Kit éducatif - Virtual Regatta

Bienvenue à bord !

Ce guide vous accompagne dans la découverte de **Virtual Regatta**, le simulateur officiel de courses au large. Il a pour objectif de faciliter la prise en main de l'application afin de l'utiliser comme support pédagogique lors d'un projet autour de la Route du Rhum.

Aucune connaissance en voile n'est nécessaire. Le jeu devient un outil d'apprentissage permettant de comprendre la navigation, la météo, les mathématiques et la prise de décision.

Avant de commencer…

- **Matériel recommandé**
  - Un ordinateur connecté à Internet ou un tableau numérique interactif
  - Une connexion Internet stable

Qu'est-ce qu'une régate virtuelle ?

Une **régate virtuelle** est une course de bateaux reproduite dans un environnement numérique.

Contrairement à une course réelle où les skippers sont physiquement sur l'eau, les joueurs pilotent un bateau grâce à une interface informatique qui simule les conditions de navigation.

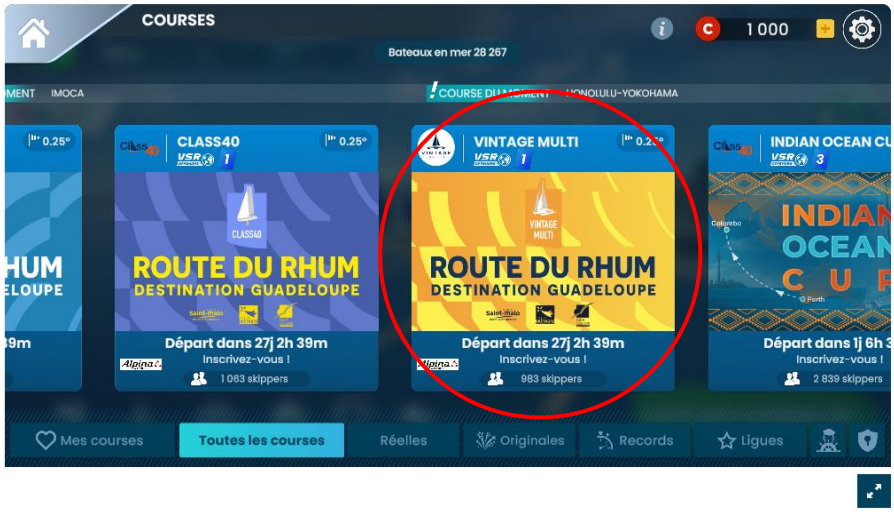
Dans Virtual Regatta, chaque joueur possède un bateau virtuel qui évolue sur une carte réelle avec :

- Une position géographique
- Une vitesse
- Un cap
- Des conditions météo
- Des concurrents

Le bateau avance automatiquement en fonction des décisions prises par le joueur.

Créer son compte et rejoindre la course

1. Allez sur le site officiel : https://www.coursedurhumsolidaire.fr/virtual-regatta/
2. Cliquez sur '**Créer votre compte**'
3. Renseignez votre adresse mail et suivez les consignes
4. Sélectionnez la course **Vintage Multi** en parcourant les courses :



5. Saisissez le code partenaire en bas à droite : **SAUVONSANDRY**



6. Puis cliquez sur **Inscrivez-vous** et **Préparez mon bateau**
7. Enfin, cliquez sur **Vers la course**

Prêt pour le départ !

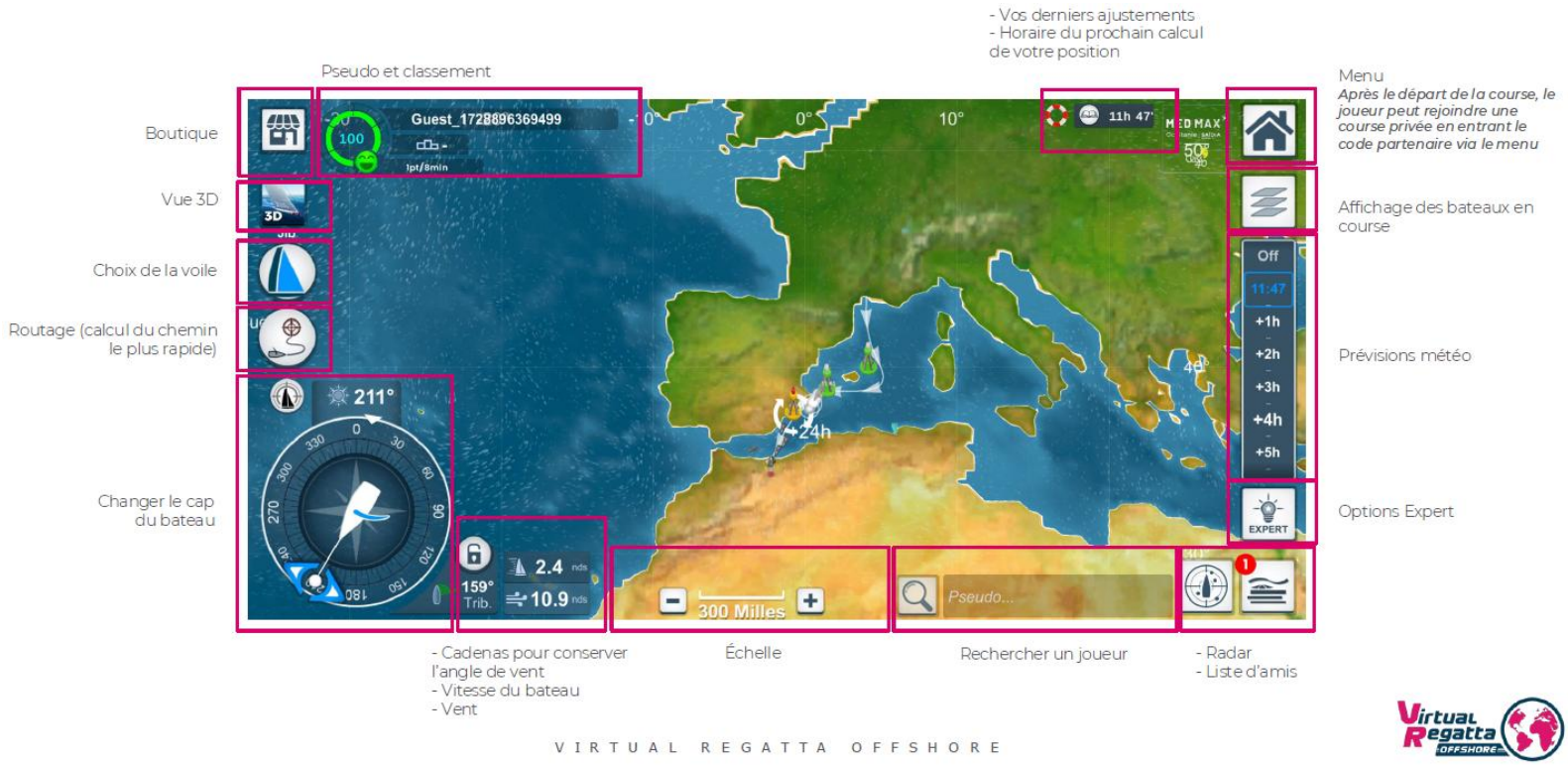
C'est parti. Votre bateau doit atteindre Pointe-à-Pitre.

Pour cela vous allez devoir, en tant que skipper, apprendre à :

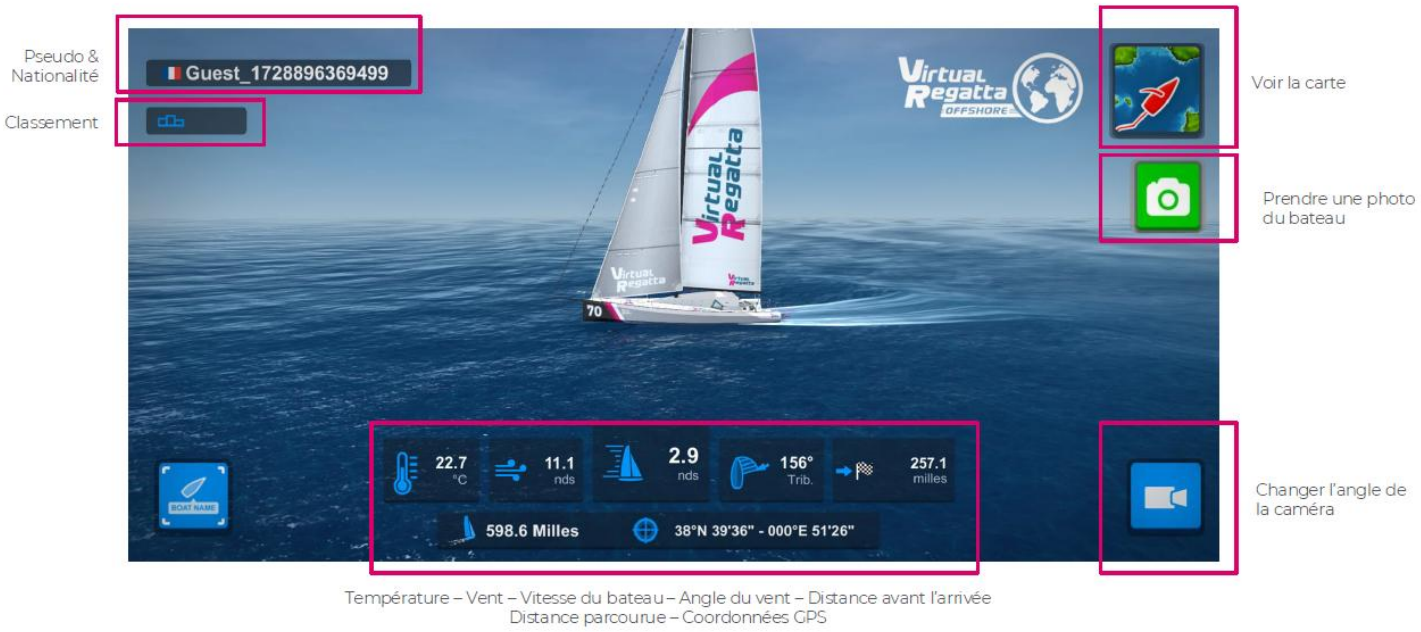
- Changer de direction (cap)
- Suivre une route
- Observer la météo
- Anticiper les aléas climatiques (surtout le vent)

Chaque jour, il vous faudra observer la position de votre bateau et programmer votre trajectoire.

Ecran principal du jeu :



Carte vue 3D :



VIRTUAL REGATTA OFFSHORE

Naviguer sur Virtual Regatta

- **Choisir votre direction (le cap)**

  . Le compas (situé en bas à gauche de l'écran principal) sert à diriger votre bateau

  . Cliquez à droite ou à gauche du compas pour modifier votre cap (même degré par degré).

  ! Validez toujours le changement de direction. Une projection de votre route apparaît pour voir où votre bateau va aller.

- **Comprendre le vent**

  . Votre vitesse dépend de l'angle entre votre bateau et le vent.

  . Évitez de naviguer directement face au vent : votre bateau ralentira fortement.

  . Cherchez les zones avec le meilleur vent prévu dans les heures suivantes plutôt que de viser uniquement la ligne droite.

- **Utiliser le régulateur d'allure**
  Le régulateur d'allure permet de garder un angle constant par rapport au vent. Il est utile en pleine mer quand le vent change mais moins adapté près des côtes où il faut être précis.

- **Programmer votre route**
  . Ouvrez le menu Expert → Programmation
  . Ajoutez des changements de cap à des heures différentes : le bateau exécutera automatiquement ces manœuvres.

- **Regarder la météo régulièrement**
  Consultez les prévisions plusieurs fois par jour et adaptez votre route pour profiter des vents favorables. Les données météo sont mises à jour régulièrement dans le jeu.

- **Stratégie simple pour un débutant**
  . Ne cherchez pas la route la plus courte : cherchez le meilleur vent.
  . Regardez les bateaux devant vous : ils donnent souvent une indication de stratégie.
  . Programmez des changements de cap toutes les quelques heures.
  . Évitez de vous retrouver dans une zone sans vent (« zone molle »).

- **Choix de la voile**
  Dans Virtual Regatta, les voiles représentent la manière dont le bateau utilise le vent. Selon les conditions, certaines voiles sont plus efficaces.

- **Pourquoi changer de voile ?**
  Parce que le vent change donc la direction du bateau change et la vitesse recherchée évolue.

Un skipper doit choisir le meilleur compromis entre :

- Puissance
- Stabilité
- Direction

Virtual Regatta ce n'est pas seulement un jeu : c'est un support d'apprentissage basé sur une situation réelle.

Les apprentissages développés

A. Développer la démarche scientifique

Observer => « Notre bateau ralentit. »
Chercher une explication => « Le vent a diminué. »
Formuler une hypothèse => « Si nous changeons de route, nous irons peut-être plus vite. »
Tester
Modifier la stratégie si besoin
Analyser le résultat
Comparer la décision prise avec le résultat obtenu

B. Apprendre à se repérer dans l'espace

Virtual Regatta permet de travailler :

- Les océans
- Les continents
- Les cartes
- Les coordonnées géographiques
- Les distances

Exemple :
« Notre bateau se trouve au milieu de l'Atlantique. Combien de kilomètres ou de milles avons-nous parcourus depuis Saint-Malo ? »

C. Développer les mathématiques

La navigation permet de donner du sens aux calculs sur :

Les distances

- Distance parcourue
- Distance restante
- Écart avec les concurrents

Les durées

- Temps de course
- Estimation d'arrivée

Les vitesses

- Vitesse du bateau
- Évolution selon le vent

Les graphiques

- Progression du bateau
- Classement
- Comparaison des stratégies

D. Développer le raisonnement et la prise de décision

Le skipper doit constamment faire des choix :

- Comparer plusieurs solutions
- Argumenter
- Accepter l'incertitude
- Tirer des conclusions