

VALUTAZIONE ONLINE LIVELLO 1

Inizia con solo la corda da 3,70 un carrot stick e senza cavallo

OL1. Dimostra la “power position” mentre qualcuno cerca di spingerti a terra

Livello 1

Puoi mantenere saldamente la tua posizione in posizione di potenza con mani e piedi ben distanziati, stabili e bilanciati.

Pre-Level 1

Perdi l'equilibrio, ti inclini all'indietro, mani o piedi troppo vicini e quindi non stabili.

OL2 Fai girare l'estremità della tua corda con la mano sinistra sopra la testa, cambia mano sulla corda e continua con la mano destra. Tutto in modo fluido

Livello 1:

Gestisci la corda con competenza. Il cambio di mani è fluido.

PreLivello 1

Difficoltà a mantenere la corda in movimento, si colpisce da solo, la corda si ferma durante la sequenza.

OL3 Fai vedere il nodo della capezza in scuderia

Livello 1

Il nodo è legato correttamente in modo che si possa sciogliere rapidamente quando vai a metterlo

PreLivello 1

Il nodo è legato in modo errato, non si scioglie con un solo tiro

OL4 Prendi il tuo Carrot stick sollevando la corda e afferra lo stick con la tua mano. Conosciuto anche come "Estrazione rapida".

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti.

PreLivello 1

Non riesce a far saltare lo stick con precisione, manca di prendere lo stick in mano

Elementi necessari: Corda da 7 metri, stick e string, barile, 3 marcatori,(coni ecc.) piatti di carta su cui stare in piedi.

OL5 Metti la capezza al tuo cavallo.

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti. Posizione corretta delle braccia. Il cavallo inclina il naso verso la capezza e abbassa la testa. Il cavaliere mette il braccio sopra il collo del cavallo, fa scivolare facilmente la capezza e lega il nodo correttamente

PreLivello 1

Mostra difficoltà nel compito. Il cavaliere non usa la posizione corretta e il cavallo non partecipa.

OL6 Mostra la cessione del posteriore e dell'anteriore in modo fluido su entrambi i lati del cavallo. Gioco di guida.

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti. Il cavallo cede facilmente e si ferma con il gioco d'amici

PreLivello 1

Il cavallo ha paura o non si muove. Il cavaliere usa fasi inappropriate

OL7 Guida il tuo cavallo al trotto per circa 6 metri con lui dietro di te. Fermati e fai marcia indietro

Livello 1

Il cavallo trotta dietro al cavaliere, si ferma quando si ferma il cavaliere e fa marcia indietro. Rimane fuori dallo spazio personale.

PreLivello 1

Il cavallo spinge dentro o sopra il cavaliere, non rispetta il suo spazio. Il cavallo non viene avanti al trotto.

OL8 Massaggia la gamba anteriore del tuo cavallo su e giù con la parte finale della corda, avvolgila attorno alla gamba.

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo il compito.

PreLivello 1

Il cavallo ha paura della corda. Il cavallo non può stare fermo. Il cavallo cerca di tirare via il piede e ci riesce

OL9 Chiedi al tuo cavallo di sollevare i piedi anteriori e tenerli per 5 secondi

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo il compito. Nota: OK per stringere la castagna o schiacciare le dita per sollevare il piede.

PreLivello 1

Il cavallo non può stare fermo. Il cavaliere non usa il castagno per sollevare la gamba, tira o stringe i tendini. Il cavallo cerca di tirare via il piede e ci riesce

OL10 Stai su un marcatore e fai andare il tuo cavallo all'indietro tra due coni, fermati per 5 secondi e riportalo da te.

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti in fase 2-3 massimo

PreLivello 1

Il cavallo non va all'indietro, richiede la Fase 4. Non riesce a passare attraverso i coni. Non riesce a stare fermo per 5 secondi e il cavaliere non sa come correggerlo. Il cavallo resiste e non viene avanti o cerca di andare in un'altra direzione e il cavaliere non lo corregge rapidamente.

OL11 Manda il tuo cavallo in un cerchio a corto raggio (Zona 3) intorno a te a passo o trotto per due giri a sinistra, e a destra, mentre appoggi il tuo stick e string sulla sua schiena in posizione neutra. Pivot, disimpegna e cambia direzione, poi riportalo indietro.

Livello 1

Il cavallo capisce il compito. Se il cavallo esita o si ferma, il cavaliere mostra competenza nel rimetterlo in movimento, toccandolo una o due volte, poi di nuovo neutro

PreLivello 1

Resiste alla direzione del comando, è agitato o spaventato, non disimpegna, calcia o accelera. Tocca costantemente il cavallo per mantenerlo l'andatura

OL12 Fai vedere il Gioco del Circolo in entrambe le direzioni.

Livello 1

Mostra la posizione corretta, invia alle 4 o alle 8. Usa le fasi corrette: guida, solleva, oscilla, tocca. Il cavallo mantiene l'andatura e la direzione. Il cavallo cede al disimpegno per farlo tornare

PreLivello 1

Resiste alla direzione del comando, è agitato o spaventato, non disimpegna, calcia o accelera. Il cavaliere cammina intorno invece di rimanere fermo, tocca costantemente il cavallo per mantenere l'andatura

OL13 Mostra la Figura 8 al passo o trotto attorno ai coni.

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti

PreLivello 1

Il cavallo evita i coni o si tira indietro. Il cavaliere non utilizza le Zone o gli strumenti in modo appropriato per dirigere il cavallo. Le fasi sono troppo alte o la gestione della corda è brusca e scattante

OL14 Manda il tuo cavallo lateralmente lungo il recinto per circa 7 metri Ripeti nell'altra direzione

Livello 1

Il cavallo è quasi perpendicolare alla recinzione. Entrambe le gambe posteriori e anteriori si incrociano mentre si muovono lateralmente. Lateralmente in ciascuna direzione sono uguali, (non c'è un lato cattivo e un lato buono.) Il cavaliere mostra un buon uso delle zone per comunicare o correggere la posizione del cavallo.

PreLivello 1

Il cavallo non va lateralmente, non vuole avvicinarsi alla recinzione, si tira indietro, non è realmente laterale, il collo è piegato, i posteriori trascinano in modo che la coda sia verso il cavaliere e le gambe posteriori non si incrociano. Il cavaliere non comunica alle zone appropriate o non è efficace. Va bene in una direzione ma non nell'altra

OL15 Fai passare il tuo cavallo attraverso una strettoia di 1 metro tra due barili mentre stai su un marker. Fermalo per 5 secondi e torna indietro nell'altra direzione

Livello 1

Il cavallo passa attraverso la strettoia con fiducia, si gira, ti guarda e aspetta di essere reindirizzato

PreLivello 1

Il cavallo non passa attraverso la strettoia, salta il barile. Non riesce a fermarsi e stare fermo per 5 secondi e il cavaliere non sa come correggerlo.

OL16 Prendi un flacone spray con acqua e mostra che puoi spruzzare il tuo cavallo mentre lui sta tranquillamente fermo.

Livello 1

Il cavallo non ha paura e può stare fermo per essere spruzzato sul collo, sulla schiena e sulle gambe

PreLivello 1

Il cavallo ha paura, continua a muoversi lontano dallo spruzzo, alcuni passi sono ok finché si ferma entro 10 secondi. Il cavaliere tira il cavallo, si infastidisce, lo punisce, gli dà strattoni

OL17 Getta una coperta o qualcosa di simile sul tuo cavallo

Livello 1

Il cavallo non ha paura, sta fermo mentre la coperta viene gettata sulla sua schiena.

PreLivello 1

Il cavallo ha paura, continua a muoversi. Il cavaliere cerca di costringere il cavallo a stare fermo invece di controllare i posteriori

OL18 Abbassa la testa del tuo cavallo, rimuovi la capezza e rimettila. Tieni la corda attorno al suo collo per sicurezza

Livello 1

Dimostra facilità pratica e completa con successo i compiti

PreLivello 1

Il cavallo non abbassa la testa. Fa sì che il cavaliere debba inseguire il naso con la capezza per metterla. Non esegue il nodo in modo corretto

OL19 Fai uscire indietreggiando il tuo cavallo dal cancello dell'arena con la mano sul moschettone della corda. Gioco del Porcospino

Livello 1

Il cavallo obbedisce e indietreggia dalla pressione costante. Il cavaliere applica la pressione in modo sensibile ma efficace.

PreLivello 1

Il cavallo spinge indietro, alza la testa, non passa attraverso il cancello ed è spaventato. Il cavaliere usa troppa pressione, è brusco o usa la forza