Kruiwagenspel (gevorderden)

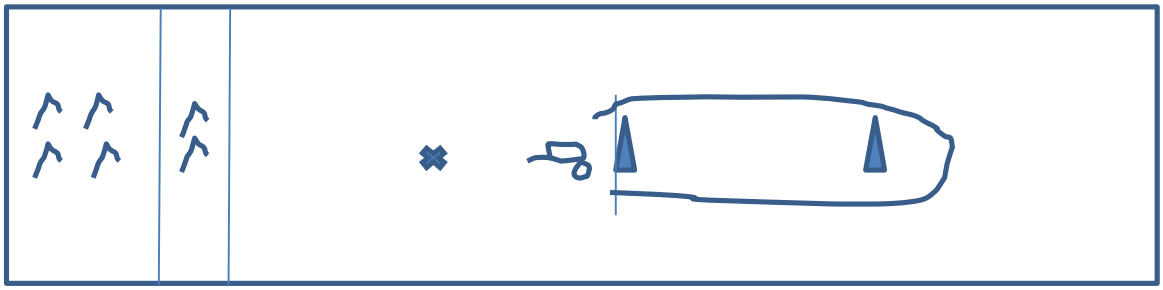
Materiaal per spellijn

- 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 2 spelers staat klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste 2 spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgen de spelers af en geven hun pony's aan de spelcontroleur. De eerste speler wordt geblinddoekt. De tweede speler kruipt in de kruiwagen. Op aanwijzing van de medespeler die in de kruiwagen zit, rijdt de geblinddoekte speler met zijn kruiwagen naar het keerpunt.

Aan het keerpunt worden de rollen omgekeerd. De ruiter in de kruiwagen wordt nu geblinddoekt en moet terug naar de eerste kegel rijden met de andere speler in de kruiwagen. Als de kruiwagen terug voorbij de eerste kegel is, stijgen ze op de pony's en rijden terug naar de startlijn.

Als beide ruiters (4 benen van pony) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft één van beide spelers zijn pony aan de andere speler en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Trottinettenspel (gevorderden)

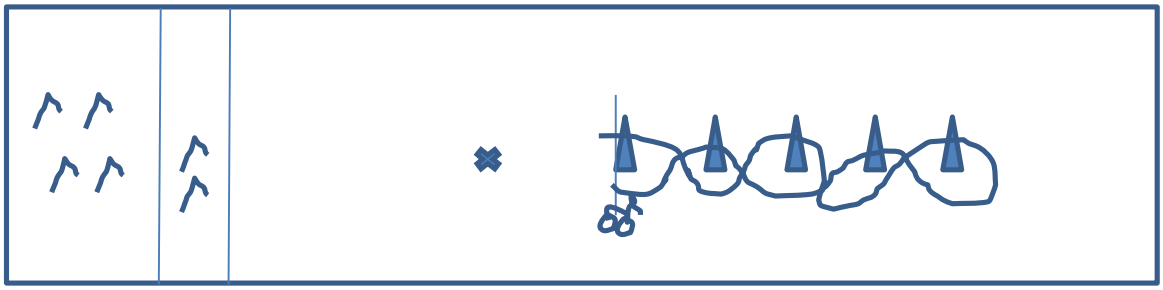
Materiaal per spellijn

- 1 trottinet
- 5 kegels

Opstelling

Vijf kegels staan klaar vanaf het midden van het plein
De laatste kegel is het keerpunt.
Een trottinet ligt naast de eerste kegel op de grond.
Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein
De eerste 2 spelers staan klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste 2 spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgt de eerste speler af en geeft zijn pony aan zijn medespeler. De tweede speler blijft op de pony zitten. De eerste speler pakt de trottinet en slalomt zo snel mogelijk op de trottinet tussen de kegels. Eén voet moet steeds op de trottinet blijven. Bij de laatste kegel keert de speler en keert opnieuw in slalom weer. Terug aangekomen voorbij de eerste kegel legt de eerste speler de trottinet terug op de grond en stijgt op zijn pony. De tweede speler stijgt af, geeft zijn pony aan de eerste speler en vertrekt met de trottinet. De tweede speler voert de slalom ook heen en weer uit. Als de tweede speler terug voorbij de eerste kegel is, legt hij de trottinet neer en stijgt op zijn pony. Samen rijden ze terug naar de startlijn.

Als beide ruiters (4 benen van pony) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft één van beide spelers zijn pony aan de andere speler en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Skilattenspel (gevorderden)

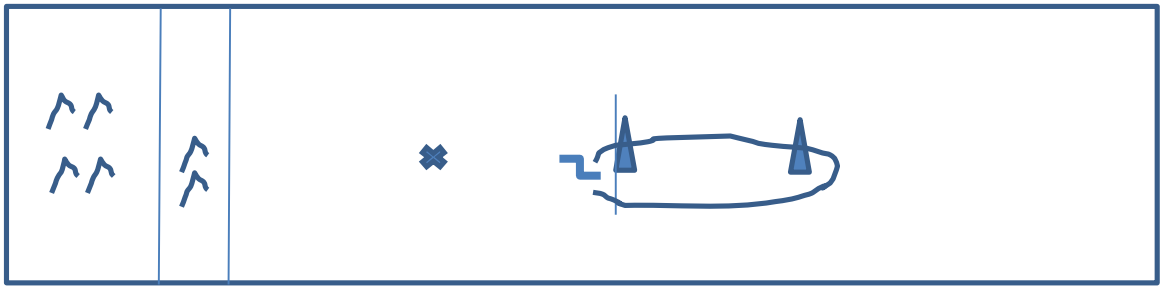
Materiaal per spellijn

- 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 2 spelers staan klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste 2 spelers vertrekken samen.

Aan de eerste kegel stijgen de spelers af en geven beide pony's aan de spelcontroleur.

Ze trekken de skilatten aan en skiën naar de achterste kegel. Rondom deze kegel keren ze en ze komen al skiënd terug naar de startkegel. Als de 2 skilatten helemaal voorbij de eerste kegel zijn, mogen ze uit de skilatten stappen. Ze stijgen op hun pony's en rijden samen terug naar de startlijn.

Als beide ruiters (4 benen van pony) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft één van beide spelers zijn pony aan de andere speler en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Zaklopen (gevorderden)

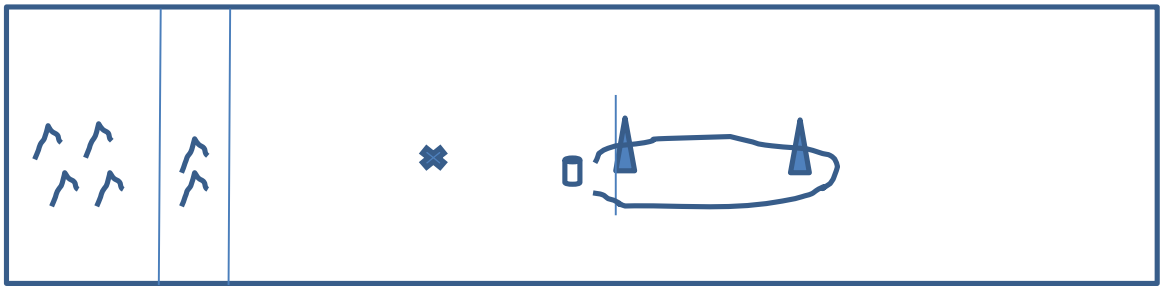
Materiaal per spellijn

- 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 2 spelers staan klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste 2 spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgt de eerste speler af en geeft zijn pony aan zijn medespeler. De tweede speler blijft op de pony zitten. De eerste speler kruipt in de juten zak, huppelt tot aan de tweede kegel, keert rond de 2de kegel en keert huppelend ook terug. Als de speler voorbij de eerste kegel is, trekt de eerste speler de zak uit en stijgt op zijn pony. De tweede speler stijgt af, geeft zijn pony aan de eerste speler en kruipt op zijn beurt in de zak. De tweede speler loopt ook 'zak' heen en weer. Als de tweede speler terug voorbij de eerste kegel is, trekt hij de zak uit en stijgt op zijn pony. Samen rijden ze terug naar de startlijn.

Als beide ruiters (4 benen van pony) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft één van beide spelers zijn pony aan de andere speler en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.

Hordenspel (gevorderden) (bij warm weer)

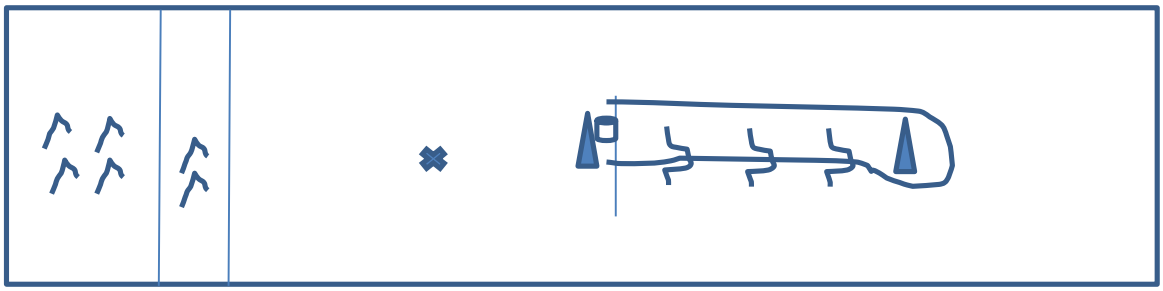
Materiaal per spellijn

- 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 2 spelers staan klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste 2 spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgt de eerste speler af en geeft zijn pony aan zijn medespeler. De tweede speler blijft op de pony zitten. De eerste speler kruipt zo snel mogelijk onder de hordes door zonder de beker met water om te stoten.

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.

Als de eerste speler onder de 3 hordes is doorgeraakt, keert hij achter de kegel om, komt terug in rechte lijn en stijgt op zijn pony. De tweede speler stijgt af, geeft zijn pony aan de eerste speler en kruipt op zijn beurt onder de hordes en keert rond de kegel. Samen rijden ze terug naar de startlijn.

Als beide ruiters (4 benen van pony) over de startlijn zijn, kan het volgende duo vertrekken.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft één van beide spelers zijn pony aan de andere speler en rent naar het spelbord om dit in de hoogte te steken.