

CHAPITRE 16
CMI



CADETS DE LA MARINE ROYALE CANADIENNE

GUIDE PÉDAGOGIQUE



COMPÉTITION DE MATELOTAGE INTERDIVISIONS

Durée totale :

2 days

PRÉPARATION

INSTRUCTIONS PRÉALABLES À LA LEÇON

Les ressources nécessaires à l'enseignement de cette leçon sont énumérées dans la description de leçon qui se trouve dans la publication Norme de qualification et plan applicable. Les utilisations particulières de ces ressources sont indiquées tout au long du guide pédagogique, notamment au PE pour lequel elles sont requises.

Réviser le contenu de la leçon pour se familiariser avec la matière avant d'enseigner la leçon.

Réunir et préparer toutes les ressources nécessaires pour les activités énumérées dans cette leçon. Préparer les stations en fonction des activités.

S'assurer qu'un instructeur adjoint est disponible et prêt à agir comme BPR à chaque station.

Faire autant de copies de l'annexe A qu'il y a d'équipes (de divisions) pour les distribuer aux BPR des stations.

Faire une copie de l'annexe B pour les BPR des stations.

Faire une copie des fiches du sifflet de manoeuvrier qui se trouvent à l'annexe C, les découper et les plastifier.

Faire une copie des fiches de tâches qui se trouvent à l'annexe D, les découper et les plastifier.

Faire une copie de l'annexe E pour chaque équipe (division).

Faire une copie de l'annexe F pour chaque cadet.

Faire une copie des fiches de codes secrets pour chaque équipe (division), les découper et les plastifier.

DEVOIR PRÉALABLE À LA LEÇON

S.O.

APPROCHE

Une activité pratique a été choisie pour cette leçon, parce que c'est une façon interactive qui permet aux cadets de faire l'expérience des activités de matelotage dans un environnement sécuritaire et contrôlé.

INTRODUCTION

RÉVISION

S.O.

OBJECTIFS

À la fin de la présente leçon, les cadets devraient avoir participé à une compétition de matelotage interdivisions. L'objectif de cette compétition est de renforcer les points suivants :

- les connaissances en matelotage et les compétences acquises au cours de l'instruction au corps de cadets;
- l'intérêt pour le matelotage;
- les aptitudes de promotion du travail d'équipe;
- le système divisionnaire;
- les compétences de leadership à travers diverses occasions pour les cadets des phases trois, quatre et cinq.

IMPORTANCE

Il est important que les cadets participent à cette compétition parce qu'elle renforcera plusieurs domaines de compétences et de connaissances apprises dans le cadre de l'instruction du corps de cadets. Elle permettra aux instructeurs d'évaluer les connaissances et les compétences des cadets. Elle sera aussi l'occasion de promouvoir le travail d'équipe pour tous les membres du corps de cadets, parce qu'elle renforce le système divisionnaire et permet de s'assurer que tous les membres des divisions et du corps de cadets collaborent et interagissent pour atteindre un objectif commun. Cette compétition constitue un excellent moyen pour éloigner l'ennui, renforcer l'esprit d'équipe, remonter le moral, redynamiser les cadets et atteindre des objectifs.

ACTIVITÉ 1 – LOVER ET LANCER UN CORDAGE

Durée : 30 min

OBJECTIF

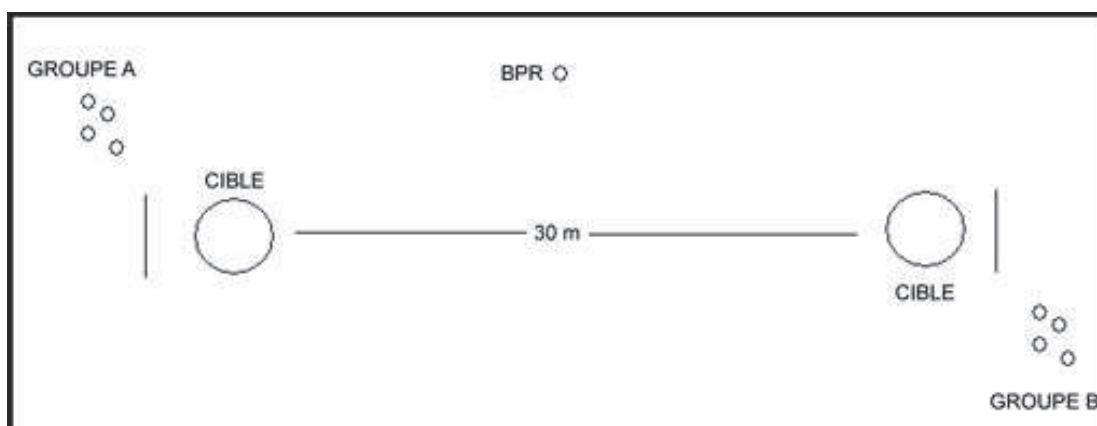
L'objectif de cette activité est de permettre aux cadets de lover et lancer un lance-amarre lesté à une cible.

RESSOURCES

- un lance-amarre,
- des cibles (deux),
- un sifflet,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- Placer deux cibles au sol, à environ 30 m (100 pieds) l'une de l'autre.
- Faire une ligne sur le sol à partir de laquelle les cadets vont lancer un cordage à la cible opposée.



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-1 Disposition des tables pour l'activité lover et lancer un cordage

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Diviser chaque équipe (division) en deux groupes – le groupe A et le groupe B.
2. Attribuer une station cible et une cible désignée à chaque groupe.
3. Demander à un cadet du groupe A de se placer sur la ligne et de lancer un lance-amarre à la cible. Si le cadet ne réussit pas, il doit retirer le cordage et le cadet suivant de son groupe tentera d'atteindre la cible.
4. Dès que le Groupe A atteint la cible, le Groupe B doit retirer le cordage de son côté et essayer de lancer un lance-amarre pour atteindre la cible qui lui est assignée.
5. L'équipe (la division) obtiendra un point chaque fois qu'elle réussira à atteindre la cible. Des points seront accumulés jusqu'à ce que la période soit écoulée ou que l'activité soit terminée.



On peut aussi incorporer un bollard de fabrication artisanale à cette activité. Dans ce cas, dès que la cible est touchée, les cadets doivent assujettir le lance-amarre au bollard avant qu'un point ne soit accordé au groupe. De cette manière, les cadets feront l'expérience d'une petite partie d'amarrage d'un bateau à un quai ou à une jetée.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer qu'aucun cadet n'est proche des cibles lorsque le lance-amarre est lancé.

ACTIVITÉ 2 – APPEL DE MANŒUVRIER

Durée : 30 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est que les cadets puissent identifier et lancer différents appels.

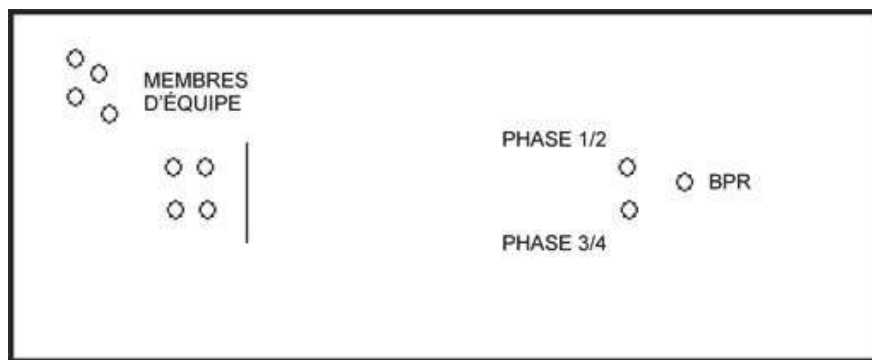
RESSOURCES

- les fiches de sifflet de manœuvrier qui se trouvent à l'annexe C,
- un contenant pour les fiches de sifflet de manœuvrier,

- un sifflet de manœuvrier,
- des produits de nettoyage,
- un sifflet,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Placer le sifflet de manœuvrier et les fiches de sifflet de manœuvrier dans un contenant et les placer près du BPR (illustré à la figure 16-2).



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-2 Disposition des tables pour l'activité du sifflet de manœuvrier

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Diviser l'équipe (la division) en deux groupes par phase. Le premier groupe consistera en des cadets de la phase un et de la phase deux, et le second groupe, en des cadets de la phase trois et de la phase quatre.
2. Demander à chaque cadet de la phase un de s'associer à un cadet de la phase trois et à chaque cadet de la phase deux de s'associer à un cadet de la phase quatre.
3. Demander à une paire de partenaires de s'approcher du BPR de la station. Demander à un cadet de la phase trois ou de la phase quatre de choisir une fiche de sifflet de manœuvrier dans le contenant.
4. Demander au reste des membres de l'équipe de se tenir à distance pour éviter d'entendre les réponses données (illustré à la figure 16-2).
5. Demander au cadet de la phase trois ou de la phase quatre de tenter de lancer l'appel. On peut lui accorder trois tentatives pour qu'il tente de lancer l'appel correctement. Une fois que l'appel est lancé correctement, son partenaire doit tenter d'identifier l'appel, sa fonction et l'endroit où il est normalement utilisé au corps des cadets.
6. Si l'appel n'est pas lancé correctement après trois tentatives, le partenaire ne pourra pas identifier l'appel et les partenaires retourneront avec leur équipe. Aucun point ne sera accordé dans ce cas.
7. Chaque paire de partenaires doit suivre les étapes 3. à 5. jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
8. Les points sont accordés de la façon suivante :
 - a. cinq points pour chaque appel lancé correctement,

- b. un point (maximum de trois) pour chaque cadet qui peut identifier correctement l'appel, expliquer sa fonction et l'endroit où il est normalement utilisé au corps de cadets.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer que les sifflets de manœuvrier sont propres avant de les utiliser.

ACTIVITÉ 3 – NŒUDS, DEMI-CLÉS ET AJUTS

Durée : 30 min

OBJECTIF

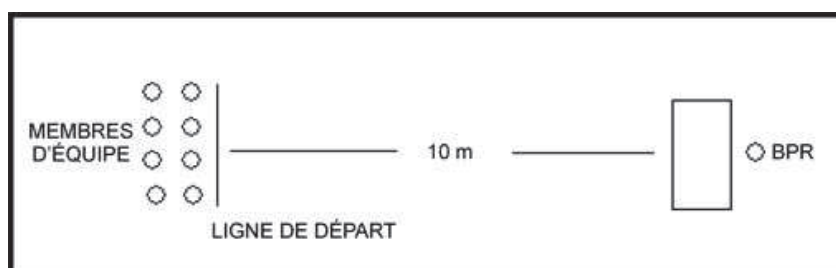
L'objectif de cette activité est de permettre aux cadets de pratiquer les nœuds, les demi-clés et les ajuts appris dans le cadre de l'instruction donnée au corps de cadets.

RESSOURCES

- du cordage (1 m [3.5 pieds] de long),
- un petit espar ou goujon,
- une table de six pieds,
- un contenant,
- les fiches de tâches qui se trouvent à l'annexe D,
- un sifflet,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- Placer la table du BPR de la station à environ 10 m (33 pieds) de la ligne de départ (illustré à la figure 16-3).
- Placer le contenant des fiches de tâches et le cordage sur la table.



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-3 Disposition des tables pour l'activité des nœuds, des ajuts et des demi-clés

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Demander à chaque membre d'équipe, un à la fois, de courir jusqu'à la table du BPR de la station et de choisir une fiche de tâche dans le contenant.
2. Après avoir choisi une fiche de tâche, le cadet doit tenter de faire le nœud choisi sans aide.



Des nœuds et demi-clés peuvent être ajoutés à ceux qui sont énumérés à l'annexe D.

3. Une fois qu'il a réussi, demander au cadet de retourner à la ligne de départ, de toucher au cadet suivant qui doit courir jusqu'à la table du BPR de la station et effectuer les étapes 1. à 3. en conséquence.
4. Demander à chaque cadet d'effectuer les étapes 1. à 3. jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
5. Accorder les points indiqués sur les fiches de tâche pour chaque tâche réussie.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer qu'il n'y a aucun obstacle dans la section où les cadets vont courir.

ACTIVITÉ 4 – SURLIER ET ÉPISSER

Durée : 30 min

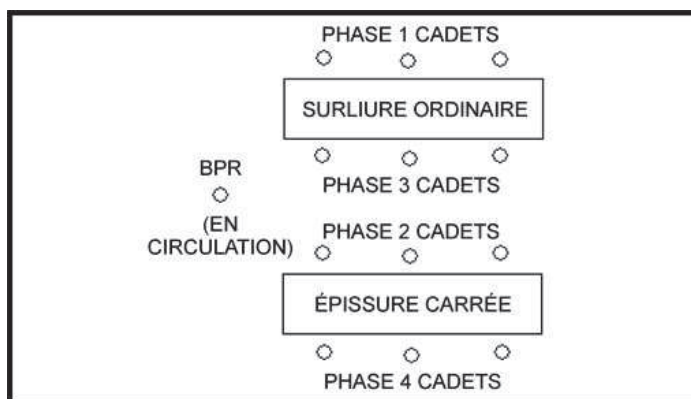
OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de pratiquer la façon de surlier et épisser un cordage.

RESSOURCES

- du cordage (1 m [3.5 pieds] par cadet de phase un et phase deux),
- du cordage à trois brins (1 m [3.5 pieds] par cadet de phase trois et phase quatre),
- de la ficelle à surlier (un rouleau),
- des outils de coupe,
- une table de six pieds,
- un sifflet,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-4 Disposition des tables pour l'activité de surlier et épisser

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Diviser les cadets en groupes par phase. Le premier groupe sera formé de cadets de la phase un et de la phase trois, et le second groupe de cadets de la phase deux et de la phase quatre.
2. Demander à chaque cadet de la phase un, avec l'aide verbale d'un cadet de la phase trois, de surlier l'extrémité d'un cordage.



Les cadets peuvent utiliser une surliure ordinaire pour cette activité. Si le corps de cadets choisit d'enseigner l'OCOM C121.01 (Surlier l'extrémité d'un cordage à l'aide d'une surliure à demi-nœuds, A-CR-CCP-601/PF-002, chapitre 10, section 4) ou l'OCOM C121.02 (Surlier l'extrémité d'un cordage à l'aide d'une surliure bridée, A-CR-CCP-601/PF-002, chapitre 10, section 5), il peut choisir d'utiliser l'une de ces méthodes pour surlier l'extrémité d'un cordage pour cette activité.

3. Demander à chaque cadet de la phase deux, avec l'aide verbale d'un cadet de la phase quatre, de faire une épissure carrée.
4. Accorder les points de la façon suivante :
 - a. deux points pour chaque surliure réussie,
 - b. deux points pour chaque épissure carrée réussie,
 - c. cinq points pour chaque cadet de la phase trois et de la phase quatre qui manifeste du renforcement positif, une connaissance du sujet, une bonne orientation et de la motivation pendant qu'il aide les cadets de la phase un et de la phase deux.

MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

ACTIVITÉ 5 – JEU-QUESTIONNAIRE

Durée : 30 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de renforcer les connaissances théoriques et les compétences liées à l'instruction des phases respectives des cadets en posant des questions et en assignant des tâches.

RESSOURCES

Option un

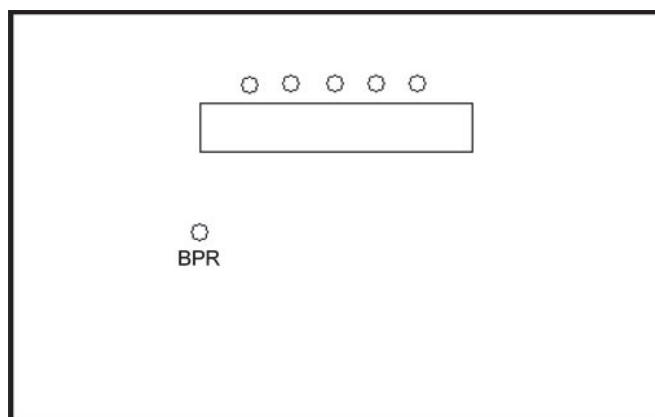
- une table de six pieds,
- des chaises,
- un sifflet,
- une liste des questions de jeu-questionnaire suggérées à l'annexe B,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

Option deux

- une table de six pieds,
- des chaises,
- un avertisseur sonore,
- un tableau de questions,
- une liste des questions de jeu-questionnaire suggérées à l'annexe B,
- un sifflet,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- un stylo ou un crayon.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

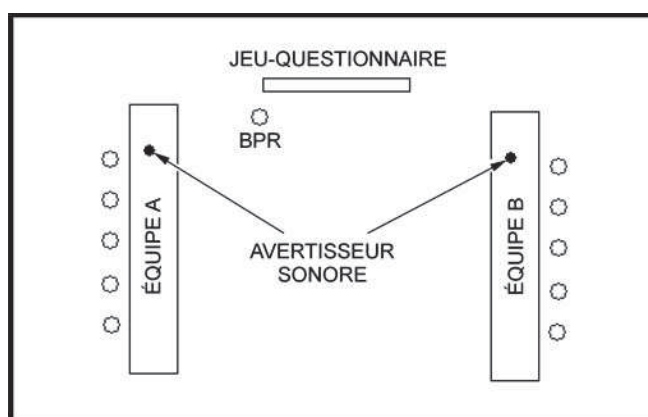
Pour l'option un, préparer l'activité sous forme d'une station autonome à laquelle les équipes passeront tour à tour, tout comme pour les autres activités. Préparer des chaises pour une équipe (division), comme c'est illustré à la figure 16-5.



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-5 Option un – Disposition pour l'activité du jeu-questionnaire

Pour l'option deux, préparer l'activité sous forme de compétition face-à-face entre toutes les équipes (divisions), conformément à l'illustration de la figure 16-6.



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-6 Option deux – Disposition pour l'activité du jeu-questionnaire

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ



Il ne faut pas poser aux cadets des questions d'un niveau supérieur à leur année de phase d'instruction (p. ex., on ne doit poser aux cadets de la phase un que des questions de la phase un, mais on peut poser aux cadets de la phase quatre des questions des phases un, deux, trois ou quatre).

Option un

1. Poser à chaque cadet des questions de la liste des questions de jeu-questionnaire suggérées à l'annexe B.
2. Poser les questions à chaque cadet, un à la fois.
3. Donner à chaque équipe trois indices pour les aider à répondre aux questions :
 - a. demander à un officier,

- b. se référer au matériel d'instruction,
 - c. vote au sein de l'équipe.
4. Accorder les points de la façon suivante :
- a. un point sera accordé pour chaque bonne réponse donnée avec l'utilisation d' un indice;
 - b. deux points seront accordés pour chaque bonne réponse donnée sans aide;
 - c. cinq points seront accordés pour chaque réponse correcte donnée à une question de bonification.



Les indices ne peuvent pas être utilisés pour les questions de bonification.

Option deux

1. Faire un tirage pour déterminer l'endroit où les équipes (divisions) seront placées dans le tournoi à la ronde.
2. Déterminer deux équipes qui s'affronteront pour avoir un gagnant.
3. Les équipes gagnantes s'affronteront pour qu'on puisse avoir un grand gagnant.
4. Donner à chaque équipe trois indices pour les aider à répondre aux questions :
 - a. demander à un officier,
 - b. se référer au matériel d'instruction,
 - c. vote au sein de l'équipe.
5. Poser une question et laisser les équipes appuyer sur leur avertisseur sonore pour déterminer quelle équipe aura la chance de répondre à la question.
6. Accorder les points de la façon suivante :
 - a. un point sera accordé pour chaque bonne réponse donnée avec l'utilisation d'un indice
 - b. deux points seront accordés pour chaque bonne réponse donnée sans aide;
 - c. cinq points seront accordés pour chaque réponse correcte donnée à une question de bonification.

MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

ACTIVITÉ 6 – BIGUE

Durée : 60 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de faire fabriquer par les cadets un ensemble de bigues.

RESSOURCES

Généralités

- un casque de protection par cadet,
- deux espars en bois d'une longueur approximative de 4.5 m (15 pieds),
- une manille de 12 mm (0.5 pouce) de diamètre (9 m [30 pieds] de long),
- cinq tiges d'acier dotées d'œillets dans le haut (1 m [3.5 pieds] de long),
- un rouleau de corde à surlier,
- une charge d'environ 18 kg (40 livres),
- une tige d'acier avec deux œillets (1 m [3.5 pieds] de longueur).

Martinet d'apiquage

- deux poulies simples,
- une manille de 16 mm (0.6 pouce) de diamètre (68 m [223 pieds] de long),
- une estrope.

Palan d'écart

- une poulie double,
- une poulie simple avec ringot,
- une manille de 12 mm (0.5 pouce) de diamètre (17 m [56 pieds] de long),
- deux estropes.

Palans de pied

- quatre poulies doubles,
- quatre poulies simples,
- quatre estropes.

Palan de charge

- deux poulies doubles,
- une poulie simple,
- une manille de 12 mm (0.5 pouce) de diamètre (environ 30 m [100 pieds] de long),
- une estrope.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Demander à chaque équipe de fabriquer un ensemble de bigues. Une série d'instructions complètes avec des illustrations pourraient être disponibles pour les cadets.

2. Demander aux cadets d'effectuer les tâches liées à l'instruction de leur phase respective (p. ex., les cadets de la phase un doivent faire les estropes, les cadets de la phase deux doivent moucheter les crocs, etc.).
3. Des points seront accordés conformément à la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

- S'assurer que tous les cadets portent l'équipement de sécurité personnel en tout temps pendant cette activité.
- S'assurer que tous les cadets se tiennent à l'écart de la charge pendant qu'elle est levée et pendant qu'elle est descendue.

ACTIVITÉ 7 – NAVIRE MODÈLE

Durée : 240 min (activité répartie sur deux journées et évaluée à la fin du jour 2)

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de permettre que chaque équipe (division) monte un navire modèle qui met en évidence des caractéristiques spécifiques.

RESSOURCES

- du carton Bristol noir (une feuille par équipe),
- du carton Bristol gris (une feuille par équipe),
- des ciseaux (une paire par équipe),
- du ruban (un rouleau par équipe),
- des trombones (une petite boîte par équipe),
- un grand bac rempli d'eau (pour vérifier la flottabilité),
- les illustrations de navires qui se trouvent à l'annexe E,
- la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A,
- des marqueurs (un paquet par équipe),
- de la colle (un contenant par équipe).



D'autres ressources peuvent être utilisées, si l'on veut, pour ajouter de la créativité aux navires modèles. Voici des exemples d'autres ressources :

- des nettoie-pipes,
- des bâtons de Popsicle,
- des cure-dents, etc.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

- Allouer du temps aux équipes (divisions) pendant l'activité de deux jours pour leur permettre de construire un navire modèle.
- Demander aux équipes de construire un modèle de navire en trois dimensions, en utilisant uniquement les ressources qu'on leur a fournies.
- Le navire modèle peut être de n'importe quel type ou dimension, pourvu qu'on utilise les ressources fournies.
- Chaque navire modèle doit mettre en relief les caractéristiques suivantes :
 - la passerelle,
 - le pont,
 - la proue,
 - la coque,
 - le tableau,
 - la poupe,
 - la structure,
 - flottabilité,
 - la superstructure.
- Accorder des points conformément à la feuille de pointage de l'annexe A, en fonction des éléments suivants :
 - précision du type de navire,
 - utilisation des ressources,
 - structure de la coque,
 - conception de la coque,
 - présentation,
 - flottabilité,
 - l'apparence générale.



Les équipes peuvent ajouter d'autres caractéristiques à leur navire modèle si elles le désirent. Voici certaines caractéristiques additionnelles possibles :

- un point d'ancrage,
- le gouvernail,
- des hélices,
- des hublots, etc.

MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

ACTIVITÉ 8 – PROMOTION DU TRAVAIL D'ÉQUIPE (CONTINUE SUR DEUX JOURS)

ACTIVITÉ 8 (A) – IMAGE QUI ME RESSEMBLE LE PLUS

Durée : 10 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de permettre aux cadets de participer à une activité pour briser la glace de promotion du travail d'équipe pour que les membres de l'équipe apprennent à se connaître.

RESSOURCES

- la feuille de l'activité Image qui me ressemble le plus (une par cadet) à l'annexe F,
- des stylos ou des crayons (un par cadet).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Distribuer la feuille de l'activité « Image qui me ressemble le plus » à chaque cadet.
2. Demander aux cadets de regarder les images figurant sur la feuille de l'activité et d'inscrire un X dans les coins des images qui leur ressemblent le plus.
3. Leur accorder environ cinq minutes pour leur permettre de remplir la feuille de l'activité.
4. Demander aux cadets de se réunir et de partager les images qui leur ressemblent le plus avec les autres cadets.

MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

ACTIVITÉ 8 (B) – DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA RIVIÈRE

Durée : 30 min

OBJECTIF

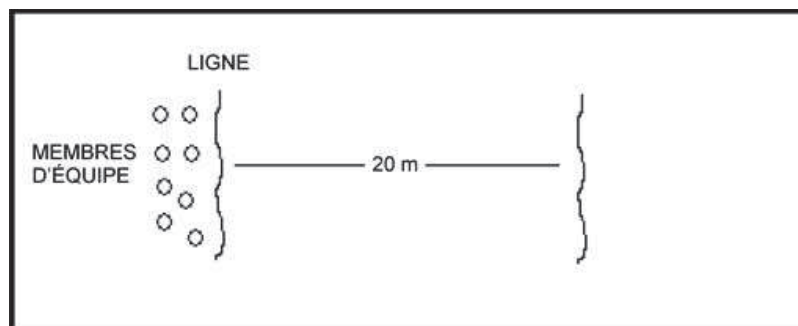
L'objectif de cette activité est de donner la chance aux équipes de résoudre des problèmes pendant qu'elles participent à des activités physiques.

RESSOURCES

Deux bouts de cordage (4 m [14 pieds] de long).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Étendre chaque bout de corde à travers un espace ouvert, à une distance de 20 m l'un de l'autre (illustré à la figure 16-7).



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-7 Disposition pour l'activité De l'autre côté de la rivière

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Demander à l'équipe (la division) de se tenir derrière l'un des cordages. Cet endroit deviendra le point de départ.
2. Expliquer que l'équipe doit se déplacer d'un cordage à l'autre en plaçant simultanément un nombre limité de pieds sur le sol (p. ex., s'il y a 10 cadets, peut-être que 14 pieds seulement pourront toucher le sol à tout moment).
3. Expliquer que l'équipe doit retourner à son point de départ en ayant un nombre réduit de pieds désignés sur le sol à tout moment (p. ex., les cadets doivent retourner à leur point de départ en ayant 11 pieds sur le sol à tout moment).

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer qu'il n'y a pas de dangers dans la zone où l'activité sera menée.

ACTIVITÉ 8 (C) – MARCHÉ SOUS LA DIRECTION DES SHERPAS

Durée : 30 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est que les membres de l'équipe, se tenant les mains, marchent à travers un sentier tout en ayant les yeux bandés.

RESSOURCES

Des bandeaux pour les yeux (un par cadet).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Demander à deux cadets volontaires d'agir comme guides.

2. Conduire les deux guides à travers le sentier pour leur montrer le chemin. Ces cadets deviendront les chefs et guideront les autres membres de l'équipe à travers le sentier.
3. Indiquer aux guides qu'ils n'auront pas l'autorisation de toucher aux cadets ni de leur parler. Les guides ont l'autorisation d'utiliser des signaux sonores (par exemple, taper des mains, siffler, faire claquer les doigts, etc.) comme signaux pour l'équipe.
4. Demander aux autres cadets de se placer en ligne et de mettre leur bandeau sur leurs yeux.
5. Placer un guide à l'avant de la ligne, et un autre à l'arrière.
6. Demander aux guides de diriger leur équipe à travers le sentier en utilisant des signaux sonores.

MESURES DE SÉCURITÉ

- Les membres des équipes doivent se tenir les mains pendant l'activité.
- S'assurer que le sentier est exempt d'obstacles majeurs.

ACTIVITÉ 9 – L'ÉVÉNEMENT FINAL

Durée : 90 min

OBJECTIF

L'objectif de cette activité est de réviser tous les aspects de la compétition de matelotage.

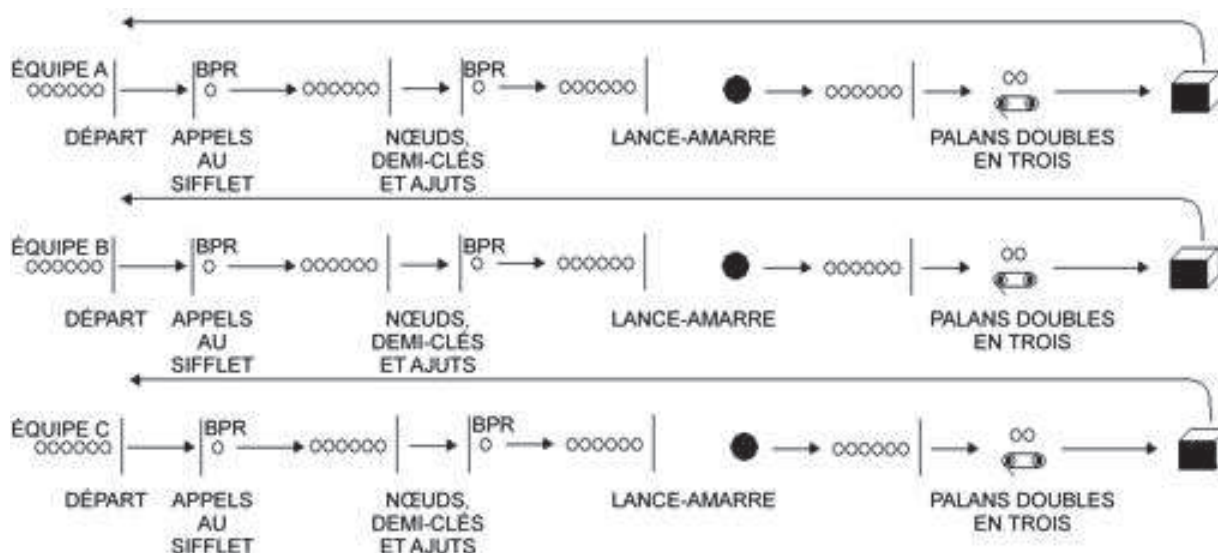
RESSOURCES

- un sifflet,
- un sifflet de manœuvrier (un par division),
- du cordage (1 m [3.5 pieds] de long),
- les fiches de tâche qui se trouvent à l'annexe D (un ensemble par division),
- un lance-amarre (un par division),
- des poulies simples (par division),
- des poulies doubles (par division),
- une manille de 12 mm (0.5 pouce) de diamètre (17 m [56 pieds] de long par division),
- une petite boîte (une par division),
- une cible (une par division),
- les fiches de message secret (un ensemble par division).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

- Préparer l'activité (conformément à l'illustration de la figure 16-8) si suffisamment de ressources sont disponibles pour que chaque équipe (division) puisse compétitionner une fois contre chacune des autres.
- Si suffisamment de ressources ne sont pas disponibles pour que chaque équipe (division) puisse compétitionner une fois, il faut préparer un relais et chaque équipe (division) compétitionnera et sera chronométrée.

- Préparer quatre stations de la façon suivante :
 - Station 1 – Appels au sifflet de manœuvrier;
 - Station 2 – Nœuds, ajuts et demi-clés;
 - Station 3 – Lance-amarre;
 - Station 4 – Palans doubles en trois.



Directeur des cadets 3, 2006, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale

Figure 16-8 Disposition de l'événement final

INSTRUCTIONS SUR L'ACTIVITÉ

1. Expliquer les règles suivantes aux cadets :
 - a. chaque équipe (division) doit se mettre en ligne derrière le point de départ;
 - b. chaque équipe doit se déplacer en groupe (p. ex., aucun membre ne peut passer à la station suivante avant que la précédente ait été complétée, puis l'équipe peut passer ensemble à la station suivante);
 - c. au signal de départ, les équipes passeront d'une station à l'autre dans l'ordre (illustré à la figure 16-8);
 - d. une fois qu'elle a terminé à chaque station, l'équipe reçoit une fiche de message secret qui servira à déchiffrer un message secret à la fin de l'activité.
2. Expliquer la station 1 aux cadets en ces mots :
 - a. un cadet reçoit le nom d'un appel au sifflet et doit lancer cet appel;
 - b. si le cadet est en mesure de lancer l'appel au sifflet correctement, l'équipe reçoit une fiche de message secret et passe en tant qu'équipe à la station suivante;
 - c. si le cadet est incapable de lancer l'appel au sifflet correctement, le cadet suivant doit tenter de le faire (cela doit se poursuivre jusqu'à ce qu'un cadet ait lancé l'appel au sifflet correctement), puis l'équipe passe à la station suivante;

- d. Si aucun cadet de l'équipe n'est capable de lancer l'appel au sifflet correctement, l'équipe doit attendre pendant quinze secondes après que la dernière équipe soit passée à la station suivante pour qu'elle-même passe à la station suivante.
3. Expliquer la station 2 aux cadets en ces mots :
 - a. un cadet par équipe (division) à la fois s'approchera du BPR de la station et choisira une fiche de tâche;
 - b. le cadet doit expliquer la fonction du nœud, de la demi-clé ou de l'ajut et faire le nœud pour le BPR;
 - c. ce processus se poursuit jusqu'à ce que trois cadets ait réussi cette étape pour l'équipe;
 - d. une fois que l'équipe a réussi trois fois, elle reçoit une fiche de message secret pour chaque tentative réussie (maximum de trois fiches) et passe en équipe à la station suivante.
 4. Expliquer la station 3 aux cadets en ces mots :
 - a. un cadet à la fois avance au point de départ, récupère le lance-amarre, le love et le lance à la cible;
 - b. chaque cadet suivant répète le processus d'avancer au point de départ, récupérer le lance-amarre, le lover et le lancer à la cible jusqu'à ce que la cible ait été atteinte trois fois;
 - c. une fois que l'équipe a réussi trois fois, elle reçoit une fiche de message secret pour chaque tentative réussie (maximum de trois fiches) et passe en équipe à la station suivante.
 5. Expliquer la station 4 aux cadets en ces mots :
 - a. choisir deux membres de l'équipe (division) pour tenter de moufler correctement les cordages d'un palan double en trois;
 - b. si les premiers membres ne réussissent pas, ils doivent retourner à leur position et deux autres membres tenteront de moufler correctement les cordages d'un palan double en trois;
 - c. ce processus se poursuit jusqu'à ce que l'équipe ait réussi;
 - d. une fois que l'équipe a réussi, elle reçoit deux fiches de message secret et passe en équipe au point d'arrivée;
 - e. une fois au point d'arrivée, les cadets doivent tenter de déchiffrer le message secret.
 6. Demander aux cadets de participer à l'activité.
 7. Des points seront accordés conformément à la feuille de pointage qui se trouve à l'annexe A.

MESURES DE SÉCURITÉ

S'assurer que le secteur est exempt d'obstacles majeurs.

CONFIRMATION DE FIN DE LEÇON

La participation des cadets à la compétition de matelotage interdivisions servira de confirmation de l'apprentissage de cette leçon.

CONCLUSION

DEVOIR/LECTURE/PRATIQUE

S.O.

MÉTHODE D'ÉVALUATION

S.O.

OBSERVATIONS FINALES

Il est important que les cadets participent à cette compétition parce qu'elle renforcera plusieurs domaines de compétences et de connaissances apprises dans le cadre de l'instruction du corps de cadets. Elle permettra aux instructeurs d'évaluer les connaissances et les compétences des cadets. Elle sera aussi l'occasion de promouvoir le travail d'équipe pour tous les membres du corps de cadets, parce qu'elle renforce le système divisionnaire et permet de s'assurer que tous les membres des divisions et du corps de cadets collaborent et interagissent pour atteindre un objectif commun.

COMMENTAIRES/REMARQUES À L'INSTRUCTEUR

S.O.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

- C1-002 (ISBN 0-7858-1446-9) Pawson, D. (2001). *Pocket Guide to Knots and Splices*. Edison, New Jersey, Chartwell Books, Inc.
- C1-003 (ISBN 11-770973-5) Royal Navy. (1972). *Admiralty Manual of Seamanship 1964 (Vol.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, New York, McGraw-Hill, Inc.
- C1-006 (ISBN 0-8403-5682-X) Rohnke, K. (1984). *Silver Bullets: A Guide to Initiative Problems, Adventure Games and Trust Activities*. Iowa, Kendall/Hunt Publishing Company.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

LE 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	Correct - 5 points	Incorrect - 0 point
Appel identifié incorrectement	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
But expliqué	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Aires communes identifiées	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Total partiel :		
Appel lancé correctement	Correct - 5 points	Incorrect - 0 point
Appel identifié incorrectement	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
But expliqué	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Aires communes identifiées	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Total partiel :		
Appel lancé correctement	Correct - 5 points	Incorrect - 0 point
Appel identifié incorrectement	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
But expliqué	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Aires communes identifiées	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Total partiel :		
Appel lancé correctement	Correct - 5 points	Incorrect - 0 point
Appel identifié incorrectement	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
But expliqué	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Aires communes identifiées	Correct - 1 point	Incorrect - 0 point
Total partiel :		
Total général :		

Nom du BPR :

Date :

NŒUDS, DEMI-CLÉS ET AJUTS

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront des points pour chaque tâche effectuée correctement. La valeur des points sera telle qu'elle est indiquée sur les fiches de tâche.

Points accordés					
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 :
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 :
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 :
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 SURLIURES ET LES ÉPISSURES

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les équipes recevront deux points pour chaque épissure et surliure correcte. Le BPR évaluera également la capacité des cadets de la phase trois et de la phase quatre d'orienter et d'aider les autres cadets. Le BPR évaluera des caractéristiques comme le renforcement positif, la connaissance du sujet, une bonne orientation 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					
	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 UN)

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Un point sera accordé aux équipes pour chaque bonne réponse donnée avec l'utilisation d'un indice, deux points pour chaque bonne réponse donnée sans aide et cinq points pour chaque réponse correcte donnée à une question de bonification.

Points accordés		
Question n° 1	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 2	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 3	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 4	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 5	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 6	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 7	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 8	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 9	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 10	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 11	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 12	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 13	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 14	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question n° 15	Correct 2 points	Incorrect 0 point
Question de bonification :	Correct 5 points	Incorrect 0 point
INDICES :		
Consulter un officier :	- 1 point	
Manuels de référence :	- 1 point	
Vote au sein de l'équipe :	- 1 point	
		Total général :

Nom du BPR :

Date :

JEU-QUESTIONNAIRE (OPTION DEUX)

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Un point sera accordé aux équipes pour chaque bonne réponse donnée avec l'utilisation d'un indice, deux points pour chaque bonne réponse donnée sans aide et cinq points pour chaque réponse correcte donnée à une question de bonification.

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 :

BIGUES

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués aux équipes d'après le guide de pointage.

Points accordés					
BRÉLAGE DU SOMMET DE LA BIGUE – Correct, serré, soigné et bien fixé.					
Demi-clé à capeler	3 points	2 points	1 point		
Nombre correct de tours	1 point				
Serré et bien fixé	2 points	1 point			
					Total partiel :
MARTINET D'APIQUAGE – Cartahu double					
Cordages mouflés	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 mouflés	3 points	2 points	1 point		
Crocs mouchetés	3 points	2 points	1 point		
Estropes	1 point				
					Total partiel :
PALANS DE PIED – Palan double en trois (quatre)					
Cordages mouflés	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 mouflés	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 :

NAVIRE MODÈLE

NOM DE L'ÉQUIPE :

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués aux équipes d'après le guide de pointage suivant.

Points accordés				
PRÉCISION DE 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 des ressources fournies.				
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.				
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 – le modèle comporte beaucoup de détails.				
1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
Total général :				

Nom du BPR :

Date :

ÉVÉNEMENT FINAL

ATTRIBUTION DES POINTS

Les points sont attribués à chaque équipe selon la position qu'elle occupe à la fin de la compétition.

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 le but de l'un des nœuds, des demi-clés ou des ajuts suivants :

- nœud plat,
- nœud en huit,
- nœud d'écoute,
- nœud de chaise simple,
- demi-clé à capeler,
- tour mort et deux demi-clés.

R1. Les réponses suivantes sont correctes :

- Nœud plat : pour attacher ensemble deux cordages de même grosseur.
- Nœud en huit : nœud d'arrêt.
- Nœud d'écoute : pour attacher ensemble deux cordages de diamètres différents.
- Nœud de chaise : pour créer un oeillet temporaire à l'extrémité d'un cordage.
- Demi-clé à capeler : pour attacher un cordage à un espar.
- Tour mort et deux demi-clés : pour attacher un cordage à un anneau ou un oeillet.
- Surliure ordinaire : faire une finition à l'extrémité d'un cordage pour l'empêcher de s'effiloche ou de se décommettre.

Q2. Définir l'un des termes de la marine suivants :

- poubelle,
- repos,
- attacher,
- poulaines,
- bordée de quart,
- rassemblement,
- caisson des objets trouvés,
- appel au sifflet,
- couleurs,
- permission,
- cloison,
- pont,
- équipage d'un navire,
- cérémonie du crépuscule,
- coupée,
- coquerie,
- magasin des manœuvriers,
- appel « La retraite »,

- cacao,
- oui, madame/monsieur,
- bâbord,
- tribord,
- le bureau du navire,
- coupée,
- planche d'embarquement.

R2. Réponses :

- Poubelle : boîte à ordures.
- Repos : une pause.
- Attacher : arrimer solidement.
- Poulaines : toilettes.
- Bordée de service : une division choisie par rotation pour superviser les préparatifs et le nettoyage effectués par le corps de cadets auquel on appartient.
- Rassemblement : appel au sifflet annonçant le commencement des classes ou la fin de la pause.
- Caisson des objets trouvés : objets perdus.
- Appel au sifflet : son produit par le sifflet de manœuvrier. Chaque note jouée porte une signification ou un message particuliers.
- Cérémonie des couleurs : cérémonie par laquelle le drapeau est hissé au mât; elle a habituellement lieu le matin ou au début d'une journée de formation.
- Permission : autorisation donnée aux cadets de se rendre à terre pour la journée.
- Cloison : une paroi.
- Pont : un plancher.
- Équipage d'un navire : constitué de l'ensemble des membres à bord d'un navire (incluant le corps de cadets de la Marine).
- Cérémonie du crépuscule : cérémonie par laquelle on abaisse le drapeau à la fin d'une journée de formation.
- Coupée : toute ouverture dans le flanc d'un navire qui permet d'y entrer ou d'en sortir.
- Coquerie : la cuisine du navire.
- Magasin des manœuvriers : un lieu où l'on remise les articles nécessaires au nettoyage.
- Appel « la retraite » : ordre signifiant de demeurer silencieux.
- Cacao (kye) : ration de chocolat chaud.
- Oui, madame/monsieur – « ordre compris et je vais obéir »; c'est la 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.

- Q3. Quel appel est lancé pour attirer l'attention de l'équipage d'un navire avant de donner un ordre?
- R3. Appel général « à tous ».
- Q4. Quel appel est lancé pour attirer l'attention de l'équipage d'un navire?
- R4. L'appel du « silence ».
- Q5. Quel appel est lancé après la disparition du motif pour lequel on a sifflé l'appel?
- R5. Appel « continuez ».
- Q6. Combien de fois la cloche du navire sonne-t-elle pour les cérémonies des couleurs ou du coucher du soleil?
- R6. Voici le nombre de fois que la cloche sonne :
- Cérémonie des couleurs : huit fois,
 - Cérémonie du crépuscule : quatre fois.

PHASE DEUX

- Q1. Quelles sont les trois étapes de mise en service d'un navire de la marine?
- R1. Les trois étapes de mise en service d'un navire de la marine sont les suivantes :
- la mise sur cale;
 - le baptême et la mise à l'eau;
 - la mise en service.
- Q2. Qu'est-ce que le tirant d'eau d'un navire?
- R2. Profondeur de la quille sous la ligne de flottaison en tout point le long de la coque.
- Q3. Identifier l'épissure suivante (présenter aux cadets une épissure carrée déjà faite).
- R3. Épissure carrée.
- Q4. En quel type de poulies un palan double en trois consiste-t-il?
- R4. Une poulie double et une poulie simple.
- Q5. Quel palan consiste en deux poulies doubles?
- R5. Un palan double.
- Q6. Que faut-il faire pour empêcher une charge de décrocher d'un croc?
- R6. Moucheter le croc.
- Q7. Quelle partie du voilier permet de hisser les voiles?
- R7. Drisses.
- Q8. Qu'est-ce qui aide à empêcher un voilier de chavirer?

- R8. La dérive sabre.
- Q9. À quoi servent les écoutes?
- R9. À contrôler la grand-voile et le foc.
- Q10. Indiquer certaines façons de déterminer la direction du vent?
- R10. Les pavillons, l'herbe haute, la fumée, les petites vagues, les manches à air, les bateaux amarrés et les nuages à basse altitude.
- Q11. Quelles heures sont associées au premier petit quart?
- R11. 1600 h à 1800 h.
- Q12. Quelles heures sont associées au quart d'avant-midi?
- R12. 0800 h à 1200 h.
- Q13. Quelle le but des petits quarts?
- R13. La durée des petits quarts correspond à la moitié de la durée des autres quarts, pour que le total des quarts soit de sept, ce qui permet de s'assurer que le personnel n'aura pas toujours le même quart chaque jour.

PHASE TROIS

- Q1. Quel navire est actuellement en service dans _____ (le BPR doit choisir un déploiement actuel)?
- R1. Est fonction des déploiements actuels.
- Q2. Indiquer trois mesures de sécurité à considérer lorsqu'on utilise des appareils de levage?
- R2. Porter un casque de sécurité, ne pas entrer dans la zone de sécurité et ne pas marcher sous la charge.
- Q3. Quelle est le but d'un palan d'écart?
- R3. Empêcher les pieds d'une bigue de se séparer.
- Q4. De combien de tours un brêlage du sommet doit être composé?
- R4. De onze à quinze.
- Q5. Quelle partie est attachée à la charge d'une bigue?
- R5. Le palan principal.
- Q6. Comment appelle-t-on le côté inférieur d'une voile?
- R6. Bordure.
- Q7. Quelle partie du voilier loge la dérive centrale?
- R7. Le tronc de la dérive centrale.

Q8. Que doit faire l'équipage d'un voilier pour aider à empêcher une bande?

R8. Faire du rappel.

Q9. Que signifie l'acronyme V.F.I.?

R9. Vêtement de flottaison individuel.

PHASE QUATRE, CINQ ET SIX

Q1. Nommer une organisation civile maritime.

R1. Le ministère des Pêches et des Océans, la Garde côtière canadienne (GCC), etc.

Q2. Comment appelle-t-on le virement d'un voilier de sorte que sa proue passe à travers le vent debout?

R2. Virement de bord.

Q3. Comment appelle-t-on le côté du navire sur lequel le vent passe en premier?

R3. Côté au vent.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

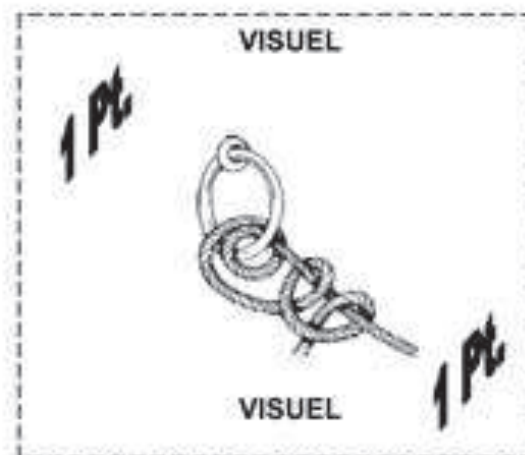
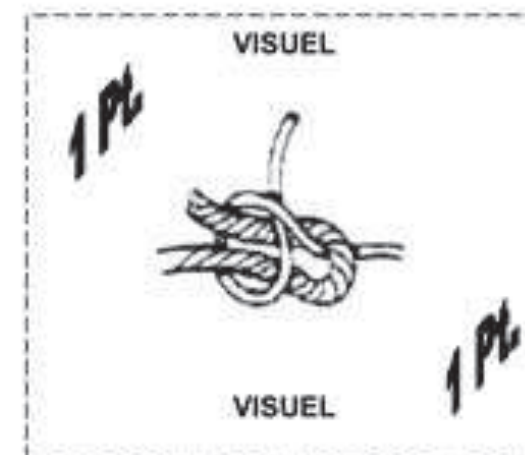
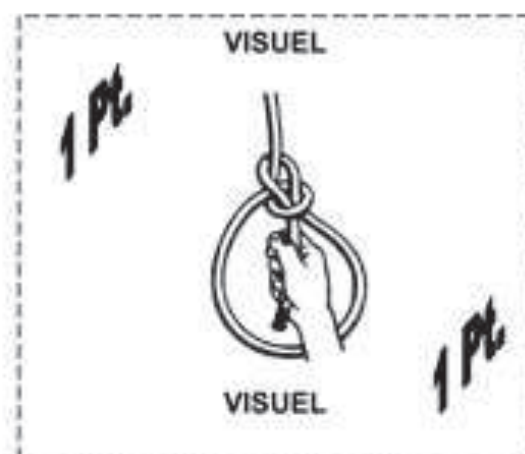
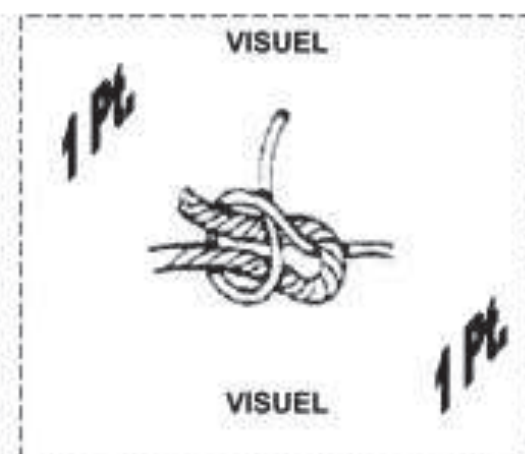
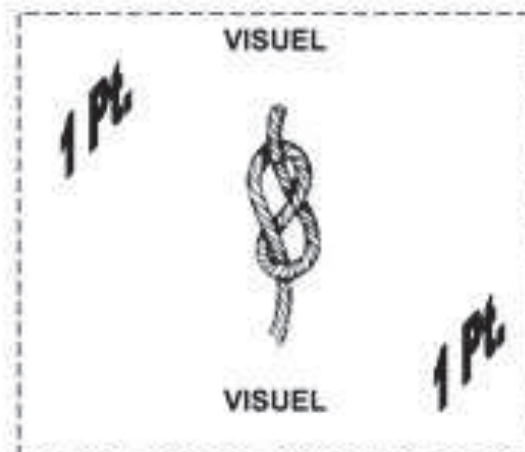
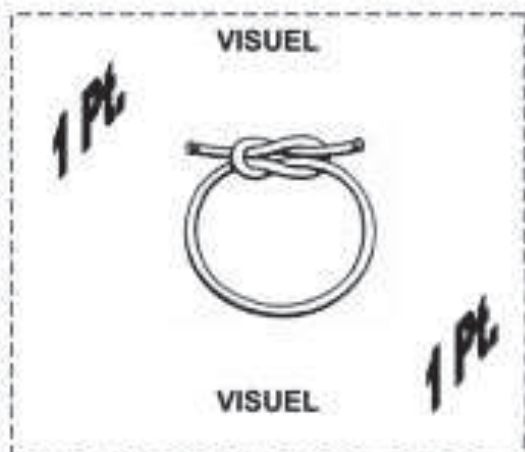
FICHES DE SIFFLET DE MANŒUVRIER



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES DE TÂCHE

X



3<

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

NŒUD DE CHAISE

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

NŒUD EN 8

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

NŒUD D'ÉCOUTE

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

NŒUD PLAT

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

DEMI-CLÉ À CAPELER

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

FAIRE DES NŒUDS

5 Pts.

TOUR MORT ET 2 DEMI-CLÉS

FAIRE DES NŒUDS **5 Pts.**

X

QUI SUIS-JE?

3 Pts

J'empêche le cordage de filer jusqu'aux chaumards

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

QUI SUIS-JE?

3 Pts

Commencer à me nouer en faisant un six quelque part dans le cordage.

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

QUI SUIS-JE?

3 Pts

On peut m'utiliser pour attacher temporairement une petite embarcation.

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

QUI SUIS-JE?

3 Pts

Les cordages ont différents diamètres? Je crois pouvoir aider.

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

QUI SUIS-JE?

3 Pts

On m'utilise souvent comme début pour nouer des chaussures.

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

QUI SUIS-JE?

3 Pts

Mes demi-clés devraient toujours se faire avec le courant allant dans la même direction.

QUI SUIS-JE? **3 Pts**

X

DÉFINITION

2 PIS

NŒUD PLAT

DÉFINITION **2 PIS**

DÉFINITION

2 PIS

NŒUD D'ÉCOUTE

DÉFINITION **2 PIS**

DÉFINITION

2 PIS

NŒUD DE CHAISE

DÉFINITION **2 PIS**

DÉFINITION

2 PIS

NŒUD EN 8

DÉFINITION **2 PIS**

DÉFINITION

2 PIS

DEMI-CLÉ À CAPELER

DÉFINITION **2 PIS**

DÉFINITION

2 PIS

TOURNOI ET 2 DEMI-CLÉS

DÉFINITION **2 PIS**

TYPES DE NAVIRES



Ministère de la Défense nationale. Extrait le 11 mars 2006, du site http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283/ETD02-0081-30_1.jpg

Figure 16E-1 NCSM Algonquin



Ministère de la Défense nationale. Extrait le 11 mars 2006 du site http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/710/cx2003-0152-22c.jpg

Figure 16E-2 NCSM Brandon



Ministère de la Défense nationale. Extrait le 11 mai 2006 du site http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/334/Sailpast.jpg

Figure 16E-3 NCSM Regina



Ministère de la Défense nationale. Extrait le 11 mars 2006 du site www.navy.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/509/prot11.jpg

Figure 16E-4 NCSM Protecteur



JCOMMOPS, 2001-2008. Extrait le 11 mars 2006 du site http://www.jcommops.org/graph_ref/cargo_ship-3.jpg

Figure 16E-5 Navire de charge



CBS News. Extrait le 11 mars 2006 du site <http://www.cbsnews.com/images/2006/03/24/imageSJU10103232114.jpg>

Figure 16E-6 Navire de croisière



Newfoundland Photo Gallery. Extrait le 11 mars 2006 du site <http://www.geocities.com/Heartland/Pointe/5181/nfld/smallwood.jpg>

Figure 16E-7 Traversier de voitures



CMT Consulting Management Technology. Extrait le 11 mars 2006 de <http://www.cmt-gmbh.de/tanker%20ship.jpg>

Figure 16E-8 Navire-citerne



Extrait le 11 mars 2006 du site <http://ei4hq.shacknet.nu/corkHarbour/tugs/original/Gerry%20O'Sullivan%201.jpg>

Figure 16E-9 Navire ravitailleur-remorqueur-manipulateur

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

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

