

Balancekonge

Emne: Lege uden heste

Beskrivelse	<p>Forløb: Hver deltager skal løbe gennem en bane med ringen på hovedet (løbe slalom om kegler, gå over en cavaletti, forlæns, baglæns sidelæns) uden at tabe ringen. Vinder er den deltager, der på kortest tid gennemfører banen uden at tabe ringen.</p> <p>Variation: En tilsvarende bane kan selvfølgelig også gennemføres til hest med ringen ovenpå ridehjelm. Arrangøren bestemmer gangarten.</p> <p>Ved mindre rutinerede ryttere kan der rides med trækker.</p>
Sted	Ridehal eller bane
Materialer og hjælpere	Gummiring (ca. 20cm i diameter) samt forhindringer efter eget valg
Sværhedsgrad	Alle kan være med
Antal deltagere	Valgfrit

Ildfluer

Emne: Lege uden heste



Beskrivelse	<p>Forløb: Efter at legen er blevet forklaret, fordeler deltagerne sig i hallen, og lyset slukkes. Deltageren uden lygte er fangeren. De andre deltagere er ildfluerne. De skal tænde deres lommelygte hvert 10. sekund, hvor de netop er. (tæl selv med uden at sige noget). Således har fangeren en chance for at finde dem. Lykkes det, byttes roller.</p> <p>Bemærkning: Der må selvfølgelig ikke være noget i hallen, som deltagerne kan komme til skade på.</p> <p>Variation: Klokkeren fra Notre Dame: Alle deltagerne, undtagen en, får bind for øjnene. Deltageren uden bind for øjnene går omkring i en afgrænset del af ridehallen og ringer hvert 10. sekund (eller oftere) med en lille klokke. De andre forsøger at fange "klokkeren", lykkes det for en, byttes roller.</p>
Sted	I ridehallen
Materialer og hjælpere	1 lommelygte mindre end deltagere
Sværhedsgrad	Alle kan være med
Antal deltagere	Min. 5

Minispringbane

Emne: Lege uden heste



Beskrivelse	<p>I samarbejde med underviseren bygges spring i målestok 1:20. Springene males og kan derefter stilles op på et bord eller en plade og bruges til leg eller springundervisning.</p> <p>Variation: Springene kan i stedet bygges af kraftigere materialer i f.eks. målestoksforhold 1:5 og bruges til springning med kæpheste</p>
Sted	I rytterstuen
Materialer og hjælpere	<p>Materiale: Bomme: rundstokke 1cm i diameter, Støtter: lister med kvadratisk tværsnit (1,5-2cm) til stolper og "træknapper" på 5cm i diameter til fødder. Fyld laves af diverse rør og stænger, der kan saves ud til tøndes o.lign. Stakitter og hurdler kan bygges af ispinde. Materialerne kan købes i trælasten eller hobbyforretning.</p>
Sværhedsgrad	Børn fra ca. 6 år
Antal deltagere	Så mange, som lokalet kan rumme og der er voksne til evt. at hjælpe

Titel: Rideklubbrally

Emne: lege uden heste



Beskrivelse	<p>Rideklubbrally kan arrangeres til en hygge- eller legedag Fordelt over rideklubbens område indrettes forskellige stationer. Deltagerne er inddelt i par. F.eks. en voksen og et barn eller en ung og en ældre rytterkammerat. Parrene starter med tre minutters interval. Stationerne kan f.eks. byde på følgende udfordringer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den ene deltager kører den anden i trillebør en bestemt strækning eller gennem en bestemt bane med f.eks. slalomkørsel o. lign. forhindringer. • I en "ordjagtsopgave" er gemt navnene på hestene i rideklubben. Med en overstregningspen skal så mange navne som muligt findes på to minutter. Opgaven kan laves på www.puzzlemaker.com • Hesteskokast: hvert hold får 8 hestesko, som de stående bag en markering skal kaste, så de lander om en pæl, der er banket i jorden. • Gætte vægt: Parret skal gætte, hvor meget en balle hør, en balle halm, 3 liter foder, 5 æbler og/eller en spand vand vejer. • Sækkeløb: Parret skal hoppe en strækning i sække. • Trebensløb: Parret skal løbe en strækning med henholdsvis højre og venstre ben bundet sammen med et tørklæde. • Parret skal samle en trense, der er skilt ad. Som handicap kan indføre, at man ikke må tale sammen undervejs. <p>Løbet kan udbygges med flere stationer. Der bør dog mindst være 6. Vinder er det hold, der gennemfører alle opgaver på kortest tid. For hestenavne, der ikke bliver fundet, hestesko, der ikke rammer pælen, forkert placerede trensedele, forkert gættet vægt osv. tildeles et passende antal strafsekunder. Der uddeles diplomer til alle deltager og måske fælles frokost eller sodavand/ kaffe og kage.</p>
Sted	På rideklubbens område
Materialer og hjælpere	Stopur og se ved stationer. Mindst 1 hjælper pr. station + tidtager.
sværhedsgrad	Alle kan være med. Hvis der f.eks. skal køres trillebør skal parrene sammensættes, så den ene kan køre den anden.
Antal deltagere	Ingen begrænsning.

Titel: Trillebørsagility

Emne: Lege uden heste



Beskrivelse	<p>En aktivitet, som er rigtig god til at aktivere de fædre, der er "tvangsindlagt" til en dag i rideklubben. Trillebørsagility kan arrangeres til stævner eller en hyggedag i klubben. En bane bygges op af forhindringer som til hesteagility:</p> <p>http://www.rideforbund.dk/KlubogBredde/Breddeaktiviter/Forslag%20til%20andre%20Oaktiviteter/Hesteagility.aspx</p> <p>Man skal vælge forhindringer, hvor man ikke skal over bomme m.m. f.eks. nr. 2, 3, 6, 8, 10, 12, 21 og 29. Desuden kan man bruge elementer fra ponygames, som at flytte bolde eller flag fra kegle til kegle, flytte krus fra støtte til støtte eller køre en strækning med en bold på en ketcher.</p> <p>Der tages tid på turen og evt. fejl på banen omregnes til strafsekunder.</p>
Sted	I ridehal eller på bane
Materialer	<p>Afhængigt af valg af øvelser.</p> <p>Nednævnte eksempel kræver:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 trillebør evt. med hynde 7 bomme 10 sten eller træklodser 2 store tønder 5 store tønder 5 seismografer (jogurtbæger og tennisbold) 1 lille spand 1 springpisk 4 kegler 2 tennisbolde 1 mølle
Sværhedsgrad	Alle kan være med. Deltagerne deles ind i par. Den ene skal være stærk nok til at køre den anden i trillebør. Pas på ryggen!
Antal deltagere	Valgfrit
Eksempel på bane og regler	<p>Forhindring nr. 1: Nedslag: se hesteagility øvelse nr. 2</p> <p>Forhindring nr. 2: Labyrint: se hesteagility øvelse nr. 10</p> <p>Forhindring nr. 3: Flyt to bolde. 4 kegler står på række med en bold på nr. 1 og 3. Boldene flyttes til kegle 2 og 4.</p>

Forhindring nr. 4: Slalom: se hesteagility øvelse nr. 21

Forhindring nr. 5: Mølle: se hesteagility øvelse nr. 12

Banen køres igennem på tid. "Rytteren" skal bære hjelm.

Hvis trillebøren vælter, eller "rytteren" falder af eller hopper ud, lægges 15 stafsekunder til køretiden.

Fejl på forhindringerne straffes som anført herunder.

Fejl på forhindringerne:

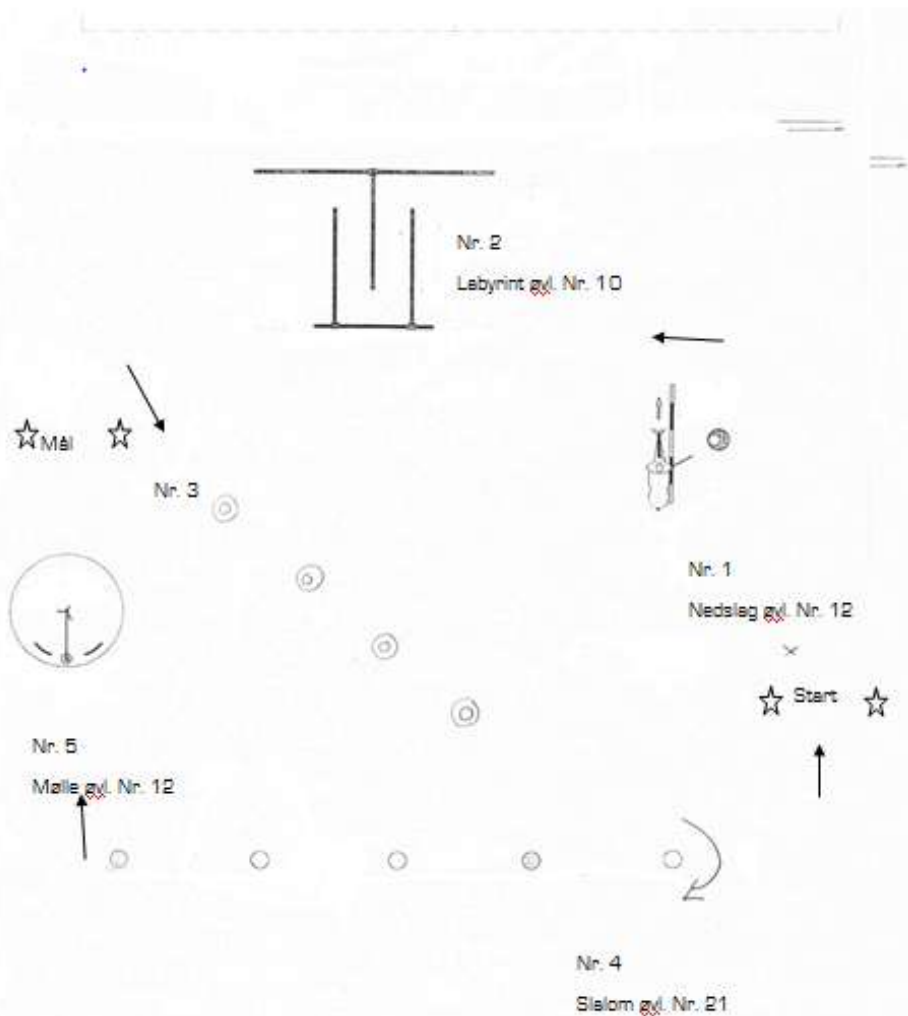
1. Nedslag: 5 strafsekunder hvis bommen falder ned. Spanden skal slås ned, inden man kører videre.
2. Labyrinth: 5 strafsekunder for hver bom, der falder ned. Hvis man kører over bommene, skal man starte forfra.
3. Flyt to bolde: 5 strafsekunder, hvis boldene tabes. Boldene skal ligge på kegle nr. 2 og 4, inden man kører videre.
4. Slalom: 5 strafsekunder for hver bold, der triller ned.

Der skal køres rundt om 1.tønde (se pilen)

5. Mølle: 5 strafsekunder, hvis listen falder på jorden. Listen skal ligge på tøndens, inden man kører i mål.

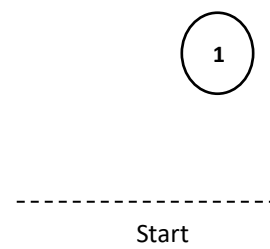
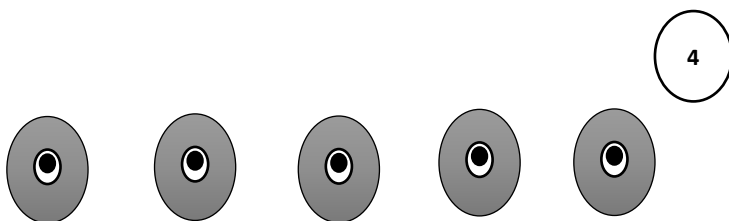
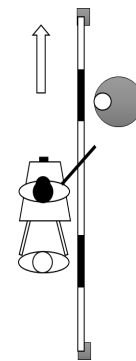
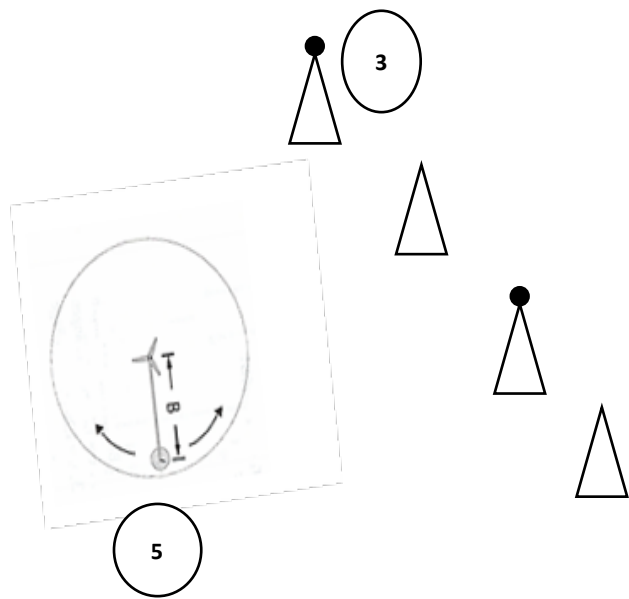
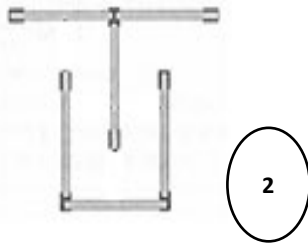
Køretiden lægges sammen med strafsekunderne, og vinder er holdet med den samlede korteste tid.

Bane-skitse



Forslag til Trillebørsagility bane

Mål



Trillebørsringridning

Emne: Leg uden heste

Beskrivelse	Trillebørsringridning er en god aktivitet til en hygge- eller legedag i klubben. Både børn og voksne kan være med. Der er en, der kører trillebøren, mens den anden sidder i trillebøren med lansen og skal fange ringen.
Sted	Ridehal eller bane
Materialer	Galge til ophængning af ringe, lanse og ringe.
Sværhedsgrad	Den ene skal være stærk nok til at køre trillebøren
Antal deltagere	Valgfrit.

Hestesko-kast

Hestesko-kast: Præcisionskast med hestesko. Holdende kan stille med et bestemt antal deltagere, hvis points lægges sammen og udgør holdets resultat.

Regler for Hestesko kast:

Hver deltager kaster 5 hestesko og får points efter nedenstående regler. Alle 5 hestesko kastes uden at fjerne de første. Hvis en hestesko får en af de andre til at flytte sig, tæller den nye placering.

Den deltager, der har den højeste score ved konkurrencens afslutning, er vinder.

Har flere deltagere lige mange points til 1. pladsen, er der omkast. Først kastes 5 hestesko. Har deltagerne herefter lige mange point, kaster de på skift en hestesko til der kan findes en vinder.

1 point: hesteskoen rører ved cykeldækket



2 points: hesteskoen ligger inde i cykeldækket



3 points: hesteskoen rører ved hegnspælen



5 points: hesteskoen omslutter hegnspælen. Pælen skal være indenfor en linje mellem skoens grene

