PROGRAMME DU GALOP® 2 DE CAVALIER
ÉVOLUER AUX TROIS ALLURES

Programme applicable au 1er 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, pâturon, 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.
❖ Alterner 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.***