

Les chevaliers en herbe

CYCLE 2

bienvenue
à la ferme

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-Âge.

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 2

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.

Education physique et sportive

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement (balade à poney, mini tournoi, voltige)

Arts visuels

Utiliser de nouveaux instruments, de nouveaux supports et des nouvelles matières pour enrichir la culture de l'élève (travail du cuir, atelier sculpture, cotte de maille)