

FORMATION JUGES DE DRESSAGE

CRE BOURGOGNE
FRANCHE COMTE

PROJET DE PROGRAMME



L'œil du juge

1^{er} et 2 février 2019
Bertrand HARDY

- Samedi 1^{er}
Bases du jugement
- Dimanche 2
Consolider son jugement
- Annexes
Fiches techniques

Page
2

Page
3

Page
4

- Accueil et introduction
Rôle et état d'esprit du juge
0h45
- Atelier **Vue d'ensemble**
Analyse globale du cheval
Les critères fondamentaux et leurs observables
1h30
- Séquence **Stop ou encore**
Analyse critique de jugements niveau Club 3 et 2
0h45
- Jeu **TopClass**
Analyse comparée de mouvements niveau Club
Les critères spécifiques et leurs observables
2h00
- Séquence **Vite une note**
Exercice de jugement Club 2, 1 et Elite
Poser le commentaire pertinent
2h00
- Conclusion et évaluation
0h15



- **Petit quizz**
Le jugement, un travail d'équipe **0h30**
- **Séquence Stop ou encore**
Analyse critique de jugement niveau Amat 2 **0h20**
- **Séquence Vite une note**
Exercice de jugement Niveau Amat 3 et 2
Poser le commentaire pertinent **2h00**
- **Jeu de Mots**
Un jeu par équipe pour clarifier et enrichir
le vocabulaire technique **2h00**
- **Jeu TopClass**
Analyse comparée de mouvements niveau B
Les critères spécifiques et leurs observables **2h00**
- **Conclusion et évaluation** **0h15**



Page

● Atelier Vue d'Ensemble 5

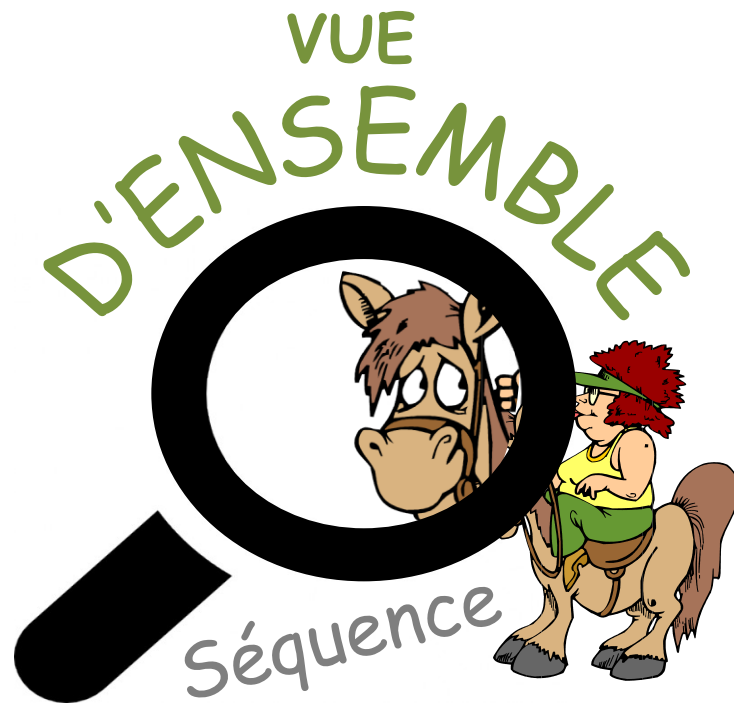
● Stop ou encore 6

● Jeu TopClass 8

● Vite une note 10

● Jeu de mots 5





en 2 questions ...

1

Quelle évaluation faites-vous de ce cheval ?

*Ses points de force
Ses points faibles*

2

Quel objectif de progression ?

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à analyser globalement un cheval
- Introduire les critères et observables fondamentaux de jugement
- Faire comprendre que le jugement est un travail d'équipe

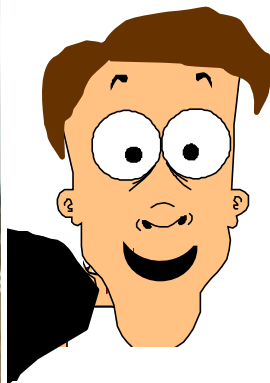
Modalités

- Travail en atelier, par équipe de 4 ou 5
- Visionnage de chevaux au travail et non dans un contexte d'épreuve
- Les équipes tour à tour énoncent leur analyse synthétique du cheval visionné, puis débattent
- Les critères et observables fondamentaux sont dégagés et expliqués au fur et à mesure



Jeu collectif

STOP !



OU ENCORE

CONCEPT

Une reprise est présentée aux participants, pré-jugée à l'écran.
Si la note/commentaire leur convient, ils laissent la vidéo continuer.
S'ils sont en désaccord, ils disent STOP, et une discussion s'engage.



Le pré-jugement est fictif, et conçu de façon à générer des échanges techniques

Travailler la pertinence et la rapidité d'analyse

Echanger autour de situations de jugement pour harmoniser la notation et les commentaires

Mettre les participants à l'aise
(ce jeu est utile en début de session et/ou en début de nouveau niveau à étudier)

Objectifs
pédagogiques



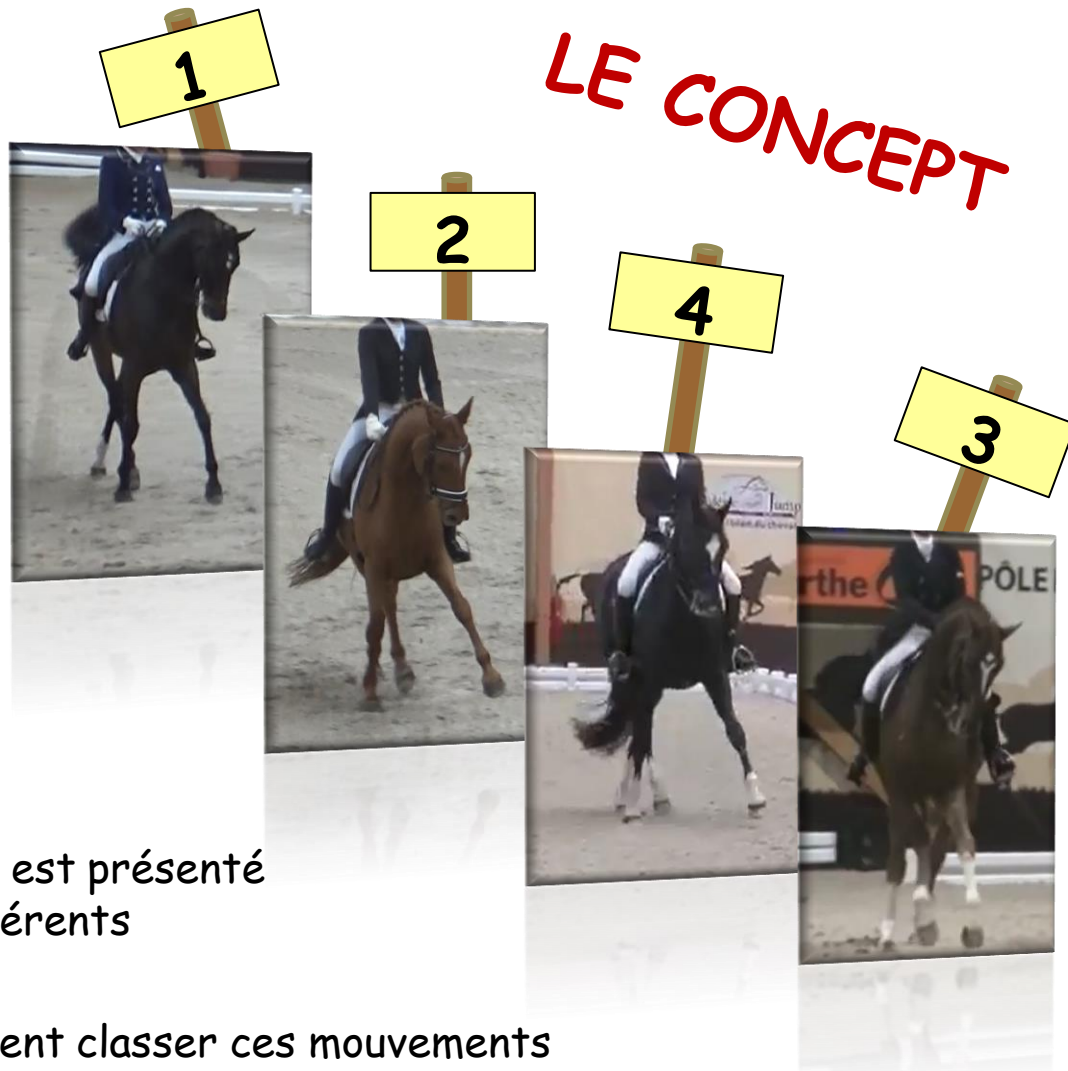
Un jeu individuel
pour savoir hiérarchiser
les qualités et défauts
des mouvements



- ➔ Maîtriser les critères et observables des différents mouvements
- ➔ Réussir à classer les différentes exécutions d'un même mouvement
- ➔ Savoir réaliser l'analyse technique d'un mouvement et l'argumenter



LE CONCEPT



- ➔ Un même mouvement est présenté par des chevaux différents
- ➔ Les participants doivent classer ces mouvements du meilleur au moins bon et expliciter leur choix
- ➔ Les réponses permettent de cumuler des points, sur le mode de calcul utilisé dans les corrections de tests

VITE...



UNE NOTE !

Une vidéo d'un cheval en situation de compétition est présentée aux participants

L'animateur arrête l'image en fin de chaque mouvement

Chaque participant affiche sa note à l'aide de cartons de notes préalablement distribués

Les différences ou les erreurs de notes font l'objet d'échanges entre les participants et le formateur

Le formateur incite à chaque fois à expliciter le choix de la note par un commentaire technique approprié

Approfondir les différents mouvements :
leur finalité, leurs critères d'évaluation, les observables à prendre en compte

Intégrer le barème de notation dans chaque niveau de reprise

Travailler la pertinence et la rapidité d'analyse

Echanger autour de situations de jugement pour harmoniser la notation et les commentaires

**Objectifs
pédagogiques**

PERFECTIONNER SON VOCABULAIRE TECHNIQUE
ET ENRICHIR SES PROTOCOLES
PAR UN JEU D'EQUIPE

JEU
de
MOTS




**Objectifs
pédagogiques :**

- Faire progresser la qualité des protocoles rendus aux cavaliers :**
 - En étendant et enrichissant le vocabulaire technique
 - En travaillant sur la précision et le sens spécifique de chaque terme
 - En adaptant la terminologie choisie à des situations-types
- Améliorer la communication et la compréhension mutuelle :**
 - En développant des terminologies partagées
 - En faisant jouer les acteurs en équipe

Concept :

Au fil de l'avancée sur ce jeu de l'oie, chaque équipe doit répondre à des questions, dans un temps donné.
La bonne réponse la fait avancer d'un nombre de cases indiquée sur la question et en lien avec la difficulté de celle-ci

Types de questions

Trouver le sens	Un terme ou une expression technique est proposé. L'équipe doit en donner la définition
Trouver le mot	Une situation est décrite. L'équipe doit indiquer comment elle caractériserait cette situation sur le protocole
Piéger l'adversaire	L'équipe recherche et pose une question à une équipe adverse de son choix. Elle avance si cette équipe ne sait pas répondre, mais la fait avancer dans le cas contraire
Cases particulières	

JEU DE MOTS

Dans une épaule en dedans, le cavalier écarte trop les épaules de la piste



Que dites-vous ?


RETOUR PLATEAU

15"

TROUVEZ LE MOT

JEU DE MOTS

Qu'appelle-t-on Renvers ?



RETOUR PLATEAU

30"

TROUVEZ LE SENS

Des lots peuvent être décernés aux équipes dans le cadre de ce jeu (à discuter)