



Kursinformation ÜK 3+4 Fachrichtung Pferdesport

Kursziel	Herstellung verschiedenen Objekten und Arbeiten aus dem Reitsport. Verschiedene Arbeitsmethoden erlernen. Arbeitspläne lesen und verstehen. Konstruieren von Schablonen Exaktes Arbeiten innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens.
Aufgaben	Erstellen einer Sattel-Packtasche. Erstellen eines Schweifriemens mit einer Schweifmetze. Erstellen eines Sattelgurt. Erstellen eines Brustblattes. Erstellen eines Rückenkissens. Eventuell: Erstellen eines Etuis.
Arbeiten	Zuschneiden: Leder, Vachette, Schaumstoff, Stoff Vorbereiten: Verschiedene Ausschärfmethoden, Bombieren, Unterlagen mit Schaumstoff und Vachette füllen und Formen der Metze, Verstärken. Nähen: - kleine Nähmaschine: Kädern, Reissverschluss einnähen - grosse Nähmaschine: Ziernaht nähen - Handnaht: Versenkte Naht
Kursleiter	Referent aus dem Bereich Pferdesport.
Kursort	Ausbildungswerkstätten der Interieursuisse in Selzach
Notengebung	Die ausgeführten Arbeiten werden benotet und fliesen in die Abschlussnote des Qualifikationsverfahren ein. (gem. Reglement)

**Werkzeugliste ÜK 3+4 Fachmann/frau Leder und Textil
Pferdesport**

Es sind folgende Handwerkzeuge, Maschinen, Geräte und Unterlagen mitzubringen:

- Nähross / Nähzange
- Kloben für das Nähen von Schiebschlaufen
- Halbmond
- Cutter
- Schere
- Rundahen und Schwertahlen (verschiedene Grössen)
- Sattlernadeln
- Zirkel
- Reisszirkel
- Abkanter
- Abebner
- Reiffelholz
- Falzbein
- Vorschlagahle
- Doppelmeter, lange Massstab, Geo Dreieck
- Flachzange und Seitenschneider
- Schleifpapier, Glass
- Hammer
- Gummi Hammer
- Kontaktklebstoff
- Werkzeug zum Füllen 20 / 30 cm. lang
- Werkzeug zum Wolle klopfen
- 2 Federzangen
- Beisszange
- Heftzange (Bostitch) mit Reserve Heftklammern
- Klammerentferner
- Klebeband, doppelseitig 9 mm
- Farbstift weiss oder grau
- Lerndokumentation (Arbeitsbuch)
- Eventuell: Prique oder Sticheisen 8
 Schneidunterlagen
 Farbe: schwarz (Nicht zwingend erforderlich. Auf Lager in Selzach)

Reservewerkzeug steht keines zur Verfügung!