



J+S-Kids: Introduction aux sports équestres – Leçon 7

Jeu de piste «Fourrage»

Auteur

Stefanie Landolt, avec la collaboration de Fe Schaffner

Conditions cadres

Durée de la leçon	≥60 minutes
Niveau	<input type="checkbox"/> simple <input type="checkbox"/> moyen <input checked="" type="checkbox"/> difficile
Âge recommandé	5 à 10 ans
Taille du groupe	3 à 7 enfants
Env. du cours	Manège, possibilité de se changer pour les enfants, kit premiers soins, moyen d'attache pour le cheval, possibilité de séparer le cheval, divers matériel de gymnastique
Aspects de sécurité	Les enfants travaillent de manière indépendante en groupe par 2. Il est donc recommandé d'engager une 3 ^e personne pour cette leçon: une est responsable du cheval, la 2 ^e s'occupe des enfants près du cheval, la 3 ^e garde la vue d'ensemble des enfants aux autres postes.

Objectifs/But d'apprentissage

Les enfants s'exercent de manière indépendante en groupes par 2.
Les enfants apprennent à connaître les différents aliments par des postes amusants.
Les enfants obtiennent diverses possibilités de bouger.

Indications

Laisser les enfants travailler seuls, les observer et corriger seulement si nécessaire (exercice mal exécuté ou dangereux pour la santé). Les féliciter souvent et les motiver, prendre du temps pour les écouter quand ils veulent parler de leurs succès.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
2'	Bienvenue/Aperçu Saluer les enfants, contrôler les présences, donner un aperçu de la leçon. Ensuite, saluer le cheval au manège.	<ul style="list-style-type: none">- Les enfants se changent de seuls et se rassemblent devant le manège- Cheval au manège avec la 2^e monitrice	Liste des participants
4'	Attrape la queue Chaque enfant reçoit une corde à sauter nouée de manière à permettre de la mettre en bandoulière. Cette corde est enfilée dans le pantalon dans le dos pour faire une queue de cheval. A un signal, tous tâchent de voler autant de queues que possible aux autres et se les mettent en bandoulière. Si on perd sa corde, on peut en mettre une de celles que l'ont a volé. Qui n'a plus de queue peut tout de même continuer de jouer.	<ul style="list-style-type: none">- Le cheval est conduit hors du manège et attaché. Les enfants vont au manège.- Délimiter le terrain de jeu avec des cavallettis.- Arrêter après un certain temps, compter les queues et recommencer	Cavallettis, cordes à sauter nouées, nombre selon les enfants

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Expliquer les postes Les postes sont déjà prêts: on peut immédiatement commencer à expliquer. Choisir toujours un autre enfant pour expliquer le poste; clarifier les termes; dire qu'on quitte toujours le poste de manière à pouvoir recommencer.	<ul style="list-style-type: none">- Le cheval est amené dans le manège, vu qu'un poste se trouve devant le manège	Le matériel pour les postes est prêt: numéros des postes (toujours le no du poste et le dé correspondant, les petits ne connaissent pas encore les chiffres)



20'	Formation des groupes, durée des postes Après la démonstration, former des groupes de 2, éventuellement un groupe de 3. Les changements ont lieu à tour de rôle au signal de la monitrice. Soit jouer de la musique et l'arrêter quand ils doivent changer, soit sans musique avec un signal acoustique. La monitrice doit être flexible concernant la durée, +/- 2 minutes par poste, faire deux tours.	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir compte du niveau en formant les groupes: filles et garçons, laisser choisir les enfants, un enfant plus faible avec un qui «mène la barque»... - Horaire pour les postes: +/- 20 min (4 postes à 2 min = 8 min, 2 tours = 16 min. plus le temps pour les changements) 	Chronomètre, signal acoustique, liste des groupes
	1^{er} poste: pêche aux aliments (devant le manège) Assis sur une planche à roulettes, les enfants roulent en se poussant des pieds vers un cerceau qui contient des cartes, le côté avec l'image vers le bas, le verso est muni d'un aimant. Avec la canne à pêche, les enfants pêchent une carte, retournent vers le départ en roulant et décident si ce qui figure sur la carte est mangé par les chevaux ou par les hommes, évent. par les deux. 3 corbeilles sont marquées par les images <i>cheval, homme, cheval + homme</i> . Quand les enfants ont trié toutes les cartes, ils peuvent vérifier avec une feuille donnant la solution s'ils ont décidé correctement.	<ul style="list-style-type: none"> - La canne doit être tenue par le manche, il n'est pas permis de tenir la ligne directement et de la mener vers la carte - Ne peut être joué que sur un sol dur 	2 planches à roulette, 1 cerceau, des cartes avec des images et des aimants, 2 cannes à pêche, 3 corbeilles avec des images feuilles de solution
	2^e poste: transport des aliments Un slalom est installé avec des cônes (=arbres) et avec un cavalletti comme «obstacle». A la fin, il y a un seau avec de l'avoine. Un enfant se met le «harnais», l'autre est le cavalier. Le cavalier franchit avec son cheval le slalom et l'obstacle aussi vite que possible vers le seau. Le «cheval» puise autant d'avoine que possible avec un gobelet et ils retournent au départ où ils versent l'avoine dans un seau vide. Ils changent de rôles et ils continuent ainsi jusqu'à ce que le signe du changement soit donné. L'avoine est alors remise dans l'autre seau.	<ul style="list-style-type: none"> - Dire aux enfants de ne pas remplir le gobelet jusqu'au bord pour ne pas perdre trop d'avoine 	6 cônes, de l'avoine, 2 seaux, 1 cavalletti, 1 harnais
	3^e poste: tremplin Divers aliments sont dessinés sur une feuille. Parmi ces choses, il y en a 4 que le cheval mange: pomme, foin, pain, cubes, etc. Un enfant saute sur le tremplin, il regarde la feuille et doit trouver et nommer les 4 aliments pendant qu'il saute. Chaque enfant qui n'est pas sur le tremplin vérifie sur une feuille avec la solution si les réponses sont justes. On change, l'enfant et la feuille qui montre 4 autres aliments, par exemple herbe, paille, carotte, avoine.		Tremplin 2 feuilles avec divers aliments, chacune montrant 4 aliments pour le cheval, 10 autres feuilles avec la solution
	4^e poste: cheval Exercice au cheval à l'arrêt <ul style="list-style-type: none"> - Essayer de s'asseoir sur l'encolure, trouver soi-même une idée, par exemple - S'agenouiller, ceux qui osent lâchent les mains, - Se mettre debout (évent. avec de l'aide) en se tenant aux poignées, les courageux lâchent les mains (les enfants regardent toujours vers l'avant) 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 personne auxiliaire tient le cheval, une monitrice aide les enfants à monter - Des cavallettis délimitent le terrain, les enfants qui ne sont pas à cheval restent derrière les cavallettis 	3 cavallettis, cheval avec équipement de voltige
5'	Ranger Après avoir effectué le dernier poste deux fois, les enfants se rassemblent et tous aident à faire de l'ordre.	Le cheval est conduit à la main	

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Le cheval est conduit à la main, non à la longe On s'exerce au poste 4 au pas, ceux qui ne sont pas à cheval sont derrière les cavallettis. <ul style="list-style-type: none"> - S'asseoir sur l'encolure; toujours regarder vers l'avant (passer les pieds par-dessus les poignées sur l'encolure et retour, d'abord passer le derrière par-dessus les poignées, ensuite les jambes) - Se mettre debout autant que possible, ceux qui osent peuvent faire des signes d'adieu des mains. 	Marquer la place où les enfants doivent attendre Une monitrice conduit le cheval, l'autre s'occupe des enfants	
2'	Pour terminer, récompenser le cheval et prendre congé. La prochaine leçon aura lieu à l'écurie, donner une feuille d'informations aux enfants à ce sujet.	Une monitrice est près du cheval	