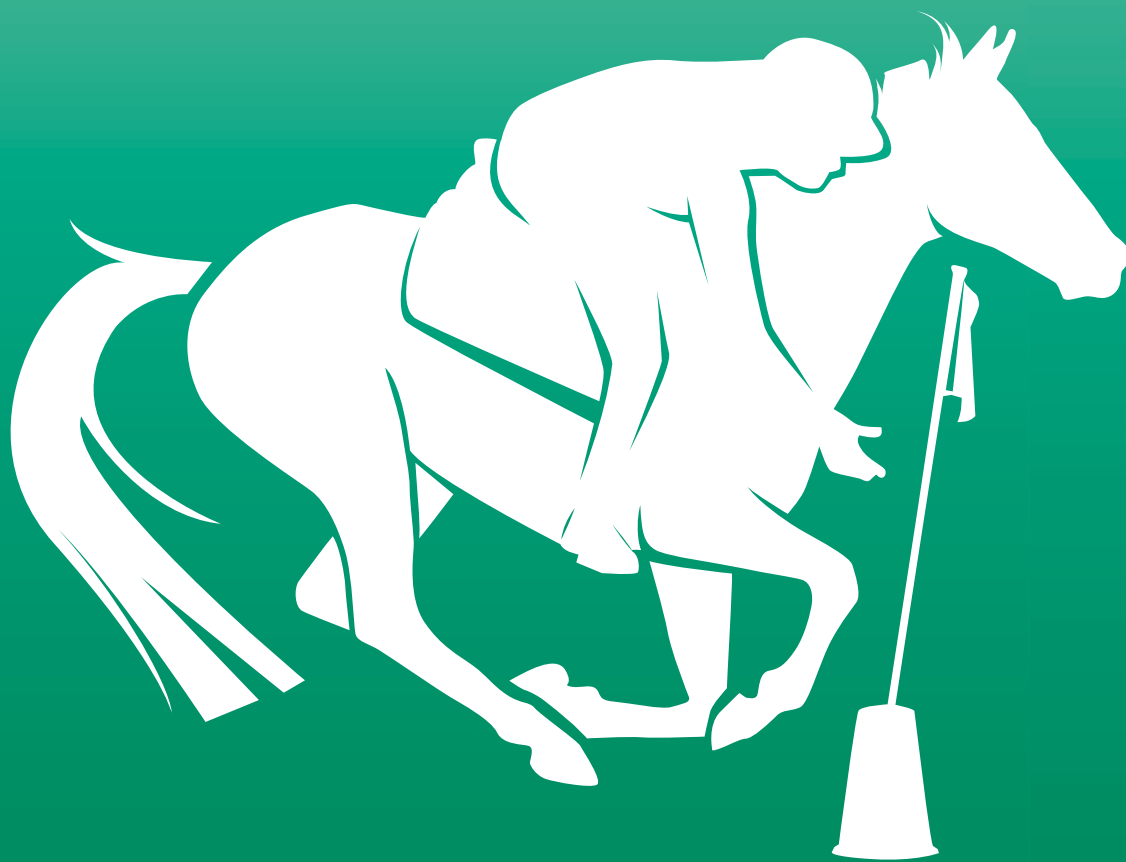
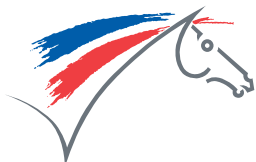


FEDERATION FRANÇAISE  
D'EQUITATION



# GUIDE FEDERAL PONY-GAMES



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](http://www.ffe.com)

rubrique Publications  
pour avoir la liste des guides disponibles.

# Sommaire

	<b>PRÉSENTATION ..... 7</b>		
	Définition ..... 8		La tenue ..... 52
	Un peu d'histoire ..... 8		Le harnachement ..... 52
			Inventaire du matériel ..... 53
	<b>DÉBUTER L'ACTIVITÉ ..... 13</b>		Normes pour le matériel de compétition ..... 54
	Atouts de la pratique en club ..... 14		
	Moyens nécessaires ..... 21		<b>ORGANISER DES COMPÉTITIONS ..... 57</b>
DÉBUTANTS	<b>5 séances pour commencer les pony-games avec des cavaliers débutants ..... 23</b>		Programmation ..... 58
			Équipe technique ..... 60
CONFIRMÉS	<b>5 séances pour commencer les pony-games avec des cavaliers confirmés ..... 37</b>		Mise en place du terrain ..... 60
			Installation du matériel ..... 61
			Tableau du positionnement des matériels ..... 62
	<b>PARTICIPER À DES COMPÉTITIONS ..... 49</b>		Briefing ..... 64
	Atouts de la pratique en compétition ..... 50		Déroulement ..... 64
	Objectif championnats ..... 51		Feuille de match ..... 65
	Catégories ..... 51		
	Spécificité ..... 52		<b>PARTICIPER À L'ENCADREMENT ..... 67</b>
			Arbitrage ..... 68
			Formation ..... 69
			Index ..... 70



## **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



## DÉBUTER L'ACTIVITÉ

### ■ Atouts de la pratique en club

LES PONY-GAMES DISPOSENT D'ATOUS SPÉCIFIQUES QUI EN FONT UNE DISCIPLINE RÉPONDANT PARTICULIÈREMENT BIEN AUX OBJECTIFS DES ENSEIGNANTS DES CLUBS. ILS SONT ADAPTÉS À TOUS LES PUBLICS, DES PLUS JEUNES AUX MOINS JEUNES, DES DÉBUTANTS AUX PLUS EXPÉRIMENTÉS. ILS APPORTENT UN CADRE RASSURANT, DES REPÈRES PRÉCIS, DES RÈGLES JUSTES ET LA POSSIBILITÉ DE SE STRUCTURER AUTOUR DE NOTIONS FONDAMENTALES : LA RELATION AVEC SON PONEY, LA SOCIALISATION ET L'AUTONOMIE.

■ Sport d'équipe, sport d'adresse et de vitesse, permettant un réel engagement physique, ils correspondent autant à l'attente des filles que des garçons.

### ATOUS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

■ Dans le cadre d'un projet pédagogique, les pony-games ont toutes les vertus du jeu, tout en valorisant le goût de l'effort. Ils permettent de mettre en œuvre certains des ingrédients essentiels contribuant à l'optimisation des apprentissages psycho-moteurs : motivation amenée par le plaisir du jeu, mise en situation par l'aménagement du milieu, auto-évaluation.

*Tout commence par l'installation du matériel et l'explication des principales consignes*

### FONDAMENTAUX DE LA FORMATION DU CAVALIER DÉBUTANT

Les objectifs de séance pédagogique autour desquels est organisée la formation d'Animateur Poney peuvent aisément être mis en œuvre par le choix judicieux des jeux les plus adaptés. Rappel des 6 objectifs :

- ▶ le contrôle de la vitesse,
- ▶ le contrôle de la direction,
- ▶ le contrôle de la vitesse et de la direction,
- ▶ l'équilibre et la stabilité à poney,
- ▶ la confiance et le dynamisme,
- ▶ l'autonomie.

<b>THÈME</b> ▶	Découvrir les principes de la discipline à partir de jeux simples.
<b>OBJECTIF TECHNIQUE</b> ▶	Mise en confiance, avancer.
<b>MATÉRIEL</b> ▶	4 piquets x nombre de lignes nécessaires + témoin (facultatif) + 2 tasses + 2 drapeaux et 2 cônes à drapeau + 4 cartons et une poubelle.
<b>AMÉNAGEMENT</b> ▶	En couloirs de 40 m maxi et en ateliers. Autant de couloirs que nécessaire en fonction du nombre de cavaliers (4 à 6 cavaliers par ligne), adapter la quantité de matériel en conséquence.



## MISE EN SITUATION des cavaliers

### Découvrir ensemble le slalom en couloirs

1. Slalom aller simple, cavaliers répartis aux 2 bouts du terrain
2. Slalom aller et le retour en ligne droite, tous les cavaliers derrière la ligne de départ
3. Slalom aller et retour

### Puis dispositifs en 3 ateliers

4. Deux tasses
5. Deux drapeaux
6. Carton (avec une poubelle à la place du seuil)



## CONSIGNES données aux cavaliers

- Donner les règles minimums des jeux : alterner les virages gauche-droite sans renverser les piquets.
- Puis faire faire les jeux à pied, poney en main, avant de les faire monter.
- Toujours rester dans son couloir de jeu.
- Toujours passer le relais de la main droite à la main droite.
- Toujours réparer ses erreurs.
- Toujours déchausser ses étriers pour descendre.

## INDICATIONS pour l'enseignant

**Sécurité** : bien définir l'organisation de l'espace et des cavaliers au travers d'un cadre précis : zone d'attente, zone de relais, couloir, répartition judicieuse des cavaliers.

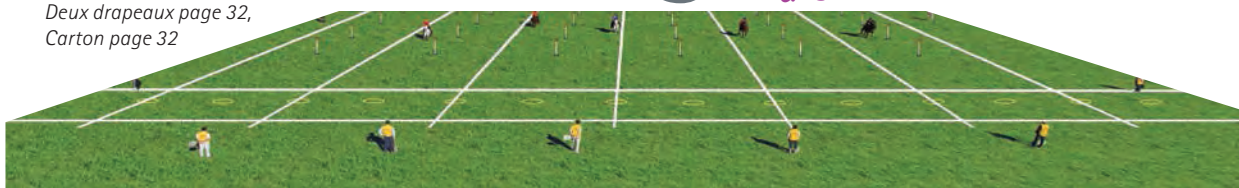
- Se limiter aux règles principales des jeux pour favoriser la **découverte**.
- Aider à la réalisation par des interventions techniques tout en privilégiant la spontanéité et le plaisir.
- Enchaîner les exercices avec 1 ou 2 passages de découverte puis un passage compétition pour jouer à se confronter.
- Laisser les cavaliers **évaluer** eux-mêmes la bonne vitesse à adopter pour respecter les consignes.
- Si nécessaire, aider dans la réparation des erreurs.

\* Règles des jeux :

Slalom page 31, Deux tasses page 33,  
Deux drapeaux page 32,  
Carton page 32



*Commencer par apprendre à évoluer dans les couloirs*



## SLALOM

Le mot slalom vient du norvégien Sla : descente et Lom : sentier. Le terme qui désigne la descente sinueuse à ski jalonnée de piquets a été adopté pour Speed weavers qui évoque en Anglais le faufileage rapide dans les embouteillages.

## CARTON

L'anglais « carton » désigne à la fois la matière de papier épais, comme en français, et



une boîte encarton longue et étroite, en forme de cartouche. L'anglicisme a été conservé pour désigner le jeu, faute de terme plus explicite.

## TASSE

L'Anglais ne serait pas ce qu'il est sans son « mug », grande tasse pour le thé. La version métal a naturellement été choisie dans la panoplie des pony-games. Mug shuffle, c'est littéralement, la permutation des tasses.



NB : Les règles des jeux sont disponibles dans le règlement des compétitions de la FFE / Dispositions Spécifiques du pony-games sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com). Les règles de base des jeux utilisés sont rappelées dans les pages suivantes. Les fiches concernent uniquement le corps de séance.





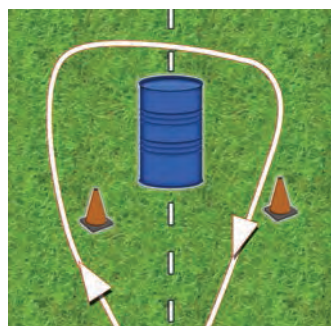
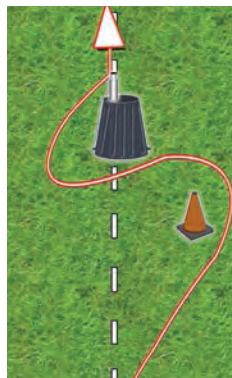
<b>THÈME</b> ▶	Le « S » et les courbes serrées
<b>OBJECTIF TECHNIQUE</b> ▶	Contrôle de la vitesse et de la direction
<b>MATÉRIEL</b> ▶	Nombre de lignes nécessaires x 4 piquets de slalom + 2 poubelles retournées + 2 bouteilles ou boîtes de pyramide + 2 plots pour chaque matérialisation du tracé.
<b>AMÉNAGEMENT</b> ▶	En couloirs de 60 m mini. En ateliers



### MISE EN SITUATION des cavaliers

#### Le « S »

- Galop
- Pas
- Galop



#### Le virage du fond

Travailler le virage du fond en utilisant les jeux :

- Trois tasses,
- Bouteilles inter,
- ou Pyramide.



### CONSIGNES données aux cavaliers

#### Le « S »

- Arriver au galop, passer au pas pour entrer dans les plots. Repartir au galop après avoir posé le drapeau.
- Effectuer l'exercice d'abord avec le tracé du « S » matérialisé puis sans les plots repères.
- Vérifier le « S » sur des jeux différents : Pyramide, 4 Drapeaux, Bouteilles.
- Puis essayer : arriver au galop, rester au galop en tournant dans le dispositif.

#### Le virage du fond

- Serrer les courbes
- Tourner « en avançant », ne pas tirer sur la rêne intérieure.
- Préparer le virage en s'écartant avant de tourner

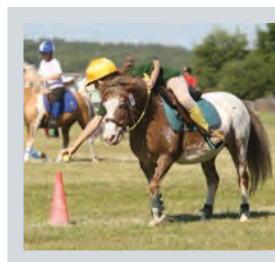
## INDICATIONS pour l'enseignant

- Mise en situation en 2 ateliers simultanés ou successifs.
- Donner des objectifs techniques motive les cavaliers confirmés.
- Insister sur l'importance de l'apprentissage du « S » qui peut sembler faire perdre du temps mais qui est une des techniques fondamentales de contrôle.
- Insister sur les aides du cavalier.
- Commencer chaque situation en matérialisant le tracé des courbes, puis retirer les repères. Les plots peuvent être identifiés en y plaçant des drapeaux de couleurs

\* Règles des jeux : Pyramide page 44, Bouteilles inter page 35, Trois tasses page 45

### L'ATOUT PRÉCISION

Comme dans beaucoup de sports équestres, un bon tracé est souvent synonyme de réussite. En pony games, l'objectif est d'aller plus vite que les autres. Pour cela, il faut être très précis et passer exactement à bonne distance des éléments du jeu. Trop près, on risque de renverser des supports, trop loin, au mieux, on perd du temps et au pire, on risque de ne pas parvenir à collecter ou poser l'objet.



La difficulté de la prise et de la pose dépend de la distance entre le poney et le cône

NB : Les règles des jeux sont disponibles dans le règlement des compétitions de la FFE / Dispositions Spécifiques du pony-games sur [www.ffe.com](http://www.ffe.com). Les règles de base des jeux utilisés sont rappelées dans les pages suivantes. Les fiches concernent uniquement le corps de séance.

## Jeux utilisés à partir de la séance 2



*Déplacer ou permuter des objets est caractéristique des pony-games*

## JEU N° 21 Pyramide / Association race

### ÉQUIPEMENT POUR CHAQUE COULOIR

- ▶ 2 poubelles,
- ▶ 5 boîtes, avec les lettres P.O.N.E.Y. / matériel officiel.

**RÈGLE DU JEU :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une poubelle, se situant 3 mètres derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées de bas en haut en commençant par la lettre P, puis O, N et E en haut. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant la boîte Y, la pose sur la poubelle située sur la ligne du milieu et va collecter la boîte E. Il revient la poser au milieu sur la boîte Y, il franchit la ligne d'arrivée et le cavalier 2 va chercher la boîte N et la pose sur la boîte E. Le cavalier 3 va chercher la boîte O et la pose sur la boîte N. Enfin, le cavalier 4 va chercher la boîte P et la pose sur la boîte O. À la fin du jeu, une pyramide de cinq boîtes constitue le mot PONEY.

**ERREURS :** si une ou plusieurs boîtes tombent, si une poubelle est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement. Si nécessaire, il devra descendre et rempiler les boîtes dans l'ordre. Toute erreur doit être rectifiée dès qu'elle apparaît. Il faut obligatoirement remonter avant d'aller déposer sa boîte sur la poubelle située sur la ligne du milieu.



## JEU N° 29 Quatre drapeaux / Four Flags Race

### ÉQUIPEMENT POUR CHAQUE COULOIR

- ▶ 4 drapeaux de couleurs différentes,
- ▶ 1 porte-drapeau,
- ▶ 1 cône à drapeau.

**RÈGLE DU JEU :** les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 va collecter le drapeau de son choix dans un cône situé 3 mètres derrière la ligne de fond, il le dépose ensuite dans le tube de même couleur du porte-drapeau situé sur l'alignement du premier piquet de slalom. Les 3 autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le déposer dans le tube de même couleur. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau.

**ERREURS :** Derrière la ligne de fond, si un drapeau tombe, si le cône se renverse, le cavalier pourra descendre pour rectifier et devra remonter pour reprendre le jeu. Si un drapeau tombe lorsque le cavalier essaie de le mettre dans le tube, il pourra descendre pour le récupérer, mais devra obligatoirement le remettre à poney.

## ■ Équipe technique

■ La coordination de l'équipe d'organisation est essentielle.

### ■ L'organisateur doit prévoir :

- le président du jury qui a fonction d'arbitre officiel,
- le secrétariat,
- le responsable technique,
- la désignation des juges à l'arrivée,
- la répartition des juges de ligne,
- l'affichage avec les horaires et les renseignements utiles,
- le dossier du jury : feuilles de match, listings et pv, la vidéo éventuellement.

### Il est souhaitable que l'organisateur prévoie aussi :

- un animateur sono,
- un commissaire au paddock,
- un dossier pour les clubs participants qui permet aux coaches de disposer de toutes les informations nécessaires.

## LE RESPONSABLE TECHNIQUE

■ Il faut désigner une personne responsable du terrain pour la durée de la compétition. C'est le responsable technique.

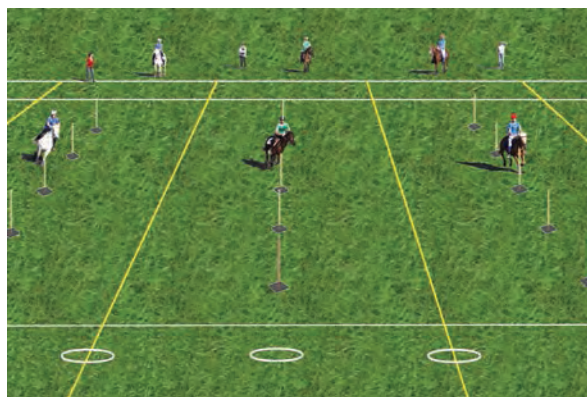
Il lui appartient de :

- réceptionner le matériel identifié fourni par chaque club et noter le nom de la personne qui le confie,
- vérifier l'état, la conformité, la quantité qui doit correspondre aux besoins de la compétition : jeux prévus et nombre d'équipes,
- pré-positionner le matériel sur le terrain en fonction des jeux,
- être présent au briefing,
- s'informer auprès de l'arbitre officiel du nombre d'équipes par catégorie,
- prévoir du matériel de réserve en cas de casse,
- avant chaque session, réunir l'équipe de placeurs de matériel pour informer des jeux joués et organiser le placement et l'enlèvement du matériel,

- informer l'arbitre officiel, en cas de matériel cassé,
- superviser son équipe afin de vérifier avant le début de chaque jeu que le matériel est à sa place et que toutes les lignes sont identiques.

Chaque club doit passer par le responsable technique pour récupérer son matériel de jeu.

*Chaque équipe disposant d'un couloir de jeu, dimensions et placement du matériel doivent être exactement identiques.*



## ■ Mise en place du terrain

- Établir un plan du terrain avec ses dimensions sur papier.
- Placer sur ce plan une ligne de 4 piquets en respectant les proportions réglementaires.
- La distance de la ligne de départ au premier piquet est égale à la distance entre la ligne de fond et le 4<sup>ème</sup> piquet.
- Les mesures se font avec un décimètre et un cordeau.
- Pour tracer les lignes, partir toujours de la ligne de départ vers la ligne de fond et parallèlement au grand côté.



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION  
EDITIONS FFE

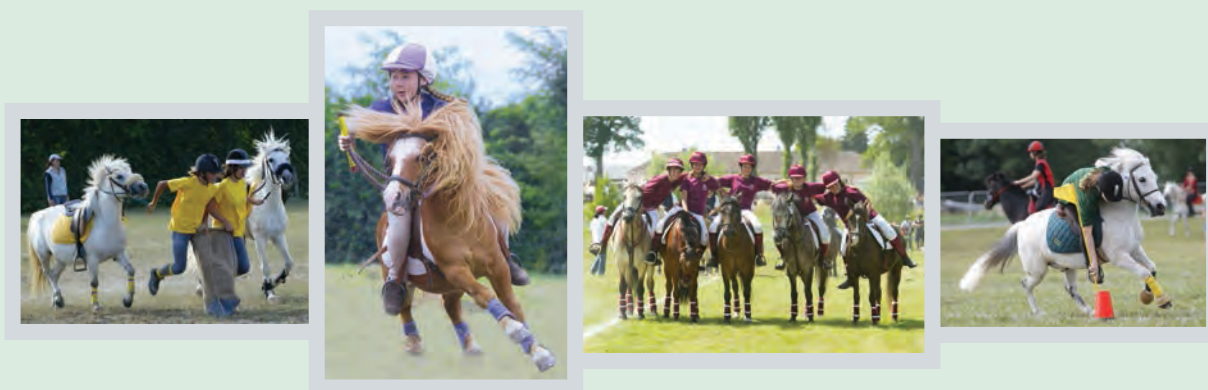
## PRÊTS, PARTEZ !

Pony = poney, Games = jeux. Les pony games réunissent deux atouts maîtres pour séduire. Le poney est un partenaire de jeux, lesquels constituent un excellent support d'apprentissage.

L'enseignant trouvera dans cette discipline tous les ingrédients pour motiver ses cavaliers : plaisir du jeu et goût de l'effort pour développer les valeurs de l'équipe, l'engagement physique, les techniques de maîtrise de la vitesse et de la direction. Et comme chacun aime jouer, chacun s'exerce avec entrain autour de ces points clés qui créent la confiance, sans laquelle rien n'est possible, à cheval comme dans la vie.

La commission pony-games a réuni dans ce **Guide** tout ce qu'il faut savoir pour se lancer dans les pony-games, participer à des compétitions, les organiser et participer à l'encadrement. Les fiches séances offrent un support pédagogique précieux pour l'enseignant qui veut mettre en place l'activité dans son club.

Soyez pony-games. Emparez-vous du **Guide** pour imaginer votre propre projet pony-games. A vos marques !



© Fédération Française d'Équitation - Édition de septembre 2012

Parc Équestre Fédéral - 41600 LAMOTTE-BEUVRON

☎ 02 54 94 46 00

[www.ffe.com](http://www.ffe.com)



9 782953 450217

Prix : 16 euros

ISBN 978-2-9534502-1-7