

DÉFIS ET ÉPREUVES À L'ACADÉMIE DU MOUSSAILLON
QUARTIER DES MOUSSAILLONS
GRANDS VOILIERS

Parler marin

Tout au long du trajet, l'enfant est initié au langage des marins : à *bâbord*, à *tribord*, *hissez les voiles*, *levez l'ancre*, *mouillez l'ancre*, *larguez les amarres*, *avoir le pied marin*, *la vigie*, *accoster*, *bastingage*, *bourlinguer*, *dérriver*, *écoper*, etc.

Trouver l'équilibre

L'animateur fait faire quelques exercices de réchauffement à l'enfant : se tenir sur une jambe, sur l'autre, sur le bout des pieds, etc. L'enfant doit ensuite traverser un pont de cordage au-dessus d'un faux bassin d'eau d'où émergent des ailerons de requins. Attention pas tomber!

Connaître les nœuds

L'animateur montre à l'enfant des nœuds de base et leurs utilités : nœud simple, nœud plat, nœud en huit, nœud en tire-bouchon, nœud rigolo. L'enfant doit en réussir au moins un pour continuer sa route, mais pas avant d'avoir appris à rouler un câble correctement!

Maîtriser le vent

À l'aide d'un soufflet, l'enfant doit diriger un petit voilier dans un bateau pneumatique rempli d'eau. Après lui avoir expliqué les termes à bâbord et à tribord (à gauche et à droite), l'animateur donne des ordres à l'enfant qui doit envoyer le vent du bon côté du bateau.

Savoir lancer et savoir écoper

L'enfant doit réussir à lancer une corde au bon endroit pour amarrer un bateau. Il doit ensuite lancer une bouée dans le pneumatique. Un homme à la mer! Il faut aussi savoir écoper, vider l'eau d'une bassine le plus rapidement possible avec une cuillère!

Observer et trouver

Avec une lunette d'approche et dans un temps limite, l'enfant doit repérer un objet à l'horizon, un drapeau ou un autre élément énoncé par l'animateur. Ce dernier peut guider l'enfant en lui indiquant dans quelle direction regarder à l'aide d'une rose des vents placée au sol.

Être fort sans forcer

L'enfant doit hisser une voile avec un câble. Trop facile! L'enfant doit ensuite lever une ancre lourde en tirant sur un câble. Trop lourd? L'animateur ajoute un système de poulies et de contrepoids au câble et l'enfant réussit à lever l'ancre sans forcer.

Monter pour sonner

L'enfant doit monter dans une échelle de corde pour aller sonner une cloche qui avertit les autres d'un danger ou tout simplement que la soupe est prête!

Vaincre la peur et l'eau

L'enfant est assis sur une chaise et doit rester immobile et sans peur devant différents objets, sonorités ou autres expériences que lui fait subir l'animateur : un serpent de mer, une sirène, un son de tonnerre, un brouillard intense, une averse (l'animateur lui asperge de l'eau avec un vaporisateur). Mais devant un requin, il doit crier très fort!

Se reprendre

Quand un enfant manque une ou l'autre des épreuves, l'animateur lui demande d'effectuer une tâche utile pour se rattraper : laver le pont avec une moppe, astiquer le bastingage avec une guenille, laver la vaisselle du capitaine, etc.

Graduation

À la fin du parcours, l'enfant rencontre le capitaine qui lui étampe une ancre de bateau sur le bras. Au verso de la feuille de route, le capitaine approuve un certificat en y apposant sa signature, le nom de l'enfant et le grade atteint selon les épreuves accomplies : aspirant capitaine, super matelot ou matelot en herbe.

L'enfant peut ensuite se faire photographier par ses parents, en compagnie du capitaine, à travers un gros hublot de bateau.