



Les chevaliers en herbe

CYCLE 3

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 3

Education physique et sportive

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

Développer des capacités de contrôle postural, de coordination et de perception.

Participation collégiale : évoluer en groupe face à de nouvelles expériences (jeu de piste...)

Sciences expérimentales et technologies

Les êtres vivants dans leur environnement (visite de la ferme, balade à poney)

La matière : de la fabrication à l'utilisation dans le quotidien (le travail du cuir, la cotte de maille, le métal)

Histoire et Géographie

L'évolution du cheval à travers les époques.

Le Moyen-Âge.

Découverte des paysages et de l'environnement lors de la balade en calèche.