Kruiwagenspel (beginners)

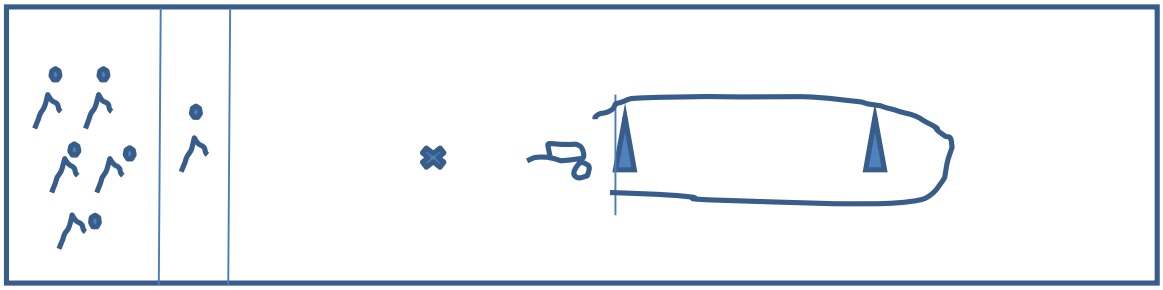
Materiaal per spellijn

- 1 kruiwagen
- 1 blinddoek
- 2 kegels

Opstelling

De eerste kegel staat in het midden van het speelplein.
De tweede kegel is het keerpunt (afstand van 10 meter tussen 2 kegels).
Bij de eerste kegel staat een kruiwagen 1 meter voor de eerste kegel.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat samen met zijn begeleider klaar aan de startlijn. De andere begeleiders staan samen met de spelers klaar.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt naar de kruiwagen. De begeleider wandelt mee.

Aan de eerste kegel stijgt de speler af en geeft de pony aan de spelcontroleur. De ruiter stapt in de kruiwagen. De spelcontroleur geeft een blinddoek aan de begeleider. De begeleider doet de blinddoek om. Op aanwijzing van de ruiter die in de kruiwagen zit, rijdt de geblinddoekte begeleider met zijn kruiwagen naar het keerpunt.

Bij de laatste kegel keert de begeleider en rijdt terug naar de eerste kegel (nog steeds geblinddoekt). Terug bij de eerste kegel (voorste wiel van kruiwagen moet voorbij de 1ste kegel zijn) doet de begeleider de blinddoek af en geeft deze terug aan de spelcontroleur. De ponyruiter stijgt op de pony en rijdt terug naar de startlijn. De begeleider keert zo snel mogelijk terug in stap !

Als ruiter (4 benen) en begeleider (2 benen) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken. Wanneer de laatste ruiter/begeleider over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan de begeleider en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Trottinettenspel (beginners)

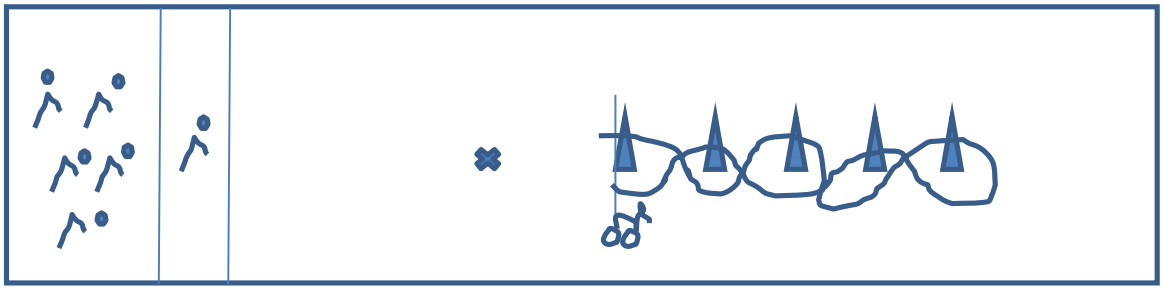
Materiaal per spellijn

- 1 trottinetteke
- 5 kegels

Opstelling

Vijf kegels staan klaar vanaf het midden van het plein
De laatste kegel is het keerpunt.
Bij de eerste kegel ligt een trottinet naast de eerste kegel.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat samen met zijn begeleider klaar aan de startlijn. De andere begeleiders staan samen met de spelers klaar.
De trottinet ligt op de grond.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt naar de eerste kegel. De begeleider wandelt mee.

Aan de eerste kegel stijgt de ruiter af en geeft de pony aan de begeleider.

De ruiter stapt op de trottinet en slalomt zo snel mogelijk tussen de kegels. Eén voet moet steeds op de trottinet blijven. Bij de laatste kegel keert de speler en komt opnieuw in slalom terug. Terug aangekomen bij de eerste kegel (achterste wiel van trottinet moet voorbij de 1ste kegel zijn) neemt de ruiter zijn/haar pony over en vertrekt de begeleider met de trottinet. De begeleider voert de slalom ook uit. Pas als de begeleider voorbij de eerste kegel is, stijgt de ruiter terug op zijn pony en rijdt terug naar de startlijn. De begeleider keert zo snel mogelijk terug in stap !

Als ruiter (4 benen) én begeleider (2 benen) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken. Wanneer de laatste ruiter/begeleider over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan de begeleider en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

.

Skilattenspel (beginners)

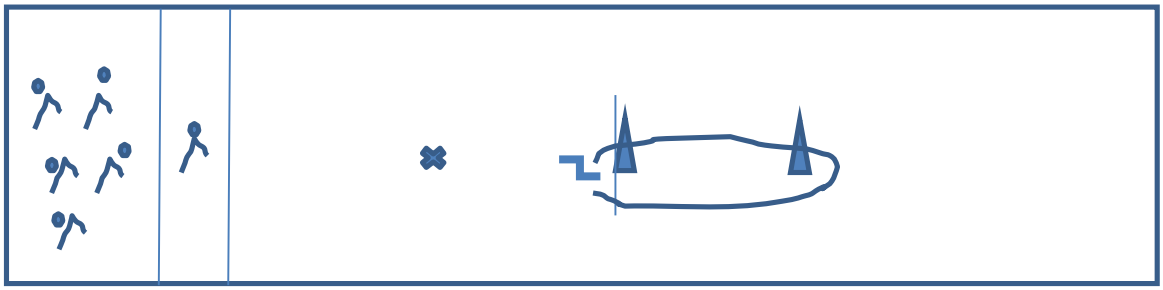
Materiaal per spellijn

- 1 paar 'skilatten' (houten latten)
- 2 kegels

Opstelling

2 kegels staan klaar vanaf het midden van het plein (op een afstand van 10 meter)
De laatste kegel is het keerpunt.
Bij de eerste kegel ligt een paar skilatten op de grond 1 meter voor de eerste kegel.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat samen met zijn begeleider klaar aan de startlijn. De andere begeleiders staan samen met de spelers klaar.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt naar de skilatten. De begeleider wandelt mee.

Aan de eerste kegel stijgt de speler af en geeft de pony aan de spelcontroleur. De speler en begeleider trekken de skilatten aan en skiën naar de achterste kegel. Daar keren ze en komen terug naar de eerste kegel. Als het uiteinde van de latten voorbij de startkegel is, stijgt de ruiter op zijn pony en rijdt terug naar de startlijn. De begeleider keert zo snel mogelijk terug in stap !

Als ruiter (4 benen) én begeleider (2 benen) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken. Wanneer de laatste ruiter/begeleider over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan de begeleider en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Zaklopen (beginners)

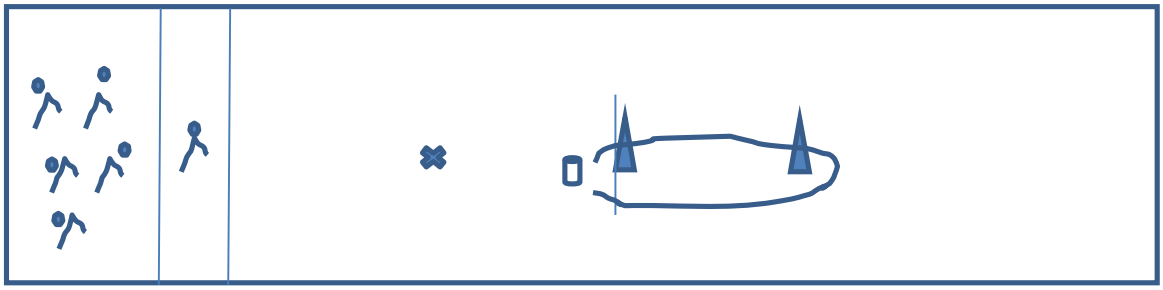
Materiaal per spellijn

- 1 jute zak
- 2 kegels

Opstelling

2 kegels staan klaar vanaf het midden van het plein (op een afstand van 10 meter)
De laatste kegel is het keerpunt.
Bij de eerste kegel ligt 1 jute zak op de grond 1 meter voor de eerste kegel.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat samen met zijn begeleider klaar aan de startlijn. De andere begeleiders staan samen met de spelers klaar.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt naar de juten zak bij de eerste kegel. De begeleider wandelt mee.

Aan de eerste kegel stijgt de ruiter af en geeft de pony aan de begeleider. De ruiter trekt de jute zak aan en springt naar de achterste kegel. Daar keert de ruiter om en komt terug naar de eerste kegel. Als de ruiter terug voorbij de eerste kegel is, stapt de ruiter uit de zak en neemt zijn/haar pony over en vertrekt de begeleider met de jute zak. De begeleider voert het zaklopen ook uit. Als de begeleider terug voorbij de eerste kegel is, dan pas stijgt de ruiter terug op en rijdt terug naar de startlijn. De begeleider keert zo snel mogelijk terug in stap !

Als ruiter (4 benen) én begeleider (2 benen) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken. Wanneer de laatste ruiter/begeleider over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan de begeleider en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Hordenspel (beginners) (bij warm weer)

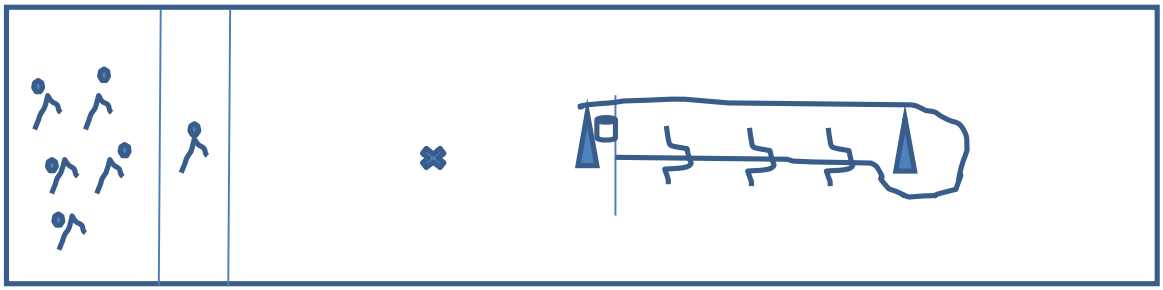
Materiaal per spellijn

- 2 kegels
- 3 horden
- 10-tal plastieken bekers
- 1 emmer gevuld met water

Opstelling

1 kegels staat klaar op het midden van het plein.
De laatste kegel is het keerpunt.
3 bruggen bevinden zich op telkens een tussenafstand van 3 meter achter de kegel in een rechte lijn.
Op elke horde staat een plastic beker gevuld met water.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat samen met zijn begeleider klaar aan de startlijn. De andere begeleiders staan samen met de spelers klaar.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt naar de eerste kegel. De begeleider wandelt mee.

Aan de eerste kegel stijgt de speler af en geeft de pony aan de spelcontroleur. De speler en begeleider kruipen beiden onder de 3 horden door waarbij ze de beker met water niet mogen omstoten.

Als een beker wordt omgestoten, moet de speler de beker terug vullen door water te halen uit de emmer. De speler moet dezelfde horde opnieuw nemen waarvan de beker werd omgestoten. De speler mag pas door naar de volgende horde als de beker blijft staan.

Indien de eerste speler een beker omstoot, moet de tweede speler wachten tot de eerste speler de horde succesvol heeft genomen.

Na de laatste (derde) horde, keren ze rond de achterste kegel en komen terug in rechte lijn naar de startkegel. Als ze beiden voorbij de startkegel zijn, stijgt de ruiter op zijn pony en rijdt terug naar de startlijn. De begeleider keert zo snel mogelijk terug in stap !

Als ruiter (4 benen) én begeleider (2 benen) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken. Wanneer de laatste ruiter/begeleider over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan de begeleider en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.