



CADETS DE LA MARINE ROYALE CANADIENNE
GUIDE PÉDAGOGIQUE



SECTION 1

COMPÉTITION DE MATELOTAGE INTERDIVISIONS (CMI)

Durée totale :

2 jours

PRÉPARATION

INSTRUCTIONS PRÉALABLES À LA LEÇON

Une liste complète des ressources nécessaires à l'enseignement de cet OCOM se trouve dans la publication A-CR-CCP-601/PG-002, *Norme de qualification et plan de la phase 1*, chapitre 4. Les utilisations particulières de ces ressources sont indiquées tout au long du guide pédagogique, notamment au point d'enseignement pour lequel elles sont requises.

Avant de diriger cette activité de fin de semaine, le BPR de fin de semaine aussi bien que les BPR réguliers doivent :

- réviser le contenu des leçons de fin de semaine pour se familiariser avec la matière avant de donner les leçons;
- choisir l'activité à faire dans le cadre de l'activité 8;
- réviser le document suivant et s'assurer que toutes les ressources indiquées sont préparées et disponibles pour cette activité.

DEVOIR PRÉALABLE À LA LEÇON

Aucun.

APPROCHE

La compétition interdivisions se déroulera durant une fin de semaine à l'extérieur de l'unité. L'activité pratique évaluera la compréhension des cadets et leur permettra de mettre en application les connaissances acquises dans le cadre de la composante de l'apprentissage direct. Les cadets doivent réaliser l'exercice sous la direction et la supervision de l'instructeur.

INTRODUCTION

RÉVISION

Aucune.

OBJECTIFS

- Donner l'occasion de renforcer les connaissances en matelotage et les compétences acquises au cours de l'instruction au corps des cadets.
- Susciter l'intérêt des cadets.

- Donner l'occasion de développer les compétences en promotion du travail d'équipe.
- Renforcer le système divisionnaire.
- Donner aux cadets des phases trois, quatre et cinq des occasions pratiques d'exercer du leadership.

IMPORTANCE

L'événement permet d'évaluer les connaissances du cadet, de donner l'occasion de développer les compétences en promotion du travail d'équipe, et de renforcer le système divisionnaire en permettant l'interaction et la collaboration entre les membres des divisions et des corps de cadets pour atteindre un but commun.

ACTIVITÉ 1 – LOVER ET LANCER UN CORDAGE

Durée : 30 min

OBJECTIF

Lover et lancer un lance-amarre lesté en visant une cible.

RESSOURCES

- Un lance-amarre.
- Deux cibles.
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

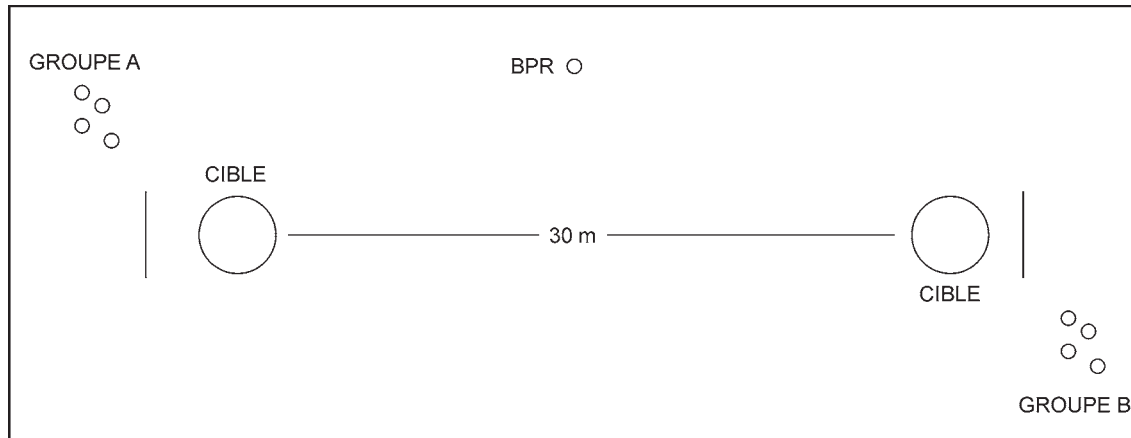
La distance entre les deux cibles doit être approximativement de 30 m. L'instructeur doit répartir les cadets en deux groupes. Donner une station cible et une cible désignée à chaque groupe. Les titres Groupe A et Groupe B assurent la clarté tout au long de ces instructions.

En procédant un à la fois, chaque membre du Groupe A aura l'occasion de lancer le cordage à la cible. Si le membre ne réussit pas, il doit récupérer le cordage et le membre suivant du groupe essaie d'atteindre la cible. Dès que le Groupe A atteint la cible, le Groupe B doit récupérer le cordage et essayer d'atteindre la cible qui lui est assignée. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou jusqu'à ce que le BPR annonce la fin de l'activité.



Si on le désire, on peut incorporer un bollard de fabrication artisanale à cette activité, de sorte que dès que la cible est touchée, les cadets doivent assujettir le lance-amarre au bollard avant que le point soit attribué. Ainsi, les cadets feront l'expérience d'une petite partie de l'amarrage d'un navire à un quai ou à une jetée.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



POINTAGE

Pour chaque cible atteinte, un point sera attribué à l'équipe. Les points seront accumulés jusqu'à l'expiration du temps ou jusqu'à l'obtention du maximum de points prévu.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer qu'aucune des deux équipes n'est proche des cibles lorsque le lance-amarre est lancé.

ACTIVITÉ 2 - APPEL DU SIFFLET DU MANŒUVRIER

Durée : 30 min

OBJECTIF

Pour identifier et lancer différents appels.

RESSOURCES

- Des fiches d'appels du sifflet de manœuvrier.
- Un sac ou un chapeau.
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.
- Un crayon.



Voir l'annexe C.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Les cadets des phases un et deux participeront à l'identification et à l'explication de l'utilisation des différents appels. Les cadets des phases trois et quatre devront lancer les appels.

Les équipes seront réparties en deux groupes. Un groupe sera formé des cadets des phases un et deux, et l'autre groupe sera formé des cadets des phases trois et quatre. Chaque cadet des phases un et deux se mettra ensuite en équipe avec un cadet des phases trois et quatre.

Les cadets des phases trois et quatre devront piger le nom d'un appel du sac. Les appels comprennent :

- l'appel général;
- l'appel à l'attention;
- l'appel « continuez ».



Le cadet ne doit pas révéler l'appel à son partenaire.

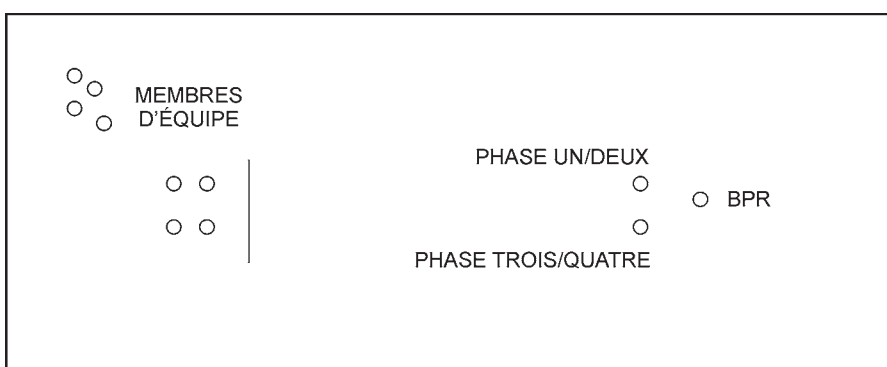
Dès que le cadet a tiré le nom d'un appel du sac, il doit essayer de lancer l'appel en question. Le cadet sénior a droit à trois essais pour lancer l'appel correctement. C'est seulement si l'appel est correctement lancé que le partenaire essaiera d'identifier l'appel, son utilisation, et les occasions où il est généralement utilisé au corps de cadets. Si l'appel est lancé incorrectement, les deux cadets retournent à leur équipe et aucun point ne sera attribué. La prochaine équipe de deux cadets devra répéter ce processus.



Les autres membres du groupe doivent être séparés de leurs partenaires participants pour s'assurer qu'ils n'entendent pas les réponses aux questions.

On peut faire une rotation des membres du groupe et faire plusieurs essais.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



POINTAGE

Pour chaque appel lancé correctement, cinq points seront attribués à l'équipe. Si le cadet subalterne peut identifier l'appel, son but, et les occasions où il est généralement utilisé au corps de cadets, un point sera attribué à l'équipe pour chaque bonne réponse jusqu'à un maximum de trois points. Les points seront accumulés jusqu'à l'atteinte du délai d'exécution ou jusqu'à l'obtention du maximum de points prévu.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer que plusieurs appels et qu'une solution nettoyante sont disponibles durant cette activité.

ACTIVITÉ 3 – NŒUDS, DEMI-CLÉS ET AJUTS

Durée : 30 min

OBJECTIF

S'exercer à faire des nœuds, des demi-clés et des ajuts appris lors de l'instruction au corps de cadets.

RESSOURCES

- Un mètre de cordage.
- Un petit espar ou goujon.
- Une table de six pieds.
- Un sac ou un chapeau.
- Des fiches de tâches.
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.



Voir l'annexe D.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Le BPR de l'événement doit se tenir à environ 10 mètres de l'équipe. Au début de l'événement, un membre de chaque équipe doit courir jusqu'au BPR et choisir une tâche dans l'enveloppe. Il doit exécuter la tâche sans aide. Après avoir tenté d'exécuter la tâche, le membre retourne à son équipe respective et touche le prochain

membre de l'équipe qui répétera le processus à son tour. Après que tous les membres de l'équipe aient passé leur tour, la fiche de tâche sera remise dans l'enveloppe.

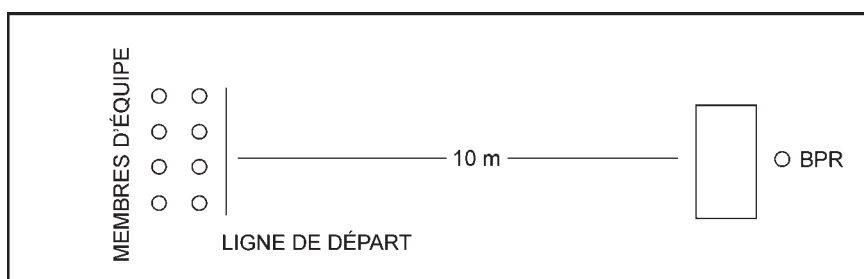
Les nœuds, les demi-clés et les ajuts utilisés dans cette activité sont les suivants :

- Nœud plat.
- Nœud en huit.
- Nœud d'écoute.
- Nœud de chaise.
- Demi-clé à capeler.
- Tour mort et deux demi-clés.



On peut ajouter des nœuds et des demi-clés complémentaires au besoin.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



POINTAGE

Les points sont attribués aux équipes conformément au nombre de points indiqués sur les fiches de tâches. Les points sont accumulés au fur et à mesure qu'une tâche est exécutée correctement.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer qu'il n'y a pas d'obstacles dans la zone de course des cadets.

ACTIVITÉ 4 – SURLIURE ET ÉPISSURE

Durée : 30 min

OBJECTIF

Pratiquer l'épissure et la surliure d'un cordage avec l'aide et sous la direction d'un cadet de phase supérieure.

RESSOURCES

- Un mètre de cordage pour chaque cadet des phases un et deux.
- Une bobine de ficelle à surlier.
- Un couteau.
- Un mètre de cordage à trois brins (un pour chaque cadet des phases un et deux).
- Deux tables de 6 pieds (ou un endroit convenable où s'asseoir).
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

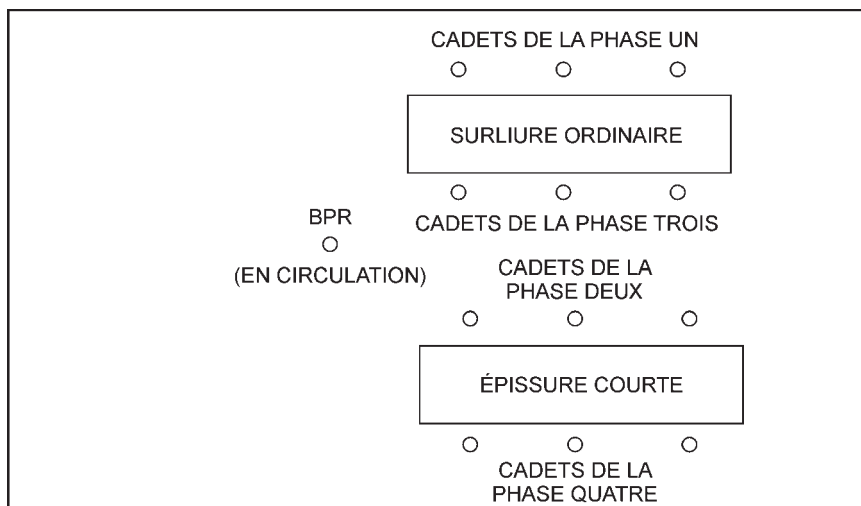
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Répartir les équipes en groupes en fonction de leur niveau de phase. Former des équipes de deux, en mettant les cadets de la phase un en équipe avec les cadets de la phase trois, et les cadets de la phase deux en équipe avec les cadets de la phase quatre.

Au cours de cette activité, les cadets de la phase un doivent surlier l'extrémité d'un cordage et les cadets de la phase deux doivent réaliser une épissure courte. L'activité doit se dérouler avec l'aide verbale des cadets des phases trois et quatre. Les cadets des phases trois et quatre ne sont autorisés qu'à fournir de l'aide verbale et ne doivent fournir aucune aide physique.

Une fois la surliure ou l'épissure terminée, le BPR vérifie si elle est bien nouée et attribue les points en conséquence.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



POINTAGE

Pour chaque surliure réalisée correctement, deux points seront attribués à l'équipe. Pour chaque épissure courte réalisée correctement, deux points seront attribués à l'équipe. Le BPR doit également évaluer la capacité des cadets des phases trois et quatre à fournir de l'aide verbale. Le BPR doit considérer des caractéristiques telles que le renforcement positif, la connaissance du sujet, les directives appropriées et la motivation des cadets seniors; un maximum de cinq points est attribué à cet aspect de la compétition.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

Aucune.

ACTIVITÉ 5 – JEU-QUESTIONNAIRE

Durée : 30 min

OBJECTIF

Renforcer les compétences et les connaissances théoriques des phases d'instruction respectives des cadets à l'aide de questions et de tâches.

RESSOURCES

Option 1 :

- Une table de 6 pieds (ou un endroit convenable où s'asseoir).
- Des chaises (ou un endroit convenable où s'asseoir).
- Un sifflet.

- Une liste de questions.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

Option 2 :

- Deux tables de 6 pieds (ou un endroit convenable où s'asseoir).
- Des chaises (ou un endroit convenable où s'asseoir).
- Un avertisseur sonore.
- Un tableau de questions.
- Une liste de questions.
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.
- Un crayon.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Chaque équipe participe à un jeu-questionnaire où les questions posées aux cadets sont tirées des instructions de leurs phases respectives ou des phases inférieures (c.-à-d., les cadets de la phase un ne reçoivent que les questions tirées de l'instruction de phase un, les cadets de la phase quatre reçoivent les questions tirées de l'instruction des phases un, deux, trois ou quatre, et ainsi de suite). Il y a deux façons possibles d'organiser cette activité :

Option 1. Cet événement peut s'organiser sous forme de station autonome autour de laquelle les équipes font une rotation et à laquelle tous les membres d'équipe doivent répondre à une liste de questions prédéterminée, qui couvre l'instruction de toutes les phases. Le nombre de questions dépendra des contraintes de temps et du nombre de participants. Pour aider les équipes à répondre à certaines questions plus difficiles, elles disposeront de trois chances de rattrapage. Ces chances de rattrapage leur permettront de demander l'aide d'un officier, de consulter leurs manuels et de faire appel au vote de leur équipe. Le recours à ces chances de rattrapages réduira le nombre de points attribués à la question. Le but est de répondre à un maximum de questions pour obtenir le maximum de points.

Option 2. Cette activité peut être organisée sous forme de compétition en face-à-face entre les équipes. On procède à un tirage au sort pour déterminer le rang de chaque équipe dans le tournoi à la ronde. Les équipes jouent les unes contre les autres pour répondre à un maximum de questions ou pour répondre aux questions dont le nombre de points est plus élevé afin d'obtenir plus de points que l'équipe adverse.



Cette activité peut facilement être adaptée à un jeu télévisé connu (par ex., Jeopardy, La guerre des clans, etc.).

Voir l'annexe B.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Option 1 :

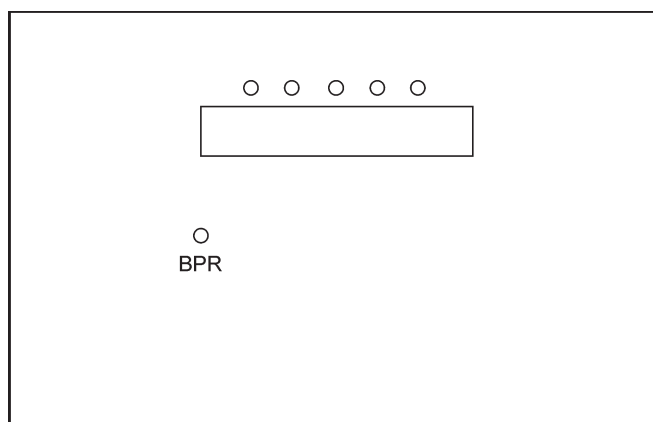


Figure 1 Option d'une seule équipe

Option 2 :

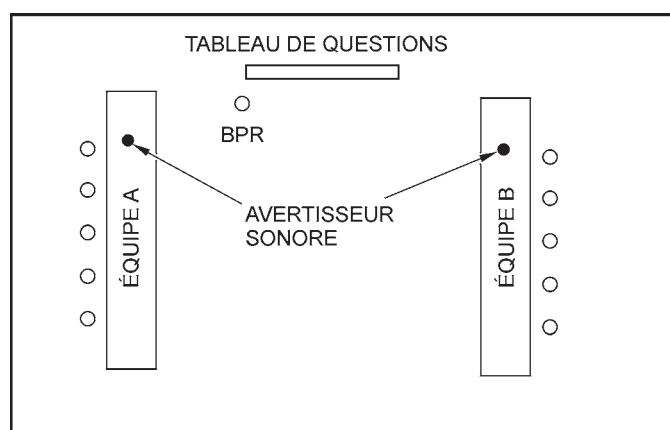


Figure 2 Options d'équipes en face-à-face

POINTAGE

Option 1. Pour chaque bonne réponse, deux points seront attribués. On peut aussi inclure une dernière question de bonification valant cinq points. Chaque fois qu'une équipe a recours à ses chances de rattrapage, elle se voit retirer un point de son pointage total. On ne peut pas utiliser de chances de rattrapages pour la question de bonification.

Option 2. Des points peuvent être attribués selon le degré de difficulté de la question. Les équipes participent à la compétition suivant le tirage au sort en rotation. Une fois que toutes les équipes ont joué, un deuxième tour commence. Le nombre de tours sera déterminé par le nombre d'équipes. Des points seront attribués aux équipes en fonction de leur rang final (c.-à-d., première place – 20 points, deuxième place – 15 points, etc.).



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

Aucune.

ACTIVITÉ 6 – LES BIGUES

Durée : 60 min

OBJECTIF

Ériger un mât de charge complet constitué de bigues.

RESSOURCES

- Un casque de protection par cadet.
- Deux espars en bois (4 à 4.5 m).
- Un cordage de Manille de 12 mm (9 m).
- Cinq piquets en acier dotés d'œillets à 5 cm du haut (1 m).
- Une bobine de ficelle à surlier.
- Une charge adéquate (minimum de 18 kg).
- Un piquet d'acier doté de deux œillets (1.2 m).
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

Martinet d'apiquage :

- Deux poulies simples (12.5 cm).
- Un cordage de Manille de 16 mm (68 m).
- Une estrope de cordage de Manille de 12 mm (12 mm).

Palan d'écart :

- Une poulie double (10 cm).
- Une poulie simple avec ringot (10 cm).
- Un cordage de Manille de 12 mm (17 m).
- Deux estropes de cordage de Manille de 12 mm (0.5 m)

Palans de pied :

- Quatre poulies doubles (10 cm).
- Quatre poulies simples (12.5 cm).
- Quatre estropes de cordage de Manille de 12 mm.

Palan de charge :

- Deux poulies doubles (12.5 cm).
- Une poulie simple avec ringot (12.5 cm).

- Un cordage de Manille de 12 mm (30 m).
- Une estrope de cordage de Manille de 12 mm (0.5 m).

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Chaque équipe doit ériger un ensemble complet de bigues. Les membres de l'équipe doivent travailler ensemble pour ériger un ensemble de bigues. Les équipes peuvent obtenir des instructions accompagnées d'images pour les aider à accomplir la tâche.

Les équipes peuvent demander au BPR de les aider au besoin, mais elles seront pénalisées conformément au guide de pointage.



Les membres des équipes doivent se concentrer à l'accomplissement des tâches correspondant à leurs phases d'instruction respectives (c.-à-d., les cadets de la phase un confectionnent les estropes, les cadets de la phase deux mouchettent les crocs, etc.).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Aucun.

POINTAGE

Les points sont attribués aux cadets pour divers aspects de l'ensemble de bigues qu'ils ont érigé.

Chaque fois qu'une équipe commet une infraction à la sécurité, elle est pénalisée de deux points



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer que les cadets respectent les règles de sécurité relatives aux bigues.



Dès qu'un problème de sécurité survient, le BPR doit arrêter immédiatement l'activité et régler le problème en question.

ACTIVITÉ 7 – MAQUETTE DE NAVIRE (ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE)

Durée : 240 min

OBJECTIF

Fabriquer une maquette de navire qui met en évidence les caractéristiques spécifiques du navire.

RESSOURCES

- Une feuille de carton bristol noir.
- Une feuille de carton bristol gris.
- Une paire de ciseaux.
- Un rouleau de ruban adhésif.
- Des trombones.
- Des images de navires.
- Un ensemble de marqueurs permanents.
- Un bâton de colle à papier.



Voir l'annexe E.

Chaque équipe doit avoir les ressources énumérées ci-dessus.

Il est recommandé de donner aux équipes d'autres ressources telles que des nettoie-pipes, des bâtonnets de bois, etc. pour stimuler leur créativité.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Au cours de l'activité, les équipes auront l'occasion de fabriquer une maquette de navire. Les équipes doivent confectionner une maquette de navire à trois dimensions. Les équipes ne doivent utiliser que les ressources fournies pour fabriquer la maquette. Le navire peut être de n'importe quelle taille et de n'importe quel type. Chaque maquette de navire doit mettre en évidence les caractéristiques suivantes :

- la passerelle;
- le pont;
- la proue;
- la coque;
- le tableau arrière;
- la poupe;
- la structure;
- la flottabilité;
- la superstructure.

Il est prévu à l'horaire de cette activité que les équipes présentent leurs maquettes à une série de juges. Chaque équipe a l'occasion d'expliquer les caractéristiques de sa maquette.



Pendant cette activité, l'ajout d'autres caractéristiques est fortement recommandé; par exemple, les ancres, le gouvernail, les hélices, les hublots, etc. Les principaux points de cette activité sont la créativité et le travail d'équipe.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Aucun.

POINTAGE

Chaque équipe fera l'objet d'une évaluation pour l'attribution des points.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

Aucun.

ACTIVITÉ DE PROMOTION DU TRAVAIL D'ÉQUIPE (CONTINUE)

Activité 8A – Image qui me ressemble le plus

Durée : 5 min

OBJECTIF

Activité pour briser la glace qui permet aux membres des équipes de se connaître mutuellement.

RESSOURCES

- Feuille de l'activité « Image qui me ressemble le plus » (une par cadet).
- Crayons (un par cadet).



Voir l'annexe F.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Distribuer la feuille de l'activité « Image qui me ressemble le plus » aux cadets. Demander aux cadets de regarder les images figurant sur la feuille et d'inscrire un X dans le coin des images qui leur ressemblent le plus. Une fois qu'ils ont fini de choisir les images, leur demander de les partager avec le reste du groupe et d'expliquer pourquoi ils les ont choisies.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Aucun.

POINTAGE

Aucun.

MESURES DE SÉCURITÉ

Aucune.

Activité 8B – De l'autre côté de la rivièreDurée : 30 min

OBJECTIF

Donner l'occasion aux équipes de résoudre des problèmes pendant qu'elles participent à des activités physiques.

RESSOURCES

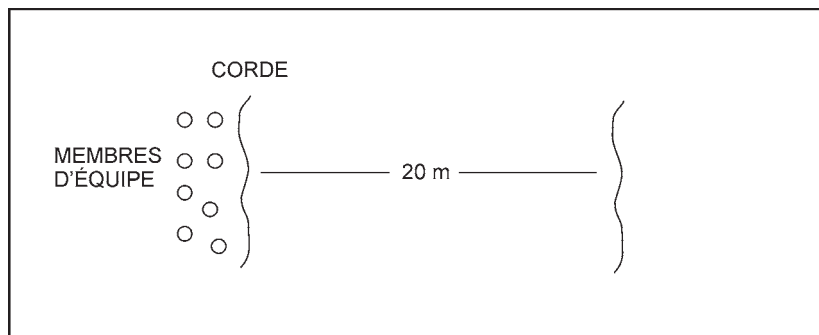
Deux bouts de corde (4 m);

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Étendre chaque bout de corde dans un espace dégagé. Les deux bouts de corde doivent être séparés d'environ 20 m.

L'équipe se met derrière l'une des cordes qui servira de point de départ. L'équipe doit atteindre l'autre corde en ne déposant qu'un nombre déterminé de pas au sol. Après avoir traversé l'espace dégagé, l'équipe se retourne et retraverse en sens inverse. Cette fois-ci, le nombre de pas permis pour traverser l'espace est réduit par un. L'équipe doit imaginer les moyens qui permettront à tous les membres de traverser l'espace dégagé tout en maintenant un contact entre eux (p. ex., se tenir la main, croiser les bras, etc.).

Un moyen souvent utilisé pour décider comment commencer l'activité consiste à diviser le nombre total des pieds du groupe par deux, puis à soustraire un du résultat (par ex., un groupe de dix personnes compte au total vingt pas, divisés par deux = dix, moins un = neuf pas).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ**POINTAGE**

Aucun.

MESURES DE SÉCURITÉ

- S'assurer que la zone est exempte de débris et d'autres dangers.
- Arrêter immédiatement l'activité si un problème de sécurité survient.

Activité 8C – Marche sous la direction des sherpas

Durée : 30 min

OBJECTIF

Activité basée sur la confiance durant laquelle l'équipe doit suivre les directives des coéquipiers.

RESSOURCES

Des bandeaux pour les yeux (un par cadet).

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Avant le début de l'activité, le BPR doit définir un chemin exempt d'obstacles majeurs.

L'objectif de l'équipe pour cette activité consiste à se déplacer sur un chemin les yeux bandés en se tenant par les mains.

Avant le début de l'activité, le BPR doit choisir deux membres de l'équipe. Ceux-ci serviront de guides. Il explique aux autres membres de l'équipe qu'ils doivent se préparer à marcher les yeux bandés.

Le BPR montre le chemin aux deux guides dont les yeux ne sont pas bandés. Il les informe qu'ils doivent maintenant diriger l'équipe, mais qu'ils n'ont pas le droit de toucher ni de parler aux membres de l'équipe. Ils peuvent toutefois faire du bruit, comme taper des mains, siffler, claquer les doigts, etc., pour attirer l'attention des membres du groupe. On peut accorder aux guides quelques instants pour qu'ils discutent de leurs stratégies de communication. L'un des guides se place ensuite devant la ligne, l'autre derrière la ligne.

Tous les membres de l'équipe, sauf les guides, se bandent les yeux et empruntent le chemin en suivant les directives des guides.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Aucun.

POINTAGE

Aucun.

MESURES DE SÉCURITÉ

- S'assurer que le groupe reste ensemble en tout temps.
- S'assurer que le chemin prédéfini est exempt de dangers pendant le défi.

SECTION 9 – ACTIVITÉ FINALE

Durée : 60 min

OBJECTIF

Réviser tous les aspects de la compétition de matelotage.

RESSOURCES

- Un sifflet de manœuvrier (nombre égal à celui des divisions).
- Une corde d'un mètre (nombre égal à celui des divisions).

- Des fiches de tâches (nombre d'ensembles égal à celui des divisions).
- Un lance-amarre (nombre égal à celui des divisions).
- Des poulies simples (nombre égal à celui des divisions).
- Des poulies doubles (nombre égal à celui des divisions).
- Un cordage de Manille de 12 mm d'une longueur de 17 m (nombre égal à celui des divisions).
- Une petite boîte (nombre égal à celui des divisions).
- Une cible (nombre égal à celui des divisions).
- Des fiches de messages secrets (nombre d'ensembles égal à celui des divisions).
- Un membre du personnel ou un cadet sénior par station et par équipe.



Voir les annexes D et G.

Si les ressources sont insuffisantes, on peut réduire la quantité nécessaire en conséquence.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cette activité consiste à réviser la matière de l'ensemble des activités par l'entremise d'une compétition en face-à-face entre les divisions. L'activité sera composée des stations suivantes :

- d'appels.
- de nœuds, demi-clés et ajuts.
- de lance-amarre.
- de palan double en trois.

Si les ressources sont suffisantes, les équipes devraient s'affronter entre elles pendant cet événement. Dans le cas contraire, les équipes seront chronométrées. Toutes les équipes devront se mettre en ligne et commencer au même endroit. Au signal de départ, les équipes passeront d'une station à l'autre. Chaque fois qu'une équipe finit une station ou termine la tâche de la station, elle reçoit une lettre. Cette lettre servira à déchiffrer le message secret à la fin de l'activité.



Le message secret peut varier d'un corps de cadets à l'autre. Consulter l'annexe G pour voir un exemple de message secret qui pourrait être utilisé pour cet événement.

La première station consiste à lancer des appels au sifflet de manœuvrier. On donne à un membre de l'équipe le nom de l'appel. Celui-ci devra lancer l'appel à l'équipe. Si le membre lance l'appel correctement, l'équipe reçoit une lettre et passe à la station suivante. Si l'appel n'est pas lancé correctement, on demande à un autre membre de l'équipe d'essayer de le faire correctement. Si l'équipe ne parvient pas à lancer l'appel correctement après les tentatives de tous ses membres, elle doit attendre quinze secondes après que la dernière équipe ait terminé la station d'appels pour passer à la station suivante.

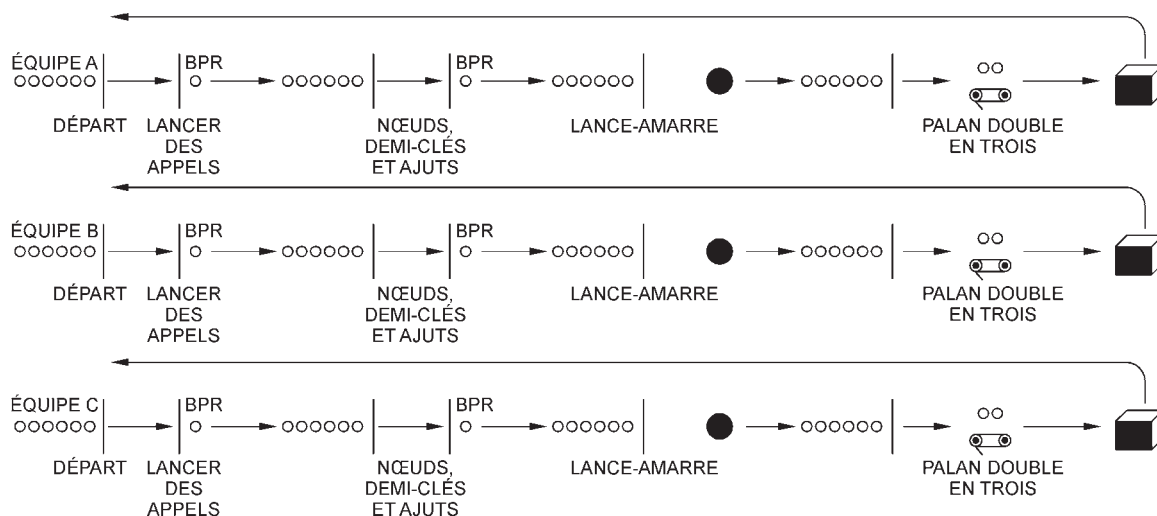
La deuxième station consiste à faire des nœuds, des demi-clés et des ajuts. Les équipes avancent jusqu'à un endroit prédéterminé. En procédant un à la fois, chaque membre de l'équipe doit courir jusqu'au BPR et piger une fiche du sac. Le membre de l'équipe doit expliquer le but du nœud, de la demi-clé ou de l'ajut et doit essayer de faire le nœud correctement. L'équipe continue de nouer des nœuds, des demi-clés et des ajuts jusqu'à ce que trois membres aient réussi, après quoi l'équipe passe à la station suivante. Pour chaque nœud, demi-clé ou ajut noué correctement, l'équipe reçoit une autre lettre secrète.

La troisième station consiste à utiliser le lance-amarre. Les équipes avancent jusqu'à un endroit prédéterminé. En procédant un à la fois, chaque membre de l'équipe retire le lance-amarre, l'enroule et la lance sur la cible. Chaque membre de l'équipe essaie de lancer le lance-amarre sur la cible. Lorsque l'équipe réussit à atteindre la cible trois fois, elle passe à la station suivante et reçoit une autre lettre secrète.

La quatrième station consiste à assembler un palan double en trois. Les équipes avancent jusqu'à un endroit prédéterminé. L'équipe choisit deux membres qui doivent essayer de passer correctement les cordages d'un palan double en trois. S'ils ne réussissent pas, ils retournent à leur équipe et deux autres membres doivent essayer d'assembler un palan double en trois.

Si l'équipe réussit l'assemblage d'un palan double en trois, elle reçoit une autre lettre secrète et passe à la boîte où elle trouve la dernière lettre du message secret. Après avoir tiré la lettre, elle retourne au point de départ et essaie de déchiffrer le message.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



POINTAGE

Les points seront attribués à chaque équipe en fonction de leur rang final.



Voir l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer que la zone est exempte de tout obstacle dangereux.

CONCLUSION

DEVOIR/LECTURE/PRATIQUE

Aucun.

MÉTHODE D'ÉVALUATION

Aucune.

OBSERVATIONS FINALES

Aucune.

COMMENTAIRES/REMARQUES À L'INSTRUCTEUR

Aucun.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

A1-007 A-CR-CCP-004/PT-002 D Cad (1983). *Manuel des cadets de la Marine royale canadienne, Volume 2*. Ottawa, ON.

A1-013 La Marine. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283.ETD02-0081-30_l.jpg.

A1-013 La Marine. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/710/cx2003=0152-22c.jpg.

A1-013 La Marine. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/334.Sailpast.jpg.

A1-013 La Marine. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/509/prot11.jpg.

A1-013 La Marine. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283.ETD02-0081-30_l.jpg.

C1-002 (ISBN 0-7858-1446-9) Pawson, D. (2001). *Pocket Guide to Knots and Splices*. Edison, NJ, Charwell.

C1-003 (ISBN 11-770973-5) (1972). *Admiralty Manual of Seamanship 1964 Volume 1*. Londres, Angleterre, Her Majesty's Stationery Office.

C1-005 (ISBN 0-07-134984-7) West, E. (1999). *The Big Book of Icebreakers: Quick, Fun Activities for Energizing Meetings and Workshops*. New York, NY, McGraw-Hill, Inc.

C1-006 (ISBN 0-8403-5682-X) Rohnke, K. (1984). *A Guide to Initiative Problems, Adventure Games and Trust Activities: Silver Bullets*. Iowa, Kendall/Hunt Publishing Company.

C1-025 JCOMMOPS (2001-2005). Extrait le 12 mai 2006, du site http://www.jcommops.org/graph_ref/cargo_ship-3.jpg.

C1-030 CBS News. Extrait le 12 mai 2006, du site <http://www.cbsnews.com/images/2006/03/24/imageSJU10103232114.jpg>

C1-043 Newfoundland Photo Gallery. *Page 1 – Thumbnail Images and Descriptions*. Extrait le 12 mai 2006 du site <http://www.geocities.com/Heartland/Pointe/5181/nfld/smallwood.jpg>.

C1-044 CMGmbH Consulting Measurement Technology. Extrait le 12 mai 2006 du site <http://www.cmt-gmbh.de/tanker%20ship.jpg>.

C1-040 Port of Cork. *Photo Gallery*. Extrait le 12 mai 2006 du site http://www.portofcork.ie/web_images/archive/Gerry_o_sullivan.gif.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FEUILLES DE POINTAGE

LOVER ET LANCER UN CORDAGE

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront un point pour chaque cordage lancé à la cible désignée.

POINTS ACCORDÉS

TOTAL GÉNÉRAL :

NOM DU BPR :

DATE :

SURLIER ET ÉPISSER

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront deux points pour chaque épissure et surliere correcte. Le BPR évaluera également la capacité des cadets de la phase trois et de la phase quatre de guider et d'aider les autres cadets. Le BPR évaluera des caractéristiques comme le renforcement positif, la connaissance du sujet, les directives appropriées et la motivation.

POINTS ACCORDÉS					
SURLIURES TERMINÉES					
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points
TOTAL PARTIEL :					
ÉPISSURES TERMINÉES					
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points
TOTAL PARTIEL :					
LEADERSHIP					
(caractéristiques évaluées : renforcement positif, connaissance du sujet, directives appropriées et motivation)					
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points	
6 points	7 points	8 points	9 points	10 points	
TOTAL PARTIEL :					
TOTAL GÉNÉRAL :					

NOM DU BPR :

DATE :

JEU-QUESTIONNAIRE (OPTION 1)

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront deux points pour chaque bonne réponse à une question.

POINTS ACCORDÉS

Question n° 1 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 2 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 3 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 4 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 5 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 6 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 7 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 8 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 9 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 10 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 11 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 12 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 13 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 14 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
Question n° 15 :	Correcte – 2 points	Incorrecte – 0 point
QUESTION DE BONIFICATION	Correcte – 5 points	Incorrecte – 0 point
DEMANDER UN RATTRAPAGE À UN OFFICIER	1 point	
MANUELS DE RÉFÉRENCE	1 point	
VOTE DE L'ÉQUIPE	1 point	

TOTAL GÉNÉRAL :

NOM DU BPR :

DATE :

JEU-QUESTIONNAIRE (OPTION 2)

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront des points pour chaque bonne réponse à une question. La valeur des points attribués dépend du niveau de difficulté de la question.

POINTS ACCORDÉS	
Question n° 1 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 2 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 3 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 4 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 5 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 6 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 7 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 8 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 9 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 10 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 11 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 12 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 13 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 14 :	Valeurs des points accordés : _____
Question n° 15 :	Valeurs des points accordés : _____
TOTAL GÉNÉRAL :	

NOM DU BPR :

DATE :

SIFFLET DE MANŒUVRIER

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront cinq points pour chaque appel lancé correctement. Pour avoir identifié un appel au sifflet, expliqué la fonction des appels et identifié les aires communes où ils sont utilisés au corps de cadets, l'équipe recevra un point pour chacun de ces éléments.

POINTS ACCORDÉS		
Appel lancé correctement	Correcte – 5 points	Incorrecte – 0 point
Appel identifié correctement	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Fonction expliquée	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Aires communes identifiées	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
TOTAL PARTIEL :		
Appel lancé correctement	Correcte – 5 points	Incorrecte – 0 point
Appel identifié correctement	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Fonction expliquée	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Aires communes identifiées	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
TOTAL PARTIEL :		
Appel lancé correctement	Correcte – 5 points	Incorrecte – 0 point
Appel identifié correctement	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Fonction expliquée	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Aires communes identifiées	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
TOTAL PARTIEL :		
Appel lancé correctement	Correcte – 5 points	Incorrecte – 0 point
Appel identifié correctement	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Fonction expliquée	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
Aires communes identifiées	Correcte – 1 point	Incorrecte – 0 point
TOTAL PARTIEL :		
TOTAL GÉNÉRAL :		

NOM DU BPR :

DATE :

NŒUDS, DEMI-CLEFS ET AJUTS

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront des points pour chaque tâche effectuée correctement. La valeur des points correspondra à celle indiquée sur les fiches de tâche (voir l'annexe D).

POINTS ACCORDÉS						
TÂCHE : FAIRE DES NŒUDS						
5 points	5 points	5 points	5 points	5 points	5 points	
5 points	5 points	5 points	5 points	5 points	5 points	
						TOTAL PARTIEL :
TÂCHE : QUI SUIS-JE?						
3 points	3 points	3 points	3 points	3 points	3 points	
3 points	3 points	3 points	3 points	3 points	3 points	
						TOTAL PARTIEL :
TÂCHE : DÉFINITION						
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	
2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	2 points	
						TOTAL PARTIEL :
TÂCHE : IDENTIFICATION VISUELLE						
1 point	1 point	1 point	1 point	1 point	1 point	
1 point	1 point	1 point	1 point	1 point	1 point	
						TOTAL PARTIEL :
						TOTAL GÉNÉRAL :

NOM DU BPR :

DATE :

LES BIGUES

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points seront attribués en fonction du guide de notation ci-dessous.

POINTS ACCORDÉS					
BRÉLAGE DU SOMMET – correct, serré, soigné et bien fixé.					
Demi-clé à capeler	3 points	2 points	1 point		
Nombre de tours corrects	1 point				
Serré et bien fixé	2 points	1 point			
					TOTAL PARTIEL :
MARTINET D'APIQUAGE – Surliure double					
Cordages capelés	3 points	2 points	1 point		
Crocs mouchetés	3 points	2 points	1 point		
Estropes	1 point				
					TOTAL PARTIEL :
PALAN D'ÉCART – Palan double en trois					
Cordages capelés	3 points	2 points	1 point		
Crocs mouchetés	3 points	2 points	1 point		
Estropes	1 point				
					TOTAL PARTIEL :
PALANS DE PIED – Quatre palans doubles en trois					
Cordages capelés	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
Crocs mouchetés	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
Estropes	3 points	2 points	1 point		
					TOTAL PARTIEL :
PALAN DE CHARGE – Poulie double					
Cordages capelés	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
Crocs mouchetés	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
Estropes	3 points	2 points	1 point		
					TOTAL PARTIEL :
APPARENCE GÉNÉRALE	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point
					TOTAL PARTIEL :
TOTAL GÉNÉRAL :					

NOM DU BPR :

DATE :

MAQUETTE DU NAVIRE

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points seront attribués en fonction du guide de notation ci-dessous.

POINTS ACCORDÉS				
PRÉCISION DU TYPE DE NAVIRE – le modèle du navire correspond au type choisi par l'équipe.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
UTILISATION DES RESSOURCES – l'équipe a fait une utilisation maximale du matériel d'instruction fourni.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
STRUCTURE DE LA COQUE – la structure de la coque met en évidence les zones de la coque, de la proue, de la poupe et du tableau arrière.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
CONCEPTION DE LA COQUE – la conception de la coque met en évidence les zones de la passerelle, du pont et de la superstructure.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
PRÉSENTATION – la présentation de l'équipe était claire, faite avec confiance, et la participation des membres du groupe était excellente.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
FLOTTABILITÉ – le modèle flotte uniformément et avec constance.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
APPARENCE GÉNÉRALE – détails.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
TOTAL GÉNÉRAL :				

NOM DU BPR :

DATE :

ÉVÉNEMENT FINAL

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points seront attribués à chaque équipe en fonction de leur rang final.

POINTS ACCORDÉS	
NOM DE L'ÉQUIPE AU PREMIER RANG :	Points 50
NOM DE L'ÉQUIPE AU DEUXIÈME RANG :	Points 40
NOM DE L'ÉQUIPE AU TROISIÈME RANG :	Points 30
NOM DE L'ÉQUIPE AU QUATRIÈME RANG :	Points 20
NOM DE L'ÉQUIPE AU CINQUIÈME RANG :	Points 10
TOTAL GÉNÉRAL :	

NOM DU BPR :

DATE :

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

QUESTIONS SUGGÉRÉES POUR LE JEU-QUESTIONNAIRE

Phase un

Q1. Quelle est la fonction des nœuds, des demi-clés ou des ajuts suivants :

- Nœud plat
- Nœud en huit
- Nœud d'écoute
- Nœud de chaise
- Demi-clef à capeler
- Tour mort et deux demi-clés

R1. Nœud plat – pour attacher deux cordages de même diamètre.

Nœud en huit – nœud d'arrêt.

Nœud d'écoute – pour attacher deux cordages de diamètres différents.

Nœud de chaise – pour créer un œillet temporaire à l'extrémité d'un cordage.

Demi-clef à capeler – pour attacher un cordage à un espar.

Tour mort et deux demi-clés – pour attacher un cordage à un anneau ou à un œillet.

Q2. À quoi sert la surliure ordinaire?

R2. À faire une finition à l'extrémité d'un cordage pour l'empêcher de s'effiloche ou de s'effiloche.

Q3. Définir l'un des termes de la marine suivants :

- Bidon d'ordures
- Repos
- Sécuriser
- Poulaines
- Bordée de quart
- Rassemblement
- Caisson des objets trouvés
- Appel
- Couleurs
- Permission
- Cloison
- Pont
- Équipage d'un navire
- Coucher du soleil
- Coupée
- Coquerie

- Magasin des manœuvriers
- Appel de la retraite
- Cacao
- Oui, madame/monsieur (Aye Aye)
- Bâbord
- Tribord
- Bureau du navire
- Planche d'embarquement

R3. Réponses :

- Bidon d'ordures – poubelle.
- Repos – pause.
- Sécuriser – arrimer solidement.
- Poulaines – toilettes.
- Quart de bordée – division dont les responsables se succèdent et sont chargés de superviser les préparatifs et le nettoyage effectués par le corps de cadets.
- Rassemblement – appel qui indique le début des classes ou la fin de la pause.
- Caisson des objets perdus – endroit où sont déposés les objets perdus.
- Appel – son produit par le sifflet de manœuvrier. Chaque note jouée porte une signification ou un message particuliers.
- Couleurs– cérémonie au cours de laquelle on hisse le drapeau national et qui a habituellement lieu le matin ou au début d'une journée d'instruction.
- Permission – autorisation donnée aux cadets de se rendre à terre pour la journée.
- Cloison – mur.
- Pont – plancher.
- Équipage d'un navire – personnel du navire (ce qui devrait inclure un corps de cadets de la Marine).
- Coucher du soleil – cérémonie de rentrée des couleurs nationales qui a lieu à la fin d'une journée d'instruction.
- Coupée – entrée ou sortie ou passage d'un navire.
- Coquerie – cuisine d'un navire.
- Magasin des manœuvriers – endroit où l'on entrepose les articles nécessaires au nettoyage.
- Appel de la retraite – ordre exigeant le silence.
- Cacao (kye) – boisson de chocolat chaud.
- Oui, madame/monsieur, ordre compris et je vais obéir – réponse appropriée à un ordre provenant d'un officier.
- Bâbord – côté gauche d'un navire.
- Tribord – côté droit d'un navire.
- Bureau du navire – bureau d'administration.
- Planche d'embarquement – entrée et sortie d'un navire où les membres du personnel doivent effectuer le salut quand ils montent à bord ou débarquent.

Q4. Quel appel est lancé pour attirer l'attention de l'équipage d'un navire avant de donner un ordre?

R4. L'appel général.

Q5. Quel appel est lancé pour attirer l'attention de l'équipage d'un navire?

R5. L'appel du silence.

Q6. Quel appel est lancé une fois que le motif de l'appel du silence n'est plus en vigueur?

R6. L'appel « continuez ».

Q7. Combien de fois la cloche du navire sonne-t-elle pour les cérémonies des couleurs et du coucher du soleil?

R7. Couleurs – huit fois, coucher du soleil– quatre fois.

Phase deux

Q8. Expliquer brièvement la tradition navale connue sous le nom de « Autour du Cap Horn ».

R8

Q9. Expliquer brièvement la tradition navale connue sous le nom de « Peindre le pont ».

R9.

Q10. Identifier l'épissure suivante (présenter aux cadets une épissure courte déjà faite).

R10. Épissure courte.

Q11. Quel type de poulie consiste un palan double en trois?

R11. Une poulie double et une poulie simple.

Q12. Comment nomme-t-on un palan qui consiste en deux poulies doubles?

R12. Palan double en quatre.

Q13. Que faire pour éviter qu'une charge tombe d'un croc?

R13. Moucheter le croc.

Q14. Quelle partie du voilier permet de hisser les voiles?

R14. Les drisses.

Q15. Qu'est-ce qui aide à empêcher un voilier de chavirer?

R15. La dérive centrale ou la dérive sabre.

Q16. À quoi servent les écouteles?

R16. À contrôler à la fois la grand-voile et le foc.

Q17. Indiquer quelques façons de déterminer la direction du vent.

R17. Les pavillons, l'herbe haute, la fumée, les petites vagues, l'indicateur de direction du vent, les bateaux amarrés et les nuages à basse altitude.

Q18. Quelles heures sont associées au premier petit quart?

R18.

Q19. Quelles heures sont associées au quart d'avant-midi?

R19.

Phase trois

Q20. Quel navire opère-t-il en ce moment à/au/en _____?

R20. Dépend des déploiements actuels.

Q21. Indiquer trois mesures de sécurité à considérer lorsqu'on utilise des appareils de levage.

R21. Porter un casque de sécurité, ne pas entrer dans la zone de sécurité et ne pas marcher sous la charge.

Q22. À quoi sert un palan d'écart?

R22. À empêcher les pieds d'une bigue de se séparer.

Q23. Combien de tours un brélage du sommet doit-il comprendre?

R23. Onze (11) à quinze (15) tours.

Q24. Quelle partie est attachée à la charge du mât de charge d'une bigue?

R24. Le palan principal.

Q25. Comment appelle-t-on la partie inférieure d'une voile?

R25. La bordure.

Q26. Quelle partie du voilier loge la dérive centrale?

R26. Le tronc de la dérive centrale.

Q27. Que doit faire l'équipage d'un voilier pour aider à empêcher la bande?

R27. Mettre au rappel.

Q28. Que signifie l'acronyme V.F.I.?

R28. Vêtement de flottaison individuel.

Phases quatre, cinq et six

Q29. Nommer une organisation civile maritime.

R29. Le ministère des Pêches et des Océans, la Garde côtière canadienne (GCC), etc.

Q30. Comment appelle-t-on le virement d'un voilier de sorte que sa proue passe à travers le vent debout?


R30. Le virement de bord.

Q31. Comment appelle-t-on le côté du navire sur lequel le vent passe en premier?


R31. Le bord au vent.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES D'APPEL DU MANŒUVRIER



**APPEL
GÉNÉRAL**



**APPEL DU
SILENCE**

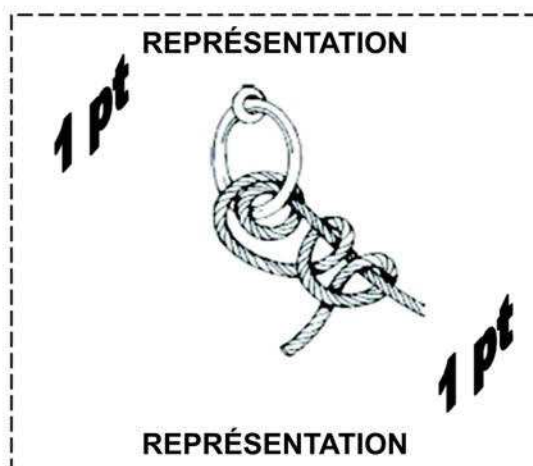
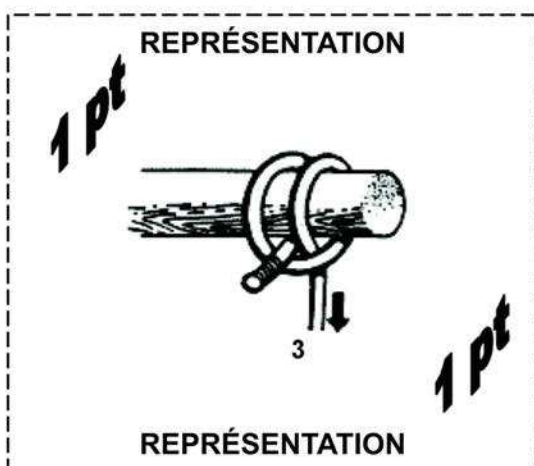
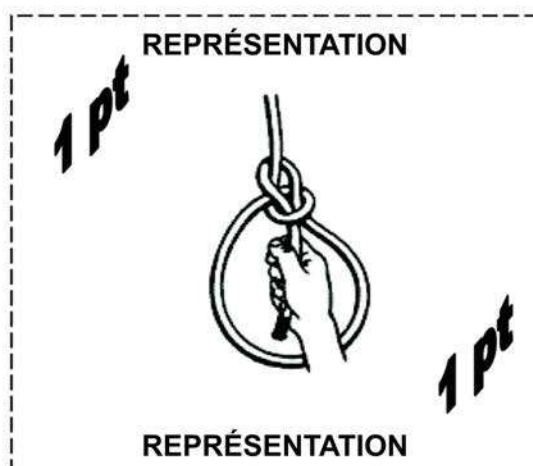
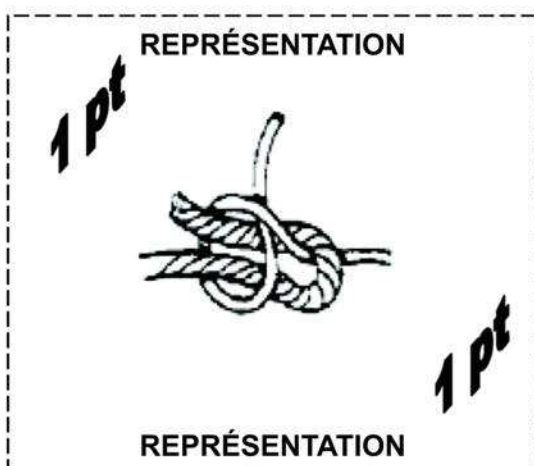
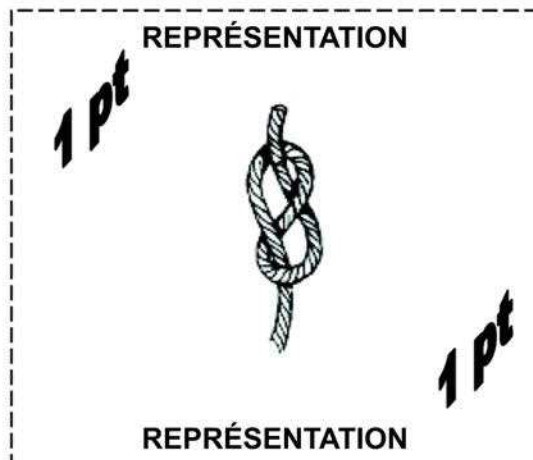
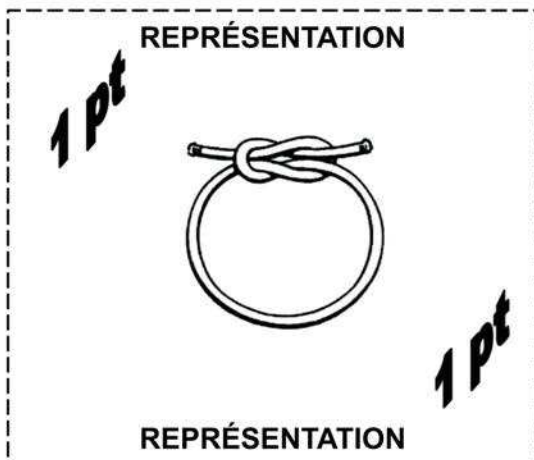


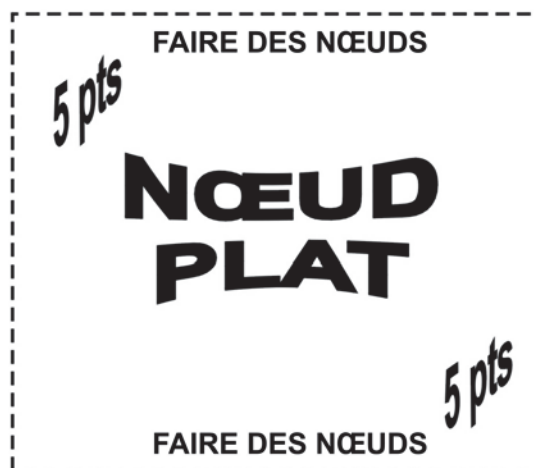
**APPEL
« CONTINUEZ »**



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES DE TÂCHE





3 pts

QUI SUIS-JE?

PERMET DE BLOQUER LE
CORDAGE POUR QU'IL NE
PASSE PAS COMPLÈTEMENT
AU TRAVERS DES
GUIDE-CÂBLES.

3 pts

QUI SUIS-JE?

3 pts

QUI SUIS-JE?

COMMENCE À FAIRE CE
NŒUD EN FAISANT UN
SIX SUR LE CORDAGE.

3 pts

QUI SUIS-JE?

3 pts

QUI SUIS-JE?

TU PEUX M'UTILISER
POUR ARRIMER
TEMPORAIREMENT UN
PETIT VOILIER.

3 pts

QUI SUIS-JE?

3 pts

QUI SUIS-JE?

TES CORDAGES ONT
DIFFÉRENTS DIAMÈTRES?
JE PENSE QUE JE PEUX
ÊTRE UTILE.

3 pts

QUI SUIS-JE?

3 pts

QUI SUIS-JE?

C'EST UN BON DÉBUT
POUR ATTACHER TES
CHAUSSURES.

3 pts

QUI SUIS-JE?

3 pts

QUI SUIS-JE?

MES NŒUDS DOIVENT
TOUJOURS ÊTRE FAITS AVEC
UNE EXTRÉMITÉ LIBRE DU
CORDAGE UNIDIRECTIONNEL.

3 pts

QUI SUIS-JE?

DÉFINITION

2 pts

NŒUD PLAT

DÉFINITION

2 pts

DÉFINITION

2 pts

NŒUD D'ÉCOUTE

DÉFINITION

2 pts

DÉFINITION

2 pts

NŒUD DE CHAISE

DÉFINITION

2 pts

DÉFINITION

2 pts

NŒUD EN HUIT

DÉFINITION

2 pts

DÉFINITION

2 pts

**DEMI-CLÉ À
CAPELER**

DÉFINITION

2 pts

DÉFINITION

2 pts

**TOUR MORT ET
DEUX DEMI-CLÉS**

DÉFINITION

2 pts

TYPES DE NAVIRES ET IMAGES



Figure E-1 NCSM Algonquin

http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283/ETD02-0081-30_1.jpg



Figure E-2 NCSM Brandon

http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283/ETD02-0081-30_1.jpg



Figure E-3 NCSM Regina

http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/334/Sailpast.jpg



Figure E-4 NCSM Protecteur

http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/509/prot11.jpg



Figure E-5 Navire de charge

http://www.jcommops.org/graph_ref/cargo_ship-3.jpg



Figure E-6 Navire de croisière

<http://www.cbsnews.com/images/2006/03/24/imageSJU10103232114.jpg>



Figure E-7 Transbordeur

<http://www.geocities.com/Heartland/Pointe/5181/nfd/smallwood.jpg>



Figure E-8 Pétrolier

<http://www.cmt-gmbh.de/tanker%20ship.jpg>

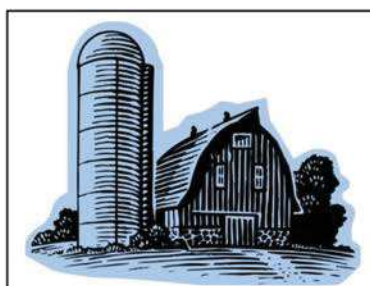
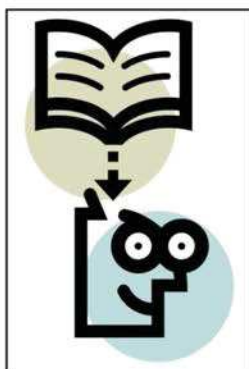


Figure E-9 Navire ravitailleur-remorqueur

<http://ei4hq.shacknet.nu/corkHarbour/tugs/original/Gerry%20O'Sullivan%201.jpg>

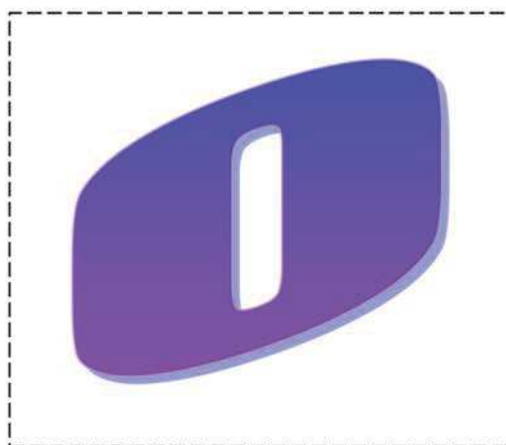
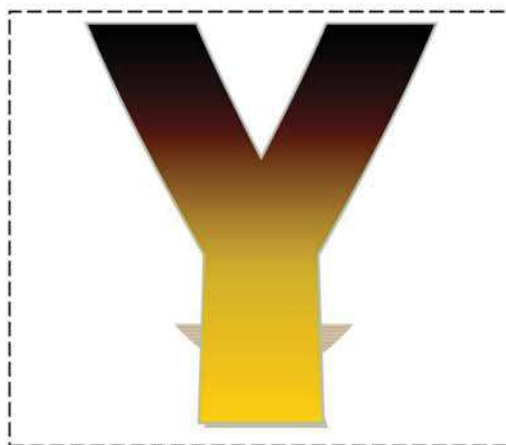
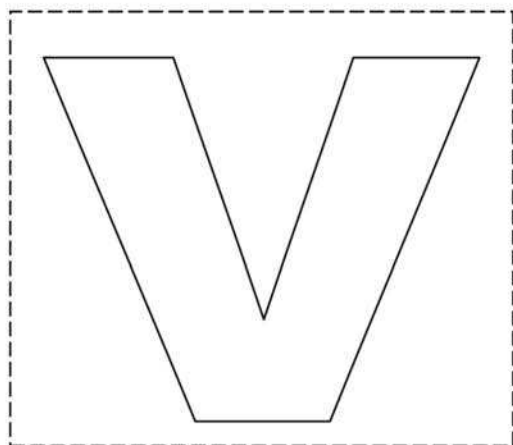
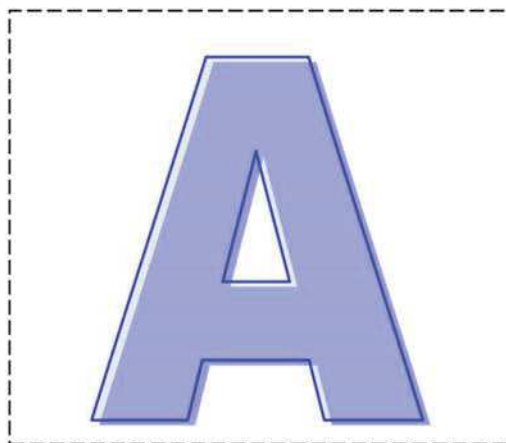
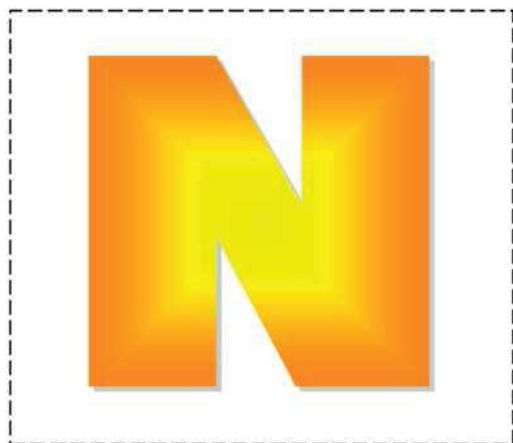
CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

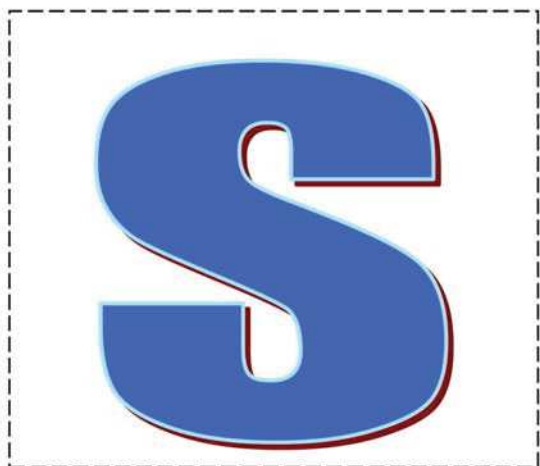
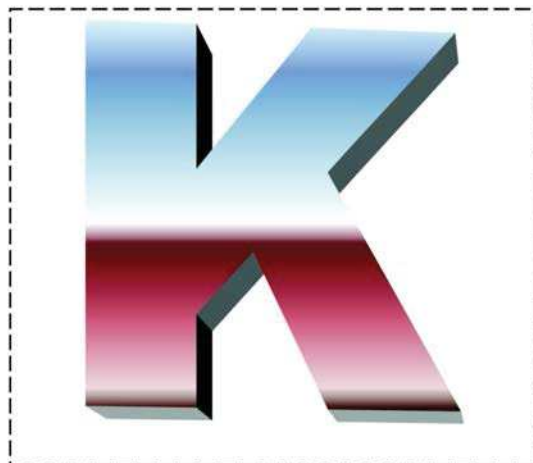
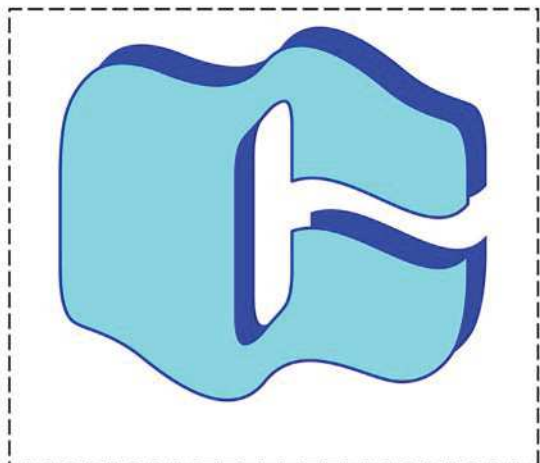
FEUILLE DE L'ACTIVITÉ « IMAGE QUI ME RESSEMBLE LE PLUS »



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES DE MESSAGE SECRET





Message secret – « VIVE LA MARINE »

HORAIRE SUGGÉRÉ DE LA COMPÉTITION DE MATELOTAGE INTERDIVISIONS (CMI)

Jour 1

Heure	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
0800 h	Arrivée – Briefing				
0830 h	Activité 9A	Activité 9A	Activité 9A	Activité 9A	Activité 9A
0900 h	Lovage et lancement de cordage	Bigues	Nœuds, demi-clés et ajuts	Maquette	Jeu-questionnaire méli-mélo
0930 h	Surliure et épissure	Bigues	Maquette	Maquette	Appel de manœuvrier
1000 h	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE
1030 h	Activité 9B	Activité 9B	Activité 9B	Activité 9B	Activité 9B
1100 h	Jeu-questionnaire méli-mélo	Lovage et lancement de cordage	Bigues	Nœuds, demi-clés et ajuts	Maquette
1130 h	Appel de manœuvre	Surliure et épissure	Bigues	Maquette	Maquette
1200 h	DÎNER				
1300 h	Maquette	Jeu-questionnaire méli-mélo	Lovage et lancement de cordage	Bigues	Nœuds, demi-clés et ajuts
1330 h	Nœuds, demi-clés et ajuts	Appel de manœuvre	Surliure et épissure	Bigues	Maquette
1400 h	Maquette	Maquette	Maquette	Maquette	Bigues
1430 h	Maquette	Maquette	Maquette	Maquette	Bigues
1500 h	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE
1530 h	Bigues	Nœuds, demi-clés et ajuts	Jeu-questionnaire méli-mélo	Lovage et lancement de cordage	Maquette
1600 h	Bigues	Maquette	Appel de manœuvre	Surliure et épissure	Maquette
1630 h	ARRÊT DES ACTIVITÉS ET DÉPART				

Jour 2

Heure	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
0800 h	Arrivée – Briefing				
0830 h	Maquette	Maquette	Nœuds, demi-clés et ajuts	Jeu-questionnaire méli-mélo	Lovage et lancement de cordage
0900 h	Maquette	Maquette	Maquette	Appel de manœuvrier	Surliure et épissure
0930 h	Activité 9C	Activité 9C	Activité 9C	Activité 9C	Activité 9C
1000 h	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette
1030 h	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE	PAUSE
1100 h	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette
1130 h	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette	Finition de la maquette
1200 h	DÎNER				
1300 h	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette
1330 h	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette	Présentation de la maquette
1400 h	Événement final de la fin de semaine	Événement final de la fin de semaine	Événement final de la fin de semaine	Événement final de la fin de semaine	Événement final de la fin de semaine
1530 h	Remise des prix	Remise des prix	Remise des prix	Remise des prix	Remise des prix
1600 h	ARRÊT DES ACTIVITÉS ET DÉPART				