



## LA ROUTE DU RHUM, UNE COURSE AU LARGE EN SOLITAIRE

### MATIÈRES ET COMPÉTENCES ABORDÉES

#### Cycle 2

- **Questionner le monde** : Se repérer dans l'espace et le représenter (lecture de carte).
- **Mathématiques** : Résoudre des problèmes impliquant des longueurs ou des durées.
- **Français** : Lire et comprendre des textes documentaires illustrés ; enrichir son lexique.

#### Cycle 3

- **Géographie** : Construire des repères géographiques (océans, continents, équateur).
- **Mathématiques** : Résoudre des problèmes de proportionnalité (vitesse, distance, temps).
- **Français** : Prélever des informations précises dans des textes documentaires.

### MATÉRIEL ET OUTILS NÉCESSAIRES

- Toutes les ressources du programme sont à retrouver sur la page dédiée du site internet : <https://lacoursebleue.fr/ressources-pedagogiques/>.
- Vidéo 1 « **La Route du Rhum, une course au large en solitaire** », à visionner en préambule de la séance.
- **Carte de la course au format A3** à utiliser par l'enseignant, à imprimer en référence pour la séance et pendant tout le projet. Cette carte peut être affichée au mur de la classe.
- **Carte de la course au format A4** à imprimer pour chaque élève, disponible en dernière page de la fiche 1.

### ÉLÉMENTS POUR NOURRIR LE PROJET

#### | L'héritage et le concept de la Route du Rhum

La Route du Rhum est bien plus qu'une simple compétition nautique ; c'est une légende née en 1978 sous l'impulsion de Michel Etevenon. Ce dernier a imaginé un concept révolutionnaire pour l'époque : une course transatlantique reliant Saint-Malo à Pointe-à-Pitre, ouverte à tous les types de voiliers et à tous les marins, qu'ils soient professionnels de renom ou amateurs passionnés. Se déroulant tous les quatre ans, cette traversée de l'Atlantique en solitaire est un défi humain et technique total. Le choix du trajet n'est d'ailleurs pas un hasard, puisqu'il rappelle la route historique des navires marchands qui rapportaient le rhum, le sucre et les épices des Antilles vers la France hexagonale.

#### | Le nœud : une mesure de vitesse ancrée dans l'histoire

Pour expliquer la vitesse en mer aux élèves, il est passionnant de revenir aux sources de la navigation. Le terme « nœud » provient d'une technique de mesure historique appelée le « loch à bateau ». Autrefois, les marins attachaient une planche de bois lestée à une ligne de corde sur laquelle ils effectuaient des nœuds à intervalles réguliers (tous les 14,4 mètres environ). En jetant la planche à l'eau et en comptant le nombre de nœuds qui défilaient entre leurs mains durant le temps d'un sablier (généralement 28 secondes), ils déterminaient la vitesse du navire. Aujourd'hui, bien que les instruments soient électroniques, l'unité est restée : un nœud correspond à un mille marin par heure, soit environ 1,852 km/h.

## | Le mille marin : une unité de distance géographique

Contrairement au kilomètre terrestre, le mille marin (ou nautique) trouve sa définition dans la géométrie de notre planète. Il correspond précisément à la longueur d'une minute d'arc mesurée le long d'un méridien terrestre (un degré de latitude étant divisé en 60 minutes). Cette unité universelle, qui équivaut à 1 852 mètres, permet aux navigateurs de faire un lien direct entre la distance parcourue sur l'eau et leurs coordonnées sur une carte. C'est pour cette raison qu'elle reste l'étalon de mesure international pour la navigation maritime et aérienne à travers le globe.

## | La diversité des flottes et la catégorie reine des ULTIM

Si la Route du Rhum est célèbre pour sa ligne de départ hétéroclite, elle regroupe les bateaux par catégories, appelées « classes », afin de maintenir une équité sportive selon la taille et l'architecture des voiliers. Tom Laperche concourt dans la catégorie la plus spectaculaire : les ULTIM. Ces trimarans géants de 32 mètres de long sont de véritables concentrés de technologie capables de « voler » au-dessus des vagues grâce à leurs foils. À côté d'eux, les élèves pourront découvrir d'autres flottes célèbres comme les IMOCA (monocoques de 18 mètres utilisés pour le Vendée Globe), les Ocean Fifty ou les Class40, offrant ainsi un panorama complet de l'évolution de la course au large.

## SUGGESTIONS/OUTILS PÉDAGOGIQUES

### | La Météo du jour

Présenter la météo du jour est une activité très courte qui permet d'entamer un événement dans la bonne humeur. Celui-ci amène les élèves à s'exprimer devant les autres par rapport à leur état émotionnel et à poser un regard intérieur sur ce dernier et sur lui-même. Chacun a donc une vision de la météo générale de la classe. Vous êtes invité à y participer.

## RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

• Site officiel de la Route du Rhum : <https://www.routedurhum.com/>

## CORRIGÉ

### LE MOT DU JOUR

**Skippeur, n.m** : commandant de bord d'un voilier de course ou de croisière.

### // ACTIVITÉ 1 : CAP À L'OUEST !

**1 - Indique ton nom et ton prénom en haut à gauche de la carte. Ensuite, écris le nom de l'océan que les skippeurs doivent traverser.**

Se reporter à la carte corrigée en dernière page.

**2 - En t'aidant de la carte affichée en classe, complète les points cardinaux sur la rose des vents en bas à droite de ta carte. Colorie ensuite l'Équateur en rouge et le Méridien de Greenwich en vert**

Se reporter à la carte corrigée en dernière page.

**3 - Grâce au texte de la page 1, indique sur ta carte la ville de départ et la ville d'arrivée de la course.**

Se reporter à la carte corrigée en dernière page.

### Réponds ensuite aux questions suivantes :

Dans quelle région se situe la ville de départ ? Bretagne

Dans quelle région se situe la ville d'arrivée ? Guadeloupe

### 4 - Sur la carte, il y a trois continents différents, représentés par des lettres.

Écris leurs noms ci-dessous.

A : Europe

B : Afrique

C : Amérique

Sur quel continent se trouve la France ? Europe

Sur quel continent se trouve la Guadeloupe ? Amérique

### 5 - Sur la carte, il y a une mer représentée par un dessin. Écris son nom ci-dessous.

Mer Méditerranée

## // ACTIVITÉ 2 : LA NOTION DE VITESSE

### 1 - Classe les éléments ci-dessous selon leur vitesse de pointe, du plus rapide au plus lent.

Numérote-les de 1 à 6.

1 : Espadon-voilier (110 km/h)

2 : Voilier de course (90 km/h)

3 : Dauphin (60 km/h)

4 : Aviron (20 km/h)

5 : Voilier traditionnel (16 km/h)

6 : Nageur professionnel (8 km/h)

### 2 - Lequel mettrait le moins de temps à traverser l'océan Atlantique si sa vitesse de pointe était maintenue sur toute la traversée ?

Espadon-voilier

### 3 - En t'aidant du texte d'introduction de cette activité, convertis la vitesse moyenne et la vitesse de pointe du SVR-Lazartigue en nœuds.

Vitesse moyenne = 44 km/h

Calcul :  $44 \text{ km/h} \div 1,852 \text{ km} = 23,76 \text{ nœuds}$

Vitesse de pointe = 90 km/h

Calcul :  $90 \text{ km/h} \div 1,852 \text{ km} = 48,60 \text{ nœuds}$

## // ACTIVITÉ 3 : COMBIEN DE TEMPS VA DURER LA COURSE ?

### 1 - Imaginons que Tom navigue à une moyenne de 44 km/h, combien d'heures lui faudra-t-il pour parcourir les 6 560 km de la course ?

Calcul :  $6\,560 \text{ km} \div 44 \text{ km/h} = 149,09 \text{ heures}$

### 2 - Convertis ce nombre d'heures en jours. Par exemple : 2,45 jours.

Calcul :  $149,09 \text{ heures} \div 24 \text{ heures} = 6,21 \text{ jours}$

### 3 - À partir de ton nombre total d'heures, calcule la durée exacte de la traversée en jours, heures et minutes. Par exemple : 2 jours, 10 heures et 43 minutes.

Dans 149 heures entières, il y a 6 jours complets.  $6 \text{ jours} \times 24 \text{ heures} = 144 \text{ heures}$ .

On soustrait ces 144 heures du total :  $149 \text{ heures} - 144 \text{ heures} = 5 \text{ heures}$ .

Pour trouver les minutes restantes, on prend la partie décimale du calcul de la question 1 et on la multiplie par 60 minutes :  $0,09 \text{ heures} \times 60 \text{ minutes} = 5,4 \text{ minutes}$ .

Ce qui donne environ 5 minutes.

Si Tom avance à une vitesse moyenne de 44 km/h, le temps de course sera d'environ :

6 jours, 5 heures et 5 minutes.

# LA COURSE BLEUE

ROUTE DU RHUM - ÉDITION 2026/2027

NOM .....  
PRÉNOM .....

Océan Atlantique

