

**LE LANGAGE DES MARINS EST SOUVENT TRÈS IMAGÉ. DE NOMBREUX OBJETS PORTENT AINSI DES NOMS D'ANIMAUX : UN VÉRITABLE ZOO SUR MER !**

À la suite du rossignol, découvrez le chien jaune et sa gestuelle mystérieuse ...



**En mer, celui qui détecte l'ennemi le premier a de grandes chances de remporter la bataille !** Sur un porte-avions comme le *Charles-de-Gaulle*, les avions décollent pour repérer et attaquer les navires ennemis. Dans le ballet incessant des avions et hélicoptères, des hommes debout, accroupis, courant en tous sens, s'agitent dans leur tenue jaune vif... ce sont les « chiens jaunes ». Ils coordonnent l'ensemble des mouvements du personnel et des appareils sur le pont. Ce sont eux qui ordonnent le catapultage (décollage) des avions et gèrent l'appontage (atterrissage). Ils sont l'œil extérieur indispensable aux pilotes et le garant de la sécurité sur le pont.

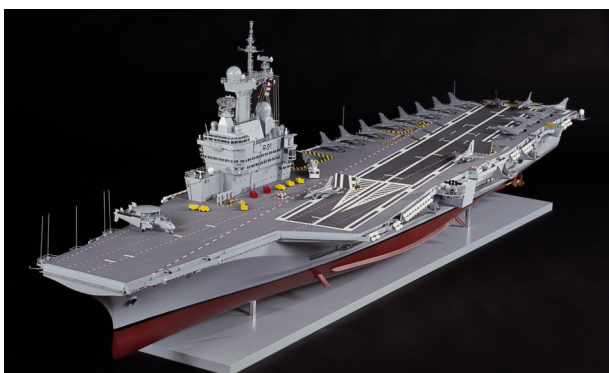
**Mais pourquoi les appelle-t-on ainsi ?**

Leur nom vient des gilets de couleur jaune qu'ils portent pour être plus visible pendant les opérations et de l'expression « wave off », l'ordre intimant en anglais de dégager un pont d'envol : dit vite, fort et plusieurs fois, « wave off » ressemble au son d'un aboiement....

Pour ne pas créer d'interférences entre les différentes opérations, les communications par radio sont interdites. Les gestes du chien jaune remplacent donc la parole. Ce langage international d'une centaine de gestes est compris par tous ceux qui en ont besoin (pilotes et personnels). La couleur jaune, à quelques exceptions près, est également portée dans les marines américaine, britannique et espagnole. Cela permet aux appareils étrangers de se poser sur les ponts d'envol des bâtiments français et inversement.

L'histoire des porte-avions commence avec le décollage, en 1910, d'un avion à partir du croiseur américain *Birmingham* (navire de guerre rapide, armé de canons). Dès 1918, la France effectue des essais d'envol sur les cuirassés (navires de guerre dont la coque est protégée par des plaques de métal) *Paris*, *Bretagne* et *Béarn*. Après 1945, la diversité des types de porte-avions montrait la variété de leurs missions. Le pont d'envol d'un porte-avions n'est pas aussi long que la piste d'un aéroport. Il faut donc, pour le décollage, une catapulte pour donner plus de vitesse aux avions. Pour s'arrêter, l'avion croche, avec sa crosse d'appontage, un brin (un filin tendu perpendiculairement au pont), qui va le freiner. Les anciens porte-avions français furent remplacés par le *Charles-de-Gaulle*. Ce dernier est équipé des avions Super-Etendard et Rafale. C'est une petite ville sur l'eau avec ses 2000 marins à bord ! A propulsion nucléaire, il mesure 261 mètres de long et 64 mètres de large, et pèse... 39 700 tonnes. Le poids de 8 000 éléphants !

### AU MUSÉE :



**Maquette du bateau *Charles-de-Gaulle*, porte-avions nucléaire, 1996**

H. 76 cm, l. 69 cm, L. 266 cm, échelle 1/100

Maquettiste : Maquettistes Réunis de Suresnes (MRS)

Date de création : 2004

Entré en service en 2001, le *Charles-de-Gaulle* permet l'attaque d'objets terrestres et de forces navales, la couverture d'une zone d'opérations, le soutien de forces terrestres et la dissuasion nucléaire. Le porte-avions mesure 260m de long, 65m de large et sa mâture culmine à 75m de haut. La surface de son pont d'envol est de 12 000m<sup>2</sup>. Il peut parcourir jusqu'à 1000 km par jour et son parc aérien comprend une quarantaine d'avions et d'hélicoptères.

©musée national de la Marine

### DANS LA MARINE NATIONALE :



**Catapultage d'un avion Rafale Marine**

Mise en place pour catapultage (décollage) d'un Rafale Marine armé de bombes GBU 12 sur le porte-avions *Charles-de-Gaulle*, le 19 février 2021, en mer Méditerranée dans le cadre de la mission CLEMENCEAU 21.

©Loïc Bernardin/Marine Nationale/Défense

# ET VOUS ? SERIEZ-VOUS CAPABLE DE RELEVER LE DÉFI DU CHIEN JAUNE ?

À partir de 7 ans, 4 joueurs ou plus.

Le musée national de la Marine vous propose un jeu à plusieurs, en incarnant soit un chien jaune soit un pilote d'hélicoptère. C'est une vraie course contre la montre entre plusieurs équipes qui doivent dialoguer uniquement avec les gestes codifiés du chien jaune.

**OBJECTIF : Transmettre et comprendre le plus vite possible des ordres pour se déplacer dans la pièce à l'endroit secret voulu par le chien jaune.**

Vous aurez besoin :

- De feuilles blanches
- De crayons à papier
- Un chronomètre (ex : sur un téléphone)

## RÈGLES DU JEU

- 1) Formez des équipes de deux personnes.
- 2) Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon par personne. Chacun dessine un plan schématisé de la pièce où va se dérouler le jeu.
- 3) Pour la première partie, les deux joueurs d'une même équipe décide qui sera le chien jaune et qui sera le pilote.
- 4) Mémoriser les gestes ci-dessous.
- 5) Chaque chien jaune choisit en secret un endroit où il souhaite que le pilote de son équipe aille se poser et le marque d'une croix sur le plan. Il cache ensuite la feuille aux yeux du pilote.
- 6) Lorsque tous les chiens jaunes ont terminé, le jeu peut commencer !

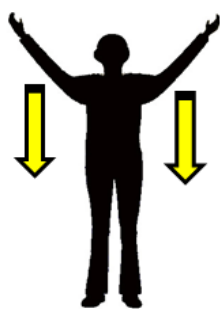
7) Les joueurs d'une même équipe se mettent face à face, le pilote assis par terre. Au lancement du chronomètre (ex : en 1 min), le chien jaune doit parvenir à communiquer à son pilote, uniquement par les gestes, l'endroit secret où il veut que celui-ci se déplace dans la pièce :

- Décollage : le pilote se lève après avoir allumé les moteurs.
- Déplacement jusqu'à l'endroit choisi par le chien jaune.
- Atterrissage : le pilote s'assoie.

Le premier pilote qui parvient à se déplacer au bon endroit fait gagner 1 point à son équipe. Il suffit au chien jaune de prouver aux autres qu'il s'agit du bon emplacement en leur montrant son plan avec la croix.

**Le jeu se compose de 5 parties. L'emplacement de la croix change à chaque partie et les joueurs échangent de rôle. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin des 5 parties gagne !**

**Gestes du chien jaune à mémoriser :**



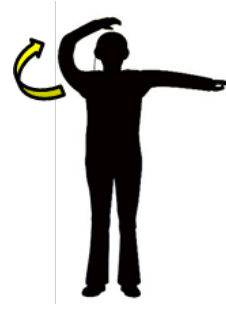
**Descendre**  
(le pilote s'assoie)



**Monter**  
(le pilote se lève)



**Avancer**  
(bras vers soi)



**Aller à droite**  
(le bras tendu indique la direction)



**Aller à gauche**  
(le bras tendu indique la direction)



**Reculer**  
(bras vers l'extérieur)



**S'arrêter**



**Lancer moteur**