



Organiser des jeux à poney ou cheval

Pendant la Semaine Européenne du Développement Durable, proposez des animations pendant vos heures de leçon habituelles afin de sensibiliser les jeunes cavaliers aux enjeux du développement durable tout en les divertissant et en continuant de les faire progresser à cheval.

« Devine le mot »

Matériel : 4 plots

Dans ce jeu, deux équipes comportant le même nombre de joueurs s'affrontent pour deviner des mots.

Chaque groupe choisi un mot contenant le même nombre de lettres, en rapport avec le thème retenu par le moniteur - « nature » ; « animaux » ; « pollution » ; « handicap », etc. Chaque joueur choisi alors une lettre de ce mot, ou plusieurs si le mot comporte davantage de lettres que de joueurs.

Tour à tour, les cavaliers dessinent leur lettre entre les quatre plots. L'allure peut être imposée selon le niveau des élèves : pas, trot ou galop. L'équipe adverse doit trouver ce mot le plus vite possible.

Les points sont comptés en fonction du nombre de lettres imposé... Si les équipes sont composées de 4 joueurs, ils devront faire deviner des mots de quatre lettres. Si l'équipe adverse trouve le mot au bout de la première lettre, elle gagne 4 points, deuxième lettre, 3 points, troisième lettre, 2 points, etc. L'équipe qui gagne le plus de points l'emporte.

Le jeu peut se dérouler en plusieurs manches.



« Poneille »

Matériel : autant de cerceaux/plots que de joueurs

Un des joueurs est désigné comme étant la reine de la ruche. Les autres sont les abeilles qui lui obéissent. Toutes les abeilles sont en train de voler dans un champ de fleurs, qui sont symbolisées par les cerceaux/plots. La reine vient toucher autant d'abeilles qu'elle le souhaite. Dès qu'elles sont touchées, elles doivent alors la suivre à la queue-leu-leu partout où elle va.

Lorsque la reine le décide, elle s'arrête et crie « Butinez ! ». Les abeilles doivent alors rejoindre une fleur pour en extraire le pollen. L'abeille qui n'a pas trouvé de fleur à butiner est éliminée. Il faut alors retirer une fleur, et ainsi de suite. La dernière abeille en lice devient à son tour la reine.

« Les trieurs de l'extrême »

Matériel : (multiplier selon le nombre d'équipes)

- 1 caisse
- 1 poubelle de tri sélectif
ou 3 poubelles de couleurs différentes
- des déchets (vides, nettoyés et non-coupants)

Le but est de trier rapidement et au mieux les déchets. Les équipes, situées sur un même côté de la carrière, chacune derrière une barre au sol, se trouvent à côté d'une poubelle de tri sélectif vide.

De l'autre côté se trouvent des caisses surélevées qui contiennent des déchets variés. En relais, les cavaliers viennent récupérer un déchet et le ramènent dans leur camp. Une fois la barre au sol franchie, un coéquipier peut partir à son tour. Pendant ce temps, le déchet doit être judicieusement trié.

Lorsque qu'une équipe a trié tous ses déchets, le jeu s'arrête. On compte alors les points : chaque déchet mis dans la poubelle de tri sélectif rapporte un point, mais chaque déchet mal trié retire un point.

L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points.

On peut aussi agrémenter le parcours de difficultés variées : slaloms, petits obstacles, etc.

Un petit rappel en début de séance des règles de tri sélectif sera idéal.



© FFE - EB