



Année scolaire 2005-2006

Vie scolaire

Stage de voile des CE2-CM1 & CM2

Les élèves de la classe du Chef-Lieu de Saint André sont allés début septembre 2005 en stage de voile sur le lac Léman. Ils vous dévoilent et racontent leur expérience.

Règles du jeu :

«La grande traversée du lac Léman»

Ce jeu se déroule comme un jeu de l'oie. Une case vaut un mile marin. Pour avancer sur les cases on devait répondre à des questions : Par exemple : «Quelle est la hauteur du jet d'eau de Genève ?». On avait aussi des énigmes : la première était en classe. On avance aussi si on gagne des bonus (en ramassant des déchets sur le lac) et des courses. On ne peut pas gagner plus de 3 miles marins à chaque fois. On a appris à faire des noeuds marins. On peut aussi en perdre si on a des pénalités (si on ne respecte pas les règles de sécurité).



Jeux de courses :

La chasse aux trésors.

Touche tête (sur le lac) : Le moniteur devait nous faire toucher la tête avec la voile.

Equilibre (sur le lac) : Nous devions rester en équilibre sur le bateau.

Pirogue indienne (sur le lac) : Nous devions arriver les premiers à la bouée bleue à la rame.

Le premier au port (sur le lac) : Nous devions arriver les premiers au ponton et remonter le bateau.

Vent arrière (sur le lac) : La voile devait être devant le bateau.

La pêche (sur le lac) : Nous devions ramasser les jouets sur le lac.

Le bateau pilote (sur le lac) : Il y avait un bateau qui était pilote et il fallait le toucher pour être pilote.

Les bombes (sur le lac) : Nous devions mettre la voile correctement sinon il nous lançait une balle dans le bateau.

Le bateau : l'optimist

Avant de naviguer sur l'eau avec le beau petit bateau, il faut l'installer. Cela s'appelle le «gréement». Il faut les retourner, trois d'un côté trois de l'autre. Ensuite il faut mettre le gouvernail, l'écoute, le hâle bas (qui doit être bien tendu) et enfin la voile qui est avec le mât. Maintenant, quand tout est fait il faut le mettre à l'eau. Et quand il est à l'eau il faut une personne bien assise dedans et l'autre mi-dedans mi-sur le ponton. Puis quand on est sorti du port il faut mettre la dérive.