

# Jeu de la sécurité en mer

Le but du jeu est de connaître le balisage de jour en mer et ses principes ; ainsi que les règles élémentaires de priorité.

## **Inventaire :**

La boîte du jeu contient :

### **Des marques de balisage :**

Deux perches rouges et deux perches vertes.

Une bouée rouge et une bouée verte.

Une tourelle rouge et une tourelle verte.

Quatre bouées cardinales nord, sud, est, ouest.

### **Six bateaux stylisés :**

Un petit cargo.

Un bateau traditionnels voiles ferlées, et avec une boule dans la mature.

Un bateau traditionnel à voile au tiers rouge.

Un voilier récent de plaisance.

Un petit bateau de pêche avec deux cônes dans la mature.

Un hors-bord.

Une flèche donnant la direction du vent.

## **Mise en place du balisage :**

Il faut pouvoir disposer de la surface correspondant à une grande table double.

Sur la table ,ou mieux, sur une nappe de tissus ou de papier de couleur verte ou bleue il faut indiquer sur des morceaux de papier différents obstacles que les bateaux auront à éviter pour entrer au port :

Rochers visibles à marée basse : *on y placera les tourelles*

Rochers ou épaves invisibles même à marée basse : *on y placera les bouées vertes ou rouges ,ou les bouées du système cardinal.*

Chenal entre des bancs de sable ou de vase : *on y placera des perches vertes ou rouges.*

Une cale de mise à l'eau avec sa perche rouge.

Deux digues d'entrée de port avec un petit phare rouge ou vert. *On peut les placer ensemble ou séparément.*

## **Les exercices possibles :**

I) Positionner correctement le balisage sur ou près des différents dangers à signaler.

II) Déplacer les bateaux sur une route qui respecte le balisage.

III) Respecter les règles de circulation et de priorité en fonction du balisage et des autres bateaux rencontrés.

- Entre bateaux à moteur.

- Entre bateaux à moteur et voiliers.

- Entre voiliers en fonction de l'amure par rapport au vent, et de la route de chacun.