

Yer : Manej, Çadır Manej, Dış Mekan, Kulvar

Malzemeler : Nelere ihtiyacımız var

Boyutlar :

Dersin Sunumu : 2, 3 dakikalık bir sunum, dersin amacı, eğitim sürecindeki yeri, bir önceki ve bir sonraki dersler ile ilişkisi

Kişisel Notlar :

EĞİTİM KARTI

Tarih : Dersi konumlandırıp gelişimi takip edebilmenizi sağlar

Adı Soyadı :

Konu : Özerklik (tek başına hareket edebilme), özgüven, yönlendirme, hız kontrolü, denge ve istikrar

Genel Amaçlar : Özerklik ve Eğlence

Oyunun Adı veya Dersin Teması :

Hedefler : Bu dersin teknik hedefinin, binicinin gelişim programındaki yerini belirtin

Hedeflenen Teknik Seviye : Başlangıç, Orta, Son (hedeflenen teknik seviye)

Ön Hazırlıklar : Uyarlanmış egzersizleri hazırlamaya fırsat verir

Binici

Yaşı :

Sayısı :

Seviyesi :

Pony

Boyu :

Adedi :

Ekipmanı :

Oyunun Çizimi

DERSİN PLANI	TEKNİK AMAÇLAR	ANTREMAN	TEKNİK YÖNLENDİRMELER	GÖZLEMLER	+ KOLAY	+ ZOR
GİRİŞ SÜRESİ 10 - 15 Dakika	Pony ya da Atların çalışma sahasına getirilmesi, oyun parkurunun amacına yönelik olarak yürüyerek gezilmesi, oyunun girişi BİNİŞ : Pony ve Atların birbirlerine güvenli mesafelerde durmaları - kolan sıkma - nizami güvenli biniş - üzengilerin ayarlanması ya da ayarların uygunluğu					
HAZIRLIK AŞAMASI SÜRESİ 15 Dakika	* Binici ve Pony'lerin ısınması * Binicilerin seviyes kontrolü * Parkurun özerk (her binici bireysel) keşfedilmesi	Bu çalışma sahasında neler oluyor tanımlayın. Binicilerin mümkün olan alternatifleri bilmesi, parkurdaki tüm elemanları incelemiş olması ve eğer mani varsa atlamış olması gerekir.	Başarılı olmaları için binicilere verdiğiniz tavsiyeler. (anında yapılan yönlendirmeler)	Burada görülmesi gereken binicinin pozisyonu, hareketleri, uyumu ve yardımları ile tüm bunların Pony'deki sonucu.	Bu egzersizlerin biniciler için fazla kolay olup olmayacağının görülmesi.	Bu egzersizlerin biniciler için fazla zor olup olmayacağının görülmesi. (Örnek: daha yavaş olan biniciler varsa)
GELİŞME SÜRESİ 20 - 25 Dakika	ARA HEDEF 1 Binicilerin seviyelerinin hemen altında olan kolay bir hedef seçin. ARA FAZ 1 Yavaşlatma ya da hızlandırma yapılabilir artı değer henüz başarılmadıysa AH 1'in teknik noktaları açıklanır. ARA HEDEF 2 İkinci bir hedef seçin bu AH 1'den daha zor, NH'den daha kolay olsun. ARA FAZ 2 Yavaşlatma ya da hızlandırma yapılabilir buna ilaveten eğer başarılamaz - dıysa AH 2'nin teknik noktaları açıklanır NIHAİ HEDEF Bu dersin teknik amacıdır.	* Oyunun kurallarının, gerçekleştirilecek parkurun açıklanması * Egzersizler, oyunlar teknik kazanımların aktarılması için birer araç olmalı. (buna aktif pedagoji diyoruz) 1. AŞAMA Gelişim için yönergeler, izler ve yürüyüş kararlarını açıklayın. ARA FAZ Binicileri arka arkaya dizerek bir hareket ya da bir yürüyüş kararı yaptırılabilir. 2. AŞAMA Yanlışların düzeltilmesi / tavsiyeler. ARA FAZ Binicileri arka arkaya dizerek bir hareket ya da bir yürüyüş kararı yaptırılabilir. 3. AŞAMA Yaptırılan egzersizler seansının nihai hedefini gerçekleştirmeye yönelik olmalı.	Aktivite sırasında tavsiye / düzeltmeleri anlık olarak ve tek bir biniciye odaklanmadan gerçekleştirin. Ara fazlar sırasında yönerge pedagojisi uygulayabilir, hareketi açıklayıp tekrar ettirebiliriz.	Her bir binicinin pozisyonu, yardımların isabeti ve uyumu ile Pony üzerindeki etkisi gözlenir.		
SONUÇ SÜRESİ	Dersin tekrarı, puanların hesaplanması, ekiplerin tebrik edilmesi ve bir sonraki dersin sunumu.					
DERS NASIL BİTTİ						