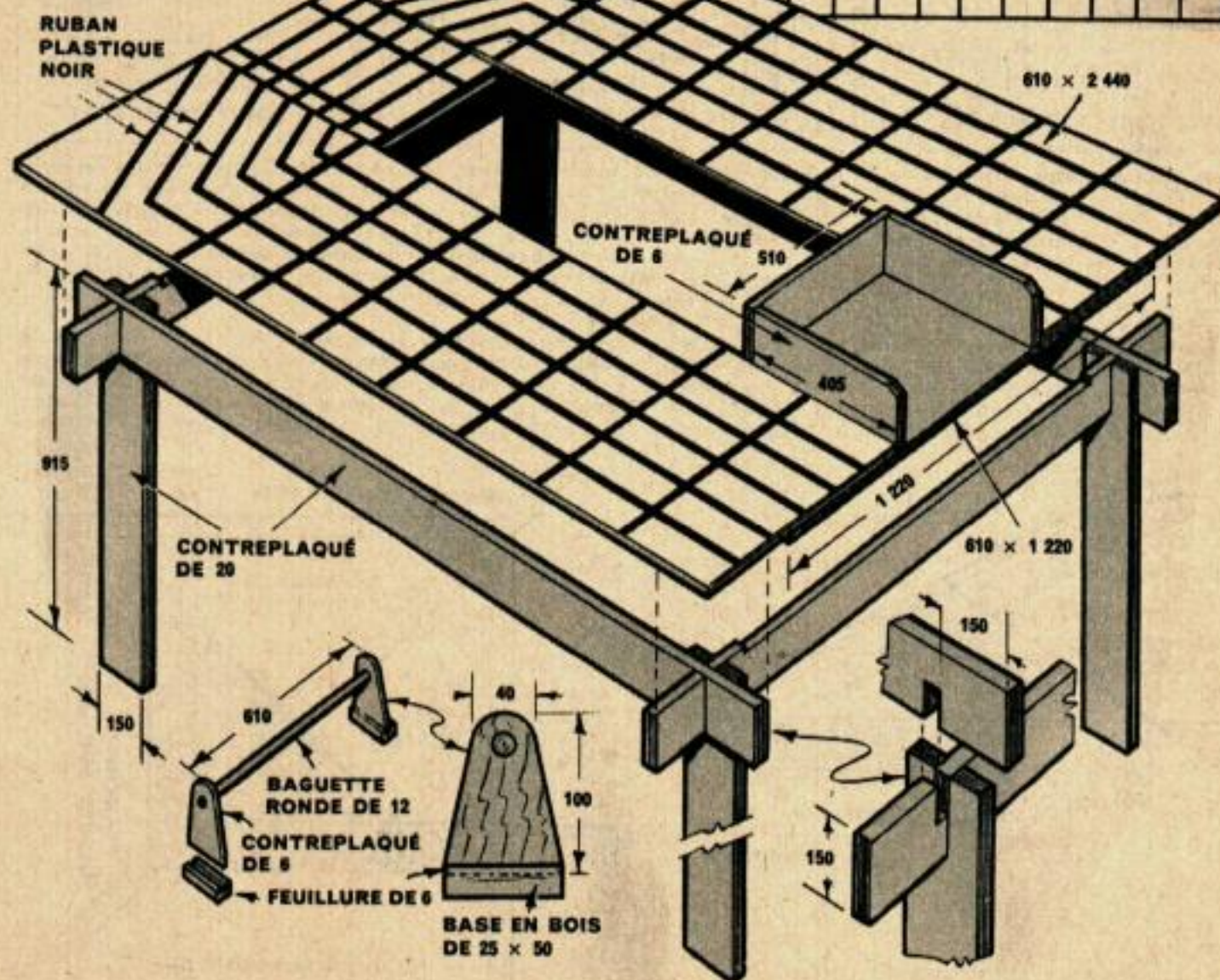
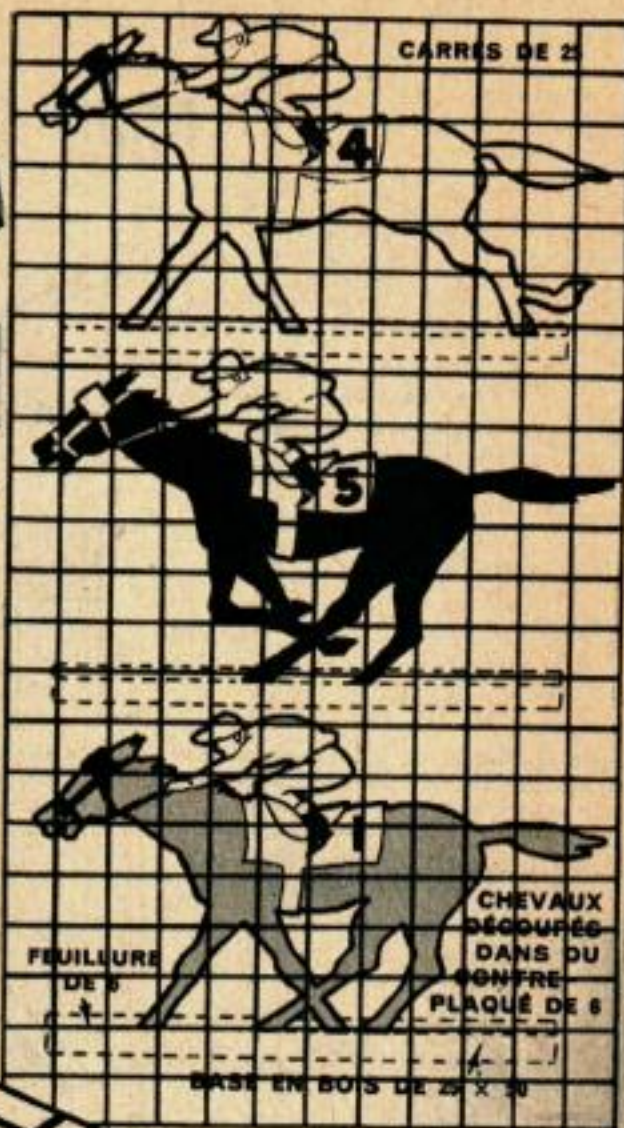


NOTES POUR L'ATELIER ET TRAVAUX ARTISANAUX





Ils sont partis et courent

Des courses de chevaux dans votre jardin ? Elles sont parfaitement légales dans ce cas, puisque ceci n'est rien d'autre qu'un passionnant jeu de société qui peut se jouer à l'intérieur et à l'extérieur. Vous découvrirez qu'il est exactement ce qu'il faut pour animer une réception, pour collecter des fonds pour une kermesse de bienfaisance, ou simplement pour amuser la famille tout entière.

Les dés sont jetés et les chevaux sont partis... le long de la ligne droite, autour de la courbe et sur le parcours d'arrivée. Avec de simples jetons misés sur les chevaux, personne ne se ruine, et les outsiders paient une magnifique cote en termes de pur amusement. Aucun champ de courses ne vous a jamais donné autant de chances pour votre argent, puisque tout ce qu'il vous faut pour installer votre propre « pari mutuel » est un panneau de 1,22 m x 2,44 m de contreplaqué de sapin d'extérieur de 10 mm, deux plaques plus petites mesurant 40 cm x 1,22 m, un panneau de 2 cm d'épaisseur pour le stand de support, un peu de contreplaqué de 6 mm pour les chevaux et le plateau dans lequel sont lancés les dés, une baguette ronde de 12 mm, de la peinture et du ruban plastique... le tout pour moins de 50 NF.

Commencez en coupant le panneau de 10 mm en deux dans le sens de la longueur de façon à former les deux longs côtés de la piste. La pièce plus petite de 40 cm x 1,22 m forme les extrémités, le tour devenant une piste en U de 2,44 m avec dans le centre un espace ouvert pour le « bookmaker » qui manipule les chevaux et prend les paris. Une caissette à trois côtés installée vers la barrière de départ forme un plateau sur lequel sont lancés les dés. Les « canards » et les jockeys sont découpés dans du contreplaqué de 6 mm et collés dans des bases rainurées. La piste est divisée en parcours individuels avec du ruban plastique après que le contreplaqué a été peint. Les règles du jeu sont très simples : une personne lance les dés. Les chevaux sont avancés du nombre d'espaces indiqué sur les dés. Le spécimen de programme

des courses ci-dessous spécifie le nombre de dés à utiliser dans chaque compétition, quatre dans certains cas, deux dans d'autres.

Programme des courses

PREMIÈRE COURSE

QUATRE DÉS : Deux obstacles. Double pour les sauts et double pour l'arrivée.

1. Massenette.
2. Lord Rhoon.
3. Lillior.
4. Palomar.
5. Calatrava.
6. Nynanita.

QUATRIÈME COURSE

QUATRE DÉS. Un obstacle. Double pour les sauts et double pour l'arrivée.

1. Atatürk.
2. Yoko II.
3. Nicolas.
4. Bamara.
5. Réplique.
6. Serirose.

DEUXIÈME COURSE

DEUX DÉS. Deux tours. Un dé indique le nombre de chevaux, l'autre le nombre d'espaces ; simple pour l'arrivée.

1. Crimée.
2. Minox.
3. Bas de laine.
4. Pascalin.
5. Helmet.
6. Princesse Nadine.

CINQUIÈME COURSE

QUATRE DÉS. Course de mulets. Simple pour le départ et double pour l'arrivée. Le gagnant est le dernier mulet à passer la ligne d'arrivée.

1. Marylène.
2. Sao-Paulo.
3. Ploermel.
4. Fair Blue.
5. Céphée II.
6. Fine Pouddi.

TROISIÈME COURSE

DEUX DÉS. Ligne droite, simple pour l'arrivée.

1. Valadon.
2. Tio pépé.
3. Frangipan.
4. Italo.
5. Marcellino.
6. Djerse.

SIXIÈME COURSE

QUATRE DÉS. Pas d'obstacle. Double pour le départ et double pour l'arrivée.

1. Thurlion.
2. Togo.
3. Madre.
4. Coryse.
5. Daya.
6. Gentilette.