

**CHAPITRE 15**  
**CMI – COMPÉTITION DE MATELOTAGE ENTRE DIVISIONS**





## CADETS DE LA MARINE ROYALE CANADIENNE

### GUIDE PÉDAGOGIQUE



## COMPÉTITION INTER-DIVISIONS EN MATELOTAGE

Durée totale :

2 journées

### INTRODUCTION

#### INSTRUCTIONS PRÉALABLES À LA LEÇON

Une liste complète des ressources nécessaires à l'enseignement de cet OCOM est présentée dans l'A-CR-CCP-602/PG-002, 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 devront :

- 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; et
- réviser le document suivant et s'assurer que toutes les ressources indiquées sont préparées et disponibles pour cette activité.

#### DEVOIR PRÉALABLE À LA LEÇON

S.O.

#### APPROCHE

La compétition inter-divisions se déroulera lors d'une fin de semaine, loin de l'unité. L'activité pratique permettra de vérifier si les cadets ont bien compris la matière, et leur permettra de mettre en pratique les connaissances acquises. Les cadets doivent effectuer l'exercice sous la direction et la supervision de l'instructeur.

#### RÉVISION

S.O.

#### OBJECTIFS

- Donner l'occasion de renforcer les connaissances en matelotage et les compétences acquises au cours de l'instruction au corps des cadets.
- Entretenir l'intérêt des cadets.
- Donner l'occasion de développer les compétences en promotion du travail d'équipe.
- Renforcer le système divisionnaire.
- Donner l'occasion de pratiquer le leadership aux cadets des phases 3, 4 et 5.

## IMPORTANTANCE

L'événement permet d'évaluer les connaissances du cadet, donne l'occasion de développer les compétences en promotion d'équipe, et renforce 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 à une cible.

#### RESSOURCES

- Lance-amarre.
- Deux cibles.
- Sifflet.
- Feuille de pointage.
- Crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

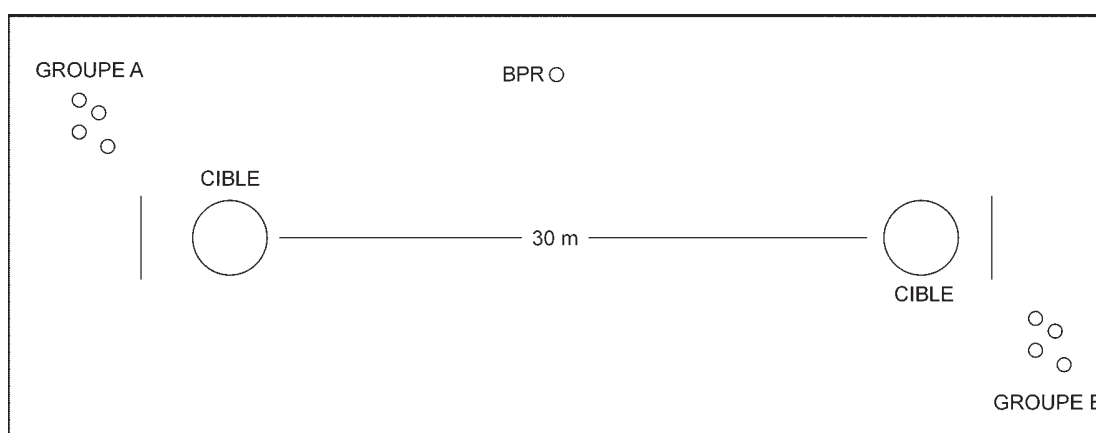
La distance entre les deux cibles doit être approximativement de 30 m. Diviser les équipes en deux groupes. Donner une station cible et une cible désignée à chaque groupe. Les titres Groupe A et Groupe B assurent la clarté tout au long de ces instructions.

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 retirer 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 retirer le cordage de son côté et essayer d'atteindre la cible qui lui est assignée. Ce processus continue 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. De cette manière, les cadets feront l'expérience d'une partie de l'amarrage d'un bateau 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 pendant qu'elle lance le lance-amarre.

---

## ACTIVITÉ 2 – APPEL DU SIFFLET DU MANOEUVRIER

Durée : 30 min

---

### OBJECTIF

Pour identifier et lancer différents appels.

### RESSOURCES

- Fiches d'appels du sifflet du manoeuvrier.
- Sac ou chapeau.
- Sifflet.
- Feuille de pointage.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.
- Crayon.



Voir l'annexe C.


**DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ**

Les cadets des phases 1 et 2 participeront à l'identification et à l'explication de l'utilisation des différents appels. On aura besoin de cadets des phases trois et quatre pour lancer les appels.

Les équipes seront divisées 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 formera alors un groupe de deux avec un cadet des phases trois et quatre.


On aura besoin des cadets des phases trois et quatre pour tirer le nom d'un appel du sac. Les appels à inclure sont :

- appel « général »;
- appel du « silence »; et
- appel « continuez ».



Les cadets ne doivent pas révéler l'appel à leur partenaire.

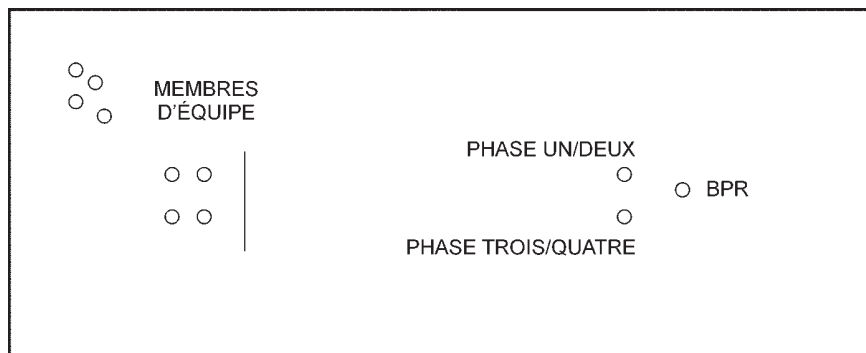
Dès que le cadet a tiré le nom d'un appel du sac, il doit essayer de lancer l'appel en question. Le cadet sénior aura trois tentatives pour lancer l'appel correctement. C'est seulement si l'appel est correctement lancé que le partenaire essaiera d'identifier l'appel, son utilisation, et les occasions 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. Le prochain groupe de deux cadets va alors répéter le même processus.



Les autres membres du groupe doivent être séparés des partenaires participant pour s'assurer qu'ils n'entendront pas les réponses des questions.

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

**DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ**



**POINTAGE**

Pour chaque appel lancé correctement, 5 points seront attribués à l'équipe. Si le cadet subalterne peut identifier l'appel, expliquer le but de l'appel, et identifier 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 total de trois points. 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'il y aura plusieurs appels et des produits de nettoyage pendant cette activité.

---

**ACTIVITÉ 3 – LES NŒUDS, LES DEMI-CLÉS ET LES AJUTS**

Durée : 30 min

---

**OBJECTIF**

Pratiquer les nœuds, les demi-clés et les ajuts qu'ils ont appris lors des instructions au corps de cadets.

**RESSOURCES**

- Un mètre de cordage.
- Un petit espar ou goujon.
- Table de 6 pieds.
- Un sac ou un chapeau.
- Des fiches de tâches.
- Un sifflet.
- 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 rester à environ 10 mètres de l'équipe. Au commencement de l'activité, un membre de chaque équipe court chez le BPR et choisit une tâche dans l'enveloppe. Il doit exécuter la tâche sans aide. Après avoir tenté d'exécuter la tâche, les membres retournent à leurs équipes respectives et touchent le

prochain membre de l'équipe qui va répéter le processus à son tour. Après que tous les membres de l'équipe auront terminé leurs tentatives, la feuille décrivant la tâche sera remise dans l'enveloppe.

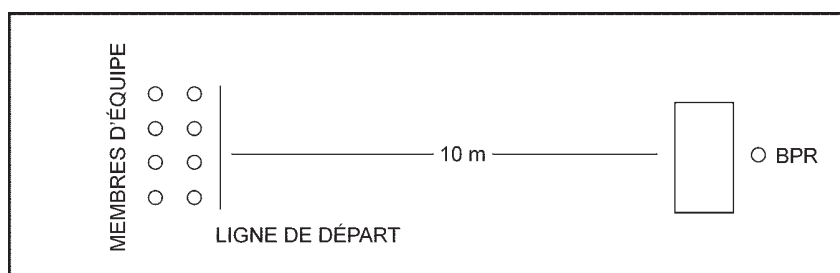
Les nœuds, les demi-clés et les ajuts utilisés dans cette activité sont les suivants :

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



On peut ajouter des nœuds et des demi-clés complémentaires selon le 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 – ÉPISSURE ET SURLIURE

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 pour s'asseoir).
- Un sifflet.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

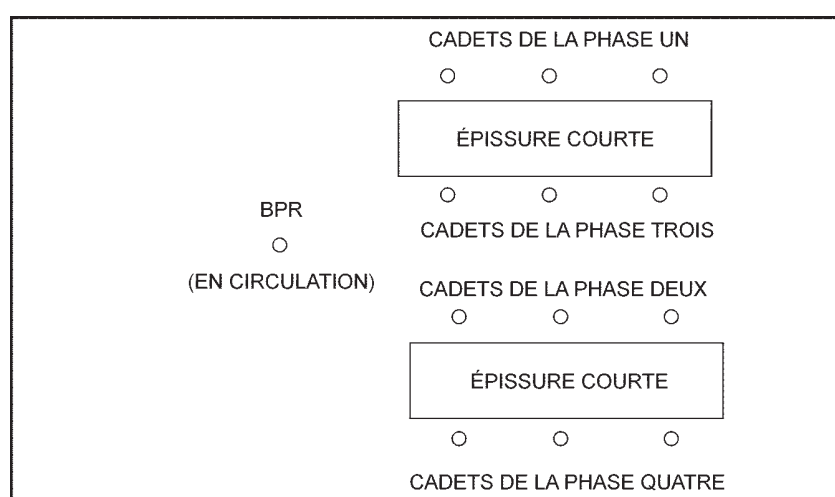
## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Diviser les équipes en groupes selon les niveaux de phases. Former des groupes de deux, en mettant un cadet de la phase un avec un cadet de la phase trois, et un cadet de la phase deux avec un cadet 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 les caractéristiques

telles que l'aide positive, la connaissance du sujet, les directives appropriées et la motivation de la part des cadets séniors. Attribuer cinq points au maximum à cet aspect de la compétition.



Voir l'annexe A.

## MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

---

## ACTIVITÉ 5 – JEU-QUESTIONNAIRE MÉLI-MÉLO

Durée : 30 min

---

### OBJECTIF

Renforcer les compétences et les connaissances théoriques des phases d'instruction respectives des cadets par des questions et des tâches.

### RESSOURCES

#### Option 1 :

- Une table de 6 pieds (ou un endroit convenable pour s'asseoir).
- Des chaises (ou un endroit convenable pour s'asseoir).
- Un sifflet.
- Une liste de questions.
- Une feuille de pointage.
- Un crayon.
- Un membre du personnel ou un cadet séniors.

#### Option 2 :

- Deux tables de 6 pieds (ou un endroit convenable pour s'asseoir).
- Des chaises (ou un endroit convenable pour 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 séniors.
- Un crayon.

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Chaque cadet participe à un jeu-questionnaire méli-mélo où les questions posées aux cadets des différentes phases sont tirées des instructions de ces 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 options pour organiser cette activité :

**Option 1.** Cet événement peut s'organiser sous forme d'une station autonome autour de laquelle les équipes font une rotation et où tous les membres d'équipe doivent répondre à une liste de questions prédéterminées, qui couvrent l'instruction de toutes phases considérées. 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 auront trois fois la possibilité de rattrapage. Ces rattrapages consisteront à : consulter un officier, consulter les manuels et faire appel au vote de l'équipe. L'utilisation de ces rattrapages réduira le nombre de points attribués à la question. L'objectif est de répondre au maximum de questions pour recueillir le maximum de points.

**Option 2.** Cet événement peut être organisé sous forme d'une compétition face-à-face entre toutes les équipes. On procède à un tirage au sort pour déterminer la position de chaque équipe dans le tournoi à la ronde. Les équipes jouent les unes contre les autres pour répondre au 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 courant (p. ex. Jeopardy, Family Feud, etc.).

Voir l'[annexe B](#).

## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

### Option 1 :

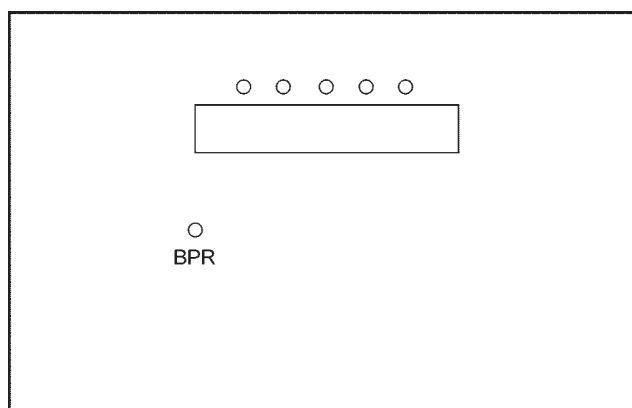


Figure 15-1 Option d'une seule équipe

**Option 2 :**

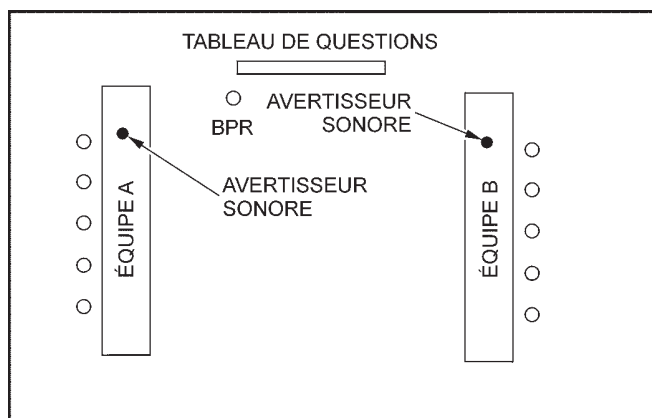


Figure 15-2 Option d'équipes adverses

**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 demande l'utilisation de la ligne de sauvetage, elle se voit retirer un point de son pointage total. On ne peut pas utiliser ces 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 auront jouées, un deuxième tour commence. Le nombre de tours est déterminé par le nombre d'équipes. Les équipes gagnent des points en fonction de leur classement général final (c.-à-d. première place – vingt points, deuxième place – quinze points, etc.).



Voir l'annexe A.

**MESURES DE SÉCURITÉ**

S.O.

**ACTIVITÉ 6 – LES BIGUES**

Durée : 60 min

**OBJECTIF**

Ériger un mât de charge complet constitué de bigues.

**RESSOURCES**

- Casque de protection (1 par cadet).
- Deux espars en bois (4 à 4.5 m).
- Cordage en 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 en acier doté de 2 œillets (1.2 m).
- Un membre du personnel ou un cadet sénior.

Balancine :

- Deux poulies simples (12.5 cm).
- Cordage en manille de 16 mm (68 m).
- Estrope de cordage en manille de 12 mm (12 mm).

Palan d'écart :

- Une poulie double (10 cm).
- Une poulie simple munie de ringot (10 cm).
- Cordage en manille de 12 mm (17 m).
- Deux estropes en manille de 12 mm (0.5 m).

Palans de pied :

- Quatre poulies doubles (10 cm).
- Quatre poulies simples (12.5 cm).
- Quatre estropes en manille de 12 mm.

Palan de charge :

- Deux poulies doubles (12.5 cm).
- Une poulie simple munie de ringot (12.5 cm).
- Un cordage en manille de 12 mm (30 m).
- Une estrope en 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 une série d'instructions accompagnées d'images pour les aider à accomplir la tâche.

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



Les membres d'équipe 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 mouchètent les crocs, etc.).

## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

## POINTAGE

Les points sont attribués aux cadets selon 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 sur les bigues.



À n'importe quel moment que survient un problème de sécurité, 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 relief les caractéristiques spécifiques d'un 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 paquet de marqueurs permanents.
- Un bâton de colle pour papier.



Voir l'[annexe E](#).

Chaque équipe doit avoir les ressources précitées.

On recommande 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 relief les caractéristiques suivantes :

- passerelle;
- pont;
- étrave;
- coque;
- tableau;
- poupe;
- structure;
- flottabilité; et
- superstructure.

Pendant le temps prévu pour l'activité, les équipes présentent leurs maquettes à une série de juges. Chaque équipe reçoit l'occasion d'expliquer les caractéristiques de sa maquette.



Pendant cette activité, d'autres caractéristiques sont fortement encouragées tels que les ancres, le gouvernail, les hélices, les hublots, etc. La créativité et le travail d'équipe sont le point central de cette activité.

### DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

S.O.

### POINTAGE

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



Voir l'[annexe A](#).

### MESURES DE SÉCURITÉ

S.O.

---

**ACTIVITÉ PROMOTION DU TRAVAIL  
D'ÉQUIPE (PROGRESSIVE)**

**Activité 8A – Image qui me ressemble le plus**

Durée : 5 min

---

**OBJECTIF**

Brise-glace qui permet aux membres d'équipe 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 les coins des images qui leur ressemblent le plus. Une fois qu'ils ont fini de sélectionner les images, leur demander de partager les images avec le reste du groupe et d'expliquer pourquoi ils les ont choisies.

**DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ**

S.O.

**POINTAGE**

S.O.

**MESURES DE SÉCURITÉ**

S.O.

---

**Activité 8B – De l'autre côté de la rivière**

Durée : 30 min

---

**OBJECTIF**

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

**RESSOURCES**

Deux morceaux de corde (4 m).

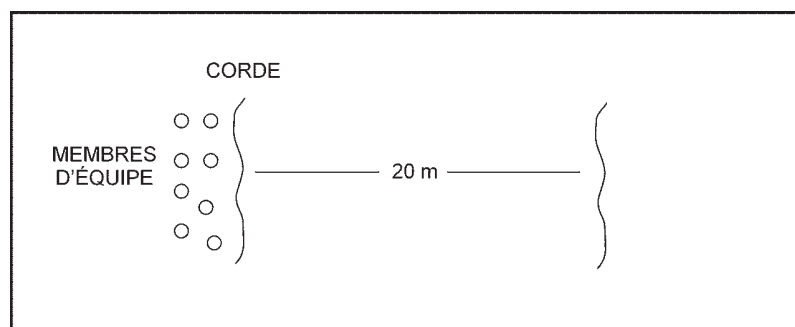
**DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ**

Étendre chaque morceau de corde sur un espace ouvert. Les deux morceaux de corde doivent être séparés d'environ 20 m.

L'équipe se met derrière l'une des cordes qui constituera le point de départ. L'objectif visé est que l'équipe doit partir de la corde de départ jusqu'à l'autre corde en posant au sol un nombre de pieds déterminé et en gardant le contact physique entre les membres qui sont côte à côte. Après avoir traversé l'espace ouvert, l'équipe se retourne et retraverse dans le sens inverse. Cette fois-ci, le nombre de pieds au sol pour traverser l'espace est réduit de un. L'équipe doit imaginer les moyens qui permettront à tous les membres de traverser l'espace ouvert tout en restant en contact (p. ex. se tenir par la main, croiser les bras, etc.).

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

### DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ



### POINTAGE

S.O.

### MESURES DE SÉCURITÉ

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

## Activité 8C – Marche sous la direction des sherpas

Durée : 30 min

### OBJECTIF

Activité basée sur la confiance, où l'équipe doit suivre les directives des coéquipiers.

### RESSOURCES

Bandeaux (un par cadet).

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

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

L'activité pour l'équipe consiste à se déplacer sur un chemin en ligne droite, les yeux bandés, et en se tenant par les mains.

Avant le début de l'activité, le BPR doit choisir deux membres de l'équipe qui serviront de guides. Il doit expliquer 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 leur informe qu'ils doivent maintenant diriger l'équipe mais qu'ils n'ont pas le droit de toucher les membres de l'équipe ou leur parler. Ils peuvent toutefois faire du bruit tel que 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 s'entendent sur leurs stratégies de communication. Les guides se mettent ensuite l'un devant la ligne, l'autre derrière la ligne.

Les autres 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**

S.O.

### **POINTAGE**

S.O.

### **MESURES DE SÉCURITÉ**

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

---

## **ACTIVITÉ 9 – ÉVÉNEMENT FINAL**

Durée : 60 min

---

### **OBJECTIF**

Réviser tous les aspects de la compétition de matelotage.

### **RESSOURCES**

- Sifflet de manœuvrier (nombre égal à celui des divisions).
- Corde d'un mètre (nombre égal à celui des divisions).
- Fiches de tâches (nombre de jeux égal à celui des divisions).
- Lance-amarre (nombre égal à celui des divisions).
- Poulies simples (nombre égal à celui des divisions).
- Poulies doubles (nombre égal à celui des divisions).
- 17 m de cordage en manille de 12 mm (nombre égal à celui des divisions).
- Petite boîte (nombre égal à celui des divisions).
- Cible (nombre égal à celui des divisions).
- Fiches de messages secrets (nombre de jeux 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 face-à-face entre les divisions. L'activité sera composée des stations suivantes :

- appels;
- nœuds, demi-clés et ajuts;
- lance-amarre; et
- palan double en trois.

Si les ressources sont suffisantes, les équipes entrent en compétition en même temps pour cet événement. Dans le cas contraire, les équipes sont chronométrées pour la durée qui leur est prévue pour l'événement. Toutes les équipes doivent se mettre en ligne et commencer au même endroit. Au signal de départ, les équipes se mettent à avancer à travers les stations. 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 à l'autre. Consulter l'[annexe G](#) pour voir un exemple de message secret qui peut être utilisé pour cet événement.

La première station consiste à lancer des appels du sifflet de manœuvrier. On donne à un membre de l'équipe le nom de l'appel et on lui demande de lancer l'appel à l'équipe. Si le membre réussit à lancer l'appel correctement, l'équipe reçoit une lettre et elle passe à la station suivante. Si l'appel n'est pas lancé correctement, on demande au prochain 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 a terminé la station d'appels pour passer à la station suivante.

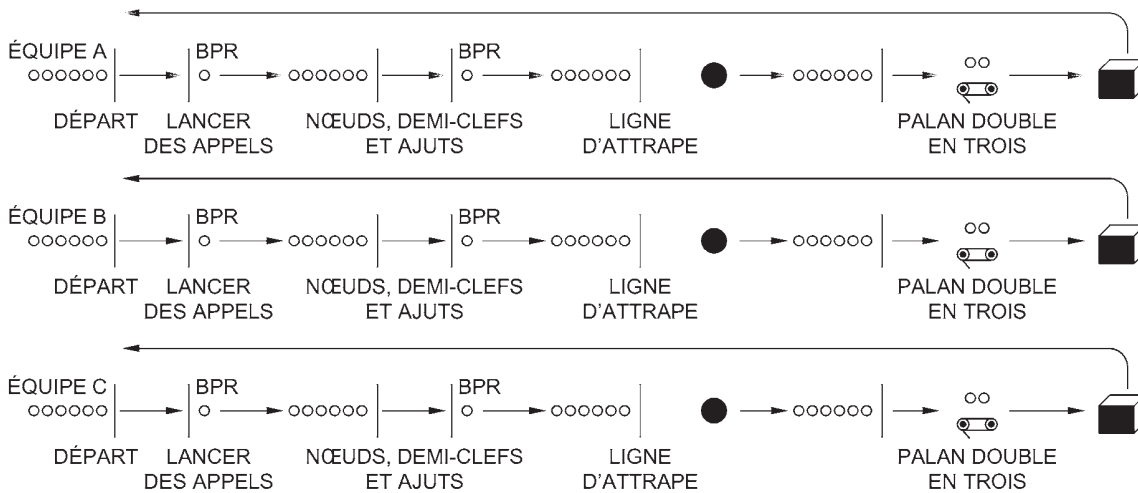
La deuxième station consiste à faire des nœuds, des demi-clés et des ajuts. Les équipes avancent jusqu'à un endroit prédéterminé. En procédant un à la fois, chaque membre de l'équipe court chez le BPR et tire une fiche du sac. Le membre de l'équipe doit expliquer le but du nœud, de la demi-clé ou de 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, le love et la lance à la cible. Chaque membre de l'équipe essaye de lancer le lance-amarre à 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 se 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 secrète 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 sont attribués à chaque équipe selon la position qu'elle occupe à la fin de la compétition.



Voir l'annexe A.

**MESURES DE SÉCURITÉ**

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

---

**CONCLUSION**

---

**DEVOIR/LECTURE/PRATIQUE**

S.O.

**MÉTHODE D'ÉVALUATION**

S.O.

**OBSERVATIONS FINALES**

S.O.

**COMMENTAIRES/REMARQUES À L'INSTRUCTEUR**

S.O.

---

**DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE**


---

- A1-007 A-CR-CCP-004/PT-012 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](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](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](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](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](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 Books, Inc.
- C1-003 (ISBN 11-770973-5) (1972). *Admiralty Manual of Seamanship 1964 Volume 1*. Londres, Angleterre, Service d'édition des publications officielles du Royaume-Uni.
- 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, 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](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>.
- C1-040 Port of Cork. *Galerie de photos*. Extrait le 12 mai 2006 du site [http://www.portofcork.ie/web\\_images/archive/Gerry\\_o\\_sullivan.gif](http://www.portofcork.ie/web_images/archive/Gerry_o_sullivan.gif).
- C1-043 Galerie de photos de Terre-Neuve. *Page 1 – Images miniatures et 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>.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

**FEUILLES DE POINTAGE**

---

**LOVER ET LANCER UN CORDAGE**

---

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS :**

Un point sera attribué à l'équipe pour chaque lancer de ligne correctement lancé dans la cible désignée.

**POINTS ATTRIBUÉS**

**ENSEMBLE DES POINTS :**

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

---

**ÉPISSURE ET SURLIURE**

---

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Deux points seront attribués à l'équipe pour chaque épissure courte et reliure correctement réalisées. Le BPR doit également évaluer la capacité des cadets des phases trois et quatre à fournir des indications et de l'aide. Le BPR doit considérer les caractéristiques telles que l'aide positive, la connaissance du sujet, les directives appropriées et la motivation.

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>					
<b>ÉPISSURES RÉALISÉES</b>					
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
				SOUS-TOTAL :	
<b>SURLIURES RÉALISÉES</b>					
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
				SOUS-TOTAL :	
<b>LEADERSHIP</b>					
(Caractéristiques à considérer : aide positive, rétroaction constructive, connaissance du sujet, directives et motivation)					
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	
6 pts	7 pts	8 pts	9 pts	10 pts	
				SOUS-TOTAL :	
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>					

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

---

**JEU-QUESTIONNAIRE MÉLI-MÉLO (OPTION 1)**

---

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Deux points seront attribués à l'équipe pour chaque bonne réponse.

**POINTS ATTRIBUÉS**

Question n° 1 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 2 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 3 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 4 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 5 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 6 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 7 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 8 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 9 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 10 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 11 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 12 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 13 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 14 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Question n° 15 :	Bonne réponse – 2 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
QUESTION BONUS	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
DEMANDE UNE SAUVEGARDE À L'OFFICIER	1 pt	
MANUELS DE RÉFÉRENCE	1 pt	
VOTE DE L'ÉQUIPE	1 pt	

**ENSEMBLE DES POINTS :**

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

---

**JEU-QUESTIONNAIRE MÉLI-MÉLO (OPTION 2)**

---

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Deux points seront attribués à l'équipe pour chaque bonne réponse. La valeur du point attribué dépend du niveau de difficulté de la question.

**POINTS ATTRIBUÉS**

Question n° 1 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 2 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 3 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 4 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 5 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 6 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 7 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 8 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 9 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 10 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 11 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 12 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 13 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 14 :	Valeur du point attribué :	_____
Question n° 15 :	Valeur du point attribué :	_____

**ENSEMBLE DES POINTS :**

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

**APPEL DU SIFFLET DU MANOEUVRIER**

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Cinq points seront attribués à l'équipe pour chaque appel correctement identifié. Si l'équipe réussit à identifier l'appel, expliquer le but de celui-ci et identifier les occasions où il est généralement utilisé au corps de cadets. Un point sera attribué à l'équipe pour chaque bonne réponse.

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>		
Appel correctement lancé	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Appel correctement identifié	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Explication du but de l'appel	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Occasions identifiées	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
SOUS-TOTAL :		
Appel correctement lancé	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Appel correctement identifié	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Explication du but de l'appel	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Occasions identifiées	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
SOUS-TOTAL :		
Appel correctement lancé	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Appel correctement identifié	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Explication du but de l'appel	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Occasions identifiées	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
SOUS-TOTAL :		
Appel correctement lancé	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Appel correctement identifié	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Explication du but de l'appel	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Occasions identifiées	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
SOUS-TOTAL :		
Appel correctement lancé	Bonne réponse – 5 pts	Mauvaise réponse – 0 pt
Appel correctement identifié	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Explication du but de l'appel	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
Occasions identifiées	Bonne réponse – 1 pt	Mauvaise réponse – 0 pt
SOUS-TOTAL :		
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>		

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

**NŒUDS, DEMI-CLÉS ET AJUTS**

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Les points sont accumulés au fur et à mesure qu'une tâche est exécutée correctement. Les points sont attribués aux équipes conformément au nombre de points indiqués sur les fiches de tâches (voir l'[annexe D](#)).

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>						
<b>TÂCHE :</b>	<b>NOEUDS</b>					
5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts
5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts	5 pts
						SOUS-TOTAL
<b>TÂCHE :</b>	<b>QUI-SUIS-JE?</b>					
3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts
3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts	3 pts
						SOUS-TOTAL :
<b>TÂCHE :</b>	<b>DÉFINITION</b>					
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts
						SOUS-TOTAL :
<b>TÂCHE :</b>	<b>IDENTIFICATION VISUELLE</b>					
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
						SOUS-TOTAL :
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>						

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

**BIGUES**

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Les points sont attribués conformément au guide de pointage ci-dessous.

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>					
<b>ARRIMAGE AU BOUT – convenable, serré, régulier et solide</b>					
Nœud de cabestan	3 pts	2 pts	1 pt		
Nombre correct de tours	1 pt				
Serré et solide	2 pts	1 pt			
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>BALANCINE – Cartahu double</b>					
Passage des cordages	3 pts	2 pts	1 pt		
Crochets attachés	3 pts	2 pts	1 pt		
Estropes	1 pt				
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>PALAN D'ÉCART – Palan double en trois</b>					
Passage des cordages	3 pts	2 pts	1 pt		
Crochets attachés	3 pts	2 pts	1 pt		
Estropes	1 pt				
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>PALANS DE PIED – Palan double en trois x 4</b>					
Passage des cordages	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
Crochets attachés	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
Estropes	3 pt	2 pts	1 pt		
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>PALAN DE CHARGE – Poulie double</b>					
Passage des cordages	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
Crochets attachés	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
Estropes	3 pt	2 pts	1 pt		
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>APPARENCE GÉNÉRALE</b>	5 pts	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
					<b>SOUS-TOTAL :</b>
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>					

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

---

**MAQUETTE DE NAVIRE**

---

**NOM DE L'ÉQUIPE :**

**ATTRIBUTION DES POINTS**

Les points sont attribués conformément au guide de pointage ci-dessous.

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>				
EXACTITUDE DU TYPE DE NAVIRE – La maquette est identique au type de navire choisi par l'équipe.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
UTILISATION DES RESSOURCES – L'équipe a utilisé au maximum l'ensemble du matériel didactique mis à disposition.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
STRUCTURE DE LA COQUE – La structure de la coque met en évidence les zones de la coque, de l'étrave, de la poupe et du tableau.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
CONCEPTION DE LA COQUE – La conception de la coque met en évidence les zones de la passerelle, du pont et de la superstructure.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
PRÉSENTATION – La présentation de l'équipe était claire, assurée et le groupe a massivement participé.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
FLOTTABILITÉ – La maquette est stable et flotte correctement.				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
APPARENCE GÉNÉRALE – Détails				
1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>				

**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.

<b>POINTS ATTRIBUÉS</b>	
NOM DE L'ÉQUIPE À LA PREMIÈRE PLACE	Points 50
NOM DE L'ÉQUIPE À LA DEUXIÈME PLACE	Points 40
NOM DE L'ÉQUIPE À LA TROISIÈME PLACE	Points 30
NOM DE L'ÉQUIPE À LA QUATRIÈME PLACE	Points 20
NOM DE L'ÉQUIPE À LA CINQUIÈME PLACE	Points 10
<b>ENSEMBLE DES POINTS :</b>	

**NOM DU BPR :**

**DATE :**

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

## SUGGESTIONS DE QUESTIONS MÉLI-MÉLO

### Phase un

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

- Un nœud plat
- Un nœud en huit
- Un nœud d'écoute
- Un nœud de chaise
- Une demi-clé à capeler
- Un tour mort et deux demi-clés

R1. Un nœud plat – permet de réunir deux cordages de même grosseur.

Un nœud en huit – nœud d'arrêt.

Un nœud d'écoute – permet de réunir deux cordages de grosseurs différentes.

Un nœud de chaise – permet de faire un œil temporaire à l'extrémité d'un cordage.

Une demi-clé à capeler – permet d'attacher un cordage à un espar.

Un tour mort et deux demi-clés – permet d'arrimer un cordage à un poteau ou à un œil.

Q2. Quelle est la fonction d'une surliure ordinaire?

R2. Terminer l'extrémité d'un cordage pour l'empêcher de s'érailler ou de s'effiloche.

Q3. Définir les termes de la Marine suivants :

- Bidon à ordures
- Repos
- Sécuriser
- Poulaines
- Bordée de quart
- Rassemblement
- Caisson des objets trouvés
- Appel
- Couleurs
- Permission
- Cloison
- Pont
- Équipage
- Coucher du soleil
- Coupée
- Coquerie
- Magasin des manœuvriers

- Appel « la retraite »/« couvre-feu »
- Cacao (kye)
- Oui, madame/monsieur
- Bâbord
- Tribord
- Bureau du navire
- Planche d'embarquement

### R3. Réponses

- Bidon à ordures – contenant à poubelle.
- Repos – pause.
- Sécuriser – arrimer solidement.
- Poulaines – toilettes.
- Bordée de quart – une division choisie par rotation pour superviser les préparatifs et le nettoyage effectués par le corps de cadets auquel on appartient.
- Rassemblement – le commencement des classes ou la fin de la pause.
- Caisson des objets trouvés – endroit où sont déposés les objets perdus.
- Appel – son produit par le sifflet du manœuvrier. Chaque note jouée porte une signification ou un message particulier.
- 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 – mur.
- Pont – plancher.
- Équipage – constitué de l'ensemble des membres à bord d'un navire (incluant le corps des cadets de la Marine).
- Coucher du soleil – 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 »/« couvre-feu » – ordre signifiant de demeurer silencieux.
- Cacao (kye) – chocolat chaud au collation.
- Oui, madame/monsieur – « ordre compris et je vais obéir »; c'est la réponse appropriée à un ordre provenant d'un officier.
- Bâbord – coté gauche d'un navire.
- Tribord – coté 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 utilisé pour attirer l'attention des membres de l'équipage avant de passer un ordre?

R4. L'appel général.

Q5. Quel appel est utilisé pour retenir l'attention des membres de l'équipage?

R5. L'appel du silence.

Q6. Quel appel est lancé une fois que le motif pour lequel on a sifflé l'appel du silence est terminé?

R6. L'appel continuez.

Q7. Combien de fois doit-on faire sonner la cloche du navire pour les cérémonies des couleurs et du coucher du soleil?

R7. 8 fois pour la cérémonie des couleurs et 4 fois pour celle du coucher du soleil.

#### **Phase deux**

Q8. Expliquer brièvement la tradition navale « Autour du Cap Horn ».

R8.

Q9. Expliquer brièvement la tradition navale « Peindre le pont ».

R9.

Q10. Identifier l'épissure suivante (présenter aux cadets une épissure courte pré attachée).

R10. Une épissure courte.

Q11. Quel type de poulies constitue un palan double en trois?

R11. Une poulie double et une poulie simple.

Q12. Comment appelle-t-on un palan constitué de deux poulies doubles?

R12. Un palan double en quatre.

Q13. Comment peut-on empêcher à une charge de tomber d'un crochet?

R13. Il faut attacher le crochet.

Q14. Quelle partie du voilier est utilisée pour hisser les voiles?

R14. Les drisses.

Q15. Quel élément peut empêcher un voilier de chavirer?

R15. La dérive centrale/la dérive-sabre.

Q16. À quoi servent les écoutes?

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

Q17. Quels éléments permettent de déterminer le sens du vent?

R17. Les drapeaux, l'herbe haute, la fumée, de faibles ondulations, les indicateurs de direction du vent, les embarcations amarrées 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 manœuvre actuellement dans \_\_\_\_\_?

R20. Cela dépend des déploiements en cours.

Q21. Quelles sont les trois précautions de sécurité à prendre lors de l'utilisation des dispositifs de levage?

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

Q22. À quoi sert un palan d'écart?

R22. À empêcher les bigues de se séparer.

Q23. Combien de tours doit compter un arrimage au bout?

R23. De 11 à 15.

Q24. Quel élément permet d'attacher la charge à un mat de charge constitué de digues?

R24. Les palans principaux.

Q25. Quel nom donne-t-on à la voile inférieure?

R25. Le fond.

Q26. Où se situe la dérive centrale dans un voilier?

R26. Dans le puits de dérive.

Q27. Que doit faire l'équipage d'un voilier pour éviter le gîte?

R27. Mettre au rappel.

Q28. Que signifie l'acronyme VFI?

R28. Vêtement de flottaison individuel.

#### **Phases quatre, cinq et six**

Q29. Nommer une organisation maritime civile.

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

Q30. Quelle manœuvre consiste à faire virer un voilier de manière à changer le côté qui reçoit le vent?

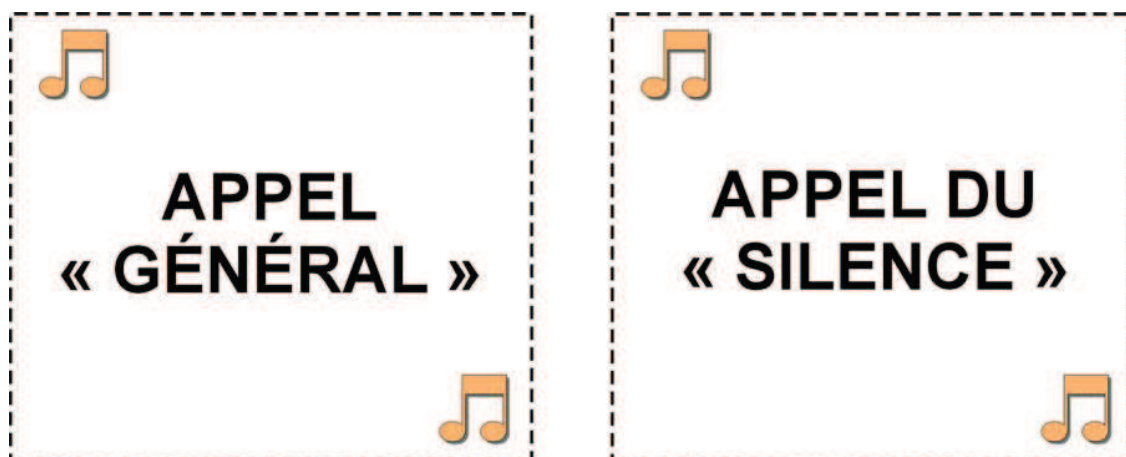
R30. Un virement de bord.

Q31. Comment appelle-t-on le côté d'un bateau que le vent traverse en premier?

R31. Le bord au vent.

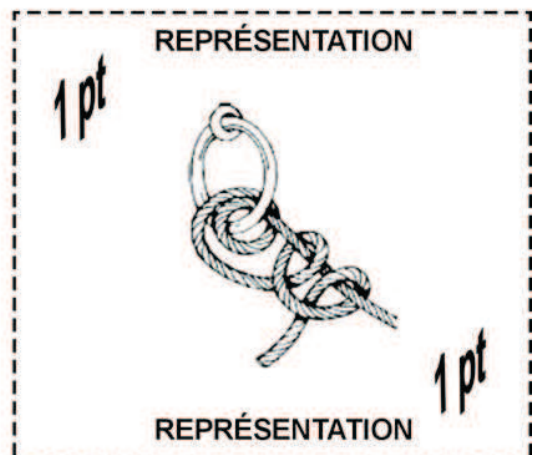
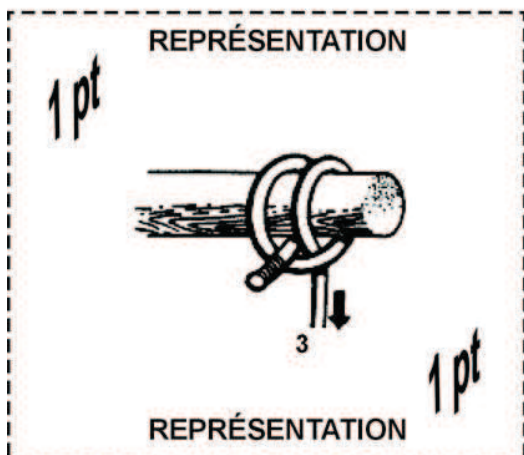
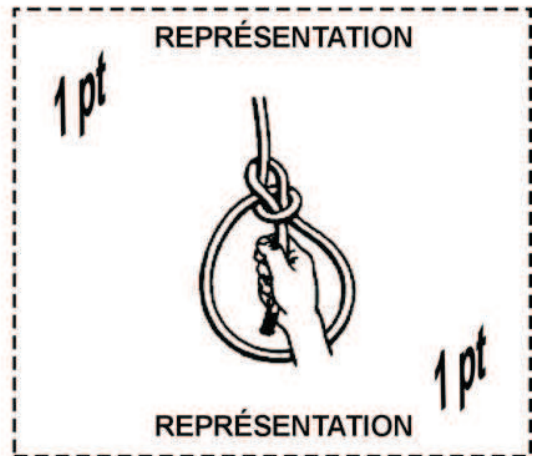
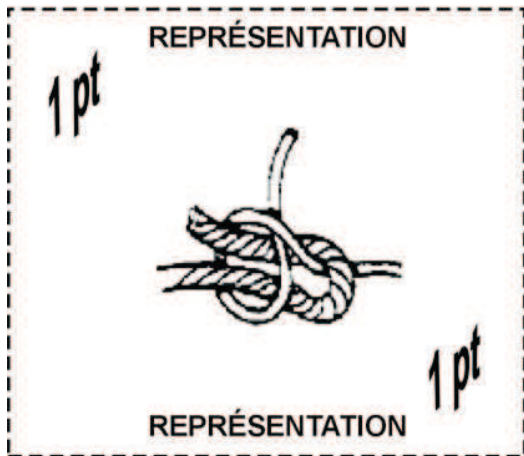
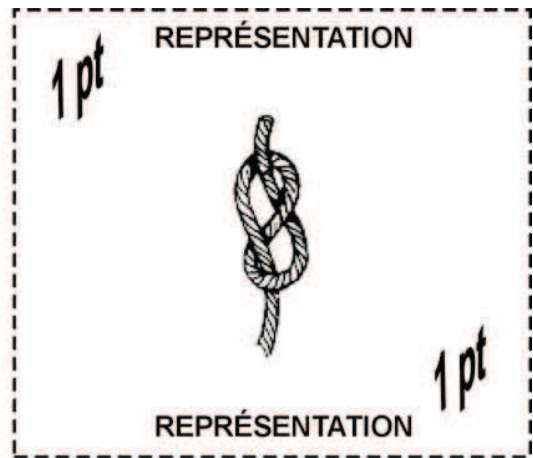
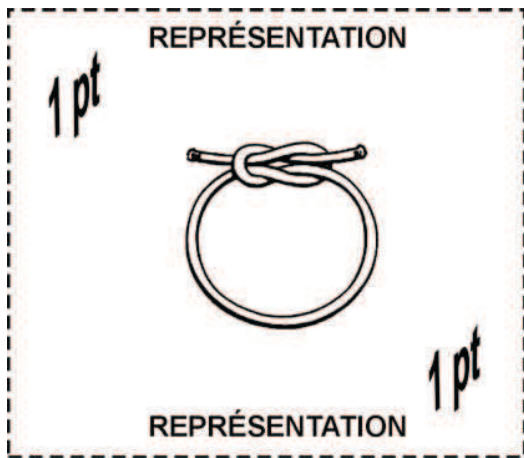
CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

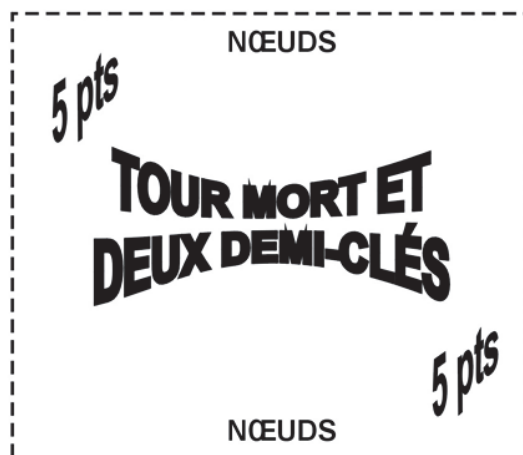
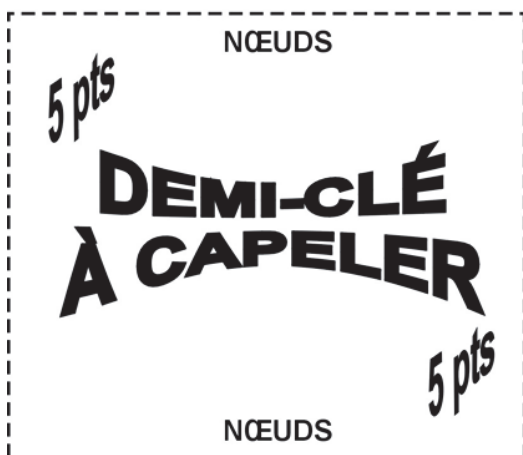
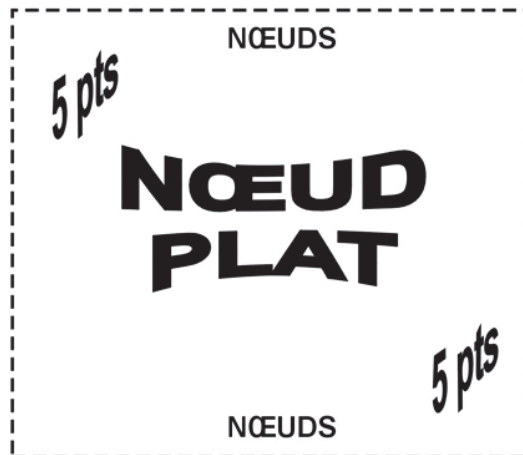
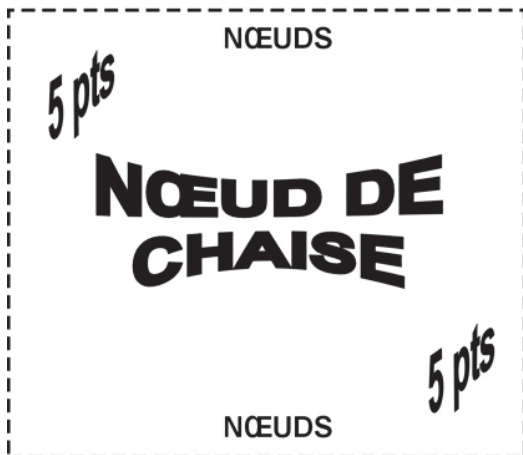
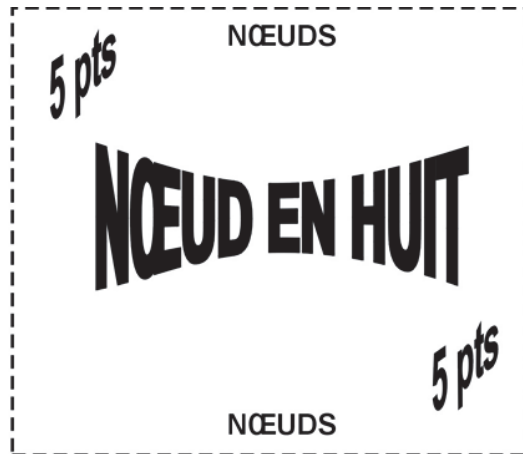
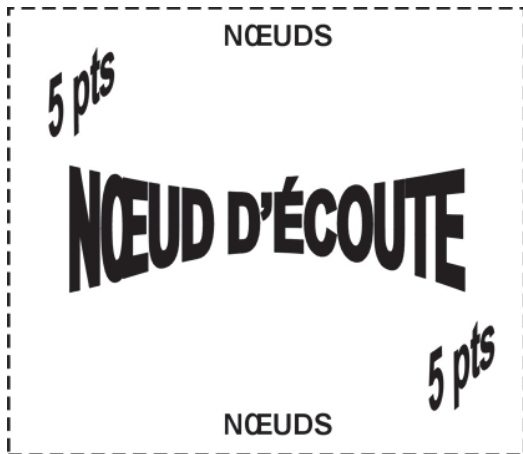
FICHES D'APPELS DU SIFFLET DE MANŒUVRIER



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES DE TÂCHES





*3 pts*

QUI SUIS-JE?

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

*3 pts*

QUI SUIS-JE?

*3 pts*

QUI SUIS-JE?

COMMENCE À FAIRE CE  
NOEUD 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 NOEUDS DOIVENT  
TOUJOURS ÊTRE FAITS AVEC  
UNE EXTRÉMITÉ LIBRE DU  
CORDAGE UNIDIRECTIONNEL.

*3 pts*

QUI SUIS-JE?

*2 pts*

DÉFINITION

**NŒUD PLAT**

DÉFINITION

*2 pts*

*2 pts*

DÉFINITION

**NŒUD D'ÉCOUTE**

DÉFINITION

*2 pts*

*2 pts*

DÉFINITION

**NŒUD DE CHAISE**

DÉFINITION

*2 pts*

*2 pts*

DÉFINITION

**NŒUD EN HUIT**

DÉFINITION

*2 pts*

*2 pts*

DÉFINITION

**DEMI-CLÉ À  
CAPELER**

DÉFINITION

*2 pts*

*2 pts*

DÉFINITION

**TOUR MORT ET  
DEUX DEMI-CLÉS**

DÉFINITION

*2 pts*

## TYPES DE NAVIRES ET PHOTOS CORRESPONDANTES



[http://www.navy.forces.gc.ca/cms\\_images/ship\\_site\\_images/ship\\_gallery/283/ETD02-0081-30\\_1.jpg](http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283/ETD02-0081-30_1.jpg)

Figure 15E-1 Le NCSM Algonquin



[http://www.navy.forces.gc.ca/cms\\_images/ship\\_site\\_images/ship\\_gallery/283/ETD02-0081-30\\_1.jpg](http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/283/ETD02-0081-30_1.jpg)

Figure 15E-2 Le NCSM Brandon



[http://www.navy.forces.gc.ca/cms\\_images/ship\\_site\\_images/ship\\_gallery/334/Sailpast.jpg](http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/334/Sailpast.jpg)

Figure 15E-3 Le NCSM Regina



[http://www.navy.forces.gc.ca/cms\\_images/ship\\_site\\_images/ship\\_gallery/509/prot11.jpg](http://www.navy.forces.gc.ca/cms_images/ship_site_images/ship_gallery/509/prot11.jpg)

Figure 15E-4 Le NCSM Protecteur



[http://www.jcommops.org/graph\\_ref/cargo\\_ship-3.jpg](http://www.jcommops.org/graph_ref/cargo_ship-3.jpg)

Figure 15E-5 Navire de charge



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

Figure 15E-6 Navire de croisière



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

Figure 15E-7 Transbordeur



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

Figure 15E-8 Navire pétrolier

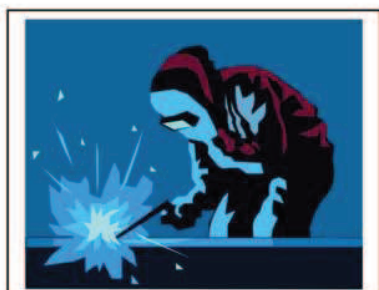


<http://ei4hq.shacknet.nu/corkHarbour/tugs/original/Gerry%20O'Sullivan%201.jpg>

Figure 15E-9 Navire-ravitailleur-remorqueur

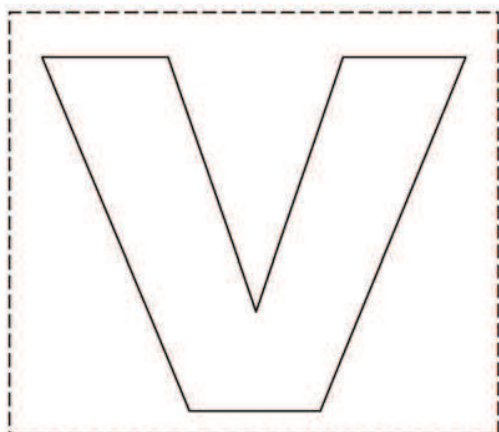
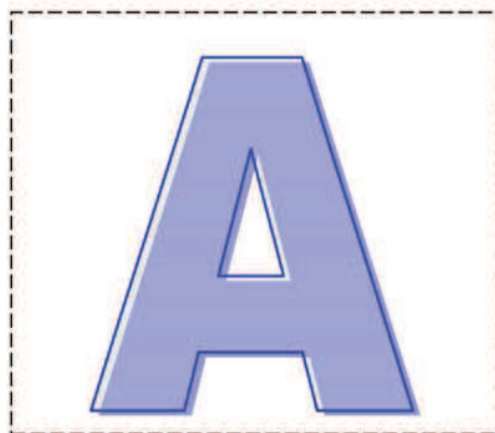
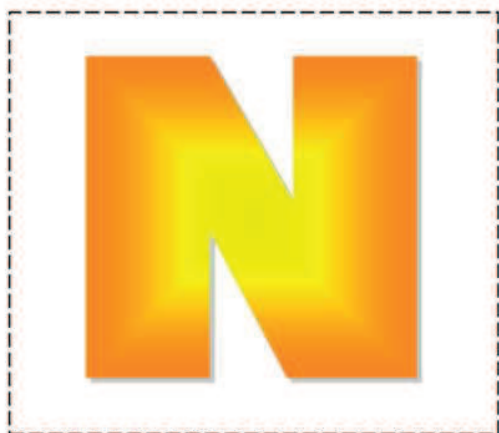
CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

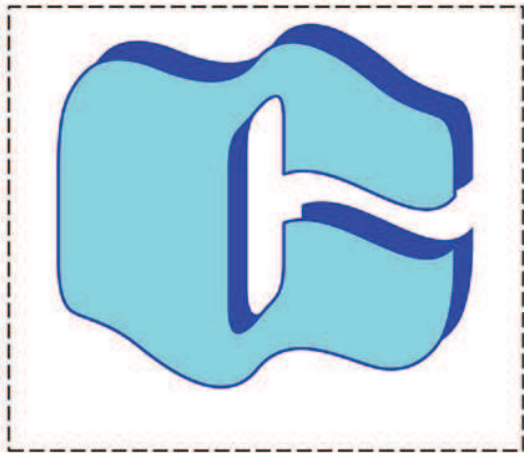
FEUILLE DE L'ACTIVITÉ « IMAGE QUI ME RESSEMBLE LE PLUS »



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC

FICHES DE MESSAGES SECRETS





Message secret – « NAVY ROCKS »

COMPÉTITION INTER-DIVISIONS EN MATELOTAGE – HORAIRE SUGGÉRÉ

Jour 1					
Heure	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
<b>Arrivée – Séance d'information</b>					
0800 h					
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 manoeuvre
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 manoeuvre	Surliure et épissure	Bigues	Maquette	Maquette
1200 h	<b>DÎNER</b>				
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 manoeuvre	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 manoeuvre	Surliure et épissure	Maquette
1630 h	<b>ARRÊT DES ACTIVITÉS ET DÉPART</b>				

Jour 2					
Heure	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
<b>Arrivée – Séance d'information</b>					
0800 h					
0830 h	Maquette	Maquette	Nœuds, demi-clés et ajuts	Jeu-questionnaire mélo-mélo	Lavage et lancement de cordage
0900 h	Maquette	Maquette	Maquette	Appel de manœuvre	Surligneur 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	<b>DÎNER</b>				
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	<b>ARRÊT DES ACTIVITÉS ET DÉPART</b>				