Cartes Nature FFE

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ÉQUITATION

« ***Soyons Nature.*** *Apprenons à mieux connaître la faune et la flore en jouant avec les Cartes Nature.*
Soyons créatifs. *Inventons de nouveaux jeux, de nouvelles questions, de nouveaux projets.*
Soyons curieux. *Renseignons-nous davantage sur l'environnement naturel qui est le lieu de vie des poneys et des chevaux.*
Et vive les bons moments à cheval dans la nature ! » Serge Lecomte

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. Le principe est qu'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.

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 ci-contre. Liste aussi disponible sur www.ffe.com / Infos / Dossiers FFE Club / 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.

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 pré-parer eux-mêmes unthème nature.

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 www.ffe.com)
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.

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.

Indices

Renard · Sanglier · Blaireau · Ragondin · Lapin · Lièvre · Cerf · Chevreuil · Chien / chat

Petite faune

Pic noir · Pic cendré · Guêpe · Bousier · Fourmi · Rainette arboricole · Taupe · Hérisson

Alimentaires

Betterave · Lin usuel · Lin purgatif · Colza · Luzerne · Sainfoin

En savoir plus

Balisage · Charte Nature · Références · Composition du jeu · Conifères 1 · Conifères 2

Détermination

Bourgeons · Feuilles composition · Feuilles disposition · Feuilles simples 1 · Feuilles simples 2 · Feuilles simples 3

Feuillus

Bouleau verruqueux · Bouleau verruqueux · Charme · Charme · Châtaignier · Châtaignier · Chêne pédonculé · Chêne pédonculé · Erable champêtre · Erable champêtre · Frêne · Frêne · Hêtre · Hêtre · Peuplier tremble · Peuplier Tremble

Champignons

Bolet orangé · Cèpes · Coulemelle · Girolle ou Chanterelle · Morille · Polypores · Rosé des prés · Trompettes de la mort

Fleurs

Bleuet ou Centaurée · Coquelicot · Coucou · Jonquille · Muguet · Pâquerette · Renoncule Bouton d'Or · Sceau de Salomon

CNTE - Conception Nature - Impression Alcide Graphique