

## Fiche d'usage d'une pratique numérique

### Un formateur raconte la mise en selle sur un simulateur de monte

**Benoit Hercend**, formateur technique écurie d'application  
AFASEC (60) – [bhercend@afasec.fr](mailto:bhercend@afasec.fr)

Juillet 2021

#### ORIGINE DE CETTE PRATIQUE NUMÉRIQUE ET COLLABORATIONS DANS L'ÉTABLISSEMENT

L'AFASEC (Association de Formation et d'Action Sociale des Ecuries de Courses) forme des cavaliers d'entraînement qui deviendront professionnels en écurie de course mais pas forcément jockey. Nous accueillons les élèves de la 4<sup>ème</sup> au Bac CGEAH.

L'établissement s'est équipé d'un simulateur numérique de monte connecté et relié à un écran individuel pour compléter l'équipement déjà présent, à savoir deux simulateurs électroniques et 4 mécaniques ; la salle dans sa configuration est récente, nous l'avons depuis 1 an.

Lors de mon arrivée dans l'établissement, j'ai commencé par une période d'observation et d'initiation sur le logiciel du simulateur par un informaticien de l'AFASEC (enregistrement des données, paramètres personnels, etc.). Puis, mes collègues ont complété ma formation, notamment Catherine Menard, qui s'occupe de la formation professionnelle et qui est à l'origine du projet « simulateur électronique » avec Laurence Aveilan.

#### DÉROULEMENT DE LA SÉANCE D'UTILISATION CHOISIE

Dès la 4<sup>ème</sup>, les élèves commencent les cours de monte. En amont de leur arrivée dans l'établissement, lors des stages d'intégration qui ont lieu pendant les vacances scolaires, ils sont « testés » pour évaluer leur capacité à intégrer l'école et la vie en internat. Le stage commence par le simulateur (appréhender le cheval et monter sur le cheval).

On retrouve cette partie du programme dans l'EPI animal du référentiel de 4<sup>ème</sup>.

En 4<sup>ème</sup> : 6h/semaine de monte (4h le matin sur cheval et 2h sur simulateur ou en cours théorique ou de travaux d'écurie).

La séance dont je vais parler est la « mise en selle ». Cela occupe 2 ou 3 séances maximum avec individualisation pour certains élèves. Il est parfois préférable d'avoir un novice pour ne pas à avoir à gommer des habitudes prises en monte classique !

Il y a environ 25 élèves par classe, 30 au maximum.

Au simulateur, ils seront en groupe de 10 élèves maxi (2h).

Il y a trois espaces différents dans la salle des simulateurs : une salle de « chauffe » qui sert aussi à faire baisser le corps en température à l'issue d'une séance sur simulateur, des simulateurs mécaniques (actionnés par le cavalier qui donne l'impulsion avec jambes et bassin) et un simulateur électronique (équipé en caméra et logiciel). Il y a également un simulateur de course mais qui ne sera pas utilisé par les 4<sup>èmes</sup>.

Chaque groupe est constitué par ordre alphabétique, chaque élève passe 2 fois (essai + correction).

Je leur explique comment approcher un cheval, toujours par la gauche (y compris pour curer les sabots et sauf pour brosser), comment on tient le cheval, comment on monte dessus.

J'insiste sur les règles de sécurité (regarder devant soi, diriger le cheval, seller et sangler correctement) ; Ensuite, tenue des rênes, comment on le tient, comment on se positionne sur la selle, avec les étriers.

A savoir : les selles ne sont pas sanglées sur le cheval par défaut, c'est à l'élève de le faire.

Chaque élève passe (volontariat privilégié) sur le simulateur. Le fait de passer en dernier en ayant vu tous les autres n'est pas gage de réussite.

Ici, mon rôle est de rectifier et commenter en leur demandant de faire des exercices : rallonger/raccourcir les rênes, re-sangler la selle en étant sur les étriers (ce sont les automatismes à acquérir dès qu'ils seront sur un cheval).

Après ce passage, et après avoir observé leurs camarades, c'est le deuxième passage : ils doivent refaire les mêmes exercices, et là, je suis plutôt observateur.

Le but est de travailler les points d'équilibre sur le cheval (cheville, genou et main en alignement). La mise en position de jockey (debout et en position) en fin de séance me permet de leur montrer les points d'équilibre (avec des points de repère : le genou toujours au pommeau... S'il n'y est pas, toute la ligne de la jambe est déséquilibrée).

Il y a une télé couplée avec le simulateur mais je ne la mets pas en route car quand ils se regardent, ils faussent l'équilibre.

La capture vidéo dès la 1<sup>ère</sup> séance sert à mesurer le progrès et les élèves apprécient de se voir en général.

Deux gros bras de caméra permettent la captation de tous les mouvements, le simulateur numérique offre également la possibilité de mettre en parallèle sur l'écran un jockey professionnel, de tracer des grilles pour illustrer la position...

En fin de séance, c'est l'analyse de la vidéo : l'élève commence par s'auto évaluer et ensuite il peut voir ce qu'il fait de mal et qu'il ne sent pas forcément quand il prend la position.

Ce débriefing oral peut être complété avec d'autres outils, du type fiche à cocher, retour sur installation etc.

Les élèves peuvent compléter le travail sur simulateur mécanique pour corriger leurs défauts (accès possible à la salle par groupe de 3, sur demande).

Grâce au simulateur, on évite de mettre en danger le cavalier ET le cheval avant que les élèves n'aient pu acquérir les premiers réflexes. Après cette 1<sup>ère</sup> séance de simulateur, ils sont mis en selle sur la piste privée de l'école.

Le passage au simulateur me permet à moi, le formateur, d'évaluer quel cheval proposer à quel élève, dans le but de sécuriser les séances avec les animaux. Les cavaliers changeront ensuite systématiquement de monture en vue de l'adaptation à leur future vie professionnelle.

Les chevaux viennent souvent de don de propriétaires via l'entraîneur, ce sont des montures de valeur, vives et rapides, même si réformées des champs de courses.

Les téléphones portables sont bannis de mes cours, ils ne peuvent donc pas se filmer mutuellement. Avec le simulateur numérique, j'enregistre les données, les paramètres personnels de chacun et à la fin de leur scolarité chez nous, je leur donne une clé USB qui compile tout depuis leurs débuts sur simulateur : les élèves apprécient de voir leurs progrès !

## CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

<b>Type de public</b>	Elèves
<b>Niveau/classe/discipline</b>	4ème
<b>Objectif(s) pédagogiques de la séance</b>	Comment aborder un cheval en sécurité et dans le respect du bien-être animal (mise en selle)
<b>Temps de prise en main de l'outil numérique</b>	- par le formateur : rapide pour ne pas dire immédiat, idem pour le logiciel <a href="#">DartFish</a> , qui permet de tracer les grilles sur la vidéo, pour vérifier les alignements.  - par les apprenants : ne s'approprient pas vraiment le logiciel sauf pour certaines de ses fonctionnalités comme par exemple aller chercher dans la banque de données des courses à analyser ou des exercices spécifiques.
<b>Temps de préparation par le formateur/enseignant</b>	Aucun : tout est accessible facilement, la salle toujours prête, le simulateur toujours sellé...

<b>Durée d'utilisation par les apprenants</b>	2 X 3mn : intensif (on passe de «rien» à 500 kg de puissance)
<b>Supports complémentaires</b>	Le <b>guide pédagogique et méthodologique des formateurs de l'apprentissage sur simulateur</b> (par C. MENARD et L. AVEILAN), qui recense conseils (principes pédagogiques, postures du formateur, etc.) et outils (fiches d'objectifs pédagogiques, exercices, etc.) pour mettre en œuvre la simulation à vocation pédagogique, Le <b>carnet d'entraînement sur simulateur</b> , que j'ai conçu, pour centraliser toutes les étapes et tous les progrès du jeune tout au long de son apprentissage (dates / objectifs / durée séance / axes d'amélioration / acquis / non acquis/ en cours d'acquisition)

## BILAN ET SUGGESTIONS

### Par rapport à l'outil numérique

<b>Atouts</b>	Le formateur choisit l'exercice et l'apprenant doit suivre (sur un simulateur mécanique, c'est le jeune qui donne l'impulsion et l'allure, ce qui monopolise une partie de ses muscles) Le simulateur de course est adapté aux jeunes qui montent en course et pour eux, c'est hyper ludique
<b>Limites</b>	Il n'y en a pas, on peut tout travailler

### Par rapport au contexte d'utilisation et à la démarche

<b>Contenus abordés</b>	Evaluation de niveau Apprentissage Sécurité : les chevaux de course sont des formules 1, on ne pourrait pas laisser des jeunes monter comme ça, il faut une préparation spécifique
<b>Atouts</b>	Plébiscité par les élèves Mise en autonomie si utilisation des différents simulateurs (accès sur simple demande) Pas de biais d'apprentissage
<b>Limites/écarts</b>	Non : les difficultés d'apprentissage sont liées à l'élève !
<b>En quoi l'utilisation de cet outil numérique a apporté une plus-value ?</b>	En tant que formateur, je garde la mainmise sur les exercices et la concentration de l'élève n'est pas entamée par le fait d'activer un simulateur mécanique.
<b>Envisagez-vous de réutiliser cet outil numérique ? Comment ? Avec quel public ?</b>	Réemploi systématique tout au long de la scolarité
<b>Autres choses à ajouter ...</b>	De mon temps, le simulateur c'était une botte de paille et des ficelles...

## LA DIFFUSION DE CETTE PRATIQUE DANS L'ÉTABLISSEMENT

Nous sommes 4 formateurs d'écurie qui partageons les équipements, cela permet d'échanger sur notre domaine. Les animateurs vont travailler sur l'aspect sportif (salle de chauffe), pour préparer les séances de simulateur et de monte. En pluridisciplinarité, avec l'enseignante de français, les élèves doivent rédiger une fiche et un texte sur les compétences (sociales, psychologiques et physiques qu'ils ont dû au préalable identifier) mises en œuvre lors d'une séance avec le simulateur et sur les objectifs de l'utilisation de cet outil.