

Un projet

ÉQUITATION

à l'école

c'est possible



SOMMAIRE

1. Document de référence
2. Expérience de référence
3. Argumentaire
4. Problèmes de mise en œuvre et solutions possibles
 - coût
 - cadre des sorties scolaires
 - fonctionnement en partenariat / intervenant extérieur
5. Unité d'apprentissage

"Équitation à l'école"

Série "Essai de réponses"

Éditions "Revue EPS" / Août 2009

Ce document a été réalisé par des membres de la Fédération française d'équitation, des personnels de l'Éducation nationale et une conseillère d'animation sportive ; il résulte d'un partenariat entre le Ministère de l'Éducation nationale, le Ministère de la Santé et des Sports, la Fédération française d'équitation et l'USEP.

Son contenu s'articule autour de :

- la définition des activités équestres et leurs positionnement dans le cadre de l'enseignement de l'EPS ;
- 3 unités d'apprentissage dans le cadre d'une progression ;
- fiches thématiques concernant les activités autour du poney et avec le maître ;
- renseignements spécifiques et complémentaires.

Cet essai de réponse a pour objectif de faciliter la mise en œuvre de l'activité équestre dans le cadre des enseignements de l'école et s'adresse plus particulièrement aux enseignants de cycle 3 ; au-delà de la proposition d'une programmation des activités équestres du CE2 au CM2, la présentation des unités d'apprentissage peut servir de base de travail pour un professeur des écoles qui voudrait organiser un module d'enseignement, tant dans le choix des contenus que dans les indications de démarche pédagogique et d'organisation du groupe-classe.



Une expérience à St Jean de Marsacq

Ecole de St Jean de Marsacq – Classe de CM2

Effectif : 24 élèves

Encadrement : 2 P.E. + 2/3 intervenants agréés

Durée : 6 séances de 1h.30 les vendredi après-midi du 18 septembre au 23 octobre 2009

Unité d'apprentissage :

S1 : entrée dans l'activité + évaluation initiale

S2 : amélioration du mouvement vers l'avant, de la direction

S3 : contrôle de l'allure et maîtrise de l'équilibre

S4 : maîtrise de la vitesse

S5 : enchaînement des actions

S6 : évaluation terminale + épreuve pony-games

Objectif d'apprentissage :

Devenir autonome à cheval, c'est-à-dire être capable, seul et à son propre niveau, de se déplacer sur l'animal, de le déplacer et s'en occuper.

Organisation des séances :

Séances 1 et 6 : organisation en grand groupe

Pour les séances 2, 3, 4 et 5 : accueil / rappel des règles d'or*, énoncé des objectifs de la séance séparation en 2 groupes de travail (un en activité équestre, l'autre en hippologie). Remarque : les poneys sont harnachés avant l'arrivée des élèves pour éviter toute perte de temps ; le groupe 1 est différent à chaque séance afin que chaque groupe gère soit le début de séance : enlever le licol, déplacement à pieds jusqu'à la carrière, passage des rênes, réglage des étriers, re sanglage – soit la fin de séance : desserrage des sangles, rangement des étriers, passage des rênes, déplacement à pieds jusqu'aux écuries, attache au licol

En cours de séance : Différenciation : consignes individualisées ; organisation de groupes hétérogènes mais de même profil

Fin de séance toujours consacré au retour sur l'action et à un bilan de séance

Suite en classe

* règles d'or : règles de fonctionnement spécifiques à l'activité / équipement obligatoire (pantalon, bombe), discussions et déplacements dans le calme, respect des animaux, positionnement par rapport à l'animal (à gauche en déplacement à pied ou pour monter, ne pas passer près des postérieurs)

Activités équestres :

Voir document pédagogique de référence + proposition I.E.

Groupe de 12 élèves

Organisation : 1 intervenant + 1 P.E. en soutien, gestion de classe, aide à la mise en place du matériel

Activités autour du cheval :

Organisation : 1 intervenant + 1 P.E. / possibilité de fonctionner en 2 sous-groupes / 6 + 6 élèves

Activités supports :

- s'occuper de l'animal : passer un licol, seller, brider, panser
- s'occuper du matériel : entretien, montage et démontage des filets
- hippologie : connaissance de l'animal (\neq parties, robes), connaissance sur l'animal (alimentation, comportement), connaissance autour de l'animal (disciplines équestres, métiers)
- maîtrise de la langue : vocabulaire spécifique.

Activités de classe :

- math: périmètre, aire de la carrière:manège
- travail sur plan, longueur, conversions
- problèmes : nourriture d'un cheval/jour/centre équestre, transport des chevaux...
- sciences : anatomie, robe, différentes espèces, localisation en géographie/pays d'origine
- maîtrise de la langue : reprise du vocabulaire, texte sur les différentes activités réalisées, texte sur les différentes parties/lieux d'un centre équestre



ARGUMENTAIRE

- L'équitation n'est pas une activité interdite à l'école
- L'équitation est une activité support de l'EPS, plus particulièrement adaptée aux élèves de cycle 3
- Ce n'est pas une activité plus dangereuse qu'une autre APS
- L'expérience a modifié les comportements des élèves en classe, en particulier, les élèves en général passifs lors des travaux de groupe se sont impliqués grâce au travail mené autour du cheval
- Activité particulièrement motivante même pour les élèves qui ont eu peur au départ
- Elèves en réussite, des progrès immédiats en termes de savoir-faire / tous les élèves ont réussi à trotter sur une vingtaine de mètres et à diriger leur monture dans différentes directions même si l'allure n'est pas complètement maîtrisée pour la plupart des élèves et de manière flagrante en termes d'attitude, notamment dans le domaine affectif
- Au plan moteur, il est nécessaire de programmer plus de séances et/ou de fonctionner avec des effectifs plus réduits ; idéalement, fonctionner avec des groupes de 8 sur des ateliers de 40 minutes effectives (prévoir 3 ateliers) / pratique équestre moins longue mais plus individualisée
- Prétexte porteur pour des apprentissages autre que l'équitation en particulier dans le domaine de la maîtrise de la langue

Problèmes de mise en œuvre et solutions possibles

1. Problèmes de coût :

- Coût du projet : APE = 200 € + CD 40 = 400 € + club = 400 € soit 1000 € ce qui représente un coût préférentiel pour l'expérimentation
- En réalité, il faut partir sur la base d'un forfait d'environ 350 € par séance de 2 heures (3 x 40') comprenant un atelier "activité équestre" avec encadrement BE, un atelier "hippologie" avec encadrement BE et un atelier pluridisciplinaire "autour du poney" avec encadrement PE, soit environ 2100 € pour une unité d'apprentissage de 6 séances ; auxquels il faudra ajouter les frais éventuels de transport
- Pour financer ce type de projet, s'adresser à la collectivité locale dans le cadre des crédits pédagogiques, à l'association de parents d'élèves, au club d'accueil pour une participation dans le cadre de l'aide au développement

2. Problèmes de sorties scolaires

Rappels : - activité s'organisant dans le cadre des sorties scolaires régulières / se référer au BO n° 7 HS du 23/09/1999

- catégorie de sortie : sortie régulière correspondant aux enseignements réguliers inscrits à l'emploi du temps et nécessitant un déplacement hors de l'école
NB : ce type de projet peut être organisé dans le cadre d'une classe transplantée, on se référera dans ce cas aux règles des sorties scolaires avec nuitées.
- niveau d'autorisation : autorisation du directeur de l'école / annexes 1 et 1bis, fiche transport s'il y a lieu, information aux familles
- déplacement sur site : l'enseignant de l'école élémentaire peut se rendre seul, à pied ou en car, avec sa classe sur le centre équestre, dès lors que celui-ci est situé à proximité de l'école et pour une durée ne dépassant pas la demi-journée de classe
- encadrement pédagogique : les activités équestres nécessitent un encadrement renforcé, c'est-à-dire que pour mener cette activité, il faut respecter un taux minimum d'encadrement de 2 adultes jusqu'à 24 élèves / le maître de la classe + un intervenant qualifié et agréé ; au-delà de 24 élèves, un intervenant qualifié et agréé supplémentaire ou un autre enseignant est nécessaire pour 12 élèves
- intervenants : ce sont des professionnels agréés : voir la liste départementale des intervenants extérieurs agréés (Service des élèves et de la vie scolaire à l'IA 40)
- projet pédagogique : il est élaboré par le maître en liaison avec les responsables et l'équipe d'encadrement du centre équestre
- équipements individuels de sécurité : l'équitation nécessite le port d'un casque protecteur, conforme aux normes en vigueur
- gratuité : la participation des élèves, aux sorties scolaires régulières correspondant aux enseignements inscrits à l'emploi du temps, est toujours obligatoire et gratuite ; la souscription d'une assurance "responsabilité civile" et "individuelle accident" n'est pas exigée.

3. Problèmes de partenariat

L'activité impliquant des interventions extérieures, un formulaire intitulé "projet pédagogique" doit être obligatoirement transmis à l'IEN de la circonscription pour autorisation et validation du projet.

La responsabilité et l'organisation générale incombe à l'enseignant.

La concertation est un élément essentiel à la réussite du projet, l'intervenant apportant son éclairage technique ou toute autre forme d'approche qui peut enrichir l'enseignement. En aucun cas, l'intervenant extérieur ne se substitue à l'enseignant.



UNITÉ D'APPRENTISSAGE

DÉFINITION DE L'ACTIVITÉ

Activité qui consiste à monter et à diriger une monture

ASPECTS FONDAMENTAUX :

- Adaptation aux mouvements de la monture
- Respect de l'animal
- Contrôle de ses émotions
- Analyse de l'environnement

COMPÉTENCES VISÉES :

Cycle 3 : adapter ses déplacements à différents types d'environnements, c'est à dire être capable à la fin du cycle 3 de réaliser un parcours grâce à des actions diverses

En activité équestre il s'agira de monter seul , se déplacer dans différentes directions et à diverse allures, s'arrêter puis descendre de sa monture.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :

Au niveau 1 on visera l'accès à l'autonomie :

- gérer son émotivité
- être en confiance
- accepter l'instabilité

Au niveau 2 on visera le contrôle de ses actions

- être équilibré
- changer d'allure et la contrôler
- changer de direction en témoignant de sa volonté d'agir

Au niveau 3 on visera la précision et la maîtrise

- contrôler sa monture
- enchaîner différentes actions
- adapter son déplacement à l'environnement

CONDITIONS DE PRATIQUE :

- l'unité d'apprentissage comptera au moins 6 séances
- 40 minutes de pratique effectives par séance
- durée de trajet entre l'école et le lieu de pratique inférieur au temps d'activité
- conformité aux règles des sorties scolaires régulières
- encadrement renforcé
- qualité des infrastructures, de la sellerie, du matériel pédagogique, cavalerie adaptée au niveau de pratique des élèves

	ENTRER	TRANSFORMER	MESURER
A.EQUESTRE	<p>TRAVAIL A PIED : dans différentes directions, découverte des 3 allures</p> <p>MONTE : Parcours de maniabilité / Jeu de la tasse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mise en selle - descente de la monture, - slalom, - jeu des allures au pas, au trot, au galop - relais vitesse - jeu du drapeau - jeu des tasses - jeu de la corde - jeu du président 	<p>Jeu en équipes hétérogènes /</p> <p>épreuve 1 : jeu des 2 tasses, épreuve 2 : slalom, épreuve 3 : parcours corde, épreuve 4 : le petit président</p> <p>Rotation des équipes en fonction des victoires ou défaites avec changement de monture (géré par le moniteur / adaptation de l'animal à l'élève)</p>
AUTOUR DU PONEY	<p>énoncé des règles d'or (sécurité), présentation des lieux et du matériel (sellerie, box), équipement (bombe),</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pansage /étrille, bouchon - lustrage / brosse douce / utilisation du - cure-pied - selle + filet - tapis +selle - qu'est-ce qu'un poney ? - comment déterminer l'âge d'un cheval ? - que mange un poney ? - lieux de vie du poney - analyse des comportements et des modes de communication - nettoyage entretien des cuirs 	<p>TP en continu</p>

A.CLASSE

- math: périmètre, aire de la carrière:manège
- travail sur plan, longueur, conversions
- problèmes : nourriture d'un cheval/jour/centre équestre, transport des chevaux...
- sciences : anatomie, robe, différentes espèces, localisation en géographie/pays d'origine
- maîtrise de la langue : reprise du vocabulaire, texte sur les différentes activités réalisées, texte sur les différentes parties/lieux d'un centre équestre, vocabulaire spécifique aux différentes parties du corps, vocabulaire spécifique : sangles, étriers, étrivière, pommeau, quartier, rênes, mors ;

Situation d'entrée dans l'activité

SITUATION : A PIED
OBJECTIFS : Déplacer l'animal dans différentes directions et l'arrêter
DISPOSITIF : <ul style="list-style-type: none">- 1 poney, préalablement harnaché, pour 2 élèves- 12 poneys maximum- lieu de déplacement balisé, sécurisé, voire fermé (ex : chemin limité latéralement, manège)
BUT : Conduire l'animal jusqu'à un point donné
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">- se placer à gauche du poney, à hauteur du poney- tenir les rênes de manière ferme- ne jamais dépasser l'animal, rester à hauteur- c'est le bras qui agit en premier
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- allure- déplacement / arrêt- changement de direction
CRITERES DE REUSSITE : <ul style="list-style-type: none">- atteindre le lieu indiqué, sans panique, sans "perdre l'animal"
QUESTIONNEMENT : <ul style="list-style-type: none">- comment tenir les rênes ?- comment arrêter l'animal ?

Situation d'entrée dans l'activité

SITUATION :

LA MONTE

OBJECTIFS :

Monter, se déplacer, descendre

DISPOSITIF :

1 poney, préalablement harnaché, pour 2 élèves / le poney est tenu par le partenaire aux moments de monter et descendre

12 poneys maximum

lieu sécurisé, fermé (manège)

BUT :

Passer du piéton au cavalier

Se débrouiller seul pour

CONSIGNES :

- régler sangles et étriers
- monter sur l'animal tenu
- se déplacer dans une direction donnée, vers un point fixé par l'enseignant
- s'arrêter au "Top"
- redescendre

VARIABLES :

∅

CRITERES DE REUSSITE :

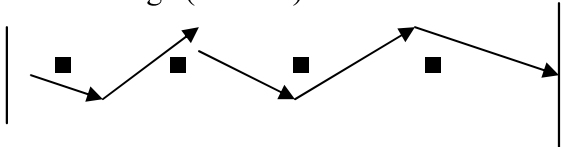
- monter et descendre seul de l'animal
- se déplacer sans panique
- marquer l'arrêt au "Top"

QUESTIONNEMENT :

- comment faire avancer l'animal ?
- comment tenir sur l'animal ?
- comment arrêter l'animal ?

Situation d'entrée dans l'activité

SITUATION : JEU DE LA TASSE
OBJECTIFS : Se déplacer vers
DISPOSITIF : Manège / plusieurs piquets à hauteur (facilitation de la pose de la tasse) 1 poney par élève / groupe de 12 maximum 1 tasse par élève
BUT : Aller déposer une tasse sur un piquet
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">- régler sangles et étriers- se déplacer où l'on veut dans le manège en respectant les autres cavaliers et aller déposer sa tasse sur le piquet de son choix
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- disposition des piquets- nombre de piquets disponibles
CRITERES DE REUSSITE : <ul style="list-style-type: none">- tasse sur le piquet
QUESTIONNEMENT : <ul style="list-style-type: none">- comment changer de direction ?- comment s'arrêter ?

SITUATION : LE SLALOM
OBJECTIFS : Se déplacer dans différentes directions
DISPOSITIF : 1 poney par élève / groupe de 12 maximum lieu aménagé (carrière) 
BUT : Se déplacer entre les piquets une fois à droite, une fois à gauche...pour atteindre une ligne d'arrivée
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">- Guider l'animal pour qu'il passe à droite ou à gauche- Indication particulière quant à la tenue des rênes
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- Eloignement entre les piquets- Allure- Par 2 en opposition, sous forme de course
CRITERES DE REUSSITE : <ul style="list-style-type: none">- Arriver au bout, sans louper une porte,- sans toucher

Situation de transformation

SITUATION : JEU DES ALLURES					
OBJECTIFS : Varier les allures					
DISPOSITIF : 1 poney par élève / groupe de 12 maximum lieu aménagé (carrière) zones d'allure délimitées Départ					
	<i>Au pas</i>	<i>Au trot</i>	<i>Au galop</i>	<i>Au pas</i>	<i>Zone d'arrêt</i>
	<i>Au pas</i>	<i>Au trot</i>	<i>Au galop</i>	<i>Au pas</i>	<i>Zone d'arrêt</i>
BUT : Se déplacer à différents rythmes dans les zones correspondantes					
CONSIGNES : Déplacer l'animal au pas, au trot, au galop sur un parcours délimité					
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- longueurs des zones- directions					
CRITERES DE REUSSITE : Respect des rythmes et des zones					

Situation de transformation

SITUATION : LE RELAIS VITESSE												
OBJECTIFS : <ul style="list-style-type: none">- aller vite d'un point à un autre- doser sa vitesse en fonction de la situation- varier les allures												
DISPOSITIF : 1 poney par élève / groupe de 12 maximum Jeu par équipes de 3 ou 4 1 témoin par équipe zones de passage de témoin délimitées												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 15%; text-align: center;">X X X</td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 15%;"></td><td style="width: 5%;"></td><td style="width: 5%;"></td></tr><tr><td style="text-align: center;">→</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">←</td><td></td><td style="text-align: center;">X</td></tr></table> <p style="text-align: center; margin-left: 20px;"><i>Zone de passage de témoin</i></p>	X X X						→			←		X
X X X												
→			←		X							
BUT : <ul style="list-style-type: none">- aller le plus vite possible d'un point à un autre, plus vite que les équipes adverses												
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">- aller le plus vite possible avec son équipe- doser sa vitesse au passage de témoin pour respecter la zone												
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- circuit à réaliser- slalom												
CRITERES DE REUSSITE : <ul style="list-style-type: none">- arriver les premiers- ce qui suppose : maîtriser son allure en particulier au moment du passage de témoin												

Situation de transformation

SITUATION :

LE DRAPEAU

OBJECTIFS :

- varier les équilibres, les vitesses
- accepter des positionnements différents

DISPOSITIF :

1 poney par élève / groupe de 12 maximum
1 ou des drapeaux, des supports de type cônes de chantiers

**BUT :**

Déplacer un drapeau d'un point à un autre

CONSIGNES :

- ramasser un drapeau
- se déplacer en portant le drapeau
- aller le replacer dans un support
- sans tomber

VARIABLES :

- avec une tasse
- en course relais

CRITERES DE REUSSITE :

- accepter les déséquilibres
- se maintenir en selle

Situation de transformation

SITUATION :

LE JEU DE LA CORDE

OBJECTIFS :

- maîtrise des directions
- contrôle de l'animal
- écoute de l'autre

DISPOSITIF :

- 1 poney par élève / groupe de 12 maximum
- fonctionnement à 2 / une corde (de 1m environ) tenue par les 2 cavaliers
- carrière

BUT :

Se déplacer à 2, botte à botte, partout dans la carrière, sans perdre la corde

CONSIGNES :

Maîtriser son allure et sa direction en fonction de son partenaire

VARIABLES :

- parcours imposé
- slalom
- relais-vitesse

CRITERES DE REUSSITE :

Corde tenue par les 2 cavaliers tout au long du parcours

Situation de transformation

SITUATION : LE PETIT PRESIDENT
OBJECTIFS : <ul style="list-style-type: none">- maîtrise des équilibres- maîtrise des directions- maîtrise des allures
DISPOSITIF : Equipe de 3 cavaliers Des tubes portant une lettre posées sur un socle Un piquet où empiler les tubes
BUT : Par équipe, reconstituer un mot
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">- aller chercher un tube posé sur un support- choisir le tube porteur de la lettre adéquate- venir placer le tube sur le piquet- reconstituer un mot
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none">- différents supports- hauteurs des socles- fausses lettres- jeu en opposition
CRITERES DE REUSSITE : Mot écrit

Situation d'évaluation terminale ou de réinvestissement

PONY GAMES

Voir auprès du centre hippique pour le contenu des épreuves