

Parelli-Spiele: «Make it a game»

Sieben Spiele für eine gemeinsame Sprache

«Make it a game» – unter diesem Motto stand das diesjährige Parelli-Tournament in Fehraltorf. In der Tat wurde klar: Pat Parellis «Sieben Spiele» sind kein «unnützes Seilschütteln», sondern ein Hilfsmittel für eine einfache Kommunikation zwischen Mensch und Pferd.

Katja Stuppia

Beobachtet man Pferde in der Herde, kann man viel lernen. Zum Beispiel wie sie ihre Körpersprache benutzen, um in Dominanzspielen ihre Führungsqualitäten unter Beweis zu stellen und die Rangordnung festzulegen. Das sieht mitunter wild und «gefährlich» aus, gehört aber zum natürlichen Verhalten der Pferde. Es ist interessant zu wissen, dass Pferde ihre Rangfolge ständig hinterfragen – übrigens auch im Umgang mit uns Menschen. Es ist deshalb durchaus von Vorteil, wenn der Mensch ein guter, verlässlicher Leader ist. Und genau hier setzt Parelli Natural Horsemanship mit den sieben Spielen an. Wir Menschen können zwar nicht gleich wie Pferde spielen, aber wir können lernen, dieselben Strategien anzuwenden, um eine gemeinsame Sprache zu finden.

Die ersten drei Spiele bilden die Basis, um mit den Pferden klar und effizient kommunizieren zu können, die weiteren vier bauen darauf auf und fügen einen konkreten Zweck hinzu. Auch wenn das Motto beim diesjährigen Parelli-Tournament «Make it a game» war, sind die Spiele nicht einfach so zum Plausch gedacht, sondern eine seriöse Sache, die für alles, was ein Mensch mit seinem Pferd tun möchte – insbesondere auch für das Reiten oder den Sport –, eine ausgezeichnete Basis bilden. Was aber sind nun die sieben Spiele?



«Make it a game»: Vor vollem Haus zeigte Berni Zambail, wie man einem Pony oder Pferd spielerisch «gefährliche» Dinge näherbringen kann. Fotos: Katja Stuppia

«Friendly Game»

Begonnen wird mit dem sogenannten «Friendly Game», dem Freundlichkeits-

spiel. Das Pferd lernt dabei, dass es keine Angst haben muss, weder vom Reiter noch vor seinen Absichten,

der Ausrüstung oder dem Umfeld. An der Körpersprache des Pferdes wie Kopf senken, Bein anwin-



Die sieben Spiele poetisch verpackt: Parelli-Instruktorin Anais Zimmermann während des Parelli-Tournaments.

keln oder Lippen schlecken kann der Reiter erkennen, dass es keine Angst mehr hat, sich sicher fühlt und beginnt, sich zu entspannen. Erst dann kann das Pferd nachdenken und ist bereit, etwas zu lernen. Pferde, die oft scheuen oder sich schnell ängstigen, werden durch das Friendly Game mutiger und zutraulicher. Sie lernen, mit neuen Situationen besser umzugehen.

«Porcupine Game»

Beim «Porcupine Game», auch Stachelschweinspiel genannt, lernen die Pferde, stetigen Druck zu verstehen, davor zu weichen und von sich aus nach Entspannung zu suchen. Dieses Spiel hilft dem Pferd, leicht zu werden und sich nicht gegen Druck zu lehnen. Hat es kapiert, worum es geht, geht es auf feinsten Druck vor- und rückwärts, verschiebt Hinter- und Vordhand, senkt den Kopf oder den Nacken und gibt leichtere Antworten auf den Zügel, den Sitz oder das Bein. Das Kunststück für den Reiter ist es, im richtigen Moment los-/nachzulassen.

«Driving Game»

Beim «Driving Game» (Bewegungsspiel) lernen die Pferde, den rhythmischen Druck zu verstehen, davor zu weichen und von sich aus nach Entspannung zu suchen. Die Pferde können sich einfach und ohne körperlichen Druck in alle Richtungen bewegen. Sie synchronisieren sich mit