

PROJET PEDAGOGIQUE

CHAR A VOILE

Education Nationale Cycle 2/3

Année 2020/2021

Centre Adrien Roche / Latitude Char

PROJET PEDAGOGIQUE avec intervenant(s) extérieur(s)

Circonscription : Royan

Domaine d'intervention / EPS : Apprendre la discipline « char à voile »

Intervenant(s) : 1 moniteur BEES char à voile agréé + enseignant
L'enseignant de la classe se trouve en partenariat avec le moniteur.

BEES char à voile : Petit Samantha, Petit Jonathan, Hillairet Alexis

CLASSES CONCERNEES :

Classe de cycle 2/3 (CE2, CM1, CM2), classe de mer, classe découverte du milieu, CLISS

DUREE DES CYCLES :

De 1 à 5 séances de 1h30 d'activité

MATERIEL UTILISE :

Char à voile école type Mini5, Ludic, Scoot, MC2....
Casque de sécurité (norme CE)

MATERIEL A PREVOIR :

Un change complet, un coupe-vent, une paire de bottes ou de vieille basket, une paire de gants (type « jardinage »), une paire de lunettes.

ANNULATION DE SEANCES :

Si des conditions météorologiques particulières mettaient la sécurité des élèves en danger (en particulier orage, vent trop fort...), la séance de roulage devrait être annulée, recalée dans la mesure du possible ou remplacée par une séance en salle.

PRESENTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE DU CENTRE

1) Description du projet

Le but du projet est de faire découvrir et progresser des élèves de cycle3 au cours d'un module de 1 à 5 séances de char à voile. Ces séances d'une durée de 1h30 chacune s'inscrivent dans le cadre du programme scolaire en éducation physique et sportive : adapter ses déplacements à différents types d'environnements (activité de plein air, dans un milieu particulier).

2) 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'activité char à voile et les connaissances techniques.
- Veille à la sécurité et au respect des règles par les élèves.
- Se consacre au bon déroulement du cycle, évalue les progrès, aide les élèves les plus en difficulté, suit le projet et apporte des réponses aux problèmes rencontrés si cela est nécessaire.

3) Analyse du public

Les pratiquants sont des élèves de cycle 3 venant de départements divers.

Ces élèves viennent découvrir l'activité char à voile dans le cadre scolaire.

Durant leur cycle 3, les élèves doivent mettre en œuvre :

- Compétences motrices
- Compétences dans la maîtrise du langage (vocabulaire nouveau)
- Compétences cognitives
- Et de savoir-vivre (entraide, civisme, respect de l'environnement dans lequel ils évoluent)

4) Analyse du site et du matériel

Cette activité s'effectue sur la plage, environnement variable en fonction des conditions météo et des marées. Le char à voile se pratique à marée basse, avec du matériel adapté aux différents gabarits, réglage au niveau de la direction, et la voilure en fonction de la force du vent.

5) Objectifs visés

L'objectif général durant ce cycle de char à voile est l'apprentissage d'une activité liée à un matériel particulier, la machine (le char) dans un environnement « ouvert », et d'apprendre à se déplacer.

La connaissance du milieu est aussi un objectif éducatif important, car pour pratiquer cette activité, il est essentiel de comprendre l'environnement qui y est lié. On abordera donc le thème du vent en apprenant à repérer sa direction et sa force ; puis celui de la typologie de la plage en observant les changements de celle-ci.

Différents types d'objectifs techniques seront poursuivis :

- Gréer/dégréer (préparer, monter et démonter le matériel)
- Démarrer/s'arrêter

- Rouler en ligne droite
- Accélérer/ralentir (contrôler sa vitesse)
- Tourner dans les deux sens sans s'arrêter (premières manœuvres)
- Eviter des obstacles

Objectifs liés à la sécurité :

- Respect des règles de roulage (respect des consignes)
- S'équiper et équiper son char
- Assurer sa sécurité et celle des autres (placement/parcours)

Objectifs environnementaux :

- Observation de la plage, sentir la force du vent et sa direction

Les moyens mis en œuvre pour atteindre ces objectifs sont multiples :

- mise en place de situations reprises ou renouvelées qui permettront peu à peu aux élèves de consolider les acquis durant toute la séance.
- temps d'échange comme moyen de partager des ressentis, de mettre en avant les problèmes rencontrés, de faire des hypothèses pour les résoudre.
- évaluations dans le but de se situer, de valider ou non les compétences acquises

Lors d'un cycle char à voile, et selon le nombre de séances, l'encadrant breveté d'état met en place le programme suivant validé par la Fédération Française de char à voile.

Dispositif Fédéral

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

THÈME 1

Compétence : pouvoir s'arrêter

Pilotage : Palonnier → Direction

Tâche : Dans un secteur simple (travers-travers), aller droit à l'objectif et s'arrêter face au vent.

Objectif spécifique : s'arrêter face au vent

C'est bien sûr l'exercice de base à acquérir tant il est impossible de construire des séances si l'arrêt n'est pas totalement maîtrisé. Mais au contraire du thème 5 où l'on apprend à se servir du palonnier pour accélérer et ralentir (liaison complexe), le thème 1 a pour objectif d'apprendre à utiliser le palonnier pour se diriger vers un point que l'on aura situé vers le vent. L'élève aura pour consigne de se diriger vers le vent où vers un point que l'on aura défini comme tel (Liaison simple). Lors de la 1ère séance, la propulsion n'est pas notre objectif. Mais il faut quand même expliquer le fonctionnement de la voile pour avancer, ralentir et s'équilibrer si nécessaire.

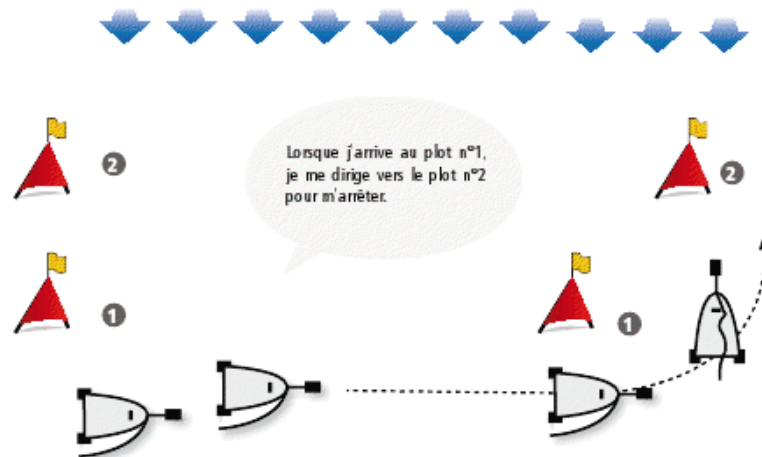
Le travail de l'arrêt peut vite démotiver les élèves si le vent est inférieur à force 3 (~ 4 m/s). Le fait de s'arrêter et de relancer le char est assez fastidieux. En cas d'insuffisance de vent, il faut très vite passer au thème 2 et revenir de temps en temps sur l'arrêt. Lors de ce 1er cours, il faut insister sur les conduites à tenir lors des arrêts de séance, sur les règles de priorité. Les bonnes conduites du départ tiendront toutes les séances restantes.

Consignes

Vous tournez au plot n°1 pour vous diriger vers le plot n°2 et donc face au vent.
Lorsque tous les chars sont arrivés, on repart dans l'autre sens.
Ensuite, j'enlèverai les plots 2 et vous vous arrêterez face au vent après le plot 1.

la mer

Direction du vent



la plage

Repères observables

Les chars se mettent face au vent. Les voiles battent au-dessus du char.

Suggestions pour l'enseignant

Mettre un adulte à chaque bouée pour relancer les chars. Si le vent est inférieur à 3, je passe très vite au thème suivant.

Variantes

On peut faire des longs bords si les conditions s'y prêtent et s'arrêter pour se regrouper.

Compétence : contrôler sa route
 Pilotage : Palonnier → Direction
 Tâche : Dans un secteur simple (travers-travers), se diriger vers un point précis, slalomer et revenir.



» **Objectif spécifique : se diriger vers un point précis**

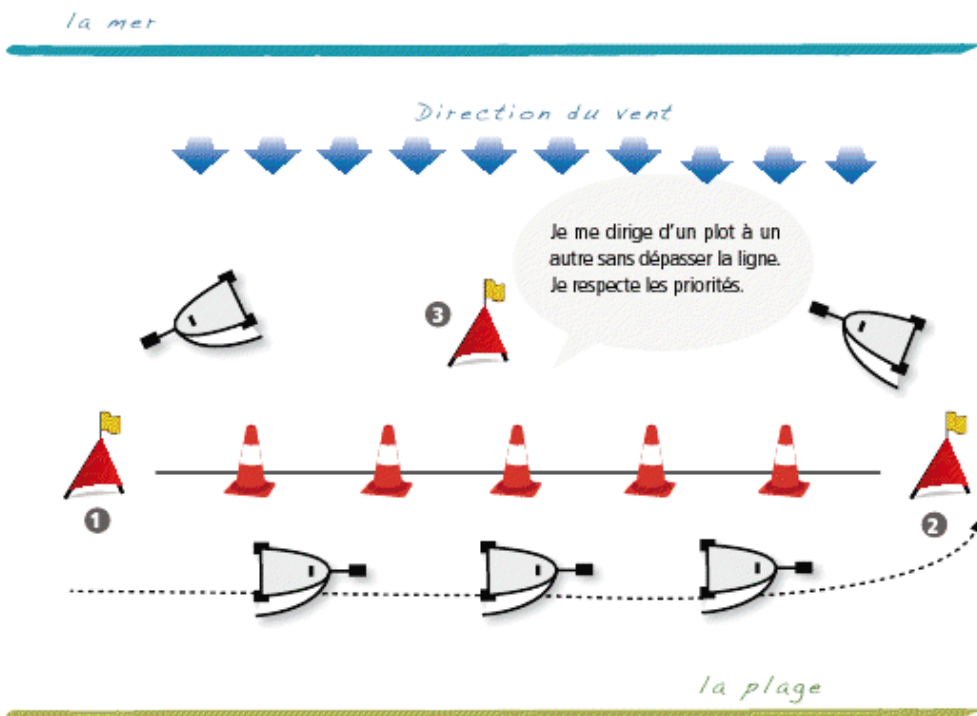
Le rôle de l'enseignant est surtout de canaliser les élèves et il ne faut surtout pas hésiter à rappeler les consignes de sécurité surtout en fin de séance. C'est souvent la 1ère fois pour les élèves de s'adonner à la griserie de la vitesse avec un engin dont ils ont la responsabilité. La mise en place de ces exercices pour ce thème sont vraiment fonction des conditions de vent et de plage. En cas de vent fort et si la plage ou l'orientation du vent ne permet pas de faire de longs bords, je n'hésite pas à faire un parcours ou les changements de bord sont face au vent (quitte à revenir à pied en marche arrière).

Apprendre à se diriger avec le palonnier n'est pas très difficile à acquérir. Si l'élève est en confiance et n'est pas stressé par la vitesse, il comprend vite après une rapide exploration des possibilités de son char à voile.

L'intérêt dans cet exercice n'est pas la maîtrise de la propulsion. L'important est d'avancer, c'est tout.

» **Consignes**

Vous vous dirigez d'un plot à un autre sans dépasser la ligne.
 Vous suivez le parcours indiqué.
 Vous respectez les consignes de sécurité.



» **Repères observables**

Les chars se dirigent d'un plot à un autre.
 Les trajectoires sont de plus en plus rectilignes.

» **Suggestions pour l'enseignant**

Mettre un adulte à la bouée du virement pour relancer les chars arrêtés. Je place un 3ème plot pour éviter les face à face.

» **Variantes**

Mettre des plots pour slalomer. Slalomer entre des portes balisées par des plots.
 Faire de longs bords en suivant le moniteur.

THÈME 3

Compétence : choisir sa vitesse
 Pilotage : Écoute → Propulsion
 Tâche : Ralentir – Accélérer (border-choquer)



» **Objectif spécifique : ralentir, accélérer avec l'écoute**

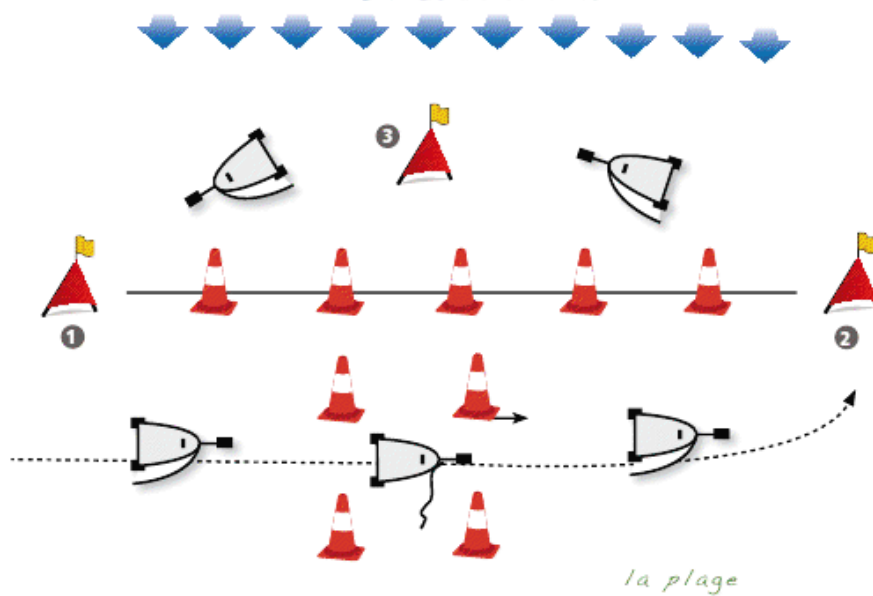
Le thème 3 est le commencement de la maîtrise de la propulsion. Jusqu'ici, l'élève tenait l'écoute et gonflait sa voile de façon à avancer. Maintenant, nous allons lui donner les moyens d'affiner les réglages de voile. L'objectif est de passer des repères visuels (faseyement de la voile, pennons) en repères internes (tension de l'écoute). L'utilisation des pennons dans une séance d'initiation peut paraître surprenante, mais elle est efficace lorsque la voile est entièrement lattée et donc difficile à lire. En effet, une voile pas assez gonflée est déjà difficile à observer mais seuls les pennons nous diront si la voile est trop gonflée et donc décrochée. L'évaluation sera plus aisée. Pour l'acquisition de ce repère, rouler sur un long bord sans se dépasser est un jeu que les élèves apprécient particulièrement.

» **Consignes**

Vous suivez le parcours indiqué. Lorsque vous arrivez dans la zone de ralentissement, vous agissez sur l'écoute pour dégonfler la voile. Vous la regonflez après la zone. En même temps, vous regardez les pennons pour comprendre le fonctionnement.

la mer

Direction du vent



la plage

» **Repères observables**

La voile se dégonfle au passage de la porte.
 Elle est correctement gonflée en dehors de la zone.
 Les pennons sont linéaires en sortie de zone.

» **Suggestions pour l'enseignant**

Je me place au niveau de la porte pour évaluer et motiver les élèves. Je mets plusieurs zones si le vent est fort.

» **Variantes**

Faire des longs bords en se suivant sans se dépasser.
 Mettre plusieurs zones de ralentissement.
 Faire plusieurs départs, chars arrêtés.

THÈME 4

Compétence : choisir son équilibre
 Pilotage : Ecoute → Equilibre
 Tâche : rouler, lever la roue en bordant,
 se remettre à plat en choquant.



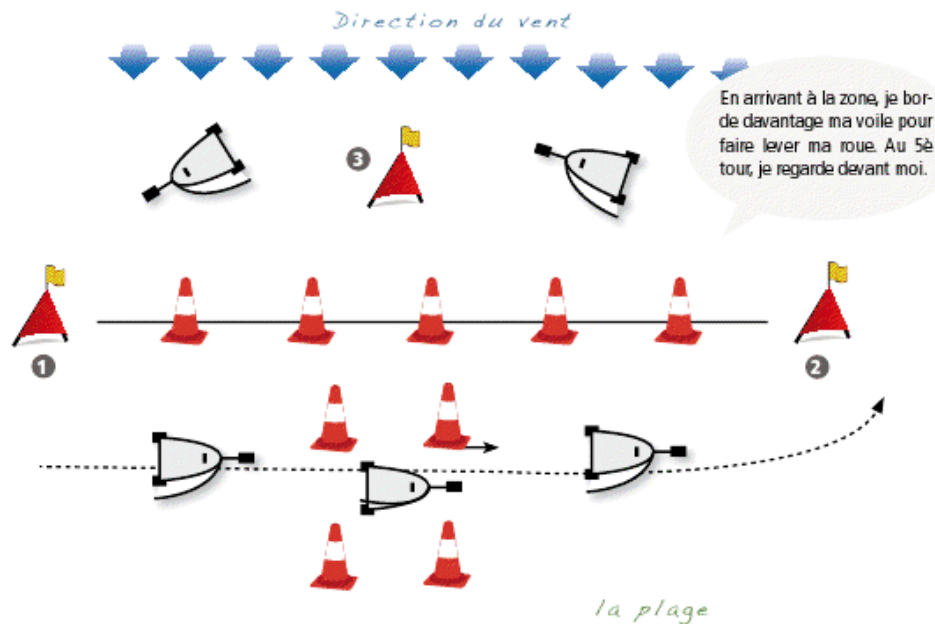
» Objectif spécifique : s'équilibrer, se déséquilibrer avec l'écoute

La maîtrise de l'équilibre passe par le déséquilibre. Cela peut paraître paradoxal mais se déséquilibrer dans des conditions connues permet de se rassurer en cherchant les limites de l'équilibre. Les élèves en général adorent ce jeu. Evidemment, si le vent n'est pas suffisamment fort, insister ne sert à rien. Il faut directement passer au thème 5 quitte à y revenir par la suite. Les élèves déséquilibreront ou équilibreront leur char uniquement en agissant sur l'écoute. Ils borderont leur voile plus que nécessaire pour le déséquilibrer et choqueront pour rétablir l'équilibre. On remarquera qu'au début de cet exercice, les élèves auront tendance à regarder la roue qui se lève. Ils ne connaissent pas encore les limites de l'équilibre du char et ne se rendent pas compte à quel point la roue est haute. La répétition de cet exercice leur permettront d'intégrer les repères associés au levée de roue. A noter que cet exercice peut se réaliser au tout début de l'apprentissage si par exemple le vent est très fort. Pour cela, je place les chars dans le sable mou ou j'enterre la roue avant. L'exercice s'exécute à l'arrêt. IMPORTANT : Mettre le pied à terre est dangereux. Si ce n'est déjà fait, c'est le moment de l'indiquer.

» Consignes

Lorsque vous atteignez la zone, vous bordez encore votre voile pour que la roue se lève. Au 5ème passage vous ne regardez plus votre roue. En aucun cas, vous ne posez le pied à terre.

la mer



» Repères observables

La roue décolle dans la zone.
 Les élèves ne regardent plus leur roue décollée. Les élèves ne sont plus crispés.
 Les mouvements des chars sont moins saccadés, les retombées sont plus souples.

» Suggestions pour l'enseignant

Je me place au niveau de la porte pour évaluer et leur indiquer si leur roue est levée.

» Variantes

Mettre plusieurs zones de levée de roue. En cas de vent très fort, on peut enterrer la roue avant et faire cet exercice à l'arrêt.
 Faire des jeux de défi : le plus loin, le plus longtemps, le plus haut...

THÈME 5

Compétence : choisir sa route pour contrôler sa vitesse
 Pilotage : Palonnier → Propulsion
 Tâche : Ralentir, accélérer avec le palonnier.

Objectif spécifique : ralentir, accélérer avec le palonnier

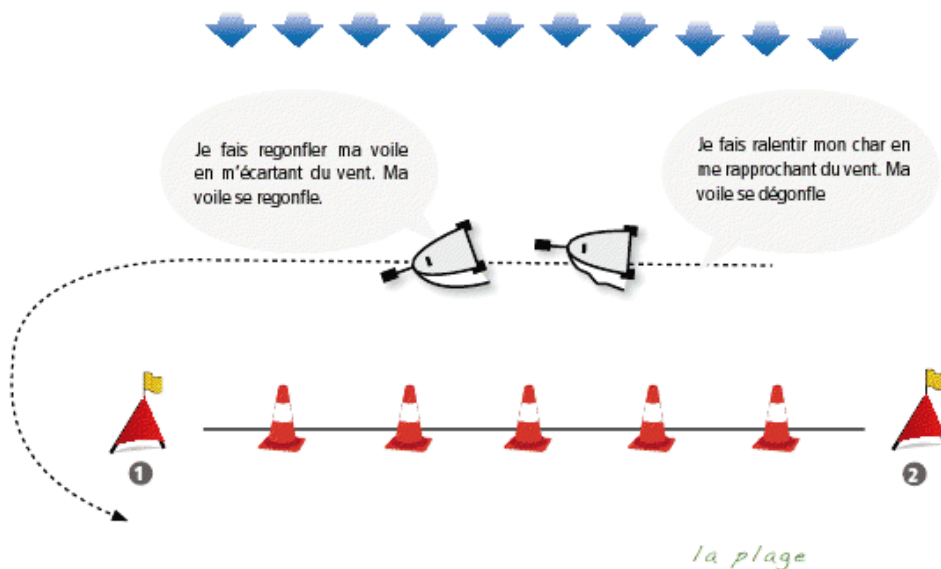
Ralentir et accélérer avec le palonnier constitue une étape majeure dans le roulage sans repères visuels. C'est le commencement du roulage indirect. En effet, mis à part les limites du terrain de jeu, le seul repère que les élèves ont à leur portée, c'est le repère voile/vent (fasseyement de la voile et pennons). Il s'agit pour eux d'explorer les limites de roulage par rapport au vent et surtout de comprendre comment éviter la position face au vent. C'est la condition sine qua none pour la suite de l'apprentissage. Au début, les actions seront brutales et les arrêts des chars fréquents. Il conviendra pour la réussite de l'exercice de rechercher le terrain le plus dur possible. J'essaie de placer le parcours pour que la relance se fasse dans le sens de la descente de la plage. Cela permet de diminuer le nombre d'échecs et de relancer plus vite.

Consignes

En agissant sur le palonnier, vous faites dégonfler la voile. Avant que le char s'arrête, vous la faites regonfler en vous écartant du vent (en agissant sur le palonnier).

la mer

Direction du vent



Repères observables

Les chars changent de direction, ralentissent mais ne s'arrêtent jamais. Les voiles se dégonflent et se regonflent. Ils ont associé le repère voile fasseyante = abattre.

Suggestions pour l'enseignant

Je m'arrange pour que la relance se fasse dans le sens de la descente de la plage.

Variantes

Changer l'orientation du parcours par rapport à l'axe du vent pour le rendre + ou - facile. Faire venir le char jusqu'à la position face au vent et repartir sur la même amure.

VOCABULAIRE

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Lexique

ABATTRE	un char abat quand il change de direction en s'écartant de l'axe du vent.
ABATTÉE	action d'abattre, s'écarter de l'axe du vent.
ALLURE	ce sont les différentes positions du char par rapport au vent
ANGLE DE REMONTÉE	au près, angle formé entre la trajectoire du char et le lit du vent
ANGLE DE DESCENTE	au large, angle formé entre la trajectoire du char et le lit du vent
AULOFFÉE	se rapprocher du vent, lofer
AU VENT	côté du char ou point situé vers le vent
BEAUFORT	unité de mesure du vent (force 0 à force 12 Beaufort)
BORD	route suivie par un char
BOUT AU VENT	se situer dans l'axe du vent ou vent debout.
BOUT	cordage
BORDER	border la voile ou l'écoute, c'est tirer l'écoute pour ramener la voile dans l'axe du char.
CAP	suivre une direction grâce à un repère sur la côte (amer) ou sur la plage
CHOQUER	choquer la voile ou l'écoute, c'est relâcher l'écoute pour écarter la voile de l'axe du char.
DESCENDRE	aller vers le lit du vent en abattant.
ÉCOULEMENT LAMINAIRE	écoulement de l'air bien orienté. Les pennons sont rectilignes et horizontaux.
ÉCOULEMENT TURBULENT	écoulement de l'air mal orienté dû à une mauvaise incidence de la voile
EMPANNER	changer d'amure en passant par le vent arrière.
FASEYER	se dit d'une voile qui bat parce qu'elle reçoit mal le vent.
FRAÏCHIR	se dit du vent qui augmente d'intensité.
GAGNER AU VENT	se rapprocher d'un point situé vers le vent, avancer contre le vent.
GUINDANT	lisière de bord d'attaque d'une voile (se situe le long du mât)
LARGUE	allure du char correspondant entre le travers et le vent arrière
LOFER	se rapprocher du lit du vent (partir au lof, faire une auloffée)
LOUVOYER	remonter au vent en roulant alternativement à droite et à gauche. Faire des zig et des zag.
MONTER	aller vers le lit du vent en lofant.
PALONNIER	commande de direction du char
PENONS	brin de laine qu'on place des 2 côtés de la voile pour contrôler le bon écoulement de l'air sur la voile.
PRÈS	allure permettant de gagner dans le vent, plus ou moins près du lit du vent.
REMONTER AU VENT	louvoyer, se rapprocher d'un point situé au vent.
RIS	prendre un ris ou diminuer la surface de voilure pour l'adapter à la force du vent.
SOUS LE VENT	côté du char ou point situé dans le sens où va le vent.
SURVENTE	instant où le vent est plus fort que le vent moyen (risée ou rafale)
TIRER DES BORDS	naviguer alternativement tribord ou bâbord amure. Louvoyer



EVALUATION FINALE

Objectifs évalués :

- Sait gréer son char à voile
- Démarre seul
- Avance voile gonflée
- Roule droit sans faire de zig zag
- Ralentit en utilisant l'écoute
- Ralentit en utilisant le palonnier
- S'arrête à un endroit précis
- Contourne les plots sans les faire tomber
- Réalise le circuit entièrement sans s'arrêter
- Tourne dos au vent sans s'arrêter, voile gonflée, sans dérapage
- Tourne face au vent sans s'arrêter, voile gonflée, sans dérapage
- Savoir d'où vient le vent
- Respecter les règles de roulage
- Sait éviter les autres en respectant les distances de sécurité
- Ecouter les consignes