1. **Dressurreiten**



Wenn der Mensch denkt, dass das Pferd nicht fühlt,   
muss das Pferd fühlen, dass der Mensch nicht denkt!

1. **Sehen Sie den Film**

**Dressurreiten -Ein alter Meister Hubertus Schmidt**

**Beantworte folgende Fragen.**(Niederländisch)

1. Wann war Herr Schmidt Weltmeister?
2. Was ist der Namen des Pferdes?
3. Wie lange kennt er das Pferd?
4. Wie heiβt dieser Pferdewirtschaftsmeister?
5. Worauf wird er achten?
6. Was ist die besondere Problematik?
7. Womit versucht Herr Schmidt das zu korrigieren?
8. Was ist bei diesen Übungen am wichtigsten?
9. Was muss der Reiter hier insbesondere versuchen?
10. Worüber sind sie beide einig?
11. Was kann Falk vom Pferd sagen?
12. Was soll noch trainiert werden müssen?
13. **Dressurreiten**

Dressurreiten ist eine Disziplin des Pferdesports, bei der die natürlichen Veranlagungen des Pferdes durch gymnastische Übungen gefördert und verfeinert werden. Das Dressurreiten hat das rittige Pferd zum Ziel, das auf minimale Signale („Hilfen“) hin zum exakten Ausführen einer gewünschten Aufgabe („Lektion“) veranlasst werden kann. Die dressurmäßige Ausbildung des Pferdes stellt die Grundlage jeder reiterlichen Betätigung dar und findet ihre Vollendung in der Hohen Schule. Maßgeblich für die Ausbildung aller Pferde in der Dressur ist die sogenannte Skala der Ausbildung.

Dressurreiten fördert und verfeinert die natürlichen Bewegungen des Pferdes und ermöglicht ihm, das Gewicht des Reiters optimal zu tragen und trägt dadurch zur Gesunderhaltung des Pferdes bei. Dressur bedeutet in diesem Zusammenhang weniger das Konditionieren des Pferdes auf Kommandos im Sinne einer Freiheitsdressur als vielmehr die Gymnastizierung und Sensibilisierung des Pferdes zur Erhöhung von Kraft, Beweglichkeit und Durchlässigkeit:

„*Der Grundgedanke der klassischen Dressur ist die möglichst lange Gesunderhaltung eines Reitpferdes durch das Praktizieren von gymnastischen Übungen, durch die das Pferd, ohne Schaden zu nehmen, in die Lage gebracht werden soll, für den Reitgebrauch nutzbar zu bleiben. Das Pferd soll durch die systematische Ausbildung schöner, ausdrucksstärker und selbstsicherer werden, wodurch sich das Gesamtbild eines [...] harmonisch gebauten Athleten ergibt.“*

Auf Turnieren werden Reiter und Pferde in Dressuraufgaben mittels einer Wertnote von 0 (nicht gezeigt) bis 10 (ausgezeichnet) bewertet. Es wird entweder eine Note für die gesamte Aufgabe vergeben oder eine Gesamtnote, die sich aus separaten Noten für jede einzelne Lektion der Aufgabe ergibt. Die Prüfungen werden auf einem genormten Dressurviereck einzeln oder in kleinen Gruppen durchgeführt und von ein bis zu fünf Richtern gemeinsam oder einzeln bewertet.

Die Dressuraufgaben bestehen aus einer bestimmten Anzahl von Lektionen, die in einer bestimmten Reihenfolge oder, in einer Kür, auch mit Musikuntermalung in frei gewählter Abfolge gezeigt werden. Das Pferd bewegt sich dabei in den Grundgangarten Schritt, Trab und Galopp auf geraden und gebogenen Linien (Bahnfiguren), vorwärts, seitwärts oder auch rückwärts. In den höheren Disziplinen der Dressur werden kompliziertere Bewegungsabläufe gezeigt (Traversale, Passage, Piaffe, Galopppirouette etc.)

Bewertet werden der Sitz und die Hilfengebung des Reiters, die Bewegung und die Rittigkeit des Pferdes sowie die Korrektheit der Ausführung der verlangten Lektionen.

**Beantworte folgende Fragen.**

1. Dressurreiten hat zum Ziel:
   1. natürlichen Veranlagungen
   2. Übungen
   3. das rittige Pferd
   4. das exakte Ausführen einer gewünschten Aufgabe
2. Was bedeutet Dressur im Zusammenhang zur Gesunderhaltung des Pferdes?
   1. die Verfeinerung der natürlichen Bewegungen des Pferdes
   2. die Gymnastizierung und Sensibilisierung des Pferdes
   3. das Konditionieren des Pferdes auf Kommandos
   4. das Gewicht des Reiters optimal zu tragen
3. Was ist der Grundgedanke der klassischen Dressur?
   1. die möglichst lange Gesunderhaltung eines Reitpferdes
   2. das Praktizieren von gymnastischen Übungen
   3. die systematische Ausbildung
   4. das Ergeben eines harmonisch gebauten Athleten
4. Wie werden Reiter und Pferde bewertet?
   1. von ein bis zu fünf Richtern gemeinsam oder einzeln
   2. auf einem genormten Dressurviereck
   3. auf Turnieren
   4. mittels einer Wertnote von 0 bis 10
5. Was sind kompliziertere Bewegungsabläufe?
   1. eine Kür
   2. Traversale, Passage, Piaffe, Galopppirouette
   3. Schritt, Trab und Galopp
   4. Bahnfiguren
6. **Schreiben Sie eine Kür**

**Benutzen Sie folgende Begriffe (Lektionen).**

Einreiten: halten bei X

Trab: Arbeitstrab, versammelter Trab, starker Trab

Schritt: versammelter Schritt, starker Schritt

Galopp: Arbeitsgalopp, versammelter Galopp

Schulterherein

Volte

traversieren

bei X halten

**Bahnfiguren**, auch **Hufschlagfiguren**, sind festgelegte Lauflinien für Pferde in einer Reitbahn.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ganze Bahn** | |
| Ganze Bahn ist die einfachste Hufschlagfigur. Es wird immer an der Bande entlang (am Hufschlag) geritten und somit die ganze Bahn umkreist. | [Dressurviereck - Ganze Bahn quer.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dressurviereck_-_Ganze_Bahn_quer.svg&page=1&filetimestamp=20060829045947) |
| **Durch die ganze Bahn wechseln** | |
| Bei dieser Figur durchquert der Reiter die Reitbahn auf gerader Linie von einer Ecke, genauer: vom Wechselpunkt nach Durchreiten der Ecke, in die diagonal gegenüberliegende Ecke, genauer gesagt: zum Wechselpunkt vor der diagonal gegenüberliegenden Ecke. | [Dressurviereck - Durch die ganze Bahn wechseln quer.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dressurviereck_-_Durch_die_ganze_Bahn_wechseln_quer.svg&page=1&filetimestamp=20060829051146) |
| **Durch die Länge der Bahn geritten** | |
| Mitte der kurzen Seite, bei Bahnpunkt A oder C wird auf die Mittellinie abgewendet und geradeaus auf die andere kurze Seite geritten. Dort wieder auf die gleiche Hand abgewendet also nicht die Hand gewechselt. | [Dressurviereck - Durch die Länge der Bahn geritten quer.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dressurviereck_-_Durch_die_L%C3%A4nge_der_Bahn_geritten_quer.svg&page=1&filetimestamp=20060829052626) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Zirkel** | |
| Der Zirkel ist eine kreisförmige Bahnfigur. Der normale Zirkel von 20 m Durchmesser, bei einer Bahn von 20 × 40 m in jeder Bahnhälfte einer, berührt an drei Punkten den Hufschlag, und zwar Mitte der kurzen Seite sowie an den sogenannten Zirkelpunkten, die an den langen Seiten der Bahn in der Entfernung aus den Ecken liegen wie die halbe kurze Seite lang ist. | [Dressurviereck - Der Zirkel quer.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dressurviereck_-_Der_Zirkel_quer.svg&page=1&filetimestamp=20060829053226) |
| **Schlangenlinien an der langen Seite, ein/zwei Bogen** | |
| Bei der einfachen Schlangenlinie wendet der Reiter nach dem Durchreiten der Ecke auf die lange Seite zu ab dem Wechselpunkt nach innen ab und reitet einen Bogen in die Bahn hinein, erreicht man die Mitte der Seite einen Abstand von 5 m, kehrt danach im leichten Bogen vor der nächsten Ecke am Wechselpunkt wieder auf den Hufschlag zurück. | [Dressurviereck - Einfache Schlangenlinie quer.svg](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dressurviereck_-_Einfache_Schlangenlinie_quer.svg&page=1&filetimestamp=20060829055807) |

**Lese die Kür vor und der Zuhörer muss im Viereck die Kür zeichnen.**



1. **Eine Präsentation machen**

Bereite eine Präsentation vor die man in der nächste Unterrichtstunde darstellen kann. Man darf allerhand Medien benutzen wie zum Beispiel PowerPoint.

Achte bitte folgendes:

Zielgruppe (Wer ist das Publikum, die Zuhörer?), Zielsetzung (Was will man erreichen?), Subjekt (Welche Sachen will man vorbringen?), Anfang und Ende.