

Trophée Jules Verne



illustré par
m. P. Joli

the famous project
CIC



PROTEGER & TRANSMETTRE L'AVENIR





Trophée Jules Verne

SOMMAIRE

Fiche documentaire : La vie à bord d'un maxi-trimaran	p 1
Kit pédagogique – Trophée Jules Verne	p 5
Fiche 1 : Un tour du monde à la voile	p 5
Fiche 2 : Les grands caps et les océans	p 6
Fiche 3 : Le temps et la vitesse en mer	p 7
Fiche 4 : La vie à bord	p 8
Fiche 5 : Observer l'océan	p 9
Fiche 6 : Les courants marins et les flotteurs	p 10
Fiche 7 : Les instruments de navigation	p 11
Fiche 8 : Protéger l'océan	p 12
Annexe : carte vierge	p 13



Fiche documentaire

La vie à bord d'un maxi-trimaran

Dormir : comment on fait ?

À bord, il y a seulement 4 petits lits pour 7 navigatrices. Elles dorment à tour de rôle, un peu comme une équipe qui se relaie. Dès qu'il faut changer une voile ou faire une manœuvre, tout le monde doit venir sur le pont. C'est une vraie vie d'équipe !



- Je suis une sorte de lit accroché dans le bateau. Qui suis-je ?
 - > LA bannette
- Je suis le moment où une partie de l'équipage dort et l'autre travaille. Qui suis-je ?
 - > Le quart

Les marins dorment parfois seulement 20 minutes d'affilée !



L'eau douce : d'où vient-elle ?

Il n'y a pas de bouteilles d'eau à bord. L'eau douce est fabriquée grâce à une machine spéciale : le dessalinisateur. Il transforme l'eau de mer en eau potable. Mais la première eau n'est pas bonne, alors on la jette et on garde la suivante.



- Je suis la machine qui transforme l'eau de mer en eau potable. Qui suis-je ?
 - > Le dessalinisateur
- Je suis l'endroit où il y a beaucoup de sel. Qui suis-je ?
 - > LA mer

Dans les mers chaudes, les marins prennent parfois une douche... sous la pluie !



Se laver : pas de salle de bain !

Il n'y a pas de vraie douche sur le bateau. Parfois, on se lave vite avec la première eau non potable du dessalinisateur.

Quand il pleut, c'est l'occasion de prendre une vraie douche sur le pont !



- Je tombe du ciel et je permets aux marins de se laver. Qui suis-je ?
 - > La pluie
- Je suis une toilette rapide avec peu d'eau. Qui suis-je ?
 - > Une toilette de chat

Dans certaines courses, des marins ont fait tout le tour du monde sans jamais prendre de douche !



Aller aux toilettes : pas de salle de bain non plus !

Il n'y a pas de vraies toilettes sur le bateau. Les navigatrices utilisent un seau avec un sac spécial biodégradable, ou bien parfois directement le filet tendu à l'avant du bateau, qu'on appelle le trampoline.



- Je suis l'objet utilisé comme toilettes sur le bateau. Qui suis-je ?
 - > Le seau
- Je suis le filet entre les 3 coques à l'avant du bateau. Qui suis-je ?
 - > Le trampoline

Le trampoline sert aussi à gagner de la place et à alléger le bateau.



Les vêtements : voyager léger

Chaque navigatrice ne peut emporter que 4 kg de vêtements pour plus de 40 jours ! Elles doivent garder des habits secs à l'intérieur du bateau et faire attention à ne pas tout mouiller. Quand elles peuvent, elles lavent leurs affaires avec la première eau du dessalinisateur.



- Je suis ce que tu portes pour rester au sec. Qui suis-je ?
 - > Les vêtements techniques
- Je suis ce qu'on garde toujours au sec pour l'intérieur du bateau. Qui suis-je ?
 - > La tenue sèche



Les habits sont souvent fabriqués avec des tissus spéciaux : très légers, chauds et imperméables.

Manger : pas de restaurant à bord !

Au début du voyage, il reste encore un peu de nourriture fraîche (fruits, légumes, fromage, pain). Mais après quelques jours, il ne reste que des plats en sachets spéciaux, les lyophilisés. On ajoute de l'eau chaude, on mélange et c'est prêt !



- Je suis un plat séché à réhydrater avec de l'eau. Qui suis-je ?
 - > Le lyophilisé
- Je suis le repas chaud préparé sur un petit réchaud qui ne bouge pas. Qui suis-je ?
 - > Le repas du bord



: Un plat lyophilisé peut peser seulement 150 g avant d'être réhydraté, et devenir un repas complet !

La sécurité : toujours attachées !

Sur le bateau, la règle est claire : on ne sort jamais sans son gilet de sauvetage et son harnais. Le harnais est accroché à une ligne solide appelée la ligne de vie, qui court sur le pont. Si quelqu'un tombe à l'eau, il est presque impossible de le retrouver, et l'eau glaciale peut donner une hypothermie très vite.



- Je suis ce qu'on porte pour flotter si on tombe à l'eau. Qui suis-je ?
 - > Le gilet de sauvetage
- Je suis la sangle qui empêche de tomber du bateau. Qui suis-je ?
 - > Le harnais

Dans certaines zones du Grand Sud, l'eau est si froide qu'on peut avoir une hypothermie en moins de 10 minutes !



La fatigue et l'énergie : bien manger et se reposer

Les navigatrices dorment très peu, souvent seulement 20 minutes à 2 heures maximum. La fatigue peut être dangereuse, alors elles doivent apprendre à bien gérer leur énergie. Bien manger est très important pour garder des forces et des calories pour lutter contre le froid et les efforts.



- Je suis l'énergie que l'on trouve dans les repas. Qui suis-je ?
 - > Les calories
- Je suis le petit moment de sommeil très court. Qui suis-je ?
 - > LA sieste

Un marin peut brûler plus de 5000 calories par jour pendant une course autour du monde !



Kit pédagogique – Trophée Jules Verne

Cette section du kit pédagogique est adaptée au cycle 3 (CM1-CM2). Elle permet aux matelots de découvrir le Trophée Jules Verne, la navigation, les océans, la science et la protection de l'environnement à travers le projet The Famous Project CIC et l'aventure de son équipage.

Fiche 1 : Un tour du monde à la voile

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre ce qu'est le Trophée Jules Verne.
- Situer sur une carte le parcours autour du monde.
- Faire le lien entre la fiction de Jules Verne et la réalité.



- Je suis le premier marin à avoir vraiment fait le tour du monde, en 1519.
Qui suis-je ?
> Magellan
- J'ai imaginé un tour du monde en 80 jours... mais dans un livre, c'est moins dangereux... Qui suis-je ?
> Jules Verne

Activité :

Montrer une carte avec le parcours du Trophée Jules Verne et le comparer avec celui de Phileas Fogg dans 'Le Tour du monde en 80 jours'. Les élèves tracent les grandes étapes et repèrent les océans traversés.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Colorier une carte des océans avec un code couleur amusant (bleu clair pour les zones chaudes, bleu foncé pour les zones froides).

Trace écrite

Le Trophée Jules Verne est une grande course à la voile autour du monde, sans escale et sans aide extérieure.

Les marins passent par trois grands caps : Bonne-Espérance, Leeuwin et le Cap Horn.



Magellan a commencé son tour du monde avec 5 bateaux... mais un seul est revenu au port, avec 18 marins survivants ! Oups, les calculs ne sont pas bons, Fernand !

Fiche 2 : Les grands caps et les océans

- Je suis l'océan le plus grand du monde, si vaste qu'on pourrait y mettre tous les continents réunis.
Qui suis-je ?
> Le Pacifique
- Je suis l'oiseau des mers du Sud, avec des ailes de plus de 3 mètres. Qui suis-je ?
> L'Albatros



Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à nommer et localiser les trois grands caps.
- Découvrir les océans de la planète.
- Comprendre que le parcours passe dans des zones parfois dangereuses.

Activité :

Compléter une carte muette avec les océans et les trois grands caps.
Colorier les océans et tracer l'Équateur.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Jeu : Associer les bons pictogrammes aux instruments de navigation.



Un albatros peut voler plusieurs mois sans jamais se poser, en dormant même dans les airs !
Planant n'est-ce pas ?!

Fiche 3 : Le temps et la vitesse en mer

- Je suis l'animal marin le plus rapide : je peux nager à plus de 100 km/h. Qui suis-je ?
 - > L'espadon voilier
- Je suis l'unité que les marins utilisent pour mesurer leur vitesse, et je viens des cordes à nœuds. Qui suis-je ?
 - > Le nœud



Objectifs pédagogiques :

- o Comprendre que la vitesse d'un bateau se mesure en nœuds.
- o Faire un lien entre distance, vitesse et temps.

Activité :

Utiliser de petits calculs simples : combien de jours faut-il pour parcourir une distance donnée à une vitesse moyenne ?

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Défi : Mimer le mouvement des vagues ou la rotation de la Terre devant la classe.

Autrefois, les marins mesuraient la vitesse du bateau en jetant une corde avec des nœuds dans l'eau et en comptant les nœuds qui défilaient en un temps donné !
Un nœud, deux nœuds, trois n... Zzzzz...



Fiche 4 : La vie à bord



- Je suis le matériau noir, très solide et léger, utilisé pour construire les trimarans modernes. Qui suis-je ?
 - > Le carbone
- Oui Allô ? Je suis une corde qui sert à tirer les voiles. Qui suis-je ?
 - > Une écoute

Objectifs pédagogiques :

- o Découvrir comment vivent les marins sur un trimaran.
- o Comprendre les contraintes : peu de sommeil, repas rapides, météo changeante.

Activité :

Les élèves dessinent la cabine d'un marin, ses affaires et les outils qu'il utilise.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Challenge collectif : Inventer un cri de ralliement comme un véritable équipage.

Attention, ça décoiffe : Le trimaran IDEC SPORT peut aller plus vite qu'une voiture en ville : plus de 80 km/h... et uniquement avec le vent ! Quand Eole est de bonne humeur, évidemment.



Fiche 5 : Observer l'océan

- Je suis un appareil qui mesure l'activité du cerveau. Qui suis-je ?
> L'EEG (Attention gros mot : électroencéphalogramme)
- Je suis la discipline qui étudie le sommeil et les rythmes du corps.
Qui suis-je ?
> La chronobiologie



Objectifs pédagogiques :

- o Comprendre que l'océan est un environnement riche mais fragile.
- o Découvrir quelques animaux de la mégafaune marine.

Activité :

Associer des photos d'animaux à leur nom, et indiquer dans quel océan ils peuvent être rencontrés.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Discussion : Et toi, si tu étais un animal marin, tu serais lequel et pourquoi ?



En mer, les marins dorment souvent seulement 20 minutes d'affilée pour rester vigilants... même pendant 40 jours !

Fiche 6 : Les courants marins et les flotteurs

- Je suis un petit appareil que l'on lâche dans la mer pour suivre les courants. Qui suis-je ?
 - > Un flotteur dérivant
- Je suis le nom scientifique de la 'quantité de sel' dans l'eau. Qui suis-je ?
 - > LA salinité



Objectifs pédagogiques :

- o Comprendre que l'eau de mer se déplace dans des courants.
- o Découvrir comment des flotteurs mesurent la température et la salinité.

Activité :

Expérience en classe : verser de l'eau chaude et de l'eau froide colorée dans un bac pour voir comment elles se déplacent différemment.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Défi : En une minute, cite le plus de noms de mers et océans que tu connais.



Un flotteur peut dériver dans l'océan pendant plusieurs années et envoyer ses données par satellite aux scientifiques ! Ohé, ohé le flotteur abandonnéé...

Fiche 7 : Les instruments de navigation

- Je suis le système qui permet aux bateaux de se repérer entre eux automatiquement. Qui suis-je ?
 - > L'AIS
- Je suis un appareil spatial qui tourne autour de la Terre pour donner la position aux marins. Qui suis-je ?
 - > Un satellite GPS



Objectifs pédagogiques :

- Découvrir comment les marins se repéraient autrefois (étoiles, sextant).
- Comprendre comment on navigue aujourd'hui (GPS, AIS).

Activité :

Observer un sextant (photo ou vrai objet) et expliquer son usage. Montrer un écran GPS et voir comment il indique la position.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Astronomie : Cherche et trouve différentes constellations que l'on voit dans l'hémisphère Nord. Et dans l'hémisphère Sud, d'après-toi, le ciel est-il le même ?



Grâce aux satellites, on peut suivre un voilier à quelques mètres près... même au milieu de l'océan ! Alexia, au prochain corail tu tournes à droite direction la grosse méduse, ha non c'est un sac plastique...

Fiche 8 : Protéger l'océan



- Je suis le gaz que les océans absorbent et qui cause le réchauffement climatique. Qui suis-je ?
 - > Le CO₂
- Je suis le courant chaud qui rend l'Europe plus douce en hiver. Qui suis-je ?
 - > Le Gulf Stream

Objectifs pédagogiques :

- o Sensibiliser à la protection des mers.
- o Identifier des gestes simples pour préserver l'océan.

Activité :

Faire un tableau avec deux colonnes : 'Bon pour l'océan' et 'Mauvais pour l'océan', et classer des images ou des actions proposées.

Objectif ludique

Faire découvrir en s'amusant !

Défi : En famille et/ou entre copains, va faire un tour sur la plage et ramasse les déchets que tu y trouves. Pense à prendre tes gants, des sacs poubelles et pars en mission !

Les océans absorbent environ 30 % du CO₂ que nous produisons, ce qui ralentit le réchauffement... mais les rend plus acides. On dirait bien qu'il y a du gaz dans l'eau... euh, de l'eau dans le gaz ?



