

VOILE – Fiche guide - Cycle 3

LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE

Ce sont les conditions locales de faisabilité qui vont déterminer le choix de l'APSA dans le champ d'apprentissage :

« Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Cette compétence spécifique est celle qui va permettre d'explorer et d'enrichir un répertoire d'actions inhabituelles en mettant en jeu de plus en plus l'équilibre, la stabilité de l'environnement, l'éloignement, l'incertitude et la variété des efforts.

Nous proposons de mettre les élèves en activité à deux par embarcation (niveau 1) de manière à construire une coopération propice aux apprentissages.

LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Sens + habiletés motrices et décisionnelles	<p>Niveau 1 : Maîtriser sa direction; se diriger en utilisant la force du vent et suivant un itinéraire imposé Équilibrer son bateau Changer de direction. Accélérer / ralentir. Prendre des informations sur la flottille et la bouée à tourner.</p> <p>Niveau 2 : Choisir son itinéraire et prévoir les manœuvres de son bateau. Diriger son embarcation avec précision en marche avant, sans s'arrêter. Freiner face à un obstacle sans tourner.</p>
Savoirs sociaux et cognitifs	<p>Niveau 1 : Être vêtu selon la météo S'équiper seul et vérifier son matériel Collaborer pour le montage (le gréement) et la mise à l'eau. Être autonome (seul ou en doublette) pour embarquer et débarquer Prendre en compte les autres lorsqu'ils sont en détresse Assurer sa sécurité par la compréhension du milieu (vent et courant) Assurer sa propre sécurité. Communiquer entre bateaux</p> <p>Niveau 2 : Respecter : les autres usagers, la faune, la flore. Ne pas laisser de traces de son passage. Être autonome en cas de chavirage.</p>

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Situation pour	Nom de la situation
<p>NIVEAU 1 : Les élèves sont par paires : un équipier et un barreur. L'équipier règle la vitesse par son action sur la voile, le barreur s'occupe de la direction par son action sur le gouvernail.</p> <p>NIVEAU 2 : L'élève est seul et s'occupe de la voile et du gouvernail.</p>	
Entrer dans l'activité et construire le pied marin	- Le moteur
S'approprier la relation entre la pression du vent sur la voile et le déplacement du bateau : accélérer, ralentir s'arrêter.	- Le lièvre et la tortue
Construire un espace orienté par le vent et virer de bord	- Le grand huit
Maîtriser le bateau dans sa relation avec le vent par toutes les allures et empanner	- La chasse au trésor

Evaluation

Situation repère :

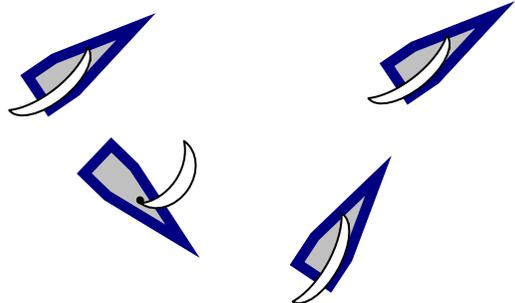
Nous entendons par **situation repère** (SR) une situation d'évaluation généralement présentée sous la forme d'un jeu. Elle est construite de manière à ce que la réussite de l'élève dans cette situation témoigne des apprentissages qu'il a construits au cours du module.

Le livret de l'élève (voir document : [voile_c3_livreteleve.pdf](#))

Il est à renseigner de retour en classe, à la fin de chaque séance

Dispositif et tâche	
<p>NIVEAU 1 : Les élèves sont par paires : un équipier (à la voile) et un barreur.</p> <p>Réaliser un parcours au vent portant (travers ou arrière) en partant de l'embarcadère et y revenant après être allé tourner une bouée et avoir mis à la cape dans la porte rouge sur le retour.</p> <p>NIVEAU 2 : les élèves sont seul sur chaque bateau et tiennent la voile et la barre.</p> <p style="text-align: center;">Embarquer sans aide - Réaliser un parcours - débarquer sans aide</p>	
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir et vérifier les bateaux, le matériel et l'équipement. ▪ Respecter l'espace d'évolution, l'ordre de passage, les lieux de regroupement. ▪ Respecter la position des bouées, les zones de départ et d'arrivée. ▪ Respecter l'environnement : la faune, la flore, et les autres utilisateurs.
Buts pour l'élève	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'équiper seul (ou en doublette) et vérifier son matériel (en doublette). ▪ Prendre en compte l'environnement et les autres. ▪ Être autonome pour embarquer et débarquer ▪ Suivre un itinéraire et faire les manœuvres imposées avec aide, sans aide, avec une contrainte de temps.
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se présenter auprès de l'adulte dans les conditions qui permettent d'embarquer. ▪ Signaler les difficultés des autres et les assister. ▪ Ne pas lâcher son bateau et ne pas chavirer à l'embarquement. ▪ Réaliser le parcours sans faute en équipage (niveau 1) puis seul (niveau 2) sans interruption du déplacement autre que celles prévues dans le parcours. Réaliser le parcours avec une contrainte de temps.

VOILE		LE MOTEUR		Cycle 3
APPRENTISSAGES VISÉS	Sens, habiletés motrices et décisionnelles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'équiper et collaborer pour le montage et la mise à l'eau (construire la routine) ▪ Comprendre comment le bateau avance par le moteur (le vent dans la voile) et est dirigé par le gouvernail. 		
	Savoirs sociaux	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assurer sa sécurité pour assurer celle des autres utilisateurs 		
<p align="center">TÂCHE</p> <p>Phase de préparation : prendre les repères d'organisation et de sécurité pour pratiquer l'activité : s'équiper en fonction de l'activité et de la météo - transporter le gréement, la voile et le bateau à deux - installer le mât. La voile n'est fixée qu'au sommet du mât.</p> <p>Mettre le bateau à l'eau et monter dans le bateau par équipage de 2 : l'un est responsable de la voile, l'autre du gouvernail.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Étape 1 : Rejoindre le bateau de sécurité (la bouée) par vent de travers. L'élève responsable de la voile la tient à la main et doit faire avancer le bateau en bordant* la voile. L'élève responsable du gouvernail doit diriger le bateau vers la bouée. À la bouée, mettre à la cape et faire le point sur les problèmes à résoudre. Tous les bateaux sont attachés en convoi par les équipages et ramenés au ponton derrière le bateau de sécurité. ○ Changer de rôle. Chaque élève fait au moins 3 passages. ○ Étape 2 : faire l'aller et le retour (ponton → bouée / mise à la cape / bouée → ponton) 		<p align="center">DISPOSITIF</p> 		
<p align="center">CONSIGNES</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vérifier son équipement et celui de son coéquipier. ▪ Embarquer après l'accord d'un adulte qui a vérifié le montage. ▪ À la bouée mettre en panne et attendre que l'adulte vous aide à attacher les bateaux entre eux pour le remorquage en convoi. 		<p align="center">CRITÈRES DE RÉUSSITE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Équipement adapté à l'activité et à la météo. ▪ Le bateau est transporté, équipé et mis à l'eau sans incident, dans un temps optimal. ▪ Réussir 4 passages sur 6. ▪ Réussir le nœud adapté pour se mettre en convoi. 		
<p align="center">PLUS FACILE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Garder le même rôle plusieurs fois de suite. 		<p align="center">PLUS DIFFICILE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Allonger la distance ▪ Changer l'allure : au grand largue / au près. ▪ En tenant l'écoute de la voile. ▪ En étant responsable de la voile ET du gouvernail. 		
<p>OBSERVATIONS</p> <p>Cette première entrée dans l'activité permet de poser l'ensemble des problèmes moteurs de l'activité et de proposer des réponses qui seront expérimentées dans les séances suivantes. Préalable : les élèves auront appris à faire des nœuds.</p>				

VOILE		LE LIÈVRE ET LA TORTUE		Cycle 3
APPRENTISSAGES VISÉS	Sens, habiletés motrices et décisionnelles	<ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le bateau dans sa relation avec le vent (relation entre l'action sur les commandes <i>gouvernail et voile</i>, le vent et le déplacement du bateau). Ralentir, accélérer, s'arrêter. 		
	Savoirs sociaux	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec son coéquipier en fonction d'un projet commun 		
TÂCHE		DISPOSITIF		
<p>Phase de préparation Mettre le bateau à l'eau.</p> <ul style="list-style-type: none"> Monter dans le bateau : l'un est responsable de la voile, l'autre du gouvernail. Le bateau de sécurité est éloigné de 100 m.. La flottille est disséminée dans une zone. Au signal, les équipages doivent rejoindre le bateau de sécurité le plus vite possible / le plus lentement possible. 		 <p>The diagram shows a red oval labeled 'Sécurité' (Safety) on the right. Three black arrows point towards it from the left, representing the wind direction.</p>		
CONSIGNES	CRITÈRES DE RÉUSSITE	 <p>The diagram shows four blue sailboats with white sails, scattered in a loose formation, representing the start of the race.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Vérifier son équipement et celui de son coéquipier. Embarquer après l'accord d'un adulte qui a vérifié le montage. Au 1^{er} signal aller le plus vite possible au bateau de sécurité. Au 2^{ème} signal aller le plus lentement possible au bateau de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> Au 1^{er} signal : ne pas arriver le dernier ou arriver dans un temps défini au préalable. Au 2^{ème} signal : ne pas arriver le premier ou ne pas arriver dans une plage de temps définie au préalable. 			
PLUS FACILE	PLUS DIFFICILE			
<ul style="list-style-type: none"> Réaliser seulement l'épreuve de vitesse Réaliser seulement l'épreuve de lenteur 	<ul style="list-style-type: none"> Allonger la distance Changer l'allure : au large ; au près Être responsable de la voile ET du gouvernail. Changer d'allure en allant passer dans une porte avant de rejoindre le bateau de sécurité. 			
OBSERVATIONS				
* voir les allures du vent et le vocabulaire spécifique sur le document				

VOILE		LE GRAND HUIT		Cycle 3
APPRENTISSAGES VISÉS	Sens, habiletés motrices et décisionnelles	<ul style="list-style-type: none"> Construire un espace orienté par le vent : naviguer par diverses allures et virer de bord 		
	Savoirs sociaux	<ul style="list-style-type: none"> Communiquer avec son coéquipier et avec les autres bateaux Assurer sa sécurité pour assurer celle des autres utilisateurs 		
TÂCHE		DISPOSITIF		
<p>Phase de préparation et mise à l'eau du bateau. Monter dans le bateau par équipage de 2 : l'un est responsable de la voile, l'autre du gouvernail.</p> <ul style="list-style-type: none"> Étape 1 : réaliser le parcours en 8 (deux allures) Ponton – bouée rouge - bouée bleue - bouée rouge – ponton. Étape 2 : réaliser le parcours papillon (quatre allures) Ponton – bouée rouge - bouée bleue - bouée rouge – bouée verte – ponton. <p>Changer de rôle. Ranger le matériel.</p>				
CONSIGNES		CRITÈRES DE RÉUSSITE		
<ul style="list-style-type: none"> Vérifier son équipement et celui de son coéquipier. Embarquer après l'accord d'un adulte qui a vérifié le montage. Étape 1 : virer les bouées dans l'ordre : rouge (G), bleue (D), rouge (G) et revenir au ponton. Étape 2 : virer les bouées dans l'ordre : rouge (G), bleue (D), rouge (G), verte (G) et revenir au ponton. 		<ul style="list-style-type: none"> Réussir le passage des bouées dans l'ordre Réussir 2 virements sur 3 (et 3 sur 4) 		
PLUS FACILE		PLUS DIFFICILE		
<ul style="list-style-type: none"> Attendre la consigne de virement de bord pour faire la manoeuvre 		<ul style="list-style-type: none"> Virer plus près de la bouée. Être responsable de la voile ET du gouvernail. INVERSER LE CÔTÉ DU VIREMENT DE BORD : EMPANNER (virer par vent arrière) 		
OBSERVATIONS				

VOILE		LA CHASSE AU TRÉSOR		Cycle 3
APPRENTISSAGES VISÉS	Sens, habiletés motrices et décisionnelles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire un espace orienté par le vent : naviguer par toutes les allures et virer de bord face au vent et vent arrière. 		
	Savoirs sociaux	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Naviguer en respectant des règles de priorité : bateau tribord amure prioritaire. 		
<p align="center">TÂCHE</p> <p>Phase de préparation et mise à l'eau du bateau. Monter dans le bateau par équipage de 2, l'un est responsable de la voile, l'autre du gouvernail.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Le bateau de sécurité distribue des balles qui flottent dans un périmètre déterminé. ○ Au signal, les équipages doivent ramasser les balles. 		<p align="center">DISPOSITIF</p> <p>The diagram illustrates the activity setup. It shows several sailboats (blue hulls with white sails) scattered across a field. Numerous yellow circles representing balls are distributed throughout the area. In the center, there is a red oval labeled 'Sécurité'. Three arrows in the top left corner indicate the wind direction. The sailboats are positioned at various angles, some pointing towards the wind and others away from it.</p>		
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier son équipement et celui de son coéquipier. - Embarquer après l'accord d'un adulte qui a vérifié le montage. - Rapporter le plus de balles possible. - Respecter les règles de priorité connues. 	CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> - Rapporter au moins 5 balles par équipage. - Ne pas percuter d'embarcation. 	
PLUS FACILE	PLUS DIFFICILE			
	<ul style="list-style-type: none"> - Être responsable de la voile ET du gouvernail. 			
OBSERVATIONS				