

## OVERSIGT OVER PONYGAMESLEGE

Lege	Tilladt i afd. A	Tilladt i afd. B	Tilladt i afd. C
Ballonsprængning		X	X
Bogstavleg	X	X	X
Basket (Høj-Lav)		X	
Boldstafet	X	X	X
Bord Dæk Dig	X	X	X
Fiskestang		X	X
Fisketur	X	X	X
Flagstafet	X	X	X
Flyt to flag	X	X	X
Flyt to krus	X	X	X
Frisbee		X	X
Hula Hop		X	
Ketcherridt		X	X
Kræmmerhus	X	X	X
Mælkekartonleg		X	
Parlalom		X	X
Postkasseløb	X	X	X
Ridderleg		X	X
Ring på kegle	X	X	X
Ringridning1	X	X	X
Ringridning2		X	X
Sækkeløb1		X	
Sækkeløb2		X	
Slalomstafet	X	X	X
Sokkeboldebasket		X	
Sponsorleg		X	
Stable bægre	X	X	X
Stativ-stakit-kastet-stafet	X	X	
Vadestedet	X	X	
Vandstafet		X	X
Værktøjskassen		X	
Ærteposeræs		X	

## Ponygames nr. 1 - Ballonsprængning



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider, ned til midten af banen, tager pinden og rider ned til vendelinien.

Rytteren sprænger en ballon ved at stikke eller slå til den med tegnestiften.

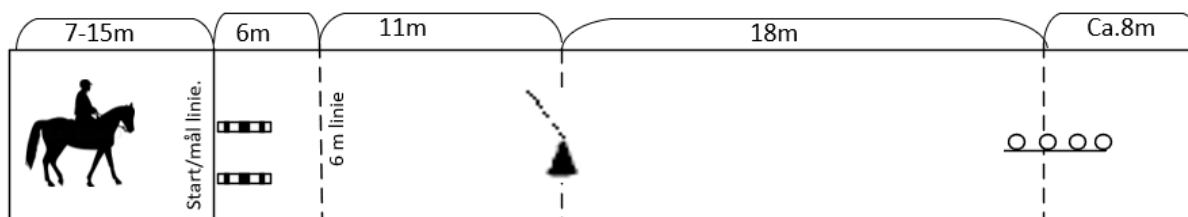
Herefter rider rytteren tilbage til keglen og sætter pinden på plads.

Til sidst rider rytteren over start/mållinjen, hvorefter næste rytter tager samme tur.

### Materiale pr. bane:

- 1 kegle
- 1 bambuspind eller lignende med tegnestift fastgjort i den ene ende.
- 1 bræt med riller
- 6 balloner

**Opbygning:** På midten står en kegle med en bambuspind eller lignende med en tegnestift fastgjort i den ende, der vender nedad. Ved vendelinien ligger et bræt på langs af ride retningen. I brættet er der riller, hvori der er fastgjort 6 balloner.



## Ponygames nr. 2 - Bogstavleg



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et bogstav af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og hænger bogstavet på en krog.

Helst på rette plads. Sidste rytter har ansvaret for at "ponylege" er stavet korrekt.

Rytteren rider nu tilbage til midten og tager et nyt vilkårligt bogstav og rider over start/mållinjen, hvor bogstavet afleveres til næste rytter.

Alle fire ryttere skal igennem banen to gange for at skrive "ponylege".

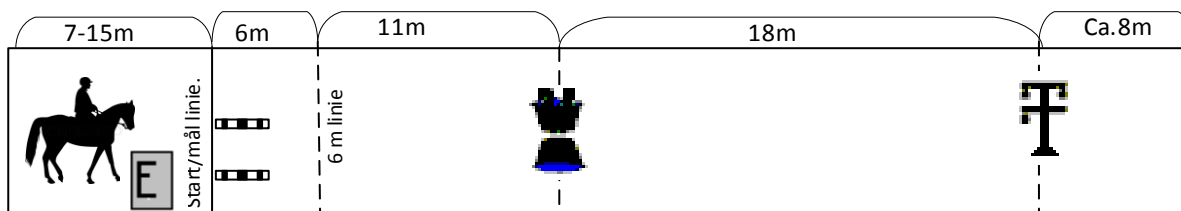
### Materiale pr. bane:

1 stativ til at hænge bogstaver på.

8 bogstaver som danner ordet "ponylege"

2 spande

**Opbygning:** På vendelinien står et stativ til bogstavleg (stativet kan laves af en springstøtte, hvorpå der er skruet to brædder, hver med fire kroge, til at hænge bogstaverne på). På midten placeres 2 spande, den ene med bunden opad og den anden ovenpå med resten af bogstaverne i. Første rytter får udleveret et bogstav.



## Ponygames nr. 3 - Basket



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en bold af banedommeren.

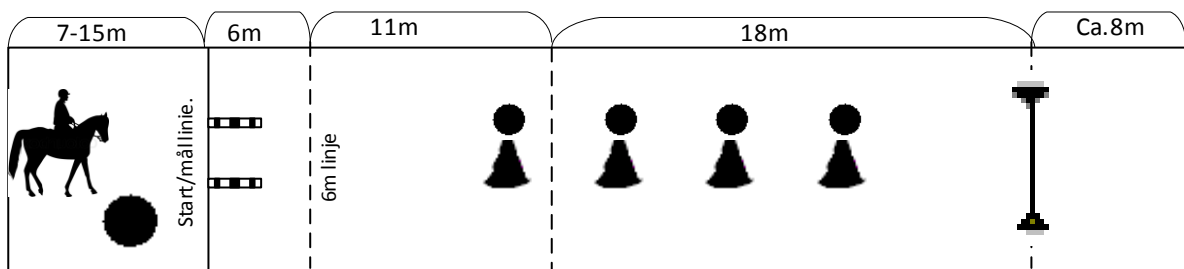
Rytteren rider ned til vendelinien og lægger bolden i kurven.

På vej tilbage tager hun en bold fra en af keglene og afleverer den til den næste rytter, der tager samme tur osv. Sidste rytter tager bolden med i mål.

### Materiale pr. bane:

- 1 stativ med en basketkurv
- 5 bolde.
- 4 kegler

**Opbygning:** På banen står 4 kegler med 2 til 4 meters mellemrum. På toppen af keglene ligger 4 bolde. Ved vendelinien står en "Basketkurv" eller en ca. 2 meter høj stang med en balje på toppen. "Kurven" kan evt. holdes af en hjælper, hvis det blæser. Første rytter får udleveret en bold.



## Ponygames nr. 4 - Boldstafet



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en tennisbold af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og putter bolden i røret.

Derefter rider rytteren tilbage til midten og tager en bold fra holderen.

Til sidst rider rytteren hen over start/mållinjen og afleverer bolden til næste rytter, som tager samme tur.

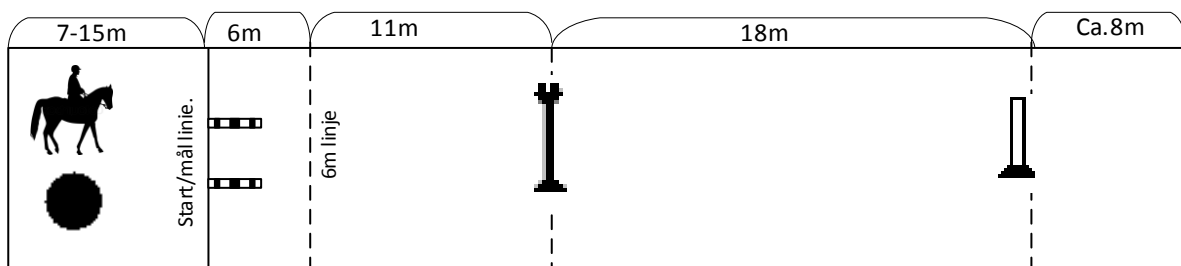
### Materiale pr. bane:

1 stativ med en skål til boldene.

5 tennisbolde.

1 rør til at putte boldene i

**Opbygning:** På midten står et stativ med en skål, hvori der ligger 4 tennisbolde. Ved vendelinien står et rør til at putte boldene i. Første rytter får udleveret en tennisbold.



## Ponygames nr. 5 – Bord dæk dig



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider ned til vendelinien og tager et krus fra stativet.

Rytteren rider til midten af banen, hvor der står et bord og placerer kruset på bordet. Kruset skal placeres med bunden nedad.

Til sidst rider rytteren over start/mållinjen, hvorefter næste rytter tager samme tur.

Sidste rytter har ansvaret for, at alle krus vender rigtigt.

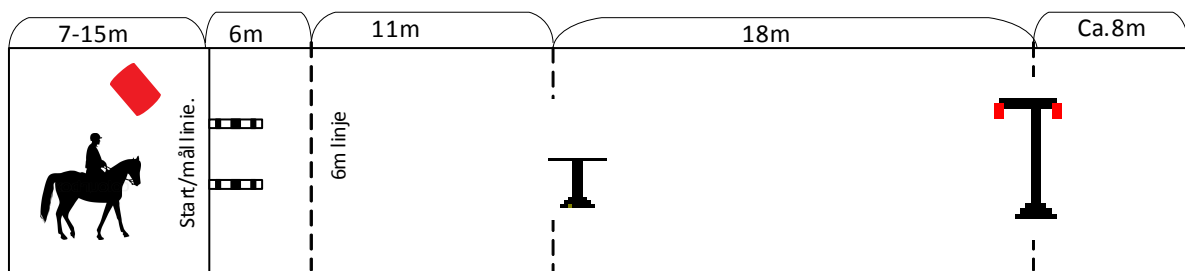
### Materiale pr. bane:

1 stativ med 4 kroge til krus.

4 krus.

1 bord

**Opbygning:** På midten står et bord ca. 70-80 cm højt. Ved vendelinien står et stativ med 4 kroge med et krus på hver krog.



## Ponygames nr. 6 - Fiskestang



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider hen og tager fiskestang, der står i en tønde midt på banen. I tønden er der også 4 fisk.

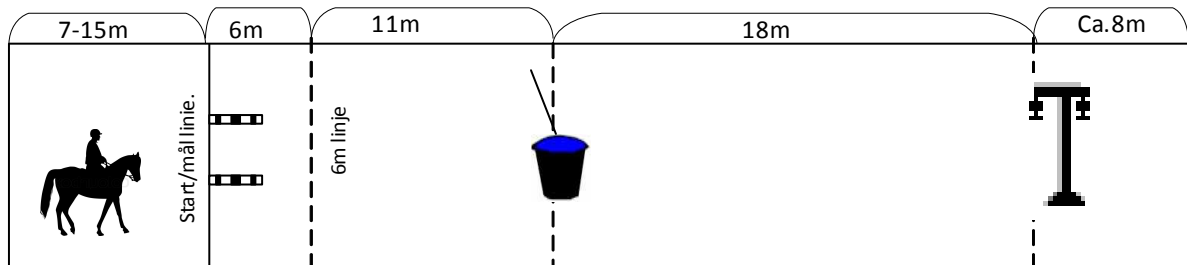
Rytteren fanger en fisk med stangen, rider til vendelinien og placerer fisken på en af de fire kroge.

Herefter rider rytteren tilbage, sætter fiskestangen i tønden og rider over start/mållinjen, hvorefter næste rytter tager samme tur.

### Materiale:

- 1 fiskestang
- 1 spand
- 4 fisk
- 1 stativ med fire kroge

**Opbygning:** Midt på banen står en tønde med en fiskestang og 4 fisk. Ved vendelinien står et stativ med 4 kroge.



## Ponygames nr. 7 - Fisketur



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et fiskenet af banedommeren.

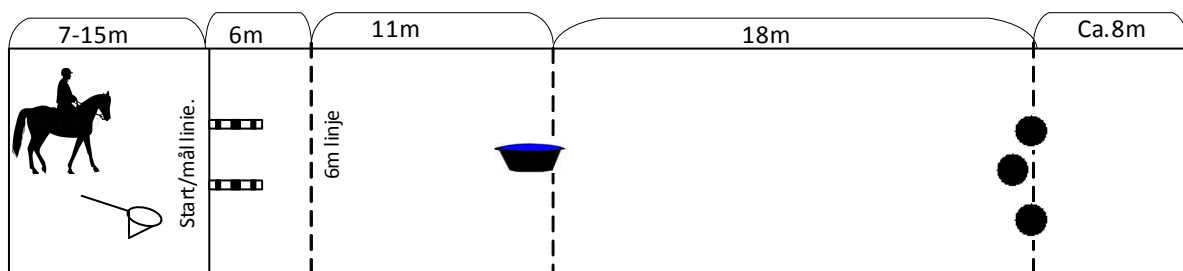
Rytteren rider ned til vendelinien, fisker en bold op med nettet og rider tilbage til midten, hvor tennisbolden vippes ud af nettet ned i en spand/skål.

Derefter rider rytteren over start/ mållinjen og afleverer nettet til næste rytter, som tager samme tur.

### Materiale:

- 1 fiskenet
- 4 tennisbolde
- 1 spand/skål

**Opbygning:** På midten står en spand, ved vendelinien ligger 4 tennisbolde. Første rytter får udleveret et fiskenet.





## Ponygames nr. 8 - Flagstafet



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et flag af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og sætter flaget i den tomme kegle.

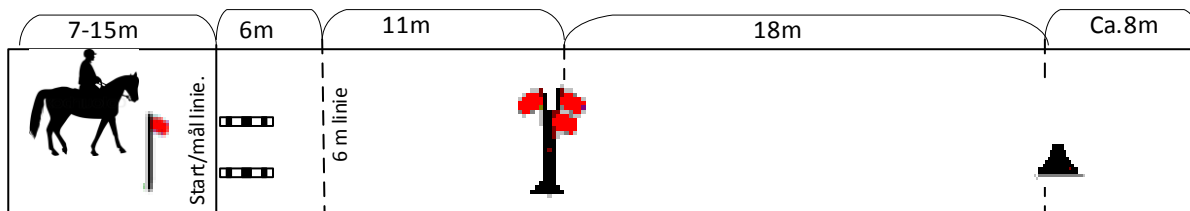
Herefter rider rytteren tilbage til midten, hvor der står en kegle med 4 flag, rytteren tager et nyt flag fra keglen.

Der rides nu tilbage til start, hvor næste rytter modtager flaget og rider samme tur.

### Materiale:

2 halv-kegler  
5 flag

**Opbygning:** På midten står en halv-kegle med 4 flag i. Ved vendelinien står en tom halv-kegle. Første rytter får udleveret et flag.



## Ponygames nr. 9 – Flyt 2 flag



### Opgavens udførelse:

Rytter 1 og 3 står ved startlinien.

Rytter 2 og 4 står bag vendelinien

Første rytter rider ned ad banen og flytter flagene fra kegle 1 til 2 og fra kegle 3 til 4.

Rytteren rider over vendelinien og bytter med anden rytter, der flytter flagene modsat, skifter med tredje rytter, osv.

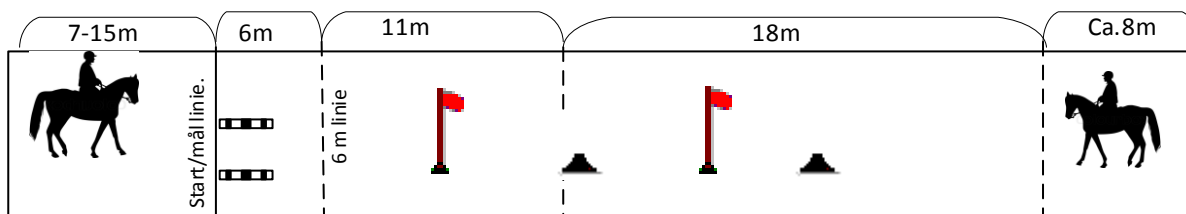
Rytterne slutter i den modsatte ende af banen.

### Materiale:

4 halv-kegler

2 flag

**Opbygning:** På banen står 4 kegler på række (ca. 5 meters afstand) med flag i nr. 1 og 3.



## Ponygames nr. 10 – Flyt 2 krus



### Opgavens udførelse:

Rytter 1 og 3 står ved startlinien.

Rytter 2 og 4 står bag vendelinien

Første rytter rider ned ad banen og flytter krusene fra støtte 1 til støtte 2 og fra støtte 3 til 4.

Rytteren rider over vendelinien og bytter med anden rytter, der flytter krusene modsat, skifter med tredje rytter, osv.

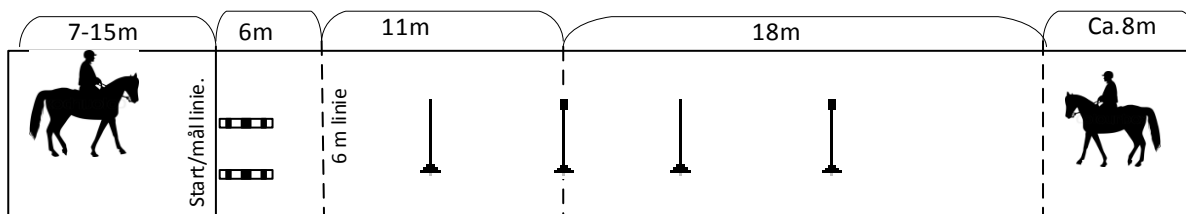
Rytterne slutter i den modsatte ende af banen.

### Materiale:

4 slalomstøtter

2 krus

**Opbygning:** På banen står 4 slalomstøtter på række (ca. 5 meters afstand) med krus på nr. 1 og 3.



## Ponygames nr. 11 – Frisbee

Billede kommer

### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en frisbee af banedommeren.

Første rytter rider ned til bommen og prøver at ramme kurven med frisbeen.

Herefter rider hun tilbage til midten og tager en frisbee fra baljen.

Til sidst rider rytteren over start/mållinjen og afleverer frisbeen til næste rytter, der tager samme tur.

For hver frisbee, der ligger i nettet, når legen er slut, trækkes 10 sekunder fra ride-tiden.

### Materiale:

1 net med en stor lodret åbning

1 bom

1 balje

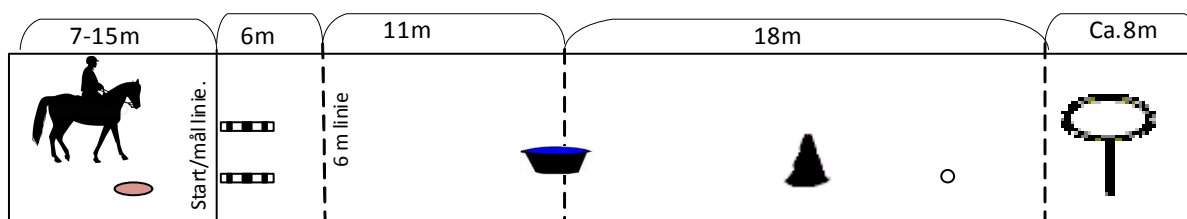
5 frisbee

**Opbygning:** Ved vendelinien står et net med en stor lodret åbning.

2 meter før nettet ligger en bom på jorden vinkelret på ride-retningen. Denne bom må ikke overtrædes.

2 meter før bommen står en vendekegle, som rytteren skal vende om.

Midt på banen står en balje med 4 frisbee's. Første rytter får udleveret en frisbee



## Ponygames nr. 12 – Hulahop



### Opgavens udførelse:

Rytter 1,2 og 4 ved startlinien og rytter 3 ved vendelinien.

Rytter 1 og 2 rider ud til dækket, hvor rytter 1 hopper af og rytter 2 holder ponyen.

Derefter kravler rytter 1 gennem dækket og hopper op på sin pony igen.

Herefter rider de til vendelinien, hvorfra rytter 2 og 3 rider af sted sammen ud til dækket.

Nu er det rytter 3, der holder ponyen, mens rytter 2 kravler gennem dækket.

Herefter rider de over mål, og rytter 3 og 4 rider af sted til dækket. Rytter 4 holder ponyen, mens rytter 3 kravler gennem dækket.

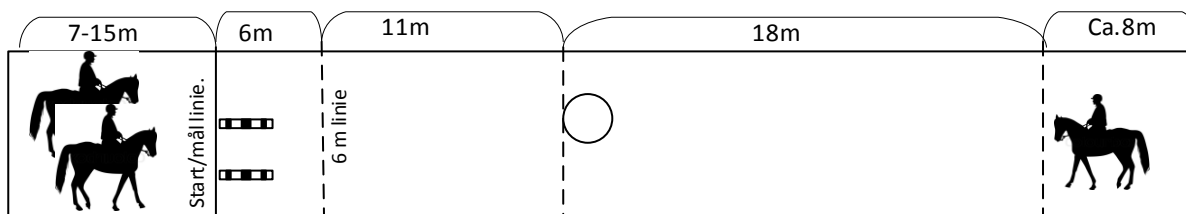
Så rider de til vendelinien, hvor rytter 3 bliver, mens rytter 4 og 1 nu rider ud til dækket sammen. Rytter 1 holder ponyen, mens rytter 4 kravler gennem dækket.

Til sidst rider de over målstregen.

### Materiale:

1 cykeldæk

**Opbygning:** Midt på banen ligger et cykeldæk. (området, hvor dækket skal ligge under hele legen, skal være markeret af med evt. slalomstøtte eller en sprayplet så placeringen er ens for alle ryttere)



## Ponygames nr. 13 – Ketcherridt



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en tennisketcher, hvorpå der ligger en tennisbold, af banedommeren.

Man må kun holde på skaftet.

Rytteren rider ned omkring vendepunktet og tilbage og afleverer ketcheren med tennisbolden til næste rytter, som tager samme tur.

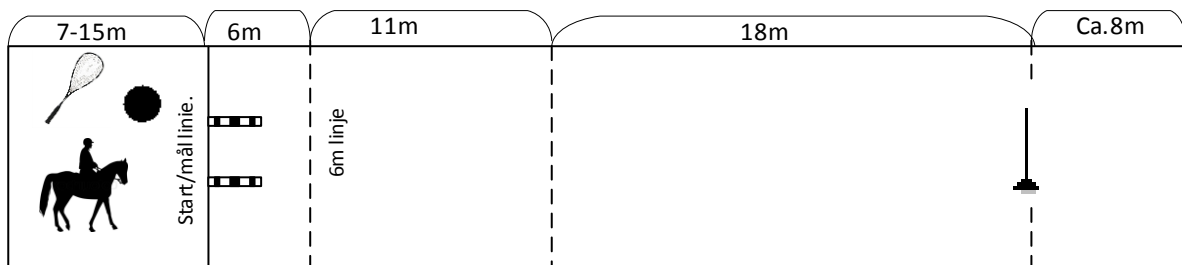
### Materiale:

1 tennisketcher

1 tennisbold

1 slalomstøtte el. kegle som vendepunkt

**Opbygning:** på vendelinien står en slalomstøtte eller en kegle som fungerer som vendepunkt. Første rytter får udleveret en tennisketcher, hvorpå der ligger en tennisbold.



## Ponygames nr. 14 – Kræmmerhus



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et kræmmerhus af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og placerer kræmmerhuset i et af de 4 huller.

Derefter henter rytteren et nyt kræmmerhus fra støtten midt på banen.

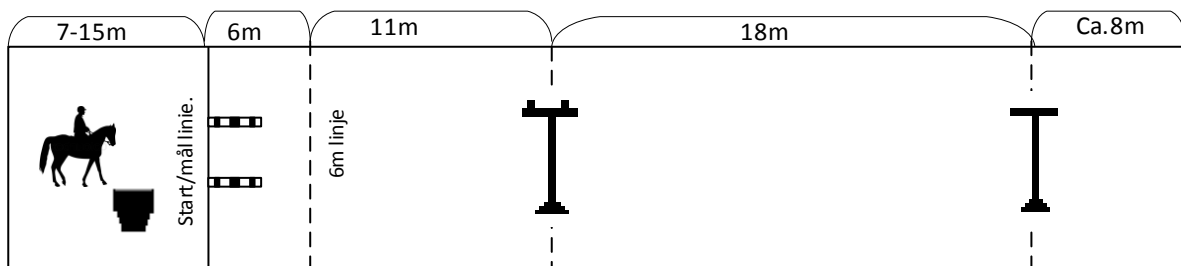
Kræmmerhuset afleveres til næste rytter, som tager samme tur, osv.

### Materiale:

- 2 slalomstøtter
- 2 plader med huller i til kræmmerhuse
- 5 kræmmerhuse

**Opbygning:** Ved vendelinien står en slalomstøtte med en plade med 4 huller.

Midt på banen står en støtte med en tilsvarende plade med 4 kræmmerhuse. Første rytter får udleveret et kræmmerhus



## Ponygames nr. 15 – Mælkekartonleg



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en bambuspind af banedommeren.

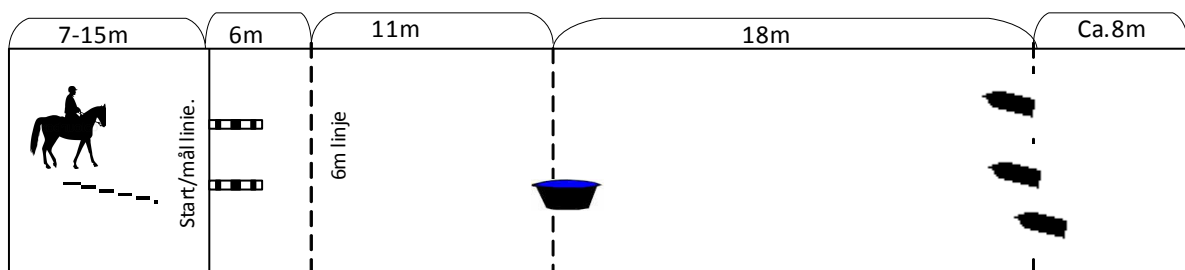
Rytteren rider ned til vendelinien, fisker en mælkekarton op med bambuspinden og rider med kartonen på pinden, ned til midten og placerer kartonen i spanden.

Til sidst rider rytteren over start/mållinjen og giver pinden videre til næste rytter, som tager samme tur.

### Materiale:

- 1 bambuspind
- 4 mælkekartoner, der er sprættet op i den ene ende eller plast ketchup/remouladeflasker uden top.
- 1 spand

**Opbygning:** Midt på banen står en spand, ved vendelinien ligger 4 mælkekartoner, der er sprættet op i den ene ende. Første rytter får udleveret en bambuspind.





## Ponygames nr. 16 – Parslalom



### Opgavens udførelse:

Rytter 1 og 2 får udleveret et tov, hvorpå der hænger en ring, af banedommeren.

Rytter 1 og 2 rider slalom, mens de holder et tov imellem sig. På tovet hænger en ring.

Der rides slalom både frem og tilbage.

Når parret kommer over start/ mållinjen, overtager rytter 3 rytter 1's plads og rider turen sammen med rytter 2.

Herefter rider rytter 3 sammen med rytter 4, og sidste tur rides af rytter 4 og 1.

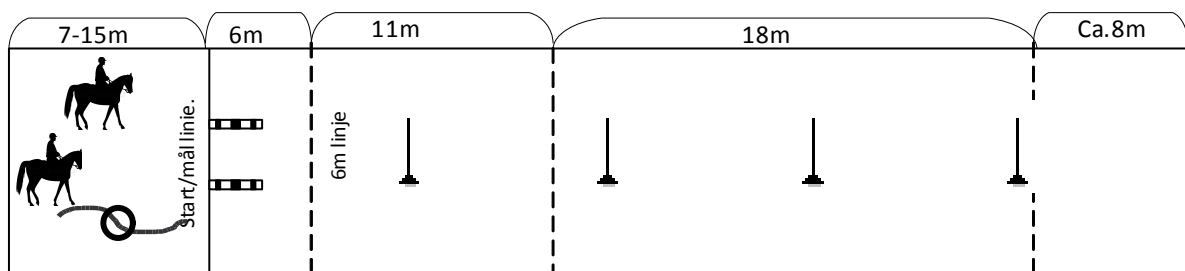
### Materiale:

1 tov ca. 80 cm

1 ring

4 slalomstøtter

**Opbygning:** På banen står 4 slalomstøtter med ca. 6 meters mellemrum. Rytter 1 og 2 får udleveret et tov, hvorpå der hænger en ring.



## Ponygames nr. 17 – Postkasseløb



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en sammenfoldet avis af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og putter avisen i postkassen.

Derefter rider rytteren tilbage til midten og tager en ny avis fra spanden.

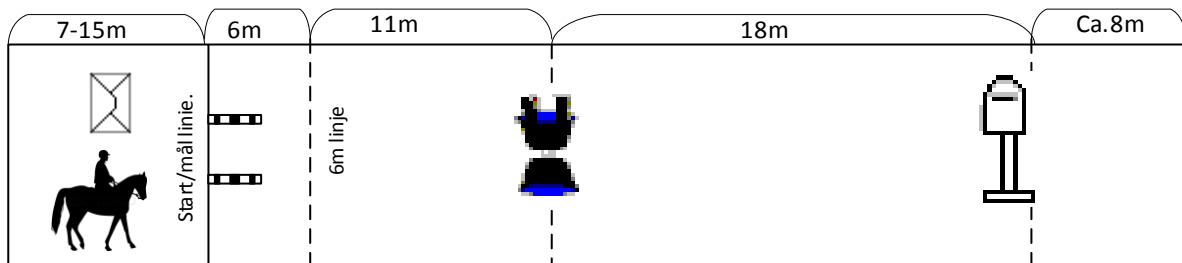
Til sidst rider rytteren over start-/ mållinjen og afleverer avisen til næste rytter, som tager samme tur.

### Materiale:

- 1 postkasse + støtte
- 5 sammenfoldede aviser med tape omkring eller breve
- 2 spande

**Opbygning:** Postkassen kan laves af en træplade med en sprække så stor, at avisen nemt kan komme i. Postkassen kan monteres på en springstøtte, evt. i nøglehulsskinne v.h.a. to store skruer.

På midten står en spand med bunden opad og en anden spand ovenpå med 4 aviser i. Aviserne skal være tapet til, så de ikke går op. Første rytter får udleveret en sammenfoldet avis.



## Ponygames nr. 18 – Ridderleg



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider hen og tager lanssen, der står midt på banen.

Rytteren rider til vendelinien og vælter en målskive.

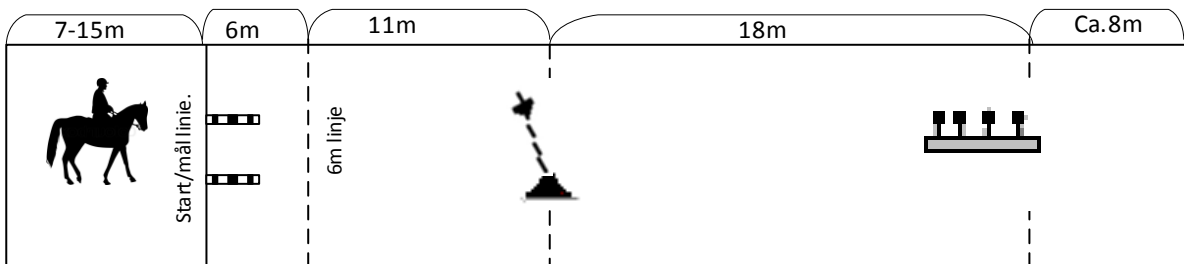
Rytteren rider tilbage til midten og sætter lanssen i keglen.

Rytteren rider derefter over start/ mållinjen, hvorefter næste rytter tager samme tur.

### Materiale:

- 1 kegle
- 1 lansse
- 1 ridderlegs-plade

**Opbygning:** Midt på banen står en kegle med en lansse. Ved vendelinien står en ridderlegs-plade (et stativ med 4 målskiver, der kan væltes).



## Ponygames nr. 19 – Ring på kegle



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en ring af banedommeren.

Rytteren rider til vendelinien og placerer ringen på keglen.

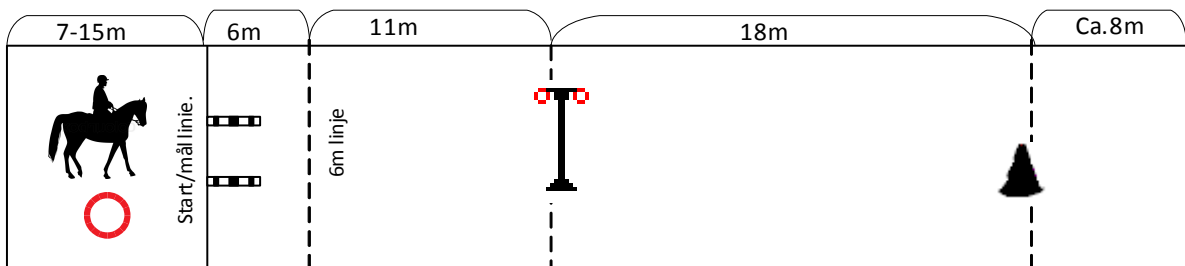
Derefter rider rytteren tilbage til midten og tager en ny ring fra stativet.

Rytteren rider over start/ mållinjen og afleverer ringen til næste rytter, som tager samme tur.

### Materiale:

- 1 høj kegle
- 1 stativ med 4 kroge
- 5 ringe

**Opbygning:** Midt på banen står et stativ med 4 kroge, hvorpå der hænger 4 ringe. Ved vendelinien står en høj kegle. Første rytter får udleveret en ring.



## Ponygames nr. 20 – Ringridning V.1.



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et træsværd af banedommeren.

Rytteren rider hen til slalomstøtterne, fanger en ring med sværdet og lægger den i tønden, som står på vendelinien.

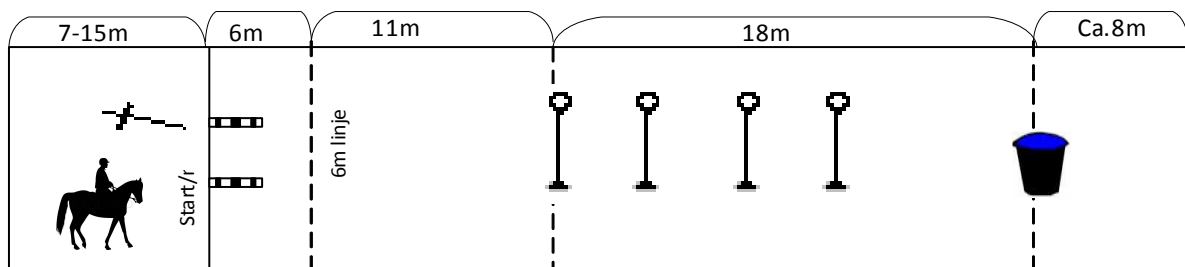
Rytteren rider tilbage over start/ mållinjen og afleverer sværdet til næste rytter, som tager samme tur.

Ringene må tages i vilkårlig rækkefølge.

### Materiale:

- 4 slalomstøtter
- 4 brede plastik ringe + elastikker
- 1 sværd
- 1 tønde

**Opbygning:** På banen står 4 slalomstøtter med ca. 5 meters afstand. På toppen af hver støtte sidder en bred plastik ring. Ringene er monteret med elastikker. Ved vendelinien står en tønde. Første rytter får udleveret et træsværd.



## Ponygames nr. 21 – Ringridning V.2.



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider hen og tager sværdet, som står i keglen.

Herefter rider rytteren hen til slalomstøtterne, fanger en ring med sværdet, rider tilbage og afleverer sværdet med ringen til næste rytter, som tager samme tur.

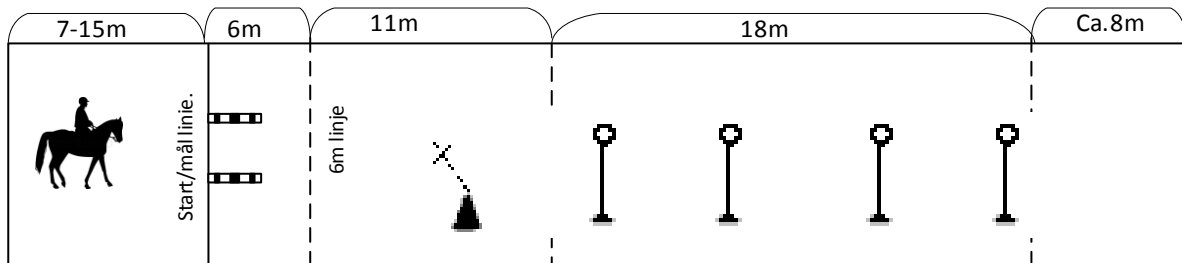
Til sidst sidder alle fire ringe på sværdet.

Ringene må tages i vilkårlig rækkefølge, og rytterne må vende, så snart de har ringen på sværdet.

### Materiale:

- 4 slalomstøtter
- 4 brede plastik ringe + elastikker
- 1 sværd
- 1 kegle

**Opbygning:** På banen står en kegle med et træsværd, ca. 2-3 meter derfra står 4 slalomstøtter med ca. 5 meters afstand. På toppen af hver støtte sidder en bred plastikring, ringene er monteret med elastikker.



## Ponygames nr. 22 – Sækkeløb V.1.



### Opgavens udførelse:

De to første ryttere får udleveret en sæk.

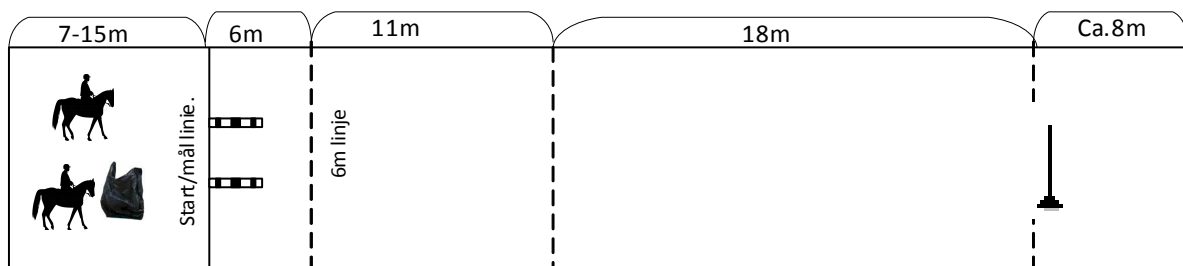
Rytter 1 og 2 løber hver med et ben i sækken og med ponyerne på modsatte side ned og vender omkring et vendemærke midt på banen.

Når de passerer start/ mållinjen, afleverer de sækken til rytter 3 og 4, der tager samme tur.

### Materiale:

- 1 slalomstøtte eller kegle
- 1 sæk (Hessiansæk/ jutesæk)

**Opbygning:** Midt på banen står en slalomstøtte eller kegle.



## Ponygames nr. 23 – Sækkeløb V.2.



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en sæk af banedommeren.

Rytter 1 og 3 står ved start/mållinjen og rytter 2 og 4 står bag vendelinjen.

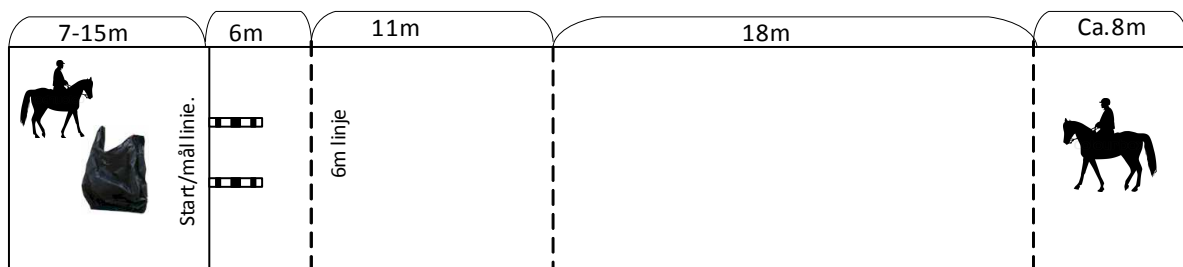
Første rytter rider ned over vendelinjen med sækken.

Rytteren springer af hesten, og rytter 1 og 2 sætter hver et ben i sækken og løber ned til start/mållinjen, hvor sækken afleveres til rytter 3, som henter rytter 4 på samme måde.

### Materiale:

1 sæk (Hessiansæk/ jutesæk)

**Opbygning:** Første rytter får udleveret en sæk.





## Ponygames nr. 24 – Slalomstafet



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en stafet af banedommeren.

Rytteren rider slalom mellem slalomstøtterne, frem og tilbage.

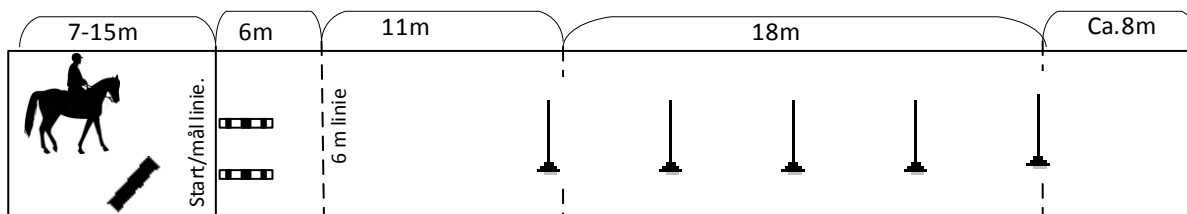
Når første rytter kommer tilbage, gives stafetten videre til næste rytter som tager samme tur.

Stafetten kan være en pind, grydeske, flag eller lignende.

### Materiale pr. bane:

- 1 stafet
- 5 slalomstøtter

**Opbygning:** 5 slalomstøtter placeres med ca. 5 meters mellemrum, målt ud fra vendelinien. Første rytter får udleveret en stafet.



## Ponygames nr. 25 – Sokketboldbasket

Billede kommer

### Opgavens udførelse:

To ryttere rider ud på banen, tager hver en sokkebold fra skålen midt på banen og prøver at kaste den i baljen ved vendelinien.

Der må være 2 ryttere på banen ad gangen, mindst en af disse **skal** sidde på ponyen. Når en rytter rider over målstregen, må en ny ride på banen.

Hver rytter må kun flytte/holde en sokkebold ad gangen. Boldene må kastes, og rytterne behøver ikke nødvendigvis samle tabte bolde op; men kun bolde, der ligger i den høje balje, tæller med i resultatet.

Når alle 4 ryttere har flyttet en sokkebold, må holdet selv bestemme, hvilke ryttere der er på banen resten af tiden.

Ride-tiden er 2 minutter. Der fløjtes, når tiden er gået og stopuret stoppes, når begge ryttere er i mål.

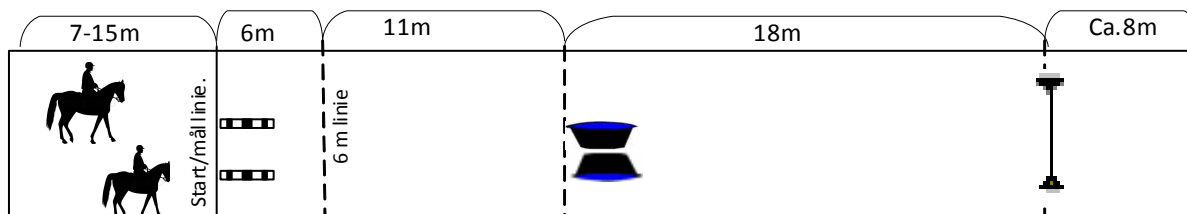
Hvis holdet får alle 20 sokkebolde i baljen, inden tiden er gået, rider rytterne i mål, og stopuret standses.

Vinder er det hold, der har flest sokkebolde i baljen og kortest tid.

### Materiale:

- 1 høj støtte (ca. 2 meter)
- 1 balje
- 2 spande
- 20 sokkebolde

**Opbygning:** Ved vendelinien står en ca. 2m høj støtte med en balje fastgjort på toppen. Midt på banen står 2 spande oven på hinanden eller en lignende lav skål med 20 sokkebolde.



## Ponygames nr. 26 – Sponsorleg

Billede kommer

### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et rør med bogstavet E af banedommeren.

Rytteren rider ned og placerer røret på slalomstøtten ved vendelinien.

Derefter henter hun røret med bogstavet T. Røret afleveres til næste rytter, som tager samme tur og henter endnu et T.

Når alle ryttere har redet turen to gange, står der ALULETTE på slalomstøtten.

Bogstaverne skal placeres på støtten i den rigtige rækkefølge; men de må gerne stå på hovedet.

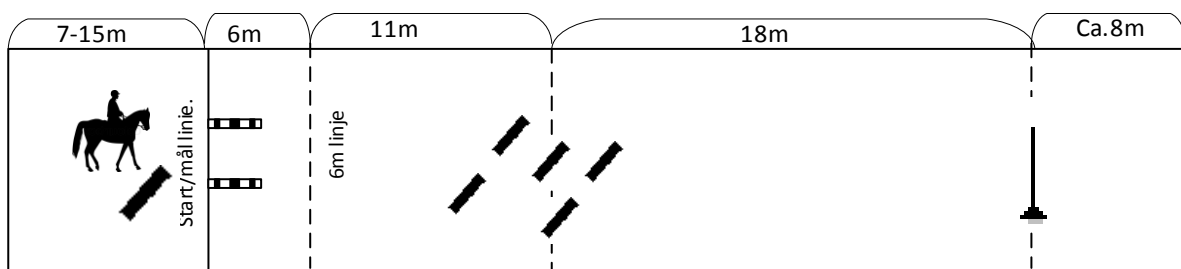
Bogstaverne kan naturligvis udskiftes med navnet på en anden sponsor.

### Materiale:

1 slalomstøtte

små rør med bogstaver på, som staver sponsorens navn

**Opbygning:** Ved vendelinien står en slalomstøtte. Midt på banen ligger 7 små rør (evt. flere eller færre afhængig af sponsorens navn) med bogstaverne A, L, U, L, E, T og T. Første rytter får udleveret et rør med bogstavet E.



## Ponygames nr. 27 – Stable bægre



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider hen til bordet ved vendelinien og tager et bæger.

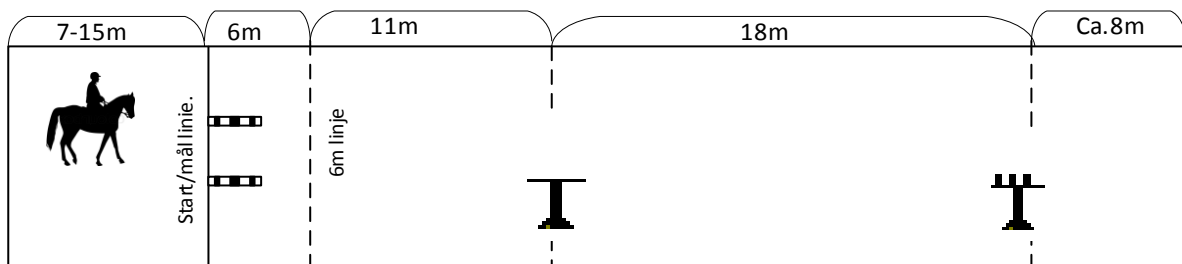
Herefter rider rytteren hen og sætter bægeret på det andet bord. Bægrene skal stables oven på hinanden.

Rytteren rider over start/ mållinjen, og de andre ryttere tager samme tur.

### Materiale:

2 borde eller store tønder med flad bund.  
4 bægre

**Opbygning:** Ved vendelinien står et lille rundt bord eller en tønde med 4 bægre, ved siden af hinanden. Midt på banen står et tomt bord. Bægrene kan f.eks. være isbægre med lidt sand i.



## Ponygames nr. 28 – Stativ-stakit-kasket-stafet

Billede kommer

### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en kasket af banedommeren.

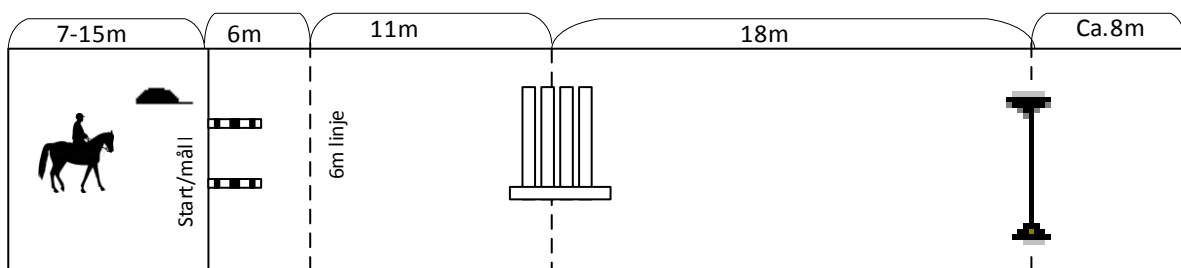
Rytteren rider ned og placerer kasketten på en af krogene på stativet ved vendelinien.

Herefter rider rytteren ned til stakittet, tager en kasket og rider over start/mållinjen, hvor kasketten afleveres til næste rytter, der tager samme tur.

### Materiale:

- 1 slalomstøtte
- 1 skål m. 4 kroge
- 1 vingestøtte m. 4 brædder eller lignende.
- 4 kasketter.

**Opbygning:** Ved vendelinien står et stativ (en slalomstøtte med en skål med 4 kroge). Midt på banen står et stakit (en vingestøtte med 4 brædder), hvorpå der hænger 4 kasketter. Første rytter får udleveret en kasket.



## Ponygames nr. 29 – Vadestedet



### Opgavens udførelse:

Første rytter rider hen til vadestedet, sidder af og går over ved at træde på hver enkelt vadesten med skiftevis højre og venstre fod.

Hvis rytteren mister balancen og falder af en vadesten, skal man starte forfra fra den første sten.

Rytteren sidder op igen og rider rundt om vendepunktet.

Tilbageturen foregår på samme måde som udturen.

Vadestenen må frit bruges til opsugning.

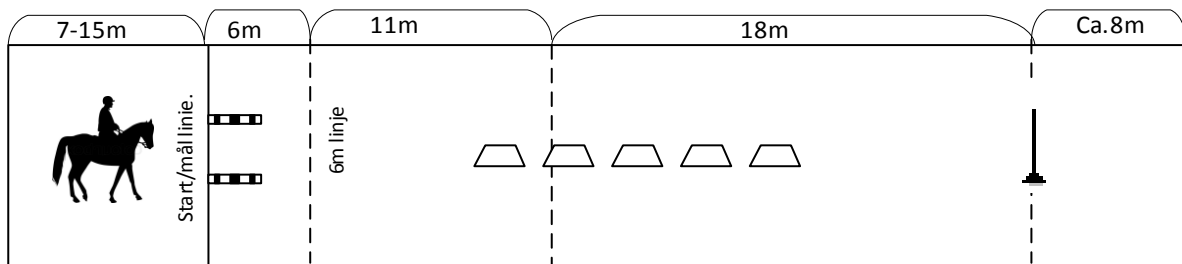
Idet rytteren passerer start/mållinjen, starter næste rytter og tager samme tur frem og tilbage.

### Materiale:

5 vadesten

1 slalomstøtte eller kegle

**Opbygning:** ca. ud for midten af banen placeres 5 vadesten, med en afstand på ca. 10cm. målt ved jorden. Ved vendelinien placeres en slalomstøtte eller kegle.



## Ponygames nr. 30 – Vandstafet



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret et litermål af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien og tager så meget vand som muligt med litermålet.

Derefter rider rytteren tilbage til midten og hælder vandet i det klare rør, som er tilsat lidt frugtfarve.

Til sidst rider rytteren hen over start/mållinjen og afleverer litermålet til næste rytter. Sådan fortsætter man, indtil den fastsatte tid er gået.

Vandet måles op. Det hold, der har flyttet mest vand, har vundet.

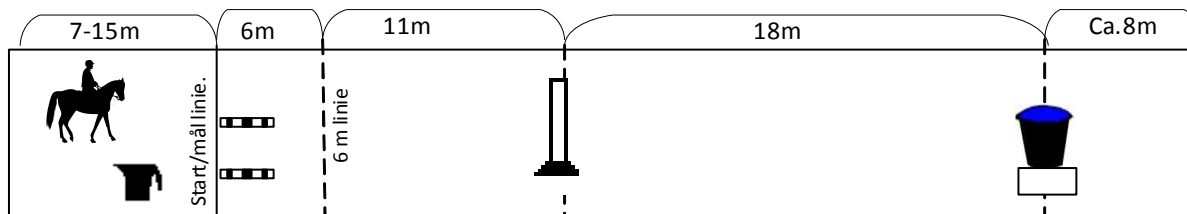
### Materiale:

1 litermål

1 klart rør + evt. lidt frugtfarve

1 beholder med vand.

**Opbygning:** På midten står et klart rør, ved vendelinien står en beholder med vand i (beholderen skal være hævet så rytterne kan nå vandet uden stort besvær). Første rytter får udleveret et litermål.



## Ponygames nr. 31 – Værktøjskassen



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en værktøjskasse af banedommeren.

Rytteren rider hen til bordet og sætter værktøjskassen. Derefter rider rytteren til vendelinien, sidder af, tager en ting, sidder op og rider hen og lægger tingen i værktøjskassen.

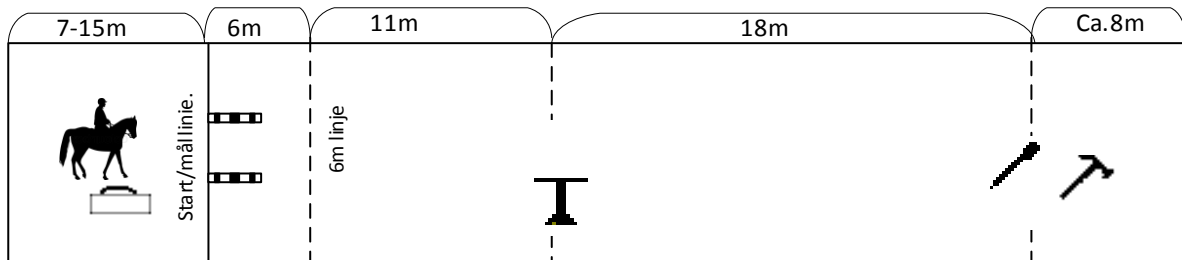
Herefter rider rytteren over start-/mållinien, og næste rytter tager samme tur osv.

Sidste rytter tager kassen med i mål. Kassen må først fjernes fra bordet, når den sidste ting er lagt i.

### Materiale:

- 4 plastik værktøj, strigler eller lignende.
- 1 bord
- 1 værktøjskasse

**Opbygning:** Midt på banen står et lille rundt bord. Ved vendelinien ligger 4 ting fra værktøjs- /striglekassen (plastikværktøj, strigler, evt. bolde). Første rytter får udleveret en værktøjskasse.





## Ponygames nr. 32 – Ærteposeræs



### Opgavens udførelse:

Første rytter får udleveret en ærtepose af banedommeren.

Rytteren rider ned til vendelinien, hvor der står en spand.

Rytteren kaster ærteposen i spanden.

Herefter rider rytteren tilbage til midten af banen, samler en ærtepose op og rider tilbage til start-/mållinjen og afleverer ærteposen til næste rytter, som tager samme tur.

### Materiale:

1 spand  
5 ærteposer eller sokkebolde.

**Opbygning:** På midten ligger 4 ærteposer eller sokkebolde. Ved vendelinien står en spand. Første rytter får udleveret en ærtepose.

