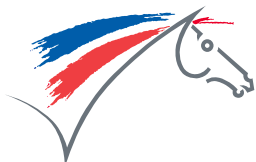




FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION



GUIDE FEDERAL SPECTACLE CLUB



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION
EDITIONS FFE

VOS GUIDES FÉDÉRAUX

OBJECTIF GALOP®



Les Galops® fédéraux proposent au cavalier et à l'enseignant un programme de formation structuré. Les Guides Galops® accompagnent le cavalier et son enseignant dans le parcours de formation qui permet de devenir cavalier et homme ou femme de cheval accompli(e).

LES 6 CHAPITRES :

- ▶ Connaissances générales
- ▶ Connaissance du cheval
- ▶ S'occuper du cheval
- ▶ Pratique équestre à pied
- ▶ Pratique équestre à cheval
- ▶ Passer son Galop®

COLLECTION DISCIPLINES

Les Guides fédéraux des disciplines et des activités s'adressent aux cavaliers et aux enseignants qui veulent découvrir une spécialité ou se perfectionner. Ils comportent des outils utiles pour s'approprier facilement l'activité.

LES 5 CHAPITRES :

- ▶ Présentation
- ▶ Débuter l'activité avec des fiches séances
- ▶ Participer à des compétitions
- ▶ Organiser des compétitions
- ▶ Participer à l'encadrement



Voir www.ffe.com

rubrique Publications
pour avoir la liste des guides disponibles.

Sommaire

	Le projet éducatif de la Fédération Française d'Équitation.....4		2 - Le cirque avec des enfants de 9 à 12 ans niveau Galop 1 à 3 37
	Préface de Serge Lecomte.....4		3 - Blanche Neige avec des cavaliers de niveau débutant à Galop 3 à poney ou à cheval..... 38
	PRÉSENTATION 7		4 - Cendrillon avec des cavaliers de niveau 4 et 5..... 40
	La règle est qu'il n'y a pas de norme8		5 - La chevalerie avec des cavaliers de niveau Galop 4 et plus41
	Définitions.....9		PARTICIPER À DES RENCONTRES DE CLUBS..... 45
	Quelques repères..... 12		Choisir un thème 47
	Un peu d'histoire 14		Choisir un fil conducteur 49
	DÉBUTER L'ACTIVITÉ 17		Concevoir le spectacle 50
	Atouts de la pratique en club 18		Choisir son et lumières 52
	Moyens nécessaires 20		Rédiger le commentaire 54
	Bien s'organiser pour lancer l'activité21		Réaliser les costumes..... 56
	Retro-planning 22		Réaliser les décors..... 59
	Plan d'aménagement de l'espace 23		ORGANISER DES RENCONTRES DE CLUBS..... 61
	Conducteur du spectacle..... 24		Règlement de rencontres spectacles..... 62
	Schémas des déplacements 26		Modalités d'organisation..... 65
	Feuille de service 27		PARTICIPER À L'ENCADREMENT 67
5 SÉANCES	5 séances pour préparer son premier spectacle29		Experts fédéraux..... 68
	Le cheval, toute une histoire.....31		Brevet Fédéral d'Encadrement Spectacle Équestre de Club..... 69
	Les 5 tableaux.....31		Ressources FFE sur internet..... 69
	Les 5 séances de préparation..... 32		Postface..... 70
5 STAGES	Une semaine de stage pour préparer un spectacle35		
	1 - Pagaille en ville avec des enfants débutants de 4 à 6 ans 36		



CHARTRE FÉDÉRALE DU CAVALIER

JE RESPECTE MON PONEY OU MON CHEVAL

- ▶ Je cherche à le connaître et à le comprendre.
- ▶ Je prends le temps de m'occuper de lui.
- ▶ J'apprends à le soigner pour sa santé et son bien-être.
- ▶ Je garde mon calme : je ne suis jamais violent.
- ▶ Je le respecte dans toutes les situations.

JE RESPECTE LES AUTRES ET L'ENVIRONNEMENT

- ▶ Je suis courtois envers mon enseignant, les autres cavaliers, mon entourage et toutes les personnes que je côtoie au club.
- ▶ Je respecte les règles de mon club, les règles du jeu et les règles de sécurité à pied comme à cheval.
- ▶ Je respecte les autres usagers et les règles de circulation lorsque je me promène à cheval.
- ▶ Je respecte la nature, j'économise l'eau et l'énergie. Je limite et je trie mes déchets.
- ▶ Je respecte le matériel que j'utilise et je le range.

JE RESPECTE LES VALEURS DU SPORT

- ▶ Je prends en compte objectivement mon niveau.
- ▶ Je m'entraîne régulièrement et avec sérieux pour progresser.
- ▶ Je respecte le règlement, les arbitres, le jury et les autres concurrents.
- ▶ Je respecte mon intégrité physique et celle de mon poney ou cheval.
- ▶ Je refuse le dopage.
- ▶ Je suis fair-play en toutes circonstances.

PROJET EDUCATIF DE LA FFE

FAVORISER

une vie en société dans le respect des autres, de la vie animale et du milieu naturel.

PARTAGER

son goût de l'acquisition et de la transmission des savoirs.

ADOPTER

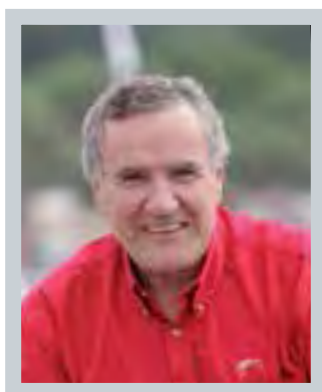
dans son hygiène de vie les bienfaits des activités physiques.

DÉVELOPPER

le goût de l'effort et des satisfactions qu'il donne.

RENFORCER

son engagement et son sens des responsabilités.



Tous à cheval !

Rendre accessibles les ressources du patrimoine équestre et favoriser la transmission des savoirs est notre mission.

Les **Guides Fédéraux** sont destinés à accompagner tous ceux qui veulent élargir leur champ de compétences.

Ils proposent des outils pratiques et un langage commun pour que les cavaliers et les enseignants se les approprient.

Développons tous notre créativité pour mieux partager notre passion et faire rayonner l'équitation.

Serge Lecomte

Président de la Fédération Française d'Équitation

DÉBUTER L'ACTIVITÉ

■ Atouts de la pratique en club

QUEL CAVALIER, PETIT OU GRAND, N'A PAS RÊVÉ D'ÊTRE CHEVALIER, COW-BOY OU PRINCESSE DE CONTE DE FÉES ?

■ Les spectacles équestres connaissent un grand succès car ils suscitent l'émotion et sont porteurs de rêve. Préparer un spectacle englobe, au-delà de l'équitation, la recherche de la sensibilité artistique : choix du thème, de la musique, des costumes, mise en scène...

C'est un projet collectif qui mobilise autour de l'enseignant, non seulement les cavaliers, mais la famille et les amis. Tout le monde s'embarque, le temps du spectacle, dans une aventure partagée qui crée des liens très forts et qui pousse chacun à se dépasser. Facteur très fort de cohésion, le spectacle contribue au rayonnement du club en l'ouvrant vers l'extérieur.

ATOUPS POUR LE CAVALIER

■ L'activité spectacle développe l'esprit artistique du cavalier, sa gestuelle, son aptitude corporelle et lui apprend à se dépasser pour emporter l'adhésion d'un public. Cela l'incite à affiner le dressage de sa monture et à perfectionner la qualité de son équitation pour mieux s'investir dans la dimension artistique de son rôle.

Le spectacle donne une très forte motivation. Il exige des repères dans l'espace. Vouloir être au point P à la minute M, crée l'envie d'apprendre à son poney ou à son cheval la précision nécessaire, aussi bien pour ce qui est des allures que de la direction.

Le spectacle met en confiance. La focalisation sur l'action à réaliser fait oublier d'éventuelles craintes liées aux mouvements du poney ou du cheval.



Le spectacle apprend à jouer collectif. C'est la bonne coordination des uns avec les autres qui crée la réussite du numéro ou du tableau.

Le spectacle fait découvrir de multiples pratiques équestres. Un spectacle peut amener à intégrer toutes les disciplines : la voltige, les longues rênes, la monte en amazone, les jeux médiévaux...

ATOUPS POUR LA CAVALERIE

■ Le spectacle habitue le poney ou le cheval aux aléas extérieurs. Il les oblige à se familiariser avec des couleurs, des décors, des mouvements de tissus, de ballons... Le poney qui « fait spectacle » apprend à ce que tout bouge autour de lui de manière inattendue, sans qu'il s'en formalise.

Le spectacle fait cohabiter toutes les tailles. Il mêle souvent shetlands, grands poneys et chevaux qui apprennent en spectacle à se connaître et à coexister dans le même espace.

Le spectacle permet de révéler les talents particuliers de tel ou tel cheval ou poney : faire la révérence, mettre un ou deux pieds sur un tabouret, passer dans le feu...

ATOUS POUR L'ENSEIGNANT

■ Le spectacle met l'enseignant et l'équipe du club dans le rôle dynamique et gratifiant de créateur de rêve et d'émotion pour ses cavaliers et pour le public. Il « anime » le club au sens fort du terme. Son leadership en est conforté.

L'activité spectacle donne une nouvelle saveur à la technique équestre aussi bien pour habituer les chevaux et les poneys à la musique, aux applaudissements, aux costumes, aux drapeaux, que pour proposer au public la plus belle prestation possible. Le spectacle équestre est un moyen d'améliorer le dressage de sa cavalerie et d'attirer ses cavaliers vers le travail sur le plat. Mobilisés par l'objectif de mieux réussir leur prestation dans le spectacle, les cavaliers vont vouloir monter davantage.

L'activité spectacle invite à mettre en place des répétitions par ateliers et à utiliser tous les atouts de la pédagogie différenciée.

ATOUS POUR LE CLUB

■ La mise en place d'un spectacle équestre est un travail d'équipe impliquant tous les acteurs du club. Il est en effet nécessaire de mobiliser des talents très divers pour faire face à tous les aspects techniques et matériels : costumes, décors, musique...

La préparation d'un spectacle crée un esprit d'émulation. Parents, amis, frères, sœurs, tout le monde se mobilise autour du projet. Les besoins du spectacle font découvrir les compétences du frère musicien ou de la maman dessinatrice.

C'est un facteur de cohésion entre cavaliers de tous âges et de tous niveaux. Tous ceux qui sont embarqués dans le même projet spectacle font un groupe qui partage ateliers créatifs, soirées et repas dans une ambiance conviviale.

Le spectacle crée une ouverture vers les autres artistes locaux. C'est l'occasion d'associer l'école de danse, de musique, de gymnastique ou le club photo local... autour d'un projet où le club est une force motrice.

Le spectacle fait connaître le club au-delà de son cercle habituel. Qui dit spectacle dit représentations, affiches, articles dans les journaux. C'est un atout pour le rayonnement du club.



Les beaux sourires du défilé final sont la plus belle des récompenses

5 SÉANCES POUR PRÉPARER SON PREMIER SPECTACLE



*« Rien n'est si contagieux que l'exemple. »
La Rochefoucauld*

Des exemples pour se lancer

■ Le spectacle est un art de l'éphémère. Rappelons que sa norme est de ne pas en avoir. Tout est possible. Tout est imaginable. Les exemples n'ont pas d'autre ambition que de tracer une première piste facile à suivre pour encourager le franchissement du premier pas. Des enseignants issus de clubs ont pris le parti de mettre noir sur blanc six projets de spectacle avec leur déroulé et leur plan de préparation. Leur espoir est d'inciter le plus grand nombre d'enseignants et d'animateurs à s'emparer de leurs trames pour se les approprier en réinventant leur propre chemin.

Sécurité

■ Le port du casque est obligatoire dans les mêmes conditions que pour toutes les autres activités, c'est-à-dire pour toutes les disciplines, sauf la voltige. De même, les précautions usuelles de sécurité s'appliquent, en ce qui concerne les sols, les clôtures... Il faut, en plus, veiller à ce que les décors et les costumes permettent de monter à cheval dans de bonnes conditions.

Le cheval, toute une histoire

SPECTACLE EN 5 TABLEAUX POUR 16 CAVALIERS ET 8 ACTEURS À PIED

1 L'HOMME DES CAVERNES CHASSE LE CHEVAL POUR SE NOURRIR



DURÉE : 3 minutes.

DÉCOR : arbres en carton sur chandeliers.

ACTEURS EN SCÈNE : 5 garçons ou filles.

CHEVAUX : 1.

Musique et/ou commentaires.

Un cheval est lâché en liberté. Des chasseurs à pied, vêtus de peaux de bête et de lances simulent la chasse.

2 DE LA CHASSE À LA DOMESTICATION



DURÉE : 3 minutes.

DÉCOR : idem 1^{er} tableau, enlèvement du décor à la fin du tableau.

ACTEURS EN SCÈNE : 4 garçons ou filles vêtus de collants noirs, chemises et ceinture en tissu dont un voltigeur.

Musique et/ou commentaires.

Un cheval de voltige nu entre en piste tenu par un chasseur, longe en lasso autour de l'encolure.

Trois acteurs entrent en piste avec un bridon, une longe, un surfaix de voltige et une chambrière.

Simulation de débouillage en cercle puis quelques A terre, A cheval si possible.

3 LE TEMPS DES CAVALIERS, LE CHEVAL DE GUERRE



DURÉE : 2 minutes.

Costumes et compléments de harnachement à définir selon moyens.

DÉCOR : aucun ou à définir.

Musique et/ou commentaires.

6 cavaliers de niveau Galop 4 habillés en hussards entrent en piste au galop, deux par deux, au botte à botte, sabre sur l'épaule, et font deux tours de piste.

4 LES CULTURES ÉQUESTRES



DURÉE : 4 minutes.

Parade finale de ce tableau, rejoint par les participants des autres tableaux en ordre chronologique inverse.

DÉCOR : aucun.

Commentaires de présentation.

Présentation d'un pas de deux effectué par 2 cavaliers de niveau Galop 6 ou 7, suivi d'une démonstration d'équitation de travail, western, ibérique, Camargue... effectuée par les cavaliers en costume traditionnel.

Commentaires de présentation.

5 LE SPORT ET LE LOISIR



DURÉE :

4 minutes.

Prévoir la présence d'hommes de piste pour la construction d'un obstacle sur une diagonale.

Parade finale de ce tableau, rejoint par les participants des autres tableaux en ordre chronologique inverse.

Musique et commentaires.



Présentation de différentes disciplines et défilé final avec 6 chevaux minimum :

- deux cavaliers de horse-ball en tenue font une démonstration de quelques passes
- un cavalier de CSO fait un ou deux sauts sur un petit obstacle de volée : barres en A pouvant être passées dans les 2 sens,
- un cavalier de cross en casaque et toque fait une présentation au galop, type canter,
- un cavalier de tourisme équestre en tenue décontractée, sacoques, couverture roulée sur la selle, boussole, carte... marche au pas rênes longues,
- éventuellement un attelage.



*Le « costume »
du poney se fait
en harmonie
avec celui des
cavaliers.*

■ Le cirque

DESCRIPTION DU SPECTACLE

CE SPECTACLE QUI SE FAIT AVEC 6 ENFANTS ET 6 PONEYS SHETLAND PERMET AUX ENFANTS D'ABORDER UNE APPROCHE ÉTHOLOGIQUE DU CHEVAL, DIFFÉRENTE DE L'EMPLOI TRADITIONNEL DES AIDES, JAMBES ET MAINS, ET DE DÉCOUVRIR LE TRAVAIL À PIED, EN LIBERTÉ OU EN LONGE. ON PEUT AUSSI Y INTÉGRER DE LA VOLTIGE.

COMME AU CIRQUE, CHAQUE ENFANT VIENT À TOUR DE RÔLE PRÉSENTER SON NUMÉRO : TRAVAIL EN LIBERTÉ, VOLTIGE, FAIRE MONTER UN PONEY SUR UNE PETITE ESTRADE...

■ Matériel : rênes fixes, surfaix et pompons, longe et chambrière, selle de voltige, estrade, costumes de clown avec maquillage.

Aménager dans la carrière ou le manège un rond de 13 à 16 mètres, en délimitant avec des bottes de paille par exemple.



DÉROULEMENT DU STAGE

1^{er} jour

■ Choix des poneys et répartition des rôles.
Leçon de longe individuelle.
Leçon « comment régler les rênes fixes ».
Travail à pied en main et en liberté.
Atelier d'écriture du scénario.

2^{ème} jour

■ Travail de longe et en main en groupe.
Voltige : les mouvements de base.
Création des costumes.

3^{ème} jour

■ Répétition de la journée 2.
Mise en place des numéros.
Construction des décors.

4^{ème} jour

■ Réglage des derniers détails et conseils pour améliorer les numéros.
Mise en place des décors et choix de la musique.

5^{ème} jour

■ Répétition générale en musique avec le décor et les costumes.
Synchronisation avec le speaker.
Timing de préparation des cavaliers et chevaux avant le spectacle.

6^{ème} jour

■ Présentation du spectacle devant les parents et amis, avec repas proposé à la fin.

La Chevalerie



TECHNIQUE ÉQUESTRE

■ L'objectif est d'utiliser des jeux équestres du Moyen-âge pour créer un spectacle présenté sur une carrière de 20 par 40 m dans le cadre d'un stage de 5 jours destiné à des cavaliers de niveau minimum Galop 4 âgés de 14 ans et plus.

Grâce aux jeux de chevalerie, les cavaliers perfectionneront la conduite d'une main au trot et au galop en apprenant à diriger et à contrôler leur monture d'une seule main, en s'aidant de leur assiette. Une phase de dressage préalable des équidés est indispensable pour qu'ils s'habituent à galoper l'un vers l'autre sans dévier de leur ligne pour la scène de la joute.

Les cavaliers incarnant des chevaliers devront aussi s'habituer au port du heaume - à mettre par-dessus le casque - du fait qu'avec cet accessoire, ils ont une visibilité réduite à cause de la fente.



QUINTAINE

■ Les cavaliers frappent au galop, avec leur lance, l'écu d'un mannequin monté sur un axe pivotant, portant un écu d'un côté, une masse d'arme, de l'autre, en fait un ballon de hand. Sous le choc, l'écu pivote rapidement et le chevalier doit éviter, par la vitesse, la masse d'arme qui tourne.

RÈGLES DES JEUX

JEU DES AIGUILLETES

■ Les cavaliers enfilent avec une lance des anneaux de différents diamètres posés sur des potences alignées, dans l'allure la plus rapide possible.

JOUTE

■ Les cavaliers sont protégés par un bouclier. Ils tiennent d'une main une lance. Ils partent chacun d'une extrémité du terrain. Au moment où ils se croisent, ils croisent les lances qui se brisent en éclats.



■ Choisir un thème

CHAQUE SPECTACLE EST UNIQUE. C'EST LE PRINCIPE DU SPECTACLE VIVANT. LA LISTE SUIVANTE EST DESTINÉE À OUVRIR LES CHAMPS DU POSSIBLE EN LISTANT LES PRINCIPAUX TYPES DE THÈMES QUI SE PRÊTENT BIEN À UN SPECTACLE DE CLUB.

CHEVAUX EN LIBERTÉ

■ Troupeaux présentés en bande pour un effet de masse. Mise en scène de quelques cavaliers avec un troupeau. Travail à la voix de groupes de chevaux en totale liberté.

HUMOUR

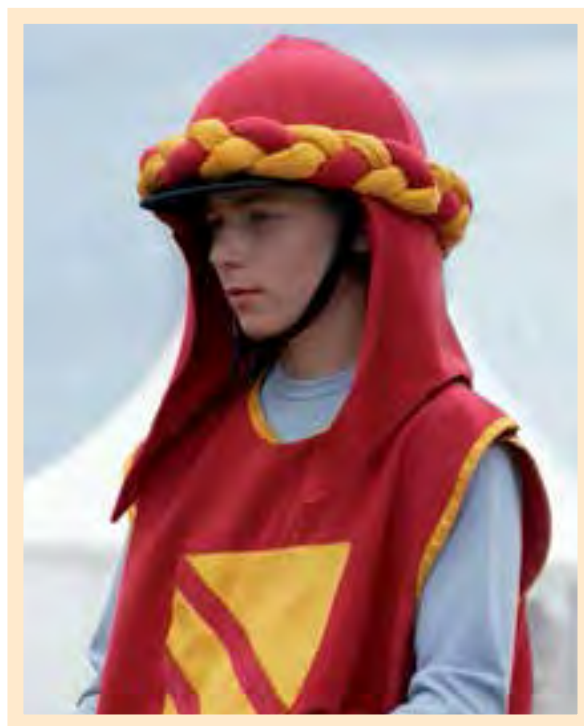
■ Jeux autour de la chute. Contrepoints. Par exemple un frison avec un dresseur et un enfant sur un shetland qui fait les mêmes mouvements en parallèle ou en C quand le cheval est en A.

VOLTIGE

■ Spectaculaires effets de la voltige en ligne avec parallèle fréquent de 2 voltigeurs, chacun sur un grand côté de la carrière. Toutes les déclinaisons de la voltige en cercle.

EXPLOITS

■ La poste hongroise est l'acrobatie de base à cheval. Quand il s'agit d'un enfant de 8 ans sur 2 shetlands, c'est très mignon. Le passage du feu est toujours spectaculaire. En cercles, en obstacles... Sauts sous toutes les formes : en se croisant, à plusieurs au botte à botte...



SAVANT

■ Le cheval qui se couche à la demande, qui salue en faisant la révérence, qui tape du pied pour compter les fleurs, qui renvoie le ballon de football, qui réussit à ouvrir la porte... sont des classiques très amusants à mettre au point avec un poney naturellement joueur.

MÉDIÉVAL

■ Toutes les variantes de tournoi et de joutes médiévales sont envisageables.

ARTS COMPLÉMENTAIRES

■ Cheval et danse, Cheval et musique, Cheval et théâtre, Cheval et chant, Cheval et tir à l'Arc... Tous les arts du spectacle peuvent se conjuguer pour créer une représentation unique.

DRESSAGE

■ Mise en lumière et en scène de présentations type Reprise Libre en Musique. Toutes les déclinaisons du carrousel.

■ Rédiger le commentaire

FIL CONDUCTEUR DU SPECTACLE, LE TEXTE EST CONSTRUIT DE FAÇON À LIER TOUS LES TABLEAUX. IL SERA TOTALEMENT RÉDIGÉ POUR ÊTRE LU PAR LE SPEAKER OU ENREGISTRÉ AVEC LA BANDE SON.



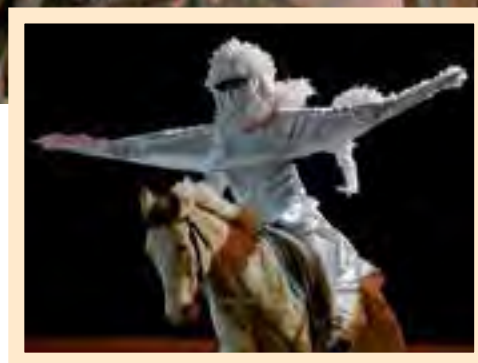
UN MINIMUM DE MOTS, UN MAXIMUM DE SENS

■ Les phrases sont simples et courtes pour être bien entendues. Les mots sont accessibles, on reste à l'intérieur de l'échelle 800, soit les 800 mots français les plus utilisés. Si on a besoin d'un mot rare ou d'un mot connu dans un sens rare, il faut l'expliquer d'une manière ou d'une autre.

On déclame les mots pour bien tester leur sonorité. Privilégier les formules qui font image et qui résument bien le propos. Aller rapidement à l'essentiel. Le texte oral est moins littéraire que le texte destiné à être lu en silence, sauf si on dispose d'un comédien hors pair pour lui donner vie.

L'ART DE L'ATTAQUE, LE SENS DE LA CHUTE

■ Le plus difficile est le début, ce qu'on appelle l'attaque, et la fin, ce qu'on nomme la chute. Le plus simple est de commencer par le corps du premier thème. Quand tout le déroulé principal est écrit, on cherche l'attaque et la chute.



C'est une grâce de style quand ces deux temps se font écho. Le sentiment d'achèvement est plus grand.

L'attaque peut se faire par une **anecdote** qui intrigue : « Marion était dans son jardin, son casque à la main, quand... » Elle peut se faire par un **connecteur de récit** : « Il était une fois, dans un pays merveilleux, une fée... » Elle peut commencer par le **début** : « Nos ancêtres chassaient les chevaux pour se nourrir. » ou par la **fin** : « Écoutez l'histoire merveilleuse de celle qui fut laissée pour morte dans la forêt amazonienne... » ou par une **citation** : « La leçon du plus fort est toujours la meilleure... »

La chute est un clap de fin. Elle appelle les applaudissements, tous en même temps et sans hésitation. « Dans le jardin vide, il ne restait plus que le casque sur le banc. » « C'est ainsi que vivent les princesses au pays merveilleux des fées. » « Aujourd'hui, le cheval est le meilleur ami de l'homme. » « Qu'il fut long le chemin depuis la forêt vierge jusqu'au trône des amazones ! »

LE TITRE POUR FINIR !

■ Quand tout le commentaire est rédigé, il ne reste plus qu'à trouver le titre. Les deux choix les plus courants sont le titre thème et le titre thèse.

Le titre thème désigne objectivement le sujet et répond à la question Qu'est-ce qu'on voit ? : « Les cow-boys et les indiens » « Les chevaliers. »

Le titre thèse souligne l'opinion que l'on veut faire partager Qu'est-ce qu'il faut en penser ? : « Les Phénomènes » « Les poneys zombies. »

Le titre peut aussi jouer la carte de l'association attendue « Tambours et trompettes » ou inattendue « Surprise et cerises » ou comporter un jeu de mots « Bienvenue chez les P'tits. »



Bons exercices de style !

EURÉKA

Quand on trouve une idée, avec 4 questions, toujours les mêmes, on peut rapidement la multiplier par 5. Imaginons que quelqu'un lance une idée.

Question 1 : quelle est la cause ? = une deuxième idée.

Question 2 : quelle est la conséquence ? = une troisième idée.

Question 3 : quel est le contraire ? = une quatrième idée.

Question 4 : quelle est la comparaison possible ? = une cinquième idée.

Et ainsi de suite pour toutes les idées trouvées.

Cette grille de questionnement fondée sur les liens logiques : fait, cause, conséquence, opposition, comparaison, permet d'ouvrir le champ des possibles. Parfois, une question n'appelle aucune réponse. Certaines réponses sont sans intérêt. Mais comme une idée en appelle toujours une autre, cela permet de relancer le débat. En plus, c'est amusant. Surtout quand on joue à la conséquence de la conséquence et qu'on trouve, par exemple, une belle cascade d'enchaînements ou de causes ou une grande série de comparaisons.

■ Réaliser les costumes



SIGNIFICATIF

■ Un costume très simple peut être très efficace. L'important est de mettre en valeur l'élément clé qui fait symbole immédiatement. Un ange sera blanc, un diable rouge et noir, un pirate aura un bandeau noir sur un œil, un révolutionnaire un bandeau rouge noué derrière la tête...

FONCTIONNEL

■ Le costume ne doit pas gêner ni cacher les évolutions du cavalier et de sa monture. L'idéal est qu'il se fasse oublier de celui qui le porte.



COUTURE MINIMALE

■ Les costumes peuvent être faits sans couture. Les bonnes ressources :

- ciseaux à cranter qui évitent que les tissus s'effilochent,
- thermocollant qui permet de faire les ourlets au fer à repasser,
- nœuds, rubans qui permettent d'attacher les pièces de tissu,

- peinture à tissu, paillettes, peinture à effets flockés...
- agrafeuse, scotch double face...
- colle à tissu qui permet d'assembler sans coudre.

On trouve tout dans les magasins et sur les sites de loisirs créatifs.

CHOIX DES TISSUS

■ Le moins cher est d'utiliser du papier crépon, mais cela supporte mal la pluie. Pour quelques utilisations, on peut choisir l'intissé, c'est entre le papier et le tissu. On l'utilise notamment pour les nappages et les serviettes à usage unique de qualité supérieure. La doublure est l'un des tissus les moins chers avec la toile à drap qui a, en plus, l'avantage d'être très large.

RÉUTILISATION

■ Il faut prévoir une marge de coupe importante pour les costumes qu'on pense réutiliser : laisser de la marge sur les côtés pour pouvoir élargir. Faire de grands ourlets qui ont, en plus, l'avantage de donner du tomber, à cause du poids. Faire des plis religieuse sur les manches pour qu'on puisse les rallonger si besoin.

Comme les tissus en fibres naturelles rétrécissent souvent et que les couleurs peuvent dégorger, il est toujours préférable de laver les tissus avant de les couper et de les rincer au vinaigre blanc pour fixer les couleurs.

COULEURS

■ L'harmonie des couleurs d'une série de costumes est essentielle. Ne pas hésiter à acheter tout en blanc et à utiliser la teinture. Une même teinture plus ou moins légère créera des nuances harmonieuses. Ne pas avoir la main trop lourde sur la teinture, on peut toujours en rajouter.



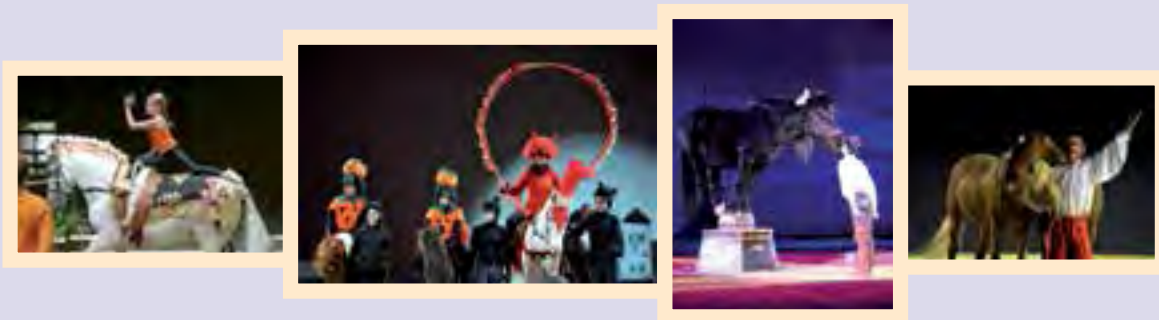
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION
EDITIONS FFE

QUE LES SPECTACLES COMMENCENT !

Le spectacle équestre de club est né de la volonté des uns et des autres de présenter au public, souvent la famille et les amis, le savoir-faire des cavaliers du club dans un contexte festif. Au-delà des numéros de carrousel, de dressage en musique ou de voltige, le spectacle équestre de club est aujourd'hui devenu une activité spécifique à part entière. Au même titre que la compétition ou la randonnée, de nombreux clubs proposent à leurs cavaliers chaque semaine une seconde heure d'équitation dédiée à la préparation d'un spectacle souvent destiné à être présenté dans le cadre d'un événement important qui pousse chacun à donner le meilleur de lui-même pour montrer son club sous son meilleur jour.

Ce **Guide** a été écrit collectivement par le premier cercle des experts fédéraux qui ont réalisé les fiches spectacles, cœur de l'ouvrage. S'y ajoutent les synthèses des interventions des spécialistes dans le cadre des séminaires annuels FFE d'enseignants, lors de **Cheval Passion**, ainsi qu'un premier règlement de concours de spectacles de clubs.

Son objectif est de motiver l'organisation de spectacles dans les clubs et des projets régionaux alliant formations pour les enseignants et création de beaux rendez-vous autour de l'activité spectacle équestre des clubs.



© Fédération Française d'Équitation - Édition de septembre 2012

Parc Équestre Fédéral - 41600 LAMOTTE-BEUVRON

☎ 02 54 94 46 00

www.ffe.com

Prix 16 euros

ISBN 978-2-9534502-2-4

