



FICHER DE JEUX EQUITATION SCOLAIRE

L'EQUITATION à l'école

Finalités de l'EPS

Ce sont celles de l'**Education Physique et Sportive** à l'école, c'est-à-dire, pour tous les élèves :

- Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble
- Amener les enfants à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

CYCLE 2

Compétences générales	Domaine du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps <ul style="list-style-type: none">• Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.• Adapter sa motricité à des environnements variés.• S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none">• Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.• Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble <ul style="list-style-type: none">• Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).• Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.• Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none">• Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.• Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none">• Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.• Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.	5

CYCLE 3

Compétences générales	Domaine du socle
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

Champ d'apprentissage complémentaire

En engageant sa classe dans un cycle d'équitation scolaire, l'enseignant vise à ce que chacun de ses élèves puisse **construire et développer une compétence spécifique** :

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin cycle 2 :

- 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.

Compétences travaillées au cycle 2 :

- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes
- Respecter les règles essentielles de sécurité
- Reconnaître une situation à risque.

Attendus de fin cycle 3 :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétences travaillées au cycle 3 :

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).
- Aider l'autre.

Objectifs spécifiques

- Développer un nouvel équilibre :
 - o Etre à l'aise sur son poney.
- Développer de nouvelles coordinations motrices :
 - o Mettre son poney en mouvement
 - o Maîtriser ses allures
 - o Contrôler la direction du poney
 - o Arrêter son poney.
- Fournir des efforts variés.

Les expériences motrices vécues, au travers de cette activité, permettent aux élèves de cycle 2 de réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires, tandis que les élèves de cycle 3 réalisent et enchaînent des actions de plus en plus complexes et variées, enrichissant ainsi leur répertoire.

Fichier de jeux

Le fichier de jeux suivant permettra à l'enseignant de choisir des situations favorisant l'acquisition de ces compétences. Celles-ci seront plus rapidement acquises si les règles de jeu et les stratégies sont travaillées à l'école en amont de la séance d'équitation (éventuellement en patins à roulettes ou à vélo).

JEUX	Effets recherchés	Mettre son poney en mouvement	Maîtriser ses allures	Contrôler la direction du poney	Arrêter son poney	Gérer son émotivité Etre à l'aise sur son poney	Pages
Un, deux, trois Soleil		XX	XX	X	XXX	X	2
Casse-tête		X	X	XXX	XX	XX	3
Le marché		XX	X	X	XXX	X	4
La queue du diable		XX	XXX	XX	X	XXX	5
Les 4 coins		XXX	XX	XX	XXX	XX	6
Passé à 5		XX	XX	XX	X	XX	7
La clef des champs		XX	X	XX	XXX	X	8
Parcours américain		XXX	XXX	XXX	XX	XXX	9
La guerre des étoiles		XX	XX	XX	XXX	XX	10
Le parcmètre		XX	XX	XX	XXX	X	11
Jeux de chat		XXX	XXX	XXX	X	XXX	12
Le béret		XXX	XX	XX	XXX	XX	13
L'or et le poison		XX	XXX	XX	X	XXX	14
L'épervier		XXX	XX	XX	X	XX	15
Balle aux capitaines		XX	XX	XX	XX	XXX	16
Le Jeu du copieur		X	X	XX	XX	XXX	17
Le cavalier aveugle		X	X	XXX	XX	XXX	18
Le dernier sera toujours le premier		XXX	XXX	XX	X	XXX	19
Devine le mot		X	X	XXX	X	X	20
Jacques a dit...		Variable selon les ordres donnés					21
Se passer un objet en avançant le front		XXX	XXX	X	X	XX	22
Bâbord-tribord		XXX	XXX	XX	X	XX	23
La famille poney		XXX	XX	XXX	XXX	XXX	24
Balle aux noms		X	X	X		XXX	25
Loco Poney		XXX	XX	XX	XXX	X	26
La course aux couleurs		XXX	XXX	XXX	XX	XXX	27
Les déménageurs		XXX	XX	XX	XX	XXX	28
Le joueur-but		XX	XX	X	XX	X	29

UN, DEUX, TROIS...SOLEIL

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	X	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Etre le premier cavalier à rejoindre la ligne de l'animateur.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Les cavaliers sont au fond du manège, l'animateur face au mur opposé.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>L'animateur compte « 1, 2, 3...soleil » et se retourne.</p> <p>Les cavaliers qui ne sont pas immobiles retournent à l'écurie.</p> <p>.</p>		<p>Jouer dans la largeur et la longueur du manège.</p> <p>Imposer les allures ou les laisser libres.</p>

CASSE TETE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL	
Mettre son poney en mouvement	X	Plots } Ballons } en quantité supérieure au nombre de joueurs	
Maîtriser ses allures	X		
Contrôler la direction du poney	XXX		
Arrêter son poney	XX		
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX		
REGLES DU JEU		VARIANTES	
<p>BUT DU JEU</p> <p>Faire tomber le maximum de ballon avec le pied.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Les ballons sont posés sur des plots répartis dans la carrière.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Les cavaliers se déplacent entre les plots et font tomber les ballons avec le pied.</p> <p>Un ballon renversé : un point. Un plot renversé : moins un point.</p>		<p>Faire tomber le ballon avec la main ou toutes autres parties du corps.</p> <p>Faire varier pied et main droite ou gauche.</p> <p>Varié les allures.</p> <p>Faire varier le volume des ballons.</p>	

LE MARCHE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	1 support (botte de foin = boutique) sur lequel sont posés des foulards, anneaux, coupelles, balles ... 1 sac par équipe au départ 1 liste de course par équipe Organiser le groupe en 3 ou 4 équipes.
Maîtriser ses allures	X	
Contrôler la direction du poney	X	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Pour chaque équipe, être la première à remplir son sac de courses.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Chaque équipe a au départ un sac plastique et une liste de course.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Chaque cavalier, à son tour, doit aller chercher un élément représentant une des marchandises notées sur la liste.</p>		<p>Varier les allures selon le niveau de pratique.</p> <p>Modifier l'organisation spatiale (équipe, boutique).</p> <p>Introduire la notion de temps limité.</p>

LA QUEUE DU DIABLE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Demi-carrière. Un foulard qui doit s'attraper facilement Cônes pour variantes.
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Le diable essaie de toucher les autres cavaliers qui tentent en même temps de lui voler son foulard pour prendre sa place.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Un cavalier est désigné comme diable, avec un foulard glissé à la ceinture.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Un cavalier touché par le diable reste sur place.</p> <p>Il peut se délivrer en touchant le diable ou son poney au passage.</p> <p>Tout cavalier qui attrape la queue du diable devient à son tour le diable.</p>		<p>Varier le nombre de diables (2).</p> <p>Ajouter des obstacles à contourner.</p> <p>Les joueurs peuvent se délivrer entre eux en se touchant.</p> <p>Varier les allures.</p>

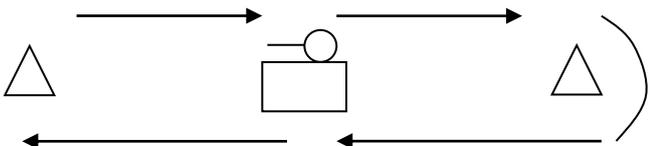
LES « 4 » COINS

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	8 à 10 cerceaux autour d'un polygone régulier.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Etre le premier à rejoindre un cerceau.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Chaque cavalier se trouve dans un cerceau. 1 ou 2 cavalier(s) de plus se trouve(nt) au centre du terrain.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Au signal de l'enseignant, les cavaliers quittent leur cerceau (ou le centre du terrain), pour en rejoindre un autre.</p> <p>Il est interdit de revenir dans son cerceau.</p>		<p>Le départ peut-être donné par les cavaliers.</p> <p>Remplacer les cerceaux par des lignes, cordes ou barres.</p> <p>Ne pas aller dans le cerceau le plus proche.</p>

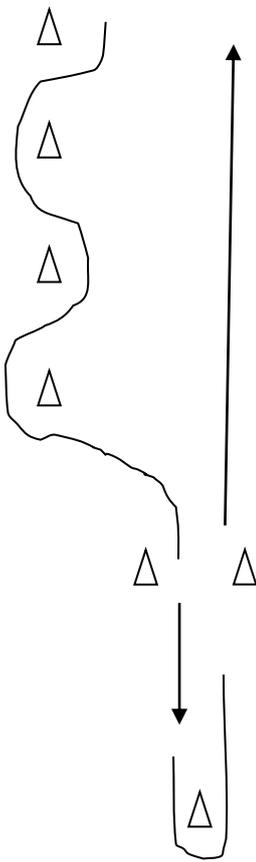
PASSE A CINQ

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Un ballon de horse-ball. Un espace limité en fonction du nombre de joueurs.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Se faire 5 passes de suite.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>2 équipes de 6 joueurs maximum.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Les cavaliers d'une même équipe tentent de faire cinq passes de suite.</p> <p>Quand le ballon est intercepté ou tombe au sol, il change d'équipe, le compteur est alors remis à zéro.</p> <p>Il est interdit aux cavaliers de se donner la balle de la main à la main.</p>		<p>Celui qui vient de faire la passe, ne doit pas redonner « au père ».</p> <p>Varié les allures.</p> <p>Faire jouer 3 équipes en même temps.</p>

LA CLEF DES CHAMPS

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	2 supports (bottes de paille). 2 « clefs ». 4 plots.
Maîtriser ses allures	X	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Réaliser un parcours sous forme de relais</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Deux parcours en parallèle.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Partir du premier plot.</p> <p>Prendre en passant la clef sur son support à l'aller, contourner le second plot et reposer la clef au retour.</p> <p>Chaque objet pris et reposé, fait marquer un point.</p> <p>Si la clef tombe le point est perdu.</p>		<p>Varier les allures.</p> <p>Réaliser plusieurs parcours en parallèle.</p> <p>Augmenter ou réduire la distance entre la botte de paille et les plots.</p>
		

PARCOURS AMERICAIN

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Plots pour matérialiser le parcours.
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XXX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotion / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Réaliser le parcours sans commettre d'erreur et le plus rapidement possible.</p> <p>ORGANISATION - DEROULEMENT</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2; padding-left: 10px;"> <p>Départ au pas.</p> <p>Slalom au trot en allant vers le fond.</p> <p>Arrêt entre deux plots (tête du poney tournée vers le fond).</p> <p>Contourner le plot au pas.</p> <p>Retour au trot avec un passage entre deux plots.</p> <p>Finir au galop jusqu'à l'arrivée.</p> </div> </div>		<p>Commencer par réaliser le parcours au pas pour bien le connaître.</p> <p>Jeu pouvant servir d'évaluation en fin de cycle.</p>

LA GUERRE DES ETOILES

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Cerceaux de deux couleurs différentes : autant que le nombre de cavaliers.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Aller détruire toutes les planètes de l'équipe adverse.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Chaque équipe possède des planètes matérialisées par des cerceaux d'une même couleur.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Au signal de l'enseignant, les cavaliers vont détruire les planètes de l'autre équipe (matérialisées par des cerceaux d'une couleur différente des leurs). Pour détruire une planète, il faut arrêter son poney les deux antérieurs dans le cerceau.</p> <p>L'adulte retire le cerceau quand la planète est détruite.</p> <p>Le jeu se termine quand une équipe a réussi à détruire toutes les planètes de l'équipe adverse. Sinon, l'équipe à qui il reste le plus de cerceaux quand le temps imparti est écoulé, a gagné.</p>		<p>Augmenter le nombre de cerceaux par équipe.</p> <p>Arrêter le poney les deux postérieurs dans le cerceau.</p>

LE PARCMETRE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Un anneau par cavalier. Des plots, un de moins que le nombre de cavaliers. Dix petits cartons.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Rejoindre le plus rapidement possible une place de parking.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Les cavaliers sont en reprise <i>au centre</i> du terrain, avec un anneau en main. Les places de parking sont matérialisées par des plots espacés dans la carrière.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Au signal de l'enseignant, les cavaliers rejoignent une place de parking sur laquelle ils déposent l'anneau.</p> <p>Le joueur n'ayant pas trouvé de place reçoit une contravention (petit carton).</p> <p>Le ou les gagnants sont les cavaliers qui n'ont aucune contravention à la fin du temps de jeu.</p>		<p>Varier les allures.</p> <p>Varier le signal (sonore, visuel).</p> <p>Jouer à « main droite » et à « main gauche ».</p> <p>On peut introduire la notion de priorité à « main droite ».</p>

JEUX DE CHAT

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Plots ou traçage dans le sable pour matérialiser une aire de refuge pour les souris en début de cycle d'apprentissage si besoin.
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XXX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotion / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Ne pas se faire toucher par le chat.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Un cavalier est le chat. Les autres sont les souris.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Le chat doit toucher les autres cavaliers.</p> <p>Quand un cavalier souris est touché, il devient chat à son tour.</p> <p>Le gagnant est celui qui n'a jamais été chat durant le jeu.</p>		<p>Les souris peuvent être munies d'un foulard que le chat « attrape ».</p> <p>Variation des allures.</p> <p>Jouer à « chat coupé » ou « chat statue » (libération de l'immobilisation par une autre souris)</p>

LE BERET

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Délimiter deux camps face à face. Un foulard ou un anneau représentant le béret posé sur un plot au centre du terrain.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Récupérer le béret et le rapporter dans son camp sans se faire toucher.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Deux équipes face à face, dont chaque joueur est identifié par un numéro (ou deux n° si le nombre de joueurs par équipe est différent).</p> <p>Le béret est au centre de la carrière.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Le meneur de jeu place le béret au centre du terrain et appelle un numéro.</p> <p>Il s'agit pour chaque joueur d'aller chercher le béret et de le rapporter dans son camp sans se faire toucher par le joueur de l'équipe adverse.</p> <p>Compter un point par béret rapporté.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a le plus de point.</p>		<p>Augmenter ou réduire les distances.</p> <p>Varié les allures.</p> <p>Appeler plusieurs numéros à la fois.</p>

L'OR ET LE POISON

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Deux foulards de couleur différente.
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Conquérir le foulard représentant l'or et éviter d'avoir celui représentant le poison.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Deux cavaliers ont un des deux foulards : l'un représentant l'or et l'autre le poison. Les autres n'en ont pas.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Quand le cavalier en possession du foulard « poison » touche un autre cavalier, il lui remet le foulard « poison ».</p> <p>Si le cavalier qui a le foulard « or » se fait toucher par un autre cavalier, il doit lui remettre le foulard « or ».</p> <p>Si les deux porteurs de foulards se touchent, ils échangent leurs foulards.</p> <p>A la fin du temps de jeu, le joueur en possession du foulard représentant l'or a gagné, celui en possession du foulard représentant le poison a perdu.</p>		<p>Varier les allures.</p> <p>Réduire ou augmenter l'espace de jeu.</p>

L'ÉPERVIER

EFFETS RECHERCHES		MATÉRIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Délimiter deux zones à chaque extrémité du manège.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Être à l'aise sur son poney	XX	
RÈGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Traverser le manège sans se faire toucher. L'épervier doit toucher les cavaliers qui traversent.</p> <p>ORGANISATION Un cavalier au centre du manège est l'épervier. Les cavaliers sont tous à une extrémité du manège.</p> <p>DEROULEMENT Au signal : « <i>l'épervier sortez</i> », les cavaliers tentent de traverser le manège pour en rejoindre l'autre extrémité. L'épervier doit toucher les cavaliers qui traversent. Chaque cavalier touché devient également épervier et peut toucher les autres qui traversent au tour de jeu suivant. Le dernier cavalier à être touché (ou pas) a gagné.</p>		<p>Les cavaliers touchés deviennent « adjoint » de l'épervier : ils peuvent gêner les autres cavaliers, les ralentir mais ils ne peuvent pas les toucher.</p> <p>Varier les allures.</p> <p>Réduire ou augmenter l'espace de jeu.</p>

LA BALLE AU CAPITAINE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	<ul style="list-style-type: none"> - ballon de horse-ball - 4 barres au sol pour matérialiser le territoire du capitaine - 2 jeux de chasubles - Plots pour délimiter le terrain
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotion / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Transmettre par une passe la balle à son capitaine.</p> <p>ORGANISATION 2 équipes de 6 cavaliers dont 1 capitaine qui se trouve dans une zone infranchissable.</p> <p>DEROULEMENT Mise en jeu : tirage au sort</p> <p>L'équipe qui a la balle, doit l'amener à son capitaine en faisant minimum 2 passes. L'équipe n'ayant pas la balle, essaye de l'intercepter ou la ramasser si elle est tombée à terre (descente/remontée).</p> <p>Passe : donner ou lancer</p> <p>1 point à chaque fois que le ballon arrive au capitaine Remise en jeu au centre à chaque point marqué par l'équipe adverse et changement du capitaine</p> <p>Fin du jeu : temps limité ou nombre de points défini.</p> <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 10px auto; padding: 10px;"> </div> <p>○ Capitaine</p>		<ul style="list-style-type: none"> - nombre de passes imposé - passe : se lancer obligatoirement la balle. - objets à se passer (foulard,...) - Ne plus redonner la balle « à son père »

LE JEU DU COPIEUR

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	X	Aucun
Maîtriser ses allures	X	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Copier ce que fait celui qui est devant soi.</p> <p>ORGANISATION Par 2, l'un derrière l'autre.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Celui qui est devant, choisit une allure, prend une posture ou exécute les mouvements de son choix que celui qui est derrière doit reproduire à l'identique. Puis on inverse les rôles.</p>		<p>Les élèves peuvent manipuler différents matériel : foulard, ballons, anneaux...</p>

LE CAVALIER AVEUGLE

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	X	<ul style="list-style-type: none"> - bandeaux (1 pour 2 élèves) - plots pour délimiter le terrain de jeu - barres pour matérialiser les lignes de départ et d'arrivée.
Maîtriser ses allures	X	
Contrôler la direction du poney	XXX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Parcourir un trajet les yeux bandés en étant guidé par un autre cavalier.</p> <p>ORGANISATION Deux cavaliers associés. Le premier a les yeux bandés. Les lignes de départ et d'arrivée sont matérialisées.</p> <p>DEROULEMENT Au signal de l'enseignant, le 2^{ème} cavalier guide le 1^{er} à la voix, en le suivant (en « botte à botte ») de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p>Echanger les rôles au retour.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Le 2^{ème} cavalier ne suit pas mais guide par la voix le 1^{er} depuis la ligne de départ. - - La difficulté des obstacles (plots variés, slalom, labyrinthe simple avec les barres, portique). - Délimiter précisément la zone d'arrivée (ex : un cerceau) - Chronométrer le parcours. - Varier les allures (pas, trot assis)

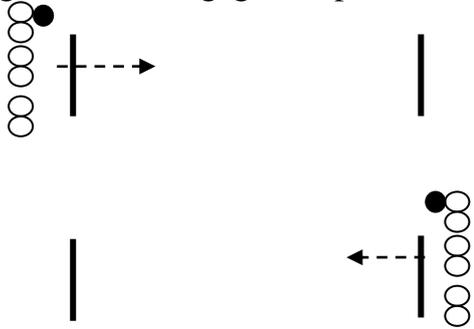
LE DERNIER SERA TOUJOURS LE PREMIER

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	- Demi-carrière par équipe
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Remonter la file des cavaliers pour prendre la première place.</p> <p>ORGANISATION 2 équipes de 6 cavaliers réparties en deux files indiennes.</p> <p>DEROULEMENT Au signal de l'enseignant, les cavaliers se suivent, le dernier cavalier doit remonter la file et venir prendre la 1^{ère} place. Quand il atteint cette position, c'est le dernier qui remonte la file pour se placer devant et ainsi de suite</p> <p>Le jeu s'achève lorsque le premier cavalier a repris sa place initiale.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		<ul style="list-style-type: none"> - Course possible entre les deux équipes (chronométrage) - Varier les allures (pas - trot - galop ou libres) - Un témoin est remis au premier cavalier qui doit le faire passer au suivant et ce jusqu'au dernier qui prendra alors le départ pour venir se placer - Le signal est donné par le cavalier de tête

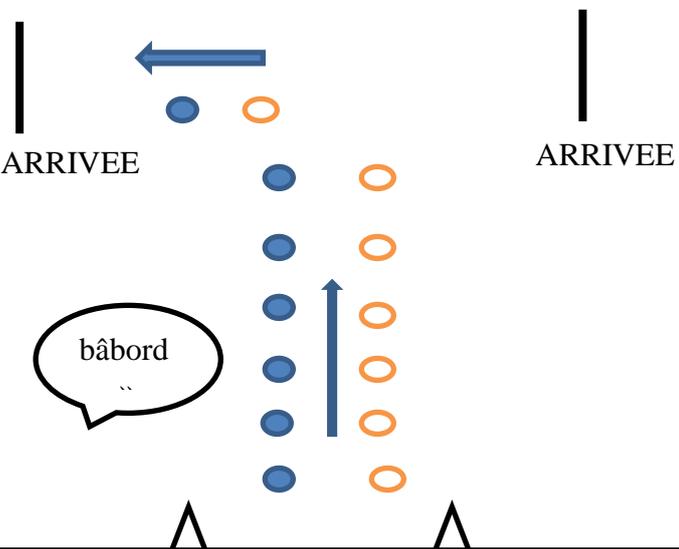
JACQUES A DIT...

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	~	Aucun
Maîtriser ses allures	~	
Contrôler la direction du poney	~	
Arrêter son poney	~	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	~	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Exécuter ou pas selon la formule, l'ordre du meneur de jeu.</p> <p>ORGANISATION Cavaliers répartis dans l'espace face au meneur de jeu.</p> <p>DEROULEMENT Le meneur de jeu donne des ordres précédés ou non de la formule « <i>Jacques a dit...</i> » Par exemple, si le meneur de jeu dit : « <i>Jacques a dit au trot</i> », les cavaliers doivent se mettre au trot. Mais, si le meneur de jeu dit « <i>au trot</i> », les cavaliers ne doivent pas se mettre au trot. S'ils le font, ils ont un point de pénalité. Celui qui a le moins de points à la fin du jeu a gagné.</p> <p>Exemples d'ordres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>au pas/au trot/au galop/arrêt</i> - <i>à droite, à gauche</i> - <i>faites demi-tour sur votre selle</i> - <i>descendez du cheval</i> - <i>remontez</i> - <i>touchez les oreilles de votre poney</i> - <i>enlevez vos pieds des étriers</i> - <i>mettez les 2 rênes dans votre main droite</i> <div style="margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>☆</p> <p>meneur</p> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> </div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> <p>○</p> </div> </div> <p style="margin-left: 100px;">cavaliers</p> </div>		<ul style="list-style-type: none"> - A faire en couple comme un carrousel - Faire deux équipes : l'équipe qui a le moins de points à gagner.

SE PASSER UN OBJET EN AVANCANT DE FRONT

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	<ul style="list-style-type: none"> - 4 barres pour matérialiser la ligne de départ et la ligne d'arrivée - 2 ballons de horse-ball.
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	X	
Arrêter son poney	X	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Traverser la carrière pour rejoindre le camp adverse.</p> <p>ORGANISATION Deux équipes de 6 cavaliers sont réparties de chaque côté du manège, elles sont alignées sur la ligne de départ et possèdent chacune un ballon.</p> <p>DEROULEMENT Au signal de départ, les équipes s'avancent en ligne vers le camp adverse. Mais avant de passer la ligne d'arrivée, il faut que chaque cavalier tienne le ballon et le passe au coéquipier placé à côté de lui. L'équipe qui la première a réussi à se faire passer le ballon, et dont tous les cavaliers ont franchi la ligne d'arrivée, gagne un point.</p>  <p>● Ballons de horse ball ○ Cavaliers barre</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de « passes » - Varier les allures : pas – trot assis. - Le nombre de traversées (faire un aller-retour) - Lancer le ballon dans une cible à la fin

BABORD-TRIBORD

EFFETS RECHERCHES	MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX
Maîtriser ses allures	XXX
Contrôler la direction du poney	XX
Arrêter son poney	X
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XX
REGLES DU JEU	VARIANTES
<p>BUT DU JEU Arriver le premier dans la zone d'arrivée désignée.</p> <p>ORGANISATION 2 équipes de 6 cavaliers progressent au pas en file indienne vers le centre du manège.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Au signal (bâbord ou tribord), le cavalier en tête de colonne doit rejoindre sa zone d'arrivée sans se faire toucher par son adversaire. Exemple : Si l'enseignant annonce « bâbord », le cavalier de la colonne de gauche rejoint sa zone, le cavalier de la colonne de droite tente de le toucher.</p> 	<p>Faire jouer les deux ou trois premiers cavaliers de la colonne.</p> <p>Faire rejoindre la zone désignée par tous les cavaliers en même temps.</p> <p>Varier l'appel : de la voix à la vue (utilisation de deux foulards de couleurs différentes)</p>

LA FAMILLE PONEY

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Des anneaux (un de moins que le nombre de joueurs) Un plot dans lequel on posera un bâton pour y accrocher les anneaux
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XXX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Aller chercher un anneau au centre du cercle et le rapporter à la maison (à l'extérieur du cercle)</p> <p>ORGANISATION Les cavaliers sont disposés en cercle, les poneys la tête vers le centre du cercle. Dans chaque équipe de trois cavaliers, on trouve papa, maman et bébé.</p> <p>DEROULEMENT Au signal du meneur qui appelle « papa », tous les cavaliers « papa » font un tour de cercle avant d'entrer dans celui-ci par la porte formée par leurs deux équipiers. Ils prennent un anneau au centre du cercle et le rapportent à la maison en repassant entre leurs deux équipiers. Il faut sortir les quatre pieds des poneys hors du cercle.</p> <p>On continue avec l'appel des « maman » et des « bébé »</p>		<p>Taille du cercle</p> <p>Quantité d'anneaux à rapporter</p> <p>Allures : pas, trop, galop.</p>

LA BALLE AUX NOMS

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	X	Un ballon de horse-ball ou un ballon en mousse
Maîtriser ses allures	X	
Contrôler la direction du poney	X	
Arrêter son poney		
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Réceptionner et relancer le ballon</p> <p>ORGANISATION Les cavaliers sont en reprise, l'enseignant au centre du manège.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>L'enseignant nomme un poney et lance le ballon à son cavalier.</p> <p>Le cavalier réceptionne le ballon puis le relance à l'enseignant en donnant son nom.</p>		<p>Le cavalier qui réceptionne le ballon ne le relance pas à l'enseignant mais appelle un autre poney et lui lance le ballon... puis le jeu continue</p>

LOCO-PONEY

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	- Plots (un de moins que de cavaliers)
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XXX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU</p> <p>Suivre la locomotive, regagner le plus vite possible une gare.</p> <p>ORGANISATION</p> <p>Un cavalier est la locomotive, tous les autres se placent en ordre dispersé dans l'espace à côté d'un plot.</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>La locomotive se déplace entre les autres cavaliers et choisit certains d'entre eux en les touchant au passage. Dès qu'un cavalier est touché, il devient wagon et suit la locomotive dans ses déplacements.</p> <p>Quand la locomotive juge le train assez long, elle s'arrête à un plot vide. Les joueurs se dispersent et rejoignent une gare. Celui qui n'en trouve pas devient locomotive.</p>		<p>Tous les wagons potentiels doivent être en mouvement en dispersion sur le terrain.</p> <p>2 plots en moins et donc 2 locomotives sur le terrain.</p> <p>La locomotive gagnante est celle qui, la première, a accroché 5 wagons...</p>

LA COURSE AUX COULEURS

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	4 plots ou barres pour départ zone centrale Au moins 4 ou 5 anneaux par couleur Un poney par élève
Maîtriser ses allures	XXX	
Contrôler la direction du poney	XXX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Aller chercher 4 anneaux de la même couleur et les rapporter dans la zone centrale</p> <p>ORGANISATION Des anneaux de trois couleurs sont disposés tout autour du manège par lots (un anneau de chaque couleur dans chaque lot). Tous les cavaliers sont regroupés dans une zone centrale. Ils sont répartis en plusieurs équipes symbolisées par une couleur d'anneau.</p> <p>DEROULEMENT Au signal de l'enseignant, tous les cavaliers quittent la zone centrale pour aller chercher les anneaux de la couleur de leur équipe et les rapporter dans la zone de départ.</p>		<p>Varier les allures</p> <p>Récupérer chacun quatre anneaux de couleurs différentes.</p>

LES DEMENAGEURS

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XXX	Un poney pour deux cavaliers Deux grandes boîtes en carton surélevées De nombreux objets : anneaux, foulards... etc.
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	XX	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	XXX	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Aller chercher le maximum d'objets et les rapporter le plus rapidement possible.</p> <p>ORGANISATION Deux cavaliers forment une équipe. Les équipes se trouvent d'un côté du manège. Les objets sont de l'autre côté. Aller et retour dans une longueur de manège. Le poney sert de « témoin de relai ».</p> <p>DEROULEMENT Au signal, le cavalier numéro un part chercher un objet pour le déménager dans la boîte côté « départ » puis passe le poney au cavalier numéro deux qui va chercher un objet et qui repassera le poney au cavalier numéro un.</p> <p>Les cavaliers ne rapportent qu'un objet à la fois. L'équipe gagnante est celle qui a rapporté le plus d'objets à la fin du jeu.</p>		<p>Modifier la nature et le nombre des objets</p> <p>En fonction de l'objet, varier l'action de prise : accrocher les anneaux à un poteau, poser les foulards sur un plot</p> <p>Varié le nombre de doublettes en parallèle</p> <p>Varié le nombre d'enfants par poney</p>

LE JOUEUR-BUT

EFFETS RECHERCHES		MATERIEL
Mettre son poney en mouvement	XX	Un poney par cavalier Un anneau par équipe Barres ou plots pour matérialiser la zone-but
Maîtriser ses allures	XX	
Contrôler la direction du poney	X	
Arrêter son poney	XX	
Gérer son émotivité / Etre à l'aise sur son poney	X	
REGLES DU JEU		VARIANTES
<p>BUT DU JEU Porter le plus vite possible l'anneau de l'équipe au joueur-but.</p> <p>ORGANISATION 2 équipes au départ, sur la même ligne à l'opposé de la zone-but. Un cavalier dans cette zone-but. Les équipes vont jouer parallèle,</p> <p>DEROULEMENT</p> <p>Au signal de départ, les joueurs se passent l'anneau pour progresser vers la zone-but, chaque cavalier doit avoir eu l'anneau au moins une fois. Dans la zone d'en-but, donner l'anneau au cavalier réceptionneur.</p> <p>Changer le cavalier-but à chaque passage.</p>		<p>Indiquer un nombre de passes minimum ou maximum</p> <p>Limiter la distance de déplacement de chaque cavalier porteur de l'anneau (3 ou 5 mètres)</p> <p>Chaque cavalier doit avoir porté l'anneau 2 ou 3 fois.</p>