



Les chevaliers en herbe

CYCLE 1

Construire sa journée à la ferme

Les agriculteurs du Ménéil Saint Michel ont construit un projet pédagogique sur le thème de l'évolution du cheval à travers les époques, notamment le Moyen-Age.

Parmi les activités suivantes, le programme de la journée à la ferme équestre reste à définir avec les agriculteurs selon le niveau de la classe et le réinvestissement pédagogique que vous souhaitez mettre en oeuvre. Il est recommandé de choisir cinq ateliers pour une journée à la ferme.

Les ateliers proposés sont :

- Visite de la ferme : poneys, chevaux, ânes, basse-cour, cochons, chèvres, lapins.
- Pansage et soins aux animaux
- Atelier cotte de maille
- Atelier dressage cinéma
- Atelier maquillage (thème médiéval)
- Atelier sculpture sur ballons
- Jeux d'antan
- Atelier travail du cuir
- Découverte du forgeron
- Jeu de piste (thème médiéval)
- Maniement d'armes anciennes
- Balade contée en calèche
- Balade à poney
- Voltige
- Mini tournoi de chevalerie à poney

Liens avec les programmes scolaires du cycle I

Découvrir le monde

Découvrir le monde du vivant à travers les animaux et les végétaux (nourriture des animaux, découverte de l'environnement de la ferme)

Découvrir le monde des objets et de la matière à travers le cuir, la cotte de maille, la sculpture sur ballons.

Agir et s'exprimer avec son corps (atelier maniement d'armes, mini tournoi...)

Percevoir, sentir, imaginer, créer (atelier travail du cuir et sculpture...)

S'approprier le langage en découvrant une histoire, un écrit.

Ecouter et comprendre une histoire contée par un adulte (balade en calèche)

Devenir élève

Contrôler ses émotions notamment face aux animaux.

Se surpasser et éprouver de la confiance en soi face à de nouvelles expériences (balade à poney, mini tournoi...)