

NATURE



Soyons nature

Le centre équestre permet au public d'entrer en contact avec les réalités de la nature.

Le cavalier aime élargir l'horizon de ses connaissances en posant des questions sur l'environnement du club et des espaces parcourus en promenade ou en randonnée.

Satisfaire sa curiosité naturelle fait développer une pédagogie explicative qui place l'équipe du club dans le rôle valorisant d'animateur nature.

L'atout nature permet aussi d'associer à l'activité les membres de la famille du cavalier qui ne montent pas à cheval et de sensibiliser tout un chacun à l'environnement.

Ce dossier Nature est fait pour donner à tous les clubs des outils simples et pratiques, sous forme ludique et documentée, pour assurer dans la bonne humeur cette mission éducative et citoyenne.

Passez de bons moments à cheval dans la nature avec vos cavaliers.

Serge Lecomte

SOMMAIRE

■ Edito	1
■ Parcours nature	2
■ Promenade nature	2
■ Rallye nature	2
■ 7 familles à pied	3
■ 7 familles à cheval	3
■ Préparer les Galops de Pleine Nature	3
■ Clé de détermination plantes à baies	4
■ Rallye photo	4
■ <i>Guide des plantes toxiques pour le cheval</i>	4

DANS VOTRE KIT NATURE

En plus de ce dossier, le Kit Nature FFE Club comporte les éléments suivants :

- Un jeu de 80 Cartes Nature illustrées et rédigées par Isabelle Delhaye-Prat, ATE, aquarelliste.
- Un jeu de 12 numéros flexibles permettant de baliser un parcours.
- Un *Guide des plantes toxiques pour le cheval* conçu par le CDTE du Loir-et-Cher et édité par le CNTE.
- Une grande affiche faune et flore.

Le Kit Nature + 1 Agenda
+ 10 affiches Bienvenue au Club
+ 30 livrets Réussir ses Galops
+ 30 cartes postales + 30 baptêmes
+ 2 présentoirs constitue le pack promotion 2006. Disponible au prix de 50 € port compris auprès de FFE Club.

WWW.FFE.COM

Chaque carte fait l'objet d'un commentaire Nature sur internet.
Chemin : www.ffe.com / Infos /
Dossiers FFE Club / Nature.

REALISATION

Ce dossier a été conçu dans le cadre d'un groupe de travail FFE Club - CNTE animé par Danielle Lambert et constitué de Frédéric Bouix, Isabelle Delhaye-Prat, Elodie Brunaud, Frédérique Monnier et Véronique Peschard.
FFE Club Parc Equestre 41600 Lamotte
Tel 02 54 94 46 00 Fax 02 54 94 46 47
Mel : nature@ffe.com
CNTE 9 bd Macdonald 75019 Paris
Tel 01 53 36 15 50 Fax 01 53 26 15 51
Mel : cnte@ffe.com

Tous les dessins et tous les textes nature ont été réalisés par Isabelle Delhaye-Prat.

Maquette et impression :
Imprimerie du Poney

1^e EDITION - AOÛT 2005

Des sorties de pleine nature instructives

La nature est source de richesses infinies pour qui sait l'observer. L'animation nature est un atout pour mobiliser l'intérêt des cavaliers vers la faune et la flore. Propositions adossées aux Cartes Nature et aux outils pédagogiques disponibles sur www.ffe.com.

PARCOURS NATURE

■ Préparation

Disposer des numéros de 1 à 12 pour baliser un parcours qui peut être en boucle ou en marguerite autour du club. Chaque étape comporte un ou plusieurs éléments figurant sur les Cartes Nature.

■ Matériel

Cartes Nature FFE et numéros.

■ Descriptif

Au départ, distribuer les cartes en les répartissant entre les promeneurs. A chaque étape numérotée, demander qui est celui qui a en main la carte d'une curiosité naturelle à proximité. Quand elle est trouvée, répondre aux questions et aller vers l'étape suivante.

■ Variantes

Ce parcours nature peut être installé en fixe autour du club. Il peut être utilisé à pied par un instituteur avec un groupe ou par des parents qui promènent des enfants à poney tenus en main. Il peut être effectué en autonomie par des cavaliers plus confirmés.

■ Atouts

La recherche des numéros crée un centre d'intérêt extérieur à l'équitation qui contribue, au même titre que les jeux, à décontracter les cavaliers. Les pauses permettent d'organiser le rythme de la promenade en fonction des capacités des cavaliers.

PROMENADE NATURE

■ Préparation

La seule préparation est de connaître l'environnement naturel du club et de repérer les éléments significatifs qui vont faire l'objet des pauses d'observation.

■ Matériel

Cartes Nature FFE. Fiches Nature sur www.ffe.com / Infos / Dossiers FFE Club / Nature.

■ Descriptif

Le moniteur ou l'accompagnateur commence par un briefing des cavaliers au club house. Il peut, par exemple, faire une promenade sur le thème des arbres. Il explique les différents types d'arbres.

La promenade est l'occasion de pauses d'observation. Les cartes peuvent être un support, notamment les cartes Détermination et les cartes En Savoir Plus qui aident à identifier les arbres. Le retour au club house peut être une occasion de détailler davantage les connaissances des cavaliers.

■ Atouts

En s'intéressant à un ou plusieurs thèmes nature de son environnement, l'équipe du club optimise les atouts pédagogiques de ses animations. Les cavaliers peuvent être amenés à préparer eux-mêmes un thème nature.

RALLYE NATURE

■ Préparation

Chaque carte fait l'objet d'un texte informatif qui est sur internet www.ffe.com dans la rubrique Infos / Dossiers FFE Club / Nature. Les explications permettent de créer des questionnaires de type rallye. Les correspondants régionaux du CNTE peuvent aussi aider chaque club à établir les clés de détermination qui permettront à chacun de repérer l'environnement naturel du club pour une approche spécifique des particularités régionales de la faune et de la flore.

■ Matériel

Cartes Nature FFE. Fiches Nature sur www.ffe.com / Infos / Dossiers FFE Club / Nature.

■ Descriptif

A l'aide de clés de détermination et des repères des Cartes Nature, les cavaliers vont devoir retrouver des plantes, arbres et arbustes signalés et les déterminer. Il faut être au bon endroit pour pouvoir répondre aux questions. On peut aussi mettre à chaque endroit les indices pour l'emplacement suivant. C'est le principe de la course au trésor.

■ Atouts

Cette approche motive les cavaliers qui ont plaisir à augmenter leurs connaissances. Certains se prennent au jeu et deviennent de vrais spécialistes de la faune et de la flore.

■ Rallyes sur tous les thèmes.

Le principe du rallye est de parsemer l'itinéraire de points stratégiques qui sont l'occasion de questions. Des thèmes comme les arbres, les insectes, les fleurs, la faune sauvage, les bêtes du sol, les plantes toxiques... peuvent cohabiter avec des questions sur le patrimoine ou les particularités des barrières, fontaines, calvaires... Les documentations des offices de tourisme permettent de préparer facilement les questions.

Quatre jeux pour 10 séries de Cartes Nature

7 FAMILLES À PIED

■ Préparation

Faire choisir et mémoriser 6 cartes dans 7 des familles illustrées de la faune et de la flore, de préférence les éléments qu'on peut trouver dans l'environnement proche pour que les joueurs se familiarisent avec la faune et la flore.

Noter la liste des cartes sélectionnées sur la liste à cocher de la notice. Liste aussi disponible sur [www.ffe.com / Infos / Dossiers FFE Club / Nature](http://www.ffe.com/Infos/Dossiers/FFE%20Club/Nature).

On a un jeu de 42 cartes.

La règle habituelle du jeu de 7 familles s'applique.

■ Descriptif

On distribue 5 cartes à chacun des 3 à 6 joueurs. Le reste forme le pot. Le premier à jouer demande au joueur de son choix une carte qui l'intéresse.

« *Dans la famille des Alimentaires, je demande l'Avoine.* » Si le joueur possède cette carte, il la donne au premier joueur qui a le droit de rejouer. Si le joueur n'a pas la carte, il dit « *Pioche* » et le premier joueur prend une carte du pot. Si c'est la bonne, il dit « *Bonne pioche* » et il rejoue.

Si c'est « *Mauvaise pioche* », c'est au second joueur de jouer. Il peut redemander la carte qu'il vient de donner. Celui qui réussit à grouper dans sa main les six cartes de la même famille, les pose sur la table en disant « *Famille* ». Il a alors le droit de rejouer. C'est celui qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles qui est le gagnant.

■ Atouts

Les cavaliers apprennent à mieux connaître la faune et la flore.

7 FAMILLES À CHEVAL

■ Préparation

Etablir un circuit en boucle ou en 8 où les équipes de cavaliers vont pouvoir se croiser assez souvent. Déterminer pour chaque équipe un parcours différent sur le même circuit.

■ Matériel

Cartes Nature FFE. Jetons valant chacun une carte.

■ Descriptif

Les cavaliers sont en équipe. L'équipe gagnante est celle qui rentre au club la première avec une famille complète. Au départ, on distribue les cartes entre les équipes, une liste des cartes à chaque équipe et éventuellement des jetons. A chaque fois que deux équipes se croisent, elles ont le droit d'échanger des cartes. On peut aussi demander à des parents ou à des animateurs du club de se placer à des points stratégiques pour échanger des cartes avec les équipes.

Les équipes peuvent acheter des cartes aux commissaires. L'équipe gagnante peut être celle qui complète sa famille en ramenant le plus de jetons. On peut distribuer toutes les cartes des 8 familles illustrées, soit 69 cartes ou se servir seulement de 7 familles de 6 cartes, soit 42 cartes du jeu usuel. On peut prévoir que les équipes qui répondent bien aux questions nature des commissaires peuvent gagner des cartes ou des jetons.

Il faut donner un temps limite. A l'heure donnée, tous les cavaliers doivent être rentrés au club.

■ Atouts

Ce jeu est idéal pour favoriser la prise d'autonomie des cavaliers. Ils sont en équipe. Ils ne sont jamais très loin d'un référent. Ils ont un but ludique en plus de leur but équestre.

PRÉPARER LES GALOPS DE PLEINE NATURE

■ Jeu du Keskecé

Les cartes sont disposées sur une table par familles en les superposant, de manière à cacher le nom. (Version sans les noms disponible sur internet.)

Le premier joueur qui reconnaît la carte désignée par l'animateur dit : « *Je sais* ». S'il dit le bon nom, il marque un point. S'il en donne un mauvais, il perd un point. Le gagnant est celui qui atteint le premier les 10 points.

Le jeu se joue en 2 manches et une belle.

■ Jeu du savant

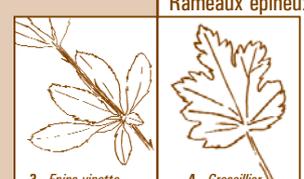
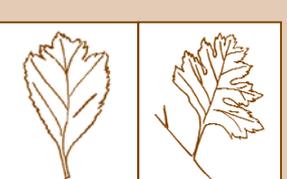
Chaque cavalier à tour de rôle tire une carte. Il doit alors dire tout ce qu'il sait sur la carte tirée. Le vainqueur est celui qui atteint le premier les 10 bonnes réponses. Le jeu se joue en 2 manches et une belle.

■ Cahier Nature

Les Cartes Nature peuvent être utilisées comme modèle pour réaliser un Cahier Nature illustré afin de mieux mémoriser ses connaissances sur la faune et la flore

Clé de détermination des plantes à baies

Une clé de détermination retient des critères opératoires pour différencier des plantes ou des animaux du même type que l'on peut trouver dans un secteur. Exemple d'une clé de détermination pour reconnaître les plantes à baie que l'on peut trouver dans le Loir-et-Cher.

Critère 1	Critère 2	Critère 3	Critère 4	Critère 5	Plante	
Plante herbacée	Feuilles composées				<i>Sceau de Salomon</i>	
	Feuilles simples	En forme de flèche	Dessin 1 Dessin 2		<i>Arum tacheté</i> <i>Muguet</i>	
Plante ligneuse	Plante parasite : pas de racine				<i>Gui</i>	
	Résineux aiguilles molles, baies rouges			1 - Arum tacheté 2 - Muguet	<i>If</i>	
		Rameaux épineux		Epines à 3 pointes	Dessin 3	<i>Epine vinette</i>
				Epines ou aiguillons	Dessin 4	<i>Groseillier</i>
					Aiguille terminale	<i>Nerprun</i>
					Ecorce noire	<i>Prunellier</i>
					3 à 5 folioles	<i>Ronce</i>
					5 à 7 folioles	<i>Eglantier</i>
		Rameaux non épineux		Ramification opposée	Feuilles typiques, dessin 5 ou 6	<i>Aubépines</i>
					Feuilles composées	<i>Sureau noir</i>
					Feuilles molles et pubescentes	<i>Chèvrefeuille</i>
					Feuilles luisantes	<i>Troène</i>
					Tige carrée	<i>Fusain</i>
					Nervures arquées, tiges rouges	<i>Cornouiller sanguin</i>
Nervures arquées, tiges vertes					<i>Nerprun purgatif</i>	
Ramification alterne					Liane à feuilles coriaces	<i>Lierre</i>
	Feuilles composées	<i>Sorbier des oiseleurs</i>				
	Feuilles dentées lobées	<i>Alisier torminal</i>				
				Bois puant	<i>Bourdaine</i>	

Il faut un spécialiste de la flore et de la faune pour établir une clé de détermination. Elle doit être exacte et sélectionner les critères opératoires pour permettre au plus grand nombre de percer les secrets de l'identification des végétaux et des animaux. Il faut seulement de la logique et un bon sens de l'observation pour l'utiliser efficacement. Le guide est précieux pour les premières mises en œuvre sur le terrain. Contacter le CNTE pour avoir les coordonnées d'un référent de votre secteur.

RALLYE PHOTO

■ Préparation

Trouver un itinéraire en trois temps pour une approche, une phase animation et un retour. Photographier un certain nombre d'éléments repérables dans la zone animation.

■ Matériel

Une ou plusieurs séries de photos numérotées.

■ Descriptif

Une série de photos est remise aux cavaliers. On se rend à l'endroit où ont été prises les photos. A partir d'un moment signalé par l'animateur, les cavaliers doivent retrouver les photos prises sur le terrain et les remettre dans l'ordre de l'itinéraire. Cette activité se fait au pas. S'il y a plusieurs séries de photos différentes, les cavaliers peuvent chercher l'ordre en même temps par groupes de 2. S'il y a une seule série, faire une halte et envoyer les cavaliers sur le jeu à tour de rôle, individuellement ou en équipe, avant de réunir tout le monde pour terminer le circuit.

■ Atouts

Ce rallye peut intégrer des éléments de patrimoine. L'animation est la pause de milieu de promenade.

PLANTES TOXIQUES

Le *Guide des plantes toxiques pour le cheval* est l'outil indispensable à lire et à relire, à emporter lors de ses randonnées pour éviter tout accident.

Il recense pas moins de 36 plantes à fuir pour votre monture. Vous y trouverez une description de la plante pour parvenir à la reconnaître, il vous indiquera également les lieux où elle prospère afin d'éviter les zones où on la trouve, ainsi que l'utilisation humaine et son degré de toxicité. Mais le *Guide des plantes toxiques pour le cheval* vous donne surtout les clés pour reconnaître les symptômes de votre cheval si malgré toutes ces informations il est parvenu à en ingérer. Un « coin veto » vous donnera également tous les premiers gestes à faire en attendant le vétérinaire...

Ce guide est le fruit d'une collaboration entre le CDTE 41 pour la rédaction, Isabelle Delhaye-Prat pour les illustrations et le CNTE pour l'édition et la diffusion.

Le Guide est en vente à la boutique du CNTE.

