

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>	