

LES 10 THÈMES

Selon l'âge, le nombre et le niveau des enfants, selon la durée des séances à poney, les thèmes peuvent être conduits sur une ou plusieurs séances. Pour les premières séances, les enfants sont en binômes, un à poney, l'autre à pied avec échange régulier des rôles.

	À L'ÉCOLE		AU PONEY-CLUB			
	THÈME		À PONEY	AUTOUR DES PONEYS	PAGE	
		SE FAMILIARISER AVEC LE PONEY-CLUB ET LES PONEYS.				
1	DÉCOUVERTE	 Le vocabulaire des espaces du poney-club. Les règles de sécurité. 	 ÊTRE EN CONFIANCE AVEC LES PONEYS. Se déplacer autour du poney en sécurité. Mener le poney en main. Découvrir son équilibre en selle. 	 DÉCOUVRIR LE PONEY-CLUB. Se repérer au poney-club. Connaître le nom et l'usage des différents espaces. Se déplacer dans chaque espace en appliquant les règles de sécurité. 	4	
2	MENER LE PONEY	 Le vocabulaire du pansage. L'anatomie du poney. S'entraîner à tenir les rênes. 	SE DÉPLACER AU PAS ET S'ARRÊTER. • Se mettre en selle. • Savoir lâcher et reprendre ses rênes. • Avancer au pas et s'arrêter.	 PRENDRE SOIN DE SON PONEY. Aborder un poney. Effectuer un pansage simple. Repérer les principales parties du corps du poney. 	6	
3	CIRCULER AU PAS	 Le vocabulaire de l'équipement du poney. Les principales figures de manège. 	 CONDUIRE SON PONEY SUR UN TRACÉ SIMPLE. Maintenir le pas. Tenir ses rênes à la bonne longueur. Améliorer son équilibre au pas. 	ÉQUIPER SON PONEY. • Connaître l'équipement du poney.	8	
4	DIRIGER AU PAS	 L'alimentation du poney. Son régime alimentaire. L'équifun dans la cour. 	CONTRÔLER LA VITESSE ET LA DIRECTION AU PAS. • Diriger son poney au pas sur des courbes larges et serrées. • S'arrêter et repartir. • Confirmer son équilibre au pas.	 CONNAÎTRE L'ALIMENTATION DU PONEY. Identifier les aliments du poney. Découvrir le régime alimentaire du poney. 	10	
5	DÉCOUVIRIR LE TROT	Le comportement du poney.Les allures du poney.	DÉCOUVRIR L'ALLURE DU TROT.Partir au trot.Découvrir son équilibre au trot.	 OBSERVER LES PONEYS. Reconnaître les attitudes significatives du poney. Reconnaître les 3 allures des poneys. 	12	
6	CIRCULER AU TROT	Les métiers du cheval.Le mouvement du trot.Mimer le trot assis sur une chaise.	 EFFECTUER DES DÉPLACEMENTS AU TROT. Partir au trot Maintenir le trot. Améliorer son équilibre au trot. 	DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DU CHEVAL. • Présenter les différents métiers du poney-club. • Rencontrer les acteurs présents.	14	
7	DIRIGER AU TROT	 La famille du poney. Les différents types d'équidés. 	CONDUIRE SON PONEY AU TROT SUR UN TRACÉ SIMPLE. • Alterner pas et trot. • Changer de direction au trot.	DÉCOUVRIR LA FAMILLE DU PONEY. • Reconnaître différents types d'équidés. • Connaître les noms des différents membres de la famille du poney.	16	
8	VARIER PAS ET TROT	 La nomenclature des robes des poneys. Les noms des différentes marques blanches. Mimer les allures du poney. 	 CHOISIR SON ALLURE ET SON TRACÉ. Diriger son poney sur des courbes larges et serrées au pas et au trot. Effectuer des transitions d'allure. Confirmer son équilibre au trot. 	 CONNAÎTRE LES ROBES DES PONEYS. Reconnaître les principales robes des poneys. Repérer les marques blanches sur les membres et la tête. 	18	
9	DÉCOUVIRIR LE GALOP	 Nature, animaux et développement durable. Comportement responsable. Calcul distance / vitesse. 	DÉCOUVRIR LE GALOP. • Alterner les allures. • Effectuer quelques foulées de galop.	 ÊTRE UN CAVALIER RESPONSABLE. Comprendre la notion de développement durable. L'appliquer dans le cadre du poney- club. 	20	
	MOBILISER SES ACQUIS DANS UNE ACTIVITÉ COLLECTIVE.			UNE ACTIVITÉ COLLECTIVE.		
10	GRAND JEU	 Le cheval dans l'histoire. Décrire les activités préférées au poney-club. 	ACTIVITÉ COLLECTIVE • Faire le bilan des acquis. • Utiliser les connaissances.	Questions pour les Quizz. RECEVOIR SON DIPLÔME.	22	

LE MOT DU PRÉSIDENT



Sympathique, le poney est un formidable maître d'école pour l'enfant. Au poney-club, l'enfant est naturellement dans une attitude d'observation. Il découvre la nature, le cycle biologique des poneys, les métiers du club et il acquiert de nombreuses connaissances. Le contact avec ce nouvel univers facilite sa compréhension des règles collectives et sa socialisation.

Il aime caresser le poney, le regarder, le monter, le soigner. Sa curiosité est en éveil et le rend très réceptif aux apprentissages du poney-club. En montant à poney, il améliore son équilibre et sa souplesse, il apprend à mieux coordonner ses mouvements et développe ses aptitudes physiques.

Bon succès à votre projet d'équitation scolaire.

Serge Lecomte,

Président de la Fédération Française d'Équitation

VOTRE GUIDE PONEY ÉCOLE

Le *Guide Poney École* propose 10 thèmes d'exercices pour des enfants venus au poney-club avec leur classe. La page À PONEY définit des objectifs, une mise en œuvre de séance, des jeux de mise en situation et des variantes qui permettent au moniteur d'équitation et au professeur des écoles d'adapter les contenus à l'âge des enfants, à leur niveau de pratique et aux moyens à disposition.

La page **AUTOUR DES PONEYS** ouvre sur le monde des poneys avec les principaux thèmes de connaissance du poney dans son environnement et son histoire.

« Le mot du moniteur » et les « Prolongements » proposent des exercices à faire au poney-club ou en classe pour aider les enfants à entrer dans l'univers des poneys et pour développer à l'école l'expérience vécue au contact des poneys.

VOS RESSOURCES INTERNET

• Retrouvez l'ensemble des documents sur **poneyecole.ffe.com** et sur **ffe.com**.

1 DÉCOUVERTE

SE FAMILIARISER AVEC LE PONEY-CLUB ET LES PONEYS

Les enfants viennent au poney-club pour la première fois. Certains n'ont encore jamais vu ni touché un poney. L'objectif de la séance est essentiellement de familiariser les enfants avec le site du poney-club et de les mettre en confiance avec l'animal.

PREMIER TEMPS DÉCOUVRIR LE PONEY-CLUB

OBJECTIFS

- Se repérer au poney-club.
- Connaître le nom et l'usage des différents espaces.
- Se déplacer dans chaque espace en appliquant les règles de sécurité.

DÉROULEMENT

PROLONGEMENTS

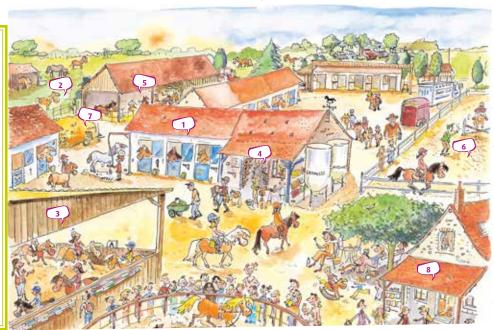
Le moniteur emmène les enfants et le professeur visiter le poney-club. Il nomme chaque lieu. Il explique à quoi il sert et les règles de sécurité à respecter.

Il termine par la présentation des poneys. Un poney à l'attache permet d'expliquer aux enfants comment aborder le poney, le caresser et se comporter avec lui en sécurité.

- Jeu de repérage sur le site du poney-club.
- Aborder des notions d'orientation comme les points cardinaux.

La tenue du cavalier

Le port du casque est obligatoire pour monter à poney. La tenue conseillée est un pantalon souple à jambes longues avec un polo, un T-shirt, un pull ou un blouson. Éviter les vêtements trop amples et trop serrés. Pour les chaussures. conseiller les bottes ou les boots. Éviter les chaussures basses à lacets.



1 Boxes

2 Pré

3 Manège

4 Sellerie

5 Stabulation

6 Carrière

7 Fumière

8 Accueil

En savoir plus

- Parmi les lieux de vie des poneys, on distingue les hébergements extérieurs et les hébergements couverts.
- À l'extérieur, les poneys sont le plus souvent au pré ou dans des paddocks où ils sont en général en troupeau.
- À l'intérieur, ils peuvent être dans des boxes individuels ou dans des stabulations où ils sont à plusieurs.
- Le mot MANÈGE vient de l'italien « maneggio » d'un verbe qui signifie manier. A proprement parler, il désigne les exercices de maniabilité que l'on fait effectuer au cheval pour le dresser. Par extension, il s'est appliqué au lieu où on l'exercait le plus souvent.
 - Le caractère répétitif de l'opération explique l'emploi par image pour les manèges de chevaux de bois. Le mot est de la même famille que manager, au sens premier, celui qui fait tourner les chevaux pour les dresser...
- La PISTE est le tracé qui fait le tour du manège ou de la carrière.

DEUXIÈME TEMPS ÊTRE EN CONFIANCE AVEC LES PONEYS

Se déplacer autour du poney en sécurité. **OBJECTIFS**

- Mener le ponev en main.
- Découvrir son équilibre en selle.

MISE EN ŒUVRE

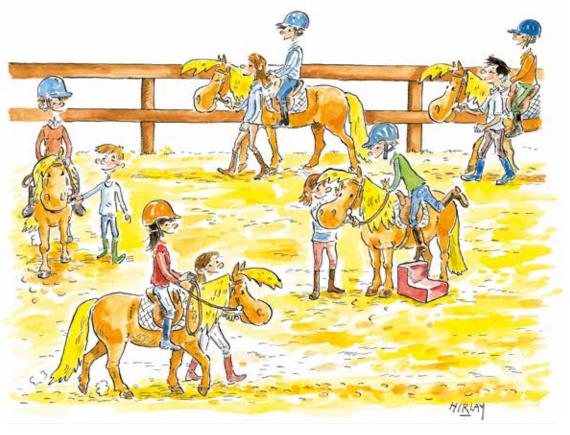
Jeux de mise en situation

JACQUES A DIT

Les cavaliers sont en reprise en cercle. L'enseignant donne des consignes. Seules celles précédées de la formule « Jacques a dit » doivent être suivies. Les cavaliers qui se trompent ont un gage.

LA CASQUETTE

Tous les enfants sont 2 par 2, 1 à poney les yeux fermés et 1 à pied. L'équipier à pied guide celui qui est à poney afin qu'il atteigne le moniteur et touche la casquette qu'il porte sur la tête.



- Dans la carrière ou le manège, les enfants sont répartis en binômes, l'un à pied, l'autre à poney.
- Selon leur âge et leur niveau, le moniteur leur explique comment se mettre en selle et comment
- Il explique à l'enfant à pied comment mener le poney en main sur la piste, le faire avancer et l'arrêter.
- Il fait effectuer des mouvements à l'enfant en selle : toucher la croupe, les oreilles, lever un genou, etc.
- À mi-séance, les enfants inversent les rôles et ceux qui étaient à pied montent à poney pour faire les mêmes exercices.

VARIANTES

Se mettre en selle avec l'aide du moniteur, d'un autre élève ou d'un montoir. Afin de développer leur équilibre en selle : solliciter les enfants afin qu'ils proposent des situations à mimer, saisir / reposer un objet etc...

Le mot du moniteur

À PONEY

Les rênes sont passées sur l'encolure pour que le cavalier à poney puisse les tenir. L'enfant qui tient le poney à pied se place du côté gauche du poney pour le mener en main. Il tient la rêne gauche avec sa main droite près de la bouche du poney pour le contrôler.

- L'encadré Sécurité de la page 3 du Cahier de Cavalier est l'occasion de faire identifier par les enfants ce qu'il faut faire et ne pas faire au poney-club et les raisons pour lesquelles il faut appliquer chaque règle de sécurité.
- Faire faire le plan du poney-club.



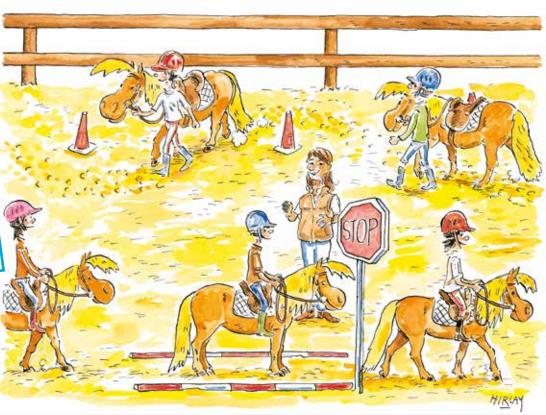
2 MENER LE PONEY

À PONEY SE DÉPLACER AU PAS ET S'ARRÊTER

- OBJECTIFS
- Se mettre en selle.Savoir lâcher et reprendre ses rênes.
- Avancer au pas et s'arrêter.

MISE EN ŒUVRE





- Dans la carrière ou le manège, les cavaliers mènent leur poney en main sur un tracé simple.
- Puis ils se mettent en selle avec l'aide du moniteur ou d'un montoir.
- Ils avancent au pas sur la piste et réalisent des arrêts au signal du moniteur.

VARIANTES

- Matérialiser un tracé sur une courbe large et l'effectuer à pied en tenant le poney en main, puis à poney.
- Faire des départs / arrêts en main.
- Matérialiser des zones d'arrêt plus ou moins rapprochées.

Jeux de mise en situation

1-2-3 **SOLEIL**

Les cavaliers sont en ligne à une extrémité du manège, l'enseignant à l'autre, face au mur, crie 1-2-3 soleil, les cavaliers avancent vers le moniteur pour aller toucher le mur le plus rapidement possible. Lorsque le moniteur se retourne, les cavaliers s'arrêtent et ne bougent plus. Si un cavalier bouge, il retourne au départ.

LE JEU DU BALLON

L'enfant à poney pose ses rênes pour attraper un ballon que lui lance ou donne le moniteur. Il relance le ballon, au moniteur, dans un cerceau... Puis, il reprend ses rênes.

LE CHEF D'ORCHESTRE

Les cavaliers sont sur un cercle. Un cavalier se place au centre, il ferme les yeux pendant que le moniteur désigne un chef d'orchestre parmi ceux qui sont sur le cercle. Le cavalier du centre doit deviner qui est le chef d'orchestre dont tous les autres cavaliers imitent les gestes.

AUTOUR DES PONEYS PRENDRE SOIN DE SON PONEY

OBJECTIFS

- · Aborder un poney en sécurité.
- Effectuer un pansage simple.
- Repérer les principales parties du corps du poney.

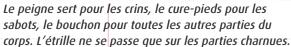
DÉROULEMENT

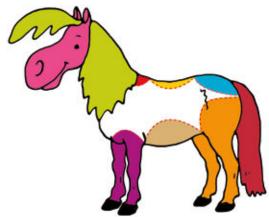
PROLONGEMENTS

Sur des poneys à l'attache, expliquer comment brosser un poney avec un bouchon. Montrer et nommer les principales parties du corps du poney : tête, toupet, crinière, dos, croupe, queue, ventre, jambes/membres antérieurs et postérieurs, sabots.

- Expliquer comment nettoyer un bouchon avec l'étrille.
- Associer chacun des 5 sens à la partie du corps du poney correspondante.







ventre







Le mot du moniteur

À PONEY

Le cavalier doit agir avec ses jambes pour avancer. Les rênes servent à diriger, à ralentir et à arrêter le poney.

nembres antérieurs 🌓

EN CLASSE

S'entraîner à la bonne tenue des rênes, avec une corde à sauter. Un enfant tient les poignées comme si ses mains étaient les anneaux du mors. L'autre enfant tient la corde comme si c'était des rênes. On peut faire un nœud à mihauteur pour figurer les crins du poney.



« C'est la petite souris qui veut s'enfuir. On l'attrape par la queue : le bout des rênes.



On descend une main jusqu'au corps : les crins



On lâche la queue de la souris : le flot des rênes.



Puis on attrape une patte dans chaque main. »

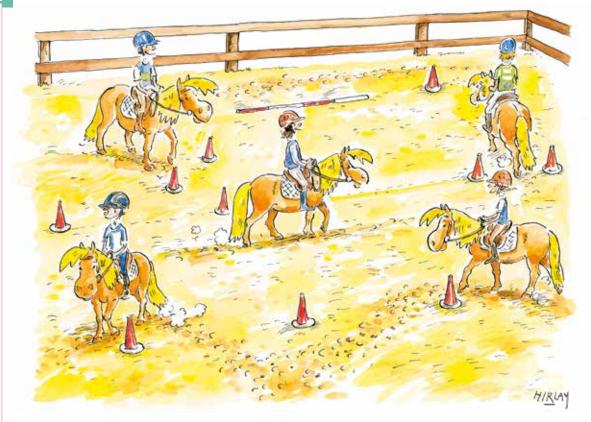
3 CIRCULER AU PAS

À PONEY CONDUIRE SON PONEY SUR UN TRACÉ SIMPLE

OBJECTIFS

- Maintenir le pas.
- Tenir ses rênes à la bonne longueur.
- · Améliorer son équilibre au pas.

MISE EN ŒUVRE



Dans la carrière ou le manège, les cavaliers, seuls à poney ou en binôme, effectuent ensemble des changements de direction : slaloms aux courbes larges, demi-tours et autres tracés matérialisés par des portes.

VARIANTES

- Parcours de passage de portes.
- · Resserrer les courbes des slaloms.
- · Inventer de nouveaux tracés.

Jeux de mise en situation

LA GUERRE DES ÉTOILES

Des cerceaux de 2 couleurs différentes représentant des planètes, sont répartis au sol. 2 équipes sont formées. Chaque membre d'une équipe doit détruire les planètes de l'autre en arrêtant son poney les 2 antérieurs dans les cerceaux adverses. Les cavaliers sont lancés 2 par 2, un de chaque équipe, vers les planètes. L'équipe gagnante est celle qui a supprimé toutes les planètes adverses.

LE BÉRET EN CERCLE

Les enfants sont en cercle au pas. Au milieu du cercle, il y a un béret à prendre ou à toucher sur un support, ballon sur un bidon par exemple. Chaque enfant a un numéro différent. Le moniteur appelle 2 numéros. L'enfant qui prend le premier le « béret » ou qui touche celui qui l'a pris a gagné.

Se joue aussi en équipe.

AUTOUR DES PONEYS ÉQUIPER SON PONEY

OBJECTIFS

DÉROULEMENT

PROLONGEMENTS

- Connaître l'équipement du poney.
- Sur un poney à l'attache, montrer comment le préparer puis entraîner les cavaliers à poser le tapis, à mettre la selle puis à l'enlever.
- Nommer les principaux équipements : selle, filet, licol, tapis.
- · L'entretien des cuirs.
- Identifier tous les équipements en cuir présents dans le club.





Le mot du moniteur

À PONEY

Pour tourner, le cavalier écarte sa rêne avec la main en regardant dans la direction vers laquelle il veut aller.

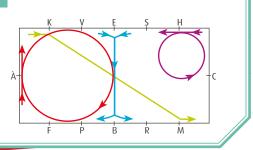
EN CLASSE

Dessiner les différents tracés effectués dans le manège : cercle, diagonale, doubler...

En savoir plus

Les principales figures de manège

En rouge : cercle En violet : volte En bleu : doubler En vert : diagonale



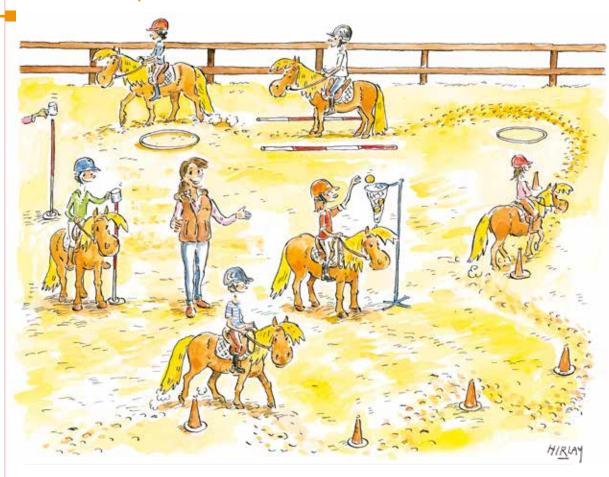
4 DIRIGER AU PAS

À PONEY CONTRÔLER LA VITESSE ET LA DIRECTION AU PAS

OBJECTIFS

- Diriger son poney au pas sur des courbes larges et serrées.
- S'arrêter et repartir.

MISE EN ŒUVRE



• Confirmer son équilibre au pas.

VARIANTES

Dans la carrière ou le manège, les cavaliers, seuls à poney ou en binôme, évoluent sur des slaloms larges et serrés, cerceaux à contourner, zones d'arrêt, objets à ramasser, à déplacer, à lancer, etc.

- Ajouter des dispositifs à thème tels que montoir, parcours en main, zones d'accélération avec découverte du trot.
- Effectuer le parcours par petits groupes.
- Effectuer le parcours sous forme de course-relais entre 2 équipes, type pony-games.

Jeux de mise en situation

LE CHEF D'ORCHESTRE : CF PAGE 6.

LE ZOO DANS L'EAU

Des crocodiles, des dauphins, des requins... ont faim. Ils ouvrent la bouche, cerceaux posés au sol. Les enfants ont des poissons à la main, anneaux, balles, foulards. Ils vont lancer les poissons aux animaux en parcourant le chemin de visite du zoo sans s'arrêter. À la fin, on compte les poissons. Peut se jouer en équipe.

AUTOUR DES PONEYS CONNAÎTRE L'ALIMENTATION DES PONEYS

OBJECTIFS

DÉROULEMENT

PROLONGEMENTS

• Identifier les aliments des poneys.

• Découvrir le régime alimentaire du poney.

Présenter différents échantillons d'aliments pour les faire identifier : granulés, orge, avoine, foin, paille, herbe, carottes, eau, etc...

- Comparer le régime alimentaire du poney avec celui d'autres animaux et avec celui de l'homme.
- Comparer la dentition du poney avec celle de l'homme ou du chien.



















Le mot du moniteur

À PONEY

Grâce aux exercices de manipulation d'objets, le cavalier améliore son équilibre. Il doit s'organiser pour tenir ses rênes dans une seule main afin de saisir ou de poser des objets. Son attention se mobilise sur le but de l'exercice, ce qui lui permet d'oublier une éventuelle appréhension.

EN CLASSE

Dessiner un parcours d'équifun ou de pony-games avec le matériel pédagogique disponible. L'installer dans la cour et effectuer le parcours à pied, seul ou par groupes.

5 DÉCOUVRIR LE TROT

À PONEY DÉCOUVRIR L'ALLURE DU TROT

OBJECTIFS

Partir au trot.

• Découvrir son équilibre au trot.

MISE EN ŒUVRE



Le petit train : tous suivent le poney de tête ensemble sans à coups. Le moniteur donne l'ordre d'accélérer le pas jusqu'au petit trot. L'objectif est de garder toujours les mêmes distances.

VARIANTES

- Effectuer l'aller au pas sur un slalom.
- Effectuer l'exercice sous forme de course relais entre 2 équipes, sur deux couloirs parallèles.
- Faire découvrir le trot sur poney longé.

Jeux de mise en situation

JACQUES A DIT : CF PAGE 5.

LA QUEUE DU DIABLE

Un enfant a un foulard fixé à la ceinture, la queue du diable. Les autres doivent l'attraper. Celui qui l'attrape devient diable.

Le mot du moniteur

À PONEY

Sur le poney, l'enfant redresse la tête et le dos en se grandissant pour mieux se diriger, en regardant au loin. Il acquiert ainsi une bonne posture, à poney comme à pied.

EN CLASSE

- S'entraîner à suivre un rythme, musique, percussions...
- Mimer le rythme de chaque allure et la faire reconnaître.

AUTOUR DES PONEYS OBSERVER LES PONEYS

OBJECTIFS

- Reconnaître les principales attitudes des poneys.
- Reconnaître les 3 allures des poneys.

DÉROULEMENT

En se promenant dans le poney-club, inciter les enfants à observer les poneys au boxe, au pré ou en liberté. Les aider à identifier différents comportements et attitudes : poney qui dort, mange, boit, se déplace au pas, au trot, au galop, joue, est en colère, a peur, est curieux, etc. Leur faire identifier les 3 allures.



JOUEUR

LES ATTITUDES **DES PONEYS**



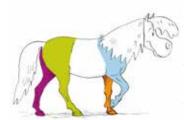




CRAINTIF

EN COLÈRE

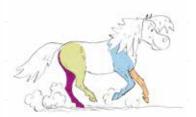
LES ALLURES DES PONEYS







Le TROT comporte 2 temps: 1, 2. 1, 2. Il y a soit 2 pieds au sol, soit aucun. C'est une allure sautée.



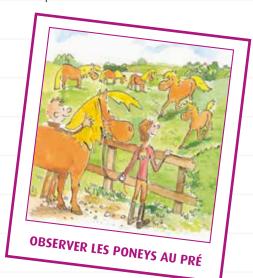
Le GALOP comporte 3 temps: 1, 2, 3. 1, 2, 3. Il y a soit 1, soit 2, soit aucun pied au sol. C'est une allure sautée et basculée.

PROLONGEMENTS

- · Aborder les premières notions d'éthologie.
- · Étudier le comportement des chevaux vivant à l'état sauvage.
- · Comparer le comportement des chevaux à celui d'autres espèces.

En savoir plus

L'éthologie a fait faire des progrès considérables dans la connaissance du comportement des animaux. L'éducation des poneys se fait en respectant des paliers progressifs et en veillant à éviter le stress, pour créer des associations positives. L'attention portée aux animaux conduit aussi à mieux prendre en compte leur nature et leurs besoins, notamment de vivre en groupe.



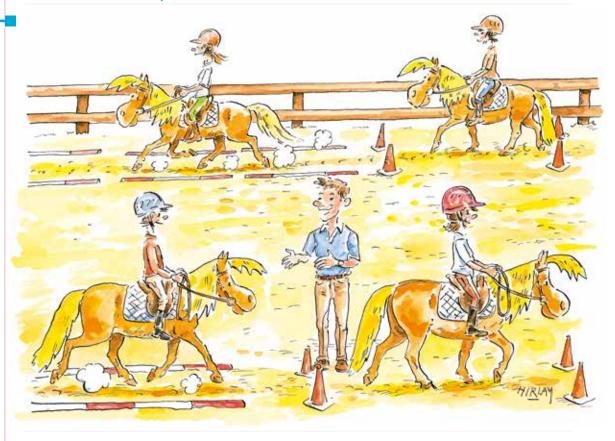
6 CIRCULER AU TROT

À PONEY EFFECTUER DES DÉPLACEMENTS AU TROT

OBJECTIFS

- Partir au trot
- Maintenir le trot.
- Améliorer son équilibre au trot.

MISE EN ŒUVRE



- Dans la carrière ou le manège, les cavaliers évoluent sur la piste où des zones de pas et de trot sont matérialisées par des plots et des barres au sol. Au début, les cavaliers peuvent tenir à une main la poignée avant de la selle ou une poignée de crins.
- · Les zones de trot de quelques foulées au début de la séance sont progressivement rallongées.

VARIANTES

- Multiplier les zones de contrat d'allure.
- · Faire des couloirs de barres au sol.
- Effectuer l'exercice par petits groupes.

Jeux de mise en situation

LE CROCODILE / L'ÉPERVIER

Les cavaliers doivent traverser une zone sans se faire toucher par le cavalier attrapeur s'y trouvant. Les cavaliers touchés deviennent eux aussi attrapeurs. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul cavalier à attraper.

POULE, POUSSINS, RENARD

On désigne une poule et un renard. La poule avance sur la piste, suivie des autres cavaliers (=les poussins). Le renard part de l'autre extrémité du manège et, en suivant la piste, doit rattraper le dernier poussin. Lorsque celui-ci est attrapé, il devient renardeau et se place derrière le renard. Chaque petit groupe se replace à un bout de la carrière et le jeu reprend jusqu'à ce que tous les poussins soient devenus renardeaux.

AUTOUR DES PONEYS DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DU CHEVAL

OBJECTIFS

• Présenter les différents métiers du poney-club.

Rencontrer les acteurs présents.

Présenter aux cavaliers les différents métiers liés aux chevaux : moniteur, éleveur, maréchal-ferrant, sellier, vétérinaire, soigneur etc.

- Effectuer des recherches documentaires sur les métiers liés au cheval.
- Découvrir les outils liés aux différents métiers du cheval.

PROLONGEMENTS

DÉROULEMENT

Métiers



ÉLEVEUR

Les éleveurs font la plupart du temps naître les poulains qu'ils élèvent. L'importance d'un élevage s'apprécie en fonction du nombre de naissances par an.



SELLIER

Le sellier, on dit aussi sellierbourrelier, fabrique les selles et travaille tous les équipements en cuir et en textile. Le mot s'emploie aussi pour les vendeurs de matériel de sellerie.



MARÉCHAL-FERRANT

Le maréchal-ferrant est le spécialiste du pied du cheval. Il change les fers et il pare les pieds des poneys qui ne sont pas ferrés, c'est-à-dire qu'il coupe et lime la corne superflue.



SOIGNEUR

Le soigneur ou palefrenier soigneur s'occupe des poneys et des écuries. Il nourrit, il fait le pansage des ponevs. il entretient les litières, il harnache les poneys selon leurs activités.



MONITEUR

Le moniteur d'équitation enseigne l'équitation. Il est titulaire d'un brevet d'état, BEES ou BP JEPS.



VÉTÉRINAIRE

Le vétérinaire s'occupe de la santé et des soins aux animaux. Le spécialiste des chevaux est un vétérinaire équin.

Le mot du moniteur

À PONEY

Au trot, l'enfant pousse sur ses fesses en rythme avec le mouvement, un peu comme sur une balançoire.

EN CLASSE

Mimer le trot sur une chaise en s'asseyant sur ses fesses, genoux levés. Se pencher à droite, à gauche. Varier la position du buste. L'enfant peut aussi s'asseoir à califourchon.



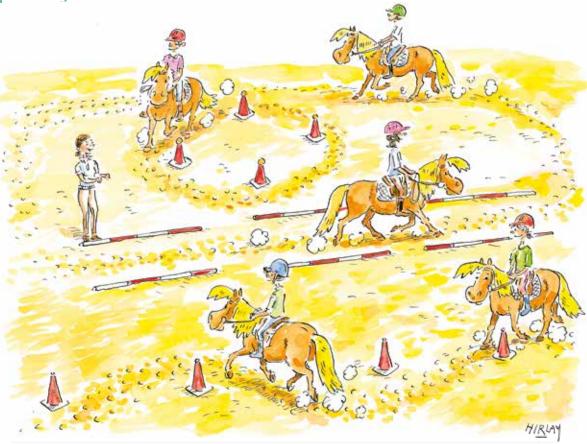
7 DIRIGER AU TROT

OBJECTIFS

MISE EN ŒUVRE

À PONEY CONDUIRE SON PONEY AU TROT SUR UN TRACÉ SIMPLE

- Alterner pas et trot.
- Changer de direction au trot.



Dans la carrière ou le manège, les cavaliers évoluent collectivement au trot sur des changements de direction matérialisés par des portes : slaloms aux courbes larges, demi-tours, figures de manège simples, etc.

VARIANTES

- · Resserrer les courbes des slaloms.
- · Ajouter des passages à allures imposées, pas trot, trot pas.
- Effectuer le parcours par petits groupes ou individuellement.

Jeux de mise en situation

LA MARCHE DES SIOUX

Le chef indien marche en tête. Il choisit son chemin parmi les obstacles disposés sur le terrain. Toute la tribu le suit en file... indienne, en empruntant exactement le même chemin. De temps en temps, le chef indien tape sur son tambourin : il y a un danger ! Tous les Sioux doivent s'immobiliser et ne plus faire le moindre bruit... un autre coup de tambourin et la marche reprend, au pas ou au trot, suivant le niveau des cavaliers.

LE MARSUPILAMI

Les enfants sont dans la jungle sur un grand cercle au trot. La maman Marsupilami est au milieu avec un tambourin. Quand il y a danger, elle frappe le tambourin et dit « Oubi, Oubi. » Les enfants répondent « Ouba, Ouba » et vont se cacher au pas derrière un buisson, cube derrière lequel ils se penchent pour ne pas se faire voir, ou un cocotier, piquet placé au centre où ils se tiennent d'une main pour gagner une noix de coco.

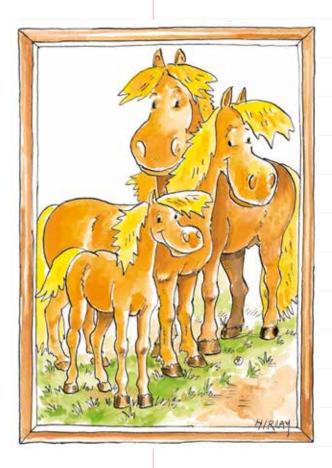
AUTOUR DES PONEYS DÉCOUVRIR LA FAMILLE DU PONEY

OBJECTIFS

DÉROULEMENT

PROLONGEMENTS

- Reconnaître différents types d'équidés.
- Connaître les noms des différents membres de la famille du poney.
- Les enfants sont amenés à identifier les différents types d'équidés présents dans le club et leurs utilisations.
- · La famille du poney, jument, étalon, poulain, leur est expliquée. On leur précise ce qu'est un hongre.
- Connaître les différents types d'équidés : poneys, doubles poneys, chevaux de selle, chevaux de course, chevaux de trait.
- · Aborder les différents modes de reproduction des êtres vivants.



Bibliographie

Les *Guides fédéraux* des Galops® et des activités sont disponibles sur boutique sur <u>boutique.ffe.com</u>



Guide Fédéral Galop®1 Guide Fédéral Galop®2

5 chapitres : connaissances générales, connaissance du cheval, s'occuper du cheval, pratique équestre à pied, pratique équestre à cheval. Éditions FFE.



Guide Fédéral pony-games Guide Fédéral spectacle club Guide Fédéral TREC

5 chapitres : présentation, débuter l'activité, participer à des rencontres, organiser des rencontres, participer à l'encadrement. Éditions FFE.

Le mot du moniteur

À PONEY

Changer de main, c'est changer de sens de déplacement sur la piste du manège ou de la carrière. On dit qu'un cavalier est à main droite lorsque sa main droite est vers l'intérieur du manège ou de la carrière. Il tourne dans le sens des aiquilles d'une montre.

EN CLASSE

Faire le chef de piste : sur le plan d'une carrière de 40 m x 20 m figurée par un rectangle de 20 cm x 10 cm, dessiner un parcours comprenant au minimum 1 cercle de 20 m de diamètre, 2 diagonales, 2 doubler et 1 slalom. Matérialiser le parcours en positionnant des plots numérotés.

En savoir plus

Les poneys sont de la même espèce que les chevaux, celle des équidés. Les **équidés** sont une famille de mammifères comprenant les chevaux, les ânes et les zèbres. On y ajoute aussi les mules et mulets issus du croisement jument / âne et les bardots, issus du croisement étalon cheval / ânesse.

8 VARIER PAS ET TROT

À PONEY CHOISIR SON ALLURE ET SON TRACÉ

- Diriger son poney sur des courbes larges et serrées au pas et au trot.
- Effectuer des transitions d'allure.
- Confirmer son équilibre au trot.

OBJECTIFS

MISE EN ŒUVRE

VARIANTES

Dans la carrière ou le manège, des tracés alternant courbes larges et serrées sont matérialisés par des portes. Des embûches sous forme de cerceaux répartis dans l'espace sont à contourner. Les cavaliers doivent aller d'un côté à l'autre de l'espace en passant par des portes et en évitant les embûches. Le moniteur indique les allures à respecter et le nombre de portes à franchir.

- · Multiplier les portes et varier les embûches.
- Ajouter des zones d'allure.
- Effectuer le parcours par équipe.

Jeux de mise en situation

LE PARCMÈTRE

Sur le principe des chaises musicales, les cavaliers sont en reprise en cercle, en musique. Ils ont tous une pièce en main qui est un objet comme un anneau. Quand la musique s'arrête, chaque cavalier doit s'arrêter près d'un parcmètre, qui est un support à hauteur de cavalier disposé le long de la piste et y déposer sa pièce. Il y a moins de parcmètres que de cavaliers. Les cavaliers qui n'ont pas de parcmètre pour s'arrêter ont une contravention.

LA GUERRE DES ÉTOILES CF PAGE 8.

PISTES VERTE, BLEUE ET ROUGE

3 slaloms parallèles, vert, facile, bleu, moyen, rouge, difficile, sont à effectuer pour aller d'un bout à l'autre du manège ou de la carrière, individuellement ou en équipe avec choix de la piste et de l'allure.

10

AUTOUR DES PONEYS CONNAÎTRE LES ROBES DES PONEYS

OBJECTIFS

DÉROULEMENT

- Reconnaître les principales robes de poney.
- Repérer les marques blanches sur les membres et la tête.

En observant les poneys, aider les enfants à reconnaître les différentes robes des poneys, selon la couleur des poils et des crins. Attirer l'attention des enfants sur les marques blanches spécifiques à chaque poney, permettant de distinguer 2 poneys qui se ressemblent.

- Trouver sur les poneys d'autres signes distinctifs : épis, longueur des crins, cicatrices, ferrure...
- · Tresser la crinière des poneys.

Les Haras Nationaux ont fixé une nomenclature qui comprend 13 robes de base réparties en 4 familles.

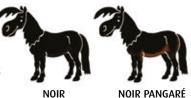
PROLONGEMENTS

LES 13 ROBES
DE BASE

LA FAMILLE DES NOIRS

Poils noirs Crins noirs

Le noir pangaré a des reflets roux



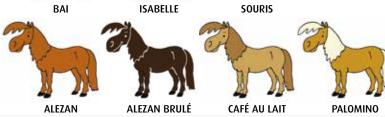
LA FAMILLE DES BAIS

Poils marron, crème ou gris Crins noirs Peut changer de robe avec l'âge



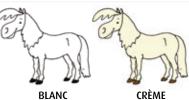
LA FAMILLE DES ALEZANS

Poils marron Crins marron Plus ou moins clairs



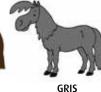
LA FAMILLE DES AUTRES ROBES

Poils et crins de la même couleur





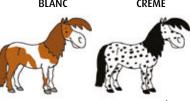
CHOCOLAT



LES ROBES À TACHES BLANCHES

Quand la robe comporte des taches,

- le poney est pie, si les taches sont grandes,
- le poney est tacheté
 si les taches sont petites.



ALEZAN PIE NOIR TACHETÉ

Le mot du moniteur

À PONEY

Les aides sont les moyens dont dispose le cavalier pour communiquer avec son poney. Les principales aides naturelles sont les jambes, la voix et l'équilibre du corps.

EN CLASSE

Mimer les différentes allures du poney à pied.

En savoir plus

Les **marques blanches sur la tête** ont de nombreux noms liés à leur forme. Les marques longues sur le chanfrein (devant de la tête) s'appellent des listes. Les marques plus ou moins rondes au milieu du haut de la tête s'appellent des pelotes.

Les **marques blanches sur les jambes** s'appellent des balzanes. On les appelle familièrement des « chaussettes. »

L'**identification d'un poney** comporte à la fois le relevé de sa robe et de ses marques distinctives et le numéro de la puce qui a été implantée dans son encolure.

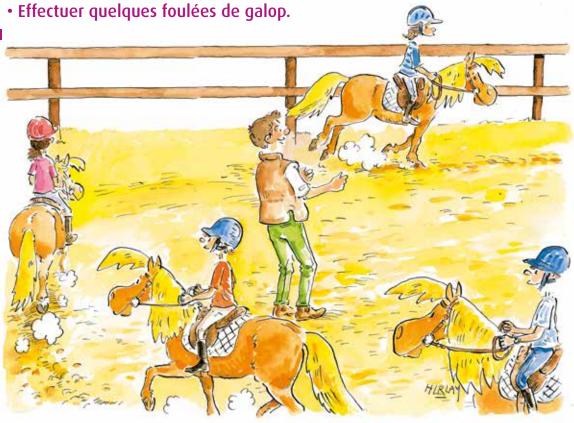
9 DÉCOUVRIR LE GALOP

À PONEY DÉCOUVRIR LE GALOP

· Alterner les allures.

OBJECTIF

MISE EN ŒUVRE



OPTION 1

Dans une carrière ou un manège de petites dimensions, en évitant toute difficulté de conduite, les cavaliers par petits groupes accélèrent le trot jusqu'à faire quelques foulées de galop sans prise de vitesse.

OPTION 2

Séance de voltige. Après l'échauffement, les enfants à tour de rôle montent, s'installent en se tenant aux poignées du surfaix et suivent le mouvement du poney, au pas puis au galop.

OPTION 3

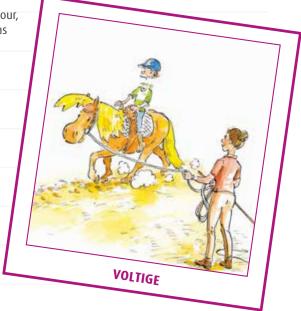
Séance de pony-games sur des jeux simples d'aller et retour, sans obligation de galop pour les cavaliers qui ne sont pas prêts.

Relais entre deux équipes sur deux parcours parallèles.

VARIANTE

Jeux de mise en situation

LA MARCHE DES SIOUX CF PAGE 16. LE CROCODILE / L'ÉPERVIER CF PAGE 14.



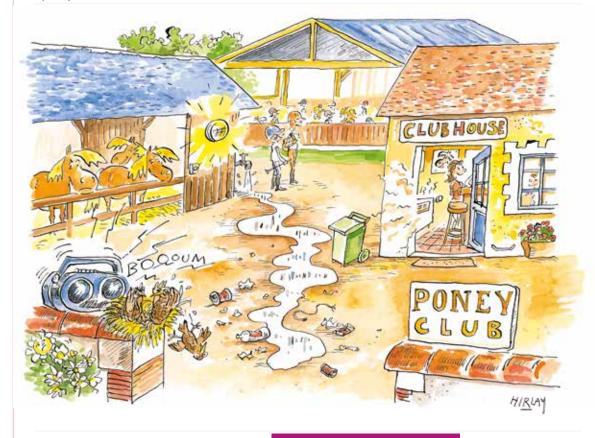
AUTOUR DES PONEYS ÊTRE UN CAVALIER RESPONSABLE

OBJECTIFS

DÉROULEMENT

PROLONGEMENTS

- Comprendre la notion de développement durable.
- L'appliquer dans le cadre du poney-club.
- Encourager les enfants à réfléchir sur les actions possibles au poney-club pour économiser l'eau, l'électricité, trier et recycler les déchets, le matériel usé, le crottin...
- Évoquer aussi les différentes utilisations écologiques actuelles du cheval : ramassage des déchets dans certaines communes, transport scolaire, débardage, transport de touristes...
- · Apprendre à faire une longe avec des ficelles à ballots de paille en les torsadant.
- Faire créer une charte du comportement responsable en s'appuyant sur les exemples de ce qu'il faut éviter.
- Réaliser de nouveaux panneaux pour encourager les cavaliers à être plus responsables.
- Faire un concours de décoration de fers à cheval, soit de vrais fers, soit des dessins reprenant le motif du fer à cheval, reproduit sur une feuille à dessin en traçant le contour d'un vrai fer.
- Organiser une exposition d'œuvres d'art réalisées avec des matériaux de récupération trouvés sur le site du poney-club.



Expression, proverbes et citations

- · Qui veut voyager loin ménage sa monture.
- C'est en forgeant qu'on devient forgeron.
- Il faut battre le fer tant qu'il est chaud.
- · Mettre le pied à l'étrier.
- Monter sur ses grands chevaux.
- Prendre le mors aux dents.
- · Avoir une fièvre de cheval.
- · Prendre un remède de cheval.
- Chassez le naturel, il revient au galop.

Le mot du moniteur

À PONEY

Le galop est l'allure supérieure au trot. Il comporte 3 temps. C'est l'allure la plus rapide. Un poney galope en moyenne à 21 km/h.

Au pas et au trot, le mouvement va vers l'avant. Au galop, il est circulaire. Cela permet de mobiliser tous les muscles de la ceinture abdominale.

Les Galops® désignent aussi les examens fédéraux permettant d'attester le niveau de pratique en équitation, ils s'échelonnent du Galop®1 au Galop®9.

EN CLASSE

Calculer la distance parcourue par un poney en fonction de sa vitesse en 1 heure, en 2 heures...

10 GRAND JEU

À PONEY ACTIVITÉ COLLECTIVE

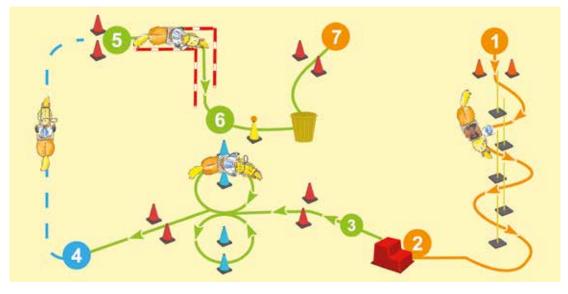
Pour la dernière séance, l'objectif est de mettre en œuvre une activité collective mémorable qui permette d'utiliser tous les acquis des semaines précédentes. Quel que soit le thème équestre choisi, insérer des Quizz sur les connaissances acquises autour du poney.



OBJECTIFS

MISE EN ŒUVRE

- Faire le bilan des acquis.
- Utiliser les connaissances.
- Organiser au choix :
 - Un parcours de maniabilité par équipes. Voir croquis.
 - Une promenade en extérieur.
 - Une chasse au trésor à poney, dans le club ou à proximité, avec des temps à poney, d'autres à pied.
 - Un jeu de l'oie par équipe de 3 ou 4 cavaliers. À tour de rôle, chaque équipe lance le dé, un gros dé en mousse si possible, et avance son pion sur le parcours. Chaque case correspond à une épreuve ou un exercice à effectuer.



1 Slalom - 2 Montoir - 3 Huit - 4 Libre - 5 Couloir - 6 Mettre la balle dans le seau - 7 Arrêter / Descendre.

en main au pas allure libre

Le mot du moniteur

À PONEY

Les activités équestres regroupent les leçons, les stages, les animations, les promenades, les randonnées et les compétitions.

De nombreuses disciplines ludiques remportent beaucoup de succès auprès des enfants comme l'équifun, les ponygames, la voltige, le horse-ball, le TREC...

Retrouvez toutes les disciplines sur **ffe.com**.

Choisir Disciplines équestres.

EN CLASSE

- Étudier le cheval dans l'histoire.
- Chaque élève décrit les 3 activités qui lui ont le mieux plu, à pied et à cheval.
- Regrouper les enfants par groupes d'avocats d'une des activités effectuées au poney-club. Faire un concours d'orateurs où chaque argument donne un point.

AUTOUR DES PONEYS LE PONEY C'EST BON POUR L'ENFANT

La pratique de l'équitation favorise le développement de l'enfant au plan social, au plan affectif, au plan psycho-moteur, au plan physiologique et au plan cognitif.

AU PLAN SOCIAL

L'enfant découvre le mode de vie d'un poney-club. L'analyse d'un nouvel environnement et de la conduite à y tenir élargit son horizon social. Il apprend quelles sont les règles liées aux poneys et il apprend à les respecter. La pratique de nouvelles activités de groupe développe son sens de l'adaptation.

AU PLAN AFFECTIF

L'enfant apprend à maîtriser ses réactions émotionnelles, quand le poney se déplace ou qu'il change d'allure, quand il réussit un jeu ou quand il échoue et qu'il doit recommencer...

AU PLAN MOTEUR

L'enfant développe la maîtrise de son équilibre, ses capacités de coordination. Il apprend à bouger séparément les différentes parties de son corps pour acquérir une bonne maîtrise des dissociations fragmentaires.

AU PLAN PHYSIOLOGIQUE L'enfant développe son système cardio-vasculaire, musculaire et ses capacités d'endurance, grâce à un exercice physique symétrique qui mobilise un grand nombre de muscles différents.

AU PLAN COGNITIF

L'enfant acquiert des connaissances pratiques et théoriques relatives au mode de vie du poney, aux soins à lui apporter et aux différentes activités équestres.

L'observation des poneys l'incite à chercher à comprendre son comportement et le sensibilise au respect des animaux et de la nature.

Questions pour les quizz

Les questions du grand jeu du dernier jour peuvent être préparées par les enfants que l'on répartit en 2 ou 4 groupes. Chaque groupe posera ses questions aux autres. Quelques exemples :

OU'EST-CE OUE C'EST?

C'est à la fois un lieu du club et une attraction à la fête foraine.

Comme la valse, c'est une allure à 3 temps.

Quand on le prend aux dents, on se fâche.

Ce sont 3 couleurs de robes à boire ou à manger.

Pour le poney, c'est des crins. Pour l'enfant, c'est de l'audace.

Au masculin, il est fin et se sert à table. Au féminin, elle est en cuir et se met sur le poney.

LE SAIS-TU ?

Cite deux céréales que mange le poney.

Cite un élément de l'équipement du poney qui porte bonheur.

Combien de temps le poulain reste-t-il dans le ventre de sa mère ?

CHASSE L'INTRUS

Cheval - Girafe - Poney - Zèbre.

Alezan – Bai – Balzane – Pie.

Écologie – Polluer – Recycler – Responsable.

RÉPONSES DU QUIZZ

Qu'est-ce que c'est ? : Manège – Galop – Mors – Crème, café-au-lait & chocolat

Toupet - Selle

Le sais-tu ?: Avoine & orge – Fer à cheval – 11 mois.

Chasse l'intrus : Girafe – Balzane – Polluer.

© Ouvrage collectif rédigé sous la direction de la FFE, Serge Lecomte, Président, avec la contribution de Danielle Lambert, Directrice des Publications, Martin Denisot, Conseiller Technique National, Elodie Brunaud, Régis Bouchet, Amandine Caro, Anne-Sophie Grossin, Mathias Hebert, Nelly Jarsalé et Marine Vincendeau, protégé par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle, notamment pour ses dispositions relatives à la propriété littéraire et artistique et aux droits d'auteur. Ces droits sont la propriété exclusive de la FFE. Toute reproduction intégrale ou partielle, par quelque moyen que ce soit, non autorisée par la FFE est strictement interdite.

Dessins : Hirlay. Schémas : Elodie Brunaud. Photo FFE/PSV. Réalisation : AT Media

Édition exclusive : Fédération Française d'Équitation – Parc Équestre Fédéral - 41600 LAMOTTE-BEUVRON - France

LE PONEY

C'EST BON POUR LA SANTÉ

POUR SE MUSCLER

POUR L'ÉQUILIBRE

POUR LE MORAL

POUR GRANDIR

