

Projet pédagogique : voile



Classe de voile du 11 au 22 septembre 2017

Ecole du Foïer - Berck-sur-Mer
Circonscription : Montreuil-sur-Mer
Année scolaire : 2017-2018
Domaine d'intervention : EPS
Enseignante : Mme. Émilie Dachicourt

Présentation :

La voile est une activité physique faisant partie du programme d'éducation physique et sportive au cycle 3. Il s'agit avant tout de construire les compétences EPS du champ d'apprentissage (nouveaux programmes de 2016) :

« **Adapter ses déplacements à des environnements variés** ».

L'activité se doit ludique et les situations proposées doivent favoriser la réussite des enfants. Elle est également en liaison avec d'autres champs disciplinaires.

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.

Objectifs principaux :

- Découvrir un environnement différent de son milieu urbain.
- Sensibiliser les élèves au respect de la nature et de l'environnement.
- Respecter des règles de sécurité très strictes.
- Eveil scientifique à travers l'étude de la faune et de la flore.
- Adapter son comportement face à une situation spécifique pour se protéger et préserver les autres.

Objectifs pédagogiques :

- Faire vivre des situations.
- Enseigner des savoirs faire et des attitudes spécifiques.
- Développer les capacités à se connaître (s'évaluer) et à lire l'environnement (estimer la difficulté et le risque).
- Amener les élèves à une pratique autonome et en toute sécurité.

Ce qui implique de faire acquérir aux élèves les compétences suivantes :

Compétences travaillées pendant le cycle (IO 2016) :

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

Mise en œuvre :

Se déplacer à la voile sur un trajet choisi et encadré par un moniteur.

Avant la sortie :

- Emergence des représentations que se font les élèves de la façon de mener une voile.
- Préparation du matériel à prévoir.
- Réfléchir aux conditions particulières qui mettraient la sécurité des enfants en danger.

Pendant la sortie :

- Passer d'une découverte à une maîtrise du déplacement à l'aide de la voile en construisant des interactions entre la direction, la propulsion et l'équilibre.
- Appliquer les consignes de sécurité énoncées par le moniteur.
- Respecter l'environnement.

Après la sortie : prolongements :

- Etablir un livret explicatif des comportements à adopter pour parvenir à évoluer sur l'eau à l'aide d'une voile.
- Rendre compte du nouveau vocabulaire appris et l'utiliser en situation.
- Rendre compte de l'importance de respecter l'environnement.
- Exposer sur le dériveur, la planche à voile, le catamaran ou l'habitable.

Rôles respectifs :

L'enseignant est responsable du projet pédagogique, de l'organisation et de l'évaluation : il observe ses élèves, régule les échanges, encourage, aide à faire prendre conscience des problèmes rencontrés et à les résoudre. Il veille au respect de la sécurité.

L'intervenant, diplômé d'état :

- **Partage et/ou élabore le projet avec l'enseignant ;**
- Apporte le vocabulaire spécifique lié à l'OPTIMIST et les connaissances techniques ;
- Veille à la sécurité et au respect des règles de sécurité par les élèves ;
- Prend en charge les groupes et veille au bon déroulement du cycle ;
- Evaluate les progrès ;
- Différencie le parcours en fonction des élèves ;
- Aide les élèves les plus en difficulté ;
- Suit le projet et apporte des réponses aux problèmes rencontrés si cela est nécessaire.

La voile	
Attendus de fin de cycle 3 (IO 2016) : <ul style="list-style-type: none">- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.	Attendu de fin de module voile : Etre capable, seul ou à plusieurs, de concevoir et de réaliser des parcours en sécurité, dans un milieu incertain (plan d'eau), en pilotant une embarcation (OPTIMIST).
Compétences en lien avec le socle commun	
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (Domaine du socle : 2) <ul style="list-style-type: none">- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres ;- Repérer un geste pour le stabiliser, le rendre plus efficace.	
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (Domaine du socle : 3) <ul style="list-style-type: none">- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ;- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.	
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (Domaine du socle : 4)	

- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

S'approprier une culture physique sportive et artistique (Domaine du socle : 5)

- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Semaine 1 : être capable, seul ou à deux, de réaliser un parcours simple dans des conditions favorables.

Capacités :

- savoir s'équiper (gilet, tenue)
- savoir gréer, dégréer le bateau
- savoir embarquer, débarquer
- savoir s'arrêter (avec l'écoute, avec la barre)
- savoir se placer dans le bateau
- savoir gonfler sa voile (réglage de l'écoute)
- savoir atteindre une bouée avec vent de travers
- savoir virer de bord (face au vent)
- savoir accoster

Connaissances :

- connaître quelques termes marins et leur sens
- connaître les indices qui permettent d'estimer la direction du vent
- savoir nommer les différentes parties de l'OPTIMIST

Attitudes :

- respecter les consignes de sécurité, ne pas se mettre en danger
- savoir coopérer avec son camarade dans les parcours à deux ou en l'observant

Semaine 2 : être capable, seul, de choisir et réaliser un parcours impliquant différentes allures.

Capacités :

- savoir empanner
- savoir naviguer vent de face
- savoir naviguer vent arrière
- savoir atteindre une bouée au près
- savoir régler sa voile selon l'allure (travers, près, vent arrière)
- savoir choisir un parcours adapté à son niveau, selon les conditions de vent

Connaissances :

- connaître les termes marins et leur sens
- connaître les indices qui permettent d'estimer la force du vent
- savoir nommer les différentes parties d'un dériveur ou d'un catamaran

Attitudes :

- respecter les consignes de sécurité, ne pas se mettre en danger
- savoir coopérer avec son camarade dans les parcours à deux ou en l'observant

Semaine 1 : déroulement		
Découverte, entrée dans l'activité	Apprentissages	Bilan
<i>Les élèves découvrent le matériel, les règles de sécurité, les bases de la voile (les 3 éléments d'un trajet : se propulser, s'équilibrer, se diriger).</i>	<i>Les élèves apprennent à se diriger, équilibrer le bateau, se propulser, s'arrêter, et à réaliser un parcours en conditions favorables (vent de travers).</i>	<i>Les élèves évaluent leurs apprentissages et leurs progrès.</i>
Tâches : <ul style="list-style-type: none"> - Gréer - Dégréer - Avancer sans voile - ... 	Tâches : Situation de référence et situations d'apprentissages	Tâche : Evaluation formative
Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - Recueil de représentations - Règles d'or - Chronologie de l'équipement - Fonction des matériels 	Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - « Journal de bord » - Lexique des termes marins - Lexique et fonctionnement de l'OPTIMIST - Lecture du vent (direction) - Arrêt, gouvernail, changement de direction 	Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - Préparer et débriefer la séance - S'évaluer avec la grille de compétences (« le contrat »)
Semaine 2 : déroulement		
Découverte, entrée dans l'activité	Apprentissages	Bilan
<i>Les élèves réactivent les acquis de la 1^{ère} semaine.</i>	<i>Les élèves apprennent à régler leur bateau aux différentes allures, à naviguer seuls, et à construire un parcours en tenant compte du vent.</i>	<i>Les élèves évaluent leurs apprentissages et leurs progrès.</i>
Tâches : <ul style="list-style-type: none"> - Gréer - Dégréer - Avancer à 2, ... 	Tâches : Situation de référence et situations d'apprentissages	Tâche : Evaluation sommative
Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - dessiner les voiles et les barreaux sur différents parcours 	Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - « Journal de bord » - Allures - Lecture du vent (direction) - Changements de direction (virement de bord, empannage) - lexique d'autres bateaux à voile 	Activités en classe : <ul style="list-style-type: none"> - Préparer et débriefer la séance - S'évaluer avec la grille de compétences (« le contrat »)

(catamaran, dériveur, ...)

Situations de découverte, de référence et d'apprentissages

Des jeux de découverte :

Pour apprendre à embarquer, s'équilibrer dans le bateau, découvrir les principes de la direction et de la propulsion :

- Les pagayeurs : se déplacer à la pagaie ou en pagayant avec ses mains.
- La voile humaine.
- Jacques a dit : se lever dans le bateau, faire un tour sur soi-même...
- Debout dans le bateau, le bateau à moteur fait des vagues : rester en équilibre. Variante possible les yeux fermés.
- ...

Situation de référence : « le contrat »	
Objectif : Réaliser un parcours adapté à son niveau.	
But : Obtenir le plus de points possible en ne touchant qu'une bouée à la fois.	
Dispositif : <ul style="list-style-type: none">- Equipes de 2 ou 3 (1 ou 2 naviguent, 1 observe).- Etablir son contrat avant chaque tentative.- Repasser par la case départ.	Mise en place : <p>du vent</p> <p>O 2 pts ← sens</p> <p>O 3 pts</p> <p>O 1 pts</p> <p>La plage</p>
Critères de réussite pour les élèves : <ul style="list-style-type: none">- Toucher les bouées prévues.	
Apprentissages attendus : <ul style="list-style-type: none">- Pour atteindre la bouée à 3 points il faut tirer des bords.- Pour rapporter un maximum de points à son équipe il faut choisir une difficulté adaptée à son niveau => bien s'auto-évaluer.	

Semaine 1 : apprentissage 1

Objectif : Virer face au vent

But : Atteindre la bouée et revenir de façon autonome.

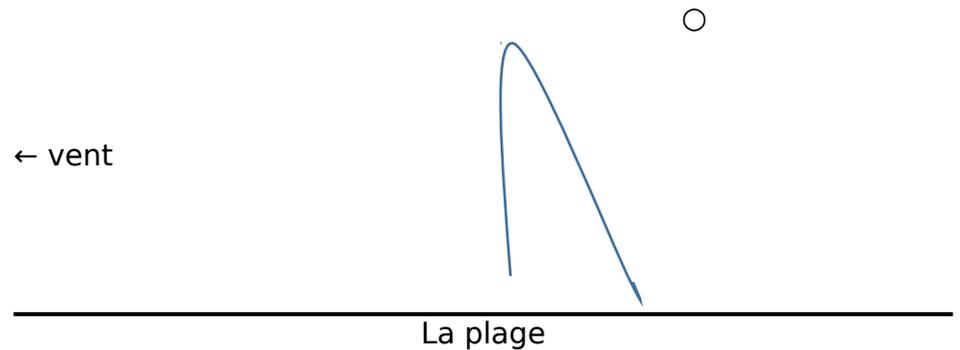
Critères de réussite pour les élèves :

- Tourner face au vent à côté de la bouée.
- Vitesse : voile gonflée.
- Prendre un cap : cacher la cible avec le mât.

Apprentissages attendus :

- Vitesse/direction.
- Prendre un cap : aligner la bouée avec le mât.
- Ralentir pour accoster.

Mise en place :



Semaine 1 : apprentissage 2

Objectif : Virer face au vent

But : Atteindre la bouée, pousser la barre bouée dans le dos et revenir de façon autonome.

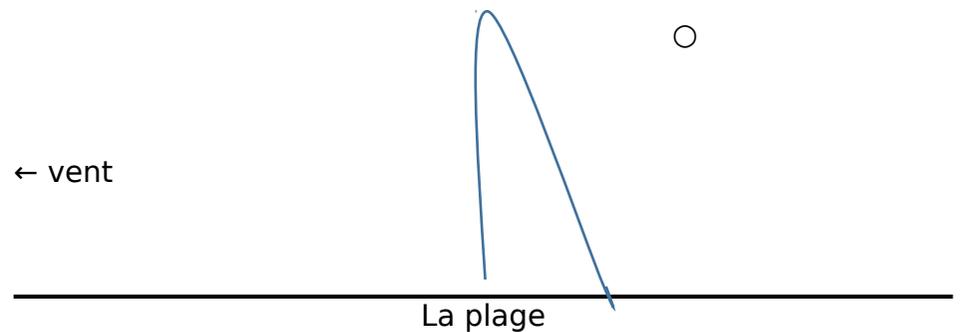
Critères de réussite pour les élèves :

- Tourner face au vent après la bouée.
- Vitesse : voile gonflée.
- Prendre un cap : cacher la cible avec le mât.

Apprentissages attendus :

- Vitesse/direction.
- Effectuer un virement de bord.
- Prendre un cap : aligner la bouée avec le mât.
- Ralentir pour accoster.

Mise en place :



Semaine 1 : apprentissage 3

Objectif : Réinvestir ce qui a été appris.

But : Se déplacer tous ensemble, en sécurité, sur le plan d'eau, réaliser un parcours plus long.

Critères de réussite pour les élèves :

- Suivre le groupe.

Apprentissages attendus :

- Coopérer à 2 pour manœuvrer le bateau,
- Naviguer vent de travers (ou au près), s'arrêter, virer de bord (réinvestissement),
- Prendre des repères variés avec l'aide de l'adulte.

Mise en place :

- En fonction des conditions météo
- 2 élèves par bateau
- 1 bateau en sécurité

Semaine 2 : apprentissage 1

Objectif : Virer autour d'une bouée.

But : Tourner autour des deux bouées en faisant un huit et rentrer au quai.

Critères de réussite pour les élèves :

- ½ tour face au vent autour de la bouée.

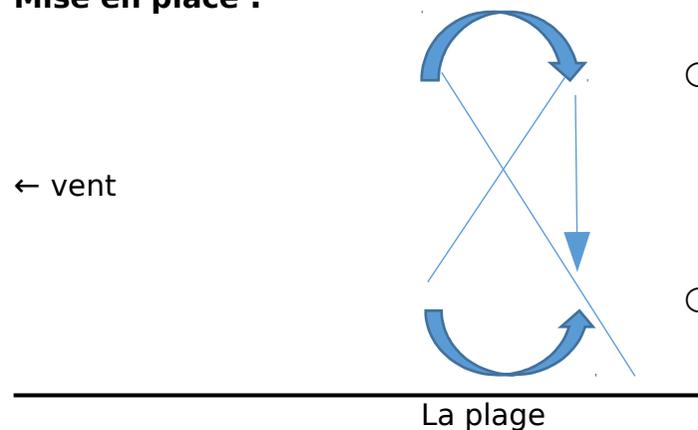
Apprentissages attendus :

- Avoir de la vitesse avant de tourner
- Savoir d'où vient le vent
- Tourner à fond et ne pas lâcher la barre pendant le virement de bord.
- Dépasser complètement la bouée avant de faire ½ tour.
- Coordination écoute + barre + déplacement
- Accoster au quai en ralentissant.

Variantes :

- Distance entre les bouées.
- Augmenter le nombre de tours.

Mise en place :



Semaine 2 : apprentissage 2

Objectif : Découvrir l'allure du près.

But : Réaliser un parcours en triangle.

Critères de réussite pour les élèves :

- Réussir le parcours sans s'arrêter.

Apprentissages attendus :

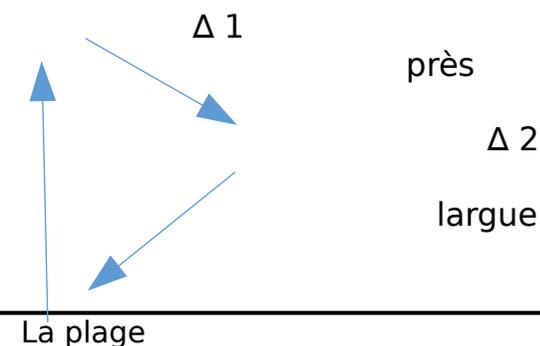
- Régler sa voile dès que l'on passe une bouée pour toujours avancer.
- Voile toujours gonflée avec la bôme au coin arrière du bateau (pour l'allure au près).

Variantes :

- Distance entre les bouées.
- Augmenter le nombre de tours.

Mise en place :

← vent



Semaine 2 : apprentissage 3

Objectif : Aborder l'empannage.

But : Tourner autour des deux bouées en faisant un virement de bord puis un empannage et rentrer au quai.

Critères de réussite pour les élèves :

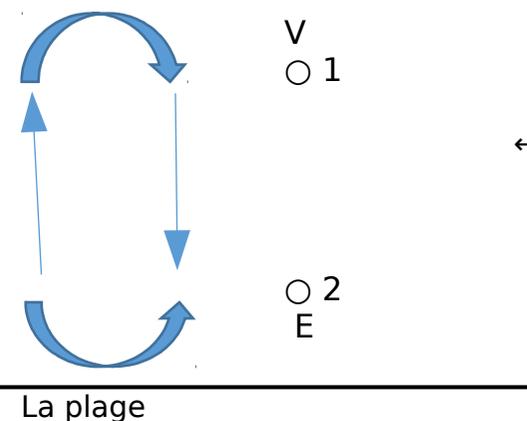
- ½ tour face au vent autour de la bouée 1 puis ½ tour dos au vent autour de la bouée 2.

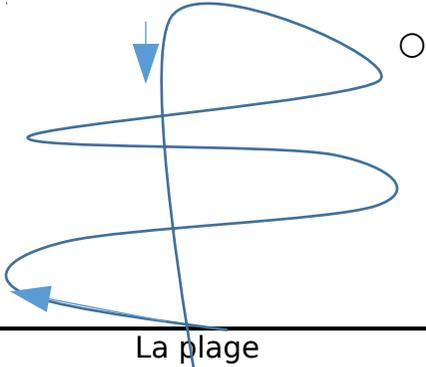
Apprentissages attendus :

- Avoir de la vitesse avant de tourner
- Savoir d'où vient le vent
- Tourner à fond et ne pas lâcher la barre pendant le virement de bord.
- Dépasser complètement la bouée avant de faire ½ tour.
- Tirer la barre et vite se repositionner dans le bateau pendant l'empannage.
- Coordination écoute + barre + déplacement
- Accoster au quai en ralentissant.

Mise en place :

vent ←



Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - Distance entre les bouées. - Augmenter le nombre de tours. 	
Semaine 2 : apprentissage 4	
Objectif : Remonter au vent.	
But : Parvenir à atteindre une bouée placée face au vent.	
Critères de réussite pour les élèves : <ul style="list-style-type: none"> - Atteindre la bouée. 	Mise en place : <div style="text-align: right; margin-right: 20px;"> vent ↓ ○ </div> 
Apprentissages attendus : <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension du louvoyage - Réglage de la voile adaptée à l'angle bateau/vent pour que le bateau avance. 	
Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - Suivre le bateau. - Atteindre la bouée face au vent sans autres repères. - Garder la voile au coin arrière du bateau, et sans toucher l'écoute, chercher la limite du faseyement à l'aide de la barre. 	

Exemple de grilles d'observation : Observation semaine 1 :

Prénom, nom :		
<i>Ce qu'il faut savoir faire</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je sais m'équiper (gilet, tenue)		
- Je sais gréer le bateau		
- Je sais dégréer le bateau		
- Je sais embarquer, débarquer en toute sécurité		
- Je sais me placer dans le bateau		
- Je sais gonfler ma voile (réglage de l'écoute)		
- Je sais atteindre une bouée par vent de travers		
- Je sais virer de bord (face au vent)		
- Je sais accoster		
- Je sais choisir un parcours adapté à mon niveau		
<i>Ce qu'il faut savoir</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je connais quelques termes marins et leur sens		
- Je connais les indices qui permettent d'estimer la direction du vent		
- Je sais nommer les différentes parties de l'OPTIMIST		
<i>Comment il faut se comporter</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je respecte les consignes de sécurité, je ne me mets pas en danger		
- Je sais coopérer avec mon camarade dans les parcours à 2 ou en l'observant		

Observation semaine 2 :

Prénom, nom :		
<i>Ce qu'il faut savoir faire</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je sais empanner (tourner dos au vent)		
- Je sais naviguer vent arrière		
- Je sais atteindre une bouée au près		
- Je sais régler ma voile selon l'allure (travers, près, vent arrière)		
- Je sais choisir un parcours adapté à mon niveau, selon les conditions du vent		

<i>Ce qu'il faut savoir</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je connais quelques termes marins et leur sens		
- Je connais les indices qui permettent d'estimer la force du vent		
- Je sais nommer les différentes parties d'un catamaran, d'un dériveur		
<i>Comment il faut se comporter</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Evaluation de la maîtresse</i>
- Je respecte les consignes de sécurité, je ne me mets pas en danger		
- Je sais coopérer avec mon camarade dans les parcours à 2 ou en l'observant		

Consigne : Après chaque séance, complète ton journal de bord :

<u>Date :</u>	<u>Conditions météo :</u> Vent : <input type="checkbox"/> faible <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> fort
<p>Nom de l'exercice :</p> <p>Que fallait-il faire ?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Dessine ici ce qu'il fallait faire :</p>	

Interdisciplinarité :

Français	Compétences travaillées	Activités proposées
<p>Langage oral Comprendre et s'exprimer à l'oral</p>	<p>- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.</p>	<p>- lexique autour de la discipline : • Utilisation du vocabulaire technique pour décrire un OPTIMIST. • Vocabulaire lié à la mer. - Faire le point quotidien de chaque séance en insistant sur les consignes, le ressenti, les éléments nouveaux apportés à la pratique de la voile.</p>
	<p>- Parler en prenant en compte son auditoire.</p>	<p>- Exposer sur le dériveur, la planche à voile, le catamaran ou l'habitable. - Etude et mémorisation de poèmes sur le thème de la voile, de la mer et de la météo.</p>
	<p>- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit.</p>	<p>- Créer une grille de critères de réussite lors des présentations des exposés.</p>
<p>Lecture et compréhension de l'écrit Lire</p>	<p>- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter. (Culture littéraire : se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres)</p>	<p>- Etude de <i>Classe de mer</i> d'Alain Wagner. - Etude de textes sur la mer.</p>
<p>Ecriture Ecrire</p>	<p>- Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.</p>	<p>- Prise de notes lors du vécu. - Rédiger le compte rendu ou le résumé d'une journée. - Exprimer son sentiment, son ressenti face à l'activité.</p>
	<p>- Ecrire de manière fluide et efficace (entraînement à l'utilisation du clavier et de l'outil informatique).</p>	<p>- Réaliser des outils de référence à afficher dans la classe (les règles de sécurité, les différentes parties de l'OPTIMIST expliquées et illustrées).</p>
<p>Etude de la langue : lexique Comprendre le fonctionnement de la langue</p>	<p>- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.</p>	<p>- Se repérer dans un dictionnaire papier ou numérique et comprendre les articles afin de désigner par des termes exacts et précis les éléments découverts lors du stage de voile.</p>

		- Exprimer ses sentiments, ses émotions.
--	--	--

<i>Mathématiques</i>	Compétences travaillées	Activités proposées
<i>Géométrie</i> Modéliser, raisonner	- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques.	- Reproduire le schéma d'un OPTIMIST en le décomposant en figures géométriques simples et en utilisant un programme de construction.
	- Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.	- Repérage sur un quadrillage, sur un plan.
	- Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques.	- Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité : position du bateau par rapport au vent.
<i>Grandeurs et mesures</i> Chercher, modéliser, raisonner	- Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers : longueur, angle. - Utiliser le lexique, les unités, les instruments spécifiques de ces grandeurs.	- Calculer des distances parcourues. - Notion d'angle : position du bateau par rapport au vent, position de la voile dans le bateau.
	- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers.	- Conversions de distances. - Les mesures de temps, de durées : durée du trajet, de l'activité. - Proportionnalité : comparer distance parcourue et temps écoulé.

<i>Géographie</i>	Compétences travaillées	Activités proposées
<i>Thème 1 : Se déplacer</i>	- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.	- Etudier le bateau comme mode de transport. - Apprendre à se repérer grâce à la latitude et la longitude sur un planisphère.

<i>Sciences</i> Les êtres vivants dans leur environnement : Identifier des	- Etude de la biodiversité du milieu : description, interaction des êtres vivants, conditions de vie.
--	---

enjeux liés à l'environnement	- Identification de l'impact humain dans cet environnement.
-------------------------------	---

<u>Enseignement moral et civique</u>	Connaissances, capacités et attitude visées	Activités proposées
<i>La sensibilité : soi et les autres</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Partager et réguler des émotions, des sentiments dans des situations. - Mobiliser le vocabulaire adapter à leur expression. - Coopérer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer son ressenti avant et après l'activité sportive. - Participation à la mise en œuvre de l'activité (installation, rangement du matériel, respect et partage des vestiaires, ...).
<i>Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Règles et consignes de sécurité.
<i>Le jugement : penser par soi-même et avec les autres</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discussions autour de la voile.
<i>L'engagement : agir individuellement et collectivement</i>	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la réalisation d'un projet collectif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de porter secours à un tiers en cas d'accident. - Participation à la mise en œuvre de l'activité (installation, rangement du matériel, respect et partage des vestiaires, ...).

<u>Enseignements artistiques</u>	Compétences travaillées	Activités proposées
<i>Histoire des arts</i> Identifier, analyser	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art. - Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lecture de différentes œuvres sur le thème de la mer. - Etude de <i>l'orage</i> de Paul Signac et <i>le radeau de la méduse</i> de Géricault.
<i>Arts plastiques</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre un projet artistique. - Expérimenter, produire, créer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'une œuvre plastique sur le thème de la mer.