



Scouts de France

Groupes Dumont d'Urville

Progression Technique Marine

Trace ta route !

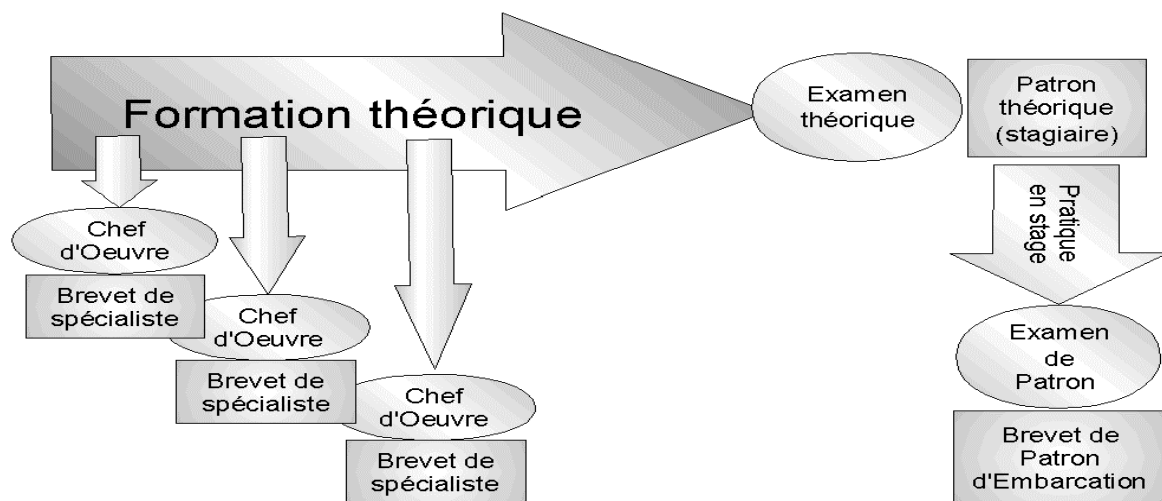
Tu as le choix des objectifs :

- Travailler un ou plusieurs **brevets de spécialiste**
- Prendre la direction du **brevet de Patron d'Embarcation**

En gros, le patron doit être bon à peu près partout, il finira par être complètement responsable d'un bateau et de son équipage. Le spécialiste s'intéresse particulièrement à une discipline et y devient vraiment bon.

L'investissement en temps pour un spécialiste est de l'ordre de 1 ou 2 cours, et quelques heures sur le "chef d'oeuvre". Le cursus de formation de Patron est bien sûr très exigeant sur la durée (environ 10 cours de formation théorique) et beaucoup, beaucoup de pratique.

Rien ne t'empêche, par exemple, de t'attaquer d'abord à quelques brevets de spécialiste en première année, puis de compléter ta formation pour pouvoir devenir Patron d'Embarcation, si c'est ce qui t'attire.



Programme de formation théorique

Carte, pilotage, balisage : 1 cours

Présentation de la carte marine, projection, échelles, sondes, symboles et abréviations.

Balisage cardinal et latéral

Autres documents nautiques (Instructions Nautiques, Pilote Côtier, Livre de Bord, Livre des Feux...)

Techniques de pilotage à vue (alignements, repères)

Sécurité, feux et marques des navires, RIPAM : 1 cours

Réglementation (Marine Marchande, Jeunesse et Sports, Scouts de France)

Armement de sécurité

Feux et marques des navires

Règles de barre (prévention des abordages)

Météo : 1 cours

Principes généraux de météo, masses d'air, température, pression, humidité

Anticyclones, dépressions, fronts, perturbations

Interprétation d'une carte météo

Prendre un bulletin

Théorie de la manœuvre : 2 cours

Vocabulaire nautique, parties d'un voilier, termes de manœuvre

Principe de fonctionnement d'un voilier, écoulements laminaires, équilibre sous voile, réglages

Adaptation de la voilure, réduction, manœuvres de gros temps

Nœuds, épissures, manipulation de cordages

Techniques d'amarrage, de mouillage

Marées: 1 cours

Principes astronomiques régissant les marées

Éléments perturbateurs de la marée, pied de pilote

Annuaire des marées

Calcul de marée par la règle des douzièmes

Travail sur cartes : 2 cours

Positionnement en latitude/longitude. Mesure des distances.

Orientation de la carte, différents Nords, déclinaison, déviation, variation, caps, relèvements, azimut.

Manipulation de la Règle Cras.

Point par 3 relèvements et points dérivés.

Estime (y compris dérives).

Tracé de route.

Brevets de spécialiste

On peut en inventer autant qu'on veut, tu mets au point le programme avec la Maîtrise. Attention, ça n'est pas une médaille en chocolat, on n'est pas chez les Louveteaux. Le spécialiste développe une vraie compétence, qu'il peut mettre au service de la Flottille lors de ses activités et navigations.

Tu t'inscris aux cours théoriques relatifs à ta spécialité, tu seras capable de démontrer par oral avoir assimilé les notions. Tu prépares (seul ou en binôme), éventuellement en te faisant aider d'intervenants extérieurs, un projet qu'on appelle « **chef-d'œuvre** » qui te permet d'approfondir la technique et de concrétiser ta compétence.

Quelques suggestions:

- **météo** : (cours de météo) réaliser une station météo, faire des prévisions journalières sur 15 jours et les comparer à la réalité, ...

- **pilote** : (cours de carte/balisage/pilotage + RIPAM): inventer un jeu de simulation à base d'anticollision (RIPAM), réaliser un panneau didactique pour les cours de balisage, préparer un dossier "guide nautique" sur les entrées de ports et chenalages de la croisière de flottille, ...

- **navigateur** : (cours de carte/balisage/pilotage + travail sur carte): inventer un jeu de simulation à base d'estime, cartographier la cour de la Paroisse, préparer un format de livre de bord pour la croisière de flottille, ...

- **marégraphe** : (cours de carte/balisage/pilotage + marées) préparer les calculs de marée pour la croisière de flottille (abaques, graphiques, ...), concevoir et réaliser une horloge à marée, ...

- **bosco** : (cours de manœuvre/vocabulaire/nœuds) préparer un jeu de simulation à base de manœuvre à la voile, préparer des jeux nautiques réalisables cet été, réaliser un tableau de noeuds, une corde de cloche, ...

Brevet de Patron d'Embarcation

Cette grande responsabilité se prépare avec beaucoup de travail et de pratique, et on y arrive par étapes :

- Formation théorique (participer à tous les cours, éventuellement en 2 ans, en préparant entre temps un ou plusieurs brevets de spécialiste)
- Examen théorique passé au niveau du Groupe, permettant d'accéder au statut « **Patron Stagiaire** »
- Mises en situation pratique de commandement à bord (sous la responsabilité d'un Chef de Bord réglementairement breveté, qui se met en retrait) lors des croisières
- Eventuellement participation à un stage national de préparation au brevet
- Présentation à l'examen de **Patron d'Embarcation du Scoutisme Français** (examen théorique et pratique sur l'eau devant une Commission réunie pour l'occasion au niveau national). L'examen pratique permettra de juger de ton aisance sur l'eau, ta maîtrise de l'embarcation (manœuvre et navigation), la façon dont tu mènes ton équipage et dont tu gères les situations.

Le brevet de PESF est accessible à partir de l'âge de 16 ans.