

MON CARNET DE BORD

LIVRET-JEU EN FAMILLE



MUSÉE
NATIONAL
DE LA MARINE
PORT-LOUIS



BIENVENUE

au musée national de la Marine !

La **citadelle** de Port-Louis est construite sur un rocher, face à Lorient, au milieu d'un grand bassin qui mène à la mer et que l'on appelle rade. Cette citadelle protège l'entrée de la **rade** depuis plus de 400 ans.

Comme un explorateur qui sillonne les mers, pars à la découverte des marins courageux qui font face aux tempêtes et aux naufrages.

Ce carnet de bord, à remplir en famille, te permet de prendre des notes, de dessiner, de jouer et de garder un souvenir des œuvres rencontrées durant votre voyage au musée.

➡ Vérifie que tu as un crayon pour remplir ton livret.

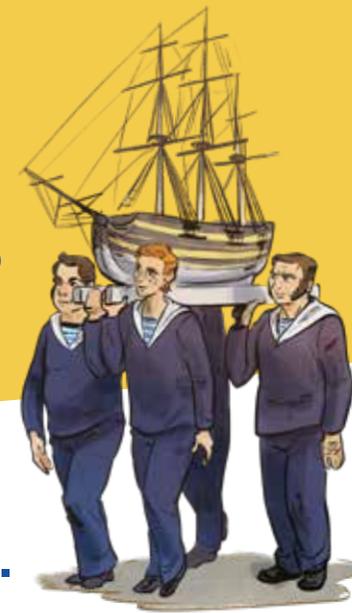
Prêt(e) pour l'aventure ?

Largue les amarres et dirige-toi vers les **SALLES SAUVETAGE EN MER.**

PREMIÈRE ESCALE 1

FACE À LA MER

🚢 Sauvetage en mer - Salle des ex-voto



Pour ta première escale, arrête-toi devant les ex-voto.

La mer est capricieuse, dangereuse et imprévisible... Il faut bien du courage pour y risquer sa vie ! Autrefois, avant de partir, les marins demandaient à Dieu de les protéger. En échange, ils lui offraient des objets sous la forme d'un tableau, d'une sculpture ou d'une maquette. On appelle ces objets des **ex-voto**.

Regarde autour de toi. Quel est l'ex-voto que tu préfères ? _____

Tu peux partager tes impressions avec les personnes qui t'accompagnent.



À TES CRAYONS !

AVANT DE POURSUIVRE
TON VOYAGE, DESSINE ICI
UN EX-VOTO CAPABLE DE TE
PROTÉGER DES TEMPÊTES !



► Reprends ta route en traversant les quatre premières salles qui retracent l'histoire des sauveteurs en mer et dirige-toi vers **LE CANOT COMMANDANT-PHILIPPES-DE-KERHALLET.**

UN CANOT POUR SAUVER LES MARINS

 Sauvetage en mer - Salle du canot

Ton voyage te mène auprès d'un véritable canot de sauvetage !

Ce canot a plus de 120 ans. Il porte un nom curieux, en souvenir d'un capitaine courageux : le commandant Philippes de Kerhallet.

Quand la cloche sonne l'alerte pour indiquer un bateau en danger, douze volontaires sautent à bord de ce canot.

Parmi eux, dix nageurs unissent leur force pour ramer et faire avancer le canot malgré les vagues immenses et le vent violent. Le patron tient la barre, à l'arrière du bateau. Il indique à l'équipage le rythme à prendre. Le sous-patron, lui, surveille, à l'avant. C'est la **vigie**. Il cherche des yeux le bateau en détresse.

Ce qui caractérise ces gens de mer, c'est la **fraternité**. Ils n'hésitent pas à risquer leur vie pour sauver celle des autres ! Car, malgré la tempête qui fait rage, le canot de sauvetage doit s'approcher au plus près du bateau en difficulté pour sauver son équipage.



TROUVE LES ERREURS

Avec les personnes qui t'accompagnent, observe bien le canot.

➔ QUI SERA LE PREMIER À TROUVER LES 7 ERREURS QUI SE SONT GLISSÉES DANS LE DESSIN ?



► Reprends la mer et rends-toi maintenant dans les SALLES « TRÉSORS D'OcéANS ».

DES INSTRUMENTS POUR SE REPÉRER



Trésors d'Océans
Salle des instruments de navigation



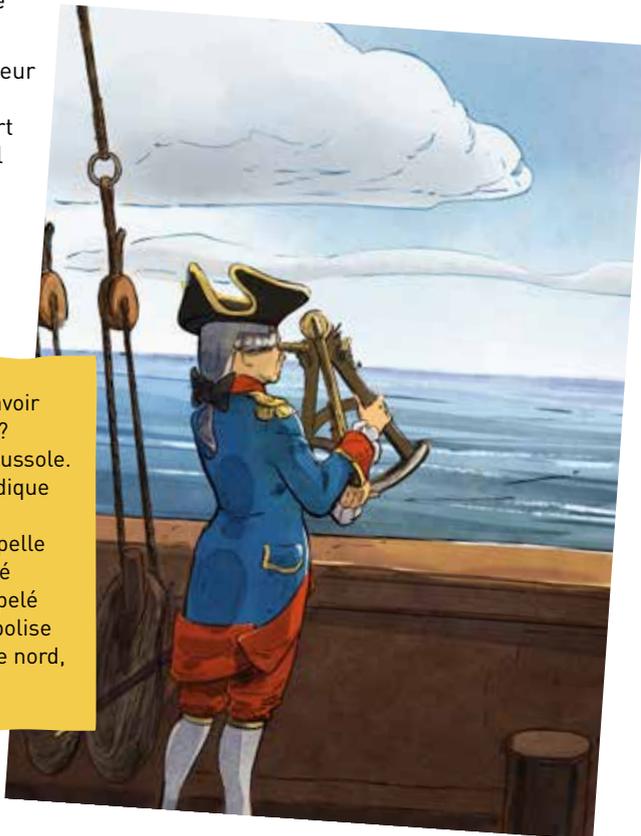
Retrouve l'instrument de navigation tenu par cet officier.

Quand on est au milieu de l'océan,
il n'est pas toujours évident de
savoir où on est et où aller!

Pour connaître la position de leur
navire sur l'océan, les marins
utilisent un instrument qui sert
à mesurer la hauteur du soleil
au-dessus de l'horizon.
On l'appelle **sextant**.

Plus grand et plus ancien,
l'**octant** s'utilise de la même
façon que le **sextant**.

Maintenant, comment savoir
quelle direction prendre ?
À terre, on utilise une boussole.
Son aiguille aimantée indique
toujours le nord.
En mer, la boussole s'appelle
compas. Celui-ci est orné
d'un dessin en étoile, appelé
rose des vents, qui symbolise
les 4 points cardinaux : le nord,
le sud, l'est et l'ouest.



IDENTIFIE DES OEUVRES

Pour être un bon marin, il faut avoir l'œil!

➔ **REGARDE BIEN LES VITRINES DE CETTE SALLE.**

Retrouve chaque instrument grâce
à son détail et note, sous chaque image,
le nom de l'instrument correspondant.



1



2



3



4



5

► Poursuis maintenant ton voyage jusqu'à la **SALLE DU MAURITIUS.**

DES ÉPAVES SOUS L'OCÉAN

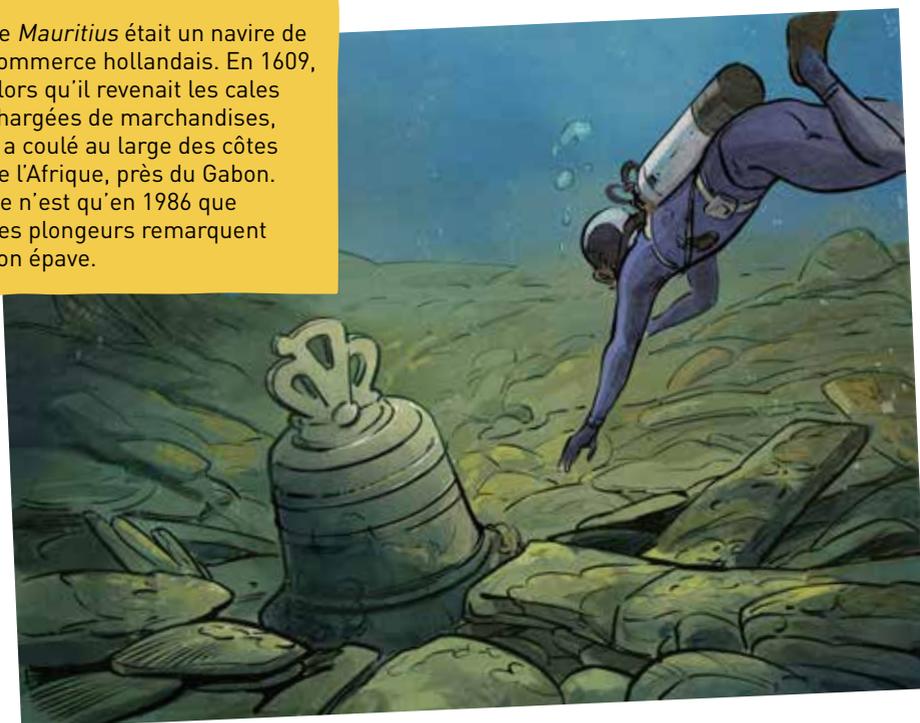
 Trésors d'Océans - Salle du *Mauritius*

As-tu repéré cette cloche ?

Les voyages en mer sont parfois dangereux. De nombreux **navires marchands** ont fait naufrage sur la « route des Indes », en revenant d'Asie.

On a retrouvé leurs **épaves** au fond de la mer ! Aujourd'hui, les objets remontés des épaves permettent de connaître la vie quotidienne des marins à bord mais aussi de savoir quelles cargaisons étaient transportées.

Le *Mauritius* était un navire de commerce hollandais. En 1609, alors qu'il revenait les cales chargées de marchandises, il a coulé au large des côtes de l'Afrique, près du Gabon. Ce n'est qu'en 1986 que des plongeurs remarquent son épave.



OBSERVE POUR RÉPONDRE

C'est grâce à la découverte de cette cloche en bronze que l'épave a été identifiée. L'indice : le nom du fabricant gravé sur la cloche. Grâce aux **archives** de la compagnie, on a ensuite retrouvé le nom du navire.

Comme un archéologue, observe attentivement la cloche du *Mauritius*, avec les personnes qui t'accompagnent.

 **ARRIVEREZ-VOUS À DISTINGUER :**

LE NOM DE L'ARTISAN FONDEUR ? _____

L'ANNÉE OÙ LA CLOCHE A ÉTÉ FONDUE ? _____

4 GORGONES AUX CHEVEUX DE SERPENTS,
POUR CONJURER LE MAUVAIS SORT ?

8 ANGELOTS, POUR PROTÉGER LE NAVIRE ET SON ÉQUIPAGE ?

 Pour terminer ta traversée, dirige-toi maintenant vers la **DERNIÈRE SALLE DU MUSÉE.**

DE PRÉCIEUSES CARGAISONS

Trésors d'Océans - Salle des porcelaines



Observe cette belle assiette. La retrouves-tu ?

C'est pour rapporter des pays lointains du poivre, des **épices**, du thé et des tissus précieux comme la **soie** que les navires parcourent l'océan dès le 16^e siècle.

La **porcelaine** de Chine est aussi une marchandise très appréciée des Européens à l'époque. Elle est fabriquée en série et souvent sur commande. Il suffit d'apporter aux artisans chinois l'image à reproduire. On récupère les assiettes au voyage suivant, de longs mois après.

Sous l'océan, cette assiette a perdu toutes ses couleurs...ou presque ! Seul le bleu a résisté à la corrosion. Si tu regardes attentivement, tu pourras deviner le reste du décor, qui s'est effacé avec le temps.


JEU

COMPLÈTE LE MOTIF

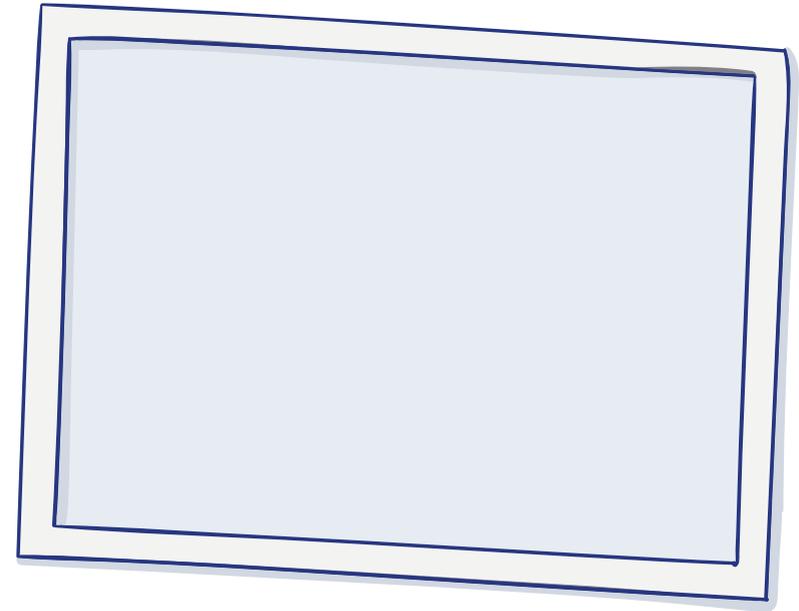
Cette assiette est précieuse ! Et si tu la restaurais, en dessinant les motifs que tu peux deviner sur l'assiette exposée ?


JEU

PORTRAIT SOUVENIR

Ton voyage se termine ! Pour garder un souvenir de ton périple à Port-Louis, tu peux te prendre en photo, en famille, devant la citadelle.

↓ COLLE-LA ICI, À TON RETOUR CHEZ TOI (TU PEUX AUSSI VOUS DESSINER) :



Bravo, tu es revenu(e) à bon port !

Ce voyage a fait de toi un véritable matelot, prêt à affronter toutes les tempêtes. Tu sais aussi maintenant qu'il y a de nombreux trésors enfouis sous les mers !

Si besoin, tu trouveras les solutions aux jeux sur www.musee-marine.fr/Port-Louis

Et si tu veux en savoir plus, n'hésite pas à suivre, en famille, des **visites** et des **ateliers** au musée ! Ils sont proposés tout au long de l'année.

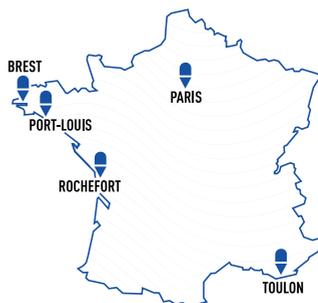
À bientôt au musée national de la Marine !

MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE

Un livret-jeu pour découvrir, en famille, les dangers de la navigation

Muni(e) de ce livret-jeu et d'un crayon, pars à la découverte des marins courageux qui font face aux tempêtes et aux naufrages. Comme dans un carnet de bord, et tel un explorateur, tu pourras prendre des notes et dessiner, afin de garder un souvenir des œuvres rencontrées durant ton voyage au musée.

D'autres épisodes de la grande aventure maritime t'attendent au musée national de la Marine à **Brest**, à **Rochefort** et à **Toulon**. En plus des carnets de bord, de nombreuses activités à vivre en famille sont proposées dans ces différents sites, pour faire de toi un véritable marin !



Retrouve toutes les informations
et les actualités du musée sur :
musee-marine.fr

