

## LES SOLUTIONS AUX JEUX

### 1 PREMIÈRE ESCALE

#### P.3 Trouve l'intrus

L'animal qui n'apparaît pas dans le tableau de Vernet est la chèvre.



Le nom du navire près du quai est **l'Irondelle** (hirondelle).

### 2 DEUXIÈME ESCALE

#### P.4

Ce lion est un anneau d'amarrage qui sert à retenir les bateaux à quai (grâce à leurs amarres ou cordages que l'on passe dans l'anneau avant de faire un nœud).

### 3 TROISIÈME ESCALE

#### P.7

Voici d'autres divinités de l'Antiquité présentées dans cette salle : Apollon, Mars, Neptune...

### 4 QUATRIÈME ESCALE

#### P.9

Un autre animal, grand dormeur, a donné son nom à un objet présent dans la vitrine.

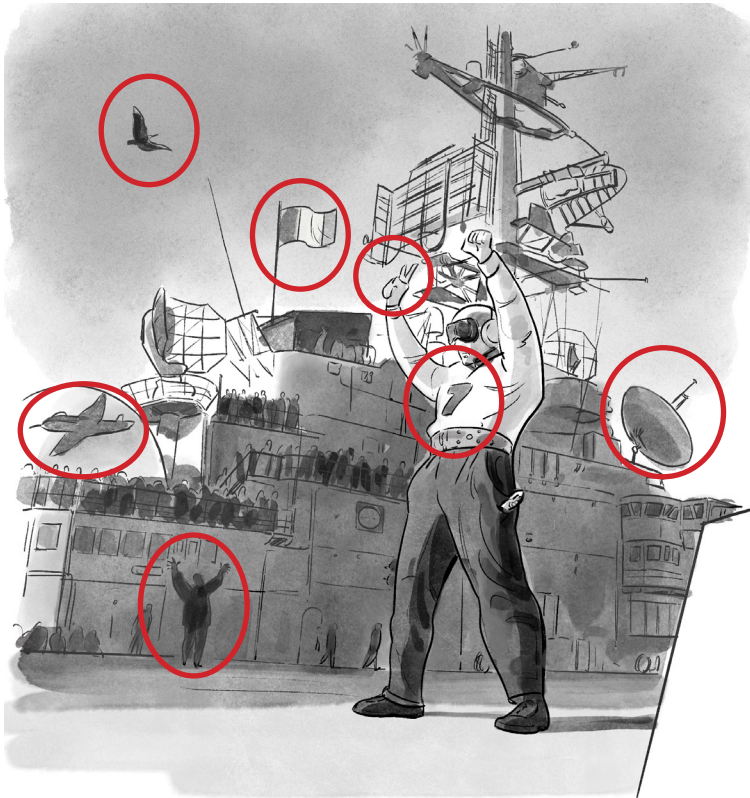
C'est la **marmotte**.

Il s'agit d'un petit tonneau (baril), qui sert à transporter une mèche allumée sans risque d'incendie : son fond est garni de tôle et recouvert de sable. C'est le seul feu permanent à bord. Il est donc gardé jour et nuit !

En fait, on ne sait pas très bien pourquoi il s'appelle « marmotte » : il serait inspiré d'un coffre de voyage recouvert de fourrure, visant à protéger son contenu. Mais peut-être as-tu imaginé une raison plus amusante ?

## 5 CINQUIÈME ESCALE

### P.11 Trouve les erreurs



Les pilotes qui ont le droit de décoller ou de se poser de nuit sont surnommés les **hiboux**... car les hiboux vivent la nuit !