

Inhaltsverzeichnis

Ein Dankeschön	S. 6
Vorworte	S. 8
Gedanken zur 3. Auflage	S. 10

Teil 1 Pferde spielend motivieren

1. Was Sie über Ihr Pferd wissen sollten	S. 13	3. Wie Sie die Arbeit mit Ihrem Pferd 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?	S. 35
1.3 So lernen Sie Ihr Pferd verstehen!	S. 15	• Gängige Führpositionen	S. 36
1.4 Klären Sie zuerst die Rangordnung!	S. 16	• Sechs Grundübungen für das Führtraining	S. 37
• Was sind Anzeichen für ranghöheres Verhalten eines Pferdes?	S. 16	3.2 Bodenarbeit über Hindernisse	S. 42
1.5 Verlangen Sie Gehorsam und seien Sie konsequent!	S. 18	• Vier Grundübungen für die Bodenarbeit über Hindernisse	S. 43
• Verwenden Sie eine gemeinsame Korrektursprache!	S. 18	3.3 Die Arbeit mit dem Pferd am Langzügel	S. 47
1.6 Bauen Sie Vertrauen auf!	S. 18	• So machen Sie es richtig!	S. 47
1.7 Erkennen Sie die Ursachen für Verhaltensänderungen!	S. 21	• Seitengänge am Langzügel	S. 50
1.8 Übernehmen Sie Verantwortung für Ihr Pferd!	S. 21	3.4 Freiarbeit in der Reitbahn	S. 51
• Haltung	S. 21	• Voraussetzungen für die Freiarbeit	S. 52
• Bewegung	S. 22	• Anleitung für die erste Freiarbeit	S. 52
• Fütterung	S. 23	• Freiarbeit über Stangen	S. 54
1.9 Machen Sie die folgenden Regeln zu Ihren Leitsätzen!	S. 24	• Weitere Anregungen für die Freiarbeit	S. 56
2. Was Sie bei der Auswahl eines Verlässpferdes beachten müssen	S. 25	4. Was Sie zur Entspannung Ihres Pferdes beitragen können	S. 57
2.1 Fragen, die Sie sich vor dem Pferdekauf stellen sollten	S. 26	4.1 Wohlfühl-Massage: Entspannung durch Körperberührungen	S. 57
2.2 So testen Sie ein Pferd auf seine Eignung als Verlässpferd	S. 28	5. Wie Sie Ihr Pferd an verschiedene Spielgeräte gewöhnen	S. 63
		1. Schritt	S. 64
		2. Schritt	S. 66
		3. Schritt	S. 68

Teil 2 Kinder spielend motivieren

1. Vorüberlegungen	S. 70	2. Zahlreiche kreative Spielideen	S. 77
1.1 Spiele fördern Kinder	S. 71	2.1 Lauf- und Bewegungsspiele	S. 78
1.2 Spiele 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 Spiele	S. 74	• Laufvarianten hinter dem Pferd	S. 81
1.6 Aufstellungsformen und Laufwege für Spiele	S. 75	• Komm mit, lauf weg!	S. 82
• Linienaufstellung	S. 75	• Paarwechsel durch die Zirkelmitte	S. 82
• Kreisaufstellung	S. 75	• Wechsel um den Longenführer	S. 83
• Reihenaufstellung	S. 75	• 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
		• Zickzack	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	3.1	Geführter Geschicklichkeitsparcours mit sechs Stationen	S. 126
	• Wie spät ist es, Herr Zauberer?	S. 105	3.2	Am Langzügel geführter Geschicklichkeitsparcours	S. 128
	• Übungen würfeln	S. 106	3.3	Sinnesparcours	S. 129
	• Vormachen – Nachmachen	S. 107	3.4	Rechts-links-Parcours	S. 130
	• Ideenrunde	S. 107	3.5	Kinder lernen das Führen	S. 131
2.4	Wahrnehmungsspiele	S. 108		Widmung für „Royal“	S. 133
	• Wie viele laufen an mir vorbei?	S. 108		Literatur	S. 140
	• Gangarten hören	S. 108			
	• Wo klingt es gleich?	S. 109			
	• 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	S. 116			
	• 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 Pferdeggeschichte	S. 121			
	• Der Ausritt von „Mäxchen und Pony Lotte“	S. 121			
	• Weitere fantasievolle Aufgaben	S. 123			