

COMPRENDRE LE MONDE

CYCLES 2 ET 3

Nom :

Prénom : Classe :

LE TOUR DU MONDE À LA VOILE DE SPINDRIFT 2



Complète le texte (pour t'aider un peu, les mots manquants sont indiqués à droite mais en désordre)

Le trophée Jules Verne est un défi qui récompense le du à la voile le plus rapide réalisé en équipage, sans escale et sans assistance sur une distance de km.
Le règlement précise que le départ et l'arrivée sont jugés entre le phare du Créac'h à et le cap Lizard (Angleterre) en laissant les trois caps sur bâbord (Bonne-Espérance, Leeuwin et le cap).
En 1872, Jules Verne invente son personnage qui effectue le Tour du Monde en 80 Jours.
C'est en référence à ce roman que le Yves Le Cornec a l'idée, en 1985, de lancer ce défi à la voile.

Ouessant
vainqueur
Horn
Phileas Fogg
navigateur
40 000
tour du monde



Garde le bon cap !

Les marins de Spindrift 2 vont devoir contourner 3 caps sur leur parcours.
En observant la carte, relie ces caps à leur continent, puis à leur pays et leur drapeau.

CAP HORN

AMÉRIQUE DU SUD

AUSTRALIE



CAP DE BONNE ESPÉRANCE

OCÉANIE

AFRIQUE DU SUD



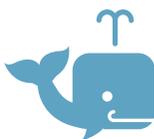
CAP LEEUWIN

AFRIQUE

CHILI

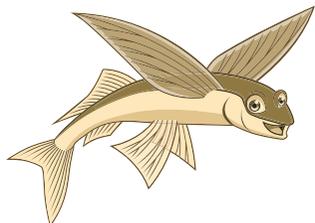


Entoure les dangers que Spindrift 2 risque de rencontrer sur sa route. Attention aux intrus !



Dessine ton Spinny !





COMPRENDRE LE MONDE

CYCLES 2 ET 3

LE TOUR DU MONDE À LA VOILE DE SPINDRIFT 2

Réalise ton journal de bord en suivant la progression de Spindrift 2 régulièrement.
Tu peux pour cela t'aider du journal de bord sur notre site web : <http://spindriftforschools.com>



Journal de bord

Date :

Météo :

Parcours effectué :

Vitesse actuelle :

Heure :

Océan :

Coordonnées GPS

- Latitude :

- Longitude :

INFORMATIONS À NOTER / ÉVÈNEMENTS MARQUANTS

