

## PROGRAMME DU GALOP® 2 DE CAVALIER ÉVOLUER AUX TROIS ALLURES

*Programme applicable au 1<sup>er</sup> 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

- ❖ 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.

### S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ 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

- ▶ 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.
- ▶ Nommer et reconnaître :
  - ◆ Le blanc, le gris, le crème et le chocolat : dites autres robes.
  - ◆ Les taches :
    - Petites = tachetée.
    - Grandes = Pie :
      - 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

- 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.
- 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

- ❖ 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.
- ❖ Alternar 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.

→ Réaliser un parcours type Galop® 2.