

académie
La Réunion



Ligue Réunionnaise Voile

VOILE SCOLAIRE

au CYCLE 3

EQUIPE EPS 1
ILE DE LA REUNION

SOMMAIRE

1- L'ACTIVITE

- 1-1- Présentation p 1
- 1-2- Spécificités de l'activité p 2
- 1-3- Les objectifs de la voile à l'école primaire p 3
- 1-4- Les compétences et savoirs à construire p 4

2- L'UNITE D'APPRENTISSAGE

- 2-1- L'Unité d'apprentissage niveau 1 p 5
- 2-2- L'Unité d'apprentissage niveau 2 p 7
- 2-3- La fiche de séance de voile p 19
- 2-4- L'évaluation p 30

3- LE PROJET VOILE

- 3 - 1- Les textes officiels p 35
- 3 - 2- Quelles étapes pour construire mon projet ? p 36
- AVANT D'ALLER A LA VOILE : La préparation du projet p 37
- A LA VOILE p 37
- La démarche p 38
- L'organisation p 40
- APRES LA VOILE p 41
- L'interdisciplinarité dans le cadre du projet p 41

4- ANNEXES

- 4 -1- Règles et principes de sécurité p 56
- 4 -2- Lexique marin p 57
- 4 -3- Cas particuliers (pas de vent, pas de vague : Que faire ?) p 58

5- BLIBLIOGRAPHIE

p 61



I – L'ACTIVITE



I-1- PRESENTATION :

La voile est une activité physique faisant partie du programme d'éducation physique et sportive au cycle 3. A ce titre elle doit être inscrite au projet d'école et ne doit pas constituer une pratique ponctuelle mais faire l'objet d'une **unité d'apprentissage**.

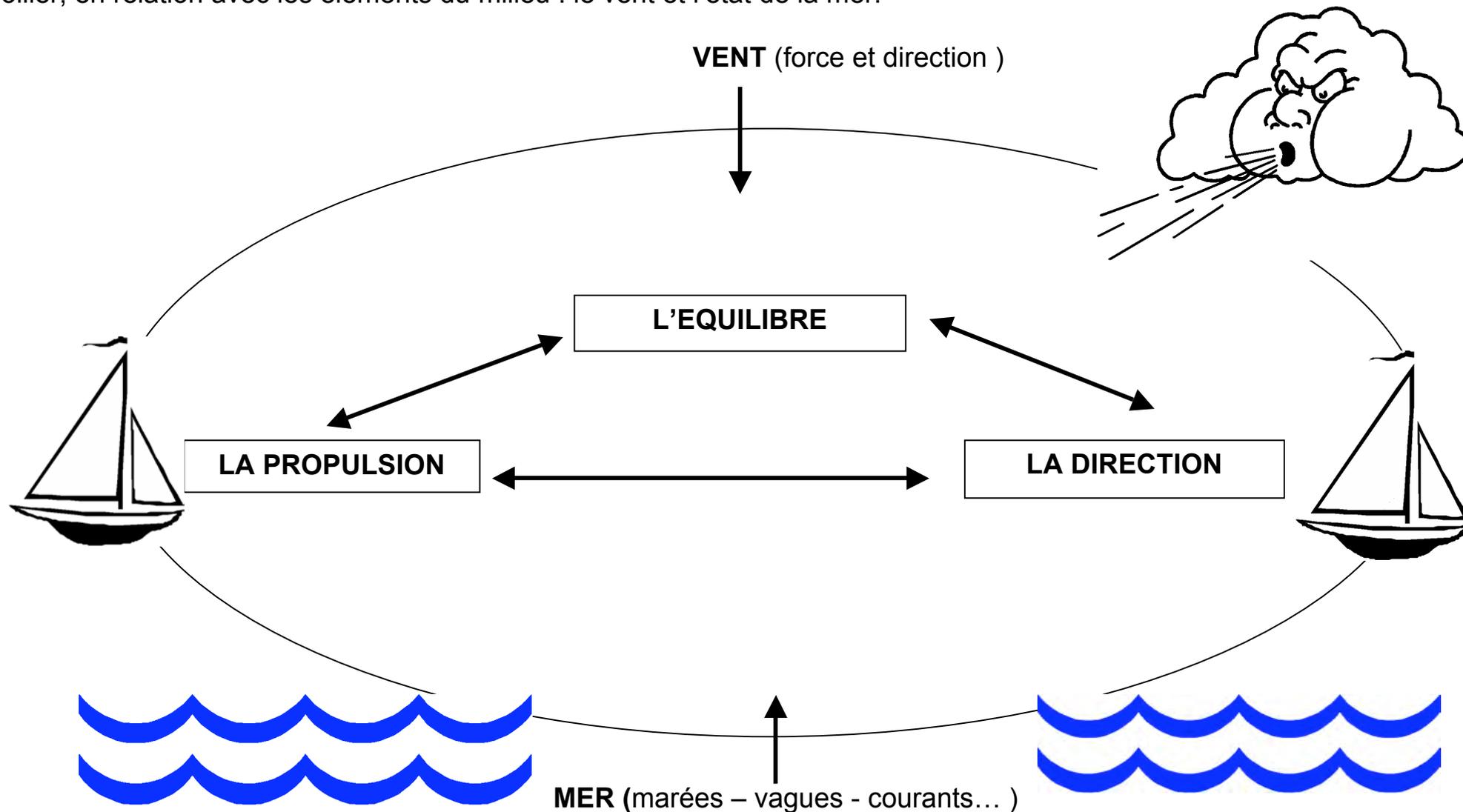
Cette dernière est avant tout pragmatique, s'appuie sur des séances vécues par les élèves, en liaison avec les autres champs disciplinaires. Elle est aussi ludique et les situations proposées favorisent la réussite des enfants. Il s'agit avant tout de construire la compétence EPS (programmes de juin 2008) :
« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements » avec comme activité support la voile.

La confrontation à un milieu instable, le développement de nouvelles conduites motrices, la connaissance des règles de sécurité, le respect du matériel, la navigation en équipe (barreur/équipier) puis en solitaire doivent permettre aux élèves d'évoluer vers des pratiques personnelles ultérieures.



I-2- SPECIFICITE DE L'ACTIVITE

Il s'agit de conduire un voilier sur l'océan, milieu fluide et incertain. Trois composantes définissent la conduite du voilier, en relation avec les éléments du milieu : le vent et l'état de la mer.



I – 3 - LES OBJECTIFS DE LA VOILE AU PRIMAIRE

L'activité voile est dépendante du milieu naturel aquatique où elle se pratique : océan, lagon, étang. Elle peut être le centre d'un véritable projet de classe, motivant ainsi un **travail interdisciplinaire**. Outre les habiletés motrices développées, elle permet, lorsqu'elles sont formalisées et reprises en classe, l'acquisition d'autres connaissances liées à des thématiques scientifiques et technologiques (la matière, le monde vivant, l'environnement, l'éducation à l'hygiène et à la santé, l'énergie ...) et donc de travailler sur des contenus interdisciplinaires.

L'éducation à la sécurité prend toute sa place, non en terme de formulation d'exigences ou de règles, mais d'une véritable compréhension des enjeux liés au milieu de pratique, à la maîtrise du bateau et à la navigation en groupe.

Les objectifs principaux se situeront principalement

dans la gestion des rapports : **EQUILIBRE / PROPULSION / DIRECTION**

dans l'apprentissage des notions transversales liées à la **SECURITE, au SENS MARIN, et à l'ENVIRONNEMENT**

Au niveau de l'Ile de la Réunion, le Challenge Régional Voile Scolaire, outre le fait de « Faire aimer le milieu marin, découvrir et pratiquer l'activité nautique Voile », a pour objectifs principaux :

- Une initiation technologique : bateau et matelotage
- Une Initiation à la météo
- L'acquisition d'un vocabulaire spécifique
- La connaissance et le respect de l'environnement marin réunionnais
- Une sensibilisation à l'hygiène sportive (prévention, diététique et addictions)

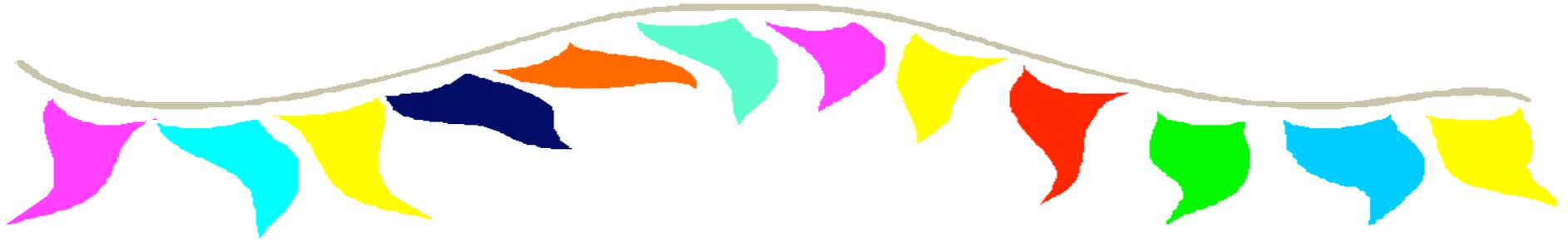


I – 4 - COMPETENCE EPS ET SAVOIRS A CONSTRUIRE :



COMPETENCE EPS (IO 2008)	ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS		
SAVOIRS A CONTRUIRE	MOTEURS	COGNITIFS	ATTITUDE /MOTIVATION
	<ul style="list-style-type: none"> -Diriger son bateau : avec la barre, avec la voile, avec l'équilibre. -Créer et conserver une vitesse de déplacement -Conserver une trajectoire fixe, suivre un cap ou un alignement -Maîtriser les manœuvres : embarquement, arrêt , virement, empannage...) -Maîtriser l'équilibre du support avec la voile ou avec la barre ou avec son propre déplacement -Adapter la voile à l'allure -Se déplacer à différentes allures -Réaliser des trajectoires permettant de gagner au vent -Gréer et dégréer un bateau -Savoir se regrouper 	<ul style="list-style-type: none"> -Identifier la force et la direction du vent, état de la mer, présence du courant. -Identifier son allure de navigation -Décider du moment opportun pour agir -Prendre des informations et des repères pertinents pour construire son déplacement -Se référer à un langage commun -Savoir faire différents nœuds marins -Situer son niveau pour s'engager dans une situation de risque mesuré - Identifier différentes actions, différents types d'efforts et leurs effets sur l'organisme et la santé (<i>connaître les principes de flottabilité avec le gilet de sauvetage, savoir protéger son intégrité physique en fonction des conditions météorologiques</i>) -Evaluer, juger ses actions 	<ul style="list-style-type: none"> -Assurer sa sécurité et celle des autres en respectant les consignes et les techniques de sécurité -Adopter une attitude coopérative : <ul style="list-style-type: none"> -aider à la mise en œuvre et au rangement des bateaux - adopter le comportement solidaire d'un équipage - se répartir les tâches -Connaître et assurer plusieurs rôles : <i>barreur, équipier.</i> -Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que l'on connaît, que l'on respecte : <ul style="list-style-type: none"> - respecter le fonctionnement du site, des consignes de sécurité, les premières règles du code de navigation -Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations à risques ou de difficulté et gérer ses efforts avec efficacité

2 – L'UNITE D'APPRENTISSAGE



Elle se décompose en deux niveaux d'une douzaine de séances chacun.

L'ordre des situations d'apprentissage proposées, bien qu'organisées dans une logique de progression, est modulable en fonction des conditions météorologiques.

L'aménagement des situations proposé doit être respecté car il est **inductif de l'objectif poursuivi.**



	NIVEAU 1	NIVEAU 2
THEMES	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en trajectoire directe - Découvrir les différents moyens d’agir sur le bateau: équilibre, propulsion, direction 	<ul style="list-style-type: none"> -Se déplacer sur des trajectoires indirectes -Affiner la conduite du bateau en associant les différents moyens d’action : direction, propulsion, équilibre.
CONTENUS	<ul style="list-style-type: none"> -Diriger le bateau et faire demi tour avec la barre (à deux avec une pagaie) -Se déplacer poussé par le vent au portant (voile carrée ou normale) -Gonfler sa voile pour avancer -S’arrêter avec la voile -Se déplacer sur le bateau -S’arrêter avec la barre -Se déplacer pour équilibrer le bateau -Se déplacer pendant la manœuvre -Empanner, virer de bord -Adapter le réglage de voile à l’allure suivie 	<ul style="list-style-type: none"> -Adapter le réglage de voile à l’allure suivie -Equilibrer le bateau avec la voile et avec la barre -Faire du près et du largue sur des trajectoires directes -Identifier son allure -Choisir une trajectoire pour gagner au vent, faire du près -Virer de bord et empanner sans s’arrêter -Rejoindre un point au vent, tirer des bords -Rejoindre efficacement différents points du plan d’eau
SITUATIONS DE REMPLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> -Préparer son bateau pour le remorquage -Accepter la chute et savoir remonter -Se regrouper au zodiac, naviguer en flottille 	<ul style="list-style-type: none"> -Récupérer un objet à la mer -Remonter à bord -Dessaler, ressaler



2 – 1 - L'UNITE D'APPRENTISSAGE NIVEAU 1



Entrée dans l'activité (1 ou 2 séances)	Situation de référence (pour évaluer les besoins)	Objectifs d'apprentissage	Situations d'Apprentissage (8 à 10 séances)	Evaluation des apprentissages	
<p><u>Diriger le bateau et faire ½ tour avec la barre</u> (à 2 avec une pagaie)</p>	<p>PARCOURS BANANE (au vent de travers)</p>	<p>SECURITE ET SENS MARIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limiter les risques de blessures lors du portage des bateaux - S'équiper avec le matériel proposé - Rester attentif aux consignes de sécurité - Embarquer sans compromettre l'équilibre - <u>préparer son bateau pour le remorquage</u> - <u>Accepter la chute et savoir remonter</u> <p>SENS MARIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur la plage ou à l'arrêt savoir d'où vient le vent - Faire 2 nœuds marins - Ramener à terre les détritiques et signaler les objets polluants et dangereux 	<p>PROPULSION</p>	<p><u>Gonfler sa voile pour avancer</u></p> <p><u>S'arrêter avec la voile</u></p>	<p>PARCOURS BANANE Allure : près bon plein, large)</p>
<p><u>Se déplacer poussé par le vent au portant</u></p>		<p>EQUILIBRE</p>	<p><u>Se déplacer sur le bateau</u></p> <p><u>Se déplacer pendant la manœuvre</u></p> <p><u>Se déplacer pour équilibrer le bateau</u></p>		
		<p>DIRECTION</p>	<p><u>Empanner, virer de bord</u></p> <p><u>S'arrêter avec la barre</u></p>		

Les situations d'apprentissage seront effectuées en « sous puissance » par rapport aux conditions de vent ou en adaptant la voile.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 Niveau 1



THEME :	DIRECTION	
OBJECTIFS :	DIRIGER LE BATEAU ET FAIRE ½ TOUR AVEC LA BARRE (à 2 avec une pagaie)	
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Faire un aller retour en passant par la bouée et en se servant de la pagaie</p> <p>Consignes : <i>Pour le barreur</i> -Se servir de la barre pour tourner autour de la bouée -On change de rôle après 3 allers et retours. <i>Pour le rameur :</i> - Faire avancer le bateau avec la pagaie</p> <p>Critères de réussite : Sur 3 essais réaliser le parcours au moins 2 fois</p>	<p>Parcours : 2 bouées distantes de 20 m Ou Parcours découverte du site avec retour éventuel au remorquage. Le parcours favorisera les changements de direction pour rester dans l'objectif de la situation.</p> <p>Vent : faible Elève par bateau : 2 Signaux du moniteur : sonores Matériel : 1 pagaie – 1 barre – 1 dérive - pas de voile</p> <p>Le Schéma</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;"><u>Sécurité</u></p> <p>Adapter ses trajectoires pour éviter les autres bateaux.</p> <p style="text-align: center;"><u>Sens marin</u></p> <p>Se situer sur un déplacement, par rapport à des repères fixes : bouée, direction donnée</p> <p style="text-align: center;"><u>Pour mieux comprendre</u></p> <p>Mécanique : comment la pagaie fait avancer le bateau ? Comment la barre fait tourner le bateau ?</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<ul style="list-style-type: none"> -Raccourcir la distance à parcourir -Parcours chronométré - Sous forme de relais -En marche arrière - Parcours en forme de 8 		<ul style="list-style-type: none"> -Le bateau est équilibré à plat (les élèves se mettent de chaque côté, dans le bateau). - Utilisation efficace de la barre (trajectoire directe et maîtrise des amplitudes de barre) - Bonne tenue de la pagaie (une main sur l'olive et l'autre sur le manche) - Synchronisation des coups de pagaie

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 Niveau 1



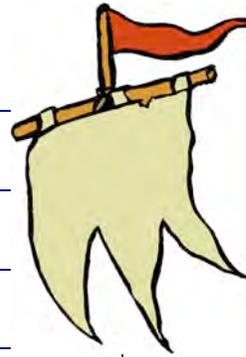
THEME : PROPULSION		
OBJECTIFS : SE DEPLACER POUSSE PAR LE VENT AU PORTANT (qui vient de l'arrière)		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Orienter la voile pour faire avancer le bateau et franchir la porte d'arrivée.</p> <p>Consignes : <i>Pour le barreur :</i> Diriger le bateau vers la porte d'arrivée <i>Pour l'équipier :</i> Trouver les positions de la voile les plus efficaces pour faire avancer le bateau Changement de rôle tous les 3 parcours</p> <p>Critères de réussite : Sur 5 essais, réussir à franchir la porte d'arrivée au moins 3 fois.</p>	<p>Parcours : 2 bouées distantes de 20 m – 1 porte d'arrivée perpendiculaire au parcours Vent : faible à modéré -Trajet ALLER en vent arrière -Trajet RETOUR avec la pagaie ou remorquage Elève par bateau : 2 -1 barreur qui tient la barre -1 « moteur » qui tient et oriente la « voile écran » ou la voile standard avec la bôme en prise directe Signaux du moniteur : sonores Matériel : 1 pagaie – 1 barre – 1 dérive – 1 voile « écran » ou une voile standard sans écoute Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Limitier les contacts avec les autres bateaux</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Déterminer la direction du vent</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Comment le vent pousse-t-il le bateau au vent arrière ?</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Faire sous forme de parcours chronométré -Déplacer la bouée sous le vent pour faire varier les allures de portant du vent arrière vers le large voire le travers - Parcours découverte au portant, avec le zodiac qui dirige la flotte dans son déplacement</p>		<p>- Recherche de solutions les plus efficaces pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gonfler sa voile - orienter la voile pour aller plus vite <p>-Maintien d'une trajectoire directe vers la porte ou le zodiac si on choisit un parcours découverte</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 Niveau 1



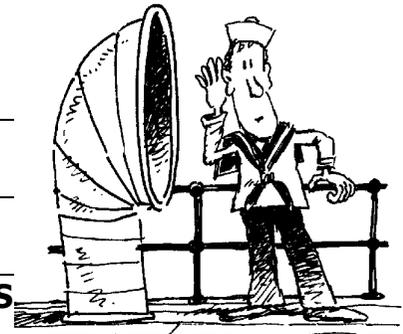
THEME : PROPULSION		
OBJECTIFS : GONFLER SA VOILE, AVANCER AU VENT DE TRAVERS		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Faire un aller retour entre 2 bouées</p> <p>Consignes : -Départ voile lâchée en B1 -La voile doit être toujours gonflée -l'équipier surveille la voile et la garde gonflée -Le barreur dirige le bateau en regardant vers la bouée 2, la contourne et revient en visant le départ -Changer de rôles tous les 3 allers et retours</p> <p>Critères de réussite : Le maximum de parcours réalisés sur un temps donné</p>	<p>Parcours : 2 bouées positionnées perpendiculairement au vent distantes de 50 m environ Parcours chronométré Ou variante : déplacement au travers vers un point remarquable du plan d'eau. Vent : faible à modéré Elève par bateau : 2 -1 barreur qui tient la barre -1 équipier qui oriente la voile Signaux du moniteur : sonores Matériel : 1 barre – 1 dérive – 1 voile Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Gérer sa trajectoire pour éviter le contact avec les autres bateaux</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Déterminer la direction du vent, déterminer l'allure vent de travers</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Rôle de la dérive pour naviguer au vent de travers : mécanique</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Distance à parcourir -Imposer un sens au virage -En course -Utiliser la voile en prise directe (tenue à la main)</p>		<p>Le barreur : -se place face à la voile pour mettre le bateau à plat -regarde le but à atteindre -agit doucement sur la barre</p> <p>L'équipier : -Agit pour conserver la voile gonflée -Regarde sa voile</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 4 Niveau 1



THEME : PROPULSION		
OBJECTIFS : S'ARRETER AVEC LA VOILE		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Ralentir, s'arrêter au vent de travers</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En équipage Au barreur : faire des allers et retours entre les deux bouées, ne pas changer de direction quand on s'arrête A l'équipier : quand il y a un drapeau sur le zodiac, tu arrêtes le bateau à côté du zodiac puis tu repars vers la bouée ▪ En solitaire : Tu navigues vers la bouée. quand il y a un drapeau sur le zodiac, tu arrêtes le bateau à côté du zodiac puis tu repars vers la bouée, sans agir sur la barre. <p>Critères de réussite : Arrêt effectif du voilier / sécu</p>	<p>Parcours : 2 bouées, et le bateau sécurisé</p> <p>Allure : Travers puis près bon plein</p> <p>Conditions météo : A faire dans l'ensemble de la gamme de vent Commencer par vent faible à moyen.</p> <p>Elèves par bateau : 2, puis 1</p> <p>Matériel : Bateau gréé en adaptant pour naviguer en sous-puissance (livarde baissée si vent fort) dans un premier temps</p> <p>Signaux : visuels avec drapeau et/ou sonore</p> <p>Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Savoir s'arrêter est un facteur important de sécurité et d'organisation de séance -S'arrêter sans heurter d'obstacles (bouée, autres bateaux, zodiac)</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Repérer précisément la direction du vent -Vocabulaire : choquer, border</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Mécanique : faire une expérience avec un tissu ou une feuille tenue par l'élève, et exposée au vent ou à un ventilateur à différents angles : ressentir la poussée développée par rapport à la position du support.</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Refaire la situation en surpuissance -Varier les allures du travers vers le près. -Jeu : suivre le zodiac ; quand il s'arrête, il faut s'arrêter aussi, sans le dépasser.</p>		<p>-S'arrêter en dégonflant complètement la voile -Eviter les collisions</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 5 Niveau 1



THEME : EQUILIBRE		
OBJECTIFS : SE DEPLACER SUR LE BATEAU		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Se déplacer sur l'ensemble du bateau, sans appui avec les mains, en position debout</p> <p>Consignes : Faire plusieurs tours du bateau, d'abord à quatre pattes puis accroupi puis debout sans les mains</p> <p>Se croiser au milieu du bateau</p> <p>Critères de réussite : Se déplacer dans le bateau sans tomber et sans utiliser les mains</p>	<p>Parcours : Allure : Elèves par bateau : 2 Matériel : Bateaux au remorquage ou placés dans un espace délimité entre deux bouées et le zodiac Bateaux sans gréement mais avec safran et dérive Signaux : à la voix Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Se déplacer à l'aise sur tout le bateau Se mettre à l'eau, remonter à bord</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Développer le pied marin de l'élève A partir de cette première expérience, solliciter l'élève dans d'autres situations pour se déplacer sur son bateau en mouvement</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Associer une position avec l'assiette correspondante du bateau : <i>gîte, contre gîte, enfournement</i></p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>Jeu du renverseur : l'un a pour objectif de déséquilibrer le bateau pour y faire rentrer de l'eau, l'autre doit se déplacer pour compenser le déséquilibre et conserver le bateau sec</p>		<p>-Le barreur et l'équipier :</p> <ul style="list-style-type: none"> *Se déplacent en opposition sur le bateau, de l'avant à l'arrière et de chaque côté. *Ils se croisent au milieu *Leur mobilité passe d'une position fléchie et regroupée à une position verticale, avec jambes semi fléchies pour conserver un meilleur équilibre. *Arrivent à regarder extérieur du bateau en se déplaçant

SITUATION D'APPRENTISSAGE 6 Niveau 1



THEME : EQUILIBRE	
OBJECTIFS : SE DEPLACER PENDANT LA MANŒUVRE SANS LA COMPROMETTRE	
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT
<p>But : Choisir le moment et la façon de se déplacer pour ne pas compromettre la manœuvre.</p> <p>Consignes : Effectuer chaque tour du parcours le + vite possible, avec un virement et un empannage.</p> <p>Critères de réussite : Pas de perte de contrôle pendant la manœuvre.</p>	<p>Parcours : Petit parcours Aller/Retour Allure : Travers ou près large Vent : faible à médium Elève par bateau : Seul à bord Signaux du moniteur : Départ 3 par 3 Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>
VARIANTES	
<p>En remplacement du parcours, on utilise un espace balisé par le zodiac, une ou deux bouées ou des éléments du site. La consigne devient : naviguer sans sortir des limites ni s'arrêter</p>	
APPRENTISSAGES CONTINUS	
Sécurité	
Savoir naviguer dans un espace réduit sans collision	
Sens marin	
Etre en mesure de faire un choix de manœuvre pour faire demi tour et le réaliser dans différentes conditions.	
Pour mieux comprendre	
Réinvestissement des notions abordées en SA 1 à 5	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
Le barreur :	
-Ne lâche pas les commandes -Adapte son déplacement au passage de la voile lors du changement d'amure	

SITUATION D'APPRENTISSAGE 7 Niveau 1



THEME : EQUILIBRE		
OBJECTIFS : SE DEPLACER POUR EQUILIBRER LE BATEAU		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Contrôler l'assiette du bateau, le garder à plat sur l'eau</p> <p>Consignes : - Garder le même réglage de voile - On vient tous à côté du zodiac. Quand il démarre, on le suit sans toucher les autres bateaux - Garder l'avant du bateau dirigé vers le zodiac Quand il s'arrête on lâche la voile et on vient à côté du zodiac</p> <p>Critères de réussite : - L'eau ne rentre pas par le côté du bateau ou par l'avant. La marotte ne tape pas dans l'eau. Mon bateau ne penche pas (ne gîte pas)</p>	<p>Parcours : Mise en place : Longs bords en groupe, la flotte suit le zodiac qui détermine l'allure et la vitesse moyenne</p> <p>Vent : Idéalement, dans du vent médium irrégulier</p> <p>Elèves par bateau : seul ou à deux.</p> <p>Matériel : standard</p> <p>Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Evaluer à quel angle de gîte le bateau prend l'eau. Se mettre à l'eau, remonter à bord</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Naviguer en <u>flottille</u> Vocabulaire : Gîte, contre-gîte</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Mécanique : notion d'équilibre</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>Variation des allures du près bon plein jusqu'au large = varier puissance de la voile et assiettes longitudinale et latérale</p>		<p>Le barreur : Conduit le bateau sans se déplacer à bord</p> <p>L'équipier : Se déplace pour compenser l'action de la voile et les variations de force du vent</p> <p>En solitaire : conduit le bateau et se déplace pour compenser les déséquilibres</p> <p>Assiette du bateau constante, à plat rapport à la mer</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 8 Niveau 1



THEME :		DIRECTION
OBJECTIFS :		EMPANNER, VIRER DE BORD
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Alterner virement et empannage pour changer d'amure à chaque bouée</p> <p>Consignes : -Parcours 1 : parcours en banane avec 1 virement et un empannage à chaque tour -Parcours 2 : Suivre le zodiac qui choisit le type de manoeuvre Garder les deux commandes dans les mains pendant la manoeuvre</p> <p>Critères de réussite : -Pas d'arrêt du bateau dans la manoeuvre -La voile ne reste pas dégonflée plus d'un court instant. -Pas de lâcher de commande</p>	<p>Parcours : 1: Naviguer dans un espace réduit qui implique beaucoup de manoeuvres, donc parcours de type AR vent de travers ou AR près bon plein large avec bouées distantes de 40 m max. 2: Suivre le zodiac, en flotille, qui détermine d'allure suivie et le type de manoeuvre</p> <p>Vent : médium</p> <p>Allures : travers ou Près bon plein large</p> <p>Elèves par bateau : 1</p> <p>Signaux du moniteur :</p> <p>Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Rester attentif au passage de la bôme !</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Virer consiste à changer d'amure en tournant face au vent. -Empanner consiste à changer d'amure en tournant avec l'étrave dans le même sens que le vent. -Différencier les deux manoeuvres et leur choix par rapport à la route à suivre.</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Revoir et approfondir les amures et la rose des allures</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>En faisant varier les allures avant et après la manoeuvre, on induit une adaptation des actions de barre et des déplacements. Organiser une Course ou poursuite</p>		<p>Le barreur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de lâcher de barre ou d'écoute - Se déplacer sans tourner le dos au sens de la marche - Maintient la vitesse avec une action de barre adaptée

SITUATION D'APPRENTISSAGE 9 Niveau 1



THEME : PROPULSION		
OBJECTIFS : S'ARRETER AVEC LA BARRE		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : S'arrêter complètement au portant</p> <p>Consignes : Naviguer au près bon plein vers la bouée 2 et la contourner. Au retour, s'arrêter à côté du zodiac sans le dépasser et sans le percuter.</p> <p>Critères de réussite : 7 réussites / 10 essais Le bateau s'arrête à proximité du zodiac</p>	<p>Parcours: 2 bouées placées pour un aller au bon plein et un retour au petit largue, plus le zodiac à mi parcours.</p> <p>Allure: Bon plein, petit largue</p> <p>Vent : Vent faible à moyen.</p> <p>Elèves par bateau : 1</p> <p>Matériel: Bateau gréé en adaptant la voile pour naviguer en sous-puissance (livarde baissée) puis standard</p> <p>Signaux du moniteur: sonores puis visuels avec drapeau</p> <p>Le schéma:</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>S'arrêter à toutes les allures sans heurter d'obstacles (bouée, autres bateaux)</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Repérer précisément la direction du vent et en estimer la force.</p> <p>-Vocabulaire : lofer, abattre, bout au vent, fasseyer</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>-Revoir et approfondir les amures et la rose des allures</p> <p>-Repérer l'angle mort, où le bateau ne peut avancer avec le vent.</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>Varier l'allure à partir de laquelle se fait l'arrêt, du petit largue vers le vent arrière (allure la plus difficile).</p>		<p>-L'élève agit sur la barre pour dégonfler sa voile et s'arrêter plus efficacement.</p> <p>-L'élève agit sans panique si le bateau continue d'avancer</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 10 Niveau 1



THEME :		SITUATION DE REMPLACEMENT N°1
OBJECTIFS :		PREPARER SON BATEAU POUR REALISER UN REMORQUAGE
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But: Placer, accrocher, aménager son bateau pour un remorquage</p> <p>Consignes : -Ne pas laisser les mains ou les bras à l'extérieur du bateau -Préparer son bout de remorquage -Placer son bateau à proximité du bateau auquel on va s'accrocher -Enlever la dérive -Garder son bateau à plat pendant le remorquage</p> <p>Critère de réussite : Accrochage réussi 3 fois sur 5 essais Accrochage dans un temps donné par le moniteur</p>	<p>Parcours : La flottille s'amarre en chaîne soit au zodiac soit à une bouée fixe Vent : faible sinon on remorque pas ! ou trop fort ! Conditions météo : toutes Elèves par bateau : 1 ou 2 Matériel : standard attention au bout de remorquage avec boucle et poignée accroche rapide Signaux du moniteur : à la voix ou visuel Le Schéma</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Pouvoir se faire remorquer en toutes circonstances</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Gestion du matériel -Coopération collective dans le placement et l'amarrage de la ligne de remorquage</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>-Comment réagit l'organisme plongé dans l'eau froide ?</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>- Chronométrage de la manoeuvre -S'accrocher sur une bouée</p>		<p>-Pas d'affolement au moment de l'approche -Bonne évaluation de la distance et de la vitesse de l'approche -Respect de la procédure et des différentes étapes des actions -Mise en place d'une auto organisation collective -Aide aux autres bateaux pour l'accrochage -S'asseoir au fond du bateau pour l'équilibrer</p>

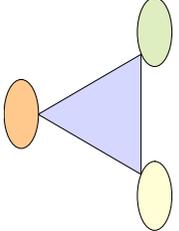
SITUATION D'APPRENTISSAGE 11 Niveau 1



THEME :		SITUATION DE REMPLACEMENT N°2
OBJECTIFS :		ACCEPTER LA CHUTE ET SAVOIR REMONTER DANS LE BATEAU
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Bateau à l'arrêt, au signal l'équipier, se laisse tomber à la renverse et réembarque dans le bateau</p> <p>Consignes : -Remonter du côté au vent, en agrippant un point fixe dans le bateau. -Vérifier que les gilets soient bien capelés et ajustés pour ne pas gêner les mouvements -Par 2, changer de rôle -Chaque élève doit passer au moins 4 fois à l'eau -Seul, tenir l'écoute de GV à la main quand on saute à l'eau</p> <p>Critères de réussite : Réussir à remonter dès le 1^{er} essai avec aide ou dès le 2^e essai sans aide</p>	<p>Parcours : Néant Vent : faible, de travers Elève par bateau : 2 puis seul Signaux du moniteur : sonores Matériel : 1 dérive – 1 gouvernail – 1 voile Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Savoir réembarquer après une chute -Comprendre l'utilité du gilet de sauvetage</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>Le rôle de l'homéothermie et les différents vêtements de protection du froid.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Gestion du stress et limitation des risques Vocabulaire : <i>dessaler, ressaler</i></p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Un seul élève par bateau : remonter sur son propre bateau -Chute de côté, de face</p>		<p>-Chute spontanée après le signal -Maîtrise des émotions au moment de la chute -Nage calme vers le bateau -L'élève fait contre gîter le bateau pour abaisser la coque vers l'eau -Bonne synchronisation des mouvements pour remonter avec ou sans aide</p>



2 – 2 - L'UNITE D'APPRENTISSAGE NIVEAU 2

Situation de référence évaluer les besoins	Objectifs d'apprentissage	Situations d'Apprentissage (8 à 10 séances)	Evaluation des apprentissages
<p style="text-align: center;">PARCOURS BANANE (près bon plein, large)</p>	<p style="text-align: center;">SENS MARIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer la force du vent et l'état de la mer - Situer la zone de départ - Connaître les espèces naturelles les plus courantes rencontrées sur le plan d'eau - Connaître la dynamique des marées 	<p style="text-align: center;">AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU</p> <p><u>Adapter le réglage de voile à l'allure suivie</u></p> <p><u>Virer de bord et empanner sans s'arrêter</u></p> <p><u>Equilibrer le bateau avec la voile</u></p> <p><u>Equilibrer avec la barre</u></p>	<p style="text-align: center;">PARCOURS SAMOUSSA</p> 
	<p style="text-align: center;">SECURITE ET</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se regrouper -Signaler ses difficultés -Expérimenter les manoeuvres courantes de sécurité dans des conditions aménagées - Repérer les dangers éventuels sur le parcours proposé -S'arrêter pour aborder le zodiac ou un voilier (SA de remplacement 9 et 10) 	<p style="text-align: center;">SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES</p> <p><u>Conserver une trajectoire fixe</u></p> <p><u>Choisir des trajectoires permettant de gagner au vent ou sous le vent</u></p> <p><u>Identifier son allure</u></p> <p><u>Construire des trajectoires pour rejoindre un point du plan d'eau</u></p>	

Les situations d'apprentissage peuvent se dérouler en « sur puissance » par rapport aux conditions du vent.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 Niveau 2



THEME : AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU		
OBJECTIFS : ADAPTER LE REGLAGE DE VOILE A L'ALLURE SUIVIE		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Trouver le réglage de voile pour chaque allure</p> <p>Consignes : Naviguer dans la direction déterminée par le moniteur Régler sa voile pour chaque allure</p> <p>Critères de réussite : Comparaison de vitesse avec les autres bateaux du groupe Sensation de vitesse aux trois allures La voile ne se dégonfle pas à l'avant</p>	<p>Parcours : Zone de navigation sur un espace élargi, la flotte suit le zodiac qui se dirige selon des points remarquables du plan d'eau, choisis pour naviguer aux <u>trois allures</u> : travers, largue, près bon plein</p> <p>Vent : Faible à médium, variable</p> <p>Elèves par bateau : 1</p> <p>Matériel : bateau individuel standard</p> <p>Signaux du moniteur : à la voix</p> <p>Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> -Savoir se situer sur le plan d'eau -Repérer point de départ et de retour <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <ul style="list-style-type: none"> -Repérer la direction où l'on va, et celle d'où l'on vient. -Repérer le sens du vent. <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>Parcours triangle pointe sous le vent pour naviguer aux trois allures.</p>		<p>Le barreur : Adapte son réglage suivant l'allure, en utilisant des repères visuels et de sensation</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 Niveau 2



THEME : AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU		
OBJECTIFS : VIRER DE BORD ET EMPANNER SANS S'ARRETER		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Conserver la vitesse du bateau pendant les deux manoeuvres</p> <p>Consignes : -Essayer différentes actions à la barre pour empanner comparer les sensations de vitesse du bateau entre les essais. -Même consignes pour le virement</p> <p>Critères de réussite : On ne ressent pas d'arrêt après la manoeuvre : ça glisse, ça clapote etc</p>	<p>Parcours : Banane près bon plein large avec une bouée dérivante et le zodiac, qui peut se déplacer pour varier légèrement les deux allures et les deux manoeuvres.</p> <p>Allures : Prés bon plein large Vent : Médium Elèves par bateau : 1 Matériel : standard</p> <p>Signaux du moniteur : à la voix pour début et fin de tâche</p> <p>Le schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Conserver la maîtrise du bateau en navigation en flottille rapprochée : éviter le contact</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Choix d'une manoeuvre / niveau de maîtrise</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p>
		VARIANTES
<p>-Banane avec deux bouées</p> <p>-Parcours en haricot pour alterner virement et empannage ou en huit pour privilégier une manoeuvre.</p>		<p>Le barreur : -Adapte ses actions de barre et son déplacement pour conserver sa vitesse : angle de barre maîtrisé, déplacement limité au minimum -Enchaîne ses actions barre / écoute / déplacement de façon continue -Le regard est décentré des commandes, prise d'info élargie, extérieure au bateau</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 Niveau 2



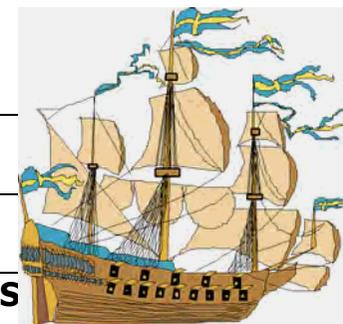
THEME :		AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU
OBJECTIFS :		EQUILIBRER LE BATEAU AVEC LA VOILE
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Naviguer sans que le bateau gîte</p> <p>Consignes : -Faire le parcours en aller retour -Donner une consigne de position dans le bateau, en fonction de la force du vent.</p> <p>Critères de réussite : Le bateau reste à plat (Repère visuel : regarder l'avant du bateau par rapport à la surface de la mer)</p>	<p>Parcours : 1 bouée et le zodiac Allure : Vent de travers puis près bon plein / large Vent : modéré +, variable Elèves par bateau : 1 Matériel : bateau individuel standard Signaux du moniteur : à la voix Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Etre capable de stabiliser son bateau -Etre capable de naviguer en flottille en évitant les collisions.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Ressentir les changements de conditions -Vocabulaire : La marotte - Les allures - Border - Choquer</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>-L'équilibre : c'est un état produit lorsque les forces qui s'exercent sur un objet se compensent. Lorsqu'un objet est en équilibre, il n'existe aucune force résultante qui puisse modifier sa vitesse ou sa direction. -Si je modifie la voile, la force exercée par le vent est modifiée</p>
		VARIANTES
Jouer sur les allures, du travers vers le près bon plein et le large		<p>-L'élève adapte son réglage de voile pour conserver l'assiette du bateau à plat. -Suivre la trajectoire</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 4 Niveau 2



THEME : AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU		
OBJECTIFS : EQUILIBRER LE BATEAU AVEC LA BARRE		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Naviguer en conservant le bateau à plat</p> <p>Consignes : -Effectuer le parcours -Ne se déplacer dans le bateau que pour le virement ou l'empannage -Garder le même réglage de voile sur chaque bord.</p> <p>Critères de réussite : Il n'y a pas d'eau qui rentre pas dans mon bateau. Mon bateau ne « penche » (gîte) pas.</p>	<p>Parcours : Parcours AR entre deux bouées fixes ou AR entre bouée et zodiac Ou Suivre le zodiac qui détermine l'allure. Allures : allures de près bon plein et petit large. Vent : médium irrégulier Elèves par bateau : Seul à bord Matériel : standard Le Schéma</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Etre capable de stabiliser son bateau -Etre capable de naviguer en flottille en évitant les collisions.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Percevoir des changements dans la force du vent -Vocabulaire : la marotte, la gîte, abattre et lofer, les allures</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>-Etudier les « allures » -L'équilibre -Si j'agis sur la barre, je crée une réaction sur l'eau qui va modifier l'équilibre des forces</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Modifier les allures pour développer des réponses adaptées près / portant. -Donner une consigne sur la position à bord / force du vent et allure suivie</p>	<p>-Le barreur : <u>Au portant</u> : abat dans la survente pour diminuer la gîte <u>Au près</u> : lofe dans la survente pour diminuer la gîte</p>	

SITUATION D'APPRENTISSAGE 5 Niveau 2



THEME :	SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES	
OBJECTIFS :	CONSERVER UNE TRAJECTOIRE FIXE, UNE ALLURE DONNEE	
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Rejoindre le plus vite possible la bouée « but »</p> <p>Consignes : -Régler la voile par rapport à l'allure suivie -Si nécessaire, se déplacer à bord pour garder le bateau à plat. -La flotte se regroupe autour du Zodiac -Donner un départ collectif vers la bouée « but » par un signal sonore -Une fois arrivés au but, attendre tout le groupe et le zodiac, repartir vers un autre but.</p> <p>Critères de réussite : Améliorer son temps ou son ordre d'arrivée</p>	<p>Parcours : La bouée matérialisant le but est mouillée ou dérive lentement, elle est placée avant le départ</p> <p>Allures : travers puis bon plein / large</p> <p>Vent : faible à médium</p> <p>Elèves par bateau : 1</p> <p>Matériel : standard</p> <p>Utiliser bouée bien visible, la compléter éventuellement par un repère à terre dans son alignement.</p> <p>Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Se repérer sur le plan d'eau par rapport à des repères fixes et des alignements</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Naviguer en flottille, se positionner par rapport aux autres bateaux pour éviter les collisions</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>S'orienter dans l'espace.</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Changer l'allure pour varier la conduite</p> <p>-Passer de repères but proches à plus lointains (bouées puis amers plus loin)</p> <p>-Organiser un relais</p>		<p>-Les trajectoires suivies sont dirigées constamment vers le but.</p> <p>-Les actions à la barre compensent les variations de cap du bateau</p> <p>-Le visuel est en alternance sur le bateau, sur le but et l'environnement : prise d'infos sur le vent, la marche du bateau, les autres.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 6 Niveau 2



THEME : SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES		
OBJECTIFS : CHOISIR DES TRAJECTOIRES PERMETTANT DE GAGNER AU VENT OU SOUS LE VENT		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Gagner au vent en tirant des bords</p> <p>Consignes : Partir du zodiac, s'éloigner jusqu'au signal sonore et revenir vers la nouvelle position du zodiac qui s'est déplacé</p> <p>Critères de réussite : Atteinte de la nouvelle position du zodiac</p>	<p>Parcours par étapes :</p> <p>1 : La flottille est regroupée autour du zodiac.</p> <p>2 : Le moniteur indique dans quelle direction il se dirigera en 3</p> <p>2bis : départ de la flottille qui s'éloigne du zodiac, et vire au signal sonore</p> <p>3 : Nouvelle position, au vent, du zodiac</p> <p>4 : La flottille revient, vers le zodiac si possible !</p> <p>Allure: près bon plein puis près serré</p> <p>Vent : petit temps puis médium</p> <p>Elève par bateau : 1</p> <p>Matériel : Standard</p> <p>Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>Capacité à construire des trajectoires qui éloignent « au vent du danger » : qui permettent de s'écarter du danger vers lequel pousse le vent.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Identifier la direction du vent Notions de gain au vent et sous le vent</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<ul style="list-style-type: none"> - Partir du zodiac et rejoindre une bouée placée au vent, ou sous le vent (gain sous le vent) - Plus de signal sonore, le choix du moment pour virer est laissé à l'initiative du marin. 		<p>Le barreur :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilise une allure et une trajectoire qui gagne au vent -Revient au zodiac avec la même allure qu'au départ -Prend des repères vent et pt d'arrivée pendant la situation -Régule la longueur des bords par rapport au gain au vent à faire, en variante sans le signal sonore

SITUATION D'APPRENTISSAGE 7 Niveau 2

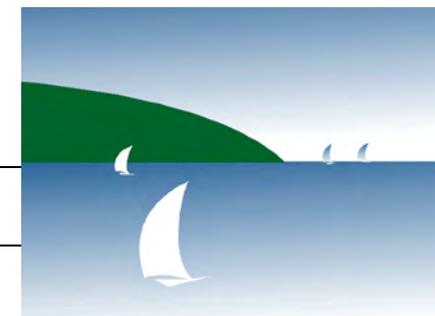


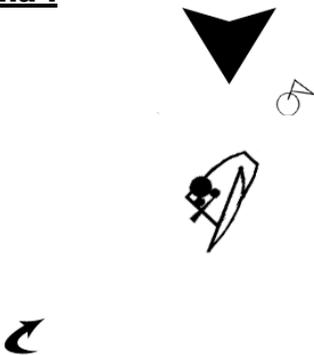
THEME : SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES

OBJECTIFS : IDENTIFIER SON ALLURE

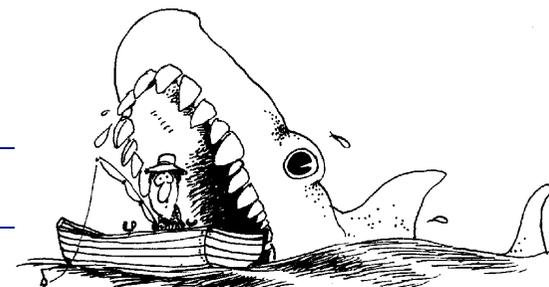
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Se déplacer vers les repères indiqués et identifier les différentes allures de la balade</p> <p>Consignes : -Respecter les trajectoires demandées par le moniteur, pour construire la balade. -Adapter la conduite du bateau -Les mémoriser</p> <p>Critères de réussite : L'allure identifiée correspond à celle effectivement suivie</p>	<p>Parcours : Il s'agit d'une balade exploration. - Les points marquants de l'exploration sont choisis pour varier les allures. - Le questionnement des élèves sur les allures suivies peut se faire en cours de séance ou au retour à terre.</p> <p>Les allures sont déterminées par l'exercice</p> <p>Vent : petit temps à médium</p> <p>Elève par bateau : 1</p> <p>Matériel standard :</p> <p>Le Schéma :</p>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Se repérer par rapport au vent et sur le plan d'eau -Suivre un programme de navigation encadré</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Connaissance du vocabulaire et des représentations associées : la rose des allures ?</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
Parcours avec trois allures différentes.		<p>Le barreur : -Identifie correctement l'allure suivie -Adapte sa conduite et ses réglages à l'allure concernée</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE 8 Niveau 2



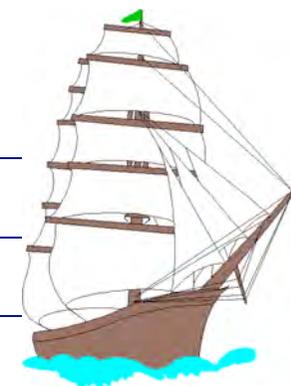
THEME : SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES		
OBJECTIFS : CONSTRUIRE DES TRAJECTOIRES POUR REJOINDRE UN POINT DU PLAN D'EAU		
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Rejoindre le point d'arrivée en construisant un déplacement indirect</p> <p>Consignes : Aller à l'arrivée en faisant deux bords les plus courts possible</p> <p>Critères de réussite : Arrivée au point désigné Ordre d'arrivée dans le groupe / efficacité du déplacement</p>	<p>Parcours : Départ de la flottille regroupée au zodiac Utiliser un point d'arrivée clairement identifiable sur le plan d'eau, placé au vent ou sous le vent, dans l'axe du vent</p> <p>Allures : près bon plein puis du près serré</p> <p>Conditions météo : vent médium plutôt que petit temps</p> <p>Elève par bateau : 1</p> <p>Matériel standard</p> <p>Le Schéma :</p> 	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>En développant sa capacité à rejoindre le point de départ ou le reste du groupe y compris quand cela implique de gagner au vent, l'élève gagne en autonomie de déplacement et sécurise sa pratique.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>Capacité à améliorer sa route pour aller plus rapidement au but.</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p>
VARIANTES		COMPORTEMENTS ATTENDUS
<p>-Route en trois, quatre ou cinq bords. -Varier les points d'arrivée pour varier les trajectoires et allures suivies. -Faire une chasse au trésor, avec des éléments sur le plan d'eau.</p>		<p>Le barreur :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adapte ses allures et le moment des manœuvres pour rejoindre le point d'arrivée -Essaye différentes trajectoires pour gagner au vent, rejoindre les points d'arrivée.

SITUATION D'APPRENTISSAGE 9 Niveau 2



THEME :		SITUATION DE REMPLACEMENT 1
OBJECTIFS :		S'ARRÊTER POUR ABORDER UN ZODIAC
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT	APPRENTISSAGES CONTINUS
<p>But : Ralentir et s'arrêter à côté du zodiac</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En équipage « Vous allez à la bouée, vous revenez vers le zodiac et en arrivant vers le zodiac, vous ralentissez et vous arrêtez le long (ou contre) le zodiac, mais sans le percuter » ▪ En solitaire « Tu..... » <p>Critère de réussite : Le bateau s'arrête en douceur près du zodiac</p>	<p>Parcours : 1 bouée, le zodiac</p> <p>Allure : Aménager le parcours pour que l'arrivée se fasse au vent de travers</p> <p>Vent : Faible, modéré</p> <p>Elèves par bateau : 2 puis 1</p> <p>Matériel : standard</p> <p>Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p style="text-align: center;">Sécurité</p> <p>-Arrêt « sécurité » : être capable de s'arrêter en toutes circonstances -S'arrêter sans heurter d'obstacles (bouée, autres bateaux) : éviter les collisions.</p> <p style="text-align: center;">Sens marin</p> <p>-Anticiper la distance et la vitesse de sa trajectoire -Vocabulaire: les allures – choquer/ border</p> <p style="text-align: center;">Pour mieux comprendre</p> <p>La notion d'espace: -des repères: éléments fixes par rapport à l'individu en déplacement -le déplacement: une direction, un sens, une vitesse, une distance</p>
VARIANTES		
Changer les allures de l'arrivée		
		COMPORTEMENTS ATTENDUS
		Le barreur amène le bateau au vent de travers et « dégonfle » la voile (il la choque)

SITUATION D'APPRENTISSAGE 10 Niveau 2



THEME : SITUATION DE REMPLACEMENT 2	
OBJECTIFS : S'ARRETER POUR ABORDER UN VOILIER	
TACHE D'APPRENTISSAGE	AMENAGEMENT
<p>But : Ralentir et s'arrêter le long d'un autre optimist</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En équipage : <i>Les bateaux 1 vont à la bouée et reviennent s'arrêter autour du zodiac.</i> <i>Quand les bateaux 1 sont à la bouée, les bateaux 2 partent, ils reviennent s'arrêter le long de leur bateau partenaire</i> ▪ En solitaire: <i>idem..</i> <p>Critères de réussite : 3 essais /5 Les binômes sont arrêtés côte à côte</p>	<p>Parcours : 1 bouée 1 zodiac, Faire 2 groupes de bateau (ou grouper les bateaux par binômes)</p> <p>Allure : Aménager le parcours pour que l'arrivée se fasse au vent de travers</p> <p>Vent : Faibles, modérées</p> <p>Elèves par bateau : 1</p> <p>Matériel : standard</p> <p>Le Schéma :</p> <div style="text-align: center;"> </div>
VARIANTE	
<p>Faire l'exercice à des allures près du vent et faire faire des arrêts « à contre » (action sur la barre seulement)</p>	<div style="text-align: center;"> </div>
APPRENTISSAGES CONTINUS	
<p>Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> -Arrêt « sécurité » : être capable de s'arrêter en toutes circonstances -S'arrêter sans heurter d'obstacles (bouée, autres bateaux) : éviter les collisions. <p>Sens marin</p> <ul style="list-style-type: none"> -Maîtriser une trajectoire d'approche sous le vent d'un repère -Vocabulaire: « au vent » « sous le vent » <p>Pour mieux comprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respecter le matériel : -Les effets et les chocs -Un choc est une interaction avec une intensité et une durée -Un choc peut provoquer un déplacement d'un objet mais aussi une rupture -Faire des essais avec différents objets 	
COMPORTEMENTS ATTENDUS	
<ul style="list-style-type: none"> -Le barreur amène le bateau à côté du 1er bateau (sous son vent) et choque progressivement sa voile afin de maîtriser l'arrêt 	

2 – 3 FICHE DE SEANCE DE VOILE

Départ de la classe : Elèves, enseignant, parents accompagnateurs bénévoles (trajet à pied ou en bus =**15 minutes**)

Arrivée sur site de pratique : Vestiaires, changement des élèves = **5 à 10 minutes**

Prise en charge du groupe voile : par le moniteur plus l'enseignant =**3 minutes**

Préparation du matériel nautique : mise en place à proximité de la mise à l'eau =**15 minutes**

Briefing de séance par le moniteur = **5 à 10 minutes**

Mise à l'eau, regroupement des bateaux : situation d'entrée = **5 à 15 minutes**

Une à trois SA, en fonction des conditions météo et du déroulement pédagogique = **1heure 30**
Chaque SA est précédée d'un regroupement de la flottille avec rappel des consignes et objectifs

Regroupement de la flottille et retour à terre = **10 minutes**

Rangement du matériel nautique = **10 minutes**

Bilan de séance par le moniteur = **10 minutes**

Douches, vestiaires = **5 minutes**

Regroupement et comptage avant départ par l'enseignant et/ou parents accompagnateurs = **5 minutes**

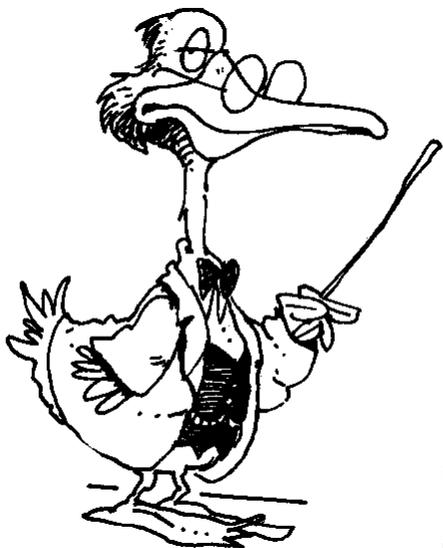
Trajet retour à pied ou en bus =**15 minutes**

Arrivée à l'école, retour en classe ou à la cantine

Post séance : retour sur l'activité Voile en classe et lien avec les autres champs disciplinaires, (cf. 3-2 Après la voile)



2 - 4 : L'ÉVALUATION



L'enseignant doit évaluer des transformations, des progrès. Pour cela il faut fournir aux élèves des critères clairs (**critères de réussite**) qui leur permettent de se situer, mais aussi de comprendre leurs réussites ou leurs échecs.

Pour proposer à chacun son aide et la possibilité de progresser, l'enseignant doit avant tout **évaluer** c'est-à-dire mettre en place un dispositif lui permettant d'identifier :

a - Où en est chaque élève ?

L'évaluation diagnostique (faire le point sur les acquis et objectifs à atteindre) = **situation de référence**

b – Les effets de son action pédagogique :

L'évaluation formative = **le critère de réussite** doit être énoncé pour chaque situation d'apprentissage

c – Le niveau de formation atteint par chaque apprenant :

L'évaluation sommative (bilan des nouveaux savoirs acquis pendant toute l'unité d'apprentissage) = **Challenge de Voile Scolaire**

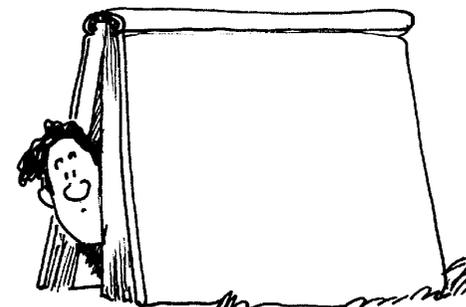
ENJEUX :

Il s'agit de rendre tous les élèves capables de « mesurer » leur(s) action (s), de construire leur (s) propre (s) stratégie (s) d'apprentissage.

Si on veut des citoyens responsables, il est fondamental que l'enfant même jeune, soit placé dans des situations qui lui permettent de pouvoir apprécier ses résultats, c'est-à-dire :

- vérifier que le but recherché est atteint
- pouvoir comprendre comment il s'y est pris, en fonction de ses ressources, pour parvenir à ce résultat (+ ou -)
- maîtriser l'évolution de ses progrès

Il s'agit de favoriser l'accession de l'enfant à l'autonomie, à des pouvoirs et des savoirs lui permettant de construire son propre système d'auto évaluation, c'est-à-dire d'améliorer la connaissance de soi et de permettre une maîtrise de son propre avenir.



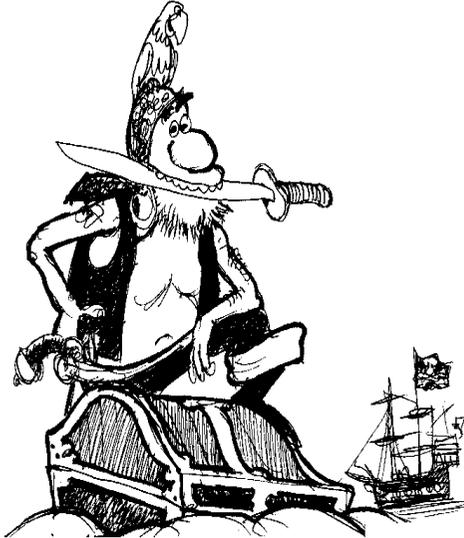
FICHE D'EVALUATION NIVEAU 1

NOM DE L'ELEVE				DATE				DATE	
PARCOURS D'EVALUATION BANANE vent faible et régulier									
THEME	PROPULSION				EQUILIBRE			DIRECTION	
OBJECTIF de la séance d'apprentissage sur l'eau	DIRIGER le bateau et faire 1/2 tour avec la barre	SE DEPLACER poussé par le vent au portant	GONFLER sa voile, AVANCER au vent de travers	S'ARRETER avec la voile	SE DEPLACER sur le bateau	SE DEPLACER pendant la manœuvre sans la compromettre	SE DEPLACER pour équilibrer le bateau	EMPANNER, VIRER de bord	S'ARRETER avec la barre
<i>Action (= but de la tâche d'apprentissage que l'on pourrait reprendre dans une fiche d'auto-évaluation à destination des élèves)</i>	Je fais un aller-retour en passant par la bouée et en se servant de la pagaie	J'oriente la voile pour faire avancer le bateau et franchir la porte d'arrivée	Je fais un aller-retour vent travers entre 2 bouées	Je ralentis, m'arrête au vent de travers	Je me déplace sur l'ensemble du bateau, sans appui de mains, en position debout	Je choisis le moment et la façon d'eme déplacer pour ne pas compromettre la manœuvre	Je garde le bateau à plat sur l'eau	J'alterne virement et empannage pour changer d'amure à chaque bouée	Je m'arrête complètement au portant
1er passage									
2ème passage									
3ème passage									
COMPETENCE ACQUISE [A-ECA-NA]									
THEME	SECURITE				SENS MARIN				
OBJECTIF de la séance d'apprentissage sur l'eau ou des apprentissages continus	PREPARER son bateau pour réaliser un remorquage	ACCEPTER la chute et SAVOIR REMONTER dans le bateau	FAIRE ATTENTION, MESURER ses gestes		OBSERVER	SAVOIR FAIRE...		CONNAÎTRE	PRENDRE CONSCIENCE...
<i>Action</i>	Je place, j'accroche et j'aménage mon bateau pour un remorquage	Au signal, je me laisse tomber à la renverse et je remonte dans le bateau	Je reste attentif aux consignes de sécurité	Je fais attention en portant le bateau J'embarque sans compromettre l'équilibre	Je sais d'où vient le vent	Je sais faire 2 nœuds marins	Je sais m'équiper seul	Je montre et je nomme les éléments constitutifs du bateau	Je ramène à terre les détritux, je signale les objets polluants et dangereux
1er passage									
2ème passage									
3ème passage									
COMPETENCE ACQUISE [A-ECA-NA]									
NIVEAU 1 ACQUIS Observations									

FICHE D'EVALUATION NIVEAU 2

NOM DE L'ELEVE				DATE		DATE		DATE		
PARCOURS D'EVALUATION SAMOUSSA vent faible ou moyen										
THEME	AFFINER LA CONDUITE DU BATEAU				SE DEPLACER SUR DES TRAJECTOIRES INDIRECTES					
OBJECTIF de la séance d'apprentissage sur l'eau	ADAPTER le réglage de voile à l'allure suivie	EMPANNER, VIRER de bord sans s'arrêter	EQUILIBRER le bateau avec la voile	EQUILIBRER le bateau avec la barre	CONSERVER une trajectoire fixe, une allure donnée	CHOISIR des trajectoires permettant de gagner au vent ou sous le vent	IDENTIFIER son allure	CONSTRUIRE DES TRAJECTOIRES pour rejoindre un point du plan d'eau		
Action	Je trouve le réglage de vile pour chaque allure	Je conserve la vitesse du bateau pendant les 2 manœuvres	Je navigue sans que le bateau ne gîte	Je navigue en conservant le bateau à plat	Je rejoins le plus vite possible la bouée "but"	Je gagne au vent en tirant des bords	Je me déplace vers les repères indiqués et j'identifie les différents allures de la balade	Je rejoins le point d'arrivée en construisant un déplacement indirect		
1er passage										
2ème passage										
3ème passage										
COMPETENCE ACQUISE [A-ECA-NA]										
THEME	SECURITE				SENS MARIN					
OBJECTIF de la séance d'apprentissage sur l'eau ou des apprentissages continus	S'ARRETER pour aborder un zodiac	S'ARRETER pour aborder un voilier	FAIRE ATTENTION, MESURER SES GESTES		OBSERVER		SAVOIR FAIRE...	CONNAÎTRE	PRENDRE CONSCIENCE...	
action	Je ralentis et je m'arrête à côté du zodiac	Je ralentis et je m'arrête le long d'un autre optimist	Je me regroupe Je signale mes difficultés	J'expérimente les manœuvres de sécurité courantes dans des conditions aménagées	Je repère les dangers éventuels sur le parcours proposé	J'évalue la force du vent et l'état de la mer	Je situe la zone de départ	Je sais faire 4 nœuds marins	Je connais la dynamique des marées	Je connais les espèces naturelles rencontrées sur le plan d'eau (faune, flore)
1er passage										
2ème passage										
3ème passage										
COMPETENCE ACQUISE [A-ECA-NA]										
NIVEAU 2 ACQUIS Observations										

CHALLENGE DE VOILE SCOLAIRE A LA REUNION

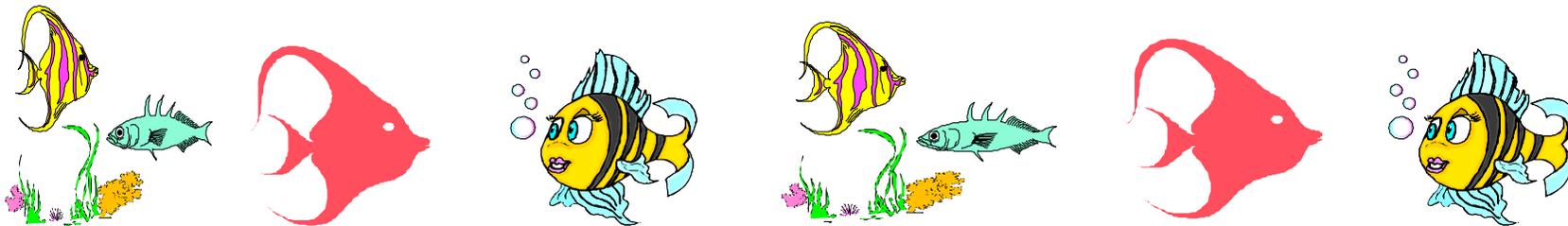
	THEMES	NIVEAU 1 : BARRE BLANCHE	NIVEAU 2 : BARRE JAUNE		
INDIVIDUEL	TECHNIQUE	REALISER UN ITINERAIRE EN ROUTE DIRECTE PLUS VITE QUE LES AUTRES : Parcours en 8 (banane vent de travers) Maîtriser l'arrêt	REALISER UN ITINERAIRE EN NAVIGANT A PLUSIEURS ALLURES (ROUTES INDIRECTES) PLUS VITE QUE LES AUTRES : Parcours entre 3 bouées (samoussa)		
	SECURITE	OBSERVATION DES COMPORTEMENTS PAR LES JURYS			
		Connaître les règles de sécurité : A terre - Lorsque le bateau est retourné Mettre en pratique les règles de sécurité : Savoir gérer - Savoir s'équiper Faire attention, mesurer ses gestes			
		Préparer son bateau pour réaliser un remorquage	S'arrêter pour aborder un zodiac		
		Accepter la chute et savoir remonter dans le bateau	S'arrêter pour aborder un voilier		
	SENS MARIN (sont inclus: matelotage, matériel et dev durable)	ATELIERS A TERRE : EXERCICES PAR MANIPULATION ET QCM			
		Observer			
		d'où vient le vent	force du vent , état de la mer		
		Savoir faire			
		Nœud en 8, ½ clé, lover une écoute	Nœud de chaise, &/2 clé à capeler, lover		
Connaître					
Gréer La Réserve Naturelle Marine		Nommer éléments technologiques du bateau Les règles de la RNM			
Prendre conscience					
Ne pas jeter, Ramasser les détritrus Faire attention au corail	Ne pas jeter, Ramasser les détritrus Faire attention au corail				
COLLECTIF	APRES LA VOILE	PRODUCTION DE LA CLASSE faisant ressortir le travail interdisciplinaire d'apprentissage de la voile et du milieu marin (2,00m x 1,5m)	PRODUCTION DE LA CLASSE faisant ressortir le travail interdisciplinaire d'apprentissage de la voile et du milieu marin ((2,00m x 1,5m)	Critères de notation du panneau d'affichage : Variété des disciplines autour de la voile/ 8 pts Qualité des contenus / 6 pts Originalité des matériaux utilisés / 3 pts Agencement esthétique / 2pts Respect du format du tableau / 1pt	
					

3 - LE PROJET VOILE

La finalité du projet voile est **d'impulser une dynamique** à la vie de la classe et de donner du sens aux apprentissages dans le cadre d'un travail trans-interdisciplinaire.



L'activité voile utilisée comme moyen d'enseignement fait partie intégrante du projet EPS de l'école et donc de la classe. L'unité d'apprentissage prévoit donc la période, le nombre de séances, les compétences à atteindre, les situations d'apprentissage et d'évaluation, ainsi que les liens avec les autres champs disciplinaires.





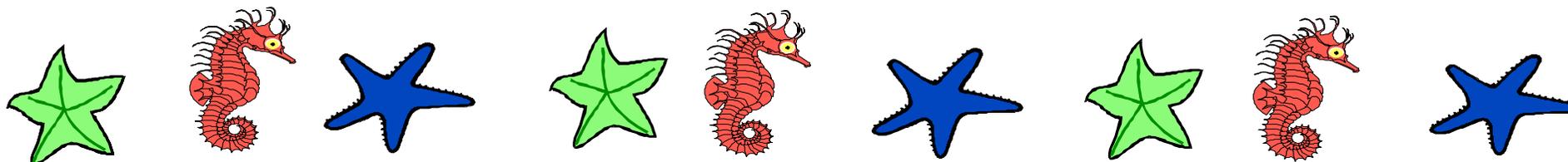
3 - 1 : LES TEXTES OFFICIELS :

Comme dans la plupart des Activités Physiques de Pleine Nature, les activités nautiques avec embarcation sont des **activités nécessitant un encadrement renforcé pour la sécurité**, privilégiées au cycle 3. Elles sont conditionnées par un certain nombre de points:

- respect des textes concernant l'activité : BO n° 7 du 23 Septembre 1999 « Activités physiques avec encadrement renforcé (*cf annexe 1 ou site académique Réunion : www.ac-reunion.fr/pedagogie/1er_degre/eps)*
- qualité et conformité du matériel utilisé: brassières aux normes, embarcations en bon état et adaptées aux possibilités des élèves (poids, surface de voile,...), embarcations de sécurité adaptées aux caractéristiques du plan d'eau.
- la connaissance des procédures d'urgence.

L'utilisation quasi systématique de structures (bases nautiques, écoles de voiles, associations) sous entend l'acceptation de leur propre organisation, règles de sécurité, mais aussi un encadrement par les cadres de ces structures.

A ce sujet, il est primordial de consulter l'arrêté du 9 février 1998 (Ministère Jeunesse et sports), relatif aux garanties d'encadrement, de technique et de sécurité dans les établissements d'activité physique et sportive qui dispensent un enseignement de la voile. (*consultable et téléchargeable notamment sur www.droit.org/jo/*)



3- 2 : QUELLES ETAPES POUR CONSTRUIRE MON PROJET ?

AVANT D'ALLER A LA VOILE



- LA PREPARATION DU PROJET

LES ACTEURS DU PROJET	ROLE
IEN – CPC/EPS	<ul style="list-style-type: none"> -Agrément du brevet d'état voile -Passage du test natation -Mise à disposition des transports
EQUIPE PEDAGOGIQUE	<ul style="list-style-type: none"> -Lien avec le projet d'école -Liens Unité d'Apprentissage avec les autres champs disciplinaires -Echange de services, décloisonnement, évaluation -Note d'information ou réunion à propos de l'activité à destination des parents
MONITEUR BREVET D'ETAT DE VOILE	<ul style="list-style-type: none"> -Collaboration à la mise en place du projet pédagogique et rencontre préalable avec l'enseignant de l'école -Adapte les contenus d'apprentissage au niveau des élèves et aux conditions météo rencontrées
INTERVENANTS BENEVOLES	Accompagnent la classe sur le lieu de l'activité
PARENTS	Vérification du sac de sport : maillot de bain, short, T-shirt, tenue de rechange, serviette, casquette, crème solaire, bouteille d'eau.
ELEVES	Participation active au projet (contrat, évaluation)

A LA VOILE

• LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

L'objectif, pour l'équipe pédagogique enseignant éducateur sportif, c'est d'amener les élèves à :

- Apprendre la conduite d'un voilier
- Appréhender le milieu marin et ses composantes : vent, vagues, courant
- Utiliser ces nouvelles compétences pour réaliser des déplacements en autonomie encadrée, dans des conditions optimales de sécurité et d'efficacité.



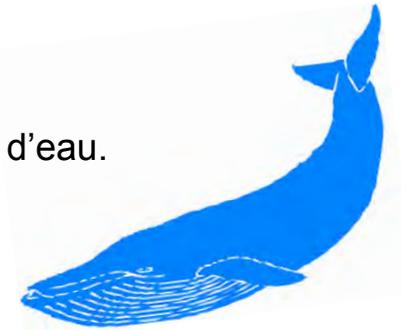
La démarche de la voile à l'école primaire est axée autour de 2 étapes successives :

- * 1ere étape : **Comprendre le fonctionnement du bateau et les différents paramètres en évoluant avec des repères fixes (équilibre – propulsion- direction)**
- * 2^e étape : **Affiner la conduite du bateau
Se déplacer sur des trajectoires indirectes, vers différents points du plan d'eau.**

3 domaines indissociables de ces 2 étapes sont systématiquement exploités:

* **La technique :**

- Associer progressivement actions de l'élève et réactions du bateau
- Se repérer par rapport à des repères fixes puis par rapport au vent
- Modifier allure et trajectoire
- Suivre un cap puis construire des trajectoires permettant de se déplacer sur le plan d'eau.
- S'équiper/ gréer - dégréer un bateau

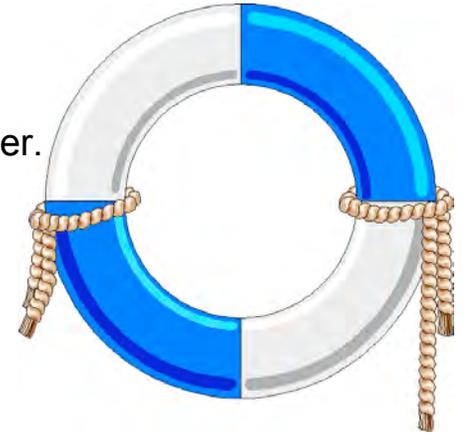


*** La sécurité :**

- Utiliser un gilet de sauvetage.
- Connaître et comprendre les consignes de sécurité en mer
- Connaître des actions de base pour la sécurité : ressaler, remorquer, se regrouper.
- Connaître et utiliser un site de pratique en bord de mer avec ses particularités et dangers potentiels

*** Le sens marin et l'environnement :**

- Appréhender progressivement les spécificités du milieu naturel
- Observer et quantifier la météo
- Repérer les autres utilisateurs et leurs activités
- Connaître flore et faune du milieu



L'essentiel de l'activité repose sur la mise en place de parcours, balisés ou plus ouverts, et de consignes adaptées à **des objectifs essentiellement techniques**. Par les situations proposées, l'élève cherche, élabore progressivement des solutions, des réponses adaptées, et construit de nouveaux savoirs.

Les situations doivent avoir un sens pour l'élève qui doit savoir ce qu'il fait, pourquoi il le fait. Les critères de réussite sont systématiquement énoncés de façon à ce qu'il puisse évaluer sa pratique.

Les élèves doivent pouvoir rendre compte de leur activité, la justifier, l'analyser, l'évaluer de façon à permettre une meilleure compréhension, une intériorisation du vécu corporel.

L'apprentissage des domaines de sécurité et de sens marin se fait de façon transversale le long de l'Unité d'apprentissage.

Sans faire l'objet de situation d'apprentissage particulière, ces domaines seront largement traités au travers de consignes d'action et d'observables présentés aux élèves. Ils peuvent cependant être développés plus largement lorsque les conditions météorologiques ne permettent pas la navigation, la remplaçant de façon efficace et associée naturellement à l'activité puisque néanmoins sur le site de pratique.

Pour qu'il y ait un apprentissage significatif (c'est-à-dire permettre à l'élève de construire, intérioriser, stabiliser, intégrer ses nouveaux savoirs) l'unité d'apprentissage ne devra pas être inférieure à 12 séances de navigation réelle.

• L ' ORGANISATION

La fiche de séance de voile, en 2-3 définit les grandes lignes de l'organisation du temps pédagogique, du départ au retour à l'école.

L'enseignant est responsable de l'activité pédagogique : le contenu et le déroulement sont définis en concertation avec l'éducateur avant le démarrage de l'activité.

Le groupe en activité voile est limité réglementairement à 10 bateaux et 12 élèves pour le cycle 3 : voir en annexe le texte général du BO HS N° 7 du 23 sept 99 sur les sorties scolaires « activités à encadrement renforcé ».

En fonction des structures d'accueil, différentes organisations sont possibles :

1 La structure met en place deux groupes de voile avec deux éducateurs.

La classe est entièrement en activité EPS, l'enseignant accompagne l'un des deux éducateurs sur l'eau. Il peut ainsi dynamiser les phases de départ sur l'eau et de retour à terre en prenant en charge une partie de la mise en place et du rangement du matériel ainsi que la vérification du capelage des gilets de sauvetage.

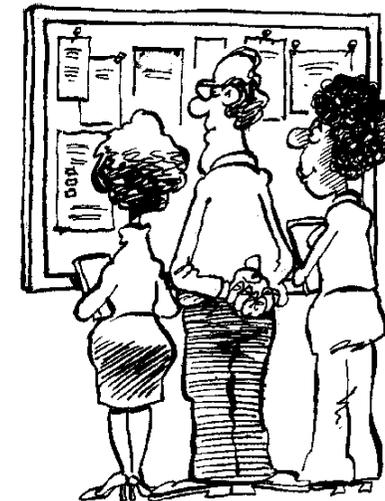
2 La structure met en place deux groupes, avec deux éducateurs, un pour la voile et un pour le kayak.

La classe est divisée en deux groupes qui choisissent préalablement une UA en voile ou en kayak qui se déroulera intégralement sans alternance d'une activité à l'autre.

3 La structure met en place un groupe de voile, avec un éducateur.

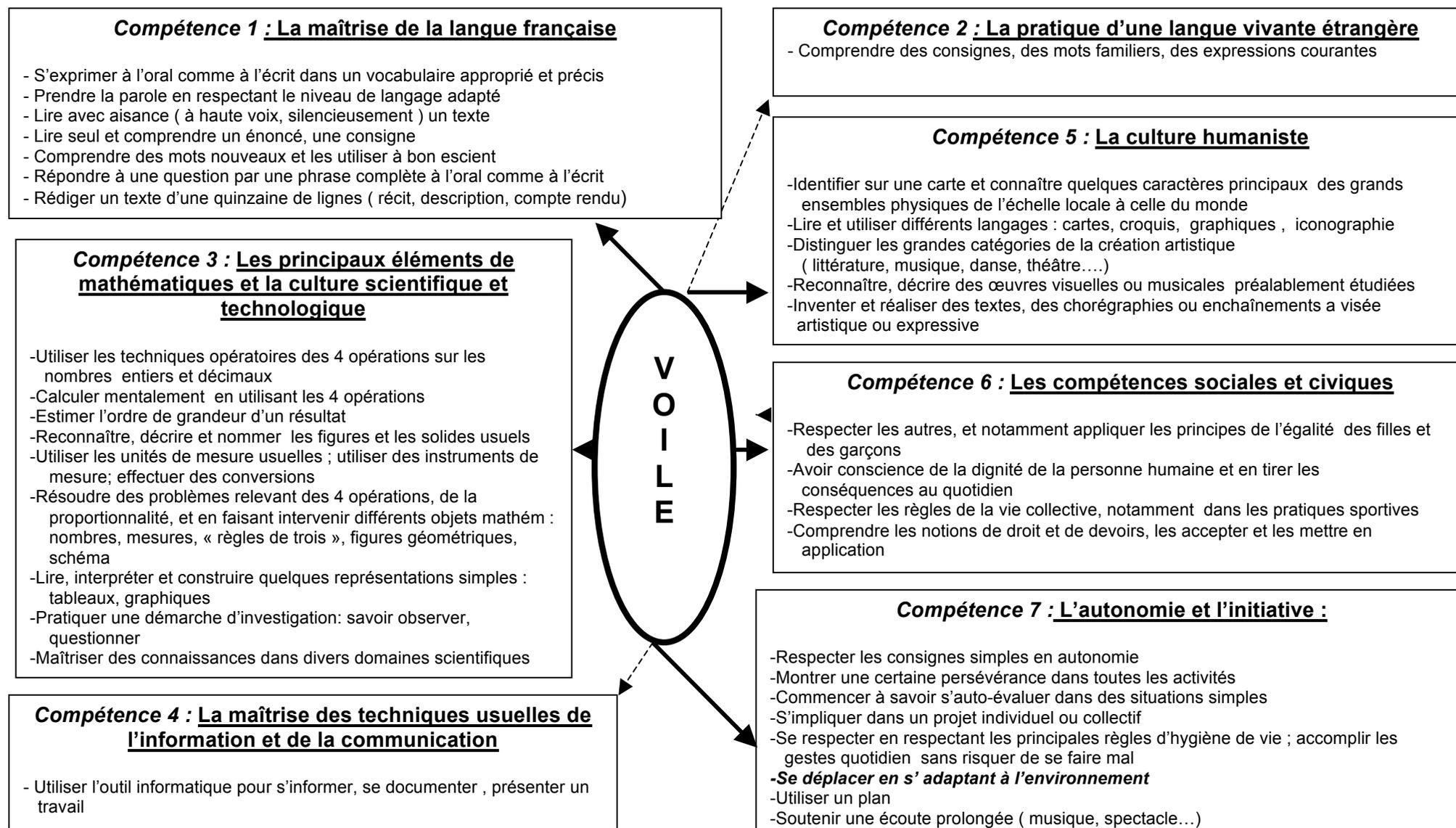
La classe est partagée en deux groupes. Le deuxième groupe est pris en charge par l'enseignant qui pourra :

- faire un travail axé sur l'activité voile dans sa partie technologique, matériel, vocabulaire spécifique.
- développer des thèmes interdisciplinaires autour de la voile et du milieu marin : cf. chapitre suivant sur l'interdisciplinarité.



APRES LA VOILE

(Liens avec les compétences des autres champs disciplinaires attendues en fin de 2^e palier du socle commun)



a - FRANCAIS - MAITRISE DE LA LANGUE (Quelques exemples):

-1a – Langue orale :

Récitation : *Un travail régulier de mémorisation et de diction est conduit sur de courts textes en prose et des poèmes choisis par le maître.*

Activités possibles : Utiliser des oeuvres dans la liste ci dessous.

-1b – Lecture Ecriture :

Lecture : Activités possibles : à partir de récits sur les bateaux, la navigation, la mer, les voyages, les sports nautiques.....

Littérature : *Le programme de littérature vise à donner à chaque élève un répertoire de références appropriées à son âge, puisées dans le patrimoine et dans la littérature de jeunesse...*

... Les élèves rendent compte de leur lecture, expriment leurs réactions ou leurs points de vue...

Activités possibles : Utiliser des ouvrages de la liste ci dessous.

Redaction : *La rédaction de texte fait l'objet d'un apprentissage régulier et progressif. Les élèves apprennent à narrer des faits réels...*

Activités possibles : Travailler sur le compte-rendu d'une séance d'activité voile , d'un événement ou d'une manifestation nautique (Créolia, Vendée Globe, Jeux Olympiques etc....)

Listes des oeuvres sur le thème de la mer, des océans.

BD : Octave et le cachalot - Chauvel Alfred (*Delcourt*)

Contes et fables : Sindbad le Marin

La petite sirène - Andersen Hans Christian

Fille de la tempête - Bottet Béatrice (*Casterman*)

Mille ans de contes mer (*Milan*)

Poésie : Poème de l'île et du sel - Le Gouic Gérard (*Telen Arvor*)

L'homme et la mer - Baudelaire Charles.

La mer est plus belle - Verlaine Paul

La mer secrète - Supervielle Jules

Oceano Nox - Hugo Victor (*Tarabuste*)

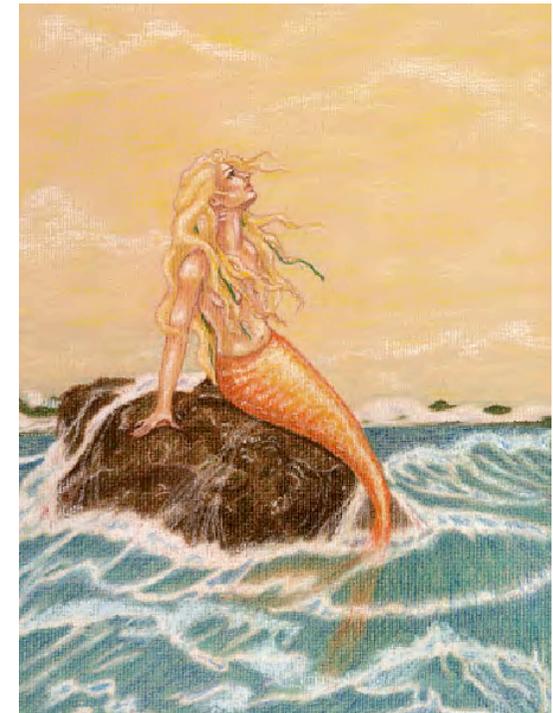
.....

Roman : L'enfant de la Mer - M. Grimaud (*Flammarion*)

A la poursuite de Kim - Bernard Ashley (*Gallimard*)

Les chants du coquillage - J.M Robillard (*Flammarion*)

La pêche aux doigts de sorcières - B .Rouer (*Rageot*)



Le mousse du bateau perdu - Y Mauffret (*Rageot*)

Le cheval des dunes - Helen Cooper (*Milan poche*)

Quelques « classiques » incontournables

Le vieil homme et la mer – Ernest Hemingway (*livre de poche*)

L'île au trésor – R.L.Stevenson (*livre de poche*)

Moby Dick – Hermann Melville (*livre de poche*)

20 000 lieues sous les mers – Jules Verne (*livre de poche*)

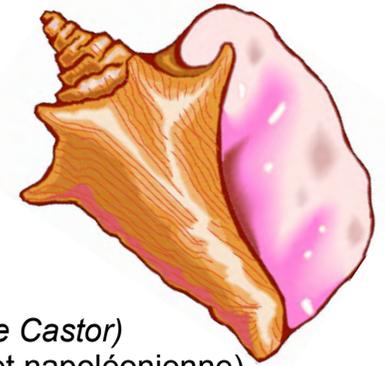
Romans Réunionnais ou de la Z.O.I (action ou auteur)

Chercheur d'or – J-M. G. Le Clézio -prix nobel 2008- (*livre de poche*)

Les naufragés de la cigale, Baie des requins, Le trésor des forbans etc... Daniel Vaxelaire (*Père Castor*)

Grand' Port - Daniel vaxelaire (*Phebus*) (bataille navale de Mahébourg entre armées anglaise et napoléonienne)

Expédition à l'île Maurice – Patrick O'Brian (la même bataille, vue du côté anglais, une des nombreuses aventures du capitaine Jack Aubrey, héros du film « Master et Commander »)



Album : Trois éclats rouges toutes les 15 secondes - J.P Gestin (*Le patio*)

Tanguy l'Azur - M.Sabine Roger (*Milan*)

Documentaire : Copain des mers - V. Tracqui (*Milan*)

Le monde des océans - Renée Le Bloas (*Milan*)

Les bords de mer - C. Henry-Biabaud (*Fleurus*)

Explore la mer - D Joly (*Mango*)

La Mer racontée aux enfants- Y Mauffret (*De la Martinière*)

Avec mon père au bord de la mer, T Matsuoka, *Ecole des loisirs*

Activités au bord de la mer - P Lecarme (*Mango jeunesse*)

Mais pourquoi la mer est-elle salée - J.M Billioud, F. Cayet (*Le petit Musc*)

Oiseaux du bord de mer - Jean Roché (*Milan*)

Le sel à petit pas - N. Tordjman (*Actes sud junior*)

Découvrir le bord mer- F. Lisak (*Milan*)

Petites bêtes du bord de mer - Léon Rogez (*Milan*)

Croquis et art : Escales Rascal - Louis Joos (*Pastel*)

DADA la Mer (*Mango Revue*)



-3a – Etude de la langue :

Vocabulaire : Activités possibles : Travail sur les définitions du vocabulaire marin (voir annexe 4-2 p. 58)

- Rechercher les faux amis (ex : « abattre », « marotte »),
- Enseignement du Français en Milieu Créolophone : Rechercher des mots du vocabulaire marin passés dans la langue créole (ex : « varangue », « gabier », « amarrer les lacets »....

b - **CULTURE HUMANISTE** (*Quelques exemples*) :

-1b - Histoire :

- **De l'antiquité au XX^{ème} siècle, à travers l'histoire de la navigation :**

Ex : Les temps modernes (1492- 1789):

- Le temps des découvertes et des premiers empires coloniaux
 - Les grands navigateurs (C.Colomb – Magellan....)
- Histoire de la découverte de la Réunion (transport et origine du peuplement)



-2b - Géographie :

Peuvent plus particulièrement être abordés à partir de la pratique de la voile :

⇒ **2 domaines cités dans les programmes 2008**

- **Des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves :**

- Paysages : le lagon, la côte, les ravines, l'île...
- Principales activités économiques : les ports de La Réunion, le tourisme
- Approche du développement durable : les déchets : pollution et préservation des océans

- **La France dans le monde :**

- Les territoires français dans le monde : La Réunion et la Z.O.I – Les Terres Australes et Antarctiques Françaises

⇒ **Ainsi que les repères « études de carte »,**

« étude du globe et de planisphères »,

« océans et continents »



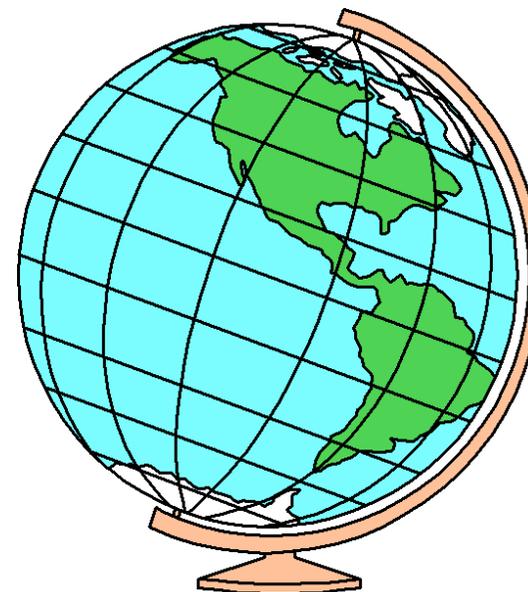
Ex : Voile et grandes découvertes

- Observe les trajets des navigateurs et relève les points communs et les différences.
- Repère la route suivie par Magellan .
Qu'est ce que cette expédition permet de prouver pour les géographes de cette époque ?
- A ton avis qu'est ce qui pousse les navigateurs à découvrir de nouvelles terres ?
- Recherche et indique les dates pour les voyages de la carte :

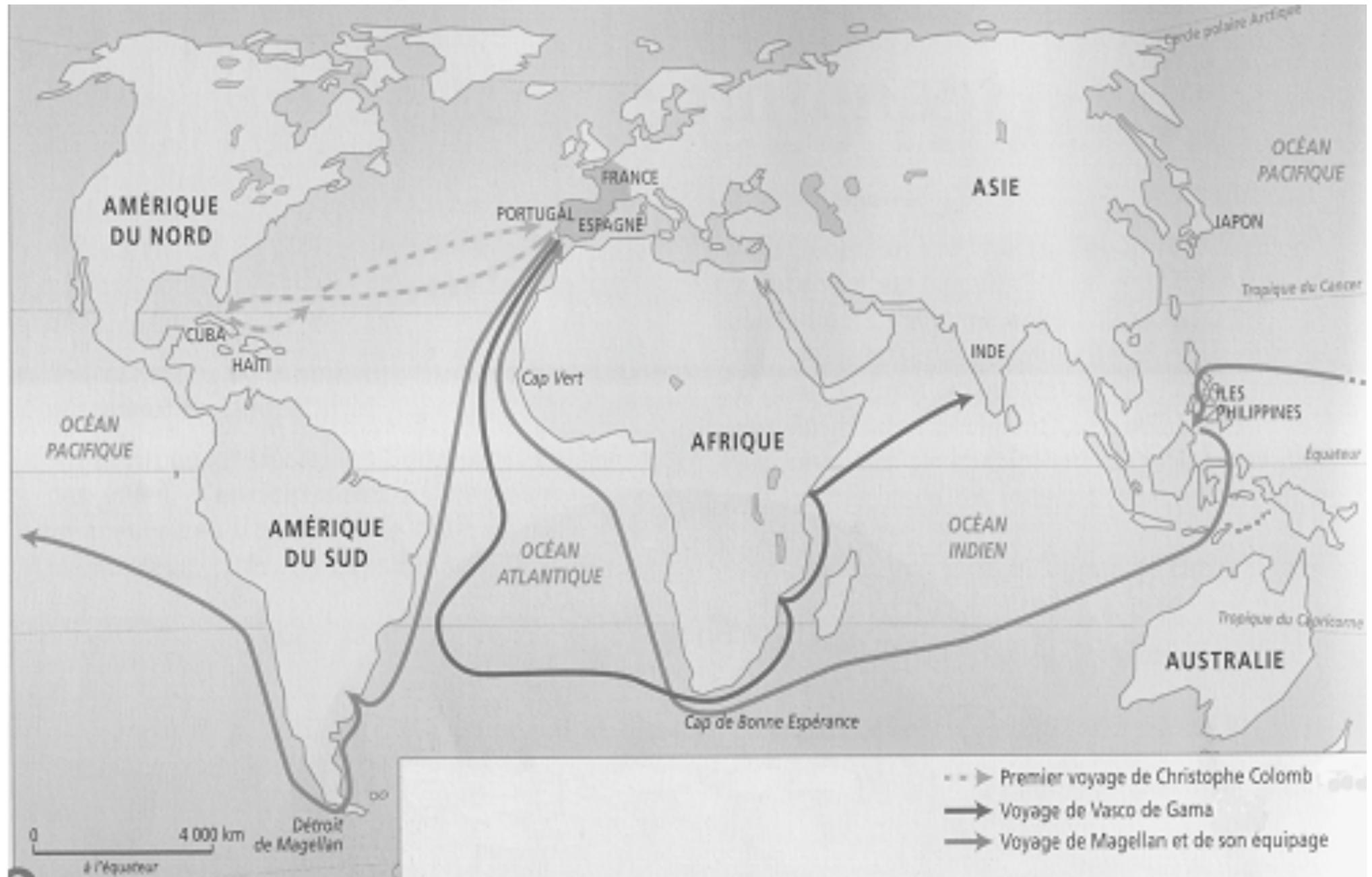
Premier voyage de Christophe Colomb :
Voyage de Vasco de Gama :
Voyage de Magellan :

- Recherche et commente sur une autre feuille :

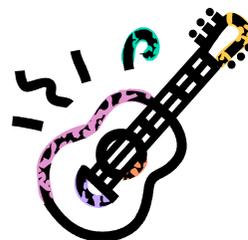
Jacques Cartier
James Cook
Marco Polo



Le temps des grandes découvertes (XV et XVI siècle).



c – PRATIQUE ARTISTIQUE ET HISTOIRE DES ARTS :



- 1c – Les chants :

Travail à partir des SONS :

- Bruits de la mer
- Flux et reflux

Travail à partir de VARIETES :

- La mer (Ch. Trenet)
- C'est pas l'homme (Renaud)
- Santiano (H. Aufray)
- Musique Celtique (Tri Yann)
- Belle Ile en Mer (L.Voulzy)
- Clapotis (A.Yonatos)
- La Marie Joseph (Compagnons de la Chanson)

Travail à partir d' EXTRAITS D'ŒUVRES :

- La mer (Debussy)
- Aquarium (St Saens)

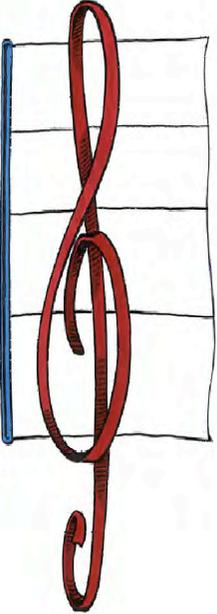
Travail à partir de CHANSONS SCOLAIRES :

- Qui peut faire de la voile sans vent.
- Rame rame
- Mouettes (Brigitte Sourisse)
- Lonlon l'accordéon (A.Sylvestre)
- Caprice à l'école
- Balance-toi
- Vague à l'âme
- L'enfant et la baleine (D.Dimey)
- Tour du Globe (Vendée- Globe)

Travail à partir de CHANSONS REUNIONNAISES :

- Roulez roulez mon z'aviron (G. fourcade)
- Ti Paille en queue (G. fourcade)



CHANTS À HISSE	CHANTS À VIRER	CHANSONS DU GAILLARD D'AVANT	CHANSONS DE NAGE (à ramer)	CHANSONS inspirées par la vie de marin	COMPLAINTE
<ul style="list-style-type: none"> • Jean-François de Nantes • Le pont de Morlaix • Chanson des cap-horniers • Suite de chants à hisser main sur main 	<ul style="list-style-type: none"> • Valparaiso (ou Hardi les gars, vire au guindeau, ou Goodbye fare the well) • La Danaë • Chanson à virer • Le Grand Coureur • A La Rochelle est arrivé • La Carmeline • Le port de Tacoma • Les trois marins de Groix 	<ul style="list-style-type: none"> • Pique la baleine • Les filles de Lorient • Les filles de La Rochelle • Chantons pour passer le temps (Pierre Loti) • Devant Bordeaux • Le trente et un du mois d'août • Les gars de La Rochelle • Brave marin 	<ul style="list-style-type: none"> • Hourra les filles à cinq deniers 	<ul style="list-style-type: none"> • Fanny de Laninon (Pierre MacOrlan) • A Lorient la jolie • Les calfats • Les terres-neuvas • Le forban <p>En Anglais :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stormy weather 	<ul style="list-style-type: none"> • Adieu, cher camarade • Jean Quéménéur • Loguivy de la mer • Ceux qui ont nommé les blancs • La prière du marin • Il était un petit navire 

- 2c – **Les Peintres Officiels de la Marine** (liste non exhaustive)



:

- A - Alaux Jean-Pierre - Ambille Paul - **Arthus-Bertrand Yann**
- B - Baboulet François - Bailhache Alain - Bellion Michel - Bari Eric - Battut Michèle - Bellec François - Bernard Michel Bez Michel
- C - Camus Patrick - Chourgnoz Jean-Marie - Coquillay Jacques - Courtois Pierre
- D - Debusschère Christoff - F - Fauchère Claude - G - Gambier Léon
- H - Hertz Michel - J - Jouenne Michel - K - King Michel
- L - **Lamazou Titouan** - Le Bras Jean-Pierre - Le Merdy Jean - Lemonnier Jean
- M- Marie Marin - Marko Serge - Monkowicki Marc - Montador Jean-Gabriel - Montané Roger - Morvan J-Jacques
- O - Olier Ronan
- P - Pendray John - Perhirin François - Plisson Philip
- R - Rosset Christiane - Ruais Stéphane
- S - Schurr Claude – Smith Anne
- T - Tesmoingt Michel - Texier Richard - Tourbatez Jean-Paul
- V - Verdoorn Dirk
- Z - Zacchi Jean-Marie



d - SCIENCES EXPERIMENTALES ET TECHNOLOGIE :

Peuvent plus particulièrement être abordés à partir de la pratique de la voile :

⇒ **Le ciel et la terre:**

Les océans (surface du globe recouverte par..., la couleur de la mer, pourquoi la mer est salée ...)

Les marées, les phénomènes extrêmes (vagues déferlantes, raz-de-marée, tsunami...)

L'utilisation des astres pour le repérage en mer, les distances marines.....

⇒ **La matière** : L'eau, l'air, les pollutions.

⇒ **L'énergie** : Usines marémotrices, énergie de la houle (projet d'une centrale houlomotrice à La Réunion)

⇒ **Unité et diversité du vivant** : les différents milieux marins et lacustres, faune et flore des lagons, les espèces pélagiques de l'océan indien

⇒ **Le fonctionnement du vivant** : Le lagon, conditions de développement, reproduction du corail....

⇒ **Le fonctionnement du corps humain et la santé** : l'alimentation du sportif, les addictions...

⇒ **Les êtres vivants dans leur environnement** : les différents acteurs du milieu marin, la migration des baleines de l'antarctique...

⇒ **Les objets techniques** : - Initiation à la mécanique des fluides

- Expériences et observations de certains phénomènes : *exemples*

- Pourquoi certains objets lourds comme des bateaux flottent mieux que certains objets légers (clés) ?

- Pourquoi des objets de poids identiques sont plus difficiles que d'autres à enfoncer dans l'eau ?

- Pourquoi un voilier tourne t-il quand on tire ou pousse la barre ?

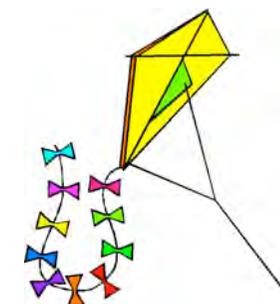
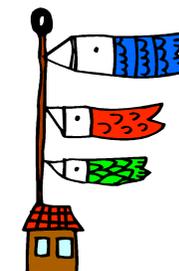
- Pourquoi et comment un voilier avance t-il vers le vent ?

- Construction de maquette de bateau

- Fabriquer des objets mettant en évidence l'existence de l'air : Moulinet, girouettes, mobiles, manches à air, parachutes, cerf-volant....)

- Recherche des objets construits par l'homme :

- dans le domaine de la voile : différentes solutions adoptées (monocoque, catamaran, trimaran, une ou plusieurs voiles, différents matériaux...)



- dans d'autres domaines faisant intervenir l'air : éoliennes (production d'énergie, développement durable), moulins à vent (transmission du mouvement), aviation (portance), ballons à air chaud

⇒ **A La Réunion** : Travail sur la **Réserve Naturelle Marine**

Ex : Construction d'un bateau à voile qui navigue sur l'eau lorsqu'on souffle avec un sèche cheveux ou ventilateur

Faire une liste des objets et matériaux nécessaires au travers d'activités permettant leur observation, leur utilisation et mettant en jeu des constructions guidées par l'enseignant.

Quelques Idées au niveau « outillage » :

- Boite à ongles et scie à dos
- Ciseaux ambidextres
- Pistolet à colle thermo fusible à basse température
- différents matériaux
- pistolet agrafeur
- Perceuse à main

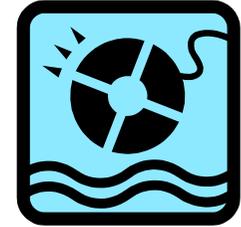
Quelques idées au niveau « consommable » :

- Baguettes bois
 - Tourbillons en bois (long, à scier à la mesure)
 - Contre plaqué fin
 - Papier
 - Clous
 - Colle thermo fusible à basse température.....
 - colle forte
 - polystyrène
 - carton fort
 - pâte à modeler
 - agrafes
- (cf bibliographie)



e – INSTRUCTION CIVIQUE :

⇒ **L'estime de soi, le respect de l'intégrité des personnes:**



Respecter les règles de vie au sein de l'activité

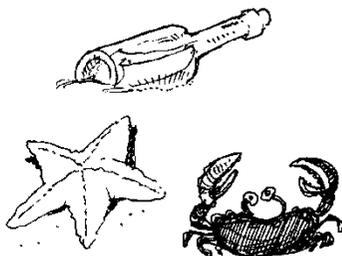
- ⇒ Etre capable de coopérer sur un bateau
- ⇒ Respecter le matériel ; en prendre soin, le rincer, le ranger
- ⇒ Aider ses camarades à gréer ou dégréer les voiles, à ranger et porter leur bateau
- ⇒ Respecter l'environnement : ramasser les débris, ne pas jeter

Connaître et appliquer les règles de sécurité en mer

- ⇒ Connaissance des règles de priorité
- ⇒ Matelotage ; être capable de faire des noeuds marins (nœud de huit, nœud plat...)
- ⇒ Positionnement sur l'eau : amers, phares, balisage maritime, GPS
communication en mer ; connaître quelques modes de communication (pavillons, radio VHF, corne de brume ...)
- ⇒ Sauvetage en mer ; connaître différentes méthodes de sauvetage en mer, quelques sociétés de sauvetage...

⇒ **L'importance de la règle de droit dans l'organisation des relations sociales**

- ⇒ Comprendre et appliquer les contraintes liées à l'activité
- ⇒ Connaître et appliquer le règlement du Parc Marin Régional (Décret 2007-736 du 21/02/2007)



CODE INTERNATIONAL

A	 blanc/bleu	Alpha : J'ai un plongeur ou un scaphandrier à la mer. Tenez-vous à l'écart et avancez lentement. Signifiait autrefois : « J'effectue des essais de vitesse. ».
B	 rouge	Bravo : Je manipule ou transporte des matières dangereuses.
C	 Bleu, blanc, rouge Blanc, bleu	Charlie : Oui. En régate : changement de parcours pendant la course.
D	 Jaune, bleu, jaune	Delta : Ne me gênez pas, je manoeuvre avec difficulté.
E	 Bleu, rouge	Echo : Je viens sur <u>tribord</u> .
F	 Rectangle blanc, carré rouge	Foxtrot : Je suis désespéré, communiquez avec moi.
G	 Jaune, bleu, jaune, bleu, jaune, bleu	Golf : Je demande un pilote. Fait par un bateau de pêche : Je relève mes filets.

H	 Blanc, rouge	Hotel : J'ai le pilote à bord.
I	 Rectangle jaune, rond noir	India : Je viens sur <u>bâbord</u> . En régate : règle du retour par les extérieurs : quand ce signal est hissé, si l'on franchit la ligne trop tôt, il faut revenir du bon côté en contournant la ligne de départ.
J	 Bleu, blanc, bleu	Juliett : J'ai un incendie à bord et je transporte des matières dangereuses. Tenez vos distances.
K	 Jaune, bleu	Kilo : Je désire entrer en communication avec vous ou je vous invite à transmettre.
L	 Damier noir et jaune	Lima : Stoppez votre bâtiment immédiatement. En régate : signal d'avis (soit sur le tableau d'information officiel à terre, soit en se mettant à portée de voix).
M	 Rectangle bleu, croix blanche	Mike : Mon bateau est stoppé et n'a plus d' <u>erre</u> . En régate : signal de marque (remplacement d'une marque par celle portant ce pavillon).
N	 damier bleu et blanc	November : Non (négatif). Combiné au pavillon « C » : signal de détresse. En régate : signal d'annulation de toutes les courses jusqu'à avis ultérieur.
O	 ½ jaune, ½ rouge	Oscar : Un homme à la mer.
P	 Rectangle bleu Rectangle blanc	Papa : Au port : toutes les personnes doivent se présenter à bord (le navire doit appareiller). A la mer, pour un bateau de pêche : mes filets sont accrochés. En régate : signal préparatoire (5 mn avant le départ).
Q	 Rectangle jaune	Quebec : Mon navire est indemne et je demande la <u>libre pratique</u> (c'est-à-dire la levée de la quarantaine ou l'autorisation administrative de débarquer)

R	 rectangle rouge croix jaune	Romeo : Signal de procédure : <i>Bien reçu (toutes méthodes de transmission).</i>
S	 rectangle blanc petit rectangle bleu	Sierra : <i>Je bats en arrière.</i> En régate : <i>signal de réduction de parcours.</i>
T	 Rouge, blanc, bleu	Tango : <i>Accusé de réception pour les signaux lumineux.</i> Pour un bateau de pêche : <i>ne gênez pas, je fais du chalutage jumelé.</i>
U	 damier rouge et blanc	Uniform : <i>Vous courez vers un danger.</i>
V	 rectangle blanc croix rouge	Victor : <i>Je demande assistance.</i>
W	 Rectangle rouge dans rectangle bleu	Whiskey : <i>J'ai besoin d'assistance médicale.</i>
X	 Croix bleu dans rectangle blanc	X-ray : <i>Arrêtez vos manœuvres et veillez mes signaux.</i> En régate : <i>rappel individuel.</i>
Y	 Rayures rouges et jaunes	Yankee : <i>Mon ancre chasse.</i> En régate : <i>signal d'obligation de port des <u>brassières</u>.</i>
Z	 Triangles noir, jaune, bleu, rouge	Zulu : <i>J'ai besoin d'un remorqueur.</i> Pour un navire en train de pêcher : <i>je mets mes filets à l'eau.</i>

4 - ANNEXES

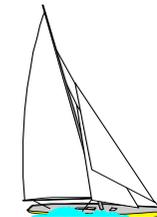
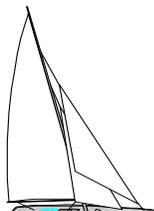


4- 1 : REGLES ET PRINCIPES DE SECURITE

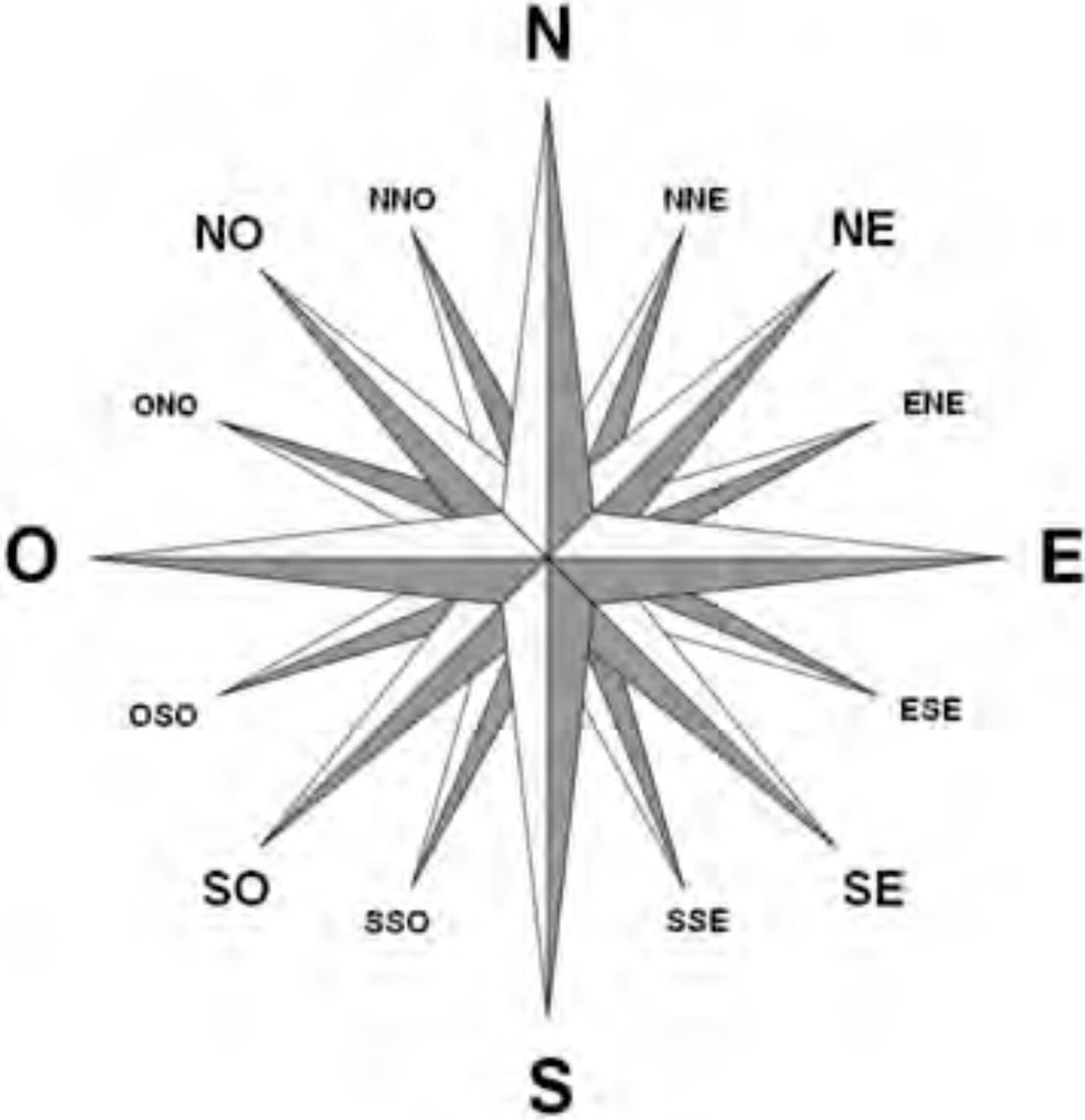
Conditions d'implantation	<p>Le « plan d'eau », zone d'évolution utilisée par le centre ou l'école, doit présenter des caractères de sécurité suffisants pour la navigation des élèves.</p>	
Matériel	<p>Le matériel nautique utilisé par le centre ou l'école doit être approprié à l'enseignement dispensé. Les bateaux et leurs équipements doivent être conformes aux règlements en vigueur. Les centres et écoles devront disposer en outre des moyens d'information météorologique.</p>	
Encadrement	<p>(Texte général du BO Hors Série n° 7 du 23 septembre 1999 concernant les activités à encadrement renforcé).</p> <p>a) Embarcation : 1 moniteur pour 10 embarcations, si les enfants sont âgés de 8 à 12 ans. 1 bateau de sécurité (munie d'un moteur ou non) pour 10 embarcations.</p> <p>b) Elèves : 1 moniteur pour 12 élèves. Le moniteur est obligatoirement titulaire du BEES 1° degré Voile ou BPJEPS mention voile, ET agréé.</p>	
Conditions d'admission des pratiquants	<p>La pratique des sports nautiques est subordonnée à la réussite d'un test permettant d'apprécier la capacité de l'élève à se déplacer dans l'eau, sans présenter de signe de panique, sur un parcours de 20 mètres, habillé de vêtements propres (tee-shirt et, si possible, pantalon léger, de pyjama par exemple) muni d'une brassière de sécurité conforme à la réglementation en vigueur, avec passage sous une ligne d'eau, posée et non tendue. (circulaire 2000-75 du 31/05/2000)</p>	
Dispositif de Sécurité	<p>Les conditions de sécurité doivent faire l'objet d'une surveillance constante au moyen d'une embarcation de sécurité capable d'intervenir avec efficacité.</p> <p>Les écoles et les centres doivent disposer de moyens d'interventions rapides adaptés aux conditions particulières du plan d'eau et au nombre des embarcations mises en service, à moteur ou non, à raison d'1 bateau pour 10 embarcations. Au delà de 10 embarcations en même temps sur l'eau, il convient de prévoir un deuxième bateau de sécurité.</p> <p>Pas plus de 2 élèves par bateau</p>	
Conditions Matérielles	<p>Le port de boléro ou de la brassière de sécurité doit être considéré comme une règle pour toutes les personnes (stagiaires, moniteurs, etc...) embarquées sur les voiliers et les bateaux de service et de sécurité.</p>	

4- 2 : LEXIQUE MARIN

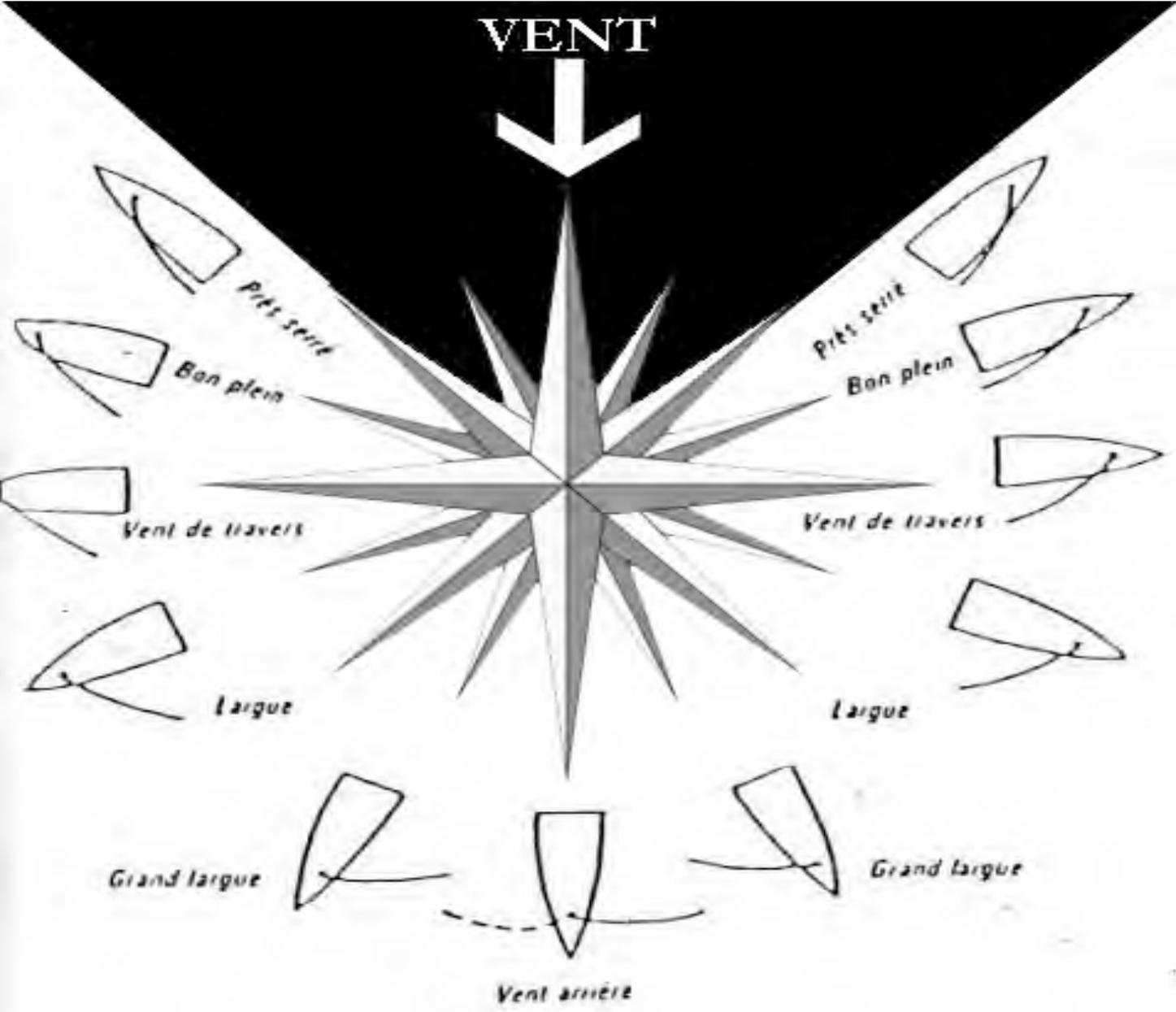
- ABATTRE :** S'écarter de l'axe du vent en mettant la barre au vent (contraire: lofer). **Une abattée.**
- ABORDER :** Un bateau aborde une bouée un quai, une autre embarcation en venant contact (accostage). **Un abordage.**
- AFFALER :** Faire descendre, amener les voiles. **Un affalage.**
- AMARRER :** Attacher, fixer un bateau à un autre ou à un quai au moyen d'un bout spécifique, appelé l'amarre. **Un amarrage.**
- AMURE (une) :** Côté sur lequel le bateau reçoit le vent (bâbord, tribord), c'est-à-dire le côté opposé à la voile (côté au vent).
- ALLURE (une) :** Différentes positions de l'axe du bateau par rapport au vent (voir la Rose des allures)
- AU VENT :** Côté du bateau situé du côté d'où vient le vent (contraire : sous le vent).
- BABORD :** Côté gauche en regardant l'avant du bateau.
- BARRE AU VENT :** Mettre la barre du côté d'où vient le vent, (côté opposé à la voile) c'est-à-dire faire abattre le bateau.
- BORD :** Route suivie par un bateau au louvoyage sans changer d'amure (ex : dans le « zigzag » soit un zig soit un zag).
- BOUT AU VENT :** Etre face au vent, dans l'axe du vent (ou vent debout).
- BOUT (un) :** Cordage
- CAP (un) :** Direction suivie. Prendre, tenir un cap, c'est suivre une direction grâce un repère sur la côte ou sur le compas.
- CHOQUER :** Relâcher (mollir) l'écoute pour écarter la voile de l'axe du bateau (contraire : border).
- DESSALER :** Chavirer. **Un dessalage.**
- DERIVE (une) :** Planche en bois profilé, qui dépasse sous la coque pour empêcher le bateau de dériver.
- DERIVER :** Flotter au gré du vent ou du courant sans avancer ni faire aucune manoeuvre.
- DRISSE (une) :** Bout qui sert à hisser une voile en haut du mat.
- ECOUTE (une) :** Bout qui sert à choquer ou border une voile.
- EMPANNER :** Changer d'amure (de côté à la voile) en passant par le vent arrière. **Un empannage**
- ETRAVE (une) :** Avant, « nez » du bateau (anciennement : la proue – contraire : la poupe).
- FASSEYER :** Lorsque le bateau est trop près de l'axe du vent la voile ne reste pas parfaitement pleine et se met à battre.
- FRAICHIR :** Se dit du vent qui se met à s'intensifier (il forcit)
- GAGNER AU VENT :** Avancer contre le vent en tirant des bords.
- GITER :** Le bateau penche sous l'influence du vent, c'est-à-dire du côté de la voile.
- LARGUER :** Détache r un bout du point où il était retenu.
- LOFER :** S'approcher de l'axe du vent en mettant la barre sous le vent (contraire : abattre). **Une auloffée**
- LOUVOYER :** Tirer des bords (faire des zigzags) en naviguant alternativement tribord et bâbord amure. **Un louvoyage.**
- MAROTTE (une) :** Tableau avant de certaines embarcations ayant une étrave coupée (non pointue)
- PRES :** Allure d'un bateau qui navigue le plus près possible de l'axe du vent sans dégonfler la voile (voir la rose des allures).
- TRIBORD :** Côté droit en regardant l'avant du bateau
- VIRER :** Action de changer de direction en franchissant l'axe du vent, face à celui-ci. **Un virement de bord.**



ROSE DES VENTS :



ROSE DES ALLURES :



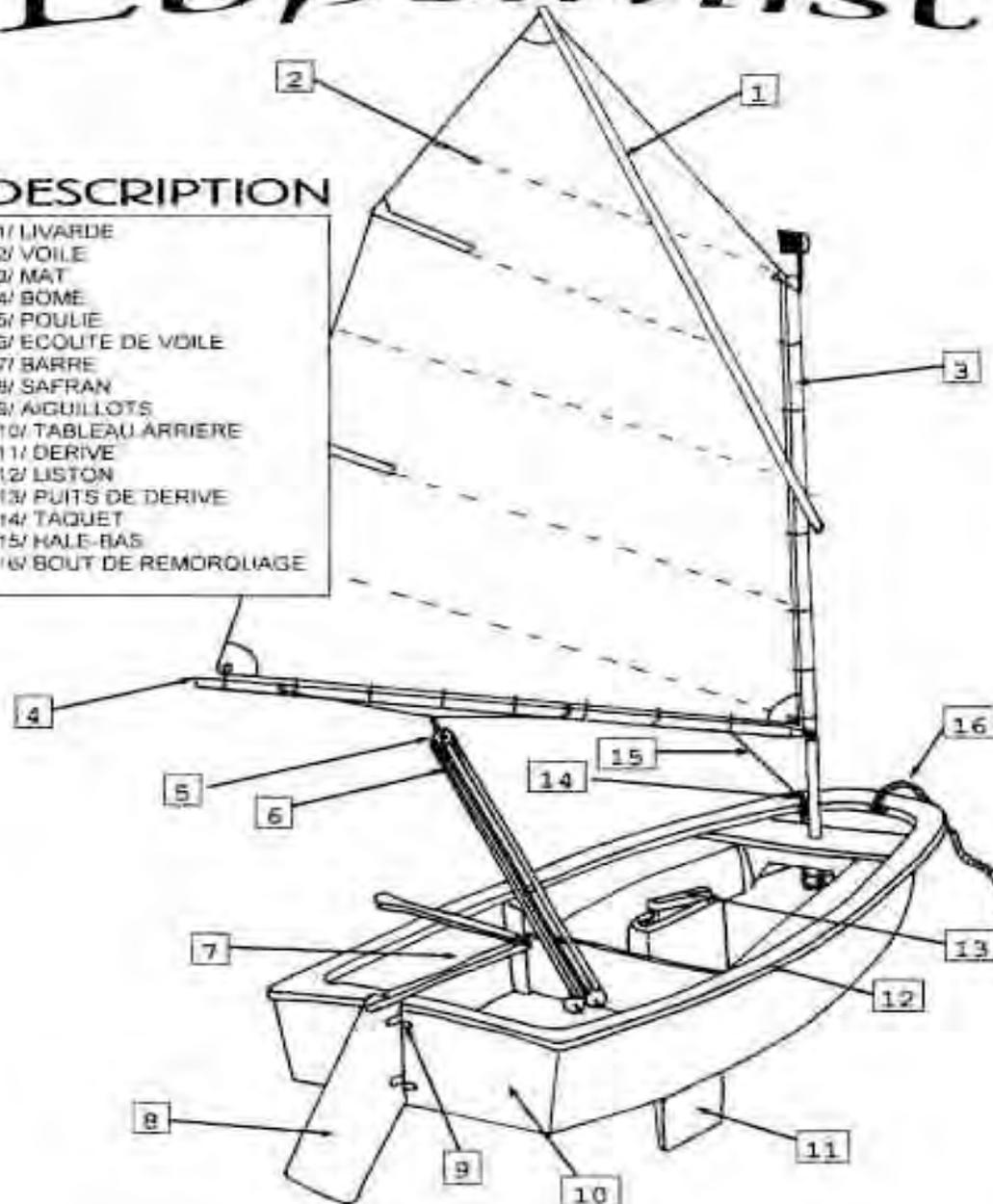
4 – 3 : CAS PARTICULIERS : PAS DE VENT OU MAUVAIS TEMPS, QUE FAIRE ?

A- EXERCICE SUR LES NOMS DU BATEAU

L'optimist

DESCRIPTION

- 1/ LIVARDE
- 2/ VOILE
- 3/ MAT
- 4/ BOME
- 5/ POULIE
- 6/ ECOUTE DE VOILE
- 7/ BARRE
- 8/ SAFRAN
- 9/ AIGUILLOTS
- 10/ TABLEAU ARRIERE
- 11/ DERIVE
- 12/ LISTON
- 13/ PUIS DE DERIVE
- 14/ TAQUET
- 15/ HALE-BAS
- 16/ BOUT DE REMOROLIAGE



B – EXERCICE SUR LES NOEUDS

Le nœud de chaise : Solide, fiable, facile à réaliser et à défaire, le **nœud de chaise** (*bowline*) est une boucle qui ne coulisse pas et qui tient, même peu serrée. Son nom vient du fait qu'il peut servir à gréer une chaise de gabier ou de calfat pour monter dans un mât. Mais il a d'innombrables autres usages, comme frapper une écoute dans l'œillet d'une voile, amarrer un objet ou même ajuter des filins. C'est pourquoi il est indispensable de bien le connaître.



Faire une boucle...



Faire passer le courant du nœud dans la boucle...



Puis contourner le dormant avec le courant et...



Faire revenir le courant dans la boucle, parallèlement au premier passage (mais dans l'autre sens).

Le nœud plat : (*reef knot* ou *square knot*>) est l'un des nœuds les plus célèbres, mais peut-être à tort, car il peut glisser sur certains cordages et il peut être fort difficile à défaire s'il a été très serré. Il ne faut jamais l'utiliser pour relier des cordages de diamètres différents, car il ne tient alors guère.



Faire un premier nœud simple...



Faire un second nœud simple dans l'autre sens (c'est très important, sinon on obtient un nœud de vache) ...



Le nœud plat terminé. Observer sa forme symétrique et le fait que les brins courts sortent du même côté

Un tour mort et deux demi-clefs : Un tour mort et deux demi-clefs (*round turn and two half-hitches*) est un nœud d'amarrage qui présente le double avantage d'être fiable (« un tour mort et deux demi-clefs n'ont jamais manqué », ou « n'ont jamais lâché », dit le dicton marin) et d'être facile à faire et à défaire, même sous tension. Le tour mort initial permet d'arrêter le cordage et de l'empêcher de filer (et d'arrêter le bateau, par exemple), on peut ensuite prendre son temps pour confectionner les deux demi-clefs. Ce nœud s'appelle également parfois "tour mort et demi-clefs à capeler".



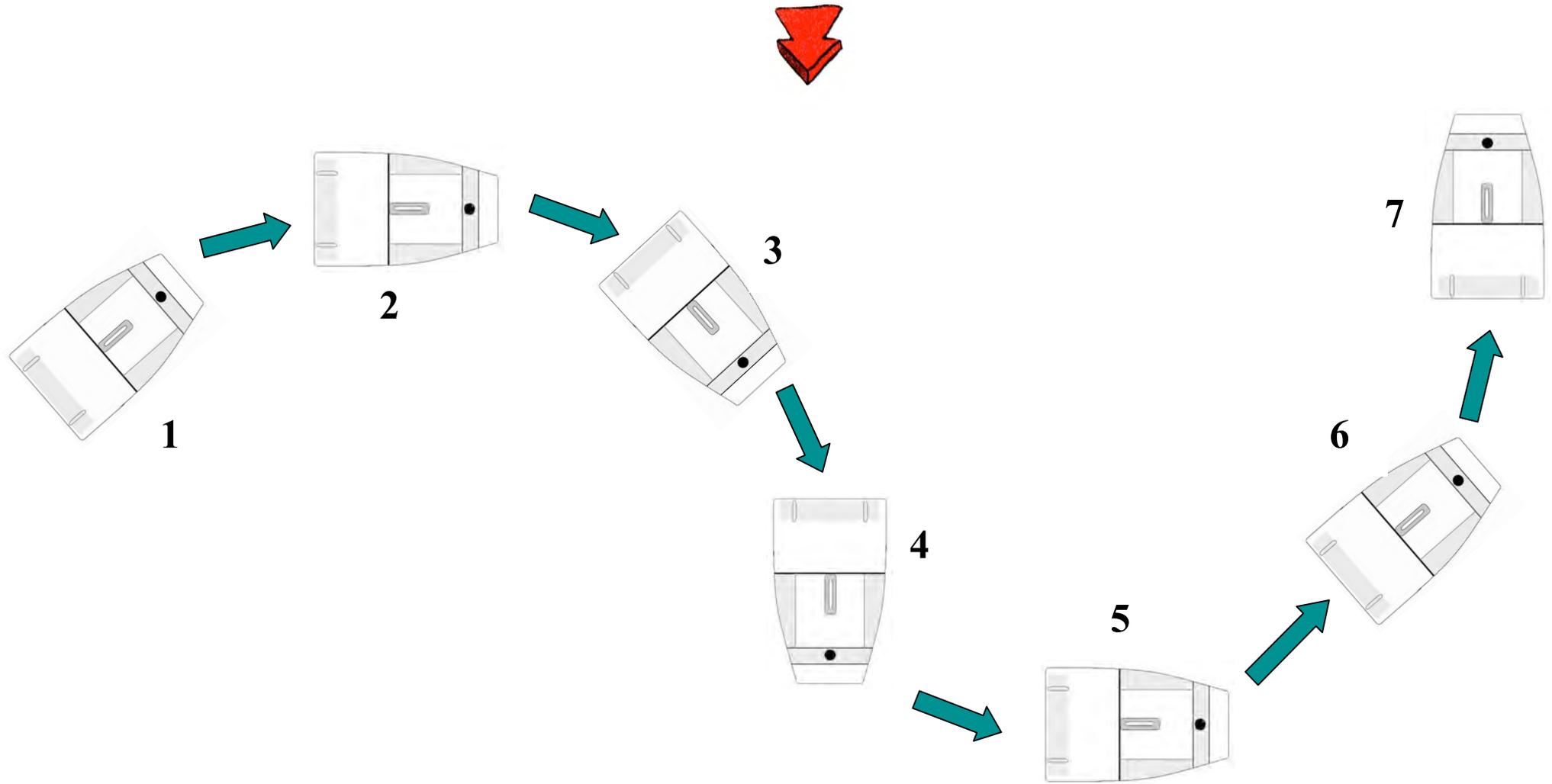
Faire un tour mort sur l'anneau ou le barreau... Puis une et deux demi clés

Le nœud en huit : Le nœud d'arrêt le plus utilisé est le **nœud en huit** (*figure-of-eight knot*), réalisé classiquement au bout d'une écoute ou de toute autre manœuvre courante, pour l'empêcher de filer dans un anneau ou une poulie.



Le nœud en huit : un demi-nœud ordinaire avec un demi-tour supplémentaire autour du dormant. Le nœud en huit terminé.

C - EXERCICE SUR LES ALLURES



Consignes :

Dessine un rond où le barreur est assis.

➤ Dessine les voiles des bateaux en fonction de la direction du vent.

➤ Met une croix sur le numéro du bateau qui n'avance pas :



➤ Complète les phrases avec les allures suivantes :
(Près – Vent de travers – Vent arrière – Largue – Bout au vent)

Vous pouvez vous aider de la feuille sur les allures

Le bateau 4 est au _____

Le bateau 1 est au _____

Le bateau 2 est au _____

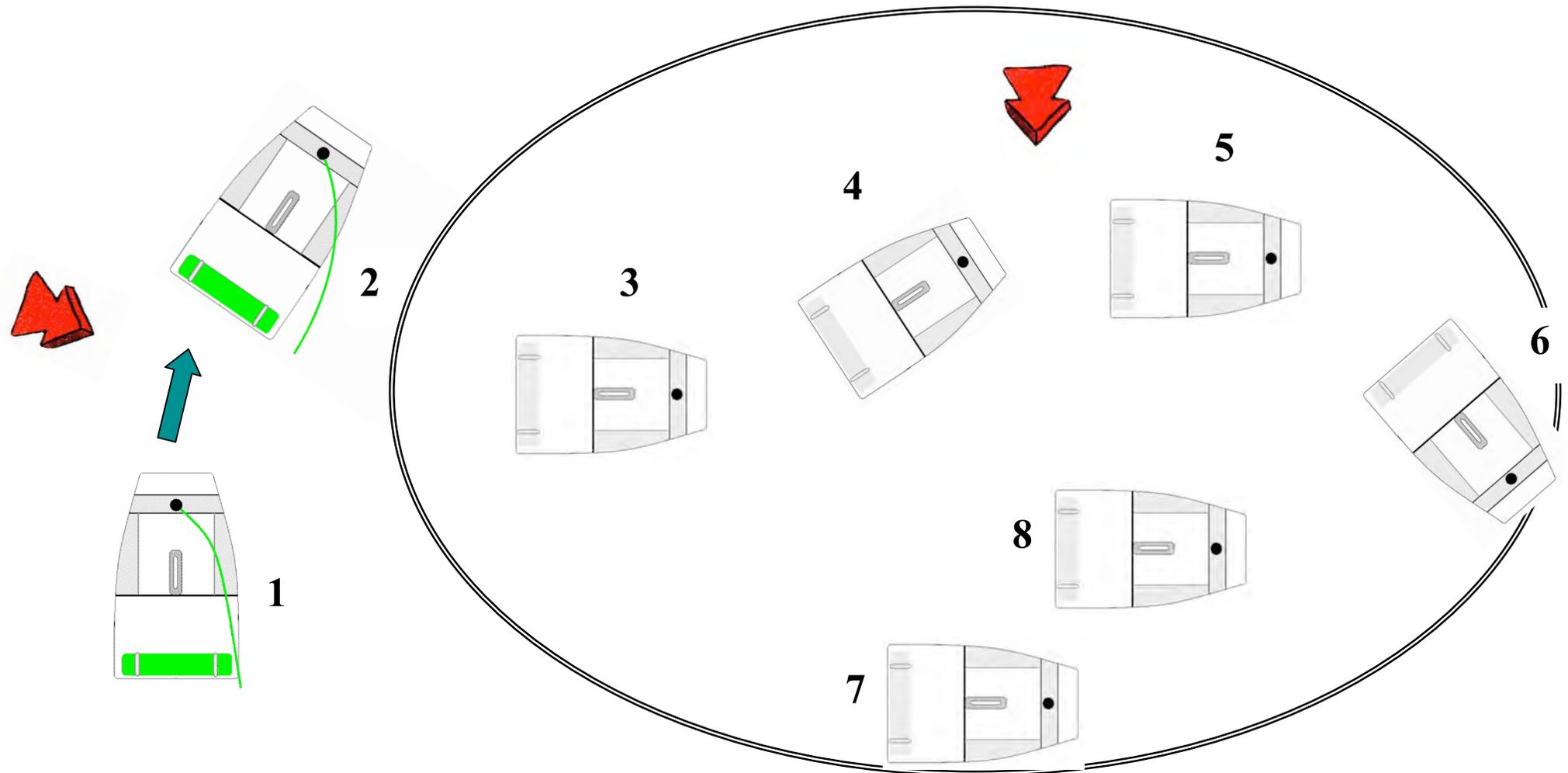
Le bateau 5 est au _____

Le bateau 3 est au _____

Le bateau 6 est au _____

Le bateau 7 est _____

D – EXERCICES SUR LE VOCABULAIRE



Consignes :

Complète les phrases suivantes avec les verbes « Abattre » et « Lofer ».

Quand je passe du bateau 1 au 2, je _____

Quand je passe du bateau 3 au 4, j' _____

Quand je manœuvre pour passer du bateau 5 au 6, j' _____

Quand je change de direction pour aller du bateau 4 au 5, j' _____

➤ **Complète les phrases suivante avec les verbes : « Border » et « Choquer ».**

Quand je lofe, je _____ ma voile.

Quand j'abats, je _____ ma voile.

➤ **Dessine les voiles manquantes.**

➤ **Complète les phrases avec les expressions suivantes :**

Au vent – Sous le vent -

Le bateau 7 est _____ du bateau 8.

Le bateau 4 est _____ du bateau 8.

Le bateau 8 est _____ du bateau 5

Le bateau 5 est _____ du bateau 7

5 - BIBLIOGRAPHIE



- ✓ Progression d'enseignement (technique – sécurité – environnement)
Fédération Française de Voile
- ✓ Les activités physiques de pleine nature : La voile à l'école – essai de réponses
Ministère de l'Education Nationale – (Edition Revue EPS)
- ✓ « Recommandations pour la mise en œuvre des activités dans les écoles élémentaires »
Académie du Pas de Calais
- ✓ Plaquettes « Environnement marin »
Fédération Française de Voile
- ✓ Agir dans le monde
Roland Michaud – (Edition Nathan)
- ✓ Mettre en œuvre des activités en physique et technologie au cycle 3
Jean- Claude Fourneau – (Multimondes)
- ✓ De la découverte du monde à la physique et à la technologie aux cycles 2 et 3
Cécile Garnier – (Nathan Pédagogie)
- ✓ Observer pour comprendre les Sciences et vie de la terre
Jack Guichard – (collection Hachette Education)
- ✓ Document d'accompagnement des programmes 2002 Cycle 3: Enseigner les sciences à l'école, Chapitre
« Comment savoir d'où vient le vent ? » (cf Site ME

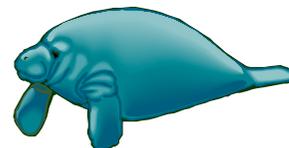
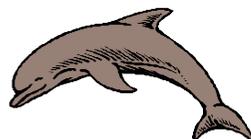
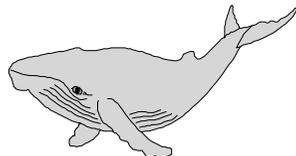


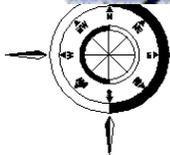
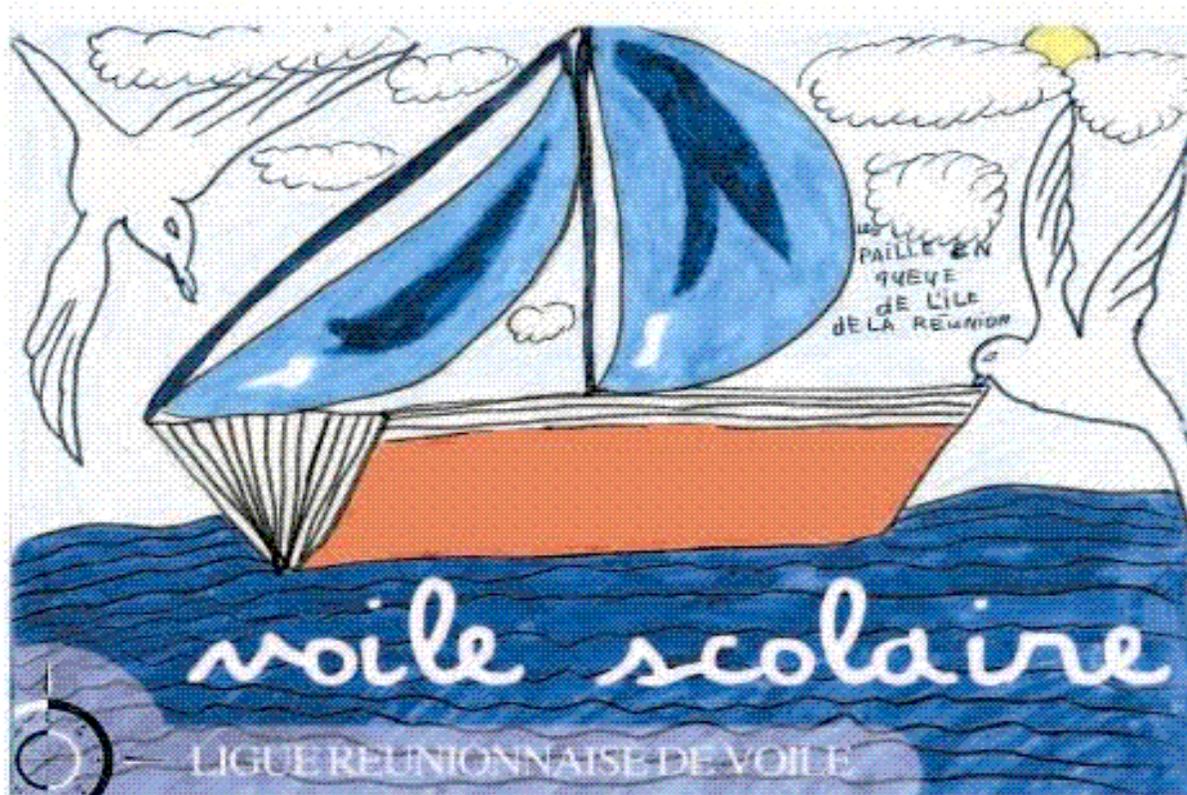
Cédéroms

- ✓ Encyclopédie 2002 (PC – MAC) Hachette
- ✓ Comment ça marche ? Tous les secrets des machines qui nous entourent (PC, MAC) David Macaulay
- ✓ Technologie au cycle 3 : Electricité, Energie, Leviers, Mécanismes et mouvements (PC, MAC) (remise à niveau, animations et images pour la classe, ex de progression) CNDP

POUR ALLER PLUS LOIN : quelques liens

- Déchets et pollution :** www.preventiondechets.fr / www.produits-recycles.com / www.ecoemballages.fr /
- Milieux partagés :** www.metiersdelamer.com /
- Milieux marins et lacustres :** www.cotesetmer.net / www.portpropres.fr /
- Haute mer, lacs et rivières :** www.sosgrandbleu.asso.fr / <http://baleines.etc.free.fr> / www.ocean-observatory.org /
- www.oiseaux.net / www.les-mares.com /
- Eau, source de vie :** www.lesagencesdeleau.fr /
- Recherche scientifique:** www.ifremer.fr
- Phénomènes extrêmes :** http://www.ifremer.fr/meteocean/vagues_selerates.htm
- Sauvetage en mer :** www.snsn.net www.snsnstjilles.fr
- Réglementation :** www.mer.gouv.fr
- Terres Australes et Antarctiques Françaises :** www.taaf.fr
- Réserve naturelle marine de La Réunion :** www.reunion.ecologie.gouv.fr
www.pagesperso-orange.fr/parcmarin.reunion/
- Pédagogie et sciences à La Réunion :** www.sciencesecole.ac-reunion.fr
- Fédération française de Voile :** www.ffvoile.org





Unité d'Apprentissage conçue et réalisée par

Laurence DELAYTERMOZ, Présidente commission Voile Scolaire de la LRV

Gabriel JEAN-ALBERT, Conseiller Technique LRV

Françoise LATASTE, Conseillère Pédagogique Départementale EPS

(schémas et dessins des Situations d'Apprentissage : Pascal DELAYTERMOZ)

Film réalisé par

Valérie MOLETTE Conseillère Pédagogique EPS,

avec la participation de la classe de CM2 de Gwenaëlle PAPILLON (école élémentaire G.THIEBAUT – LE PORT).