

Inhaltsverzeichnis

Ein Dankeschön	S. 6
Vorworte	S. 8
Gedanken zu diesem Buch	S. 10

Teil I Voltigier- und Therapiepferde spielend motivieren

1. Was Sie über Ihr Pferd wissen sollten	S. 13	3. Wie Sie die Arbeit Ihres Voltigier- und Therapiepferdes abwechslungsreich gestalten können	S. 33
1.1. Als Erstes: Lernen Sie Ihren Pferdetyp kennen!	S. 13	3.1. Führtraining	S. 35
1.2. Fragen, die Sie sich grundsätzlich stellen sollten!	S. 14	Wie können Sie beim Führen eine Harmonie mit dem Pferd erreichen? Gängige Führpositionen Sechs Grundübungen für das Führtraining	
1.3. So lernen Sie Ihr Pferd verstehen!	S. 15	3.2. Bodenarbeit über Hindernisse	S. 42
1.4. Klären Sie zuerst die Rangordnung!	S. 16	Vier Grundübungen für die Bodenarbeit über Hindernisse	
Was sind Anzeichen für ranghöheres Verhalten eines Pferdes?		3.3. Die Arbeit mit dem Pferd am Langzügel	S. 47
1.5. Verlangen Sie Gehorsam und seien Sie konsequent!	S. 18	So machen Sie es richtig! Seitengänge am Langzügel	
Verwenden Sie eine gemeinsame Korrektursprache!		3.4. Freiarbeit in der Reitbahn	S. 51
1.6. Bauen Sie Vertrauen auf!	S. 18	Voraussetzungen für die Freiarbeit Anleitung für die erste Freiarbeit Freiarbeit über Stangen Weitere Anregungen für die Freiarbeit	
1.7. Erkennen Sie die Ursachen für Verhaltensänderungen!	S. 21		
1.8. Übernehmen Sie Verantwortung für Ihr Pferd!	S. 21		
⊙ Haltung			
⊙ Bewegung			
⊙ Fütterung			
1.9. Machen Sie die folgenden Regeln zu Ihren Leitsätzen!	S. 24	4. Was Sie zur Entspannung Ihres Pferdes beitragen können	S. 57
		Wohlfühl-Massage: Entspannung durch Körperberührungen	S. 57
2. Was Sie bei der Auswahl eines Voltigier- oder Therapiepferdes beachten müssen	S. 25	5. Wie Sie Ihr Pferd an verschiedene Spielgeräte gewöhnen	S. 63
2.1. Fragen, die Sie sich vor dem Pferdekauf stellen sollten	S. 26	1. Schritt	S. 64
2.2. So testen Sie ein Pferd auf seine Eignung als Voltigier- oder Therapiepferd	S. 28	2. Schritt	S. 66
		3. Schritt	S. 68

Teil II Voltigierer spielend motivieren

1. Vorüberlegungen	S. 70	2. 50 ideenreiche Voltigierspiele	S. 77
1.1 Voltigierspiele fördern Kinder	S. 71	2.1 Lauf - und Bewegungsspiele	S. 78
1.2 Voltigierspiele sind vielseitig einsetzbar	S. 71	⇒ Pass auf!	S. 78
1.3 Überlegungen zur praktischen Durchführung	S. 72	⇒ Duck dich!	S. 79
1.4 Hinweise zum sicheren Spielen	S. 74	⇒ Stallwechsel	S. 80
1.5 Hinweise zu den Beschreibungen der Voltigierspiele	S. 74	⇒ Laufvarianten hinterm Pferd	S. 81
1.6 Aufstellungsformen und Laufwege für Voltigierspiele	S. 75	⇒ Komm mit, lauf weg!	S. 82
⇒ Linienaufstellung		⇒ Paarwechsel durch die Zirkelmitte	S. 82
⇒ Kreisaufstellung		⇒ Wechsel um den Longenführer	S. 83
⇒ Reihenaufstellung		⇒ Anlaufspiel	S. 84
		⇒ Nummernlauf	S. 85
		⇒ Mein Platz am Pferd wird frei!	S. 85
		⇒ Einsammeln	S. 86
		⇒ Anhängerstaffel	S. 87
		⇒ Spurtlauf zum Pferd	S. 88
		⇒ Paarwechsel auf Zeichen	S. 89
		⇒ Indianerhäuptling	S. 90
		⇒ Der Cowboy und seine Pferde	S. 91
		⇒ Auf die Pferde!	S. 91
		2.2 Wurf- und Fangspiele	S. 92
		⇒ Balltransport	S. 92
		Wer fängt den Ball?	S. 93
		⇒ Zick-Zack	S. 94
		Ballwechsel von innen nach außen und zurück	S. 95
		⇒ Wanderball	S. 96
		⇒ Der König und die Diebe	S. 97
		⇒ Ballwechsel	S. 98
		⇒ Zielwürfe in liegende Reifen	S. 99
		⇒ Zielwürfe durch gehaltene Reifen	S. 100
		⇒ Apfelernte	S. 101
		⇒ Der Plumpsack geht um	S. 102

2.3	Voltigierübungsspiele	S. 103	3. Abwechslung durch verschiedene Geschicklichkeitsparcours	S. 125
	◦ Halte die Spannung!	S. 103		
	◦ Balancierkönig	S. 104		
	◦ Wie spät ist es, Herr Zauberer?	S. 105	3.1 Geführter Geschicklichkeitsparcours	S. 126
	◦ Übungen würfeln	S. 106	3.2 Am Langzügel geführter Geschicklichkeitsparcours	S. 128
	◦ Vormachen – Nachmachen	S. 107	3.3 Sinnesparcours	S. 129
	◦ Ideenrunde	S. 107	3.4 Rechts-links-Parcours	S. 130
2.4	Wahrnehmungsspiele	S. 108	3.5 Kinder lernen das Führen	S. 131
	◦ Wie viele laufen an mir vorbei?	S. 108		
	◦ Gangarten hören	S. 108	Widmung für „Royal“	S. 133
	◦ Wo klingt es gleich?	S. 109	Literatur	S. 140
	◦ Anschleichende Indianer	S. 110		
	◦ Wer ist der Klammerkönig?	S. 111		
	◦ Putzkistenspiel	S. 112		
	◦ Ampelspiel	S. 113		
	◦ Deckengeist	S. 114		
	◦ Aussehen verändern	S. 115		
2.5	Ratespiele			
	◦ Haustiere raten	S. 116		
	◦ Ich sehe etwas, was ihr nicht seht!	S. 117		
	◦ Kartenspiel	S. 117		
	◦ Pantomimenspiel	S. 118		
	◦ Buchstabensalat	S. 119		
	◦ Was stimmt hier nicht?	S. 120		
	◦ Wer ist mein Partner?	S. 120		
2.6	Eine Voltigiergeschichte	S. 121		
	◦ Der Ausritt von „Mäxchen und Pony Lotte“	S. 121		
	◦ Weitere phantasievolle Aufgaben	S. 123		