

# Projet Pédagogique voile

## Compétence visée :

**Adapter ses déplacements à différents types d'environnements**

**Septembre 2022**

Rédaction : Equipe du SIVOM, F. DELAY-GOYET CPC MEYZIEU, P.L. PAQUIEN CPC DECINES

## Sommaire :

<b>I- Objectifs des modules</b>	<b>Page 3</b>
a- Compétence visée	Page 3
b- Analyse de l'activité voile	Page 4
c- Objectifs d'apprentissage	Page 5
<b>II- Déroulement des 3-4 premières séances</b>	<b>Page 6</b>
<b>III- Déroulement de la fin du module</b>	<b>Page 7</b>
<b>IV- Les situations de découverte et d'apprentissage</b>	<b>Page 8</b>
a- Des jeux de découverte	Page 8
b- Des situations d'apprentissage	Page 8
<b>V- Lire, parler, écrire en voile</b>	<b>Page 17</b>
<b>VI- Annexes</b>	<b>Page 18</b>
a- Sécurité active, sécurité passive en voile	Page 19
b- Le « journal de bord »	Page 20
c- Aides pour évaluer les élèves	Page 21

## I- Objectifs des modules:

### a- Champ d'apprentissage visé (IO 2016) :

L'Activité voile va servir de support pour permettre aux élèves d'acquérir le **champ d'apprentissage** suivant :

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

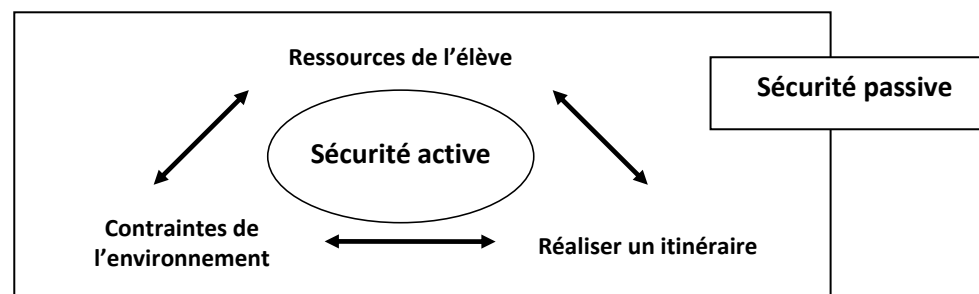
Ce qui implique de faire acquérir aux élèves les compétences suivantes :

#### Compétences travaillées pendant le cycle (IO 2016):

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

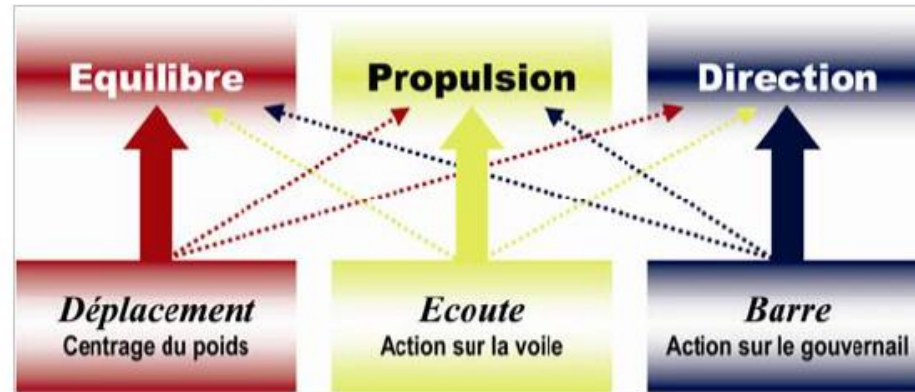
L'enjeu éducatif de ce champ d'apprentissage est donc d'amener les élèves à faire **des choix d'itinéraires** (plus ou moins difficiles, plus ou moins longs...) en analysant d'une part **leurs propres ressources** (physiques, affectives...) et d'autre part **l'environnement** (estimer la difficulté, le niveau de risque, les compétences des partenaires...).

Cela suppose d'enseigner **des savoirs faire et des attitudes spécifiques**, mais aussi de développer la capacité à **se connaître** (s'évaluer), et à « lire » **l'environnement** (estimer la difficulté et le risque), pour amener les élèves à **une pratique autonome**, en **toute sécurité** (construction d'une **sécurité active**, Cf annexes).



## b- Analyse de l'activité voile :

- La voile est régie par 3 thèmes fondamentaux : **équilibre, propulsion, direction**, liés à 3 paramètres : **placement dans le bateau, actions sur la voile, action sur le gouvernail**. Ces 3 thèmes sont liés aux 3 paramètres de **manière directe** (par exemple, l'action sur l'écoute modifie la propulsion du bateau : flèches verticales), et aussi de **manière indirecte** (par exemple, l'action sur la voile influe aussi sur l'équilibre du bateau et sa direction : flèches pointillées).



*Source : « La voile à l'école en Isère », Inspection Académique de l'Isère, USEP, Comité Départemental Voile de l'Isère, 2009.*

- La voile est aussi une activité de **lecture et de maîtrise du milieu**, où savoir s'engager dans la mesure de ses capacités, en **identifiant et en mesurant les risques**, est indispensable. Elle permet donc à l'enfant d'être confronté à un milieu incertain dans lequel les éléments sont soumis à des variations (eau, vent, température...).

- Elle favorise **la maîtrise des émotions**.

- Elle permet à l'élève **d'apprécier le risque** et de **construire sa propre sécurité** en navigation individuelle comme à deux.

- Elle est enfin une activité privilégiée pour viser certaines compétences dans **d'autres disciplines**, car elle est porteuse **d'enjeux affectifs forts**, et donc **motivante et marquante** pour les élèves.

## c- Objectifs d'apprentissage :

### Attendus de fin de cycle 3 (IO 2016)

- « Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. »
- « Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. »



### Attendu de fin de module voile :

Etre capable, seul ou à 2, de concevoir et de réaliser des parcours en sécurité, sur le plan d'eau, en pilotant une embarcation.

Ceci implique de faire acquérir aux élèves des connaissances, des capacités et des attitudes :

NIVEAU 1 (journées 1 à 3-4) : Etre capable, seul ou à deux, de réaliser un parcours simple dans des conditions favorables.	
<p style="text-align: center;"><b>Capacités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- savoir s'équiper (gilet, tenue)</li> <li>- savoir gréer, dégréer le bateau</li> <li>- savoir embarquer, débarquer</li> <li>- savoir s'arrêter (avec l'écoute, avec la barre)</li> <li>- savoir se placer dans le bateau</li> <li>- savoir gonfler sa voile (réglage de l'écoute)</li> <li>- savoir atteindre une bouée avec vent de travers</li> <li>- savoir virer de bord (face au vent)</li> <li>- savoir accoster</li> <li>- savoir naviguer à 2 sur un autre bateau (pico, bug)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître quelques termes marins et leur sens</li> <li>- connaître les indices qui permettent d'estimer la direction du vent</li> <li>- savoir nommer les différentes parties du bateau</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Attitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter les consignes de sécurité, ne pas se mettre en danger</li> <li>- savoir coopérer avec son camarade dans les parcours à deux ou en l'observant</li> </ul>
NIVEAU 2 (journées 4-5 à 6) : Etre capable, seul, de choisir et réaliser un parcours impliquant différentes allures.	
<p style="text-align: center;"><b>Capacités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- savoir empanner</li> <li>- savoir atteindre une bouée au près</li> <li>- savoir régler sa voile selon l'allure (travers, près)</li> <li>- savoir naviguer à 2 sur un autre bateau (pico, bug)</li> <li>- savoir choisir un parcours adapté à son niveau, selon les conditions de vent</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Connaissances</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître les termes marins et leur sens</li> <li>- connaître les indices qui permettent d'estimer la force du vent</li> <li>- savoir nommer les différentes parties d'un Pico, Bug, ou Hobie Twixxy</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Attitudes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter les consignes de sécurité, ne pas se mettre en danger</li> <li>- savoir coopérer avec son camarade dans les parcours à deux ou en l'observant</li> </ul>

## II- Déroulement des 3-4 premières séances

Journée 1

Journée 3-4

<b>Découverte</b> Entrer dans l'activité et comprendre les problèmes posés	<b>Apprentissages</b>	<b>Bilan</b>
☞ <i>Les élèves découvrent le matériel, les règles de sécurité, les bases de la voile (les 3 éléments d'un trajet : se propulser, s'équilibrer, se diriger)</i>	☞ <i>Les élèves apprennent à se diriger, équilibrer le bateau, se propulser, s'arrêter, et à réaliser un parcours en conditions favorables (vent de travers)</i>	☞ <i>Les élèves évaluent leurs apprentissages et leurs progrès</i>
<b>Tâches :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les pagayeurs</li> <li>- La voile humaine</li> <li>- La balade à 2 sans voile</li> <li>...</li> </ul>	<b>Tâches :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situation de référence : le carré</li> <li>- Situations d'apprentissage : 1- La porte 2- L'arrêt 3- La balade à 2 avec voile</li> </ul>	<b>Tâche :</b>  <p style="text-align: center;">Le contrat</p>
<b>Activités EPS en classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recueil de représentations</li> <li>- Règles d'or</li> <li>- Chronologie de l'équipement</li> <li>- Fonction des matériels</li> </ul>	<b>Activités EPS en classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- « Journal de bord »</li> <li>- Lexique des termes marins</li> <li>- Lexique et fonctionnement de l'Optimist</li> <li>- Lecture du vent (direction)</li> <li>- Arrêt, gouvernail, changement de direction</li> </ul>	<b>Activités EPS en classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparer et débriefer la séance</li> <li>- S'évaluer avec la grille de compétences</li> </ul>
<b>Activités dans d'autres disciplines :</b> Tout au long du module, à n'importe quel moment.		

### III- Déroulement de la fin du module


Journée 4-5

Journée 6

<b>Découverte</b> Entrer dans l'activité et comprendre les problèmes posés	<b>Apprentissages</b>	<b>Bilan</b>
☞ <i>Les élèves réactivent leurs acquis du 1<sup>er</sup> module</i>	☞ <i>Les élèves apprennent à régler leur bateau aux différentes allures, à naviguer seuls, et à construire un parcours en tenant compte du vent</i>	☞ <i>Les élèves évaluent leurs apprentissages et leurs progrès</i>
<b>Tâches :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La balade à 2</li> <li>- L'arrêt</li> <li>- La porte</li> </ul>	<b>Tâches :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situation de référence : le contrat</li> <li>- Situations d'apprentissage : 4- Le huit 5- Le triangle 6- Zig Zag</li> </ul>	<b>Tâche :</b> <p style="text-align: center;">Le contrat</p>
<i>Activités EPS en classe :</i>	<i>Activités EPS en classe :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- « Journal de bord »</li> <li>- Allures</li> <li>- Lecture du vent (force)</li> <li>- Lexique du Laser, ou du Pico</li> </ul>	<i>Activités EPS en classe :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparer et débriefer la séance</li> <li>- S'évaluer avec la grille de compétences</li> </ul>
<b>Activités dans d'autres disciplines :</b> Tout au long du module, à n'importe quel moment.		

## IV- Les situations de découverte et d'apprentissage :

### a- Des jeux de découverte :

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

#### ★ Jeux individuels :

- Les pagayeurs : se déplacer à la pagaie ou en pagayant avec ses mains.
- La voile humaine.
- Jacques a dit : se lever dans le bateau, faire un tour sur soi-même...
- Debout dans le bateau, le bateau à moteur fait des vagues : rester en équilibre. Variante possible les yeux fermés.
- Des balles sont dispersées dans l'eau. Le bateau à moteur circule entre les bateaux et les enfants doivent mettre le plus possible de balles dans le bateau à moteur.
- Bateaux attachés les uns derrière les autres à une bouée : changer de bateau.

#### ★ Jeux collectifs :

- Passe à 10.
- Embarquer/débarquer : 2 équipes. 1 bouée-bac bleue devant chaque camp à remplir de balles le plus vite possible.
- Pirates : récupérer le plus de balles dans la bouée adverse et les ramener dans sa bouée.
- Béret.

### b- Des situations d'apprentissage :

 Des tâches complexes, mais qui mettent l'accent sur un apprentissage donné (s'arrêter, tourner ...).



## 1- La porte

**Objectif :** Virer face au vent

**But :** Atteindre la porte et revenir de façon autonome

**Critères de réussite pour les élèves :**

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

**Apprentissages attendus :**

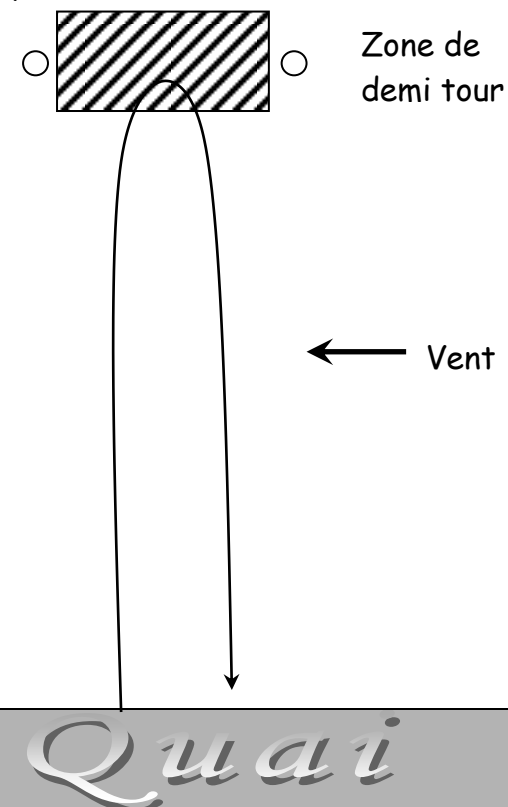
- Vitesse/direction (exemple du vélo).
- Prendre un cap : aligner la bouée avec le mât.
- Ralentir pour accoster.

**Variantes + :**

- Faire le tour d'une des bouées (virement de bord ou empannage).
- Passer entre 2 bouées puis tourner autour.

**Variantes - :**

**Dispositif :**



## 2- L'arrêt

**Objectif:** utiliser la voile pour arrêter son bateau

**But :** S'arrêter sur la ligne et repartir

**Critères de réussite pour les élèves :**

- Bateau immobile 5 secondes au niveau de la bouée.
- Voile dégonflée (faseyement).

**Apprentissages attendus :**

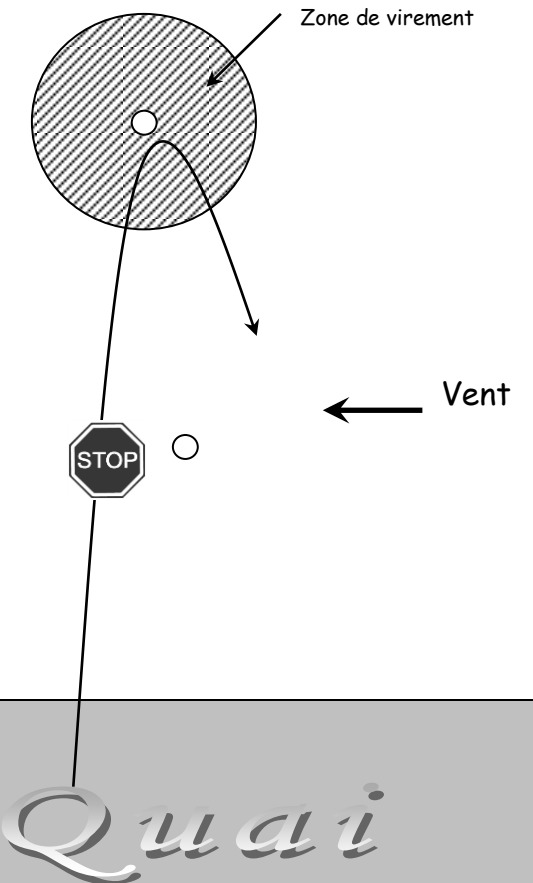
- Dégonfler sa voile pour s'arrêter (liaison directe voile/propulsion).
- Se rapprocher du vent au besoin (liaison indirecte direction/propulsion).
- Anticiper l'arrêt (erre du bateau).

**Variante + :**

- Réduire la porte.
- Augmenter le temps d'arrêt.
- S'arrêter au signal sonore (ou visuel).

**Variantes - :**

**Mise en place :**



### 3- La balade à 2

**Objectif :** Réinvestir ce qui a été appris

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

**Critères de réussite pour les élèves :**

- Maîtriser sa vitesse et sa direction pour suivre le groupe

**Mise en place :**

- En fonction des conditions météo
- 2 élèves par bateau, un élève à la barre + écoute, l'autre qui équilibre le bateau
- 1 bateau en sécurité (ou 2 si + de 10 bateaux sur l'eau)

**Apprentissages attendus :**

- 
- Naviguer vent de travers (ou au près), s'arrêter, virer de bord (réinvestissement)
- Prendre des repères variés (cap), avec l'aide de l'adulte

## Le contrat (situation de référence)

**Objectif** : Réaliser un parcours adapté à son niveau

**But** : Obtenir le plus de points possible en ne touchant qu'une bouée à la fois.

**Dispositif** :

- Equipes de 2 ou 3 (1 ou 2 naviguent, 1 observe) Cf fiche (cahier de voile).
- Etablir son contrat avant chaque tentative.
- Repasser par la case départ.

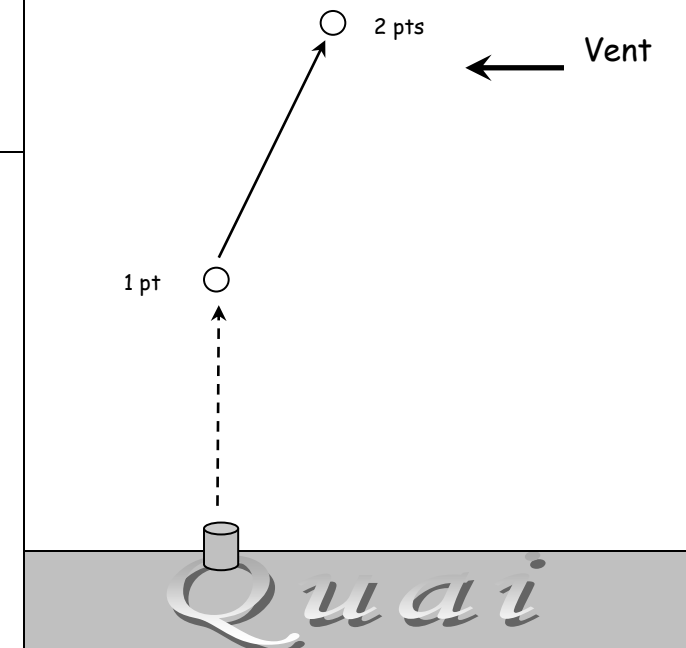
**Critères de réussite pour les élèves** :

- Embraquer, atteindre la bouée prévue et revenir sans s'arrêter, accoster, débarquer

**Apprentissages attendus** :

- Pour atteindre la bouée à 2 points il faut *tirer des bords*.
- Pour rapporter un maximum de points à son équipe il faut choisir une difficulté adaptée à son niveau => bien s'auto-évaluer.

**Mise en place** :



👉 Pour préparer et/ou faire le bilan en classe de cette situation : Cf Cahier de voile, **activité 18**.

## 4- Le huit

**Objectif** : virer autour d'une bouée

**But** : Tourner autour de la bouée et rentrer au quai.

**Critères de réussite pour les élèves** :

-  $\frac{1}{2}$  tour face au vent autour de la bouée.

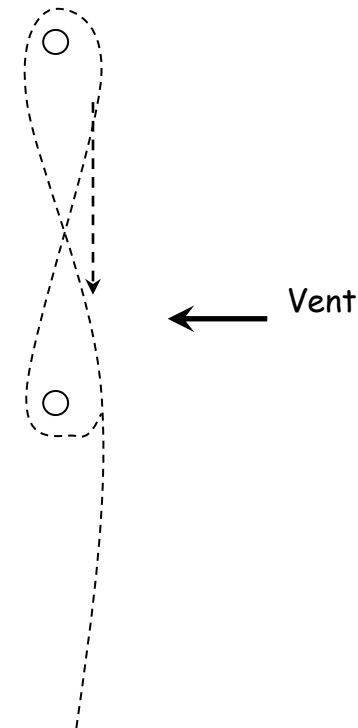
**Apprentissages attendus** :

- Avoir de la vitesse avant de tourner
- Savoir d'où vient le vent
- Tourner à fond et ne pas lâcher la barre pendant le virement de bord.
- Dépasser complètement la bouée avant de faire  $\frac{1}{2}$  tour.
- Coordination écoute + barre + déplacement

**Variante +** :

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

**Variante -** :



## 5- Le triangle

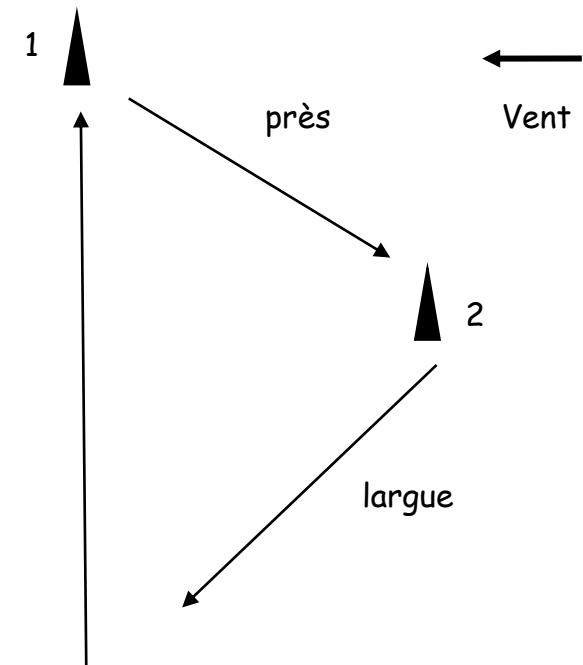
**Objectif :** Découvrir l'allure du près

**But :** Réaliser un parcours en triangle

**Critères de réussite pour les élèves :**

- Réussir le parcours sans s'arrêter.

**Dispositif :**



**Apprentissages attendus :**

- Régler sa voile dès que l'on passe une bouée pour toujours avancer.

- Voile toujours gonflée avec la bôme au coin arrière du bateau.

**Commentaire :** se fait en ballade : suivre le bateau à moteur ; aller à une bouée en zigzaguant.

## 6- Zig-Zag

**Objectif :** Apprendre à remonter au vent

**But :** Parvenir à atteindre une bouée placée face au vent

**Critères de réussite pour les élèves:**

- Atteindre la bouée ou le cap fixé.

**Apprentissages attendus :**

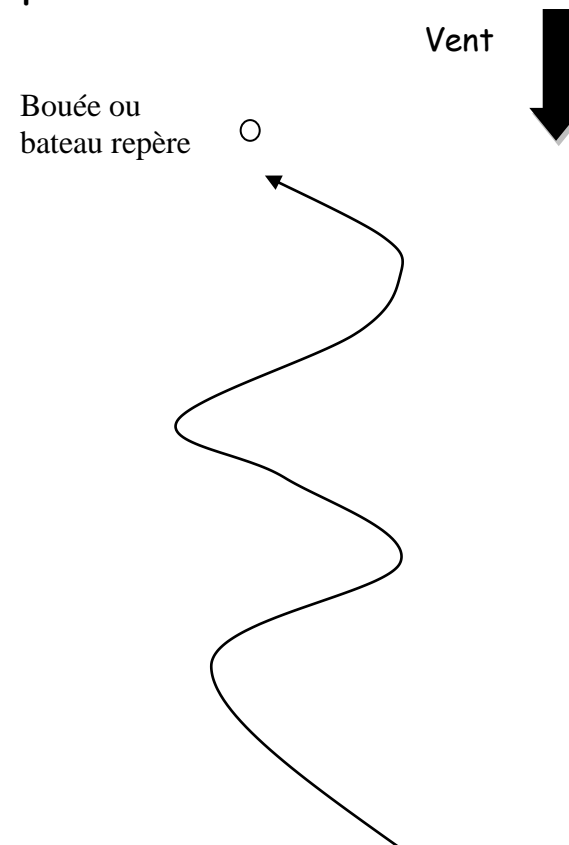
- Compréhension du louvoyage
- Réglage de la voile adaptée à l'angle bateau/vent pour que le bateau avance.

**Commentaires :**

Situation utilisée en ballade. Plusieurs possibilités :

- 1-les élèves doivent suivre le bateau à moteur.
- 2-Avec 2 bateaux à moteur, l'un donne le cap, l'autre joue le rôle de bouée mobile.
- 3-les élèves doivent atteindre une bouée face au vent sans autre repère.
- 4-les élèves doivent garder la voile au coin arrière du bateau, et sans toucher l'écoute, chercher la limite du fasyement à l'aide du gouvernail.

**Dispositif :**






## V- Lire, parler, écrire en voile :

### ★ Lire, parler, écrire en voile : pour quoi faire ?

En EPS, lire, parler, écrire aide les élèves à relier les tâches qu'ils effectuent (le « faire ») aux objectifs d'apprentissages visés (« l'apprendre »), et cela facilite leurs apprentissages.

### ★ Quand ?

JUSTE AVANT la séance de voile	JUSTE APRES la séance de voile	A d'autres moments
<p>- <b>Réactivation</b> : relire son journal de bord pour se remémorer ce qui a été fait et appris la dernière fois.</p> <p> <i>Il est très difficile de prévoir ce qui va être fait durant la séance, vu le côté aléatoire des prévisions météo...</i></p>	<p>- <b>BILAN de fin de séance (oral).</b></p> <p>- <b>Au retour en classe, remplir le « journal de bord »</b> : garder une trace de ce qui a été fait et compris.</p> <p> <i>Une activité brève mais qui devrait être systématique.</i></p>	<p>- « cahier de voile ».</p> <p> <i>Cf tableau ci-dessous.</i></p>

### ★ Le cahier de voile, activités possibles :

DECOUVERTE	REFERENCE	ENTRAINEMENT	EVALUATION
<p>« Mettre à distance » les émotions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer (oral, dessin ou écrit) les émotions ressenties</li> <li>- Écrire les représentations à propos de l'activité</li> </ul> <p><u>Acquérir des connaissances :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire les règles de sécurité</li> <li>- Nommer les matériels utilisés et leur fonction</li> </ul> <p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remplir son « journal de bord »</li> </ul>	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser son parcours : repérer les difficultés rencontrées</li> </ul>	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remplir son « journal de bord »</li> </ul> <p><u>Faire émerger des règles d'action :</u> repérer ce qu'il faut faire pour réussir...</p>	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluer ses apprentissages (fiche bilan).</li> <li>- Écrire ses représentations à propos de l'activité, puis comparer avec les représentations initiales.</li> </ul>
<p><b>Autres disciplines :</b> Utiliser les situations de voile pour apprendre en Sciences, géographie, mathématiques....</p>			

 Pour des pistes d'activités, reportez vous au « cahier de voile » partie 1 et 2.



## **VI- Annexes**

**a- Sécurité active, sécurité passive en voile**

**b- Le journal de bord**

**c- Aides pour évaluer les élèves**

## a- Sécurité active, sécurité passive en voile :

### ★ La sécurité passive : Les règles, l'organisation, le dispositif matériel et humain (adultes) :

#### LE DISPOSITIF HUMAIN :

Un moniteur diplômé ou l'enseignant par tranche de 12 élèves, + un moniteur en surveillance sur une autre embarcation pour chaque tranche de 10 bateaux sur l'eau.

☞ *S'il y a plus de 24 élèves, il faut 2 moniteurs affectés uniquement à la classe.*

#### LE DISPOSITIF MATERIEL :

- Brassières adaptées à la réglementation et au poids des enfants.
- Bateaux en bon état.
- Plan d'eau balisé.

#### L'ÉQUIPEMENT DES ENFANTS :

- Une vieille paire de chaussures de sport pouvant aller dans l'eau.
- Une serviette de bain.
- Une casquette ou bob.
- Une tenue de sport (pantalon ou short, tee shirt à manches longues).
- Un coupe vent type K-Way.
- Une tenue de rechange complète.
- Des lunettes de soleil avec un cordon.


### ★ La sécurité active : Les élèves, leurs connaissances, leur formation :

Toutes les compétences qui permettent aux enfants de pratiquer sans risque, en **acteurs responsables**. Ils sont amenés à **gérer progressivement leur propre sécurité**, mais avec un **contrôle final permanent des adultes**.

- Savoir s'équiper seul et se vérifier.
- Savoir gréer le bateau correctement.
- Savoir embarquer, débarquer, s'arrêter, se diriger...
- Savoir quoi faire en cas de dessalage.
- Savoir quoi faire en cas de remorquage.
- Commencer à savoir juger des conditions météo (vent).

☞ *Il faut donner aux enfants des outils qui leur permettront de pratiquer en autonomie contrôlée par les adultes : connaissances, procédures à respecter....*

## b- Le « journal de bord » :

 Pour permettre aux enfants de garder une trace de ce qu'ils ont fait et appris.

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

<u>Date :</u>	<u>Conditions météo :</u> Vent : <input type="checkbox"/> faible <input type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> fort
<p>Nom de l'exercice : .....</p> <p>Que fallait-il faire ?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Dessine ici ce qu'il fallait faire :</p>	
<p>Qu'as-tu appris ou compris en faisant cet exercice ? .....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

## c- Aides pour évaluer les élèves :

### ★Grille d'évaluation (enseignant et élève) :

☞ A utiliser pendant (observateur), et après la séance d'évaluation ; ou alors en auto évaluation après chaque séance (l'enfant coche ce qu'il a réussi).


#### NIVEAU 1

Nom:	Prénom:		
<i>Ce qu'il faut savoir faire</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation</i>
- Je sais m'équiper (gilet, tenue)		Elève	
- Je sais gréer, dégréer le bateau		Elève	
- Je sais embarquer, débarquer en sécurité		Elève	
- Je sais m'arrêter (avec l'écoute, avec la barre)		Moniteur	
- Je sais me placer dans le bateau		Elève	
- Je sais gonfler ma voile (réglage de l'écoute)		Maître, moniteur	
- Je sais atteindre une bouée par vent de travers		Maître, moniteur	
- Je sais virer de bord (face au vent)		Maître, moniteur	
- Je sais accoster		Maître, moniteur	
<i>Ce qu'il faut savoir</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation</i>
- Je connais quelques termes marins et leur sens		Maître	
- Je connais les indices qui permettent d'estimer la direction du vent		Maître	
- Je sais nommer les différentes parties de l'Optimist		Maître	
<i>Comment il faut se comporter</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation</i>
- Je respecte les consignes de sécurité, je ne me mets pas en danger		Maître, moniteur	
- Je sais coopérer avec mon camarade dans les parcours à deux ou en l'observant		Maître et moniteur	

## NIVEAU 2

Nom:	Prénom:		
<i>Ce qu'il faut savoir faire</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation du maître</i>
- Je sais faire un $\frac{1}{2}$ tour dos au vent		Maître, moniteur	
- Je sais naviguer vent arrière		Maître, moniteur	
- Je sais atteindre une bouée au près		Maître, moniteur	
- Je sais régler ma voile selon l'allure (travers, près)		Maître, moniteur	
- Je sais naviguer à 2 sur un autre bateau (pico, laser)		Maître, moniteur	
- Je sais choisir un parcours adapté à mon niveau, selon les conditions de vent		Maître, moniteur	
<i>Ce qu'il faut savoir</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation du maître</i>
- Je connais les termes marins et leur sens		Maître	
- Je connais les indices qui permettent d'estimer la force du vent		Maître	
- Je sais nommer les différentes parties d'un Pico, d'un bug ou d'un Hobie Twixxy		Maître	
<i>Comment il faut se comporter</i>		<i>Qui évalue ?</i>	<i>Évaluation du maître</i>
- Je respecte les consignes de sécurité, je ne me mets pas en danger		Maître, moniteur	
- Je sais coopérer avec mon camarade dans les parcours à deux ou en l'observant		Maître, moniteur	

### ★ Aide à l'observation (enseignant) :

 Pour vous aider à évaluer vos élèves.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<b>Equilibre</b>	Assis au fond du bateau. Ne change pas de place pendant le virement.	Se positionne par rapport à la voile. Change de place pour se repositionner par rapport à la voile.	Accepte de sortir du bateau. Change de place pendant le virement.
<b>Propulsion</b>	Ne règle pas sa voile.	Borde sa voile « pour aller plus vite ».	Règle sa voile à chaque changement d'allure.
<b>Direction</b>	Bloque le gouvernail, essai / erreur	Manceuvre brusquement à la barre.	Manceuvre finement la barre.
<b>Comportement</b>	Ne navigue pas seul. N'est pas à l'aise.	Accepte d'être seul A besoin de la présence proche du bateau sécurité.	Navigue seul. Prends ses décisions de navigation. seul.