

Игра №1

Гонка с яйцом и ложкой

-По прямой линии выстраиваются 3 стойки (гибкие палки), причем первая стойка желательно не менее 14 м от линии старта - финиша.

-Расстояние между стойками от 6 до 9 метров.

-У центральной стойки устанавливается контейнер с запасными яйцами.

1. Все игроки выстраиваются за линией старта-финиша, не менее чем в 2-4 метрах.

2. По команде старта игрок №1, балансируя яйцом на ложке, едет между стойками, огибает крайнюю, и возвращается назад между стойками к финишу, где передает игроку №2 ложку с яйцом.

3. Игроки №2,3,4 делают тоже самое.

4. Выигрывает команда, чей последний игрок быстрее всех пересек финишную линию, двигаясь верхом и неся на ложке яйцо и сохраняя баланс.

5. Упавшее яйцо должно быть поднято всадником и положено на ложку, только тогда движение можно продолжить, вновь садясь верхом.

6. Если яйцо разбилось, то надо взять новое из корзины рядом с центральной стойкой.

7. Во время движения не разрешается поддерживать яйцо пальцами, ложку следует держать в кулаке не далее ограничительной линии.

Для игры надо:

- 3 стойки (гибких палки), высотой желательно не менее 1 метра);

- 1 пластиковый контейнер, прикрепленный сбоку или верху на центральной стойке.

- сырые, вареные, пасхальные яйца или мячики для гольфа.

- 1 металлическая или деревянная ложка, с приклеенным цветной изолентой ограничителем в 2.5 см от широкой части ложки.

Игра №2

Гонка с бутылками

-Одно перевернутое ведро располагается на центральной линии, примерно в 10-12 м от линии старта, другое в 3-х метрах от конечной линии.

- Одна бутылка из-под молока ставится на ведро у конечной линии.

1. Все 4 всадника выстраиваются за линией старта-финиша, но не ближе чем в 2-4 м.

2. По команде старта всадник №1 скачет с бутылкой в руке и ставит ее на ведро на центральной линии, скачет дальше, и берет бутылку с ведра на конечной линии, обогнув конус, возвращается и передает бутылку игроку №2.

3. Игрок №2 скачет к ведру на конечной линии, ставит бутылку, едет назад к ведру на центральной линии и берет бутылку с этого ведра, возвращается к старту и передает бутылку всаднику №3.

4. Всадники №3 и №4 действуют точно также.

5. Победит та команда, чей всадник №4 первый пересечет финишную черту с бутылкой в руке.

6. Бутылка должна ровно стоять на ведре. Если бутылка упала, или всадник уронил ее, или ведро было сбито, игрок должен это исправить верхом или спешиться и поправить.

Для игры надо:

-2 пластиковые бутылки, наполненные манкой или пеской.

-2 пластиковых ведра или перевернутых контейнера, с ровным дном, высотой 45-75 см.

Игра №3

Гонка с конусом и мячом

-Дорожные конусы располагаются в 14 м (минимум в 10 м.) от линии старта и возвратной линии.

-Теннисный мячик располагаются на конусе у возвратной линии.

1. Всадники №1 и №3 встают за линией старта-финиша не менее чем в 2-4 м, всадники №2 и №4 встают за линией возврата.

2. По команде старта всадник №1 едет с теннисным мячиком в руке к ближайшему конусу и аккуратно кладет мячик на конус, после чего едет к дальнему конусу, снимает с него мячик и пересекая линию возврата, передает его всаднику №2.

3. Всадники №2, 3, 4 делают тоже самое.

4. Выигрывает команда, чей всадник №4 быстрее всех пересечет линию старта-финиша верхом с мячом в руке.

5. Если конус будет сдвинут, всадник должен поправить его, если мячик будет положен на конус плохо, всадник должен поправить его.

6. Если мячик падает с конуса, всадник должен спешиться, вновь взять его, сесть верхом и снова положить на конус, сидя верхом.

Для игры нужно:

-2 дорожных конуса, около 45 см высотой.

- 2 теннисных мячика.

Игра №4

Гонка пяти кружек

- Четыре стойки (желательно гнущихся, типа маркерных) должны быть выстроены в линию на расстоянии не менее 6 м друг от друга (оптимально в 9 м). Причем первая жердь на расстоянии 10-14 м от линии старта.

- Перевернутое мусорное ведро должно быть расположено в 3х метрах позади линии передачи эстафеты.

- 4 чашки должны быть перевернуты на ведре.

1. Все всадники начинают заезд от линии старта-финиша, стоя не ближе 2 м.

2. По сигналу старта всадник №1 скачет с чашкой в руке, надевает ее на любую стойку и продолжает путь до места передачи эстафеты, подъезжает к ведру с чашками, берет другую чашку и возвращается на старт, передает ее другому всаднику.

3. Всадники №2, 3, 4 действуют точно также.

4. Побеждает та команда, чей игрок первый пересечет финишную линию, неся 5-ю чашку в руке, и проехав маршрут без ошибок. На каждой стойке должно быть по чашке.

5. Всадник не должен наезжать на стойки, а должен, огибая их, надеть чашку на стойку.

6. Сброшенная или упавшая чашка должна быть подобрана, и всадник может одеть ее на стойку, спешившись с пони.

7. Чашки, уроненные с мусорного ведра, должны быть возвращены на место.

8. Если стойка сломана или упала по вине всадника – команда дисквалифицируется.

Для игры надо:

- 4 палки (желательно гнущихся) или стойки около 1.2-1.5 м высотой.

- 1 мусорный контейнер или ведро с круглой подставкой высотой 45-75 см.

- 5 пластиковых или металлических чашек.

Игра №5

Гонка почтальонов

-На линии устанавливаются 4 стойки (желательно гибких) на расстоянии 6-9 метров друг от друга, и первая стойка располагается не менее чем в 10-14 м от линии старта-финиша.

- Представитель команды встает не ближе чем в 3 м от линии возврата и держит 4 письма.

1. Все четыре всадника ожидают старта, стоя за линией старта-финиш, не ближе 2-4 м.

2. По сигналу старта, всадник №1, несущий почтовую сумку, надетую через плечо, проезжает между стойками, пересекает линию возврата и берет письмо у представителя команды, кладет его в сумку и через стойки возвращается к финишу, где передает сумку с письмом игроку №2 в руки, сняв ее с себя.

3. Всадники №2,3,4 делают тоже самое.

4. Выигрывает та команда, чей игрок №4 быстрее всех пересечет линию финиша верхом, и в чьей сумке будет 4 письма.

5. Письма должны оставаться в сумке, когда всадник пересекает линию финиша и передает сумку следующему игроку, сняв сумку с плеча и передавая из рук в руки.

6. Сумка не должна падать на землю или быть открыта, когда всадник едет.

7. Представитель команды должен стоять позади возвратной линии с письмами, и когда игрок возьмет у него письмо, может помочь игроку подержать пони за повод, чтобы всадник мог положить письмо в сумку и застегнуть ее.

Для игры надо:

- 4 стойки (желательно гибких), высотой 1.2-1.5 м.

- Сумка для писем, размером примерно 40 на 50 см.

- 4 письма в конвертах 20 на 10 см, можно свернутые в трубочку.

Игра №6

Гонка пони клубов.

-Буквы из картона (свернутые в рулон) располагаются на земле или подставке в 50 см друг от друга, примерно в 2-3 метрах от линии возврата.

- Гибкий шест будет стоять на центральной линии по середине.

1. Все четыре всадника стоят за линией старта-финиша.

2. По команде старта всадник №1, несущий букву Б, едет к центральной стойке, одевает букву на стойку, и едет к возвратной линии, пересекает ее, спешивается и берет следующую с конца букву У, садится верхом, вновь едет к центральной стойке, нанизывает букву на стойку и вновь возвращается к буквам, спешивается, берет букву Л, садится верхом и скачет к старту, где передает букву игроку №2.

3. Игрок №2 едет верхом с буквой Л, надевает ее на стойку и скачет за возвратную линию, спешивается, берет букву К, садится верхом, скачет в стойке, нанизывает букву, снова возвращается за линию возврата, спешивается, берет букву И, и уже с ней скачет к линии старта, где передает букву игроку №3.

4. Игрок №3 скачет с буквой И, надевает ее на стойку, пересекает линию возврата, спешивается и берет букву Н, проделывает все тоже, что и ранее другие игроки, возвращается за буквой О, и уже с ней скачет к старту, где передает букву игроку №4.

5. Игрок №4 скачет с буквой О, надевает ее на стойку, едет к линии возврата, спешивается, берет букву П, едет к стойке и одевает на нее букву, после чего скачет к финишу.

6. Выигрывает команда, чей игрок №4 первым пересек линию финиша, и на чьей стойке в центре собрано (надето на стойку) целое слово ПОНИКЛУБ из картонных букв.

7. Всадник должен брать и одевать на стойку только нужные ему буквы, иначе слово будет собрано неправильно.

8. Стюарды могут помочь в случае, если стойка упала, или буква одета не ровно.

Для игры надо:

-Одна стойка, высотой около 1.2-1.5 м

- **8 цилиндрических картонок, сделанных, например из обрезанных молочных пакетов или картона, свернутого в рулон, высотой примерно 15 см, и на 3 сторонах написать одну и ту же букву маркером. Должно быть слово ПОНИКЛУБ.**
- **Желательно сделать несколько запасных букв или заготовок под них в случае разрыва буквы при игре, для быстрой замены.**