



CAPO III

UNITA' DIDATTICA PER GUIDA DI EQUITAZIONE DI CAMPAGNA

Art. 587 – Unità Didattica G/EC PER GUIDA DI EQUITAZIONE DI CAMPAGNA – 4 giornate – 32 ore

ARGOMENTO	CONTENUTI DIDATTICI	ORE
1° giorno (Teorico/Pratico)	Governo del cavallo – Elementi di gestione del cavallo da turismo equestre – Bardature - Sellare e dissellare correttamente - Conoscenza di base di Primo Soccorso Cultura equestre generale – Veterinaria: Classificazione della morfologia – Identificazione del soggetto: passaporto (come si legge) – Benessere e tutela del cavallo in scuderia – Com'è costruito un cavallo: cenni di anatomia e fisiologia – Normativa trasporto cavalli – Norme di primo soccorso: individuare una zoppia, individuare le patologie più comuni nell'attività di scuderia, come comportarsi in conseguenza – passaporti e libretti segnaletici.	4
	Lavoro in piano e su terreno di varia natura – Salite – Discese	4
2° giorno (Teorico/Pratico)	Pianificazione, organizzazione, gestione e conduzione di una passeggiata - Elementi per l'individuazione della tipologia di cavaliere/utente e delle competenze individuali - Analisi problematiche possibili – Gestione in sicurezza di un gruppo di cavalieri con diversa esperienza	8
3° giorno (Teorico/Pratico)	Regolamenti e regolamentazioni federali – Competenze della guida di Equitazione di Campagna - Codice della strada	4
	Etica del comportamento e nella comunicazione con il cavaliere/utente – Gestione delle situazioni negative di viaggio, del binomio o di uno di essi	4
4° giorno (Teorico/Pratico)	Cenni di topografia – Lettura, orientamento della carta – Altimetria, quote e dislivelli. Simulazione passeggiata (pratica a cavallo)	8
5° giorno (Teorico/Pratico)	Colloquio sugli argomenti trattati durante il corso	
	Prova di gestione di una passeggiata (pratica a cavallo)	