung**

- Herausforderung der Balance und der Geschicklichkeit im Quadrat

**Pferd**

- Die Pferde brauchen „Indianerponyqualitäten“, d.h. an der Seite hängende Reiter sollten toleriert werden, ebenso wie die übergroßen Blumen.



## „Hund aus der Hütte/Reiter vom Pferd“

**Helfer:** –

**Material:** –

**Ablauf:** Ein Teilnehmer sitzt auf dem Pferd an der Longe. Um den Zirkel stehen drei Paare (je einer steht und der Partner hockt vor ihm). Ruft der Reiter: „Hund aus der Hütte“, müssen die Hockenden die Plätze tauschen, der Reiter versucht dabei (weil inzwischen vom Pferd gesprungen), auch eine Hütte zu ergattern. Der Teilnehmer ohne Hütte ist nun der/die nächste Reiter/-in ... Ruft der Reiter: „Reiter vom Pferd“, müssen die Stehenden die Plätze tauschen.

**Hinweis:** Gegenseitiges Helfen beim Aufsitzen sollte selbstverständlich sein, da das Pferd am besten einen Sattel ohne Steigbügel trägt. Je nach Erfahrung auch in anderen GGA möglich.

**Sicherheit** • Zirkeldurchquerungen sind für die Zweibeiner tabu und jedes Pärchen sollte auch in sicherer Entfernung vom Zirkel positioniert sein.

**Ausbildung** • Die Angst vorm „Absitzen“ wird spielend überwunden. Außerdem schulen die Menschen um den Zirkel ihre Konzentration und ihre Koordination, teilweise sogar die Kondition. Und neben dem Training der kognitiven und körperlichen Beweglichkeit ist nicht zuletzt Bewegungsfreude durch das bewegte Miteinander garantiert.

**Pferd** • Pferde, die so ein „Gewusel“ und lautes Rufen oder Absitzen nach außen/rechts nicht tolerieren, sind dann wieder bei einer anderen Idee im Einsatz.



## Stadtler und Waldorf (spielerische Sitzschulung für Fortgeschrittene)

Helfer: –

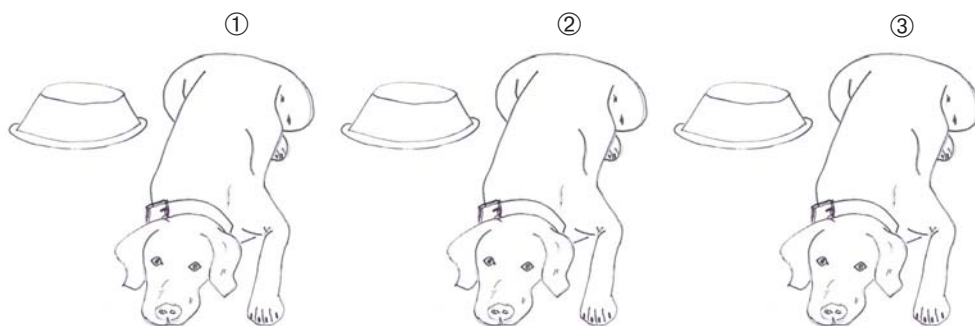
Material: –

**Ablauf:** Die beiden alten Herren in der Loge bei der Muppetshow sind für ihre gute Beobachtungsgabe und ihre Motzerei bzw. Frotzeleien bekannt. Während einer Longenstunde zur Sitzkorrektur sind daher immer zwei andere Teilnehmer für eine vorher festgelegte Zeit/Phase Stadtler und Waldorf. Sie sitzen auf der Tribüne (evtl. sogar hinter Namensschildern, Karneval mit den entsprechenden Masken) und korrigieren den Reiter von außen.

**Ausbildung** • Dieses Spiel ist für bereits erfahrenere Teilnehmer. Die Teilnehmergruppe sollte sich außerdem schon länger kennen, damit niemand ernsthaft sauer auf Stadtler und Waldorf ist. Gerade wenn der Longenführer noch nicht perfekt ist, von innen z.B. die Lage des äußeren Schenkels zu „sehen“, geht in einer Stadtler- und Waldorf-Einheit nichts verloren. Andererseits werden Stadtler und Waldorf genial zum Bewegungssehen und zum Formulieren konstruktiver Kritik angehalten, wenn es aus der Zirkelmitte lauter zitiertfähige Vorlagen gibt.

Dieses Spiel belebt also insbesondere Sitzschulungseinheiten an der Longe von fortgeschrittenen Reitern.

## LOGICAL „(Hof-)Hunde“



## Würfelkönig



**Helfer:** –

**Material:** 2 Schaumstoffwürfel

**Ablauf:** Das Pferd geht an der Longe, die Reiter haben Paare gebildet und eine Reihenfolge festgelegt.

Das erste Paar würfelt mit zwei großen Schaumstoffwürfeln um die Wette die vom Ausbilder vorgegebene Zahl. Derjenige, der die Zahl zuerst hat, d.h. der Würfelkönig, geht aufs Pferd und macht eine Koordinationsübung vor, die der „Unterlegene“ anschließend nachmachen muss – während Paar 2 bereits würfelt.

**Variation:** Neben Koordinationsübungen können auch Bewegungsaufgaben vorgegeben werden, z.B. abwechselnd 3-mal aussitzen und 3-mal leichttraben, insgesamt 3-mal hintereinander oder auf zwei Zirkelrunden drei Grundgangartenwechsel usw.

**Ausbildung** • Jeder Würfelkönig sollte daran denken, dass das Spiel nur dann allen Spaß macht, wenn die jeweilige Übung wirklich nachzumachen ist. Neben der gegenseitigen Rücksichtnahme geht's so ganz nebenbei dann auch noch um Bewegungssehen und Auf- und Ausbau des Bewegungsrepertoires.

*Male die (Hof-)Hunde und ihre Halsbänder wie im Text beschrieben an. Außer der Rasse erfährst du auch, wie die Hunde heißen. Du kannst ihre Namen auf ihren jeweiligen Näpfen notieren:*

1. Der Hund ganz rechts trägt ein dunkelbraunes Halsband.
2. Der Hund, der weder links noch rechts liegt, trägt ein Strasshalsband.
3. Der Hund mit dem schwarzen Halsband ist ein Dalmatiner.
4. Der Hund mit dem dunkelbraunen Halsband ist ein Blonder Labrador.
5. Der schokoladenfarbene Deutschkurzhaar heißt Nele.
6. Der Blonde Labrador hört auf den Namen Greta.
7. Der Hund, der weder blond noch schokobraun ist, wird Mia gerufen.

*Lösung: siehe Seite 104*



Auch dieser Ideenblock beginnt sozusagen mit einem Brückenschlag zwischen den ausführlichen allgemeingültigen Gedanken im ersten Kapitel und den ganz konkreten Hinweisen an/unter der jeweiligen Idee in der Halle und auf dem Platz. Da „kompetente Reittechnik“ nun mal auf vielen Aspekten beruht (siehe unbedingt Seite 231), die man auf den ersten Blick vielleicht nicht so flächendeckend im Visier hat, wenn man z.B. an Gewicht-, Schenkel- und Zügelhilfen denkt, dann ist es sicherlich verzeihlich, dass wir auch hier zunächst wieder (bildhaft) auf die Aspekte Sicherheit, Ausbildung und Pferd eingehen bzw. an sie erinnern.

Es wäre übrigens perfekt, wenn zukünftig immer ALLE Ausbilder – egal ob Trainer C, B oder A und erst recht egal, ob im Breiten- oder Leistungssport – diese Ansätze zumindest im Zusammenhang mit den 365 Ideen immer (wieder) „auf dem Schirm“ hätten. Warum also das Rad neu erfinden, wenn man einfach nur nachzulesen oder die ein oder andere Grafik zu verinnerlichen braucht?

## 1.) Sicherheit

**Zu Ihren „Schlüsseln zum Erfolg“ sollten zumindest die folgenden zählen:**



- Wir gehen bei den Ideen in der Halle/auf dem Platz von einer 20 x 40 m großen Aktionsfläche aus – wenn auch die Abmessungen des Bewegungsangebotes/der Idee dieses nicht unbedingt verlangen. Wer aber nicht ausschließlich Shettys im Einsatz hat, wird das Raumangebot für Helfer, Wartende (an Start- und oder Ziellinie) u.v.a.m. schnell zu schätzen wissen!
- Nicht nur Automatismen und Rituale, sondern auch seriöse Einfriedungen/Aktionsfeldbegrenzungen/Zäune schaffen Sicherheit. D.h., lieber mal den ein oder anderen Strohquaderballen zur zusätzlichen Abgrenzung/Sicherung ins Spiel bringen ...
- und auch die Bedeutung der Jahreszeiten – gerade im Freien – nicht unberücksichtigt lassen, damit immer alles zum Vergnügen und nicht zur Belastung wird!

## 2.) Ausbildung

- Im Falle des Unterrichts in der Halle und auf dem Platz, bei dem auch Spielen eine Rolle spielt, sind Ich-, Sach- und Fachkompetenz selbstverständlich „im Fluss“ positioniert. Dabei fallen die motorischen Aspekte erneut in die Rubrik „Sachkompetenz“, da es sich um die Fachkompetenz in einem SPORT handelt.

**ICHkompetenz**

Das Bewegungsgedächtnis „sanft wecken“ (Bewegungsfertigkeiten werden durch richtiges Aufwärmen und steigende Anstrengungsbereitschaft verbessert und ausgebaut), Senden und Empfangen auf immer mehr Frequenzen, vorhandene Motivation erhalten und oder ausbauen

**SACHkompetenz**

Das eigentliche Lernfeld des souveränen Reiters ist nicht die hufschlagfigurentreue Abteilung, sondern das Spielfeld Halle/Platz und erst dann der Abreiteplatz beim Turnier, Taktiktraining der besonderen Art, (Weiter-)Entwicklung des Zeit-, Tempo- und Streckengefühls

**SOZIALkompetenz**

BREITenSPORT als Ideenpool und nicht als „Schmalspurvariante“ von Leistungssport erfahren/wahrnehmen. Günstig für die Leistungsentwicklung ist die Kommunikationsfähigkeit und Spielen ist (non-)verbale Kommunikation in Reinform, in Sport und Spiel beispielgebend und -nehmend agieren.

Und so ganz nebenbei profitieren Ausbilder von der Tatsache, dass Spielen allein mit dem Kopf nicht gelingt – immer ist der ganze Körper gefragt und da kann dann kein einziges Körperteil (ein-)schlafen, nicht einmal im Sitzen

**3.) Pferd(e)**

Viele – allerdings nicht alle – Ideen können auch in Wettbewerbsform ausgetragen werden!

Bei einigen Spielen haben wir bereits Bewertungskriterien mitgeliefert. Versuchen Sie doch einmal – selbstverständlich unter Beachtung der bereits mehrfach benannten Sicherheitskriterien –, zu selbst ausgewählten Spielen eigene Maßstäbe festzulegen und mit kompetenten Helfern umzusetzen. Die Grenzen setzen wie gehabt die „vierbeinigen Mitspieler“ – ohne Wenn und Aber. Und außerdem geht es wie immer um gegenseitige Rücksichtnahme, denn auch für Pferde gilt: Verloren gegangenes Vertrauen wächst wesentlich langsamer wieder nach als z.B. die Hufe.

## Who is who?

**Helfer:** Evtl. einer, der die Namenskarten an den Reitern anbringt

**Material:** Klebeband und pro Reiter eine Namenskarte

**Ablauf:** Während der 10-minütigen Schrittphase zu Stundenbeginn oder Stundenende reiten alle Teilnehmer, die ganze Halle nutzend, durcheinander. Der Ausbilder setzt nun die Paare zusammen, die gemeinsam nach Erhalt der Namenskarte (auf den Rücken kleben, ohne dem Reiter zu zeigen, wer er nun sein soll!) durch die Halle reiten sollen. Auf den Namenskarten könnten z.B. folgende „Prominente“ geschrieben stehen: Crow, Dr. Reiner Klimke, Lana del Rey, Michael Jung, Hans Günter Winkler, Klitschko-Brüder, Harry Potter, Oliver Kahn, Sebastian Vettel ... oder Black Beauty, Fury, Halla, Meteor, Ratina Z, Sam ...). Sind alle mit Namenskarte bestückt, kann das große Raten beginnen. Der Partner darf/muss die Karte natürlich lesen können, damit er die vielen Fragen (z.B. Bin ich berühmt? Bin ich ein Mensch/Tier? Lebe ich in Deutschland? ...) seines prominenten Partners mit Ja oder Nein beantworten kann.



**Hinweis:** Der Befragte darf außer Ja oder Nein keine weitere Erklärung zur gesuchten „Persönlichkeit“ abgeben. Wenn 10-mal ein Nein als Antwort gegeben wurde, erfolgt die Auflösung und die Spieler wechseln ihre Rollen. Routinierte „Spieler“ befragen einander direkt abwechselnd oder wechseln beim „Nein“.

**Variation:** An der Longe (auf einem mit einem Gurt ausgerüsteten Pferd) sitzen sich zwei Teilnehmer gegenüber. Vor dem Aufsteigen hat jeder auf den Rücken des Gegenübers geschaut, und los geht's!

- Ausbildung**
- Schrittphasen sind auf diese Weise alles andere als langweilig. Und wenn das „System“ erst mal sitzt, dann kann auch z.B. das Reitabzeichenwissen (z.B. halbe Parade, ganze Parade, Kombination, Distanz ...) derart überprüft und vertieft werden.
- Pferd**
- Bei der Zusammenstellung der Teams ist z.B. alternativ nicht der Ausbilder gefragt, sondern es wird so zusammen geritten, wie es z.B. die Stall- oder Herdenzugehörigkeit der Pferde vorgibt.

## Bauernmühle



**Helfer:** 1–2 zum  
Aufbauen

**Material:** 9 Plastikpunkte oder Tonnen, 2-mal 3 gleichfarbige Oberteile,  
1 kurzes und 1 langes Streichholz

**Ablauf:** Es werden zwei Mannschaften mit je drei Reitern gebildet. Die neun Punkte werden in drei Dreier-Reihen so hingelegt, dass sich kein Pferd beim Spielen bedrängt fühlt. Die Mannschaft, die das längere Streichholz zieht, fängt an. Es geht nun darum, möglichst als erste Mannschaft zu dritt in einer Reihe oder Diagonale zu stehen. Die Teams sind abwechselnd an der Reihe, um sich möglichst schnell passend hintereinander oder nebeneinander oder durch die Diagonale zu stellen, was die „Gegner“ natürlich zu verhindern suchen. (Foto siehe nächste Seite)

**Alternative:** **Bauernmühle mit Kapitän:** Jede Mannschaft wird von einem Kapitän zu Fuß/auf der Tribüne dirigiert (Mühle wurde übrigens nachweislich schon 2000 Jahre v.Chr. gespielt.)

**Variation:** **4 gewinnt:** Dabei besteht jedes Team aus vier Mitgliedern und das Spielfeld weist insgesamt 16 Punkte (4 x 4) auf.

**Sicherheit** • Wenn die neun Punkte, z.B. den kompletten Mittelzirkelbereich nutzend, ausgelegt sind, kommt sich im Normalfall sicherlich niemand zu nahe.

**Ausbildung** • Kooperations-, Kommunikationsfähigkeit und strategisches/vorausschauendes Denken – Attribute, die jeden Reiter auszeichnen sollten

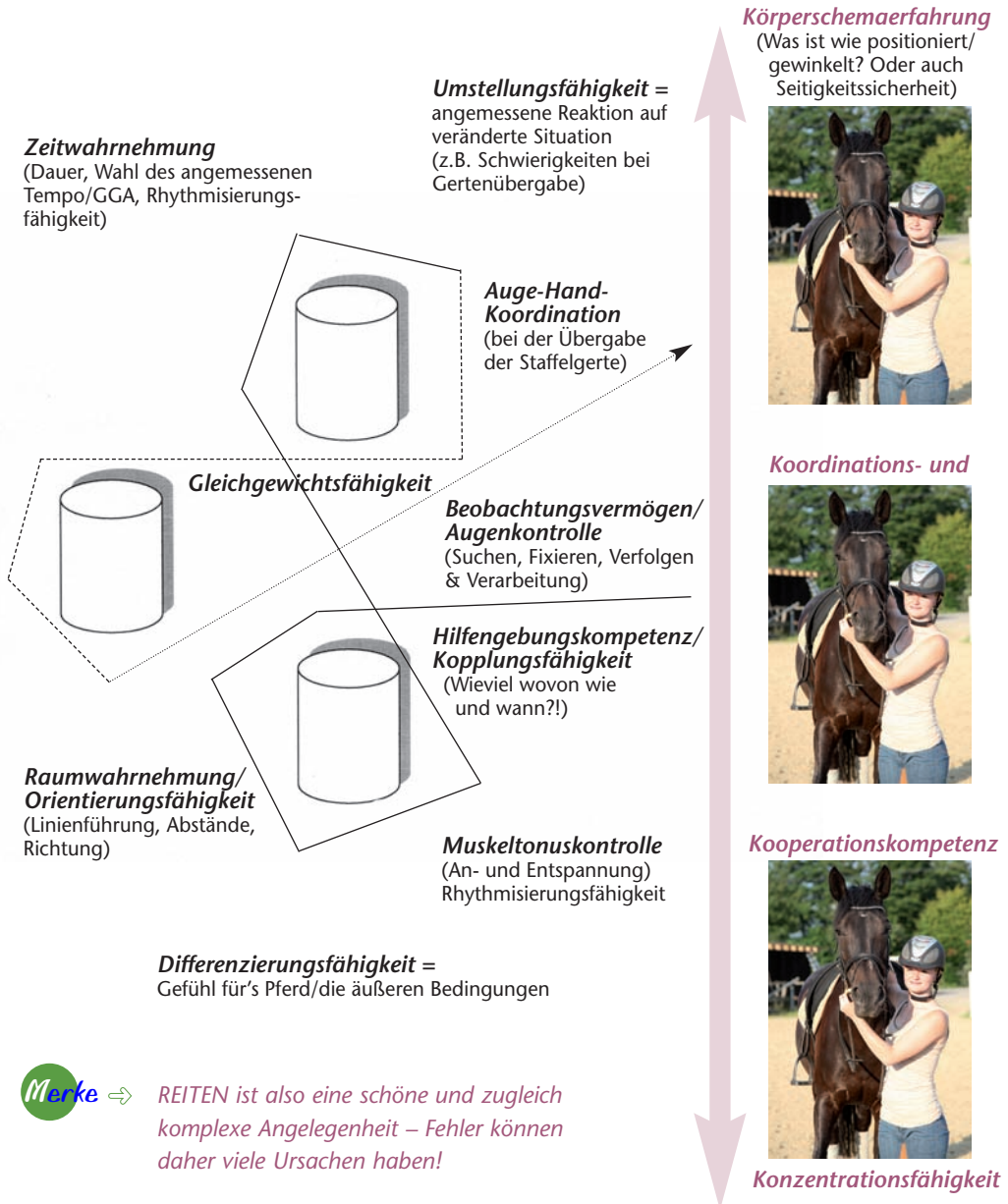
**Pferd** • Nichts für Pferde und Ponys, die (z.B. ausbildungsgemäß noch) keinen Zugang zu Mal-eben-bleiben oder In-Ruhe-Abwarten haben.

**Hinweis:** Wer das Spiel einmal live erleben möchte, der genießt ganz einfach das Lehrvideo „**Reiten mein Sport**“! Da gibt es außerdem viele weitere Spielideen, die sich garantiert anzuschauen und nachzuspielen lohnen.

*„Gesellschaftsspiele gehören zu den ältesten kulturellen Ausdrucksformen der Menschen – noch vor Schrift- und Lesekultur“.* X:ENIUS

## Harmonie im Sattel ©gg

**Harmonie im Sattel** ganz konkret → **Handlungsplanung** – der Akt, mit dessen Hilfe es gelingt, eine Handlung/Bewegung(sreihenfolge)/ „richtiges Reiten“ zu realisieren – setzt sich z.B. beim Tonnenrennen zusammen aus ...



**Merke** ⇒ REITEN ist also eine schöne und zugleich komplexe Angelegenheit – Fehler können daher viele Ursachen haben!

## Witwe-Bolte-Gedächtnis-Zirkel

**Helfer:** Ein Helfer zum Zeitnehmen, 3 (4) weitere zum Anreichen der Longen

**Material:** 3 (4) 8-m-Longen (je Teilnehmer 1), die mit dem Schnallenende z.B. in ein Sporenriemchen eingeschnallt werden (= „Knoten“), 1 Stoppuhr

**Ablauf:** Die drei (vier) Teilnehmer beziehen, wie auf dem Foto zu sehen, Position auf der Zirkellinie und erhalten jeder ein Ende der Longe in die innere Hand. Die Longen müssen so angezogen werden, dass der „Knoten“ (die Schnallenenden im Sporenriemchen), der sie verbindet, nicht zu Boden fällt.

Das Team erhält nun 2 Minuten Zeit, um möglichst viele Runden zu drehen (in beliebiger Gangart). Fällt der Knoten zu Boden, ist auch vor Ablauf der 2 Minuten Schluss. Sieger ist die Gruppe mit den meisten Runden.

**Variation:** Spielbar auch ohne Pferde z.B. mit Cityrollern, Pedalos oder (Ein-) Rädern auf festem Untergrund. Spielbar aber auch mit z.B. vier geführten Ponys oder vier Shettypony-Sulkys (wie beim Breitensportfestival in Salgen) – immer eine wirklich runde Sache.

**Sicherheit**

- Die Longen dürfen NIEMALS um die Hand gewickelt oder am Sattel befestigt werden – es darf nur (wie auf dem Foto zu sehen) in die Sicherheitsschleufe gegriffen werden, um jederzeit loslassen zu können. Zusätzlicher Sicherheitsfaktor sind die geschickt agierenden Helfer. Das Sporenriemchen ist Sollbruchstelle im Falle eines Falles und trägt ebenfalls zur erhöhten Sicherheit bei. Bemerkt der Zeitnehmer/Schiedsrichter einen Verstoß gegen die Sicherheitsregeln, ist sofortiger Abbruch und das Ergebnis „0 Runden“ die Folge.



**Ausbildung**

- Das Ziel ist es, entsprechend mit Schenkeln und Gewicht zu treiben und einhändig so zu führen, dass die Abstände stimmen und so der Knoten zum „Schweben“ kommt und oben bleibt! (siehe Foto). Balance, Konzentration und Kooperation wollen immer wieder aufs Neue gefordert und gefördert werden – auch und gerade bei fortgeschrittenen Reitern.

**Pferd**

- Pferde ohne Negativerfahrungen an der Longe

## Farmer-Trail

**Helfer:** An den Schikanen/Stationen 1 „Hindernisrichter“

**Material:** Siehe Stationen – außerdem: Pro Teilnehmer 1 Kopf- oder Rückennummer, Klemmbrett und Starterkarte plus Kuli, für jeden Schiedsrichter/für jeden Teilnehmer 1 Zettel, aus dem Ort und Aufgabe hervorgehen

**Ablauf:** Jeder Teilnehmer hat auf dem/um den Hof mehrere Aufgaben zu erledigen. Die Zeit zählt vom Anfassen des Tores (hier Station 1) bis zum ertönen der Glocke (hier letzte Station).

**A** = Tor öffnen und schließen.

**B** = Am Traktor vorbeireiten (Geräusch mit einem MP3-Cube imitieren – der Umwelt zuliebe!).

**C** = 1 Liter Flüssigkeit transportieren (jeder fehlende ml wird in Strafsekunden umgerechnet).

**D** = Durch ein Flatterbandtor hindurchreiten (drei Versuche, wenn alle erfolglos – plus 30 Strafsekunden).

**E** = vier verschiedene Getreidekörner (jeweils in einem Schälchen) bestimmen.

**F** = Rückwärtsrichten an einem (zwischen zwei) Rundballen.

**G** = Durch die Pferdeschwemme reiten.

**H** = Die Pfähle um eine Weide (oder den Reitplatz) zählen.

**I** = Über eine Brücke oder Wippe reiten.

**J** = Das Gewicht der Strohballen schätzen.

**K** = Einen „Berg/Wall/Billard“ erklimmen.

**L** = Die Hofglocke läuten.

**Variation:** **Generationen-Trail:** Die Reitanfänger können selbstverständlich auch geführt werden – oder der „Farmer-Trail“ wird direkt für ein Elternteil plus Kind ausgeschrieben.

**Sicherheit** • Pferde ohne „Spielerfahrung“ sollten zunächst mit einem Führpferd trainiert werden, dann haben sie später „allein“ auch keine Angst vor lauten Traktoren („vom Band“), flatternden Bändern, dem kühlen/feuchten Nass oder der knarrenden Brücke.

**Ausbildung** • Genau wie man sich im Training einen Parcours Sprung für Sprung erarbeitet, wird in der Vorbereitung jedes Trailstück – welches körperliches/reiterliches Geschick verlangt – separat erobert, aber auch bei den Schätz- und Knobelaufgaben kann fürs Leben gepunktet werden.

**Pferd** • s.o.

## Deine Spuren im Schnee



**Helfer:** Einer, der vor der Ausreitgruppe ins Gelände reitet und sozusagen die Spur legt. 2–5, die für den Equipmenttransport und das Catering im Gelände verantwortlich sind

**Material:** Handys für den Einzelreiter und die Gruppe sowie gelände-/wintertaugliche Fahrzeuge für den Fall eines Falles, Urkunden

**Ablauf:** In Anlehnung an die traditionelle Schlepjjagd reitet ein einzelner Reiter mit ca. 15 Minuten Vorsprung ins Gelände. Die Gruppe setzt sich dann auf seine Fährte und versucht seinem (Rund-)Kurs zu folgen. Selbstverständlich wechselt die Position des Tetenreiters bei z.B. einer halben Tagestour oder wenn alle ortskundig sind unterwegs mehrfach, damit sich möglichst viele fährtsuchend betätigen können.

**Hinweis:** Ist die Region, in der das Ganze geplant ist, nicht schneesicher, ist es garantiert von Vorteil, alternativ einen Reiter samt Pferd so zu schulen, dass er in der Lage ist, mit Sägespänen (aus mehreren Satteltaschen) eine nachvollziehbare Spur zu ziehen – den gemeinsamen Ausritt im Winter ganz abzublasen wäre bei dem Vorbereitungsaufwand für den Schneefall (im Vorfeld s.u.) die schlechteste Variante.

**Sicherheit** • Mobiles, ortskundiges Helferteam (s.o.) – vorbereitungsintensiv (s.u.)

**Ausbildung** • Abschließend erhalten alle Teilnehmer eine Urkunde, in der sie zum Trapper (des Monats Januar oder des Winters 2013/2014 ...) erklärt werden. Der Reiz liegt bei diesem Ausritt in der Streckenführung. Der routinierte Einzelreiter bleibt selbstverständlich, so oft es geht, auf verschneiten (Feld-)Wegen. Ab und an wechselt er (nach vorheriger Absprache mit den Besitzern) jedoch in den Hochwald oder quer über einen „schlafenden“ Acker, damit es richtig spannend wird. Ein frühzeitiges Abgehen der Strecke (ohne Pferde und Schnee) ist natürlich selbstverständlich!

**Pferd** • Pferde, die nicht barfuss sind, sollten mit Schneegrips ausgerüstet sein.



## Zapfen werfen

**Helfer:** 1–2 Helfer zum Verteilen der Zapfen und Aufstellen der Dosen

**Material:** 25 Dosen, je Teilnehmer 3 Zapfen (plus Reserve), 1 (Bier- oder Steh-) Tisch, 1 Poolnudel (weiche Schaumstoffstäbe – im Spielwarenhandel oder Kaufhaus erhältlich) oder 1 Eimer mit Sägespänen zur Markierung der Wurflinie

**Ablauf:** Jeder Teilnehmer bekommt drei Zapfen. Dann versucht einer nach dem anderen, so viele Dosen, wie er mit drei Würfeln von der Poolnudel aus abräumen kann, abzuwerfen.

Wer die meisten Dosen umgeworfen hat, ist Sieger im Auge-Hand-Wettbewerb und darf z.B. die kleinen Erinnerungen an den gemeinsamen Ausritt an alle persönlich verteilen.

**Variationen:** A) Der Werfer sitzt im Sattel und das Pferd wird festgehalten.

B) Der Werfer ist abgesehen, hält mit der Rechten das Pferd und muss mit der Linken werfen.

C) Zapfen-Dart: Dabei ist die Zielscheibe an einen Baum geheftet und das Wurfmaterial eigentlich reichlich vor Ort, wenn es sich um Fichten handelt.

**Sicherheit** • Wenn die Herausforderung an die TN ihrem Vermögen entspricht, ist dieses Glücksspiel nur spannend und nicht gefährlich.

**Ausbildung** • Zapfen werfen (auf Dosen oder durch einen Reifen oder auf eine Markierung/Zielscheibe an einem Baum) ist eine tolle Variante zum Fuchsgreifen nach einer Fuchsjagd. Nur dass es in diesem Fall nicht um Tempo und Taktik geht, sondern dass Ruhe und Treffsicherheit zum Sieg führen.

**Pferd** • Pferde mit „Wurferfahrung“



## Glühwürmchen

**Helfer:** –

**Material:** 1 Taschenlampe weniger als Mitspieler

**Ablauf:** Nach der Spielerklärung verteilen sich die Mitspieler in der Halle und das Licht geht aus. Der Teilnehmer ohne Taschenlampe ist der Fänger. Die übrigen Mitspieler sind die Glühwürmchen. Sie müssen alle 10 Sekunden – dort, wo sie gerade sind – ihre Taschenlampe anmachen (selbst leise mitzählen), damit der Fänger eine Chance hat, sie zu finden. Gelingt ihm dies, werden die Rollen getauscht.

**Variation:** **Glöckner von Notre-Dame:** Dabei werden allen Spielern – bis auf einem – die Augen verbunden. Der Spieler ohne Augenbinde geht im abgegrenzten Teil der Reithalle umher und klingelt alle 10 Sekunden (oder öfter) mit einem Glöckchen. Die anderen versuchen den „Glöckner“ zu fangen, wem dies gelingt, tauscht die Rolle.

**Hinweis:** Diese Spiele sind toll zu kombinieren mit Tanztraining. Beim Tanztraining sollte der Ausbilder dann Schritte und Bewegungen vorgeben, die die Teilnehmer dann nachtanzen.

Da Tanzen und Reiten Rhythmuserleben und -schulung pur sind, profitieren derartig erwärmte Reitschüler nachhaltig von dem „Besuch“ eines Tanztrainers.

**Notizen:**

**Sicherheit** • Natürlich darf nichts mehr in der Halle rumstehen, woran sich die Spieler verletzen könnten.

**Ausbildung** • Konzentration und (Re-)aktion pur



## Ostfriesenrennen

**Helfer:** –

**Material:** Sägespäne, um die Start- und Ziellinie zu markieren, (z.B. 2) Kegel als Wendemarke

**Ablauf:** Die Mannschaften (z.B. zwei Teams von neun bis zwölf TN) stellen sich hinter der Start-/Ziellinie auf. Nach Ertönen des Startzeichens laufen immer drei Teilnehmer (einer läuft rückwärts in der Mitte von zwei Vorwärtslaufenden) einer jeden Mannschaft los, einmal um die Wendemarke und zurück.  
Welche Mannschaft steht zuerst wieder komplett hinter der Ziellinie?

**Sicherheit** • Der Ausbilder sollte die „Vorwärtsläufer“ auf die Verantwortung für die „Rückwärtsläufer“ hinweisen, da das Rückwärtslaufen sowohl anstrengender wie auch koordinativ anspruchsvoller ist.

**Ausbildung** • Reiter verlangen von ihrem Ross ständig, sich in einer bestimmten Richtung in einem bestimmten Tempo fortzubewegen – Gespräche über die Rolle „des Ostfriesen“ sind daher klärend und interessant.

**Hinweis:** Nun, auf den Geschmack gekommen? Wenn Sie unsere im Aufbau befindliche Ergänzung der 365 Ideen im Breitensport – auf der Verlagsseite im Internet mit unzähligen weiteren IDEEN ohne Pferd – nicht abwarten können, dann sollten Sie sich das Lehrvideo „Reiten mein Sport“ – nicht nur zur Überbrückung – unbedingt mit Ihren Schülern anschauen.



## Skijöring mal anders

- Helfer:** 1 Team zum Anfertigen der (belastbaren/angemessenen) Ausrüstung der Pferde und zum Herrichten der Strecke bzw. Zeitnehmen
- Material:** Stollen und Hufgripp beim/fürs Pferd, Sattel mit Vorderzeug oder Brustgeschirr, für jeden Fahrer 2 Halte-(Zug-)Stricke und Ski, evtl. 1 Stoppuhr
- Ablauf:** Im Gegensatz zu dem Original aus Skandinavien bzw. den Alpenländern (bei dem sich der Skifahrer auf einem Rundkurs nicht nur in vollem Galopp vom Pferd ziehen lässt, sondern dieses auch noch lenkt) handelt es sich hier um eine ruhigere Teamvariante: Ein Reiter „zieht“ seinen Partner z.B. im Trab mehrere Runden über den verschneiten Turnierplatz oder über einen kleinen Rundkurs im nahen Gelände – der weder steile Anstiege noch Abfahrten beinhalten sollte. Natürlich kann gegen die Uhr gestartet werden. Schöner ist jedoch, wenn jedes Team, das die z.B. 2 km ohne „Spitzenalat“ absolviert, eine ganz „winterliche“ Erinnerungsurkunde überreicht bekommt.
- Hinweis:** Das Spiel kann auch dann erst beendet sein, wenn jeder im Team den Rundkurs einmal zu Pferd und ein weiteres Mal auf Skiern bzw. umgekehrt absolviert hat. Das setzt allerdings voraus, dass beide Teammitglieder sowohl reiten wie Ski fahren können.
- Variation:** **Bimmelbahn mal anders:** Wer kennt das nicht: Holzschlitten an Holzschlitten gebunden und los geht's – gemeinsam den Hügel hinab! Diese aus max. vier Schlitten bestehende „Bimmelbahn“ bewegt sich abweichend davon in der Ebene – und damit das auch gelingt, „spielt“ ein erfahrenes Fahrpferd oder Rückepferd an der Hand eines Führers die Lokomotive.
- Sicherheit** • Hört sich kinderleicht und nach großer Gaudi an – ist aber nur etwas für erfahrene Fahrer und Pferde und für größere Kinder, die ihr Gleichgewicht selbst beim Anfahren und Halten bzw. in den Kurven unter Kontrolle haben!
- Ausbildung** • Die Fahrt beginnt z.B. an der Vereinsanlage und endet z.B. bei einem Zuchtbetrieb in 4–5 km Entfernung mit einem weiteren Gemeinschaftserlebnis: einem Bratapfel-Essen aller Teams des „Nostalgieexpresses“.
- Pferd** • Pferde, die kein Problem mit ihrer Rolle haben/entsprechend vorbereitet sind

## Arbeitsaufträge

Und auch hier wieder abschließend zwei – in diesem Fall sehr unterschiedliche – **ARBEITSAUFTRÄGE**:

Sicherlich hat der Dachboden oder Keller bei vielen Lesern parallel zur Umsetzung dieser Lektüre viele seiner Schätze preis geben müssen ... sollten einige Materialien aber dennoch fehlen, so sollten sie diese auf dieser Einkaufsliste festhalten, um gelegentlich auch die dazu gehörenden Ideen umsetzen zu können:

---

---

---

---

---

---

---

---

Im nun folgenden Ideen-Glossar sind bereits einige Schlagwörter in Grafiken umgearbeitet. Die moderne Hirnforschung ist sich einig, dass sich Bilder im Kopf viel besser festsetzen als purer Text. Starten SIE doch deshalb den Versuch, Ihr persönliches Kopfkino in Bildern zu bannen, d.h. greifen Sie zu Papier/Poster und Stiften oder zum Fotoapparat, iPad oder PC und gestalten Ihre ganz persönlichen Gedankenstützen rund ums Glossar und alles, was Ihnen wichtig ist. Viel Spaß beim Gestalten und noch besser Behalten.

Noch mehr Spaß macht diese Aufgabe bzw. sie lässt sich noch einfacher realisieren, wenn man sie im TEAM angeht, denn Team ist nicht etwa: Toll ein anderer macht`s sondern Tolle Engagement aller Mitmacher