

Vereinstag des IPV Sleipnir e.V. am 24. Juli 2016

Programm

Liebe Vereinsmitglieder,

die nachfolgenden Spiele und Prüfungen werden wir am Vereinstag für euch anbieten. Die Spiele beginnen am Sonntag um 11 Uhr und werden dann der Reihe nach durchgeführt. Wir werden am Sonntag früh Listen aushängen, in die ihr eintragen könnt, an welchen Spielen ihr gerne teilnehmen möchtet. Eine kurze Erklärung der Spiele findet ihr weiter unten. Wir freuen uns auf eine zahlreiche Teilnahme!

Folgende Prüfungen bieten wir an:

- **Biertölt**
- **Blinder Führer**
- **Apfelfischen (ohne Pferd)**
- **Fahnenrennen**
- **Linsen saugen (ohne Pferd)**
- **Galopprennen (Passbahn, nicht für Kinder)**
- **Mohrenkopf-Wettessen**
- **Führzügelklasse**
- **Trab-/ Töltrennen**
- **Geschicklichkeit**
- **Triathlon**

Biertölt:

Es muss eine Runde im Tölt um die Ovalbahn geritten werden mit einem Bierkrug in der Hand. Wer am Ende am wenigsten verschüttet, gewinnt.

Blinder Führer:

Ein Reiter reitet ohne Zügel und muss dem Pferdeführer, dem die Augen verbunden werden, den Weg erklären.

Apfelfischen:

Ein Apfel muss aus einer Schale Wasser ohne Hände herausgefischt werden – auf Zeit.

Fahnenrennen:

Wie üblich, müssen die Fahnen vom einen Eimer in den anderen Eimer befördert werden, auf Zeit.

Linsen saugen:

Mit einem Strohhalm müssen Linsen von einem Teller in einen anderen befördert werden, auf Zeit.

Galopprennen:

Auf der Passbahn mit fliegendem Start zwischen 50m und 150m Zeitstrecke. Diese Prüfung wird einzeln geritten.

Mohrenkopffessen:

Wer kann am schnellsten ohne Hände den Mohrenkopf essen?

Führzügelklasse:

Für unsere Kinder, die ihre Reitkünste präsentieren können. Kleine besondere Einlagen sind gerne gesehen.

Trab-/Töltrennen:

Auf der Ovalbahn reiten immer zwei Reiter gegeneinander auf Zeit. Ein Verlassen der Gangart gibt Zeitstrafpunkte.

Geschicklichkeit:

Hier ist das Geschick von Pferd und Reiter in verschiedenen Aufgabenteilen gefragt.

Triathlon:

Der Klassiker zum Schluss! Ein Team besteht aus 3 Teilnehmern. Ein Reiter muss eine Runde im Tölt/Trab zurücklegen. Ein Verlassen der Gangart gibt Zeitstrafpunkte. Es folgt ein Läufer, der eine Runde um die Ovalbahn laufen muss, im Anschluss wartet Sackhüpfen, der Bobby-Car und eine Schubkarre.