



**SIDEWAYS GAME**

**Seitwärts in die Versammlung**

## Das Sideways Game (Seitwärts-Spiel) – Spiel Nr. 6

**Das Ziel:** Mit diesem Spiel bringst du deinem Pferd alle Seitengänge bei – von einem einfachen Kreuzen der Beine bis hin zum Travers und Renvers. Auch die Fliegenden Galoppwechsel entwickle ich aus dem Sideways Game. Du lernst, die Hinterbeine deines Pferdes zu aktivieren. Seitengänge helfen nicht nur, dein Pferd zu gymnastizieren und zu entspannen. Sie fördern auch sein Denkvermögen und seine Konzentrationsfähigkeit.

**Die Basis:** Du beherrschst ein einfaches Seitwärts am Zaun entlang oder entlang der Bande und du kannst dein Pferd mit der Hand in Zone 3 ein paar Schritte seitwärts bitten, ohne, dass du häufig korrigieren musst.

**Entwicklungsmöglichkeiten:** Im Sideways Game stecken – in Kombination mit den anderen Spielen – unzählige versammelnde und gymnastizierende Übungen zur Gesunderhaltung deines Pferdes. Deiner Fantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Kombiniere das Sideways mit dem Porcupine und Driving Game, entwickle daraus klassische Dressurlektionen wie Schulterherein und Travers bis hin zu Fliegenden Einerwechseln.

### Das Sideways Game in Kombination mit dem Driving Game Seitwärts an der Bande (Zaun)

Stelle dich in der Mitte der langen Seite mit dem Rücken zur Bande und schicke dein Pferd im Schritt auf einen großen Zirkel nach rechts. Kurz bevor es den Hufschlag erreicht, drehst du dich nach rechts und gehst an der Bande entlang auf dein Pferd zu. Dein Blick ist dabei zum Ende des Hufschlags gerichtet. Dein Pferd soll seine Energie aus dem Vorwärts in ein paar Schritte seitwärts mitnehmen. Der Trick ist, die Bewegungen fließend zu halten. Achte darauf, dass dein Führseil stets locker bleibt.



Seitwärts am Zaun entlang online



Dieselbe Übung at liberty

Bleibt dein Pferd an der Bande stehen, sende deine Energie Richtung Rippen und korrigiere dann die jeweils zurückbleibende Zone. Das heißt: Dreht dein Pferd dir die Nase zu, korrigiere mit dem Stick in kreisenden Bewegungen von der Schulter zur Nase, bis der Kopf sich in die richtige Richtung wendet.

*Im Sideways Game bringst du deinem Pferd alle Seitengänge bei. Damit förderst du die Versammlung.*

Geht dein Pferd zu sehr geradeaus, schicke die Hinterhand mehr herum (Blickkontakt, dann kreisende Bewegungen mit dem Stick auf Zone 4). Begrenze mit dem Führseil nur, wenn sich dein Pferd zu sehr gerade richtet und du dadurch die Hinterhand nicht mehr seitwärts schicken kannst. Denke daran, deinen Stick sofort in die neutrale Position zu bringen, wenn der erste Seitwärtsschritt kommt. Hat das Pferd sich Mühe gegeben und dir ein paar gute Seitwärtstritte geschenkt, belohne es durch eine Pause im rechten Winkel zur Bande.

Gehe bis zum Ende der langen Seite. Dann drehe dein Pferd durch Weggucken der Hinterhand um (es steht nun parallel zur Bande und sieht dich an). Schicke es erneut auf den Zirkel, dieses Mal nach links, bis es die Bande erreicht hat und du das Seitwärts zur anderen Seite übst.

*Je besser dein Pferd rückwärts und seitwärts geht, desto besser wird es auch alles andere tun.*  
Pat Parelli



### Seitwärts mit Beschleunigung an der Bande

Das Spiel ist identisch, nur dass du es jetzt im Trab versuchst und die Übung anfangs halbiert: Schicke dein Pferd im Trab auf den Zirkel und gib ihm eine Pause, wenn es im ca. 90 Grad-Winkel an der Bande anhält (das ist ein guter Comfort-Spot für Seitengänge). Drehe dein Pferd um und probiere es in die andere Richtung.

Trabt dein Pferd auf beiden Händen leicht und flüssig bis zur Bande? Dann baue den zweiten Teil des Seitwärts mit ein: Etwa zwei Meter, ehe es die Bande erreicht hat, läufst du auf dein Pferd zu und ermunterst es, den Schwung aus dem Trab ins Seitwärts mitzunehmen. Vielleicht gelingen dir auf Anhieb ein paar Trabtritte im Seitwärts!

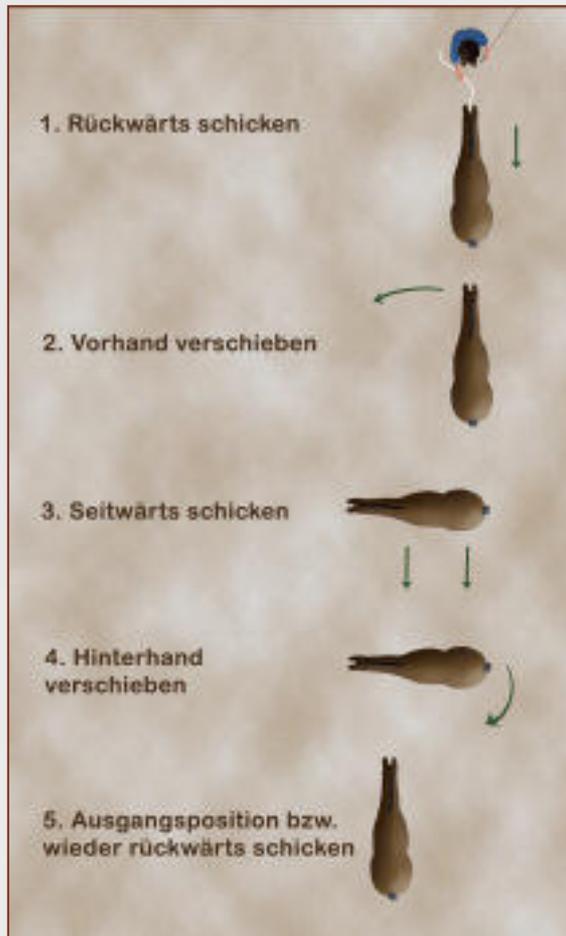


**Dieses Pferd ist in einem fleißigen Trab, hat eine gute Impulsion. Der nächste Baustein sollte sein: Bessere Hals/Kopf-Haltung (vertikale Biegung). Der Trainer muss sich fragen: Hat das Pferd eine gute Einstellung zur Übung? Oder flüchtet es seitwärts?**



### Seitwärts ohne Zaun: Der Rockslide

Diese Übung sorgt für Respekt und fördert das „Feintuning“ mit deinem Pferd. Sie besteht aus vier Sequenzen. Du gehst während der gesamten Übung auf einer geraden Linie vorwärts. Beginne mit der Übung wie immer im Schritt.



1.: Du stehst vor deinem Pferd und schickst es auf gerader Linie rückwärts – bis es mit einem positiven Reflex antwortet (das wäre seine momentan beste Rückwärtsqualität).

2.: Verschiebe die Vorhand um 90 Grad nach rechts (das Pferd steht nun seitlich vor dir).

3.: Lass es jetzt seitwärts gehen, bis du auch hier einen positiven Reflex bekommst.

4.: Schicke die Hinterhand weg, bis das Pferd dir wieder gerade gegenüber steht.

5.: Du bist wieder in der Ausgangsposition. Wiederhole die Übung, aber schicke diesmal die Vorhand nach links, um auch hier dein Seitwärts zu verbessern.



Wenn die Übung für euch beide neu ist, achte auf eine gute Qualität in den Sequenzen und spiele sie zu Beginn einzeln. Wenn dein Pferd dir z.B. ein gutes Rückwärts geschenkt hat, gib ihm einen Moment zum Nachdenken, ehe du die Vorhand weichen lässt. Mache wieder eine Pause, ehe du die Hinterhand verschiebst. Du wirst merken, dass dir die Rückwärts-Seitwärts-Kombinationen immer flüssiger gelingen. Erst, wenn dein Pferd die einzelnen Schritte verstanden hat, spielst du den Rockslide ohne Unterbrechungen über eine längere Distanz.

### **Sideways Game in Kombination mit dem Porcupine Game Seitwärts am Zaun im „einfachen“ Porcupine (von dir weg)**

Dein Pferd soll auf drei Hufschlägen vorwärts-seitwärts am Zaun entlang gehen. Beginne, indem du das Pferd mit dem Kopf schräg Richtung Bande stellst. Du selbst stehst auf seiner linken Seite. Deine rechte Hand liegt kurz hinter dem Satteltgurt und schiebt das Pferd vorwärts-seitwärts.



In dieser „einfachen“ Seitwärts-Variante sind korrekte Stellung und Biegung noch zweitrangig. Es ist erlaubt, dass das Pferd gegen die Bewegungsrichtung gestellt ist (in diesem Fall nach links). Es darf Vorder- und Hinterbeine kreuzen, soll aber eine gute Vorwärts-Tendenz behalten.

Bleibt dein Pferd mit der Hinterhand etwas zurück, lass deine Hand weiter nach hinten gleiten, um die Hinterhand mehr zu schicken. Weicht dein Pferd mit der Vorhand nicht gut genug, wandert die Hand weiter nach vorn (vor den Sattelgurt) und korrigiert die Vorhand. Übe das, bis dein Pferd ein paar Tritte ohne Korrektur weichen kann – auf beiden Händen.



### Vorbereitung zum Schenkelweichen

Du bist auf der linken Hand. Gehe nun links neben deinem Pferd auf dem dritten oder vierten Hufschlag und schiebe es mit deiner rechten Hand vorwärts-seitwärts zum ersten Hufschlag. Für ein korrektes Schenkelweichen soll dein Pferd mit beiden Beinpaaren kreuzen, weder Vor- noch Hinterhand eilen voraus. Wieder kannst du mit deiner Hand weiter vorn oder weiter hinten korrigieren. Lobe dein Pferd ausgiebig, wenn Vor- und Hinterhand gleichzeitig den ersten Hufschlag erreichen und gib eine Pause. Die Pause motiviert dein Pferd, die Bande beim nächsten Versuch schneller zu erreichen (Comfort Spot).



### Seitwärts an der Bande auf dich zu (mit dem langen Führseil in Zone 3)

In der vorigen Übung hast du dein Pferd seitwärts von dir weg weichen lassen. Jetzt geht es in die andere Richtung, du holst dein Pferd seitwärts auf dich zu. Für diese Übung brauchst du das 7,40 m lange Führseil zur Unterstützung. Ich gehe davon aus, dass du das „Auf-dich-zu-Holen“ von Vor- und Hinterhand aus dem Porcupine Game bereits geübt und verstanden hast (siehe Seite 93).

*Dein Pferd lernt, dem Gefühl am Bauch zu folgen (wo später der Schenkel liegt).*



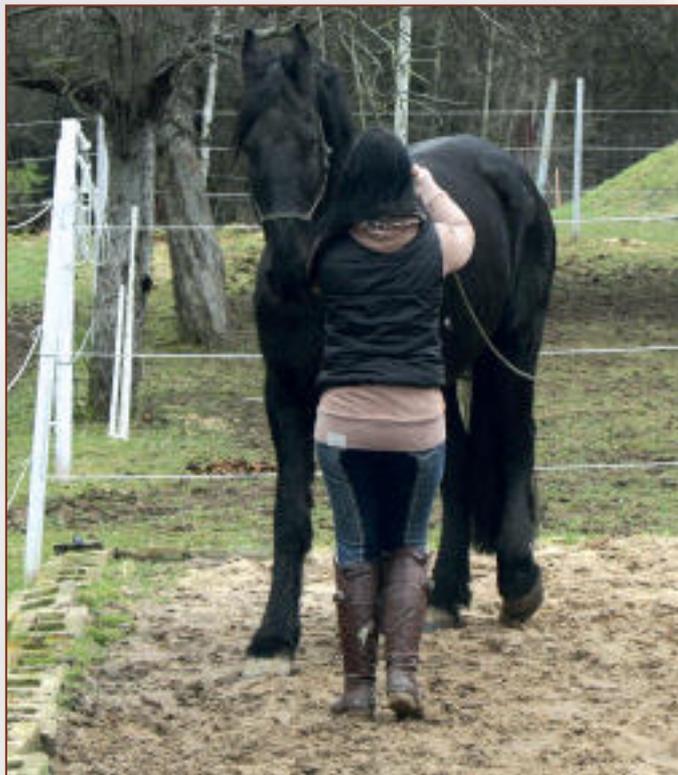
Dein Pferd steht mit dem Kopf schräg zur Bande (die Hinterhand zeigt von dir weg). Du stehst auf seiner linken Seite. Lass das Führseil über den Rücken fallen und hole es unter dem Bauch durch (wie beim Angurten). Es soll drei oder vier Handbreit hinter der Gurtlage liegen. Die rechte Hand hält beide Seilenden in der Hand, während die linke Hand am Halfter bleibt. Nimm nun deinen Bauchnabel zurück und lade das Pferd durch leichtes Annehmen mit dem Seil am Rippenbogen ein, seitwärts auf dich zuzukommen.

Mit der linken Hand am Führseil unterstützt du das Vorwärts, mit dem Seil am Rippenbogen unterstützt du die Hinterhand. Es fällt vielen Pferden leichter, wenn sie bei dieser Übung anfangs nach rechts (also nach außen) gucken dürfen. Feiere den Hauptgewinn, wenn dein Pferd ein paar Schritte auf dich zu macht und wenn du beginnen kannst, mit der Hand am Halfter die Stellung des Pferdes zu bestimmen. Das ist eine der möglichen Vorstufen zum Verständnis des Travers.

### **Seitwärts an der Bande auf dich zu (mit Unterstützung des Führseils in Zone 4 und Änderung der Biegung am Halfter)**

Unbedingte Voraussetzung auch hier: Du beherrschst das Friendly Game und das Porcupine Game in Zone 4 mit dem Seil. Dein Pferd reagiert also gelassen auf das Seil um seine Hinterhand.

Dein Pferd steht schräg mit dem Kopf zur Bande. Du bist wieder auf seiner linken Seite. Lass das Seil über seinen Rücken gleiten und schlinge es einmal um die Hinterhand herum. Halte beide Enden in der rechten Hand. Nimm nun deinen Bauchnabel zurück und



gehe langsam rückwärts. Lade dein Pferd ein, dir seitwärts zu folgen. Mit der linken Hand am Diamantknoten des Halfters kannst du nun zeitgleich Stellung und Biegung deines Pferdes verändern.

Lass es in Bewegungsrichtung gucken (also nach links) – und voila: Du hast die ersten Schritte im Travers gemeistert. Zeigt dein Pferd nicht die gewünschte Reaktion, dann korrigiere mit dem Seil die zurückbleibende Hinterhand oder am Halfter, wenn die Vorhand nicht genügend mitkommt.



*Dein Pferd lernt, dem Gefühl an der Hinterhand zu folgen.*



## Schulterherein an der Bande

Das Schulterherein an der langen Seite kannst du sowohl im Porcupine als auch mit dem Driving Game entwickeln.

*Schulterherein im Porcupine Game: Mensch geht vorwärts.*

### 1. Variante im Porcupine

Linke Hand: Du stellst dein Pferd parallel zur Bande, stehst selbst in Zone 1. Mit der linken Hand am Halfter führst du die Vorhand auf den zweiten Hufschlag. Mit der rechten Hand legst du wenn nötig den Stick (Savvy-String festgehalten) unterstützend am Pferdekörper an. Gehe nun vorwärts (dein Bauchnabel zeigt nach vorne, deine Füße gehen geradeaus), dein Oberkörper ist etwas gedreht und dem Pferd zugewandt. So kannst du die Fußfolge deines Pferdes beobachten und nötigenfalls korrigieren.



**Schulterherein auf vier Hufschlägen at liberty. Mit der rechten Hand könnte Ellen etwas mehr Biegung erzeugen.**

Es kann passieren, dass du die Vorhand zu sehr zu dir holst und das Pferd dadurch eine zu große Abstellung von der Bande bekommt. In dem Fall kreuzen alle vier Beine. Korrigiere, indem du die Vorhand wieder mehr zur Bande schickst. Mit der Hand am Halfter regulierst du das Vorwärts und bestimmst, wie stark dein Pferd gestellt ist.

*Schulterherein im Driving Game: Mensch geht seitwärts.*

### 2. Variante im Driving Game

Der Beginn ist identisch: Du holst die Vorhand auf den zweiten Hufschlag, stehst in Zone 1. Dein Bauchnabel zeigt dieses Mal zum Pferd, dein Fokus geht zu den Rippen, dein Stick (Savvy-String festgehalten) zeigt neutral zum Boden. Dann lade dein Pferd ein, vorwärts-seitwärts zu treten. Du selbst gehst seitwärts, deine Beine kreuzen wie die Vorderbeine deines Pferdes. Musst du nun das Seitwärts unterstützen, kreise deinen Stick auf Abstand in Richtung Rippen. Driftet das Pferd mit der Vorhand zum Hufschlag, schicke die Hinterhand mehr nach draußen (dann kommt die Vorhand wieder herein). Weicht dein Pferd zu sehr mit der Hinterhand, führe die Vorhand mehr zum Hufschlag zurück.



Jede Variante hat ihren Vorteil. Im Porcupine folgt dein Pferd mehr dem Gefühl, im Driving Game kannst du dein Pferd auf Abstand dirigieren. Du solltest beide Versionen trainieren und beherrschen.

Achte auf ein gutes Vorwärts und guck gelegentlich auf die Pferdebeine: Welches Beinpaar kreuzt und wieviel? Hast du die richtige Abstellung? Beende die Übung nach ein paar Metern, indem du entweder deinem Pferd in der Schulterherein-Position eine Pause gibst, oder aber die Vorhand auf den Hufschlag zurückführst und dann pausierst. Du bringst also die Vorhand wieder gerade vor die Hinterhand.

Beide Pausen-Varianten haben Vorteile: Die Pause im Schulterherein lässt dein Pferd über das Schulterherein nachdenken. Die Pause nach dem Zurückführen der Vorhand auf die Hinterhand, lässt dein Pferd mehr an geradeaus, mehr an die nächste Ecke denken. Würdest du dein Pferd mit mehr Abstellung pausieren lassen, würde es dir beim nächsten Versuch vermutlich von selbst mehr Abstellung anbieten (Comfort Spot).

Probiere das Schulterherein gerne auch einmal aus Zone 3 mit deiner rechten Hand hinterm Sattelgurt.

*Eine Pause in der Schulterherein-Position lässt dein Pferd über das Schulterherein nachdenken.*



**Beginn und Verbesserung des Schulterherein auf drei Hufschlägen mit Unterstützung des Sticks auf die Rippen.**

Hat dein Pferd Schwierigkeiten, in die Biegung zu gehen oder dort zu bleiben, kannst du beide Varianten des Schulterhereins auch auf einen großen Zirkel verlegen. Einigen Pferden fällt es leichter, wenn sie in einem Bogen um dich herumgehen dürfen.

Geht dein Pferd flüssig in der von dir gewünschten Abstellung, baue die Übung auf zu einem langsamen Trab. Dort hat das Schulterherein seine größte Wirkung. Für das Schulterherein im Trab bietet sich der Zirkel an, weil du dann einen kleineren Kreis gehst, als das Pferd. Es kann dich nicht so leicht überholen.

*Im Trab ist das Schulterherein besonders wirkungsvoll*

### Beispiele für verschiedene Arten, das Schulterherein zu trainieren



Schulterherein aus Zone I mit Draw.  
Der Mensch geht rückwärts am Zaun.



Schulterherein auf vier Hufspuren mit dem  
Driving Game aus Zone 2/3



Schulterherein aus Zone 5 mit dem Driving  
Game.



Schulterherein auf dem Zirkel aus Zone I.  
Der Mensch geht rückwärts.

**Der systematische Aufbau bei den Seitengängen ist immer gleich: Erst trainiere ich das Schulterherein / Konter-Schulterherein, dann Travers mit seiner Konterlektion Renvers, schließlich dann die Traversale.**

## Stellung und Biegung mit dem Beugereflex

Im Porcupine Game hast du bereits den Beugereflex kennengelernt und deinem Pferd beigebracht (Seite 74). Du hast das Wenden von Kopf und Hals dabei mit der Hand ausgelöst. Nun möchte ich, dass du zum Auslösen des Beugereflexes den Griff deines Sticks benutzt. Das hat gleich mehrere Vorteile: Du kannst mit dem Stick Stellung und Biegung auf Entfernung auslösen und dabei sogar die von dir abgewandte Körperseite ansprechen. Die Fotos werden verdeutlichen, was ich meine:



**Oben: Nicole löst den Beugereflex mit dem Stick aus und unterstützt dabei am Halfter.**



*Durch Auslösen des Beugereflexes kannst du Travers- und Renvers-Seitengänge mit korrekter Biegung entwickeln – auch von weiter weg.*



**Malakee hat die Lektion verstanden und reagiert frei nur auf das Zeichen mit dem Stick. So gelingt Nicole eine Traversale auf sich zu.**

**Auch das kann passieren: Malakee ist so eifrig bei der Sache, dass er „übertreibt“ und viel zu viel Abstellung anbietet.**

**Nicole ist schon dabei, die Biegung am Schweif zu korrigieren. Augenblicke später geht das Pferd in korrekter Haltung.**

## Seitwärts an der Bande auf dich zu

(mit Unterstützung des Führseils in Zone 4 und Einsatz des Beugereflexes).



So beginnst du diese Übung:

Zunächst im Halten (rechte Hand): Stelle dein Pferd ganz dicht und parallel zur Bande. Du stehst rechts von deinem Pferd. Dein langes Führseil hast du wie

schon beschrieben um die Hinterhand geschlungen, bist damit aber passiv. Nun löse mit dem Stick in der linken Hand den Beugereflex (Übergang Hals/Schulter) aus. Du hoffst auf zwei Ereignisse: Dein Pferd soll sich nach innen stellen – und gleichzeitig seine Hinterhand minimal nach innen schwingen. Der Beugereflex spricht Kopf und Hinterhand gleichzeitig an. Kann dein Pferd die Übung nicht von selbst ausführen, helfe ihm durch Annehmen des Seils in Zone 4.

Hat dein Pferd das verstanden, fahre fort: Richte deinen Bauchnabel zu den Rippen, nimm ihn zurück und gehe langsam rückwärts. Bitte dein Pferd, dir seitwärts zu folgen. Für dein Pferd heißt das: Brich nicht die Gangart, ändere nicht die Richtung.

*Den Beugereflex kannst du auch aus der Entfernung auslösen.*

Entwickle diese Übung langsam – von „belobe den kleinsten Versuch“ zu „gehe langsam und richtig.“ Erst dann versuche, die Schritte zu beschleunigen. Wie immer kannst du am Halfter oder am Seil um die Hinterhand korrigieren. So entwickelst du dein erstes Travers im Schritt an der Bande.



**So sieht es aus, wenn der Beugereflex die von dir abgewandte Körperseite des Pferdes anspricht. Nicole und Malakee in einer Traversale im Drive.**

*Wir wollen besorgt sein, das Pferd nicht zu verdrießen und seine natürliche Anmut nicht zu ersticken. Sie gleicht dem Blütenduft der Früchte, der niemals wiederkehrt, wenn er verflogen ist.*

*(Antoine de Pluvinel, 1555-1620)*

### Travers entlang der Bande (mit Draw und Beugereflex – Mensch geht rückwärts)

In der Travers-Übung auf Seite 155 hast du das Travers mit Auslösen des Beugereflexes und Unterstützung mit dem langen Führseil um die Hinterhand geübt. Nun lassen wir die Hilfe mit dem Führseil weg und kombinieren die Beugereflexübung mit der Übung „Hinterhand auf mich zu“ aus dem Driving Game.



Juliette holt ihr Pferd seitwärts auf sich zu. Das Pferd reagiert, hat aber nicht die richtige Stellung. Juliette löst den Beugereflex aus und korrigiert damit Stellung und Biegung.



Ellen und Lavita im Travers nach links

Beispiel linke Hand: Dein Pferd steht schräg mit dem Kopf zur Bande. Du bist in Zone 1 seitlich neben dem Kopf deines Pferdes, Führseil in der linken Hand. Dein Bauchnabel zeigt zur Hinterhand. Den Stick in der rechten Hand fasst du diesmal kurz über dem Griff an und hältst ihn schräg nach oben. Das bedeutet, dass der Griff deines Sticks zum Halsansatz zeigt und den Beugereflex auslöst. Die Spitze des Sticks signalisiert der Hinterhand, seitwärts auf dem zweiten Hufschlag zu gehen.

Wie immer beginnst du die Übung durch deine Energie und das Zurücknehmen des Bauchnabels. Belohne den kleinsten Versuch des Pferdes und baue auf zu ein paar Schritten. Du gehst dabei langsam rückwärts.

*Beginne immer mit deiner Energie und Zurücknehmen des Bauchnabels.*

### Travers entlang der Bande (mit Driving Game – Mensch geht vorwärts)

Das Travers entlang der Bande gelingt auch, wenn du das Pferd vor dir her bewegst. Beispiel nach rechts: Dein Pferd steht schräg nach rechts mit dem Kopf an der Bande, die Hinterhand ist auf dem 3. Hufschlag.



Du gehst dicht an der Bande neben deinem Pferd in Zone 2/3. Du gehst also im Keil zwischen Pferd und Bande. Deine linke Hand bringt die Nase deines Pferdes in Bewegungsrichtung – entweder durch Helfen am Halfter (Porcupine

Game) oder bei mehr Abstand durch dirigieren mit dem Stick (Driving Game). Schicke dein Pferd nun mit Energie seitwärts und unterstütze die Hinterhand gegebenenfalls durch kleines Kreisen dicht am Boden Richtung Zone 4.



### Traversale mit Variationen (mit Draw und Drive)

Das Travers entlang der Bande von dir weg und auf dich zu war die perfekte Vorbereitung für eine Traversale. Das Pferd geht dabei in Bewegungsrichtung gestellt und gebogen vorwärts-seitwärts entlang der Diagonalen der Bahn. Diese Übung ist schwieriger, weil sie im freien Raum stattfindet und die Anlehnung an die Bande fehlt. Wie immer beginnen wir langsam und in kleinen Schritten.



Es kann anfangs hilfreich sein, sich mit Hindernisstangen eine diagonale Linie zu legen und damit die Bande zu simulieren. Damit hast du eine Orientierungshilfe in Bezug auf Hufschlag und Bewegungsrichtung.

**Beispiel nach links mit Draw:** Stelle dein Pferd an den Anfang der langen Seite. Benutze nun die gleiche Technik wie im Travers an der Bande mit Draw und Beugereflex beschrieben: Du löst den Beugereflex (Stellung) aus, saugst die Hinterhand an und gehst selbst auf der Diagonalen langsam rückwärts.

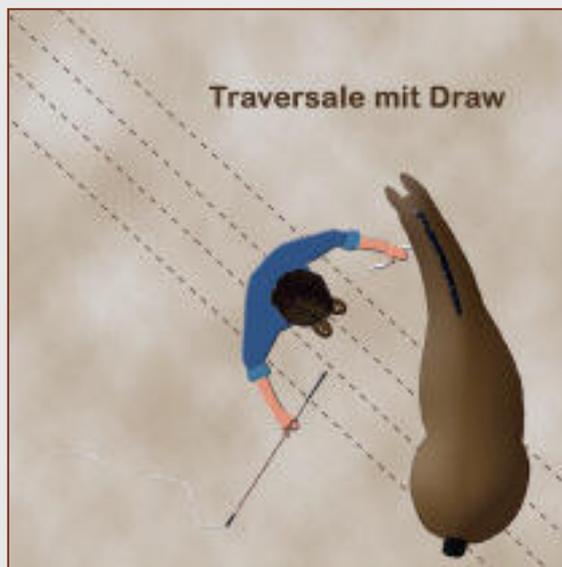
Ob du das Pferd auf drei oder vier Hufschlägen traversieren lässt, richtet sich nach dem Bedürfnis des Pferdes und was für seinen Ausbildungsstand nötig ist. Auf vier Hufschlägen kann das Pferd vermehrt mit allen Beinen kreuzen. Das



äußere Beinpaar kreuzt vor dem inneren. Das Kreuzen wird deutlich, wenn der Zuschauer das Pferd aus Zone eins oder fünf beobachtet. Wähle diese Traversale-Variante, wenn das Pferd mit dem Kreuzen Probleme hat.

Auf drei Hufschlägen fußt das äußere Hinterbein wie beim Travers in den Schwerpunkt, tritt aber nicht oder kaum darüber hinaus. Wähle diese Variante, um mehr Vorwärtstendenz zu bekommen.

**Kannst du erkennen, wie der Stick sowohl den Beugereflex auslöst, als auch die Hinterhand auf dich zu bringt?**



**Beispiel nach links mit Drive (wegschicken),  
von der Mittellinie bis zum ersten Hufschlag:**

Du gehst in Zone 2/3 auf der rechten Seite deines Pferdes, deine rechte Hand hält das Führseil, deine linke Hand führt den Stick dicht am Boden. Stelle das Pferd nun in Bewegungsrichtung und lass es vorwärts-seitwärts treten. Dein Stick unterstützt die Zone 3 durch leichtes Kreisen des Sticks wenn nötig.



**Traversale at liberty mit Drive – eine Übung für Fortgeschrittene: Nicole läuft in Zone 4, löst mit dem Stick auf der ihr abgewandten Halsseite den Beugereflex aus. Das erzeugt die nötige Stellung und Biegung. Mit der linken Hand an der Schweifrübe kontrolliert sie die Hinterhand und bestimmt gleichzeitig das Vorwärts.**



Achte auch hier wieder auf die 4 Qualitäten: Vom Beloben des kleinsten Versuches bis hin zu langsam und richtig.

Dann Beschleunigen ohne Druck durch Verständnis für die Gangart und schließlich Hinzufügen der vertikalen Biegung durch Spiegeln deines Körpers in Aufrichtung.

Gelingt dir die Übung, wenn du dicht neben dem Pferd hergehst, versuche sie auf mehr Distanz. Je weiter weg du von deinem Pferd läufst, desto besser muss eure Kommunikation sein.

### Travers auf dem Zirkel

#### Travers durch Draw



Du beginnst wie im Schulterherein, gehst nun aber rückwärts auf einem kleineren Kreisbogen. Dein Bauchnabel zeigt zur Hinterhand. Nun holst du die Hinterhand auf dich zu und löst den Beugereflex aus (so, wie du es ja schon entlang der Bande geübt hattest.) So gelingt dir der Traverszirkel aus Zone 1. Mit derselben Technik kannst du dich bis in Zone 3 vorarbeiten.



Ellen bewegt sich auf einer Kreislinie rückwärts um Lavita herum. Der Stick kontrolliert gleichzeitig die Hinterhand und den Beugereflex. Das ergibt einen Traverszirkel auf Ellen zu.



Die Unterstützung durch die linke Hand ermöglicht ein In-den-Rahmen-Stellen (beginnende Versammlung).



Nicole und Malakee im Travers-Zirkel – aus Zone 5

### Travers durch Drive

Beispiel nach rechts: Dein Pferd steht schräg nach rechts innerhalb des Zirkels mit dem Kopf an der Zirkellinie, die Hinterhand ist nach innen gestellt. Du gehst auf der Zirkellinie links neben deinem Pferd in Zone 2/3. Deine linke Hand am Halfter bringt die Nase des Pferdes in Bewegungsrichtung. Schicke dein Pferd nun vorwärts-seitwärts und unterstütze die Hinterhand gegebenenfalls durch kleines Kreisen dicht am Boden Richtung Zone 4.

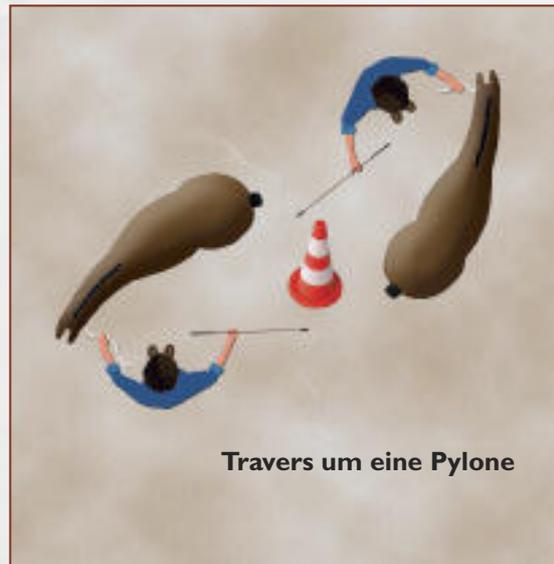


### Variationen und Kombinationen der Seitengänge mit Pylonen

Lust auf mehr Abwechslung? Dann stelle dir eine Pylone in den Zirkelmittelpunkt – und lass dein Pferd im Schulterherein auf einem relativ kleinen Zirkel um die Pylone gehen. Du gehst dabei mit deinem Rücken zur Pylone seitlich neben deinem Pferd her. Gib deinem Pferd an der Pylone eine Pause, wenn ihr eine gute Sequenz hattet. Mehr spannende Beispiele mit Tonnen und Pylonen findest du im Kapitel „7 Spiele mit Hindernissen“.



Schulterherein um eine Pylone



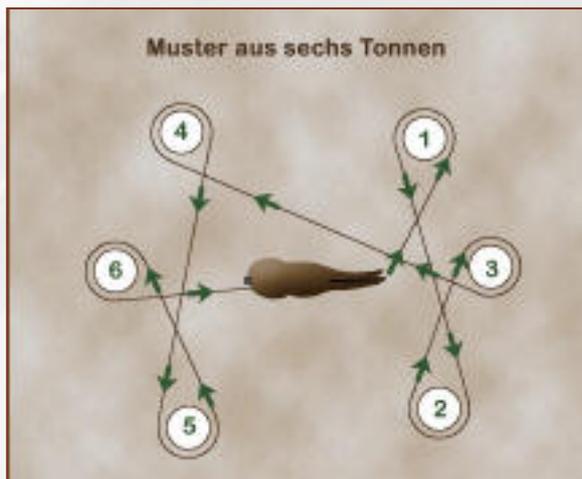
Travers um eine Pylone

Jetzt versuche ein Travers um die Pylone: Du gehst rückwärts auf einem kleinen Zirkel neben deinem Pferd in Zone 2/3. Die Hinterhand deines Pferdes ist nahe der Pylone. Nun lass dein Pferd in Traversstellung mit der Hinterhand um die Pylone treten. Diese Übung im Schritt ist die Vorbereitung für die Pirouetten im Schritt und Galopp und eine wichtige Teilübung zum Fliegenden Wechsel.



### Übungen mit sechs Tonnen – eine Übung für Fortgeschrittene

Stelle dir sechs Tonnen auf die Zirkellinie und laufe mit deinem Pferd in einem Muster um die Tonnen (siehe Grafik). Dabei gehst du um jede Tonne in einem Seitengang.



Beispiel: Du startest in der Mitte. Um Tonne 1 bist du im Schulterherein, linke Hand, um die Tonnen 2 und 3 im Travers, um die Tonnen 4 und 5 im Schulterherein rechte und linke Hand, und die Tonne 6 umrundest du im normalen Geradeaus, bis du wieder am Startpunkt angekommen bist.

Wiederhole das Muster oft genug, damit es dein Pferd erkennt und dir

die Übergänge zwischen den Seitengängen flüssig gelingen. Lobe oft und gib zwischendurch Pausen, denn diese Übungsabfolge verlangt deinem Pferd eine Menge Denkleistung ab. Erst wenn dein Pferd das Muster verstanden hat, ist es Zeit, es zu unterbrechen und die Seitengänge zu variieren.



Die Übung links ist nichts für Einsteiger! Sie erfordert eine gute Kommunikation mit deinem Pferd: Lass dein Pferd in einer Traversale ein paar Meter gehen, drehe das Pferd mit einer Hinterhandwendung und gehe in einer Traversale zurück.

Lobe oft!

### Dressur-Wendungen auf der Hinterhand im Schritt

Die Kurzkehrwendung, die Hinterhandwendung und die Schrittpirouette ähneln sich. Es sind versammelnde Übungen, bei denen das Pferd in Bewegungsrichtung gestellt und gebogen einen halben oder ganzen Kreis mit der Vorhand um die Hinterhand beschreibt. Mir ist vor allem die Schritt-Pirouette wichtig, die ich durch Übung allmählich in den Galopp führe.



Hinterhandwendung

### Die Pirouette

In der Pirouette bewegt sich das Pferd in Travers-Stellung mit der Vorhand in einem Kreis um die Hinterhand. Die Hinterhand beschreibt ebenfalls einen (sehr kleinen) Kreis nahe dem inneren Hinterbein. Das innere Hinterbein hebt sich deutlich vom Boden ab und fußt an derselben Stelle oder geringfügig davor wieder auf. Die Pirouette gibt es im Schritt und im Galopp. Der Viertakt



im Schritt (bzw. Dreitakt im Galopp) soll erhalten bleiben. Es gibt Viertel-, halbe und ganze Pirouetten, die meist abseits der Bande ausgeführt werden.

### Die Pirouette mit Drive (Mensch geht vorwärts)

Beispiel rechte Hand: Du beginnst in der Mitte der Bahn, gehst auf der linken Seite deines Pferdes in Zone 2/3. Bringe die Nase deines Pferdes in Bewegungsrichtung – entweder durch Helfen am Halfter (Porcupine Game) oder bei mehr Abstand durch dirigieren mit dem Stick (Driving Game). Schicke dein Pferd nun vorwärts-seitwärts und unterstütze die Hinterhand gegebenenfalls durch Kreisen dicht am Boden Richtung Zone 4/5 (Zone 5 würde dir mehr Vorwärts bringen). Du musst zügig gehen, da dein Kreis größer ist als der des Pferdes.

*Mit der Pirouette groß (Voltengröße) beginnen!*

Versuche nicht gleich eine perfekte Pirouette, sondern gehe mit deinem Pferd anfangs auf einem Kreis in der Größe einer Volte und lass den Kreis, den die Hinterhand beschreibt, allmählich kleiner werden.

### Quadrat mit Viertel-Schrittpirouetten

Eine andere gute Übung zu Beginn ist das Quadrat mit Viertel-Schrittpirouetten in den Ecken. Markiere dir mit Pylonen ein zehn x zehn Meter großes Quadrat auf dem Reitplatz. Jetzt gehst du außen neben deinem Pferd her. Kurz vor der Ecke lässt du es in einer Viertel-Pirouette durch die Ecke gehen, bis es wieder auf der nächsten Geraden ist. Nun geradeaus, die nächste Ecke wieder in einer Viertel-Pirouette bis zur Geraden usw.





### Die Pirouette mit Draw (Mensch geht rückwärts)

Beispiel linke Hand: Beginne wieder in der Mitte der Bahn. Du stehst in Zone 1 seitlich neben dem Kopf deines Pferdes, Führseil in der linken Hand. Dein Bauchnabel zeigt zur Schulter deines Pferdes, den Stick (kurz über dem Griff angefasst) hältst du schräg nach oben. Er soll sowohl den Beugereflex auslösen, als auch die Hinterhand zu dir holen. Jetzt gehst du in einem Bogen rückwärts, der so groß ist, wie ihn auch die Vorhand beschreiben soll.

### Training im Galopp

Im Circling Game hast du deinem Pferd ja schon das Angaloppieren auf kleine Zeichen beigebracht. Mit den zahlreichen Übungen in den Seitengängen inklusive der Wendungen auf der Hinterhand hast du dein Pferd weiter gymnastiziert und optimal für die Versammlung und die Seitengänge im Galopp vorbereitet. Bevor ich dir erkläre, wie ich meinen Pferden die Galopp-Pirouette und die Galoppwechsel beibringe, noch ein paar Worte vorab:

*Ziel ist ein gesetzter, versammelter Bergauf-Galopp in einem klaren Dreitakt.*

Der Galopp ist eine asymmetrische Gangart im Dreitakt mit einer möglichst langen Schwebephase zwischen den Sprüngen. Wir unterscheiden Links-, Rechts- und Handgalopp (Pferd galoppiert auf der rechten Hand im Rechtsgalopp) und Außengalopp (Pferd galoppiert auf der rechten Hand im Linksgalopp). Die Fußfolge für den Rechtsgalopp ist: hinten links, hinten rechts zusammen mit vorne links, vorne rechts, dann Schwebephase.

*Jeder Galoppsprung beginnt mit dem äußeren Hinterbein!*

Das heißt: Jeder Galoppsprung beginnt mit dem äußeren Hinterbein und endet mit einer Einbeinstütze auf dem inneren Vorderbein. Dann kommt die Schwebephase und der nächste Galoppsprung beginnt. Diese für das menschliche Auge zu schnelle Fußfolge wurde übrigens erst 1878 durch Eadweard Muybridge fotografisch festgehalten und so bewiesen. Die Fußfolge zu kennen ist für den Fliegenden Galoppwechsel wichtig, der nur in der Schwebephase erfolgen kann. Generell wünschen wir uns einen raumgreifenden Bergauf-Galopp in einem klaren Dreitakt mit einer langen Schwebephase!

### Fluchtbalance

Für manche Menschen und Pferde ist der Galopp am Boden eine Herausforderung, weil die Pferde im Galopp gestresst davonestürmen. Das passiert, wenn das Pferd mit zu viel Energie angetrieben wird. Manchmal findet es dann nur über den Renntab in den Galopp. Oder das Pferd ist so wenig im Gleichgewicht, dass es nicht auf einer gebogenen Linie galoppieren kann. Pferde, die so galoppieren, befinden sich in der Fluchtbalance. Manchmal haben sie mental abgeschaltet, denken mit der vom Überlebensinstinkt gesteuerten rechten Gehirnhälfte. Sie denken vom Menschen weg.

Für den Betrachter ergibt sich folgendes Bild (Beispiel im Linksgalopp): Das Pferd guckt auf der Zirkellinie nach außen (also nach rechts) und ist rechts hohl. Oft legen sich diese Pferde auch wie ein Motorrad in die Kurve.

### Meine Ansätze, dieses Problem zu lösen:

Pferde, die vom Menschen wegdenken, müssen umdenken lernen. Für dich heißt das: Verbessere dein Draw, mache dich für das Pferd anziehend. Bevorzuge Übungen, die das Pferd auf dich zu bringen: Seitengänge auf dich zu, auf dich zu traben oder ruhiger Galopp im YoYo-Game mit Pause an deinem Bauchnabel, Serpentinmuster usw. Verbessere die Biegung auf gebogenen Linien und übe das Angaloppieren ohne Druck. Im Kapitel Circling-Game (Seite 120) findest du weitere Verbesserungsvorschläge.

### „Stick to me“ im Galopp

Im Kapitel Comfort Spots (Seite 36) habe ich dir das Spiel Stick to me erklärt. Nun möchte ich, dass du dieses Spiel in den Galopp mitnimmst. Du brauchst dafür folgende Voraussetzung: Dein Pferd hat das „Bleibe hinter meiner Schulter“ im Schritt und Trab verstanden. Dein Pferd reagiert auf ein kleines Zeichen für Galopp und kann bereits ruhig und entspannt galoppieren.



„Stick to me“ im Galopp: Nicole läuft einen kleinen Zirkel, um das Pferd zu versammeln. Das ist die Vorbereitung für die Galopp-Pirouette aber auch für den Fliegenden Wechsel.

Du beginnst am besten auf einer gebogenen Linie, damit dir dein Pferd nicht so leicht vorseilt. Bringe Energie in deinen Körper und gib das Zeichen für Galopp. Zeige mit deinem Bauchnabel auf die Linie, auf der du läufst. Vielleicht musst du ein paar Meter laufen, ehe dein Pferd versteht. Ist es angesprungen, dann komme in einem weichen Übergang zum Halten. Lobe das Pferd für den ersten Versuch. Belasse es anfangs bei ein oder zwei Sprüngen. Musst du mehr Energie aufbringen, dann benutze die Phasen vom Driving Game.

**Der erste Galoppsprung ist der wichtigste!**

Hat dein Pferd verinnerlicht, dass es nur wenige Meter galoppieren soll, wird es kein Tempo entwickeln. Es wird sich einen gesetzten Galopp angewöhnen und lernen, vermehrt Last mit der Hinterhand aufzunehmen. Hast du ein impulsiveres Pferd, hilft es auch, zur Bande hin anzugaloppieren oder in eine Ecke hinein. Die Bande und die Ecke wirken wie eine natürliche Bremse und verhindern ein Wegeilen.



Erst wenn das Angaloppieren auf einer gebogenen Linie sicher und gelassen gelingt, versuchst du den Galopp an einer langen Seite.

In der Arbeit im Galopp ist der erste Galoppsprung der wichtigste. Er ist für die Gymnastizierung und das Kräftigen der Hinterhand bedeutsam. Wenn du also den Galopp trainierst, erwarte nicht mehr als einen Sprung und stoppe dann weich mit dem Pferd hinter deiner Schulter. Das gilt für alle Galopp erklärenden Übungen – so lange du nicht am „brich nicht die Gangart“ arbeitest.



**Galopp um eine einzelne Tonne**



Ein motivierter Malakee zirkelt at liberty allein um die Tonne – in Stellung und Biegung – im Trab. Nicole kann entspannt auf eine gute Situation zum Angaloppieren warten.

Unten links: Versammelter Galopp auf kleiner Volte. Das ist die Vorstufe zur Galopp-Pirouette. Viento braucht die Tonne nicht mehr als Hilfe.

Unten rechts: Was am Boden gefestigt ist, kann auch ins Reiten übertragen werden. Ellen galoppiert im freestyle auf einer größeren Volte, mit der Tonne als Mittelpunkt.



Eine weitere Möglichkeit, einen gesetzten Galopp zu erreichen, ist das Galoppieren um eine einzelne Tonne. Das heißt, dass nicht **du** der Zirkelmittelpunkt bist, sondern eine Tonne. Dein Pferd muss diese Übung schon im Schritt und Trab beherrschen und zur Tonne hindenken (Comfort Spot). Du gehst außen neben deinem Pferd und lässt es um die Tonne galoppieren. Dir werden nur wenige Galoppsprünge gelingen, da du einen großen Bogen laufen musst.



Hat dein Pferd Probleme, eng um die Tonne herumzulaufen, dann benutze die Übung „360-Grad-Drehung vor dir her“ (Fotoserie auf Seite 136 und 137), in dem du das lange Führseil dreimal um den Pferdehals wickelst und ihm so die Drehung um die Tonne erklärst.

### Die Galopp-Pirouette

In der Galopp-Pirouette springt das Pferd in 6-8 Galoppsprüngen um seine Hinterhand. Es ist wie im Travers gestellt und gebogen, also stets in Bewegungsrichtung. Voraussetzung für ein gutes Gelingen ist eine gut geübte Pirouette im Schritt. Und damit beginnst du auch.

#### Beispiel Pirouette nach rechts, im Drive (Mensch geht vorwärts):

Beginne mit der Schritt-Pirouette, wie auf Seite 167 beschrieben. Warte, bis das Pferd eine gute Pirouette andeutet. Gibst du jetzt dein Zeichen für Galopp, sollte dein Pferd im Rechtsgalopp von dir weg anspringen. Gib dich mit dem ersten Galopp-Sprung zufrieden und lobe dein Pferd überschwänglich. Dann baust du auf zu mehreren Sprüngen.

Wichtig bei der Galopp-Pirouette: Das innere Hinterbein greift vor und unter den Schwerpunkt, das Pferd springt also nicht nur zur Seite. Dazu kann es nötig sein, den Kreis, den die Hinterhand beschreibt, anfangs größer zu wählen und erst allmählich zu verkleinern. Dann behältst du mehr Vorwärts.



*In der Galopp-Pirouette soll das innere Hinterbein weit vor und unter den Schwerpunkt treten.*



Viento zeigt eine Galopp-Pirouette mit Drive und könnte sich noch mehr in den Rahmen stellen. Das linke Bild zeigt, dass er etwas mit dem Hals Schwung holt und nicht aus der Hinterhand. Im Foto rechts hat sich das im Ansatz verbessert. Ich gebe die nächste Pause, sobald ich wahrnehme, dass Viento sich in der Unterhalsmuskulatur löslässt.

Hat dein Pferd zu viel Vorwärts, dann versuche es mit einer gestandenen Pirouette, d.h. du denkst mehr an einen Galopp auf der Stelle, und wenn anfangs nur die Vorhand galoppiert, ist das o.k. Aus dem Galopp auf der Stelle ließe sich ein Rechts- oder Links-Terre-à-Terre erarbeiten.



**Beispiel Pirouette nach rechts, im Draw (Mensch geht rückwärts):**

Beginne wieder mit der Schritt-Pirouette im Draw wie bereits beschrieben. Geht dein Pferd eine saubere Schritt-Pirouette, gib das Zeichen für Galopp. Freue dich über den ersten Galopp-Sprung Richtung Pirouette und baue dann allmählich zu einer ganzen Pirouette auf.



Nicole fordert Malakee auf, die Vorhand im Galopp auf sich zuzubringen. Das hilft beim mentalen Ansatz und erlaubt dem Pferd, auf den Menschen zuzudenken. Allerdings führt das auch dazu, dass sich das Pferd mehr „in die Kurve legt“. Im nächsten Trainingsschritt würde Nicole das verbessern, indem sie Malakee anregt, die innere Schulter anzuheben.



## Galoppwechsel

Wir unterscheiden zwei verschiedene Arten von Galoppwechseln: Den einfachen und den Fliegenden Galoppwechsel. Der Fliegende Galoppwechsel kann nur im Moment der Schwebephase geschehen, nur dann kann das Pferd umspringen.

Beim einfachen Galoppwechsel wechselt das Pferd vom Rechts- in den Linksgalopp (oder umgekehrt) über eine Schrittphase. Laut FN soll das Pferd aus dem Galopp sofort in den Schritt durchparieren und nach ca. fünf klaren Schritten auf der anderen Hand angaloppieren. Das Pferd muss also zwei Übergänge beherrschen: den Übergang vom Galopp zum Schritt und das Angaloppieren aus dem Schritt.

Ich benutze den einfachen Galoppwechsel, um darüber den Fliegenden Wechsel zu erarbeiten. Deshalb sehe ich das mit der Anzahl der Schritte zwischen den Wechseln nicht so eng. Ganz im Gegenteil: Ich möchte, dass das Pferd nur ein oder zwei Schritte macht, nach etwas Übung trainiere ich sogar Galopp-Stopp-Übergänge. Ich übe auch das Angaloppieren aus dem Rückwärts. Alle meine Galopp-Übungen zielen darauf aus, das Pferd zu versammeln und mehr auf die Hinterhand zu setzen.

### Vom einfachen zum Fliegenden Wechsel

Bisher bist du meist innen gelaufen und dein Pferd ist zur selben Seite hin angaloppiert. Nun will ich dir erklären, wie du bestimmen kannst, auf welcher Hand es anspringt. Vielen Pferden hilft jetzt ein Slalom an der Hand, um zu verstehen, auf welcher Hand sie galoppieren sollen. Ich benutze als Orientierungshilfe gerne vier oder mehr Tonnen oder größere Pylonen, die ich in einer Reihe mit größerem Abstand auf der Mittellinie aufstelle. Die Mitte zwischen den Tonnen nenne ich X und benutze sie als Pausenplatz für mein Pferd – und zwar immer dann, wenn es richtig angaloppiert ist.

Am einfachsten ist es, das Pferd aus einer minimalen Travers-Stellung anzugaloppieren. Beispiel linke Hand: Hole ich die Hinterhand leicht zu mir (Pferd ist nach innen gestellt) und gebe das Zeichen für Galopp, wird mein Pferd im Linksgalopp anspringen. Schicke ich die Hinterhand etwas nach außen (Renvers-Stellung), wird es im Außengalopp (Rechtsgalopp) anspringen.

Das übe ich nun im Slalom um die Tonnen. Ich verlange jeweils zwei oder drei Galoppsprünge um die Tonne auf mich zu, bei X dann Schritt, Stellungs- und Biegungswechsel, bis zur nächsten Tonne, und zwei, drei Sprünge Außengalopp von mir weg. Wieder zurück zum Schritt und wieder Handgalopp, zwei oder drei Sprünge. Auch hier wieder wichtig: Ich belobe den kleinsten Versuch und baue auf zu mehreren einfachen Wechseln. Anfangs gebe ich dem Pferd bei jedem X eine kleine Nachdenkpause. Siehe dazu auch die Bilderserie auf der nächsten Seite.

*Der Galoppwechsel geschieht im Moment der Schwebephase.*