

Galop® 3

Connaissance générales

1/ Associer chaque discipline olympique à ses caractéristiques.

- 1  **Dressage**
- 2  **Saut d'obstacles**
- 3  **Concours complet**

A Comporte 3 tests dont un parcours d'obstacles fixes et naturels.

B Enchaînement d'un parcours d'obstacles mobiles.

C Présentation de figures et mouvements codifiés.

2 / Associer chaque sport d'équipe à ses caractéristiques.

- 1  **Horse-ball**
- 2  **Pony-games**
- 3  **Polo**

A Se joue avec une balle et un maillet.

B Se joue avec un ballon à anses.

C Se joue en relais dans des lignes.

3/ Quel est le point commun entre la diagonale, la demi-volte et la demi-volte renversée?

Cocher toutes les affirmations exactes

- A Elles se commencent toujours dans un coin.
- B Elles permettent toujours de changer de main.

Galop® 4

Connaissances Générales

1/ Sécurité. Vrai ou faux ?

Cocher toutes les affirmations exactes

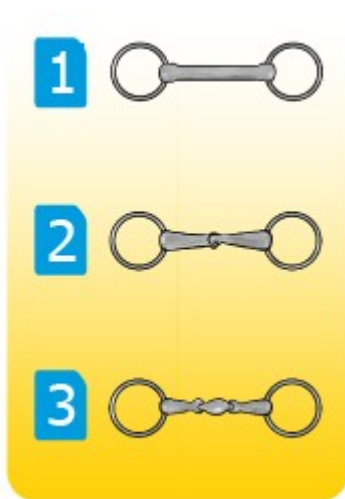
- A Je fais attention de ne mettre ni mes doigts, ni ma main dans une boucle de longe.
- B Je veille à ne pas surprendre le cheval pour éviter des réactions brusques de sa part.
- C Je referme portes et barrières après mon passage.
- D Je mets mon casque une fois que je suis à cheval.
- E En extérieur, je repasse au pas quand je croise piétons, vélos, voitures ou cavaliers.
- F Les règles qui s'appliquent aux chevaux sont celles qui s'appliquent aux véhicules à moteur

2/ Indiquer la signification de chaque panneau.



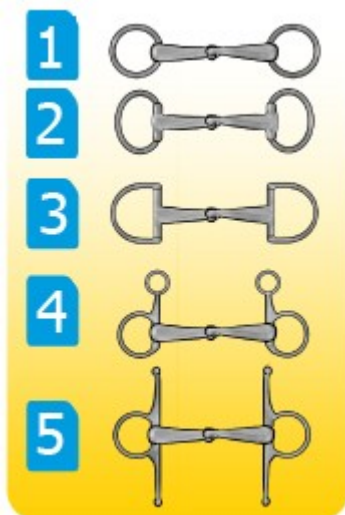
- A Attention passage de cavaliers.
- B Chemin obligatoire pour les cavaliers
- C Fin de chemin obligatoire pour les cavaliers

3/ Associer chaque dessin de mors à son type de canon.



- A Double brisure
- B Simple brisure
- C Droit

4/ Associer le dessin de chaque mors à son nom.



- A Mors à aiguilles
- B Mors à olives
- C Baucher
- D Chantilly
- E Verdun