



Fénicat Equitation

Formation Assistant Animateur Equestre.

Module 2 : Animer.

Le cadre de la séance d'animation.

14 novembre 2017

- » A partir des séquences d'animation vécues ensemble, mise en ordre des:« différents paramètres intervenant dans les actions d'animation. »

1. Le public

- » C'est à partir de la définition du public que se construit la séance d'animation.
- » Les éléments à prendre en compte sont :
 - > L'âge :
 - En fonction de l'âge des cavaliers, un certain nombre de choix vont se faire. La nature des consignes, le temps d'autonomie, la méthode pédagogique, le lieu...
 - > Le niveau :
 - Il détermine la complexité du contenu.
 - > Le nombre:
 - Influe sur les mécanismes et les organisations mises en œuvre.
 - > Le temps de pratique et la fréquence.
 - Plus le temps de pratique programmé est long, plus la prise en charge du public peut être complète.

2 L'objectif

- » L'objectif, c'est le but à atteindre.
- » Nature des objectifs
 - + Opérationnel (faire un slalom, faire le jeu de l'horloge...)
 - + D'apprentissage (s'équilibrer, avancer, tourner....)
 - Au niveau V (B.A.P.A.A.T) les objectifs de séance sont des objectifs opérationnels.

» Caractéristiques d'un objectif

> Un objectif doit être :

- + **Simple**, compréhensible par tous rapidement. Cette formulation simple, précise et positive permet d'éviter les fausses routes et de rester concentré sur l'essentiel ; l'objectif.
- + **Evaluable** ; Les actes produits pour atteindre l'objectif doivent être mesurables, donc basés sur des faits concrets qui donnent une indication précise de la distance qu'il reste à parcourir jusqu'à l'objectif.
- + **Réaliste** ; Un objectif doit être atteignable. Cela permet de se donner les moyens de réussir.
- + **Temporel** ; Tout objectif doit répondre à des critères limités en termes de délais, date de quantité.

3 Les moyens

- > Gestion de l'espace et du matériel.
- > Gestion du temps.
- > Gestion du groupe.
- > Gestion pédagogique.

a) L'aménagement de l'espace.

» Le choix du lieu.

- > Plus le lieu est petit et confiné, et plus la situation est simple. A l'inverse, plus le lieu est ouvert et exposé et plus la situation est complexe. Le choix du lieu est donc le premier à faire lors de la construction de la séance d'animation. Ce choix prend en compte la nature du public, niveau âge et nombre, mais aussi le thème de la séance. La saison est également un élément à prendre en compte, un même lieu, peut être en fonction des saisons, plus ou moins stable.

» Les organisations de l'espace.

- > Les parcours
- > Les couloirs
- > L'espace libre

» Les mécanismes

- > Les jeux, de coopération ou de compétition : Les règles du jeu déterminent l'organisation de la séance et créent le cadre de l'apprentissage.
- > La fabulation : conduit les cavaliers en les transportant dans un autre monde.
- > La conduite directive : ce sont les consignes de l'animateur qui conduisent la séance, quand il se tait la séance s'arrête.
- > Les mécanismes automatisés : une organisation est déterminée pour un certain temps, les cavaliers répètent la situation.

» Les moyens matériels

- > Ce sont les cubes les barres, les cerceaux et tous les moyens permettant de créer des situations d'évolution. La couleur, les tailles et les formes rendent plus explicites les situations installées et favorisent la compréhension des situations mises en place. La cavalerie fait partie des « moyens » au sens pédagogique du terme. L'attribution de la cavalerie aux cavaliers est un moyen déterminant pour le bon déroulement de la séance.

b) La gestion du temps.

» La durée de la séance.

- > Tient compte du public pris en charge, mais également de la nature de la prestation. La bonne gestion de la durée de la séance doit permettre au pratiquant d'avoir le temps de profiter de son activité, en restant dans le cadre d'une organisation générale : bon déroulement de la journée, respect de l'organisation de chaque famille n'ayant pas que l'activité équestre dans leur journée.

» Le temps de pratique dans la séance.

- > Il doit être optimisé. C'est bien évidemment une des conditions de l'apprentissage : « plus on fait plus on a de chance de savoir-faire ». Mais le temps de pratique de chaque cavalier est en lien direct avec sa motivation. Un cavalier frustré par manque de temps de pratique est un cavalier potentiellement perdu. A l'inverse, le constat d'un cavalier ne voulant que peu bouger est un signe qui peut annoncer un abandon.

» Le temps comme moyens de l'apprentissage.

- > Dès l'instant où on met en œuvre des mécanismes dans lesquels le temps est un élément de la situation pédagogique on place le pratiquant dans une situation émotionnelle différente.
- > On peut déclencher une motivation favorisant l'action.
- > A l'inverse on peut mettre en place une situation rendant difficile le contrôle du mouvement.
- > La réaction à la mise en œuvre du paramètre temps dépend du niveau des cavaliers, de leurs âges, de la cavalerie mise en œuvre, du lieu, mais également de leurs profils émotionnels. Il faut donc être attentif et utiliser ce moyen avec précaution. Il faut mettre en place des règles de jeu ou d'évolution garantissant que la nature du mouvement du cheval est bien le produit de la volonté du cavalier et n'est pas le résultat de la fuite du cheval aux tensions émotionnelles de celui-ci.

c) La gestion du groupe

» Le positionnement relationnel.

- > Pour avoir la bonne maîtrise de la séance il faut la mise en place de trois éléments.
 - + La confiance. Les cavaliers viennent facilement vers vous.
 - + Le respect. Vous ne vous laissez pas « bousculer » par les cavaliers.
 - + La prépondérance. C'est vous qui initiez le mouvement.

» **Des moyens de communication.**

- > Ce sont les moyens permettant de transmettre une consigne. Elle peut être ;
 - + Auditive (consignes verbales, ou musique déclenchant une action)
 - + visuelle (consignes gestuelles, ou par imitation).

» **Une procédure de transmission des consignes.**

- + Attirer l'attention
- + Formuler la consigne
- + Donner le temps de l'exécution.
- + Récupérer l'attention et faire le bilan de l'action.

c) Les moyens pédagogiques.

» La notion de progressivité.

- > Partir d'une situation simple et la faire évoluer en fonction de la réussite du groupe

» Les méthodes pédagogiques

- > C'est l'ensemble des méthodes favorisant l'apprentissage. Il y en a de nombreuses. Les principales sont :
 - + La méthode active.
 - L'élève découvre tout seul, grâce à une mise en situation adaptée à l'objectif de la séance.
 - + La méthode directive :
 - Ce sont les consignes verbales qui dirigent l'apprentissage.