

liberty



CHECKLIST DI AUTOVALUTAZIONE

	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Aree	Recinto piccolo, box.	Tondino da 15-16 m.	Arena o recinto di qualsiasi dimensione.	Aree aperte e tondini.
Corde	Corda da 3,7 m, tenuta lunga.	Nessuna.	Nessuna.	Nessuna.
Sticks	Carrot Stick, Savvy String.	Carrot Stick, Savvy String.	Carrot Stick, Savvy String, "bandiera".	Bandiera telescopica.
Zone	Zone 1 e 2.	Zona 3.	Zone 4 e 5.	Tutte le Zone.
Fasi 1. Minima, sottile. 2. Delicata ma più pronunciata. 3. Più decisa. 4. Decisa. Tempismo: Lunga Fase 1. Mani che si chiudono lentamente e si aprono velocemente.	Fase 1-4 se necessario. Muovere i piedi se necessario. Cavallo tranquillo. PROMETTERE.	Fase 1-3. Lunga Fase 1, veloce alla 3. Fase 4 raramente necessaria. Uso dell'espressione, linguaggio corporeo. Puoi stare nel tuo cerchio personale quasi tutto il tempo. Cavallo fiducioso, nessuna paura o difesa. DIRE.	Fase 1-2. Comunicazione e indicazioni impercettibili. Puoi stare nel tuo cerchio personale tutto il tempo. Cavallo attento, reattivo, espressione positiva. CHIEDERE.	Fase 1-2. Comunicazione e indicazioni impercettibili ed eleganti. Cavallo espressivo. SUGGERIRE.

Liberty PATTERNS	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Circoli		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Figure-8			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Weave			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Push a ball				<input type="checkbox"/>
Obstacles				<input type="checkbox"/>

Liberty Skills SETTE GIOCHI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Amicizia	<input type="checkbox"/> Il cavallo è rivolto verso di te, sta fermo quando lo avvicini nel box, nel recinto o nel paddock.	<input type="checkbox"/> Il cavallo ti guarda e si avvicina verso di te nel recinto o nel paddock. <input type="checkbox"/> Amicizia con stick e corde.	<input type="checkbox"/> Il cavallo viene verso di te di sua volontà. <input type="checkbox"/> Lo mandi su un telo o su un piedistallo. <input type="checkbox"/> Gioco dell'Amicizia estremo in Zona 1, 2 e 3.	<input type="checkbox"/> Il cavallo viene verso di te con atteggiamento positivo, al trotto o al canter. <input type="checkbox"/> Gioco dell'Amicizia estremo in Zona 4 e 5.
Porcospino	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Guidalo con le mani dalla nuca / dalla mandibola. <input type="checkbox"/> Sposta gli anteriori. <input type="checkbox"/> Fallo indietreggiare. <input type="checkbox"/> Fagli abbassare la testa. <input type="checkbox"/> Fagli alzare la coda. <input type="checkbox"/> Fatti dare i piedi.	<input type="checkbox"/> Guidalo all'indietro dalla coda. <input type="checkbox"/> Guidalo all'indietro da un posteriore. <input type="checkbox"/> Guidalo dall'orecchio/dal mento. <input type="checkbox"/> Sposta i posteriori.	<input type="checkbox"/> Guidalo all'indietro dalla coda, facendo delle curve.
Guida	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Mandalo indietro per 3 mt. <input type="checkbox"/> Guida gli anteriori. <input type="checkbox"/> 'Stai con me' al passo e al trotto. <input type="checkbox"/> Sposta i posteriori.	<input type="checkbox"/> Richiamalo a te al trotto. <input type="checkbox"/> 'Stai con me' al canter. <input type="checkbox"/> 'Stai con me' con transizioni: passo, trotto, canter, alt e indietro.	<input type="checkbox"/> Richiamo "esuberante". <input type="checkbox"/> Richiamalo all'indietro da Zona 5. <input type="checkbox"/> Giri completi a 360° da vicino.
YoYo	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Transizioni: passo, trotto.	<input type="checkbox"/> Transizioni: alt, passo, trotto, canter e passi indietro.	<input type="checkbox"/> Transizioni dall'alt al canter. <input type="checkbox"/> Transizioni dal passo al canter.
Circolo	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> 4-6 giri. <input type="checkbox"/> Passo e trotto.	<input type="checkbox"/> 6-10 giri (trotto e canter). <input type="checkbox"/> Passo, trotto e canter. <input type="checkbox"/> Cambio di direzione al canter con cambio semplice. <input type="checkbox"/> 3 giri con un barile. <input type="checkbox"/> Singolo "spin". <input type="checkbox"/> Cambio di direzione al trotto.	<input type="checkbox"/> 10-20 giri (canter). <input type="checkbox"/> Cambi di galoppo al volo (destra e sinistra). <input type="checkbox"/> Uno spin, lento. <input type="checkbox"/> Circolo vicino intorno a te, passo o trotto. <input type="checkbox"/> Cambio di direzione al passo. <input type="checkbox"/> Mezzo giro all'indietro.
Laterale	Non richiesto.	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Lento. <input type="checkbox"/> Laterale su un barile o una barriera.	<input type="checkbox"/> Laterale verso di te. <input type="checkbox"/> Laterale da Zona 1.
Strettoia	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Passa attraverso uno spazio largo 90 cm.	<input type="checkbox"/> Strettoia sopra un barile.	<input type="checkbox"/> Caricamento sul trailer, al passo o al trotto. <input type="checkbox"/> Laterale sopra un barile fino a metà, ritorno laterale verso di te.
Sette Giochi nel tondino	Non richiesto.	Non richiesto.	<input type="checkbox"/> Tutti i Sette Giochi in libertà, cambio di direzione opzionale (Gioco dell'Amicizia estremo).	<input type="checkbox"/> Giochi 4, 5, 6 e 7 con ostacoli.