

# VALOGNES. Le Vendée Globe et le collège Sainte-Marie

## Les élèves de 6<sup>e</sup>, concurrents virtuels

**DANS** le cadre d'un projet interdisciplinaire autour de la voile, tous les élèves de 6e du collège Sainte-Marie suivent les trente-trois skippers professionnels engagés dans la course mythique du Vendée Globe. Eux aussi se sont engagés dans ce tour du monde, mais de façon virtuelle au travers de Virtual Regatta, un jeu collaboratif qui rassemble plus de 900 000 joueurs en France et à l'étranger et qui permet d'apprendre en s'amusant à diriger un bateau en fonction de la météo et des courants.

Chaque classe de 6<sup>e</sup> a son propre voilier Imoca 60 identifié par un code couleur : bleu pour BlueShark1, orange pour OrangeWinner et rouge pour RosadeVento. Chaque semaine, deux élèves jouent les navigateurs en « barrant » le bateau de leur classe. Plusieurs collégiens, des professeurs et des parents d'élèves ont choisi eux aussi de participer à ce challenge et ont rejoint la Team Sainte-Marie Valognes.

Un stage de voile en mai

« C'est un prolongement idéal aux apprentissages faits en classe, souligne le directeur, Sébastien Duchemin. Outre l'éducation physique et sportive, toutes les disciplines sont concernées par ce projet durant toute l'année scolaire. »

En effet, le français, la géographie, les SVT (sciences de la vie de la terre), la technologie sont abordés. De plus, au centre de documentation et d'information, les élèves seront initiés à la recherche documentaire avec la réalisation des biographies des trente-trois kippers en lice.

« Pour clôturer ce projet, tous les 6<sup>e</sup> bénéficieront d'un stage de deux jours de voile en mai prochain. Une rencontre de nos élèves avec le skipper Alexis Loison est également en projet », précise le directeur de l'établissement.



Le Vendée Globe virtuel est l'occasion d'aborder différentes matières de façon ludique.