



ACTIVITES EQUESTRES PROJET PEDAGOGIQUE DEPARTEMENTAL DE LA MANCHE

Mis à jour le 3 octobre 2025

Ce projet a été conçu et rédigé par Lydia Deret, cavalière, docteure en sciences de l'éducation et de la formation et retraitée de l'Éducation Nationale.

Les situations proposées ont été construites en collaboration avec l'équipe du complexe hippique des pieux : Marie-Pierre Tripey, directrice, Sylvie Fauvel, monitrice, Marie Safir, monitrice, Sophie Maisse, monitrice
Natty Ruello , animatrice

Avant toute chose....

Selon leur cycle et leurs activités extra-scolaires, les élèves seront plus ou moins familiarisés avec l'environnement du complexe hippique. Pour certains, ce sera leur première fois. Il est important qu'ils se construisent un univers de référence leur permettant de mieux appréhender les différentes situations. Les photos qui suivent pourront contribuer à cet objectif. C'est une aide pour identifier les personnes, les équadés, les espaces et faciliter ainsi l'appropriation, en classe, de ce lieu d'apprentissages effectués hors la classe.

CONNAÎTRE L'ÉQUIPE



SYLVIE FAUVEL



MARIE SAFIR



NATTY RUELO



MARIE-PIERRE TRIPEY



SOPHIE MAISSE

CONNAÎTRE LES PONEYS



FRIMOUSSE



EHO



CHOUBAKA



BRENDA



ALOUETTE



OBEBE



RAVACHOL



BIDULE



POLOCHON



PRALINE



FLIP FLOP



OSCAR

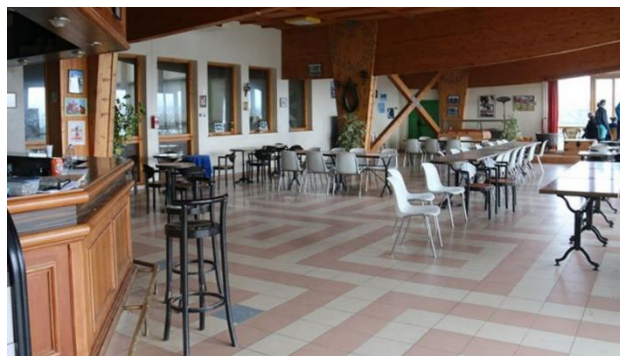


GRIBOUILLE

CONNAÎTRE LES LIEUX



L'ACCUEIL



LE CLUB-HOUSE



LE PETIT MANÈGE



LE GRAND MANÈGE



LA SELLERIE



LES ÉCURIES



LES PADDOCKS



LA CARRIÈRE EXTÉRIEURE

INTRODUCTION

PRÉAMBULE

La fréquentation d'un centre équestre par les élèves se justifie pleinement dans la région Normandie où la filière équine est très développée. Dans le département de la Manche, de nombreuses classes s'engagent dans un projet d'équitation scolaire, notamment dans le cadre du dispositif « culture cheval », offrant ainsi aux élèves la possibilité de découvrir des pratiques culturelles et sportives riches et variées, au regard des missions de l'école. L'équitation peut effectivement relever ces enjeux dès lors que sa transposition didactique en milieu scolaire réponde à un projet équestre solide, qui puisse générer les apprentissages visés à chaque fin de cycle de l'école, dans le respect des programmes scolaires et de la législation.

Ce document a pour objectif d'offrir des repères pour garantir la valeur du projet pédagogique, en particulier sur la nature des activités proposées, le temps de pratique effectif des élèves et le rôle de chaque intervenant. Il a vocation à servir de cadre commun pour les professeurs des écoles et les moniteurs/monitrices du complexe hippique afin de conduire conjointement un enseignement de qualité, en toute sécurité.

PRINCIPES GÉNÉRAUX DU PROJET

Le projet s'appuie sur plusieurs principes visant à garantir la qualité de l'action pédagogique conjointe des monitrices et des enseignantes tout au long du module d'apprentissage.

- Il ne confond pas équitation fédérale et équitation scolaire.
- Il s'inscrit donc dans le cadre scolaire des enjeux du socle commun, des programmes de chaque cycle et a vocation à se référer au projet d'école et au projet pédagogique de la classe.
- Il se fonde sur les fondamentaux de la discipline équestre, transposés à une pratique scolaire de l'activité.
- Il s'inscrit dans une logique de progressivité des apprentissages et de différenciation pédagogique.
- Il précise la place de chacun : enseignants, monitrices, intervenants extérieurs et définit les modalités d'organisation choisies.
- Il prend en compte les besoins des élèves et le bien-être des équidés.
- Il articule les temps de pratique « sur le poney » aux temps « à côté du poney » et aux temps « sans le poney », au complexe hippique ou dans la classe.
- Il tient compte d'une pratique suffisante de l'activité par une organisation en 3 ateliers et un rythme de 6 séances de 2 heures, sur une période massée de 3 à 4 semaines

CADRE GÉNÉRAL

UN PROJET QUI RÉPOND AUX FINALITÉS DE L'EPS

« L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la culture physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

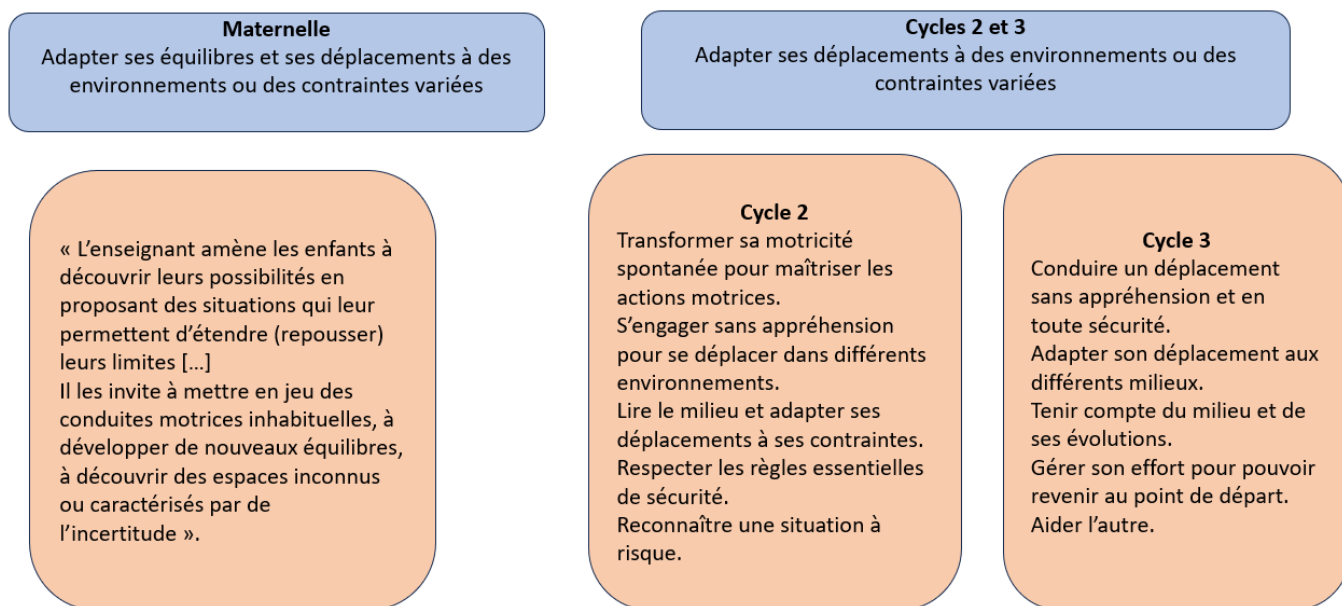
- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils ;
- partager les règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique ».

UN PROJET QUI RÉPOND AUX ENJEUX DE FORMATION DU SOCLE COMMUN¹

Domaine 1 Des langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Des méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de la vie humaine
Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	Utiliser les outils numériques découverts en classe pour communiquer, rechercher et restituer des informations.	Prendre en compte les règles communes. Se référer à des règles et adopter un comportement adéquat.	Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé. Mettre en œuvre des premiers principes d'hygiène de vie et de respect de l'environnement.	Situer et se situer dans l'espace et le temps. Se repérer dans l'espace et le représenter.

¹Décret n°2015-372 du 31 mars 2015 : Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

UN PROJET QUI S'INSCRIT DANS LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE²



CADRE RÉGLEMENTAIRE ET CONSIGNES DE SÉCURITÉ

RÉGLEMENTATION³

Le projet est obligatoirement encadré par une convention signée entre la structure équestre * et l'inspecteur-trice d'académie. Cette convention prévoit notamment le rôle des enseignants et des intervenants, les modalités d'intervention et les normes d'encadrement des sports équestres rappelées ci-dessous :

Élèves de maternelle ou de section enfantine	Élèves d'élémentaire
Jusqu'à 12 élèves, l'enseignant plus un intervenant extérieur agréé ou un autre enseignant.	Jusqu'à 24 élèves, l'enseignant plus un intervenant extérieur agréé ou un autre enseignant.
Au-delà de 12 élèves, un intervenant extérieur agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 6 élèves.	Au-delà de 24 élèves, un intervenant extérieur agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 12 élèves.

HYGIÈNE ET SÉCURITÉ

Les élèves devront porter un casque homologué ainsi qu'une charlotte.
Ils devront venir avec tenue adaptée : des bottes avec talon et un pantalon souple.
Les enseignant.es, en lien avec les moniteur-ices, devront veiller à ce que les élèves puissent comprendre et respecter les consignes pour aborder les poneys en toute sécurité, en prendre soin, respecter leur émotivité et leur lieu de vie.

² Arrêté du 18 février 2015 (Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015) : Programme d'enseignement de l'école maternelle.

Arrêté du 9 novembre 2015 (Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015) : Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4)

³ Pour la réglementation complète, se reporter à la procédure départementale de la DSDEN de la Manche relative à la participation des intervenants extérieurs en milieu scolaire (Version 2022)

TRAITEMENT DIDACTIQUE

L'ANALYSE DE L'ACTIVITÉ

UNE CO-ACTIVITÉ COMPLEXE ET À RISQUE

L'équitation se définit comme la technique de conduite d'un cheval ou d'un poney sous l'action humaine. En tant qu'activité sportive, elle permet au sportif de performer dans différentes disciplines équestres comme le saut d'obstacle, le concours complet, l'endurance, le horse-ball, le dressage ou la voltige, par exemple. Ces disciplines peuvent aisément se rapprocher des activités athlétiques, gymniques ou de sports collectifs, pratiqués en tant que bipède. Lorsqu'il devient cavalier, l'humain va plus vite, plus haut, plus loin car, sous son action, la propulsion est assurée par le cheval, dans la construction d'un binôme constitué de deux sportifs : l'homme et l'équidé. Ce duo avec un animal, capable de réactions autonomes et imprévisibles est tout à fait inhabituel et génère une co-activité au cœur de la complexité de cette pratique sportive. En effet, la motricité, l'équilibre et l'émotivité du cavalier influera directement sur la motricité, l'équilibre et l'émotivité du cheval et réciproquement. Cette co-activité comporte un risque de chute qui impose le port d'un matériel de sécurité (casque, gilet de protection le cas échéant) et un fort investissement émotionnel. Elle passe par la maîtrise d'un code de communication avec l'animal que l'on appelle « Les aides ».

Une spécificité: la co-activité de deux sportifs : humain-cheval

C'est un sport en binôme avec un animal athlète qui nécessite un dialogue permanent entre ces deux sportifs.

Le cavalier passe d'un mode de communication strictement humain : le langage articulé.

À

Un code de communication accessible au cheval appelé « les aides », médiées en partie par du matériel et qui peuvent être de nature gestuelle, corporelle ou vocale,

La motricité, l'équilibre et l'émotivité du cavalier influe sur la motricité, l'équilibre et l'émotivité du cheval et réciproquement.

Le cavalier passe d'un mode déplacement caractérisé par une propulsion bipédique individuelle, sur un plan horizontal généralement stable.

À

Un mode de déplacement en binôme, nécessitant l'impulsion et le maintien de la propulsion, assurée par le cheval, se privant ainsi de stabilité et perturbant ses appuis et son équilibre.

LE PROBLÈME DU CAVALIER DÉBUTANT

Le cavalier doit pouvoir contrôler le mouvement en avant de son cheval, son intensité et sa direction, ce qui s'apparente à une activité de pilotage. Mais d'une façon générale, la difficulté du débutant vient de ce qu'il doit passer d'un comportement de marcheur caractérisé par un équilibre stable, une prise d'information aisée et une propulsion bipédique sur un plan horizontal, à celui du cavalier caractérisé par des difficultés dans l'équilibration et la prise d'informations perturbées par les mouvements et le propre équilibre de l'équidé, ainsi que par certaines de ses réactions qui peuvent être inattendues.

Le problème pour le cavalier débutant est donc de trouver un nouvel équilibre et de nouveaux appuis pour impulser et maintenir la propulsion du binôme, se privant ainsi d'une stabilité. Autrement dit, le pilotage de l'animal perturbe l'équilibre du cavalier, problème que nous pouvons formuler ainsi :

SE MAINTENIR EN SELLE TOUT EN IMPULSANT ET MAINTENANT LA PROPULSION DU BINÔME POUR EN ASSURER LE PILOTAGE

Pour résoudre ce problème central de passage du marcheur au cavalier, le débutant doit remettre en cause son fonctionnement usuel pour pouvoir s'adapter. Pour réussir, il lui faut passer par une réorganisation de trois systèmes fonctionnels essentiels : le système loco-propulseur, le système informationnel et le système énergétique. Parallèlement à ces réorganisations, les dimensions émotionnelles et communicationnelles se trouvent au cœur de l'activité. Le cavalier doit apprendre à gérer ses émotions et maîtriser le code de communication nécessaire à la fluidité du dialogue avec le cheval.

Réorganisation du système loco propulseur :

Rechercher et libérer des appuis, déplacer le poids du corps dans la selle et dans les étriers pour s'équilibrer et se rééquilibrer, combiner les différentes actions pour assurer le contrôle et le pilotage de l'équidé.

Réorganisation du système informationnel :

Prendre des informations sensorielles et tactiles pour interpréter et évaluer les comportements de l'équidé et anticiper son action. Détacher son regard de l'animal et prendre des informations multidirectionnelles pour anticiper l'allure et la direction en fonction de la lecture du milieu.

Réorganisation du système énergétique :

Contrôler sa tonicité et sa fatigue musculaire dans la rééquilibration des appuis et les déplacements du poids du corps permettant une coordination de mouvements efficaces.

Gestion de l'émotion

L'émotion est au cœur de l'activité adaptative du cavalier débutant. Contrôler sa peur, ses appréhensions, ses angoisses face à l'animal ou au contraire, son excès de confiance pour s'engager dans l'action en sécurité

Maîtrise du code

Avoir mémorisé et maîtriser le code pour mobiliser les aides à bon escient en fonction du comportement de l'équidé et des décisions de pilotage à prendre.

Cette dimension communicationnelle, propre au binôme sportif humain/sportif animal, permet de passer d'une communication langagière à un code de communication accessible au cheval. C'est central dans la réussite du pilotage. Ce code est appelé « Les aides » qui peuvent être :

- corporelles : en particulier poids du corps
- gestuelles : actions de mains et de jambes, médiées ou non par un matériel
- vocales : mots simples ou bruits vocaux

LE PROBLÈME : SE MAINTENIR EN SELLE TOUT EN IMPULSANT ET MAINTENANT LA PROPULSION DU BINÔME POUR EN ASSURER LE PILOTAGE

RÉORGANISATION DU SYSTÈME LOCO-PROPULSEUR

Pour rechercher et libérer des appuis, déplacer le poids du corps dans la selle et dans les étriers pour s'équilibrer et se rééquilibrer, combiner les différentes actions pour assurer le contrôle et le pilotage de l'équidé.

RÉORGANISATION DU SYSTÈME INFORMATIONNEL

Pour prendre des informations sensorielles et tactiles afin d'interpréter et évaluer les comportements de l'équidé et anticiper son action. Détacher son regard de l'animal et prendre des informations multidirectionnelles pour anticiper l'allure et la direction en fonction de la lecture du milieu.

RÉORGANISATION DU SYSTÈME ÉNERGÉTIQUE

Pour contrôler sa tonicité et sa fatigue musculaire dans la rééquilibration des appuis et des déplacements du poids du corps permettant une coordination de mouvements efficaces.

MAÎTRISE DES ÉMOTIONS

Pour contrôler sa peur, ses appréhensions, ses angoisses face à l'animal ou au contraire, son excès de confiance pour s'engager dans l'action en sécurité. La réorganisation du système émotionnel est au cœur de l'activité adaptative du cavalier débutant.

MAÎTRISE DU CODE

Pour mobiliser les aides à bon escient, entretenir une communication fluide, en fonction du comportement de l'équidé et des décisions de pilotage à prendre.

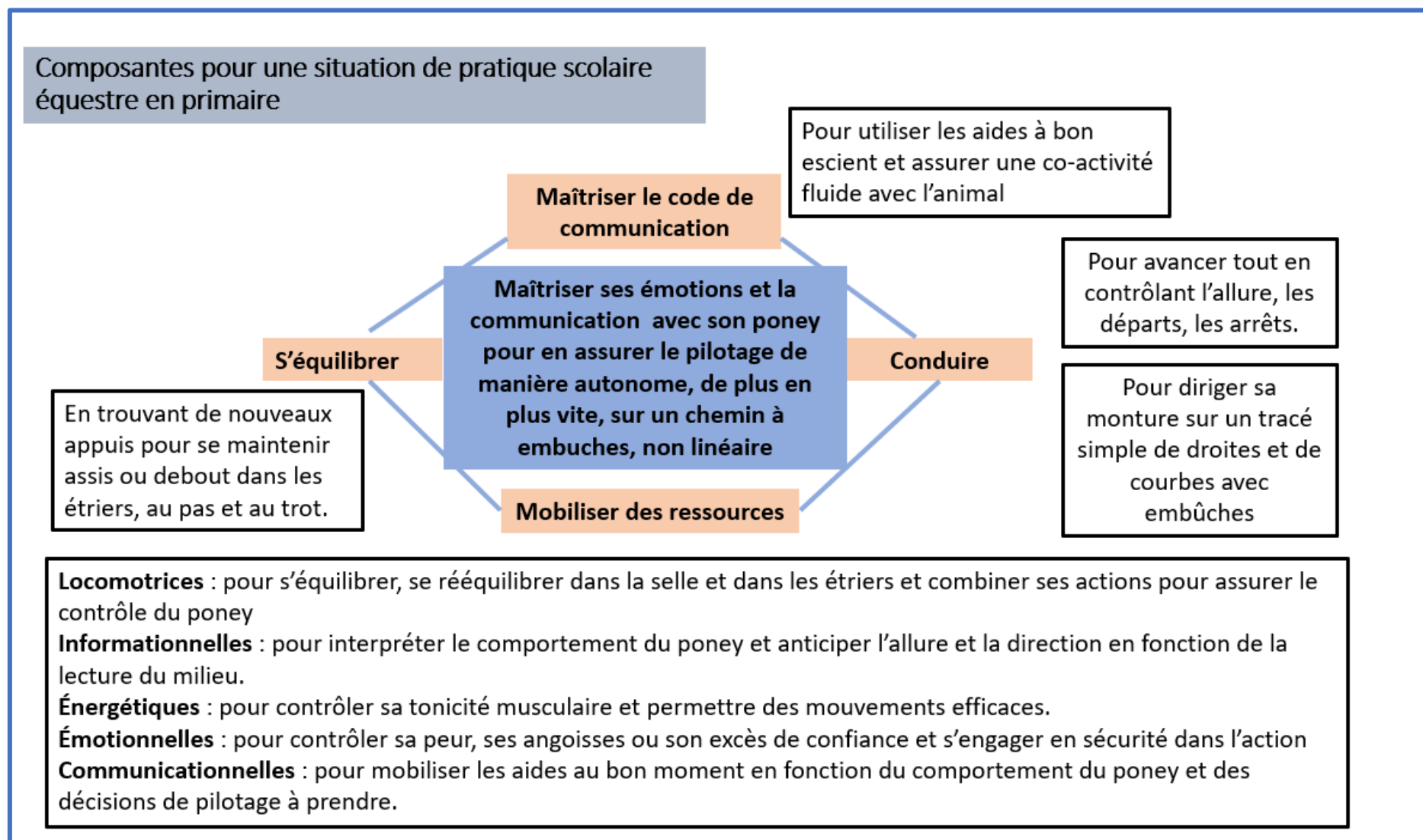
La réorganisation de ces différents systèmes doit donner accès aux ressources nécessaires permettant au cavalier d'atteindre son but que nous proposons de formuler de la manière suivante :

IMPULSER ET MAINTENIR LA PROPULSION DU COUPLE PAR L'INTERMÉDIAIRE DES AIDES POUR OPÉRATIONNALISER SES DÉCISIONS DE PILOTAGE.

Dans le cadre d'une situation proposée à l'école primaire, nous mettons en relation quelques composantes de l'activité nécessaires à la réalisation de ce but de pilotage du poney par l'élève⁴.

⁴ Le plan de formation de la FFE ([PLAN FORMATION GALOPS 1a7.pdf \(ffe.com\)](https://www.ffe.com/plan-formation-galops-1a7.pdf)) est fondé sur trois fondamentaux : s'équilibrer, conduire (diriger et avancer) que nous reprenons comme composantes articulées au problème fondamental de pilotage que nous avons défini plus haut pour le cavalier débutant. La notion de pilotage nous apparaît ici plus adaptée à une activité complexe et stratégique que la notion de conduite.

Schématisation des composantes de l'activité pour une situation de pratique scolaire équestre en primaire



UNE TRANSPOSITION DIDACTIQUE EN 3 DOMAINES ET 3 DISCIPLINES DE RÉFÉRENCE

Pour amener les élèves à construire un ensemble de connaissances et de compétences spécifiques à la pratique scolaire équestre, le projet est structuré en trois grands domaines :

- Monter à poney
- Mener son poney en main
- Préparer et soigner son poney

À chaque séance, les élèves travailleront ces trois domaines en appui sur trois disciplines⁵ équestres, pour lesquelles nous proposons une transposition pour une pratique scolaire. Cette pratique intégrera également un atelier d'hippologie.

- **Le pony-game ou équifun⁶** : l'équifun est une discipline équestre à vocation ludique où le cavalier effectue un parcours de maniabilité. Le pony-games est un sport d'équipe de jeux à poneys où chacun évolue individuellement. Les deux disciplines développent l'aisance à cheval et les habiletés motrices. Transposées à l'équitation scolaire, ces disciplines permettent d'appréhender, sous forme de jeux et de défis, des parcours à embûches, en appui des fondamentaux du sport équestre, mais adaptés aux compétences visées pour les élèves.
- **La voltige** : la voltige en cercle met en scène un ou plusieurs voltigeurs qui évoluent sur un poney. Celui-ci est équipé d'un large tapis et d'un surfaix permettant d'effectuer une série de figures. Dans le cadre scolaire, cette discipline sera mobilisée pour renforcer l'équilibre et la confiance sur le poney tenu en longe par la monitrice.
- **L'équifeel** : le but de l'équifeel est de donner au cavalier davantage de compréhension du poney ou du cheval, de réflexion ou de ressenti dans ses interactions avec lui. La compréhension et la maîtrise du code de communication avec l'animal constitue un apprentissage important pour permettre aux élèves d'aborder plus sereinement la réorganisation motrice nécessaire au pilotage du poney.
- **Atelier d'hippologie** : l'hippologie est l'étude du cheval dans sa globalité. Elle comprend l'organisation et l'anatomie du cheval ainsi que son comportement et son entretien. À l'école, les élèves ont besoin de se construire un univers de référence leur permettant de mieux comprendre le contexte et les situations auxquelles ils sont confrontés dans un nouvel environnement. L'atelier hippologie sera organisé à chaque

⁵ Pour une connaissance plus approfondie des disciplines choisies, on pourra utilement se reporter aux définitions et caractéristiques consultables sur le site de la FFE : [Pratiquer - disciplines | Fédération Française d'Équitation - FFE](#)

⁶ Les situations pourront, selon les variables didactiques choisies, se référer soit à l'équifun, soit au pony-games

séance sur tout ce qui concerne les caractéristiques des équidés, les connaître, les respecter et les soigner correctement.

Tableau récapitulatif des domaines et des situations de pratique scolaire proposées

Domaines	Disciplines	Pratique scolaire	Compétences
Monter à poney	Pony-game	Parcours simple (courbes et lignes droites) sur le plat 2 équipes ensemble	Construire le code. S'équilibrer, avancer, diriger et maîtriser l'allure
	Voltige	Évoluer individuellement sur un poney longé au pas	S'équilibrer et réaliser quelques figures simples
Mener son poney en main	Equifeel	Parcours à obstacles simple (courbes et lignes droites) sur le plat	Construire le code Trouver son positionnement en sécurité pour diriger son poney
Préparer et soigner son poney	Atelier Hippologie	Avec le poney : panser, seller, desseller, nourrir Sans le poney : connaissance du poney, de son mode de vie	Identifier et comprendre les caractéristiques des poneys et du monde équestre pour mieux agir.

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

PRINCIPES GÉNÉRAUX

La cavalerie est composée de 13 poneys pour une moyenne de 23 élèves environ. L'enseignement est assuré conjointement par les enseignantes et les monitrices assisté des intervenant.es bénévoles. Afin d'assurer un temps de pratique optimal **sur** et à **côté** du poney, l'organisation a été pensée en trois ateliers mis en parallèle et quatre équipes d'élèves **préalablement constituées par l'enseignant.e de la classe**.

- En amont de la séquence, l'enseignant.e transmet au centre la liste des élèves répartis en 4 équipes. Cette liste pourra utilement préciser la personnalité (émotif ou pas) de certains élèves et leurs besoins, afin de mieux anticiper l'appariement cavalier/poney, en veillant toutefois à ne pas « catégoriser » définitivement un élève.
- Les monitrices préparent l'accueil des élèves et la mise en place des binômes poneys/cavaliers, ainsi que la rotation des ateliers.
- Les documents pédagogiques, supports d'apprentissages, notamment pour l'hippologie, seront conçus par les monitrices, en complément des supports didactiques conçus par les enseignants dans le cadre de la classe, en particulier les repères de progrès et d'évaluation.

UN DISPOSITIF EN TROIS ATELIERS ET QUATRE GROUPES D'ÉLÈVES

- L'atelier « Pony-games » ou « Equifun » sera central dans la séquence. Celui-ci nécessite un temps de pratique significatif et une régularité sur toute la séquence. Il sera donc proposé à chaque séance pendant 1h. Cet atelier concernera des équipes d'élèves en même temps, avec un surnombre cavaliers/poneys, afin de développer les habiletés **sur** et **à côté** du poney (monter, descendre, changer de monture, observer, s'entraider, s'affronter dans un jeu...). Lorsque le cavalier est à pied, il tient alors le rôle d'assistant (cf. descriptif de la séance plus bas).
- L'atelier « voltige » sera proposé en alternance avec l'atelier « équifeel », une séance sur deux. Ils seront pensés pour aider à résoudre les problèmes rencontrés par les élèves dans le pilotage de leur poney (équilibre, appuis, communication...). Ils concerneront une équipe à la fois pendant 30 mn.
- L'atelier « Hippologie » sera proposé à chaque séance, sur un thème précis à chaque fois. Il pourra se tenir dans le club-house ou dans les écuries selon les besoins. Il durera également 30 mn pour une équipe d'élèves.

On recherchera l'articulation entre ces trois ateliers qui n'ont pas vocation à se juxtaposer. L'équifeel et la voltige pourront répondre explicitement à des problèmes rencontrés au cours de la situation pony-game.

Rotation des ateliers

	Pony-game/Equifun	Voltige ou Equifeel	Hippologie
9h30-10h30	Équipes A et B ensemble	Équipe C 30 mn Équipe D 30 mn	Équipe D 30 mn Équipe C 30 mn
10h30-11h30	Équipes C et D ensemble	Équipe A 30 mn Équipe B 30 mn	Équipe B 30 mn Équipe A 30 mn

LA SÉQUENCE SUR SIX SÉANCES

D'ABORD QUELQUES REPÈRES POUR GARANTIR LA PROGRESSIVITÉ DES APPRENTISSAGES ET LA MISE EN PROJET D'ACTION DES ÉLÈVES

Phases de la séquence	Fonction dans le processus d'apprentissage	Rôle de l'enseignant
Poser le problème aux élèves 2 premières séances	Appropriation de la situation, compréhension du jeu, des consignes, des contraintes et critères de réussite.	Observer les élèves, leur donner des repères d'auto-évaluation, ce qu'il réussit ou pas
S'entraîner, tester ses solutions Séance 3	Réalisation d'un projet d'action, d'intentions pour réussir.	Amener les élèves à verbaliser leurs intentions, les formaliser, schématiser.
S'entraîner, tester ses solutions Séances 4	Mise en place de situations dérivées d'entraînement. Différenciation	Séances d'entraînement ciblé par groupes de besoins, amener les élèves à formuler des progrès.
Résoudre le problème, s'évaluer Séances 5 et 6	Retour sur la situation de pratique initiale, réinvestissement des situations d'entraînement.	Donner aux élèves les moyens de s'auto-évaluer, d'identifier leurs acquis, leurs progrès par rapport à la séance 1.

ORGANISATION DES SÉANCES

	Monter à poney		Mener son poney	Connaître, soigner son poney
	Pony-game/Equifun	Voltige	Equifeel	Hippologie
Séance 1	Découverte de l'aménagement (parcours) à pied et à poney. Identification des règles du jeu, premières tentatives. Les contraintes de la situation amènent les élèves à agir pour avancer, s'arrêter, s'équilibrer et tourner (voir détails de la situation et des séances à la suite de ce tableau)	Chaque élève monte sur le poney de voltige. Parallèlement, un atelier de gymnastique est proposé.		Penser, seller et desseller son poney (en lien avec le pony-game : le premier groupe selle, le second desselle) Connaître les lieux : jeu de piste avec un intervenant bénévole.
Propositions pour la classe : faire verbaliser sur les actions réussies. Éventuellement, coller dans un cahier d'EPS l'image de ce que l'on sait faire. Avant la séance 2 : verbaliser un projet d'action				
Séance 2	Les poneys seront déjà sellés. Les élèves évoluent sur l'aménagement en fonction de leurs réussites ou échecs de la séance précédente. Identification des problèmes de pilotage à résoudre : avancer, s'arrêter, tourner, accélérer...		Dans le grand manège, chaque élève apprend à guider son poney en main, à développer des stratégies de communication avec lui.	Un atelier pansage, manipulation et connaissance du matériel. Les élèves qui n'ont pas sellé à la séance précédente peuvent le faire à cet atelier.
Propositions pour la classe : revenir sur les problèmes rencontrés, se servir d'outils permettant des feed-back (photos, vidéos). Faire verbaliser sur les conditions de réussite Avant la séance 3 : verbaliser des solutions				
Séance 3	Situations dérivées : mise en œuvre des projets d'action, plusieurs tentatives possibles. Identification de ce qui fonctionne et de ce qui ne fonctionne pas pour avancer, s'arrêter, tourner, diriger correctement son poney.	Découvrir et réaliser des figures + atelier de gym		Atelier spécifique panser, seller, mettre le filet.
Propositions pour la classe : Retour sur les stratégies identifiées : comment tourner ? comment s'arrêter ? Comment avancer ?... Avant la séance 4 : À quoi faut-il s'entraîner pour mieux réussir ?				

Séance 4	Il s'agit d'une séance d'entraînement. Les élèves n'évoluent plus sur l'aménagement, des exercices leur sont proposés en fonction de leurs difficultés : trouver des appuis, s'équilibrer sur le poney, agir avec les mains, les jambes...		Communiquer avec son poney, le guider en main, savoir se positionner. Faire le lien avec les problèmes rencontrés au pony-games.	Reconnaître les poneys du club grâce à leurs robes.
Séance 5	Retour sur la situation initiale : réinvestissement des situations d'entraînement, identification des progrès, évaluation.	Enchaîner des figures + atelier de gym		L'alimentation des poneys
Propositions pour la classe : Les élèves auront eu 2 séances en dehors de l'aménagement. Il est donc important de le remobiliser par des images, photos, dessins, schématisation... Avant la séance 6 : faire du lien entre l'entraînement réalisé et les actions à faire pour réussir le parcours (et gagner le pony-game !)				
Séance 6	Situation de match entre les équipes - Plusieurs manches avec changement de monture et de côté du manège - Comptage des points		Communiquer avec son poney, le guider en main, savoir se positionner. Se représenter clairement les espaces personnels (poney/cavalier)	Évaluation « quizz » sur les poneys.

Il est important que la situation de pratique scolaire choisie ne change pas tout au long du module, sauf pour les situations dérivées (séances 4 et 5). La stabilité de la situation doit permettre aux élèves de se construire des repères qu'ils pourront mobiliser d'une séance sur l'autre, afin de s'auto-évaluer : ce que j'arrive à réaliser, ce que je ne réussis pas, d'élaborer des projets d'action, d'identifier explicitement leurs progrès. L'aménagement choisi doit avoir du sens au regard de la discipline (pony-games), au regard du but à atteindre pour les élèves (projet d'apprentissage) ainsi qu'au regard des objectifs visés par les enseignants (projet d'enseignement). Elle doit se situer dans la zone proche de développement des élèves : suffisamment accessible pour que chacun puisse s'engager dans la tâche et suffisamment résistante pour qu'ils aient à rechercher des solutions aux problèmes qui se poseront à eux.

DESSCRIPTIF DE LA SITUATION « PONY-GAME »/ »EQUIFUN «

La situation consiste en un dispositif⁷ sous forme de parcours. Des binômes cavalier/assistant partent les uns après les autres à bonne distance de sécurité entre deux poneys. Lorsque le cavalier a réalisé l'ensemble du parcours, il échange avec son assistant qui devient alors cavalier. Il est important que le parcours soit réalisé plusieurs fois de suite par chaque élève, à toutes les séances, afin de lui laisser le temps de plusieurs tentatives et de confirmer ses réussites.

FINALISATION :

Le module est finalisé par un match de pony-games à la dernière séance : cette finalisation est partagée avec les élèves, dès la séance 1, quel que soit leur niveau de classe, dans un but d'adhésion à la situation.

SENS DU PROGRÈS :

- Passer les embûches de plus en plus aisément avec de moins en moins d'aides
- Réaliser l'ensemble du circuit de plus en plus vite et avec des poneys différents.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

À poney :

- Développer son équilibre en selle et mobiliser de nouveaux appuis
- Maintenir une impulsion et maîtriser son allure et sa direction

À pied :

- Se positionner efficacement pour agir autour de son poney en toute sécurité
- Se positionner efficacement pour intervenir à bon escient dans l'assistance à son binôme cavalier

CONTRAINTES DE LA SITUATION :

Pour que le dispositif soit suffisamment résistant les contraintes (embûches choisies) doivent obliger les élèves à agir et trouver des solutions pour piloter leur poney seul ou avec une aide : s'équilibrer, avancer, tourner, s'arrêter, accélérer. L'espace peut être séparé en deux parties distinctes avec deux degrés de difficulté. Les élèves « assistants » peuvent mener le poney de leur camarade (lien avec l'équifeel) en cas de blocage du cavalier, sur une courte intervention.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Ils doivent être clairs et explicites pour tous les élèves.

- Pour chaque embûche, la passer avec succès au moins deux fois.
- Réaliser l'ensemble du parcours avec deux poneys différents

⁷ Pour concevoir le dispositif en fonction des objectifs que l'on se fixe, on trouvera des exemples dans les fiches « Poney école » (FFE) [Poney école - Documents \(ffe.com\)](https://www.ffe.com/fr/ressources/100-fiches-poney-ecole) ainsi que le document *Équitation à l'école, essai de réponse* (2008). L'important étant de ne pas modifier la situation de référence choisie. Elle doit être la même du début à la fin du module.

DESCRIPTIF DU DISPOSITIF

Des traces écrites sont à prévoir pour consigner les échecs et les réussites aux différentes embûches afin de partager avec les élèves les différentes évaluations à plusieurs étapes du processus (diagnostique, formative, sommative)

Attendre son tour et démarrer derrière la barre matérialisant la ligne de départ.

On part lorsque le binôme précédent est à la seconde embûche



Passer entre les portes sans faire tomber les balles

De la maternelle au C3 : portes de plus en plus serrées, de plus en plus vite.

Déplacer la tasse d'un piquet sur l'autre.





Lâcher au moins une rêne pour transporter la tasse.

Se passer progressivement de son assistant

S'arrêter 3 secondes dans la maison

Les 4 pieds du poney doivent rester à l'intérieur.

De la maternelle au C3 : varier le timing, la taille de la maison, introduire des plots avec des balles.



Slalomer entre les piquets

De la maternelle au C3 : des courbes de plus en plus serrées, varier l'allure.

Accélérer et maintenir l'allure jusqu'à la fin de l'autoroute.

Maintenir son poney à l'arrêt au parking pour changer de monture ou de cavalier.



DÉROULÉ SYNTHÉTIQUE DES SÉANCES

SÉANCE 1	
Pony-game/équifun : situation de référence Les élèves s'approprient le parcours en le réalisant plusieurs fois. Ils sont alternativement cavalier et assistant. Ils ne changent pas de monture, ne chaussent pas les étriers (surtout en maternelle et CP) Ils repèrent leurs réussites et leurs échecs, les verbalisent : partage de l'évaluation diagnostique avec son enseignante. L'assistant guide le poney en main si besoin, donne des indications au cavalier, replace le matériel s'il tombe.	Une monitrice + une enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Donne les consignes techniques et les consignes de sécurité. Indique les règles du jeu. Décide les appariements poneys/élèves et l'ordre des poneys dans le parcours. Rassure, encourage et intervient en cas de mise en danger des binômes. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Relaye, reformule les consignes, notamment aux plus fragiles. Fait verbaliser sur la situation, les actions à réaliser, les réussites, les échecs Note les réussites des élèves (évaluation diagnostique), note les difficultés rencontrées. (Prévoir la liste des élèves et de quoi écrire)
Voltige Les élèves montent à tour de rôle sur le poney de voltige. Ils réalisent quelques figures simples et recherchent leur équilibre. Ils se mettent en confiance, notamment ceux qui se montrent émotifs en pony-game. Les élèves qui ne sont pas sur le poney réalisent un parcours d'équilibre au sol (échasses, supports instables, poutres...)	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Longe le poney de voltige Donne les consignes d'équilibre et de réalisation de figures. Fait du lien avec la situation de pony-game <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste matériellement la monitrice Encadre l'activité annexe (parcours d'équilibre)
Hippologie : pansage et connaissance des lieux Pour cette première séance, le premier groupe d'élèves qui monte à poney les panse et les selle avec l'aide de la monitrice. Le second groupe desselle et s'occupe du poney après l'activité. <u>Jeu de piste :</u> les élèves disposent de photos représentant des endroits du centre équestre. Il s'agira de les rechercher, de les reconnaître et de les nommer (photos à mettre en annexe)	Un à deux intervenants bénévoles Ils guident les élèves dans leur recherche (jeu de piste) Les aident à reconnaître les lieux Mobilisent le vocabulaire adapté dans leurs échanges avec les élèves Les amènent à s'exprimer sur la situation.

SÉANCE 2	
Pony-game/Equifun : situation de référence Le dispositif (parcours) est strictement identique à la séance 1. Les élèves renouvellent leurs tentatives, confirment ce qu'ils ont réussi à faire à la précédente séance, le cas échéant avec un nouveau poney. Ils repèrent et verbalisent ce qui leur pose le plus de difficulté. Le cavalier échange avec l'assistant pour anticiper les aides. Le but pour l'assistant étant de ne pas intervenir là où le cavalier peut être autonome. Les élèves seront amenés à verbaliser de ce qu'il faut apprendre pour réussir les parties du parcours leur posant des difficultés.	Une monitrice + une enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Décide de l'appariement des poneys/élèves, avec changement éventuel de monture. Rappelle les consignes du jeu et de sécurité. Redonne les consignes techniques pour maîtriser et piloter son poney. Rassure, encourage et intervient en cas de mise en danger des binômes. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Rappelle, reformule et relaye les consignes. Partage des éléments de l'évaluation diagnostique. Effectue un lien explicite avec la séance précédente et les tâches réalisées en classe. Fait verbaliser les réussites, les échecs et ce qu'il faut apprendre pour progresser.
Equifeel Les élèves mènent en main leur poney en mobilisant le code pour le piloter sur un tracé aménagé 2 poneys évoluent simultanément sur le circuit Les élèves qui ne pilotent pas de poney sont « juges » aux différentes étapes du circuit. Ils ont pour rôle de valider le passage (rôle social). On peut prévoir une fiche spécifique à remplir (cf. annexes à venir).	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Donne les consignes relatives au tracé et aux obstacles sur le chemin Explicite le code à mobiliser. Guide l'action de l'élève dès que nécessaire. <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste matériellement la monitrice Relaye les consignes.
Hippologie : panser le poney Les élèves pansent un poney, apprennent à reconnaître et utiliser les différentes brosses et quelques parties du poney.	Un à deux intervenants bénévoles Ils mènent la situation de pansage d'un poney Ils aident les élèves à reconnaître le matériel utilisé, les parties de l'animal Mobilisent le vocabulaire adapté dans leurs échanges avec les élèves Les amènent à s'exprimer sur la situation.
SÉANCE 3	
Pony-game : situation dérivée Les élèves s'entraînent en fonction des difficultés rencontrées dans la situation de référence.	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Met en place et pilote les situations spécifiques au problème à résoudre

Des situations spécifiques sont proposées pour se perfectionner sur les différentes actions : tourner, s'arrêter, accélérer, s'équilibrer, perdre/retrouver ses appuis....	Fait du lien avec les difficultés rencontrées sur le parcours S'assure de la sécurité des élèves. Fait identifier les solutions, les actions motrices pertinentes. Fait du lien avec l'équifeel et la voltige <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste la monitrice dans l'organisation matérielle en cours de séance Aide aux interactions avec les élèves. Relaye les consignes, rassure et encourage.
Voltige Les élèves montent à tour de rôle sur le poney de voltige. Ils recherchent leur équilibre, remobilisent des figures apprises, en tentent de nouvelles Les élèves qui ne sont pas sur le poney réalisent un parcours d'équilibre au sol (échasses, supports instables, poutres...)	Une monitrice + l'enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Longe le poney de voltige Donne les consignes d'équilibre et de réalisation de figures. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Veille à l'engagement de tous les élèves. Consigne des traces (photos, vidéos) pour réaliser un référentiel de figures et anticiper sur un projet d'action.
Hippologie : panser et seller le poney Les élèves mobilisent ce qu'ils ont appris à la séance précédente pour panser le poney. Ils installent la selle et le filet (selon les niveaux)	Un à deux intervenants bénévoles Ils mènent la situation : panser, seller, mettre le filet. Ils aident les élèves à reconnaître le matériel utilisé, les parties de l'animal Mobilisent le vocabulaire adapté dans leurs échanges avec les élèves Les amènent à s'exprimer sur la situation.
SÉANCE 4	
Pony-game/Equifun : situation dérivée Idem séance 3 avec renforcement des acquis. Les élèves s'entraînent en fonction des difficultés rencontrées dans la situation de référence. Des situations spécifiques sont proposées pour se perfectionner sur les différentes actions : tourner, s'arrêter, accélérer, s'équilibrer, perdre/retrouver ses appuis.... Répétition, stabilisation des actions motrices adaptées aux difficultés rencontrées.	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Met en place et pilote les situations spécifiques au problème à résoudre Fait du lien avec les difficultés rencontrées sur le parcours S'assure de la sécurité des élèves. Fait identifier les solutions, les actions motrices pertinentes. Fait du lien avec l'équifeel et la voltige <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste la monitrice dans l'organisation matérielle en cours de séance Aide aux interactions avec les élèves. Relaye les consignes, rassure et encourage.

Equifeel Les élèves rappellent eux-mêmes le code à utiliser pour mener le poney. 2 poneys évoluent simultanément sur le circuit Les élèves qui ne pilotent pas de poney sont « juges » aux différentes étapes du circuit. Ils ont pour rôle de valider le passage (rôle social). On peut prévoir une fiche spécifique à remplir (cf. annexes à venir).	Une monitrice + l'enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Donne les consignes relatives au tracé et aux obstacles sur le chemin Rappelle le code à mobiliser pour communiquer avec son poney. Guide l'action de l'élève dès que nécessaire. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Veille à l'engagement de tous les élèves. Consigne des traces (photos, vidéos) pour anticiper sur un projet d'action.
Hippologie : les robes Les élèves parcourent les écuries à la recherche de chevaux en fonction de la robe demandée par l'intervenant : Bai, alezan, gris, noir, pie.	Un à deux intervenants bénévoles Ils mènent la situation : retrouver les poneys demandés Ils aident les élèves à reconnaître les robes Mobilisent le vocabulaire adapté dans leurs échanges avec les élèves Les amènent à s'exprimer sur la situation.
SÉANCE 5	
Pony-game/Equifun : situation de référence Le dispositif est identique aux séances 1 et 2. La consigne est centrée sur les situations d'entraînement des séances 3 et 4 et les principes d'action retenus pour réussir le parcours. Les élèves sont invités à réaliser au moins deux fois le parcours avec le moins de pénalités possibles. Un repère de temps (musique ou chronomètre) peut être introduit pour inciter à accélérer la cadence dans la perspective du match de la séance 6.	Une monitrice + une enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Fait du lien avec les entraînements des séances 3 et 4 : ce que l'on a appris pour réussir Rappel les règles du jeu, les consignes de sécurité. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Reformule, précise les consignes. Fait verbaliser les projets d'action, les progrès. Note les progrès (évaluation formative). Ce que les élèves réussissent qu'ils ne réussissaient pas en séance 1 et 2.
Voltige Les élèves montent à tour de rôle sur le poney de voltige. Ils peuvent annoncer les figures qu'ils souhaitent réaliser (cf. projet d'action), en apprendre de nouvelles. Les élèves qui ne sont pas sur le poney réalisent un parcours d'équilibre au sol (échasses, supports instables, poutres...)	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Longe le poney de voltige Aide les élèves à formuler leur projet d'action (quelle figure ?) <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste matériellement la monitrice Encadre l'activité annexe (parcours d'équilibre)

Hippologie : l'alimentation Tri d'aliments pour les chevaux : la situation est construite avec des aliments réels (foin, grain etc..) et des aliments intrus. (Cf. fiche et photos à venir dans les annexes)	Un à deux intervenants bénévoles Ils mènent la situation : retrouver les aliments adéquats, se justifier Mobilisent le vocabulaire adapté dans leurs échanges avec les élèves Les amènent à s'exprimer sur la situation.
SÉANCE 6	
Pony-game/Equifun : situation de référence, finalisation. Match de pony-games en plusieurs manches. Les équipes se rencontrent en relais (équipe A contre équipe B) Le manège est séparé en deux, le parcours est identique des deux côtés et reprend strictement les éléments de la situation de référence. Le but du jeu : effectuer le parcours plus rapidement que l'équipe adverse. Les équipes échangent leur poney et le côté du manège à chaque manche. <u>Pénalités de temps :</u> Lorsqu'une embûche est ratée le cavalier repasse avec l'aide de l'assistant si besoin. Si le matériel tombe, le cavalier stoppe son poney le temps que l'assistant remette en place le dispositif.	Une monitrice + une enseignante <u>Rôle de la monitrice :</u> Met en place la situation de match et explique les règles du jeu. Verbalise les règles de sécurité. Veille au bon déroulement des manches. Attribue les poneys, l'ordre de passage. <u>Rôle de l'enseignante :</u> Encourage et veille à l'engagement des élèves. Note les points des équipes. Évalue la performance individuelle des élèves (évaluation sommative)
Equifeel Les élèves rappellent eux-mêmes le code pour mener le poney et verbalisent leur projet d'action : choix du chemin, code à mobiliser. 2 poneys évoluent simultanément sur le circuit Les élèves qui ne pilotent pas de poney sont « juges » aux différentes étapes du circuit. Ils ont pour rôle de valider le passage (rôle social). On peut prévoir une fiche spécifique à remplir (cf. annexes à venir).	Une monitrice + un intervenant bénévole <u>Rôle de la monitrice :</u> Rappelle les consignes relatives au tracé et aux obstacles sur le chemin Rappelle le code à mobiliser pour communiquer avec son poney. Guide l'action de l'élève dès que nécessaire. <u>Rôle de l'intervenant :</u> Assiste matériellement la monitrice Relaye les consignes.
Hippologie : quizz 30 questions sont posées aux élèves, en appui de ce qui a été appris au cours du module. (Situation et questions en annexe à venir).	Un à deux intervenants bénévoles Mène le quizz, aide à la formulation et la justification des réponses

QUELQUES RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ASTOLFI J.-P. (1997), *L'erreur, un outil pour enseigner*. Paris : ESF

ASTOLFI J.-P. (2008), *La saveur des savoirs*. Paris : ESF

BRUNER J. (1983), *Savoir dire, savoir faire*. PUF.

DEVELAY M. (1996), *Donner du sens à l'école*, Paris, ESF

FABRE M. (1999), *Situations problèmes et savoir scolaire*. Paris : PUF

FORCE JL. (2001), *Enseigner l'équitation. Manuel à l'usage des enseignants et de leurs cavaliers*, École nationale d'équitation, Lavauzelle.

Ministère de l'Éducation Nationale, Ministère de la Santé et des Sports, Fédération Française d'Équitation, Union Sportive de l'Enseignement du premier degré. (2008), *Équitation à l'école*, essai de réponses, revue EPS.

PERRENOUD P. (1993) « Sens du travail et travail du sens à l'école », *Cahiers pédagogiques*, mai-juin

Textes réglementaires

- *Circulaire n°92-196 du 3 juillet 1992* : Participation d'Intervenants Extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et publiques.

- *Arrêté du 18 février 2015 (Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015)* : Programme d'enseignement de l'école maternelle.

- *Arrêté du 9 novembre 2015 (Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015)* : Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4)

- *Décret n°2015-372 du 31 mars 2015* Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- **Code de l'Éducation**

Art. L312-3 relatif à l'enseignement de l'Éducation Physique et Sportive dispensée dans les écoles maternelles et primaires.

- **Code du sport**

Art. L212-1 relatif aux qualifications réglementaires pour l'enseignement des Activités Physiques et Sportives.

Art. L212-2 relatif aux conditions d'encadrement des activités s'exerçant dans un environnement spécifique.

Art. L212-3 relatif aux activités classées « à environnement spécifique ».

- *Décret n°2017-766 du 4 mai 2017* : Agrément des intervenants extérieurs apportant leur concours aux Activités Physiques et Sportives dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.
- *Circulaire n°2017-116 du 6 octobre 2017* : Encadrement des Activités Physiques et Sportives dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.
- *Circulaire n°99-136 du 21 septembre 1999* : Organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.

Ressources en ligne

[Pratiquer - disciplines | Fédération Française d'Équitation - FFE](#)
[PLAN FORMATION GALOPS 1a7.pdf \(ffe.com\)](#)
[Poney école - Documents \(ffe.com\)](#)

ANNEXES (EN COURS D'ÉLABORATION)

PHOTOS ET VIDÉOS DE COMPORTEMENTS D'ÉLÈVES DANS LES 3 DISCIPLINES + ANALYSE +
PROPOSITIONS DE SITUATIONS DE REMÉDIATION

FICHE D'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE/SOMMATIVE

FICHES DES SITUATIONS EN HIPPOLOGIE (JEU DE PISTE, QUIZZ...) ET PHOTOS DU MATÉRIEL.

DESCRIPTIF DE LA SITUATION EQUIFEEL (PHOTOS, FICHE POUR LES JUGES...)