

LINEE GUIDA

ATTIVITA' LUDICO - DIDATTICA

L'attività **ludico-didattico multidisciplinare** rappresenta un'area formativa fondamentale per l'avvicinamento degli atleti agli sport equestri.

Si configura come un **percorso educativo e motorio strutturato**, che utilizza l'attività non competitiva **come strumento centrale** per trasmettere conoscenze, abilità tecniche e valori legati alla pratica degli sport equestri, in un ambiente **inclusivo, sicuro e stimolante**.

In questa fase iniziale, l'esperienza sportiva assume quindi una valenza prevalentemente **ludico-educativa**, propedeutica a un eventuale futuro percorso agonistico, ma **senza vincoli o specializzazioni precoci**, nel pieno rispetto dei tempi di crescita del giovane atleta e nel rispetto del cavallo/pony atleta.

OBIETTIVI:

L'obiettivo è quello di avvicinare gli atleti agli sport equestri in modo didattico, multidisciplinare, senza pressioni legate al risultato, favorendo:

1. Competenze Motorie di Base:

- Coordinazione
- Equilibrio
- Orientamento nello spazio esterno
- Controllo del corpo in movimento (con e senza il cavallo/pony atleta)

2. Capacità Relazionali e Sociali:

- Gioco di squadra
- Rispetto delle regole
- Comunicazione e condivisione

3. Empatia e Relazione con il cavallo/pony atleta:

- Cura e rispetto del cavallo/pony atleta
- Comprensione del linguaggio non verbale del cavallo/pony atleta
- Sviluppo di una relazione affettiva e responsabile
- Instaurare una relazione di fiducia e rispetto reciproco;
- Attenzione e cura del cavallo/pony atleta prima, durante e dopo l'attività.

4. Autonomia e Autostima:

- Affrontare piccole sfide in sicurezza
- Sperimentare il successo attraverso l'attività didattica
- Rafforzare la fiducia in sé stessi e nelle proprie capacità

5. Multidisciplinarietà propedeutica agli Sport Equestri:

- Introduzione dell'attività ludica collegata alle discipline degli sport equestri: lavoro sul salto, lavoro in piano, attività club, lavoro in spazi aperti non recintati
- Sviluppo di abilità trasversali utili alla pratica sportiva equestre



REGOLE GENERALI DI PROGRAMMAZIONE:

- La partecipazione è aperta a un numero illimitato di attività.
- È possibile far prendere parte all'attività didattica anche ad atleti che prendono parte alle gare ludico-competitive.
- Per favorire la multidisciplinarietà, è consentito lo scambio di pony tra i circoli, così da permettere ai piccoli atleti di cimentarsi in discipline differenti.
- Il campo può essere suddiviso in più porzioni per ospitare contemporaneamente diverse attività didattiche
- Le attività svolte non prevedono classifica
- Tutti gli atleti hanno diritto ad una premiazione di partecipazione per ogni specialità a cui hanno preso parte
- Formula didattica programmabile in concorsi o attività regionali in Comitati Organizzatori accreditati Fise
- È consentito agli atleti che svolgono attività ludico-competitive di prendere parte anche alle attività ludico-didattiche

SERVIZI:

- L'attività viene supervisionata ed organizzata dagli Operatori Didattici e/o Istruttori di qualsiasi livello
- Servizio ambulanza e assistenza medica reperibile
- Maniscalco reperibile
- Veterinario reperibile

QUOTE ISCRIZIONI:

Le quote d'iscrizione sono da intendersi come quote massime.

- 1 attività € 15.00
- 2 attività € 25.00
- Ogni attività aggiunta € 10.00
- Box giornaliero € 20.00 in paglia

ETA' DEGLI ATLETI:

Alle attività multidisciplinari ludico-didattiche possono prendere parte atleti a partire dai 3 anni con patente di tipo Club e A-ludica con rinnovo per l'anno in corso

PARTECIPAZIONI DEI CAVALLI/PONY ATLETI:

I pony atleta possono partecipare a partire dai 4 anni di età e possono essere montati da atleti in possesso di patente Club e A ludica.

I cavalli atleta possono partecipare a partire dai 6 anni di età e possono essere montati da atleti in possesso di patente Club e A ludica a partire dagli 8 anni.

Devono essere iscritti ai ruoli federali, la partecipazione è consentita anche ai cavalli/pony atleta con tesseramento "attività di scuola cavalli e pony".

TENUTA

Divisa di circolo

È consentito l'utilizzo della t-shirt se parte della divisa di circolo ed il pantalone equestre di qualsiasi colore.



Per gli Atleti Junior è sempre obbligatorio l'uso del giubbino protettivo o protezione similare, almeno della tipologia paraschiena, dotato della etichetta CE come prevista dalla normativa europea e/o nazionale vigente, nelle attività di avviamento allo sport, addestramento, allenamento, partecipazione ad attività ludico didattica. Sono esentate da tale prescrizione le attività svolte su pony di altezza massima 118 con i ferri, i giochi dei pony games effettuati con pony di qualsiasi altezza, con eccezione di quando sia prevista attività di salto.

È obbligatorio il casco omologato e sempre allacciato

OBIETTIVI:

abilitazione all'attività ludico competitiva

ESEMPI DI ATTIVITA' PROGRAMMABILE PROPEDEUTICA AL LAVORO SUL SALTO

- Barriere a terra in linea per migliorare ritmo e direzione.
- Cavalletti distanziati al passo e al trotto per sviluppare regolarità dell'andatura.
- Mini-croci per introdurre la tecnica del salto in sicurezza.
- Serpentine con barriere a terra per migliorare equilibrio e controllo.
- Percorsi di semplice esecuzione fino a 30 cm da svolgersi individualmente a coppie e/o a squadre
- Gimkana 2 semplificata
- Grafico esemplificativo, con passaggi obbligati e variazione di altezza tipo: barriere a terra, cavalletto, crocetta, verticale altezza massima 30cm

ESEMPI DI ATTIVITA' PROGRAMMABILE PROPEDEUTICA AL LAVORO IN PIANO

- Rettangolo 12x24 e/o 20x40
- Transizioni: passo - trotto - passo.
- Cambi di ritmo nel passo: passo normale / passo allungato.
- Fermate e ripartenze mantenendo il cavallo diritto.
- Volte da 10 m.
- Cambio di direzione: diagonale.
- Esercizi con le braccia: mani sui fianchi, braccia aperte, sopra la testa.
- Alzarsi e sedersi dalla sella per migliorare e rinforzare la posizione.
- Riprese di semplice esecuzione ID10 da svolgersi individualmente a coppie e/o a squadre – Caroselli

ESEMPI DI ATTIVITA' PROGRAMMABILE PROPEDEUTICA AL LAVORO IN SPAZI VERDI

- Andature in spazi aperti con passaggi obbligati:
 - Singoli
 - Coppia
 - In frotta
- Esercizi con salti in spazi aperti propedeutici per la partecipazione alle categorie competitive
- Gimkana derby altezza 30

ESEMPI DI ATTIVITA' PROGRAMMABILE PROPEDEUTICA AL PONY GAMES E GIMKANE

- Pony games semplificati: solo categoria A e B con 5 giochi massimo



- Presentazione del pony, sicurezza, pulizia e gestione del box.
- Run & Ride
- Lavoro da terra: conduzione, controllo dello spazio, comunicazione con il pony.
- Hobby Horse

GRAFICO

Le attività sopra elencate possono essere variate in funzione delle attività previste in ogni manifestazione.

Si consiglia di pubblicare insieme al programma dell'evento i grafici delle attività che verranno svolte per consentire la preparazione degli atleti.

Di seguito è pubblicato un grafico esemplificativo per la definizione di ulteriori grafici da parte del Comitato Organizzatore/ Operatori didattici/ Istruttori

GRAFICO ESEMPLIFICATIVO

