



ANTENNE RADAR = Appareil servant à capter les ondes radar.

→ Celui ou celle qui repère les bons plans, les choix à faire.

GIROUETTE = Flèche rotative se positionnant dans l'axe du vent pour en indiquer la direction.

→ Celui ou celle qui suit la direction telle qu'elle se prend et emmène les autres.

CHEMINEE = Dispositif servant à évacuer la fumée produite par les moteurs du bateau.

→ Celui ou celle qui chasse les mauvaises énergies, qui calme après la tempête.

MAT = Partie verticale du gréement maintenue par les haubans dans ou sur laquelle monte les drisses qui permettent de hisser les voiles.

→ Celui ou celle qui permet au projet de fonctionner, inébranlable.

POUPE = Partie arrière du bateau

→ Celui ou celle qui suit

GOVERNAIL = Appareil servant à donner la direction à un bateau.

→ Celui ou celle qui « dirige », oriente le projet.

GAFFE = Longue perche en bois manœuvrée à la main qui sert à écarter le bateau des ouvrages ou des obstacles lors des manœuvres.

→ Celui ou celle qui trouve les solutions quand il y a des obstacles.

HELICE = Appareil de propulsion formé de deux ou trois pales.

→ Celui ou celle qui tire le groupe quand la motivation est éteinte.

CALE = Espace intérieur dans la coque du navire destiné pour l'arrimage de la cargaison.

→ Celui ou celle qui travaille dans « l'ombre ».

SOUTE = Compartiment utilisé pour le rangement situé dans la cale. Compartiment destiné à recevoir les bagages des passagers et du fret.

→ Celui ou celle qui gère la logistique, l'intendance, etc.

BOUEE FIXE = Objet flottant en forme d'anneau, permettant le sauvetage d'une personne tombée à la mer.

→ Celui ou celle qui remotive le groupe, qui sauve le groupe en cas de démotivation.

WINCH = Treuil sur lequel on tourne les manœuvres qui permet de décupler la force exercée pour border les voiles.

→ Celui ou celle qui travaille dans « l'ombre » mais pousse le groupe vers l'avant.

ANCRE = Croc d'acier ou de fer relié au navire par une chaîne immobilisant le navire en s'accrochant au fond de l'eau. Une fois le bateau immobilisé, l'ancre est jetée et pour partir on lève l'ancre.

→ Celui ou celle qui a un rôle stabilisateur, se poser.

PROUE = Partie avant du bateau

→ Celui ou celle qui est dans la coordination.

BRISE-LAME = Partie avant d'un bateau, qui fend l'eau lors du déplacement.

→ Celui ou celle qui fonce.

CARRE = Espace de détente et de confort aménagé dans le bateau où l'équipage peut se retrouver notamment pour se nourrir.

→ Celui ou celle qui relativise, qui détend, qui se la coule plus douce.

HUBLLOT = Petite fenêtre ronde d'un bateau, épaisse et étanche.

→ Celui ou celle qui observe, sans vraiment prendre part.

