



A L'ÉCOLE DU PONEY



PUBLIC CIBLÉ : Élèves de cycle 1 au cycle 3 des écoles de la circonscription de Jonzac

ASSOCIATION PORTEUSE DU PROJET : Société Hippique Rurale de Haute-Saintonge.

PARTENAIRE TECHNIQUE : Centre Equestre « Les écuries du Val de Seugne »

PÉRIODE PRÉVUE : Année scolaire 2018/2019

Résumé :

Proposer une activité physique reposant sur des séances d'équitation à des élèves de cycle 1 à 3 des écoles maternelles, primaires et élémentaires de Haute-Saintonge, *pour les éduquer, à travers la relation avec l'animal, à la responsabilité et à l'autonomie en les faisant accéder à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui)** dans le cadre d'une pratique scolaire abordant : les spécificités du domaine de l'E.P.S. et le caractère pluridisciplinaire des activités mises en place pendant et après ce module.

* B.O. du 12 octobre 2017

A L'ÉCOLE DU PONEY

RAPPEL

Depuis 15 ans la société hippique rurale de Haute-Saintonge permet aux enfants des écoles de la circonscription de Jonzac de découvrir l'équitation grâce à un partenariat établi entre le centre équestre « Les écuries du Val de Seugne », l'association et l'éducation nationale.

Le projet permet aux élèves concernés de bénéficier de 10 séances d'équitation et se déroule à « Chailleret » et à la Base de loisirs de Jonzac.

A/ DESCRIPTIF DU PROJET

I. Préambule :

L'équitation trouve sa place dans les programmes d'Éducation Physique et Sportive de l'école primaire principalement dans le groupe des activités physiques d'adaptation à différents types d'environnement. Cependant, elle peut s'intégrer dans celui des activités à visées artistique, esthétique et expressive.

En maternelle, l'enseignant contribue par cette activité, à développer la capacité des enfants à identifier, exprimer verbalement leurs émotions et leurs sentiments. L'accompagnement du projet par un volet « découverte du milieu » conditionnera la validation.

L'originalité de cette activité est qu'elle se pratique avec un animal d'où l'importance des aspects affectifs lorsqu'elle est pratiquée avec de jeunes enfants.

L'objectif est d'apprendre à vaincre sa crainte et surmonter son émotivité, à prendre le risque du déséquilibre et assumer l'instabilité, à maîtriser l'allure, la vitesse, le sens du déplacement et à enchaîner des actions.

1. Les objectifs de l'école.

Comme toute activité physique, l'équitation, inscrite dans la programmation d'école, doit contribuer au développement des compétences transversales :

- ✓ sens de la responsabilité
- ✓ sens de la solidarité
- ✓ sens de la sécurité
- ✓ construction de la personnalité et des habilités motrices

Elle vise également à développer des compétences spécifiquement disciplinaires et culturelles :

- ✓ **Dans la pratique sportive**, l'équitation vise essentiellement la performance (concours, saut d'obstacle, cross...) ou la production de formes impliquant beauté et adéquation du geste (voltige, haute école...).
- ✓ L'équitation est la première discipline olympique comportant des épreuves et classements mixtes (depuis, les relais ont suivi).

- ✓ **Dans la pratique scolaire (cadre du projet)**, il s'agira pour l'enfant d'adapter ses déplacements à des environnements variés en prenant en compte les contraintes du milieu et les réactions de l'animal.
- ✓ Dans ce but, il lui faudra développer diverses compétences psychomotrices et apprendre à :
 - vaincre sa crainte et surmonter son émotivité
 - prendre le risque du déséquilibre et assumer l'instabilité
 - maîtriser l'allure, la vitesse, le sens du déplacement, et son attitude de cavalier
 - enchaîner des actions.
- ✓ Cette activité contribue ainsi au développement :
 - De la socialisation
 - De l'autonomie
 - De l'épanouissement psychologique
 - Psychomoteur
 - De connaissances

Pour atteindre ces objectifs dans les conditions de sécurité requises à l'école, on utilisera si possible différentes disciplines équestres : la monte, la voltige, les jeux (poney games) et diverses situations développées dans le projet pédagogique.

En outre la conduite de ce projet permet de viser l'acquisition de compétences aussi variées que :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils
- Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé
- S'approprier une culture physique

2. Le cheval comme vecteur affectif

Le cheval est un incomparable instrument de médiation et d'apprentissage. De part sa nature propre, il présente un caractère d'invariabilité. Que son cavalier soit expert ou néophyte, stable ou instable, téméraire ou timide, le cheval impose ses règles qui doivent être respectées. « Avec lui on ne triche pas » dit Christine LEGER. L'animal impose son propre mode de fonctionnement qui doit être respecté par le cavalier sous peine de se trouver en situation périlleuse.

Le cheval devient le miroir du comportement ; il épouse les sentiments du cavalier. Il sera agressif si son cavalier est agressif ; il demandera de l'affection si son cavalier se montre attentionné. Il s'établit ainsi une réelle relation particulière entre l'enfant et sa monture.

Ainsi l'enfant est contraint à une vraie rigueur et à une réelle responsabilisation quant aux soins et aux comportements.

Le bien-être du cheval dépend en grande partie de la relation de confiance établie avec l'enfant. Cette relation de confiance est réciproque.

L'élève cavalier doit éprouver le plaisir d'être sur le cheval en mouvement tout en se ressentant pleinement en sécurité.

Cette activité physique et sportive mise en place dès le début de l'année scolaire permet aux élèves de se mobiliser, de se motiver mais aussi de construire un groupe classe soudé autour d'un projet commun. Elle présente donc, autour du cheval, de son environnement, de son histoire, du pansage, de la vie de groupe, des reprises, un espace de socialisation réel.

Projet pédagogique

I. Démarche pédagogique

La démarche pédagogique adoptée est basée sur le jeu : l'enfant est acteur.

1. Phase de sensibilisation :

Les connaissances générales

- les règles de sécurité (comportement avec l'animal, port du casque, distances de sécurité...)
- les lieux du centre équestre
 - o sellerie
 - o manège et carrière
 - o stabulation, boxes
 - o prés...
- les métiers du cheval (moniteur, palefrenier, maréchal-ferrant...)
- les parties du filet
- les différents types de chevaux

Connaitre son poney

- Reconnaître son poney parmi les autres
- Connaitre les principales parties du corps du poney, les robes
- Communiquer avec son animal (le langage des oreilles, 5 sens...)
- L'alimentation, la digestion, le repos
- Le poney et son poulain
- Les allures

S'occuper de son poney

- Brosser le corps, la queue...
- Connaitre et ranger son matériel

La pratique équestre à pied

- Capter l'attention de l'animal, se déplacer à ses côtés
- Changer de côté, faire le tour...

La pratique équestre à poney

- monter avec l'aide du montoir ou non
- descendre avec aide
- être assis au pas
- prendre ses rênes et les lâcher, ajuster la longueur
- tenir les rênes à deux mains puis dans une seule
- prendre et poser un objet sur un support
- adapter son déplacement en alternant course et transition
- Jeux développant l'équilibre (l'enfant est amené à bouger sur son poney pour toucher les oreilles ou la queue du cheval...),
- Jeux développant le mouvement en avant (relais, courses...),
- Jeux développant la conduite (slalom, parcours...).
- répéter les réussites pour renforcer la confiance et l'estime de soi

2. Phase de progression :

Elle a pour but la découverte des disciplines et l'apprentissage des trois fondamentaux de l'équitation :

- * S'équilibrer : être capable de tenir sur son poney au pas ou au trot,
- * Avancer : être capable de donner des indications d'allure à son poney,
- * Tourner : être capable de conduire son poney.
- * Cet apprentissage se fait au travers de jeux :
 - * Jeux développant l'équilibre (l'enfant est amené à bouger sur son poney pour toucher les oreilles ou la queue du cheval...),
 - * Jeux développant le mouvement en avant (relais, courses...),
 - * Jeux développant la conduite (slalom, parcours...).

Lors de ces deux phases, une préoccupation constante est la valorisation de l'individu et du groupe. C'est indispensable pour entretenir une motivation permanente.

La programmation d'activités équestres à l'école élémentaire et primaire n'est pas une fin en soi. Être en selle et monter ne représente qu'une partie de la démarche.

La progression des acquisitions porte notamment :

- ✓ Sur le plan physique
 - * Travail tonique global
 - * Travail de synchronisation motrice
 - * Ajustement tonicité – équilibration
 - * Prise d'informations (proprio-perceptives et extéro-perceptives)
 - * Association/Dissociation membres supérieurs et inférieurs.
- ✓ Sur le plan psychique
 - * Contact corporel
 - * Maîtrise du schéma corporel en mouvement
 - * Affirmation de la suprématie du cavalier
 - * Prise en compte de l'autre (monture, partenaires de reprise, de carrousel...)
 - * Sécurisation personnelle en fonction des différentes allures (pas, trot, galop)
 - * Longueur des processus d'apprentissage
- ✓ Sur le plan relationnel
 - * Authenticité de la relation enfant-animal
 - * Relation sans jugement de valeur
 - * Sanction ou réponse immédiate aux comportements du cavalier
 - * Symbolisme de la force
 - * Appel aux besoins fondamentaux.

Equitation et activités pluridisciplinaires.

Quelques possibles dans le cadre de la mise en œuvre des projets de classe.

- ✓ **Domaine de la maîtrise du langage et de la langue française**
 - * Avant: Présenter le projet (en liaison avec la recherche de financement): courriers, rencontres avec d'éventuels partenaires financiers, avec des

journalistes de la presse écrite et radio pour une diffusion au-delà de l'école, avec des parents et des élus. Faire un compte rendu de lecture, de recherches, se projeter dans l'activité, inventer ou continuer une histoire, remercier les partenaires financiers, débattre du projet, s'informer sur le thème de l'équitation et du poney.

- * Pendant: Questionner, discuter, raconter, noter, correspondre, lire, écrire, rechercher...
- * Après: Synthèse, exposés, compte-rendu, mise en forme, communication (journal du séjour, vidéorama, presse écrite, radio, Internet).
- * Etc...

Domaine de la sensibilité et des arts visuels (parallèle avec le PEAC)

- * Le cheval dans la peinture, la sculpture, le cinéma
- * L'art rupestre

Domaine des sciences (parallèle avec le parcours éducatif de santé)

- * Hippologie
- * Alimentation/Nutrition

Domaine de l'histoire-géographie

- * L'histoire du cheval et du poney et l'évolution de son rôle au cours du temps en relation avec l'activité humaine est étudiée en classe avec des supports divers glanés dans les familles, les bibliothèques, les associations et les professionnels, Internet.
- * Etude de milieu

Domaine des TICE

- * Réalisation de pages Internet, de Cdrom...

2. En guise de résumé

- ✓ **L'enfant et l'activité équitation → voir annexe**

II. **Projet détaillé et progression des apprentissages :**

Une prise en compte des élèves ayant bénéficié d'un cycle sera menée pour les amener à une plus grande autonomie dans les déplacements, avec une meilleure maîtrise des allures.

Séances	Unité d'apprentissage	EQUITATION	HIPPOLOGIE
1	Phase de sensibilisation	Maîtrise de l'arrêt, Sensation du pas	Découverte du poney, Tenue des rênes.
2		Sensation du pas	Le nœud d'attache L'abord du poney
3	Phase d'apprentissage	Les deux allures Conduite de l'animal : avancer – s'arrêter	Le pansage La mise en place du licol
4		Vers l'autonomie	La prise du pied
5			Observation : la selle, le filet.
6		Au trot deux rênes dans une main	
7			Apprendre à seller
8		Aux deux allures, précisions du geste : Tourner S'équilibrer	
9	Phase d'évaluation	Spectacle ou poney games	
10			

Journée type :

Arrivée au centre équestre à 10 heures

10h/11h : G1 poney – G2 classe

11h/12h : G1 classe - G2 poney

12h/13h30 : Repas

13h30/14h30: G1 classe - G2 poney

14h30/15h30: G1 poney – G2 classe

Départ du centre à 15h30

Quelques règles de sécurité pour le bon déroulement de l'activité :

- *ne pas courir dans les allées du centre équestre afin de ne pas effrayer les chevaux,*
- *ne pas monter sur les barrières des boxes,*
- *ne pas entrer dans les boxes sans autorisation,*
- *ne pas nourrir les chevaux,*
- **les bottes sont obligatoires,**
- **le pantalon est obligatoire** (pas de short ni de jupe),
- **la bombe** (le casque) est prêtée