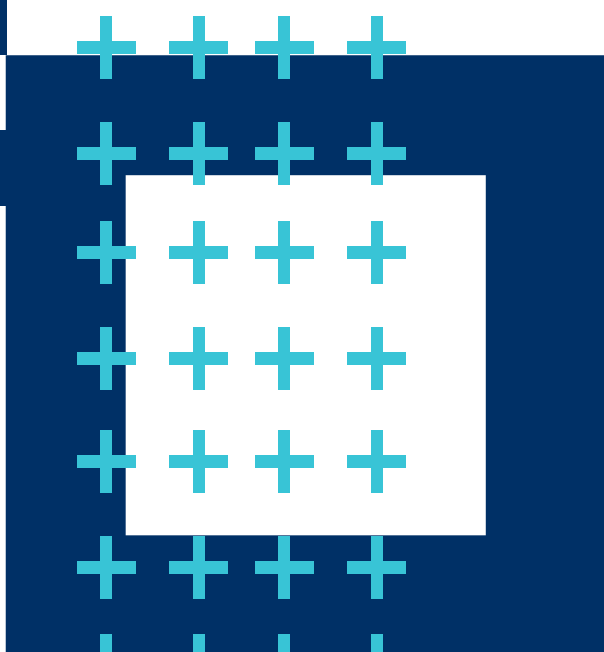




# *Programme éducatif au développement durable de la Volvo Ocean Race*



**Guide des professeurs**  
**THÈME 1**

# Qu'est-ce-que la Volvo Ocean Race ?



Photo: Ainhoa Sánchez / Volvo Ocean Race

## Contenu

Introduction _____	3
Information sur le programme d'étude _____	4
Options d'apprentissage actif _____	5
Contact _____	10



# Introduction

Bienvenue à bord du programme éducatif au développement durable de la Volvo Ocean Race. Le développement durable est au coeur de la course qui se mobilise afin de dire « Stop au Raz-de-Marée de Plastiques » (« Turn the Tide on Plastic ») - la problématique critique et croissante de la pollution des océans par le plastique, signalée par le programme « Océans Propres » (Clean Seas) des Nations Unies.

La Volvo Ocean Race soutient cette campagne plus que nécessaire à travers notre équipe chargée du développement durable, de programmes éducatifs et d'actions à impact positif. C'est clairement la course pour protéger les océans et nous sommes convaincus qu'Ensemble, nous pouvons Stopper le Raz-de-Marée de Plastiques qui s'abat sur eux.

Ce programme ludique vous permettra, vous et vos élèves (de 6 à 12 ans), de découvrir l'aventure de navigation que représente la Volvo Ocean Race, l'importance des océans et à quel point la pollution plastique est en train de détruire notre planète bleue. Il vous proposera également des moyens de combattre la pollution plastique des océans et vous montrera comment VOUS et vos élèves peuvent faire la différence en devenant des Champions de la Volvo Ocean Race pour les Océans !

Il y a quatre thèmes :

1. **Qu'est-ce-que la Volvo Ocean Race ?**
2. Qu'est-ce-que la pollution plastique des océans ?
3. Comment réduire la pollution plastique des océans ?
4. Mon empreinte plastique positive

Nous avons développé des documents pédagogiques pour vous aider à aborder chaque thématique :

- Présentation Powerpoint
- Feuilles de travail (pour les 6-8 ans, 8-10 ans et 10-12 ans)
- Livret d'élève 6-8 ans
- Livret d'élève 8-12 ans
- Des suggestions d'activités transversales
- Un quizz d'évaluation

Ces ressources sont disponibles en Anglais, Espagnol, Portugais, Suédois, Néerlandais, Chinois et Français.

Ce livret du professeur détaille le programme de chaque feuille de travail. Vous y trouverez aussi différentes activités transversales optionnelles.

Les feuilles de travail ont un code couleur pour chaque groupe d'âge :

- **Bleu** : 6-8 ans
- **Rouge** : 8-10 ans
- **Vert** : 10-12 ans



Wisdom est un Albatros de l'atoll de Midway, dans l'Océan Pacifique, elle apparaît dans tous les supports de cours. Les feuilles de travail de Wisdom permettront à vos élèves d'en apprendre sur chaque thématique tout en s'amusant.

Nous vous encourageons à remplir l'enquête de satisfaction une fois le programme réalisé.

Tous les documents de travail peuvent être téléchargés et envoyés par email aux élèves, ou si vous préférez les imprimer, merci de le faire sur du papier durable et recyclé.

Le tableau ci-dessous vous montre les sujets abordés à travers les feuilles de travail du thème 1.

	Feuille de travail 1	Feuille de travail 2	Feuille de travail 3
Sujet	La Route	Le bateau & les équipes	Communication & technologie
Geographie	*Villes, Pays, Drapeaux, Navigation	*Les pays de chaque équipe	
Histoire			*La technologie à travers le temps, changement et continuité
STIM		*Conception de bateau & construction - flottaison, naufrage	*Comment les technologies de communication fonctionnent-elles ?
Langage		*Langues des pays d'origine des équipes	*Communication, écriture de rapport
Citoyenneté mondiale	*Développer le sentiment d'appartenance à un lieu	*Travail d'équipe	
Art		*Design, dessin	

STIM : Science, Technologie, Ingénierie, Mathématique

## Matériel disponible :

- 1. Powerpoint de présentation en ligne** téléchargeable, avec des annotations sur les concepts clés de la Volvo Ocean Race. Cette présentation d'introduction présente la Volvo Ocean Race et suscite l'intérêt de vos élèves pour le sujet.
- 2. Livrets d'information** pour les 6 - 8 ans et les 8 - 12 ans. Ces livrets sont une bonne référence pour que vous et vos élèves puissiez obtenir les principaux faits et informations concernant une thématique.
- 3.** Les étudiants complèteront **trois feuilles de travail** dans le temps que vous leur accorderez. Cela peut être fait en classe ou à la maison.
- 4. Défis:** à la fin de chaque feuille de travail, les élèves seront face à un défi - les élèves pourront avoir besoin d'être guidés pour les relever.
- 5. Certificat et Badges**
- 6. Activités en classe optionnelles**

## Suggestions d'activités transversales à réaliser en classe

### MATHÉMATIQUES & ÊTRES VIVANTS



#### Compétences :

- Géographie
- Langues
- Capacité de présentation orale
- Capacité de rédaction
- Histoire

#### Vous aurez besoin de :

- Un grand espace ouvert comme une cour ou un gymnase
- Un mètre à ruban
- Une roulette
- Un mètre en bois
- Que les étudiants utilisent leurs pieds
- Craie ou de ruban adhésif (selon la surface du sol) pour marquer les distances

#### Instructions :

1. Séparez les élèves en équipe afin que chacune d'elle utilise un instrument de mesure différents.
2. Demandez aux équipes de mesurer la longueur d'un bateau Volvo Ocean 65 (20m). Chaque équipe utilise la même ligne de départ et la marque à l'aide d'une craie. (L'équipe « à pied » devra alors mesurer avec un mètre et calculer combien de pieds cela fait). Comparez les mesures.
3. Demandez-leur de se ranger côte-à-côte pour voir s'ils atteignent la longueur du bateau en se tenant les mains.
4. Demandez-leur de penser à un animal qu'ils connaissent et de réfléchir à sa taille. Est-il plus grand ou plus petit que le Volvo Ocean 65 ? Peuvent-ils nommer certains de ces animaux ?

#### Extension :

5. Demandez aux équipes d'élèves de mesurer la longueur des différents animaux qu'ils connaissent. Comparez sa taille à celle du Volvo Ocean 65. Combien faudrait-il mettre d'animaux de cette espèce bout-à-bout pour atteindre la taille du Volvo Ocean 65 ? Pensaient-ils que le bateau serait de cette taille, plus grand, plus petit ? Quelles tailles pensaient-ils que les animaux auraient par rapport à celle du bateau ?

Exemples d'animaux : Baleine Bleue = 30 mètres, Grand requin blanc = 8 mètres

### EDUCATION PHYSIQUE : VOLVO OCEAN RACE BATEAU-MER-CÔTE



#### Compétences :

- Concentration
- Écoute
- Coordination

#### Vous aurez besoin de :

- Un grand terrain pour courir, sauter ou s'allonger à terre (un gymnase, une cour ou un terrain de jeu)
- Un haut-parleur pour donner les consignes sans crier

## Instructions :

1. Pour commencer, les élèves doivent apprendre les commandes liées à l'activité (voir ci-dessous). (Utilisez moins de commandes pour les élèves plus jeunes).
2. Tous les élèves commencent par former une ligne, en se rangeant côte-à-côte, d'une extrémité à l'autre du terrain. Le professeur annonce alors une commande et les élèves doivent exécuter l'action associée.

COMMANDE	ACTION
Bateau	Rester / revenir vers la ligne de départ
Mer	Courir au milieu du terrain qui représente la mer
Côte	Courir jusqu'au bout du terrain qui représente le rivage
Babord	Courir vers la gauche du terrain et s'aligner
Tribord	Courir vers la droite du terrain et s'aligner
Hisser la voile (vers le haut)	Trouver un camarade et mouliner des bras comme s'ils utilisaient les winches pour hisser la voile, s'ils ne trouvent pas de paire, ils sont éliminés.
Affaler la voile (vers le bas)	Trouver un camarade et mouliner des bras comme s'ils utilisaient les winches pour hisser la voile, s'ils ne trouvent pas de paire, ils sont éliminés.
Temps orageux	S'asseoir par terre et se balancer d'un bord à l'autre en remuant les bras vers le ciel
Grain	Faire 5 tours sur soi-même en ouvrant grand les bras
Pot au Noir	Tout passe au ralenti

## Le défi de la feuille de travail n°3 : Le journaliste embarqué



### Compétences :

- Géographie
- Météo et climat
- Histoire

**Vous aurez besoin de :**  
La feuille de travail n°3. Et c'est tout !

### Instructions :

1. Demandez à la moitié de la classe d'imaginer qu'ils sont journalistes embarqués (appelé « onboard reporter » ou OBR) sur leur bateau préféré de la Volvo Ocean Race au beau milieu de l'Océan Antarctique ! Demandez-leur d'expliquer au reste de la classe leur expérience, ce qu'ils y voient, ce qu'ils y ressentent.
2. Ensuite, demandez à l'autre partie de la classe d'imaginer qu'ils sont journalistes embarqués sur leur bateau préféré de la Volvo Ocean Race au beau milieu de l'Océan Indien ! Demandez-leur d'expliquer au reste de la classe leur expérience de l'Océan Indien, ce qu'ils y voient, ce qu'ils y ressentent.

### Extension :

3. Expliquez à votre classe que l'un des équipiers participe pour la 8ème fois à la course et qu'il observe chaque année de nombreux changements dans la course et dans l'environnement.

## Le défi de la feuille de travail n°2 : Créé ton propre bateau de la Volvo Ocean Race !



### Compétences :

- Art
- Créativité
- Citoyenneté mondiale

**Vous aurez besoin de :**  
Déchets comme des bouteilles en plastique  
Elastiques  
Décorations  
Colle  
Crayons de couleur / feutres

### Instructions :

1. Construire un bateau à partir de matériaux recyclables ou trouvés qui pourraient utiliser les énergies renouvelables tel que la force du vent ou de la marée pour avancer. Pensez à utiliser des déchets et objets qui ont besoin d'être recyclés.

### Extension :

2. Créer un bateau à hélice qui utilise la transformation énergétique et génère sa propre propulsion ! Utilisez des élastiques et des morceaux de plastique ou de carton pour créer une hélice, fixez-la entre deux battons et attachez-la de part et d'autre de votre bateau. Ensuite, il vous suffit de remonter l'hélice et le bateau devrait avancer ! N'hésitez pas à expérimenter différents modèles de bateaux et d'hélices et de laisser vos élèves faire la course pour trouver le design le plus performant !

## DÉFIS, CERTIFICATS & INFOS SUPPLÉMENTAIRES



### Le jeu de société Volvo Ocean Race

Téléchargez le jeu Volvo Ocean Race en ligne et imprimer-le sur du papier ou du carton recyclé.  
 Ou proposez à vos élèves de fabriquer leur propre jeu de carte :

#### Compétences :

- Art
- Créativité
- Imagination
- Découpage

#### Vous aurez besoin de :

- Papier ou carton
- Crayons de couleurs / feutres
- Bouchons de bouteilles - pour les pions
- Dé à jouer

#### Instructions :

1. Demandez à vos élèves d'imaginer un modèle de jeu de société basé sur le parcours d'un bateau de la Volvo Ocean Race autour du monde. De quoi aurait-il l'air ?
2. Créez des espaces de progression qui valorisent les bons comportements. Par exemple, « avance d'une case si tu as aidé à nettoyer les plages, l'eau est propre ! » Ou bien, « Wisdom l'Albatros t'a vu aider ses amis de l'océan, il te fait avancer de 3 cases ». Libre à votre imagination.
3. Les élèves peuvent aussi créer des espaces empêchant la progression des joueurs, comme par exemple "tu es entouré de déchets plastiques, passe ton tour !"



## DÉFIS, CERTIFICATS & INFOS SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que les élèves ont rempli toutes les feuilles de travail et relevé les défis de chaque thème, vous pouvez imprimer le badge correspondant et l'attacher / le coller à leur certificat. Une fois tous les badges obtenus, votre élève devient un Champion de la Volvo Ocean Race pour les Océans ! Merci d'enregistrer et de nous tenir informés du nombre de vos élèves ayant suivi avec succès le programme éducatif au développement durable et étant devenu un Champion ou bien le nombre de thématiques validées.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.volvoceanrace.com](http://www.volvoceanrace.com) et connectez-vous sur l'espace d'éducation au développement durable réservé aux professeurs où vous trouverez davantage d'informations, d'anecdotes et de contenus sur la Volvo Ocean Race et les différents thèmes du programme.

### Suivre les bateaux

Suivez la course en ligne grâce au [TRACKER](#) ou téléchargez l'application Volvo Ocean Race pour être au courant des dernières nouvelles et de l'avancée des équipes !

### Vous voulez voir les bateaux ?

N'oubliez pas de réserver une place dès que possible pour permettre à votre classe de participer à un de nos tours et ateliers sur le village de course ! Ci-dessous, les dates des escales dans chaque ville d'étape. Les ateliers scolaires ont lieu en semaine.

Ville d'Accueil	Dates d'étape
Alicante	11 - 22 Octobre 2017
Lisbonne	31 Octobre - 5 Nov 2017
Le Cap	24 Nov - 10 Dec 2017
Melbourne	27 Dec 2017 - 2 Jan 2018
Hong Kong	17 Janvier - 7 Fév 2018
Guangzhou	1 - 5 Février 2018
Auckland	24 Fév - 18 Mars 2018
Itajaí	4 - 22 Avril 2018
Newport	8 - 20 Mai 2018
Cardiff	27 Mai - 10 Juin 2018
Göteborg	14 - 21 Juin 2018
La Haye	24 - 30 Juin 2018

## Visitez le musée !

Le **musée de la Volvo Ocean Race** à Alicante accueille les écoles pour des sorties, voyages scolaires ou des ateliers. Plus d'information sur [museovolvoceanrace.com](http://museovolvoceanrace.com)

Pour réserver un atelier sur le Village de course ou pour obtenir plus d'information sur le programme éducatif, contacter :

### Lucy Hunt

Responsable du programme éducatif au développement durable

[lucy.hunt@volvoceanrace.com](mailto:lucy.hunt@volvoceanrace.com)

Ce programme éducatif a été réalisé par la biologiste marine et défenseur des océans Lucy Hunt.

Illustrations & design réalisé par [wearesmall.es](http://wearesmall.es)

Consultez aussi :

La campagne « Océans Propre » (Clean Seas) des Nations Unies.

**Merci de nous avoir rejoint dans l'aventure, ensemble disons  
« Stop au Raz-de-Marée de Plastiques ! » (« Turn the Tide on Plastic »)**

[volvoceanrace.com](http://volvoceanrace.com)

Partenaire fondateur



Partenaire principal



Partenaires



Nous soutenons

