

Sportjugend im LandesSportBund Niedersachsen e.V. (Hrsg.)

Schnappt die Pferde – fertig – los!

Bewegungsspiele mit dem Steckenpferd
für Kita, Grundschule und Sportverein





Inhaltsverzeichnis

Schnappt die Pferde – fertig – los!	Quadrillen-Reiten	28
Vom Spielen mit dem Steckenpferd zum Hobby Horsing	Vier-Ecken-Ritt	29
4	Steckenpferd-Polo	30
Spielesammlung		
„Schnappt die Pferde – fertig – los!“	Abenteuer mit Steckenpferd	
6	Stationsbetrieb - Auf dem Reiterhof	32
	Bewegungsgeschichten mit dem Steckenpferd	37
Spielideen mit dem Steckenpferd	Bewegungsgeschichte - Der Ausritt	38
Blindes Pferd	Bewegungsgeschichte - Der Wilde Westen	40
9	Bewegungsgeschichte - Abenteuer im Mittelalter	42
Pferde-Stopp		
10	Anhang	
Linienreiten	Und so kann es weiter gehen ...	
11	Gute Beispiele gesucht!	44
Springendes Pferd	Hobby Horsing	45
12	Spiel- und Sportmaterial	46
Feuer, Wasser, Blitz – mit Steckenpferd	Impressum	51
13		
Der Rappe läuft zur Möhre		
14		
Schnell in den Stall		
15		
Formationsreiten		
16		
Spitzt die Ohren		
17		
Zirkuspferde		
18		
Schlau es Pferd		
19		
Ritt um die Welt		
20		
Pferdestaffel		
21		
Fang die Kuh		
22		
Steckenpferd-Biathlon		
23		
Schnappt die Pferde		
24		
Windschattenreiten		
25		
Pferdefalle		
26		
Dressurplatz		
27		



Schnappt die Pferde – fertig – los!

Vom Spielen mit dem Steckenpferd zum Hobby Horsing

Hintergrund

Die Bedeutung von Bewegung, Spiel und Sport für die körperliche und geistige Entwicklung von Kindern ist seit Jahren bekannt und in der Wissenschaft vielfach belegt. Um dem Bewegungsmangel speziell bei Kindern im Kindergarten- und Grundschulalter entgegenzuwirken, sind sowohl Kindertagesstätten (Kitas) und Schulen, in denen alle Kinder erreicht werden können, aber auch der organisierte Sport mit gezielten Angeboten, Kooperationen, Maßnahmen und Aktionen gefordert. Der LandesSportBund (LSB) Niedersachsen e.V. unterstützt daher u.a. die Programme „Bewegter Kindergarten“ und „Sportfreundliche Schule“ und kooperiert mit der „Bewegten Schule Niedersachsen“. Die daran beteiligten Kitas und Schulen ermöglichen den Kindern vielfältige Bewegungsgelegenheiten, u.a. durch entsprechende Räumlichkeiten bzw. Freiflächen, zeitliche Abläufe (z.B. Rhythmisierung des Schulalltags), geschultes Personal und Kooperationen mit Sportvereinen.

Zur vielfältigen Bewegungsförderung von Kindern im Kita- und Grundschulalter hat die Sportjugend im LSB Niedersachsen die vorliegende Spiele- und Ideensammlung „Schnappt die Pferde – fertig – los! Bewegungsspiele mit dem Steckenpferd für Kita, Grundschule und Sportverein“ herausgegeben.

Idee

Die Bewegungsfreude bei Kindern kann gefördert werden, indem ihnen das selbstständige Ausprobieren, Entdecken und Erkunden in Bewegung angeboten wird. Sie können dabei u.a. ihre motorischen Fähigkeiten schulen und neue Bewegungserfahrungen sammeln. Durch unterschiedliche Anlässe und Reize wird die kindliche Neugierde verstärkt. Dabei erschaffen sich Kinder eine Welt mit Fantasie und viel Kreativität. Durch den gezielten Einsatz von Sport-, Alltags- oder Naturmaterialien und das Bewegen draußen in der Natur kann dieser Effekt noch verstärkt werden.

Das Steckenpferd, ein Klassiker unter den Kinderspielzeugen, erfüllt alle diese Kriterien und bietet sich daher als Spiel- und Sportgerät für die Altersstufe der Kita- und Grundschulkindern besonders an.

Vom Spiel- zum Sportgerät

Das Spielen oder Reiten mit dem Steckenpferd ist bereits seit Jahrhunderten bekannt. Steckenpferde haben einen sehr hohen Aufforderungscharakter und laden zu fantasievollen Rollenspielen ein. Sie motivieren zur Bewegung in Räumen, aber vor allem auch draußen in der Natur. Unter den Namen „Hobby Horsing“ erlebt das Steckenpferd in jüngster Zeit einen großen Zuspruch. Im Ursprungsland Finnland genießt der Umgang mit dem Steckenpferd größte Popularität und auch in Deutschland entwickelt sich Hobby Horsing zum Fun- und Trendsport mit wachsender Anhängerschar, vom Kindergarten- bis zum Jugendalter.

Während die Jüngeren spielerisch mit ihren Steckenpferden umgehen, nutzen die Älteren ihre Steckenpferde zum Dressur-, Spring- oder Vielseitigkeitsreiten. Darüber hinaus erhalten Kinder, die bisher keinen Zugang zu Pferden oder dem Pferdesport haben, die Chance, mit ihnen auch außerhalb der Ställe und Reitschulen zu interagieren. Ohne Pferd und ohne teure Reitstunden besteht für sie so die besondere Möglichkeit des Reitens. Kinder gehen ohne Berührungsängste mit dem „Tier“ um und sind bereit, Verantwortung zu übernehmen.

Je nach Bewegungsaufgabe lassen sich unterschiedliche Trainingseffekte erzielen: u.a. Training der Sprungkraft beim Springen über Hürden, der Koordination bei Dressuraufgaben und der Ausdauer bei Ausritten in die Natur.

Steckenpferd-Reiten in der Natur

Die Natur ist das ideale Setting für das Steckenpferd-Reiten. Das Geländeprofil, die Größe der zur Verfügung stehenden Fläche, die natürlichen Gegebenheiten und der Einsatz von Naturmaterialien bieten Kindern unzählige Bewegungs-, Entdeckungs-, Erlebnis- und Gestaltungsmöglichkeiten. Bei Bewegung, Spiel und Sport draußen im Freien werden Kinder über vielfältige Erfahrungen ganzheitlich in der Entwicklung gefördert. Diese Natur- und Sinneswahrnehmungen beziehen sich auf das visuelle, taktile und auditive Erleben. Alle Sinne und Reize, die ermöglichen, Bewegungs- und Körpererfahrung vielfältig zu erleben, werden angeregt. Der hohe Aufforderungscharakter zu gemeinsamen Handlungen in der Natur stärkt darüber hinaus die Sozialkompetenzen der Kinder.

Bewegung und Ernährung

Aspekte gesunder Ernährung lassen sich gut in eine Steckenpferd-Aktion integrieren: ganz unterschwellig und „nebenbei“, als fester Bestandteil einer Bewegungsgeschichte, in Form eines kleinen Snacks zwischendurch oder zum Abschluss der Bewegungseinheit. Kinder setzen sich dabei spielerisch mit gesunder Ernährung auseinander, lernen z.B. ihnen unbekanntes Obst- und Gemüsesorten kennen und können diese ohne Zwang probieren.

Spielesammlung „Schnappt die Pferde – fertig – los!“

Die vorliegende Spielesammlung gibt allen in Kitas, Schulen und Sportvereinen tätigen Übungsleitenden, (Sport-)Lehrkräften, Freiwilligendienstleistenden sowie pädagogischem Personal Anregungen für den abwechslungsreichen Einsatz von Steckenpferden in der Altersgruppe der Kita- und Grundschul Kinder.

Mit den ausgewählten Spielideen trainieren die teilnehmenden Kinder nicht nur ihre motorischen Fähigkeiten, sondern sie ermöglichen ihnen u.a. auch das Sammeln neuer Bewegungserfahrungen, die Förderung ihrer sozialen Kompetenz und die Übernahme von Verantwortung für ihr (Stecken-)Pferd. Viele Spielideen stärken zudem die Kooperation der Teilnehmenden untereinander und die Kommunikation miteinander.

Die Spielesammlung liefert Ideen zur Ausgestaltung bzw. Bereicherung von Übungs- und Trainingsstunden der Sportvereine, Bewegungszeiten der Kitas, Sport-, Betreuungs- und AG-Stunden der Schulen, Bewegten Pausen, Vereins-, Kita- und Schulfesten, Aktions- und Projekttagen sowie zur Heranführung an den Pferdesport. Das gemeinsame Bewegen der Kinder mit Steckenpferden kann durch den Einsatz einer Spielidee oder einer Bewegungsgeschichte zum großen Abenteuer werden.

Die Bewegungs- und Spielideen mit dem Steckenpferd lassen sich draußen und drinnen durchführen: in der freien Natur, im Park, auf dem Reiterhof, auf dem Außengelände einer Kita, auf dem Sportplatz, in der Sporthalle, im Bewegungsraum oder in der Pausenhalle einer Schule. Die Spielideen sind so ausgewählt, dass sie ohne umfangreiche Vorbereitungen und ohne großen Materialaufwand umgesetzt werden können.

Spielideen mit Steckenpferden

In dieser Broschüre befindet sich eine Auswahl an Spielideen, die sich sowohl an Kinder richtet, die über keine oder nur geringe Steckenpferd-Erfahrungen verfügen, als auch an Kinder, die sich bereits sicher mit dem Steckenpferd bewegen können. Da der Umgang mit dem Steckenpferd für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter koordinativ anspruchsvoll ist, sind viele Spielideen niederschwellig angelegt und durch mögliche Spielvarianten ergänzt.

Die vorliegende Spielesammlung beinhaltet sowohl kooperative Spiele ohne Wettkampfcharakter als auch Wettspiele, bei denen Kinder alleine, zu zweit oder im Team gegeneinander antreten. Zur Auswahl gehören auch bekannte Spiele (wie z.B. „Feuer, Wasser, Blitz“), bei denen zur Motivation und zusätzlichen motorischen Herausforderung Steckenpferde eingesetzt werden.

Abenteuer mit Steckenpferden

Diese Broschüre beinhaltet vier Themenbeispiele, die aus einer Bewegungsstunde ein Abenteuer werden zu lassen: Das vorliegende Beispiel „Auf dem Reiterhof“ ist als Stationsbetrieb organisiert. Die Kinder können die Spielstationen einzeln oder gemeinsam aufsuchen. Diese Organisationsform bietet auch bei großen Gruppen allen Teilnehmenden die Möglichkeit, in Bewegung zu sein.

Die drei Bewegungsgeschichten „Der Ausritt“, „Der Wilde Westen“ und „Abenteuer im Mittelalter“ laden die Kinder ein, gemeinsam in eine Fantasiewelt zu tauchen und sich vielfältig mit dem Steckenpferd zu bewegen. Mit eigenen Ideen und spontanen Äußerungen können sie Einfluss auf den Verlauf der Geschichte nehmen.

Praxistipp: Pferdekoppel

Die Einrichtung einer „Koppel“ (ein markiertes Feld am Rand der Spielfläche), auf der die Bewegungseinheit mit dem Steckenpferd beginnt und endet, hat sich in der Praxis bewährt. Sie dient auch als Ruhezone für Kinder, die während der Bewegungseinheit eine Pause einlegen möchten. Dort können sie sich dann mit ihren Steckenpferden beschäftigen oder auch ihre Steckenpferde tauschen.

Hinweise zu den Spielbeschreibungen:

- Die in den Spielbeschreibungen genutzte Abkürzung „SL“ steht für das Wort „Spilleitung“.
- In einigen Spielen werden die Grundgangarten der Pferde für die Fortbewegung der Kinder genannt.
Folgendermaßen lassen sie sich umsetzen:
Schritt: Gehen
Trab: langsames Laufen
Galopp: schnelles Laufen





Blindes Pferd

Material:

- ein Steckenpferd mit Halfter (ein am Kopf des Steckenpferdes befestigtes Band) für jeweils zwei Kinder

Spielverlauf:

Die Kinder bilden Paare. Ein Kind erhält ein Steckenpferd und schließt die Augen. Das zweite Kind führt das „blinde“ Pferd am Halfter sicher über die Spielfläche bzw. das Gelände.

Spielvarianten:

- Auf der Spielfläche befinden sich Hindernisse, um die das blinde Pferd sicher geführt wird (z.B. Hütchen, Stangen, Bäume) oder die das blinde Pferd überwinden muss (z.B. ausgelegte Springseile, Teppichfliesen).
- Das blinde Pferd wird nicht am Halfter, sondern nur verbal geführt.

Hinweis:

Ein Halfter dient zum Führen und Anbinden des Pferdes und ist Teil des Zaumzeugs.



Pferde-Stopp

Material:

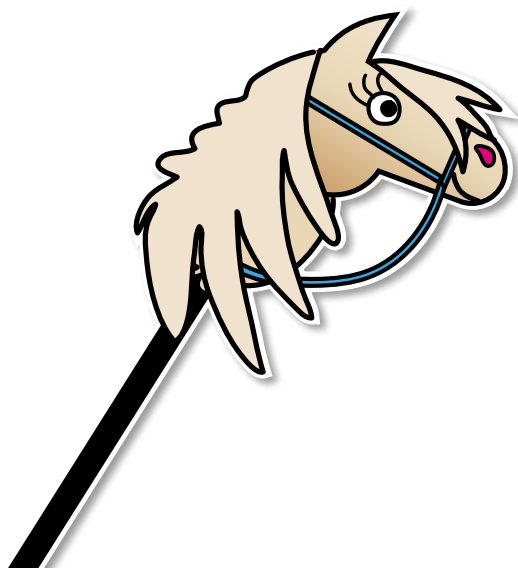
- ein Steckenpferd pro Kind
- Musik

Spielverlauf:

Die Kinder bewegen sich mit ihren Steckenpferden nach Musik auf der Spielfläche. Wenn die Musik stoppt, müssen sie in der Bewegung „einfrieren“. Setzt die Musik wieder ein, bewegen sich die Kinder weiter.

Spielvarianten:

- Das Kind, das nach dem Einfrieren zuerst zuckt, muss für einen Durchgang aussetzen und darf danach wieder mitspielen.
- Die SL bespricht mit den Kindern vor Spielbeginn die verschiedenen Grundgangarten der Pferde (Schritt, Trab, Galopp), die die Kinder in der Bewegungsphase zwischen den Stopps dann auf Zuruf umsetzen.
- Die SL baut Hindernisse in das Spielgeschehen ein, beispielsweise müssen Bodenmarkierungen von den Kindern übersprungen werden, während die Musik läuft. Stoppt diese, versuchen auch dabei die Kinder schnellstmöglich „einzufrieren“.



Linienreiten

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- Bodenmarkierungen; ggf. Straßenkreide (s. Tipp)

Spielverlauf:

Die Kinder reiten mit ihren Steckenpferden auf den Linien entlang, ohne diese zu verlassen. Aufforderung durch die SL dazu: „Die Pferde reiten auf Stegen und dürfen nicht ins Wasser fallen.“

Begegnen sich zwei Kinder mit ihren Steckenpferden, müssen sich beide Kinder jeweils umdrehen und ihre Richtung ändern.

Tipp:

In der Sporthalle werden die Linien auf dem Hallenboden für das Spiel genutzt. Wird das Spiel im Freien durchgeführt, kann die SL mit den Kindern gemeinsam die Linien auf dem Boden einzeichnen.

Spielvarianten:

- Begegnen sich zwei Kinder, müssen sie eine von der SL gegebene Aufgabe erfüllen (z.B. Begrüßungsritual, gemeinsam mehrfach auf der Stelle hüpfen oder Steckenpferde tauschen). Danach setzen sie ihren Weg alleine fort.
- Begegnen sich zwei Kinder, setzen sie ihren Weg gemeinsam fort. Bei weiteren Begegnungen schließen sich weitere Kinder an, bis die ganze Gruppe schließlich eine lange Schlange bildet und sich gemeinsam auf den Linien fortbewegt.



Springendes Pferd

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- Bodenmarkierungen; ggf. Straßenkreise (s. Tipp)

Spielverlauf:

Die Kinder reiten mit ihren Steckenpferden kreuz und quer über die Spielfläche. Wenn sie zu einer Linie am Boden kommen, überspringen sie diese.

Aufforderung durch die SL: „Das Pferd auf der Weide überspringt Wassergräben, Hindernisse, Zäune u.v.m.“

Tipp:

In der Sporthalle werden die Linien auf dem Hallenboden für das Spiel genutzt. Wird das Spiel im Freien durchgeführt, kann die SL mit den Kindern gemeinsam die Linien auf dem Boden einzeichnen.

Spielvarianten:

- Verschiedenfarbige Linien werden auf verschiedene Art übersprungen, z.B. alle roten Linien beidbeinig, alle weißen Linien einbeinig.
- Mehrere Springseile liegen parallel mit Abstand zueinander auf dem Boden (Seilleiter). Je nach Gruppengröße werden ggf. mehrere Seilleitern vorbereitet. Die Kinder reiten und springen mit ihren Steckenpferden die Seilleiter „rauf und runter“.

Alternativ: Damit es kein großes Durcheinander gibt, springen die Kinder mit ihren Steckenpferden hintereinander nur in eine Richtung und reiten dann neben der Leiter zurück zum Start.

Das Springen auf der Seilleiter kann auch als Staffel-Spiel durchgeführt werden, bei dem mindestens zwei Teams gegeneinander antreten. Dazu bekommt jedes Team eine eigene Seilleiter, die von den Kindern möglichst schnell bewältigt werden muss.

Feuer, Wasser, Blitz - mit Steckenpferd

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind

Spielverlauf:

Die Kinder reiten auf ihren Steckenpferden kreuz und quer über die Spielfläche.

Die SL ruft abwechselnd die Begriffe „Feuer“, „Wasser“ und „Blitz“:

Auf Zuruf „Feuer“ traben die Kinder auf der Stelle.

Auf Zuruf „Wasser“ reiten die Kinder im Galopp zu einem vor Spielbeginn festgelegten Punkt.

Auf Zuruf „Blitz“ hocken sich die Kinder auf den Boden.

Haben die Kinder die jeweilige Aufgabe erfüllt, reiten sie weiter bis zum nächsten Zuruf.

Spielvariante:

- Es werden Sportgeräte/-materialien dazu genommen: Bei „Feuer“ stellen sich die Kinder in den „Wassergraben“ (z.B. Teppichfliesen, Markierungen am Boden), bei „Wasser“ reiten die Kinder auf einen „Hügel“ (z.B. Weichboden oder Langbank), bei „Blitz“ geht es zurück in den „Stall“ (z.B. bestehend aus zwei großen Kästen und einer darüber liegenden Turnmatte).



Der Rappe läuft zur Möhre

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- mehrere verschiedenfarbige Hütchen oder andere Markierungsgegenstände

Spielverlauf:

Auf dem Spielfeld stehen mehrere verschiedenfarbige Hütchen möglichst weit voneinander entfernt. Bei großen Gruppen sollten mehrere Hütchen von jeder Farbe auf der Spielfläche stehen.

Jedes Kind erhält ein Steckenpferd und reitet kreuz und quer über die Spielfläche. Die SL ruft eine Farbe und alle Kinder reiten zu dem entsprechend farbigen Hütchen und berühren es. Schon ruft die SL die nächste Farbe. Reaktionsschnelligkeit ist hier gefragt.

Spielvarianten:

- Die Farben der Hütchen stehen hier stellvertretend für jeweils einen anderen Begriff. Diese werden zu Spielbeginn mit den Kindern besprochen.
Beispiel zum Thema „Pferdefutter“:
gelb = Möhre, rot = Apfel, blau = Hafer, grün = Heu
Aufforderung durch die SL: „*Alle Pferde reiten zu den Möhren.*“ Die Kinder begeben sich mit ihren Steckenpferden zu dem gelben Hütchen und berühren es. Schnell ruft die SL den nächsten Begriff.
- Die Variante verbindet das oben beschriebenen Pferdefutter mit der Fellfarbe der Steckenpferde. Diese werden zu Spielbeginn mit den Kindern besprochen.
Die Kinder reiten mit ihren Steckenpferden kreuz und quer über die Spielfläche. Die SL ruft: „*Die Rappen reiten zu den Möhren.*“ Daraufhin begeben sich alle Kinder, die auf einem Rappen reiten, zu dem gelben Hütchen (Möhre), berühren dieses und reiten wieder kreuz und quer. Die SL schickt schnell die nächsten Pferde zum Futter.

Hinweis:

- Fellfarben: Brauner: braun; Rappe: schwarz; Fuchs: rotbraun; Schimmel: weiß; Schecke: neben der Grundfarbe klar umgrenzte weiße Bereiche.

Schnell in den Stall

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- Gymnastikreifen (ein Gymnastikreifen weniger als Anzahl der teilnehmenden Kinder)
- Musik

Spielverlauf:

Die Gymnastikreifen (Pferdeställe) liegen in zwei Reihen parallel nebeneinander. Die Kinder verteilen sich mit ihren Steckenpferden um die Pferdeställe.

Sobald die Musik läuft, traben die Kinder um die Pferdeställe. Stoppt die Musik, muss jedes Kind mit seinem Steckenpferd schnell Zuflucht in einem Pferdestall suchen. Das Kind, das keinen leeren Pferdestall mehr findet, scheidet aus.

Die SL entfernt einen Gymnastikreifen und der nächste Durchgang beginnt.

Spielvarianten:

- Das Kind, das ausscheidet, darf beim nächsten Durchgang die Musik stoppen und/oder einen überzähligen Gymnastikreifen entfernen.
- Die SL ändert bei jedem Durchgang die Fortbewegungsart (Schritt, Trab, Galopp).
- Steht eine große Spielfläche zur Verfügung, können die Abstände zwischen den Pferdeställen variieren, um mehr Bewegung zu ermöglichen.



Formationsreiten

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- ein Würfel

Spielverlauf:

Die SL zeigt den Kindern vor Spielbeginn die sechs Seiten eines Würfels und erklärt die unterschiedlichen Anordnungen der Punkte (Würfelbild).

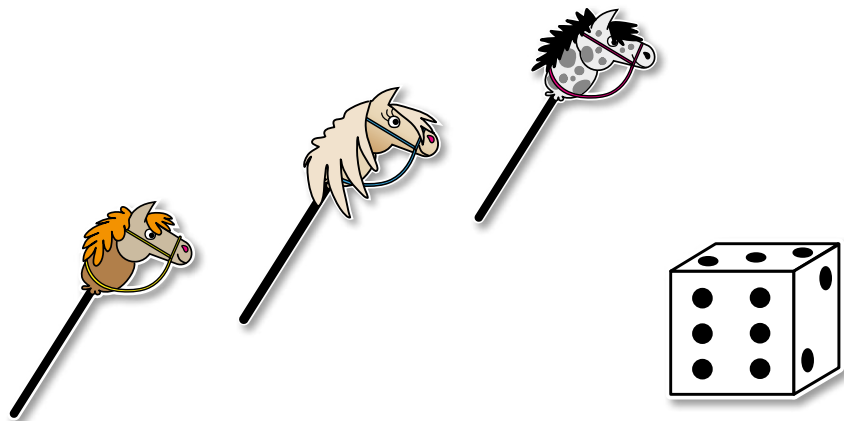
Die Kinder reiten mit ihrem Steckenpferd kreuz und quer durch die Halle. Ruft die SL eine Zahl von eins bis sechs, findet sich die entsprechende Anzahl der Kinder zusammen und stellt sich entsprechend des Würfelbildes auf. Auf Zuruf der SL reiten die Kinder wieder kreuz und quer durcheinander.

Spielvariante:

- Wenn sich die Kinder zu einem Würfelbild gefunden haben, reiten sie gemeinsam in der Formation weiter, bis die SL die Formation auf Zuruf wieder auflöst.

Tipp:

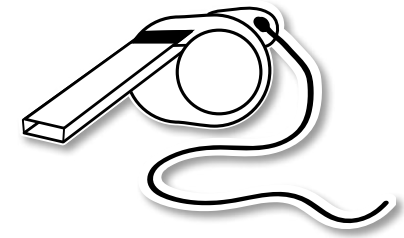
Erst einmal mit zwei verschiedenen Würfelbildern beginnen, dann nach und nach die weiteren Würfelbilder einführen.



Spitzt die Ohren

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- eine Trillerpfeife



Spielverlauf:

Die Kinder reiten mit ihren Steckenpferden kreuz und quer durch die Halle.

Die SL pfeift zweimal kurz hintereinander. Die Kinder finden sich jeweils zu zweit zusammen und reiten gemeinsam mit ihren Steckenpferden weiter.

Die SL pfeift einmal. Die Kinder trennen sich und reiten wieder alleine kreuz und quer.

Die SL pfeift dreimal kurz hintereinander. Die Kinder finden sich jeweils zu dritt zusammen und reiten gemeinsam mit ihren Steckenpferden weiter.

Die SL pfeift einmal. Die Kinder trennen sich und reiten wieder alleine kreuz und quer usw.

Die SL wechselt jedes Mal die Anzahl der Pfiffe.

Spielvariante:

- Die Pfiffe symbolisieren verschiedene Bewegungsaufgaben, z.B.:
Ein kurzer Pfiff: Die Kinder springen mit ihrem Steckenpferd über Markierungen am Boden (jedes Kind für sich).
Zwei kurze Pfiffe: Die Kinder finden sich zu zwei zusammen und tauschen ihre Steckenpferde aus.
Drei kurze Pfiffe: Die Kinder führen auf der Stelle mit ihren Steckenpferden Pferchensprünge durch.
Ein langer Pfiff: jedes Kind reitet alleine mit dem Steckenpferd kreuz und quer durch die Halle.

Tipp:

Die Anzahl der Pfiffe je nach Umsetzung nur langsam nach und nach steigern.

Zirkuspferde

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- ein Gymnastikreifen pro Kind

Spielverlauf:

Die Gymnastikreifen werden nebeneinander als Kreis gelegt und bilden eine „Zirkusmanege“.

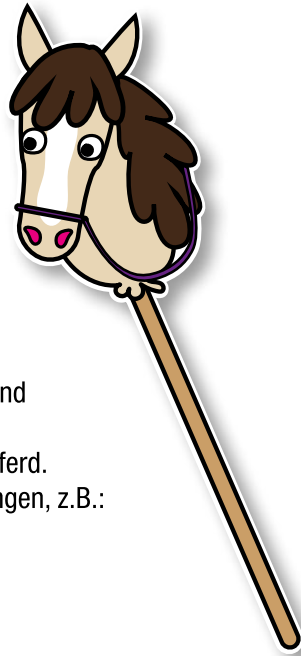
In jedem Gymnastikreifen steht ein Kind mit seinem Steckenpferd.

Die SL (Zirkusdirektorin bzw. Zirkusdirektor) gibt die Anweisungen, z.B.:

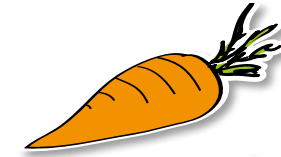
- Alle Pferde traben / springen auf der Stelle.
- Alle Pferde drehen sich im Kreis.
- Alle Pferde springen vorwärts/seitwärts/rückwärts in den nächsten Gymnastikreifen.
- Alle Pferde traben eine Runde in der Zirkusmanege.

Spielvarianten:

- Die Kinder schlüpfen abwechselnd in die Rolle der Zirkusdirektorin bzw. des Zirkusdirektors und geben die Anweisungen.
- Alle Kinder stehen mit ihren Steckenpferden in den Gymnastikreifen. Die SL fordert die Kinder zu Platzwechseln auf, bei denen sie die Zirkusmanege durchqueren müssen. Dabei werden die Namen der Kinder oder der Pferde genannt, z.B.: „*Max wechselt den Platz mit Tina.*“ Alternative: „*Alle Schimmel wechseln ihre Plätze.*“ Oder: „*Alle Reiterinnen und Reiter mit roten Hosen wechseln ihre Plätze.*“
- Die SL fordert die Kinder auf, einzeln in der Mitte in der Zirkusmanege „Kunststücke“ mit dem Steckenpferd zu zeigen. Die anderen Kinder machen diese nach.
- Alle Kinder stehen mit ihren Steckenpferden in den Gymnastikreifen. Die SL vereinbart mit den Kindern zwei verschiedene Signale: „1x klatschen“ bedeutet alle Kinder springen mit ihrem Steckenpferd einen Gymnastikreifen weiter nach rechts, „2x klatschen“ bedeutet, alle Kinder springen mit ihrem Steckenpferd einen Gymnastikreifen nach links. – Nach mehrmaligem Ausprobieren kann das Tempo oder die Anzahl der Signale und Bewegungen erhöht werden.



Schlaues Pferd



Material:

- ein Steckenpferd pro Team
- selbstgebastelte/-gezeichnete Spielkarten/ausgeschnittene Abbildungen zum Thema „Reiten/Pferde“ (z.B. Hufeisen, Pferde-Putzeug, Kutsche, Möhren)

Spielverlauf:

Vor Spielbeginn das Thema „Reiten/Pferde“ mit den Kindern besprechen („*Was braucht man zum Reiten?*“ „*Was fressen Pferde?*“).

Die benötigten Spielkarten können die Kinder selbst herstellen.

Die Kinder bilden Teams, die nebeneinander an einer Startlinie stehen. Jedes Team erhält ein Steckenpferd. In einiger Entfernung liegen die Spielkarten kreuz und quer auf dem Boden verteilt. Darauf achten, dass jedes Motiv entsprechend der Anzahl der Teams vorliegt.

Die SL ruft einen Begriff, z.B. „Hufeisen“. Jeweils das erste Kind des Teams reitet mit dem Steckenpferd los und holt die entsprechende Karte zu seinem Team. Das Steckenpferd wird an das zweite Kind weitergegeben und der nächste Durchgang beginnt.

Spielvarianten:

- Die Spielkarten/Bilder liegen verteilt auf der Spielfläche. Die SL erzählt eine Geschichte, in der Begriffe rund um das Reiten/Pferd genannt werden. Sobald ein Kind den Begriff wahrgenommen hat, nimmt es sich ein Steckenpferd, reitet los, sucht die Karte mit der entsprechenden Abbildung und bringt diese zu seinem Team.
- Es liegen von jedem Motiv weniger Karten als Anzahl der Teams aus. Wer schnell ist, schnappt die Karte/n. Gewonnen hat zum Schluss das Team, dass die meisten Karten einsammeln konnte.
- Die Kinder bilden Teams, die nebeneinander an einer Startlinie stehen. Jedes Team erhält ein Steckenpferd. In einiger Entfernung liegen Malpapier und Stifte. Die SL nennt einen Begriff aus dem Bereich „Reiten/Pferde“, z.B. „Hufeisen“. Das jeweils erste Kind tragt mit dem Steckenpferd zu den Malutensilien und malt ein Hufeisen, läuft zurück zum Team und übergibt das Steckenpferd an das zweite Kind. Das zweite Kind tragt los, malt ein Hufeisen usw. Gewonnen hat das Team, dessen Kinder alle die Malaufgabe erledigt haben.

Variante: Jedes Teammitglied erhält von der SL einen anderen Begriff.

Ritt um die Welt

Material:

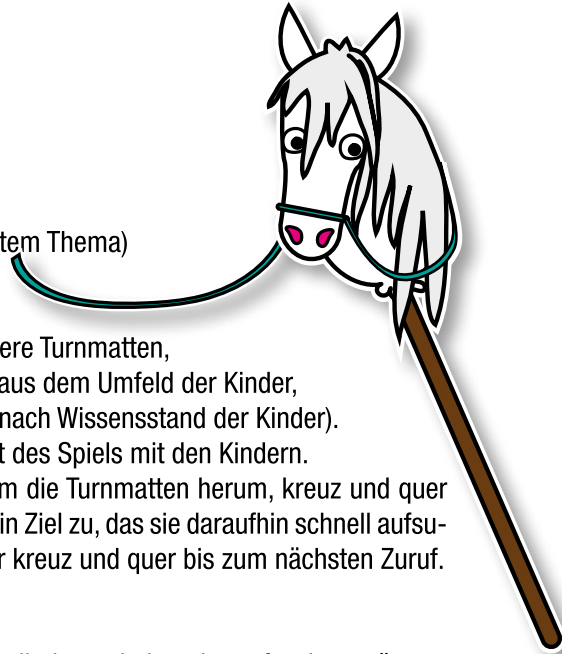
- ein Steckenpferd pro Kind
- Turnmatten, Gymnastikreifen o.ä.
(Anzahl je nach Gruppengröße und gewähltem Thema)

Spielverlauf:

Mit Abstand werden auf der Spielfläche mehrere Turnmatten, Gymnastikreifen ö. ä. verteilt, die Orte/Plätze aus dem Umfeld der Kinder, Städte, Länder oder Kontinente darstellen (je nach Wissensstand der Kinder). Die SL bespricht die Zuordnung vor dem Start des Spiels mit den Kindern. Jedes Kind reitet mit seinem Steckenpferd um die Turnmatten herum, kreuz und quer über die Spielfläche. Die SL ruft den Kindern ein Ziel zu, das sie daraufhin schnell aufsuchen. Auf Kommando reiten die Kinder wieder kreuz und quer bis zum nächsten Zuruf.

Spielvarianten:

- Die SL nennt mehrere Ziele, die die Kinder direkt nacheinander aufsuchen müssen, z.B.: „*Alle Kinder reiten von Berlin über Hamburg nach München.*“ Die Kinder suchen dann die drei festgelegten Turnmatten in der richtigen Reihenfolge nacheinander auf und reiten dann bis zum nächsten Zuruf wieder kreuz und quer durch die Halle.
- Die SL differenziert, z.B. „*Alle Mädchen reiten nach Amerika, alle Jungen reiten nach Australien.*“ Die Kinder suchen dann die zwei festgelegten Matten auf und reiten dann bis zum nächsten Zuruf wieder kreuz und quer durch die Halle.
- Die Kinder bilden Paare oder kleine Teams. Diese erhalten jeweils eine Karte mit einer Reitroute (Liste mit mehreren Städten oder Ländern) und reiten die vorgeschriebene/ingezeichnete Route selbständig in der richtigen Reihenfolge ab. Um Staus zu verhindern, sollte die Route jedes Teams anders verlaufen.
Tipp: Um die Strecke zu verlängern, erhalten die Kinder den Auftrag, die Route mehrfach abzureiten.
- Die Kinder erhalten Routenkarten, auf denen sich nicht nur der Streckenverlauf befindet. Den Städten/Ländern/Kontinenten sind Zusatzaufgaben zugeordnet, z.B.: „*drei Runden um Afrika reiten*“, „*in Europa vom Pferd steigen und fünfmal den Hampelmann springen*“, „*in Asien das Pferd mit einem anderen Kind tauschen*“.



Pferdestaffeln

Material:

- ein Steckenpferd pro Team
- ein Wendepunkt (Hütchen/Kegel/Stange) pro Team

Spielverlauf:

Die Kinder bilden gleichgroße Teams, die sich in einer Reihe hintereinander an einer Startlinie aufstellen. Jedes Team erhält ein Steckenpferd. Auf ein Startzeichen reitet das jeweils erste Kind des Teams die vorgegebene Strecke mit dem Steckenpferd ab und übergibt es anschließend an das zweite Kind seines Teams, das nun startet. Der Durchgang ist beendet, wenn alle Kinder die Strecke zurückgelegt haben.

Spielvarianten:

- Die Teams absolvieren eine Hindernisstrecke. Je nach vorhandenem Material (z.B. Hütchen/Kegel/Stangen, Springseile/Teppichfliesen oder auch Naturmaterialien) müssen von den Teammitgliedern nacheinander Hindernisse umlaufen oder übersprungen werden.
- Die SL plant die Hindernisstrecke gemeinsam mit den Kindern. Dabei eine kleine Geschichte entwickeln, bei der z.B. „Bäume“ umlaufen, „Gräben“ und „Zäune“ übersprungen werden.
- Die Hindernisbahn wird um die Spielfläche herum als Rundkurs angelegt. Das Kind, das die Hindernisrunde mit seinem Steckenpferd absolviert hat, gibt das Steckenpferd an das nächste Kind seines Teams weiter. Um ein Gerangel beim Start oder beim Wechsel zu vermeiden, können die einzelnen Teams an verschiedenen Punkten des Rundkurses starten.

Tipp:

Eine Hindernisstrecke lässt sich mit wenigen Handgriffen verändern, so dass das Spiel auch bei mehreren Durchgängen für die Kinder attraktiv bleibt und immer wieder neue Herausforderungen bietet.

Fang die Kuh

Material:

- ein Steckenpferd pro Team
- ein Medizinball pro Team
- ein Gymnastikreifen pro Kind

Spielverlauf:

Die Kinder bilden Teams. Die Kinder des Teams stellen sich hintereinander an einer Startlinie auf. Das erste Kind erhält ein Steckenpferd.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes befindet sich eine weitere Linie. An dieser Linie liegt pro Team ein Stapel Gymnastikreifen (Lasso) und in einer Entfernung hinter der Linie je ein Medizinball (Kuh).

Auf ein Startsignal reitet das jeweils erste Kind (Cowgirl/Cowboy) auf dem Steckenpferd zum Reifenstapel, legt das Steckenpferd ab, nimmt sich ein Lasso und wirft dieses über die Kuh. Danach nimmt das Kind das Steckenpferd wieder auf, reitet zu seinem Team zurück, übergibt das Steckenpferd an das nächste Kind. Dieses reitet los, wirft, reitet zurück etc.

Das Spiel endet, wenn alle Kinder an der Reihe waren. Gewonnen hat das Team, das die meisten „Kühe eingefangen“ (d.h. die meisten Reifen über den Medizinball geworfen) hat.

Spielvarianten:

- Das Spiel wird mehrfach hintereinander gespielt. Nach jedem Durchgang legt die SL die Entfernung zwischen Wurflinie und Medizinball für jedes Team individuell fest: Bei Teams, die den Medizinball nicht so häufig treffen, verringert sich die Entfernung. Bei Teams, die die Gymnastikreifen mit Leichtigkeit über den Medizinball werfen, vergrößert sich die Entfernung.
- Die Teams bestehen nur aus jeweils zwei Kindern, die immer im Wechsel und damit mehrfach reiten und so die Intensität erhöhen.
- Auf dem Weg von der Startlinie zur Wurflinie und zurück müssen die Kinder Hindernisse überspringen oder umlaufen.



Steckenpferd-Biathlon

Material:

- ein Steckenpferd pro Team
- ein Karton/Eimer o.ä. pro Team (Wurfziel)
- Wurfgegenstände (z.B. Hufeisen, (Tennis-)Bälle, Topfchwämme, Reissäckchen, Gummiringe)
- Hütchen/Stangen o.ä. zur Markierung einer Strafrunde (s. Tipp)

Spielverlauf:

Die Kinder bilden Teams und stehen an einer Start-/Ziellinie. Das jeweils erste Kind im Team erhält ein Steckenpferd, reitet auf ein Startzeichen der SL über eine Distanz zu einer weiteren Linie am Boden und legt das Steckenpferd dort ab.

Von dieser Linie aus versucht das Kind, nacheinander fünf kleine Wurfgegenstände in einen Karton/Eimer zu werfen, der in einer kleinen Entfernung zum Kind steht (Wurfstand).

Trifft das Kind fünfmal hintereinander in das Ziel, steigt es wieder auf sein Steckenpferd, reitet zurück zu seinem Team, übergibt das Steckenpferd an das zweite Kind im Team und der nächste Durchgang beginnt.

Trifft das Kind ein- oder mehrmals das Ziel nicht, muss es in die „Strafrunde“ und reitet – je nach Anzahl der verfehlten Würfe – ein bis fünf Extra-Runden. Dann reitet es zu seinem Team zurück, übergibt das Steckenpferd an das zweite Kind im Team und der nächste Durchgang beginnt.

Gewonnen hat das Team, das als erstes alle Teammitglieder im Ziel hat.

Tipp:

Strafrunde: Je nach Spielfeldgröße ist eine „Runde“ außerhalb des Spielfeldes oder um das Spielfeld herum mit Hütchen/Stangen o.ä. markiert.

Spielvariante:

- Auf dem Weg zum Wurfstand oder in der Strafrunde sind Hindernisse aufgebaut, die von den Kindern übersprungen werden müssen.



Schnappt die Pferde

Material:

- je ein Steckenpferd für die halbe Anzahl der Kinder
- je ein Gymnastikreifen für die halbe Anzahl der Kinder
- zwei Langbänke

Spielverlauf:

Die eine Hälfte der Kinder erhält je ein Steckenpferd, die andere Hälfte je einen Reifen (Kutsche). Die Kinder legen ihre Sportgeräte auf den Boden und stellen sich auf zwei Langbänke, die hintereinander, aber mit Abstand aufgestellt sind.

Bitte darauf achten, dass zwischen den abgelegten Sportgeräten und den Langbänken ein Abstand besteht, ggf. Bodenmarkierungen nutzen.

Die SL erzählt eine Geschichte, in der abwechselnd die Worte „Kinder“, „Pferde“ und „Kutsche“ fallen, z.B.: *„Die Kinder gehen heute auf den Reiterhof. Sie wollen die Pferde besuchen und mit der Kutsche fahren. Aber oje, im Stall stehen nur die Kutschen und es ist kein Pferd zu sehen. Schnell laufen alle Kinder raus auf die Weide und da sind sie alle“*

Fällt das Wort ...

... „Kinder“, steigen alle Kinder von den Langbänken, laufen eine Runde um diese und kehren zurück an ihren ursprünglichen Platz.

... „Pferde“, steigen nur die Kinder der Steckenpferd-Gruppe von den Langbänken, schnappen sich ihre Steckenpferde, reiten eine Runde um die Langbänke, legen die Steckenpferde zurück an ihren Platz und steigen wieder auf die Langbänke.

... „Kutsche“, steigen nur die Kinder der Reifen-Gruppe von den Langbänken, schnappen sich ihre Reifen (Kutschen) und lenken die „Kutschen“ eine Runde um die Langbänke (dazu entweder den Reifen rollen oder reinsteigen und den Reifen tragen). Anschließend legen sie die Reifen zurück an ihren Platz und steigen wieder auf die Langbänke.

Spielvarianten:

Die SL entwickelt gemeinsam mit den Kindern im Vorfeld eine eigene Geschichte.



Windschattenreiten

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind

Spielverlauf:

Jedes Kind hat ein Steckenpferd. Die Kinder bilden Vierer-Teams, die in einer Reihe „im Windschatten“ hintereinanderher traben.

Auf Kommando „Galopp“ reitet das hintere Kind an den anderen drei Kindern seiner Vierer-Gruppe vorbei und setzt sich an die Spitze. Die Gruppe tragt im gleichbleibenden Tempo weiter.

Das Spiel beginnt von vorn.

Spielvarianten:

- Die Vierer-Teams traben hintereinander her. Auf Kommando der SL reitet jeweils das erste Kind der Reihe schnell los und versucht, das Ende eines anderen Teams zu erreichen und sich anzuhängen. Die anderen Kinder traben währenddessen in gleichbleibendem Tempo weiter.

Die Kinder achten darauf, dass sich bei einem Wechsel immer nur ein Kind einem neuen Team anschließt, damit diese gleichgroß bleiben.

- Um die Intensität zu erhöhen, bilden die Kinder Paare und reiten zu zweit hintereinander her. Auch hier wechselt das vordere Kind auf Kommando der SL zu einer neuen Partnerin bzw. einen neuen Partner, hängt sich dort hintendran und gemeinsam tragt das neue Paar weiter.



Pferdefalle

Material:

- zwei Steckenpferde

Spielverlauf:

Zwei Kinder erhalten je ein Steckenpferd. Die anderen Kinder stehen mit gleichgroßen Abständen in einer Blockaufstellung, so dass Gassen entstehen. Strecken die Kinder ihre Arme seitlich aus, berühren sie die Fingerspitzen der Nachbarin bzw. des Nachbarn. Drehen sich alle Kinder um 90 Grad, besteht auch hier ein Fingerspitzenkontakt untereinander.

Die SL platziert die beiden Kinder mit Steckenpferd in entgegengesetzten Gassen. Kind A bekommt die Aufgabe, Kind B zu fangen. Die beiden Kinder reiten durch die Gassen, während die anderen Kinder mit ausgestreckten Armen auf ihren Plätzen stehen.

Fühlt sich Kind A in Gefahr, weil sich Kind B ihm nähert, ruft es: „Hepp!“. Alle stehenden Kinder drehen sich schnell um 90 Grad, strecken wieder ihre Arme aus und versperren damit Kind B den Weg.

Wird Kind A von Kind B gefangen, verteilt die SL die Rollen neu.

Tipps:

Das Spiel eignet sich besonders für größere Gruppen, da das Spiel dann durch mehrere und längere Gassen interessanter wird.

Um die Abläufe vor Spielbeginn kennenzulernen, reitet erst einmal nur ein Kind durch die Reihen und die stehenden Kinder lernen durch ihr Drehen, die Laufbahn des reitenden Kindes zu ändern.

Die SL kann ggf. Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen, indem sie und nicht Kind A die Kommandos zum Drehen gibt.



Dressurplatz

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- vorbereitete Karten mit eingezeichneten Reitwegen (z.B. geometrische Formen)

Spielverlauf:

Die SL zeigt den Kindern eine vorbereitete Karte mit dem eingezeichneten Reitweg. Die Kinder prägen sich den Reitweg ein und reiten ihn selbständig mit ihren Steckenpferden möglichst groß auf der Spielfläche ab.

Um den Reitweg zu verlängern, kann die vorgegebene Form auch mehrfach hintereinander abgeritten werden.

Haben die Kinder die Strecke absolviert, beginnt das Spiel von vorn. Die Kinder bekommen von der SL eine neue Karte mit einem anderen Reitweg gezeigt, den sie sich wieder einprägen und reiten los.

Tipp:

Zum Einstieg können die Kinder mit Bodenmarkierungen zur besseren Orientierung unterstützt werden.

Spielvarianten:

- Die Kinder bilden Paare oder Vierer-Teams und reiten eine Form gemeinsam ab. Dabei darf bei jedem Durchgang immer ein Kind vorwegreiten und die Gruppe anleiten.
- Die SL verteilt am Spielfeldrand (in Abständen und in den Ecken) Karten, auf denen Symbole, Buchstaben oder Zahlen abgebildet sind. Die Kinder erhalten den Auftrag, die abgelegten Karten in einer vorher festgelegten Reihenfolge selbständig abzureiten.

Tipp: Beim Einsatz von Buchstaben können beispielsweise Wörter gebildet werden.

Quadrillen-Reiten

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind

Spielverlauf:

Jedes Kind bekommt ein Steckenpferd. Es werden Vierer-Teams gebildet, die sich jeweils als Block aufstellen: zwei Kinder vorne und die anderen zwei dahinter. Alle blicken in die gleiche Richtung. Die Kinder traben gemeinsam über die Spielfläche, ohne die Blockaufstellung zu verändern.

Ein vorher festgelegtes Kind der Vierergruppe übernimmt das Kommando und lenkt das Vierer-Team durch Zurufe: „rechts“ oder „links“. Die Schwierigkeit der Aufgabe besteht darin, dass sich jedes Kind immer nur um 90° drehen darf. Damit ändert sich die Blockaufstellung nicht.

Nach mehreren Kommandos übernimmt ein anderes Kind der Vierergruppe die Aufgabe.

Tipp:

Zur Unterstützung orientieren sich die Kinder beim Training in der Sporthalle an den dortigen Gegebenheiten (z.B. Tür, Fenster, Geräteraum, Sprossenwand) oder beim Training draußen in der Natur an dort befindlichen Orientierungspunkten (Bäume, Zäune, Gebäude etc.).

Spielvarianten:

- Das Kommando umfasst immer eine Änderung der Richtung und der Gangart, z.B. „links, Trab“, „rechts, Galopp“, „links, Schritt“.
- Jede Richtung erhält eine Bezeichnung, über die sich die Kinder vor Spielbeginn verständigen, z.B. Stall, Koppel, Reitplatz, Wald. Das Vierer-Team trabt über das Spielfeld. Auf Zuruf „Stall“ ändern die Vierer-Teams ihre Richtung und traben auf den „Stall“ zu, ohne die Blockaufstellung zu verlassen.

Hinweis:

Eine Quadrille ist eine Reitformation und bezeichnet das koordinierte Reiten auf festgelegten Laufwegen mit einer Gruppe von Pferden.

Vier-Ecken-Ritt

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- vier Hütchen, Stangen o.ä.

Spielverlauf:

Mit vier Hütchen oder Stangen werden die vier Ecken eines quadratischen Spielfeldes (z.B. 20 x 20 m) markiert.

Die Kinder bilden vier gleichgroße Teams. Diese verteilen sich an die vier Ecken des Spielfeldes. Die jeweiligen Teammitglieder stehen hintereinander.

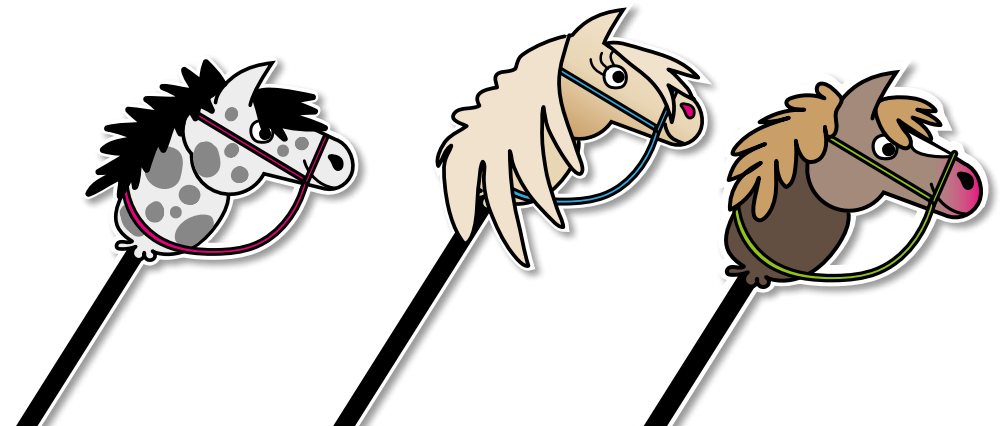
Auf Kommando traben alle Kinder gleichzeitig im gleichbleibendem Tempo im Uhrzeigersinn um das Spielfeld zur nächsten Ecke. Das jeweils erste Kind eines jeden Teams verlässt dort die Gruppe, tragt diagonal zur entgegengesetzten Ecke, trifft dort auf ein anderes Team und hängt sich an das Ende dieses (neuen) Teams an.

Gleichzeitig traben die Teams weiterhin im gleichen Tempo weiter um das Spielfeld herum.

Das bisher zweite Kind bildet nun die Spitze des Teams. An der nächsten Ecke verlässt auch dieses Kind die Gruppe und tragt diagonal zur entgegengesetzten Ecke, trifft dort auf ein anderes Team und hängt sich dort an das Ende dieses (neuen) Teams an usw.

Spielvarianten:

- Da der Spielverlauf mit dem korrekten Einhalten der Reitwege und eines einheitlichen Tempos nicht einfach ist, gehen alle Kinder als Vorübung die späteren Reitwege (ggf. ohne Steckenpferde) ab, um sie sich einzuprägen. Die SL begleitet sowohl diese Vorübung als auch den anschließenden Spielverlauf mit entsprechenden Kommandos („Abbiegen“, „Tempo halten“; ggf. einzelne Teams bremsen oder anspornen).



Steckenpferd-Polo

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- ein Polo-Stecken pro Kind (z.B. Fliegenklatsche, Gymnastikstab)
- ein Polo-Ball (z.B. kleiner Softball, Gummiring)
- zwei Tore (ggf. Markierungen durch Stangen oder Hütchen)

Spielverlauf:

Die Tore werden an zwei entgegengesetzten Seiten der Spielfläche aufgestellt.

Die Kinder bilden zwei Teams. Je nach Spielfeldgröße besteht jedes Team aus 2 – 6 Kindern.

Die Teams spielen gegeneinander auf die Tore. Der Polo-Ball darf nur mit dem Polo-Stecken gespielt werden. Ein Stoppen oder Schießen des Polo-Balles mit dem Fuß ist nicht erlaubt.

Es kann mit wechselnden Torleuten gespielt werden.

Gewonnen hat das Team, das die meisten Tore erzielt hat.

Tipp:

Das Spiel ist koordinativ sehr anspruchsvoll, da die Kinder mit einer Hand das Steckenpferd und mit der anderen Hand den Polo-Stecken halten. Einzelne Spielzüge sollten daher von der SL methodisch gut vorbereitet und von den Kindern vor Spielbeginn geübt werden.



Stationsbetrieb: Auf dem Reiterhof

Ideen: Daniela Thien

Die hier beschriebenen Stationen lassen sich nacheinander von den Kindern mit ihren Steckenpferden in Begleitung der Spielleitung (SL) aufsuchen und die Aufgaben gemeinsam oder auch im Wettstreit erledigen. Bei einer sehr großen Kindergruppe, einer weitläufigen Spielfläche und vielen Helferinnen und Helfern besteht die Möglichkeit, den Kindern „feste“ Stationen anzubieten. Auf Zuruf durch die SL wechseln die Kinder dann die Stationen.

Alternativ: Die Kinder wechseln die Stationen individuell, so oft sie wollen, nach eigenem Interesse und in beliebiger Reihenfolge. Die SL greift nur bei Bedarf ein.

Tipps:

Der zeitliche Aufwand für die Durchführung der Aufgaben an den einzelnen Stationen variiert sehr. Dies ist sowohl von den motorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten und der Motivation der Kinder, als auch von der Anzahl der Aufbauten an der jeweiligen Station abhängig.

Die Stationen lassen sich von der SL gemeinsam mit den teilnehmenden Kindern auf- und abbauen – drinnen in der Sporthalle oder draußen auf dem Reiterhof, dem Außengelände der Kita bzw. Schule.

Einige Bewegungsaufgaben an den Spielstationen können auch in Form eines kleinen Wettkampfs der Teilnehmenden gegeneinander durchgeführt werden. Die SL sollte hierfür die Kinder gut kennen und bedenken, dass manche Kinder durch eine Wettkampfsituation sehr motiviert sind, während sich andere nicht im Wettkampf messen möchten und sich möglicherweise aus dem Spielgeschehen zurückziehen.

Die SL sollte für die komplette Durchführung des hier vorgestellten Stationsbetriebes ausreichend Zeit einplanen. Die Erfahrung zeigt, dass sich damit ca. drei Unterrichtsstunden füllen lassen (einschl. Auf- und Abbau und Obstpause).

Hinweis:

Das hier vorgestellte Beispiel eignet sich besonders für Pferdesportvereine, die Kinder an das Reiten heranführen möchten.

1. Station: Pferdekoppel

Material:

- Steckenpferde, vier Hütchen/Eckpfosten, Absperrband/Seil

Jedes Kind erhält ein Steckenpferd und kann sich in einem abgesteckten Bereich (Pferdekoppel) frei bewegen: rumtollen, wiehern, bocken, rennen, springen etc.

Tipp:

Die SL lässt den Kindern Zeit, anzukommen und sich mit dem Steckenpferd auszuprobieren.

2. Station: Putzplatz

Material:

- Steckenpferde, verschiedene Bürsten, ggf. Infomaterial Pferdepflege/Umgang mit einem Pferd

Die Kinder treffen sich mit ihren Steckenpferden auf dem Putzplatz und beschäftigen sich mit der Pflege der Pferde. Die SL klärt mit den Kindern u.a. folgende Fragen: Welches Putzzeug brauche ich wofür? Welches Futter darf ich füttern? Wieviel Auslauf braucht ein Pferd?



3. Station: Sattelplatz

Material:

- Steckenpferde, ggf. Sattel und Trense und/oder Infomaterial Sattelzeug

Die Kinder erhalten Informationen zum Aufsatteln eines Pferdes. Die SL klärt mit den Kindern u.a. folgende Fragen: Was ist eine Trense? Was ist ein Sattel? Was muss der Reiter beim Reiten tragen?

Sind die Pferde gesattelt, bilden die Kinder Paare und starten ins Gelände. Dazu steigt ein Kind auf sein Steckenpferd und lässt sich vom zweiten Kind (ohne Steckenpferd) durch das Gelände führen.

4. Station: Ringestechen

Material:

- Steckenpferde, Stab/Stock (Lanze), Ringe, Befestigungsmaterial (z.B. Band), Baum/Ständer, Glocke

Die Kinder treffen sich zum Ringestechen. Die SL hängt einen Ring in einen Baum, an einem Ständer oder ähnlichem. Ein Kind reitet auf seinem Steckenpferd auf den Ring zu und versucht, diesen mit der mitgeführten Lanze aufzunehmen.

Spielvariante:

- Statt eines Ringes hängt die SL eine Glocke auf, die von dem vorbeireitenden Kind mit der Lanze getroffen und zum Klingeln gebracht werden muss. Ist das Reiten mit einem Stab in der Hand für die Kinder koordinativ noch zu schwierig, können sie die Glocke auch mit der Hand auslösen.



5. Station: Parcours

Material:

- Steckenpferde und je nach Aufbau: Hütchen, Cavaletti (niedriges Hindernis), Bank/Baumstamm, Bodenmarkierungen, Wendemarke, Fähnchen

Die Kinder absolvieren nacheinander einen Parcours.

Beispielaufgaben: im Slalom um Hütchen reiten, über ein Cavaletti und/oder einen „Wassergraben“ springen, auf einer Bank oder einen Baumstamm mit oder ohne Hilfe balancieren, um eine Wendemarke laufen und wieder zurück zum Ausgangspunkt.

Spielvariante:

- Es treten immer zwei Kinder gegeneinander an und absolvieren den Parcours parallel zueinander. Wer schafft es (fehlerfrei) am schnellsten?

6. Station: Hufeisenwerfen

Material:

- Stab als Markierungspunkt, kleine Hufeisen (alternativ: kleine Ringe oder Säckchen)

Die SL steckt einen Stab als Wurfziel in den Boden. Im Abstand von ca. 3 – 5 Metern stellen sich die Kinder rund um das Ziel und versuchen, die Hufeisen möglichst dicht an den Stab zu werfen.

7. Station: Reißender Fluss

Material:

- ein langes Seil (z.B. 3,5 m), ein Baum (oder andere Möglichkeit zum Festbinden des Seiles), ein Rollbrett (Floß)

Die SL befestigt ein Ende eines langen Seiles an einem Baum und legt den übrigen Teil des Seiles lang am Boden aus. Am Seilende (im Abstand von ca. 3 Metern) befindet sich ein Floß. Die SL erklärt den Kindern, dass sie sich mit dem Floß über einen „reißenden Fluss“ zum Baum retten müssen. Dazu setzt sich jeweils ein Kind auf das Floß und zieht sich am Seil entlang zum Baum.

8. Station: Apfelbeißen

Material:

- Schüssel, Wasser, Tisch, Apfel

Eine große, mit Wasser gefüllte Schüssel steht auf einem Tisch. Darin befindet sich ein Apfel. Das Kind versucht, ohne Einsatz der Hände vom Apfel abzubeißen oder den Apfel mit dem Mund aus der Schüssel zu fischen.

Wichtig: Aus hygienischen Gründen muss das Wasser für jedes Kind erneuert werden.

Alternativen zur Wasserschüssel:

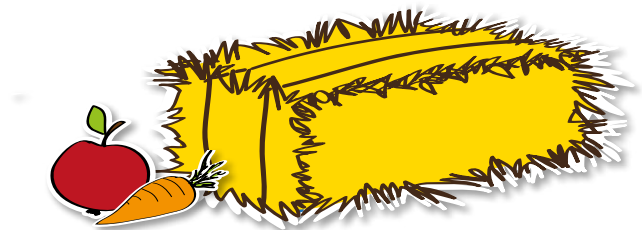
- Der Apfel liegt auf einem Untergrund (z.B. Teller, Serviette), der ebenfalls nach jedem Kind ausgetauscht bzw. gereinigt wird.
- Der Apfel wird aufgehängt und die Kinder schnappen mit dem Mund ohne Einsatz der Hände danach.

9. Station: Futterkrippe

Material:

- Obst und Gemüse, ggf. Sitzgelegenheiten

Nachdem die Kinder Ihre Pferde zum Grasens auf die Koppel zurückgebracht haben, stärken sie sich bei einem gesunden Picknick mit Obst und Gemüse. Dazu setzen sie sich auf ausgebreitete Decken, auf Strohhallen oder Baumstämme.



Bewegungsgeschichten mit dem Steckenpferd

Ideen: Victoria Becker

Rund um das Steckenpferd bieten sich eine Reihe von Themen für Bewegungsgeschichten an. Auf den folgenden Seiten sind drei dieser Themen detailliert beschrieben:

- **Der Ausritt**
- **Der Wilde Westen**
- **Abenteuer im Mittelalter**

Weitere mögliche Themen und Inhalte für erlebnisreiche Bewegungsstunden sind z.B.: Die Reitstunde, Abenteuer auf dem Pferdehof, Das verlorene Hufeisen, Der Pferdegeburtag.

Eine Bewegungsgeschichte kann jedes Mal einen anderen Verlauf nehmen, wenn die Ideen der Kinder eingebunden werden. Die Spielleitung (SL) sollte daher die Kinder ermutigen, ihre eigene Bewegungsgeschichte mitzugestalten und dabei die Vorschläge der Kinder aufgreifen und im weiteren Verlauf der Bewegungsgeschichte berücksichtigen. Damit die Umsetzung einer Bewegungsgeschichte gelingt, sollte die SL u.a. folgendes beachten*:

- Ein spannender Einstieg motiviert die Kinder zum Mitmachen.
- Die SL erlebt das Abenteuer gemeinsam mit den Kindern.
- Ist die SL begeistert, sind es die Kinder auch. Macht die SL die Übungen vor, machen die Kinder sie auch ohne Aufforderung nach.
- Die SL baut die spontanen Ideen der Kinder mit in die Geschichte ein.
- Die SL zieht die Geschichte nicht zwanghaft in die Länge, wenn die Kinder unaufmerksam werden.
- Die SL berücksichtigt das Sprachniveau der Kinder.

Die im Folgenden beschriebenen Bewegungsgeschichten können sowohl drinnen in einem Bewegungsraum oder einer Sporthalle als auch draußen auf einem Kita- bzw. Schulgelände oder auf einem Reiterhof durchgeführt werden. Entsprechend vielfältig kann die Auswahl der eingesetzten Materialien sein, die zur Unterstützung der Bewegungsgeschichten eingesetzt werden können: drinnen eher „klassische“ Sportmaterialien und –geräte, draußen Naturmaterialien und Alltagsgegenstände.

Der Ausritt

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- nach Verfügbarkeit und Auswahl der Bewegungsaufgaben, z.B. Sportgeräte und Sportmaterialien und/oder Naturmaterialien (zum Balancieren, Überspringen, Überlaufen und Durchkrabbeln, Tücher o.ä. zum „Apfelpflücken“)

Spielverlauf:

Die SL leitet die Geschichte ein: *„Heute wollen wir uns auf einen Ausritt begeben. Aber zuerst müssen wir unsere Pferde von der Weide holen und für den Ausritt bereitmachen.“*

- Die Kinder toben sich auf der Weide ohne Steckenpferd aus: *„Wie bewegen sich Pferde? Was machen sie für Geräusche? Alle Pferde laufen in einer Herde.“* etc.
- Die Pferde von der Weide holen. Jedes Kind erhält ein Steckenpferd.
- Die Pferde putzen und satteln, den „Reithelm“ aufsetzen und aufsitzen.
- Am Anfang ruhig gehen zur Erwärmung des Pferdes, dann geht es im Trab und anschließend im Galopp über die Felder bis zum Wald.
- Ein umgefallener Baumstamm (Langbank, Springseil etc.) liegt auf dem Weg: über diesen vorsichtig balancieren, gehen oder springen.
- Ein Wassergraben (z.B. Weichbodenmatte): über diesen reiten oder springen oder vom Pferd absteigen und es durch den Wassergraben führen (weil das Wasser vielleicht zu tief ist).



- Viele Bäume stehen eng im Weg (Slalom zwischen Stangen oder Hütchen hindurch).
- Der Wald ist dicht bewachsen, sodass sich alle ducken müssen (z.B. durch Hindernisse durchkrabbeln).
- Pferd am Baum befestigen (Steckenpferde gegen die Wand lehnen):
 - *„Wir bekommen Hunger und wollen uns und unserem Pferd einen Apfel pflücken.“* (z.B. Tücher aus einem Tornetz fischen oder an einer Wand hochspringen und das „Apfelpflücken“ simulieren).
 - *„Welche Tiere finden wir im Wald?“* Tiere nachahmen (Bewegung und ggf. Geräusche): Fuchs (auf allen Vieren), Hase (hüpfen), Fisch (schwimmen), Maus (leise tippeln), Eichhörnchen (klettern), Insekten (summen und hektisch fliegen), Vögel (große Armbewegungen, ruhig fliegen), Eule etc.
- Zurück geht es über ein Stoppelfeld (wackeliger Untergrund, z.B. über eine Weichbodenmatte oder über eine Reihe ausgelegter Reifen laufen).
- Pferd wieder absatteln, putzen und zurück auf die Weide oder in den Stall bringen.

Tipp:

Der Materialeinsatz kann variieren und kreativ gestaltet werden. Der „Wald“ kann zum Beispiel vorab mit verschiedenen Hindernissen und Untergründen gestaltet werden.

Der Wilde Westen

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- Material nach Verfügbarkeit und Auswahl der Bewegungsaufgaben, z.B.: kleine Ringe, Gymnastikreifen/kleiner Kasten/Karton

Spielverlauf:

Die SL leitet die Geschichte ein: „Heute befinden wir uns im Wilden Westen. Die Cowboys haben früher in Nordamerika große Kuhherden von einem Ort zum anderen gebracht. – Wir sind heute hier viele Cowgirls und Cowboys. Bevor wir unsere Kühe transportieren können, müssen wir uns darauf erst einmal vorbereiten.“

- „Was hat denn ein Cowgirl oder ein Cowboy an?“ (Die Kinder setzen pantomimisch den Cowboyhut auf, ziehen die Stiefel an etc.).
- „Zuerst müssen wir unsere Pferde von der Weide holen, striegeln und satteln“.
- Warmlaufen mit dem Steckenpferd.
- „Wie macht ein Cowgirl/Cowboy?“ Yehaa! Wer kann es am lautesten?
- Wichtig ist das einarmige Reiten, um die Kühe beisammen zu halten und mit der anderen Hand zum Beispiel ein Lasso zu halten (abwechselnd nur mit einer Hand reiten).
- Lasso-Übungen: kleine Ringe im Laufen mit dem Steckenpferd mit einer Hand in eine Zone/Kiste/Gymnastikreifen werfen (oder legen, je nach Schwierigkeitsstufe).
- „Jetzt sind wir vorbereitet und müssen erst einmal unsere Kühe alle zusammentreiben.“ Fangspiel: Cowgirls/Cowboys und Kühe: Die Kinder spielen „Fangen“ mit oder ohne Steckenpferd. Die SL verteilt die Rollen und tauscht die Rollen mehrfach durch, so dass jedes Kind mal fangen darf.
- „Nachdem wir alle unsere Kühe eingefangen haben, begleiten wir unsere Kühe zu einem anderen Ort.“ (Alle Kinder sind wieder Cowgirls und Cowboys.).
 - Verschiedene Landschaften mit oder ohne Material simulieren (Flüsse, Berge etc.).
 - Eine Kuh ist ausgerissen und muss wieder eingefangen werden. Die Kinder halten das Steckenpferd mit einer Hand und simulieren den Lassowurf mit dem anderen Arm.

Tipp:

Alle Bewegungsideen können mit und ohne Material gestaltet werden. Am Ende kann zum Beispiel auch eine komplette Bewegungslandschaft in der Halle durchlaufen werden bis zu einem abgegrenzten Bereich, der die neue Koppel der Kühe darstellt. Hier können unterwegs Stationen wie die Lassowurf-Station und eine Flussüberquerung eingebaut werden.



Abenteuer im Mittelalter

Material:

- ein Steckenpferd pro Kind
- Material nach Verfügbarkeit und Auswahl der Bewegungsaufgaben, z.B.: Hufeisen/ Ringe/Bohnsäckchen, Tücher, Fähnchen, Poolnudeln/Gymnastikstäbe/Stöcke, Gymnastikreifen, kleine Kästen

Spielverlauf:

Die SL leitet ein: „Wir befinden uns im Mittelalter und sind Ritterinnen und Ritter, die die Burg, die Königin und den König beschützen.“

- Alle Ritterinnen und Ritter holen ihre Pferde und satteln sie. Sie reiten ein paar Runden und winken den Burgbewohnerinnen und -bewohnern zu. Sie reiten zur Königin und zum König und verbeugen sich vor ihnen.
- Ritterspiele, z.B.:
 - Hufeisenwerfen: Hufeisen, kleine Ringe, Bohnensäckchen o.ä. in Felder oder Kisten werfen; nach jedem Werfen immer wieder eine Runde mit dem Steckenpferd um das Spielfeld reiten.
 - Lanzenstechen: Die Kinder reiten mit einer Lanze (z.B. Gymnastikstab oder Poolnudel) unter dem Arm auf aufgehängte Zielscheibe zu (z.B. Gymnastikreifen) und stechen hinein.
Ist die Aufgabe motorisch zu anspruchsvoll, reitet das Kind ohne Lanze und schlägt mit der Hand gegen ein Ziel.
 - Mehrere Teams treten gegeneinander als Staffeln an. Dazu reiten die einzelnen Teammitglieder nacheinander eine vorgegebene Strecke ab (eventuell Hindernisse einbauen). Jedes Team hat ein kleines Fähnchen, das über die Strecke transportiert werden muss. Hat das erste Kind des Teams die Strecke bewältigt, übergibt es das Fähnchen an das nächste Kind, das sich dann auf die Strecke begibt.
Alternativ: Statt des Fähnchens kann auch das Steckenpferd übergeben werden.

- „Die Burg brennt!“ Löschmaterial muss von einem Brunnen (Kasten) mit dem Steckenpferd zur Burg gebracht werden. Das geht einzeln oder auch als Staffellauf im ganzen Team bzw. in zwei Teams gegeneinander. Dabei können zum „Löschen“ Bohnensäckchen, Tücher etc. transportiert werden. „Wer hat die Burg zuerst gelöscht?“ (d.h. die meisten Gegenstände transportiert).
Bei der Durchführung des Spieles im Freien kann Wasser eingesetzt werden: Die Kinder nehmen es z.B. mit Schwämmen auf, transportieren diese zum „Brandort“ und drücken sie über einem dort stehenden Gefäß aus.

Tipp:

Der Materialeinsatz kann variieren und angepasst werden. Die Ritterübungen können auch zu einem Ritterturnier umgestaltet werden mit abschließender Verleihung einer Ritterurkunde.



Und so kann es weiter gehen ...

An alle Sportvereine, Kindertagesstätten und Grundschulen

Gute Beispiele gesucht!

Sind Sie ein Fan des Steckenpferdes, weil es Kinder zu vielfältiger Bewegung animiert?

Haben Sie das Potential des Steckenpferdes für Ihre Bewegungseinheiten oder Übungsstunden erkannt?

Lassen sich die Kinder Ihrer Bewegungs- und Sportgruppen von dem Steckenpferd begeistern?

Oder möchten Sie Kinder an das Pferd und den Pferdesport heranführen?

Gesucht werden u.a. ...

- ... neue, innovative Spielideen mit dem Steckenpferd,
- ... Berichte über Kinder (Kita, Schule, Verein), die sich regelmäßig mit dem Steckenpferd bewegen,
- ... Berichte über Steckenpferd-Events.

Wir veröffentlichen alle guten Beispiele auf der Homepage der Sportjugend Niedersachsen unter: www.sportjugend-nds.de/schule-kita-verein/
Kontakt: bnordhause@lsb-niedersachsen.de



Hobby Horsing

Nach dem Ausprobieren der in dieser Broschüre vorgestellten Bewegungsspiele und Bewegungsgeschichten werden viele Kinder neue Herausforderungen mit ihrem Steckenpferd suchen.

Unser Tipp:

Das Konzept der Deutschen Reiterlichen Vereinigung bietet Übungsleitenden, Lehrkräften und pädagogischem Personal vielfältige Ideen zum Heranführen der Kinder an das Dressur-, Spring-, Vielseitigkeits- und Wanderreiten mit dem Steckenpferd.

Interessierte erhalten viele Informationen von der Anleitung für Hufschlagfiguren* sowie für die Grundgangarten der Pferde, bis hin zur Bewältigung eines Dressurwettbewerbes oder eines Springparcours.

Quelle: Deutsche Reiterliche Vereinigung e.V. (2019): Hobby Horsing. Mein Steckenpferd. Das ABC des Steckenpferd-Reitens. Warendorf.

Hobby Horsing-Angebote finden Kinder und Jugendliche ...

- ... in einigen Turn- und Sportvereinen in Niedersachsen. Informationen erteilen die Vereine bzw. die Sportbünde vor Ort.
- ... in vielen Pferdesportvereinen in Niedersachsen. Informationen erteilen die Vereine bzw. regionalen Pferdesportverbände.

* Hufschlagfiguren (auch Bahnfiguren genannt) sind festgelegte Laufflinien für Pferde in einer Reitbahn.

Spiel- und Sportmaterial

Ideen: Jenny Hähnel, Kristina Klattenberg

Steckenpferde

Steckenpferde sind im Spielwaren- und Sportgeräte-Handel aus unterschiedlichen Materialien, in verschiedenen Größen und Ausführungen erhältlich: von der kleinen Pony-Variante mit kurzem Stock für Kita-Kinder bis zum Pferdekopf mit Halfter und Zügel für ältere Kinder, vom Schimmel bis zum Rappen oder auch als Einhorn oder Mammut.

Daneben bietet das Basteln von Steckenpferden viel Raum für Fantasie und Kreativität. Steckenpferde lassen sich je nach Geschicklichkeit und Materialaufwand u.a. aus Pappe, Holz, Stoff, Poolnudeln oder Socken herstellen.

Anleitungen zur Herstellung von Steckenpferden sind im Internet unter den Begriffen „Steckenpferd Bastelanleitung“ und „Hobby Horsing Bastelanleitung“ sowie auf der Homepage der Sportjugend Niedersachsen zu finden:
www.sportjugend-nds.de/schule-kita-verein/



Transportabler Pferdestall

Zur sicheren Aufbewahrung der Steckenpferde, zum Transport und vor allen auch zum Einsatz in der Bewegungs-, Spiel- und Sportstunde empfiehlt sich ein transportabler „Pferdestall“, in dem die Steckenpferde stehen können. Ein höherer Wäschebehälter oder eine kleine Tonne lassen sich dazu nutzen, aber Vorsicht: Bei ungünstiger Gewichtsverlagerung können sie umfallen.



Standsicher sind speziell gefertigte Ständer aus Holz, die sich in der Praxis bewährt haben.

Kontakt: sportreferentin-haehnel@ksb-friesland.de

Hürden

Gerade für kleine Kinder ist das Überwinden von Hindernissen mit einem Steckenpferd eine große Herausforderung. Oftmals reicht hier ein auf dem Boden liegendes Springseil, das die Kinder überspringen müssen. Größere Kinder sehen das Überspringen von „echten“ Hindernissen als besondere Herausforderung. Um die Verletzungsgefahr gering zu halten, sollten entsprechende Hindernisse eingesetzt werden, deren Stangen die Kinder beim Abwurf nicht verletzen. Geeignete Hürden in unterschiedlicher Ausführung und Größe (z.B. Mini-Pylonen-Hürden, Kegelhürden, Leiterhürden, Multihürden) bietet der Sportfachhandel an. Laut Empfehlung der Deutschen Reiterlichen Vereinigung eignen sich für kleinere Kinder auch Agility Hürden aus dem Hundesport für das Springen mit Steckenpferden*.



Speziell gefertigte Holzhürden, die Hürden aus dem Springreiten ähneln, haben für ältere Kinder einen hohen Aufforderungscharakter.

Kontakt: sportreferentin-haehnel@ksb-friesland.de



Zubehör

Zusätzliches Zubehör animiert Kinder zu einer intensiveren Beschäftigung mit den Steckenpferden: u.a. Bürsten, Putztücher, (Metall-)Eimer, (Holz-)Futterkisten, Pferdefutter (Äpfel, Möhren – auch zum eigenen Verzehr).



Turnierschleifen

Für Kinder ist es motivierend, für die Teilnahme an einer Steckenpferd-/Hobby Horsing-Aktion eine Urkunde oder eine Turnierschleife, wie sie im Pferdesport üblich ist, zu erhalten. Diese Turnierschleifen lassen sich aus verstärktem Papier selbst herstellen.

Anleitungen zur Herstellung von Turnierschleifen sind im Internet unter dem Begriff „Turnierschleifen Bastelanleitung“ zu finden.



**Herausgeber:**

Sportjugend im LandesSportBund Niedersachsen e.V.
Ferdinand-Wilhelm-Fricke-Weg 10, 30169 Hannover
E-Mail: sportjugend-nds@lsb-niedersachsen.de
Internet: www.sportjugend-nds.de

Verantwortlich:

Britta Nordhause

Unter Mitarbeit von:

Victoria Becker (KSB Oldenburg-Land)
Jenny Hähnel (KSB Friesland)
Kristina Klattenberg (KSB Friesland)
Daniela Thien (SSB Oldenburg-Stadt)

Grafik und Layout:

www.pries-werbung.de

Fotos:

S. 2, 8, 46 (1), 47 (2), 48 (1-5): KSB Oldenburg-Land
S. 7, 46 (2+3), 47 (1), 49 (1-4): KSB Friesland
S. 1: stock.adobe.com
S. 8, 11, 13, 15, 25, 30, 31, 33, 34, 38/39, 41, 43, 44/45, 51,
52, sowie alle Illustrationen: pries-werbung.de

Auflage: 2.000

Hannover, September 2021

Der Druck erfolgt aus Mitteln der Finanzhilfe
des Landes Niedersachsen.



Niedersachsen

Sport  **jugend**
Niedersachsen

