

PROGRAMME DU GALOP® 2 DE CAVALIER ÉVOLUER AUX TROIS ALLURES

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 2 se compose de la partie spécifique du Galop® 2 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 2. Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : ● pour le module commun A et ► pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

Panser son cheval ou son poney, le préparer et le brider.

- A pied : le mener sur un tracé précis, faire bouger ses épaules et ses hanches.
- En selle :
 - réaliser individuellement des parcours avec des contrats d'allures et de tracé au pas, au trot et au galop en alternant l'équilibre assis et sur les étriers.
 - sauter un petit obstacle.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	S'occuper du cheval
<ul style="list-style-type: none">❖ Expliquer les aides pour avancer et leur graduation.❖ Nommer les parties du filet et de la selle.❖ Dessiner sur un papier et nommer les figures de manège usuelles : cercle, volte, diagonale, doubler.► Citer les règles de circulation à mettre en pratique dans un manège ou une carrière.► Reconnaître et nommer la brosse douce, l'étrille, le bouchon et le cure-pied.► Caractériser les différents types de logements des chevaux : pré, paddock, stabulation, box, stalle.► Identifier les principales activités équestres de la FFE et les principales activités proposées par son club.	<ul style="list-style-type: none">❖ Seller.❖ Entretenir la selle.● Aborder un cheval ou un poney en stabulation, au paddock ou au pré.● Le lâcher dans son box, son pré ou dans la stabulation.● Observer les comportements des chevaux ou poneys entre eux.● Mettre un filet.● Faire un pansage en utilisant la brosse douce, l'étrille et le bouchon.● Curer les pieds antérieurs, prendre un postérieur.● Faire un nœud d'attache.● Distribuer les aliments.

CONNAISSANCE DU CHEVAL	
<ul style="list-style-type: none">► Décrire les caractéristiques principales des 5 sens du cheval ou du poney.► Décrire leurs comportements entre eux.► Décrire leur comportement alimentaire.► Décrire la bouche du cheval et comment il s'alimente.► Reconnaître les aliments de base suivants : herbe, foin, paille, céréales, granulés.► Connaître leurs besoins en eau et les modes d'abreuvement.► Nommer et reconnaître trois races de chevaux ou de poneys présentes dans son club.	<ul style="list-style-type: none">► Nommer et reconnaître :<ul style="list-style-type: none">◆ Le blanc, le gris, le crème et le chocolat : dites autres robes.◆ Les taches :<ul style="list-style-type: none">● Petites = tachetée.● Grandes = Pie :<ul style="list-style-type: none">■ Noir Pie,■ Alezan Pie,■ Bai Pie.► Décrire et montrer les parties principales des membres : genou, jarret, canon, boulet, paturon, couronne, sabot.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED	
<ul style="list-style-type: none">● Faire reculer son cheval ou son poney de 2 pas minimum.● Le mener en main sur un tracé précis alternant des lignes droites et des courbes des deux côtés.● Le mener en main au trot quelques foulées.	<ul style="list-style-type: none">● Déplacer ses épaules ou ses hanches un pas minimum, à partir de l'arrêt.● Déplacer la tête du cheval ou du poney à droite et à gauche, en haut et en bas.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Se mettre seul en selle.❖ Ressangler seul en selle.❖ Régler seul ses étriers à pied et à cheval.❖ Mettre en pratique les règles de circulation.❖ Lâcher ses rênes, les reprendre et les ajuster au trot enlevé.❖ Trotter assis en cherchant une bonne posture.❖ Galoper assis en cherchant une bonne posture.	<ul style="list-style-type: none">❖ Alternier l'équilibre assis et sur les étriers au pas, au trot et au galop.❖ Partir au galop et maintenir le galop.❖ Changer d'allure sur des transitions simples et progressives : arrêt ⇔ pas ; pas ⇔ trot ; trot ⇔ galop.❖ Diriger au pas et au trot sur un tracé défini incluant : cercle, volte, diagonale et doubler.❖ Sauter un petit obstacle sur la piste au trot et au galop. <p>→ Réaliser un parcours type Galop® 2.</p>