

COMPLÈTEMENT DADA avec Fer'dinand



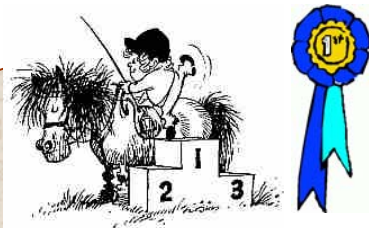


4



3

Arrivée



2



6

Départ



1



5



JEU

Principe du jeu : sorte de jeu de l'oie. Chaque équipe d'enfants se voit attribuer un pion. Il ou elle devra faire avancer son pion sur le parcours, chaque obstacle étant concrétisé par une énigme ou un jeu.

Description du jeu : le jeu est constitué d'un plateau de 6 cases et de 3 pions « fers à cheval ».

REGLEMENT

- Le jeu se joue à 3 équipes de 4 ou 5 joueurs (selon le nombre d'enfants)
- Chaque équipe est représentée sur le plateau de jeu par un fer à cheval
- Départ : l'ordre de démarrage est déterminé par le jeu de Fer'Dinand

Le Jeu de Fer'Dinand

Matériel : un dessin de l'arrière main d'un cheval, une queue (en ficelle ou autre, un aimant)

Chaque enfant, les yeux bandés, essaye d'aller placer la queue du cheval au bon endroit. On indique l'endroit où chacun des enfants a posé la queue. Celui qui se sera rapproché le plus possible de l'endroit adéquat commencera.

- Chaque équipe progresse d'obstacle en obstacle en répondant à des questions ou énigmes ou en réalisant des épreuves.

Si l'équipe résout l'énigme, elle progresse à l'obstacle suivant et attend le tour prochain pour répondre à la question suivante.

Si l'équipe ne parvient pas à résoudre l'énigme, elle reste sur l'obstacle et attend le prochain tour.

Le temps imparti pour chaque réponse est d'une minute pour les questions de type quizz et de 3 minutes pour les épreuves de mime ou de dessin

- **Le bonus, n°3** : si l'équipe répond correctement à la question bonus, elle saute un obstacle et passe directement à l'obstacle n°5.
- L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier l'épreuve de l'obstacle n°6.

MATERIEL

- Un plateau de jeu
- Des pions (fers)
- Un paper-board
- Un jeu de Fer'Dinand
- Des panneaux A3 pour l'affichage des questions
- Des cadeaux pour les gagnants



Divers - Mathématiques



3



Résout le problème suivant :

1. Le concours complet du mondial du Lion d'Angers existe depuis 20 ans, en quelle année a-t-il eu lieu pour la première fois ?
2. Pour abreuver les chevaux, le palefrenier soigneur a rempli 12 seaux avec 60 litres d'eau. Quelle quantité d'eau contient chaque seau ?
3. Un cheval et son cavalier ont démarré le parcours à 10h15. Ils ont franchi la ligne d'arrivée à 10h23. Combien de temps a duré le parcours ?

Races-Questions



4



1. Laquelle de ces races n'est pas une race de trait
 - boulonnais
 - selle-français
 - percheron
2. Laquelle de ces races n'est pas d'origine française
 - ardennais
 - landais
 - appaloosa
3. Quelle race court sur les hippodromes ?
 - la camargue
 - le pur-sang
 - le shetland

Disciplines-Anagramme



5



1. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : TAUS D'EBASCLOST
2. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : SCORS
3. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : SEGRADES

REPONSES

NIVEAU CM1-CM2

Elevage-Question



1



1. Le poulain reste dans le ventre de sa maman :
 - 9 mois
 - **11 mois**
 - 13 mois
2. En moyenne, quelle quantité d'eau boit un cheval par jour
 - 5 litres
 - **40 litres**
 - 75 litres
3. Lors de mes repas je me nourris de :
 - viande
 - lait
 - herbe

Métiers-Mime



2



1. Mime à ton équipe le métier de : maréchal-ferrant
2. Mime à ton équipe le métier de : jockey
3. Mime à ton équipe le métier de : vétérinaire



Littérature



3

1. Comment s'appelle le cheval de Zorro ? **Tornado**
2. Quel animal légendaire est un cheval avec une corne sur le front ? **La Licorne**
3. Comment s'appelle le cheval de Lucky-Luke ? **Jolly Jumper**

Langues



4

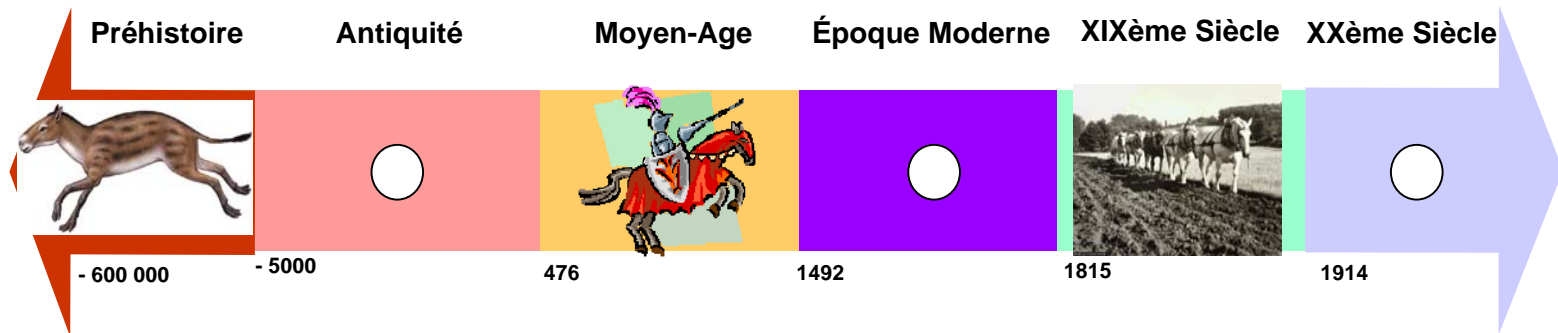
1. Comment dit-on cheval en anglais ?
 - dog
 - cat
 - **horse**
2. Qu'est-ce qu'un steeple-chase ?
 - une course d'ânes
 - **une course d'obstacles**
 - la chasse à courre
3. Lequel de ces mots ne veut pas dire cheval ?
 - horse
 - pferd
 - **gato (qui veut dire chat en espagnol)**

Histoire-Frise Chronologique



5

1. Situe sur la frise chronologique l'époque des chevaliers
2. Situe sur la frise chronologique l'époque de Eohippus, plus lointain ancêtre du cheval
3. Situe sur la frise chronologique l'époque du cheval de labour



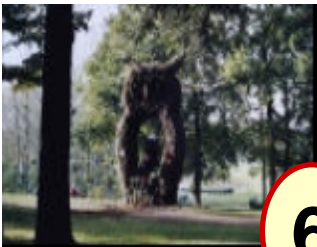
2
Eohippus,
l'ancêtre du cheval

1
Chevaliers

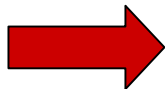
3
Apogée du
cheval de labour



Divers-Dessin



6



Fais deviner ce que tu dessines à ton équipe : un âne, une selle, un obstacle, un casque d'équitation, un van ...

NIVEAU 6^{ème}-5^{ème}

Identification-Question



1



1. Qu'est-ce que la robe d'un cheval ?
 - la couverture qu'il porte la nuit
 - **la couleur de ses poils et de ses crins**
 - l'équipement qu'il porte lors des courses
2. L'identification des équidés est obligatoire en France
 - **vrai**
 - faux
3. A quoi sert l'identification ?
 - **à reconnaître un cheval en toute circonstance**
 - à retrouver son cheval dans son pré
 - à connaître la couleur des yeux du cavalier

Métiers-Mime



2



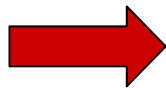
1. Mime à ton équipe le métier de : maréchal-ferrant (temps imparti : un sablier)
2. Mime à ton équipe le métier de : jockey
3. Mime à ton équipe le métier de : vétérinaire



Divers - Mathématiques



3



Résout le problème suivant :

- Le concours complet du mondial du Lion d'Angers existe depuis 20 ans, en quelle année a-t-il eu lieu pour la première fois ? **1985**
- Pour abreuver les chevaux, le palefrenier soigneur a rempli 12 seaux avec 60 litres d'eau. Quelle quantité d'eau contient chaque seau ? **5 litres**
- Un cheval et son cavalier ont démarré le parcours à 10h15. Ils ont franchi la ligne d'arrivée à 10h23. Combien de temps a duré le parcours ? **8 minutes**

Races-Questions



4



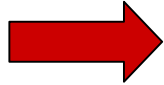
1. Laquelle de ces races n'est pas une race de trait
 - boulonnais
 - **selle-français**
 - percheron
2. Laquelle de ces races n'est pas d'origine française
 - ardennais
 - landais
 - **appaloosa**
3. Quelle race court sur les hippodromes ?
 - la camargue
 - **le pur-sang**
 - le shetland



Disciplines-Anagramme



5



1. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : TAUS D'EBASCLOST = **SAUT D'OBSTACLES**
2. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : SCORS = **CROSS**
3. Retrouve, en remettant les lettres dans le bon ordre, une des épreuves du concours complet : SEGRADES = **DRESSAGE**

Divers-Dessin



6



Fais deviner ce que tu dessines à ton équipe : un âne, une selle, un obstacle, un casque d'équitation, un van ...



Ce jeu a été élaboré par la plate-forme logistique du Pin, l'ENPH, la médiathèque et en collaboration avec le service communication

Contacts



Les Haras nationaux
Médiathèque - ENPH
Les Ecuries du Bois
61310 Le Pin au Haras



Les Haras nationaux
Médiathèque
254-256 rue de Bercy
75012 Paris



02.33.12.12.20
@ cdi.enph@haras-nationaux.fr



01.44.67.97.28
@ mediatheque@haras-nationaux.fr

<http://www.haras-nationaux.fr>

