

# MON CARNET DE BORD

LIVRET-JEU EN FAMILLE

MUSÉE  
NATIONAL  
DE LA MARINE  
TOULON



# BIENVENUE

## au musée national de la Marine !

Sais-tu qu'à bord des navires de guerre, c'est un **véritable zoo** ? Les animaux ont inspiré le nom de certaines parties du navire. Autrefois, même des animaux vivants embarquaient !

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, pour commencer, vers la **PREMIÈRE SALLE.**

© Musée national de la Marine, service Médiation / Musée national de la Marine, Toulon  
Illustrations : Gaëlle Hersent  
Conception graphique : agence Drôles d'oiseaux

PREMIÈRE ESCALE

1

# UN PORT QUI RESSEMBLE À UNE FOURMILIÈRE

 Espace Vernet - Rez-de-chaussée



## As-tu repéré le tableau d'où est extraite cette scène ?



Le voyage commence devant le port de Toulon, peint il y a plus de 250 ans ! Ce tableau est la copie d'une œuvre peinte par Joseph Vernet. Le roi Louis XV lui a demandé de représenter les grands ports de France.

À cette époque, Toulon est déjà un **arsenal**, c'est-à-dire un port militaire, où les navires du roi sont construits, entretenus et armés pour la guerre et pour le commerce. Lors de ces voyages, on explore aussi le monde !



  
**JEU**

### TROUVE L'INTRUS

Tu peux repérer de nombreux animaux sur le quai ! Parmi les animaux dessinés ici, entoure celui qui ne figure pas dans le tableau.

Même les navires portent des noms d'animaux. Regarde bien... un navire près du quai porte un nom d'oiseau (eh oui, on n'écrivait pas ce mot comme aujourd'hui).

➔ INSCRIS SON NOM ICI : \_\_\_\_\_

➤ Poursuis ta route en te rendant **AU PATIO**, l'espace central du musée.

# UN LION BIEN ATTACHANT

 Patio - Rez-de-chaussée

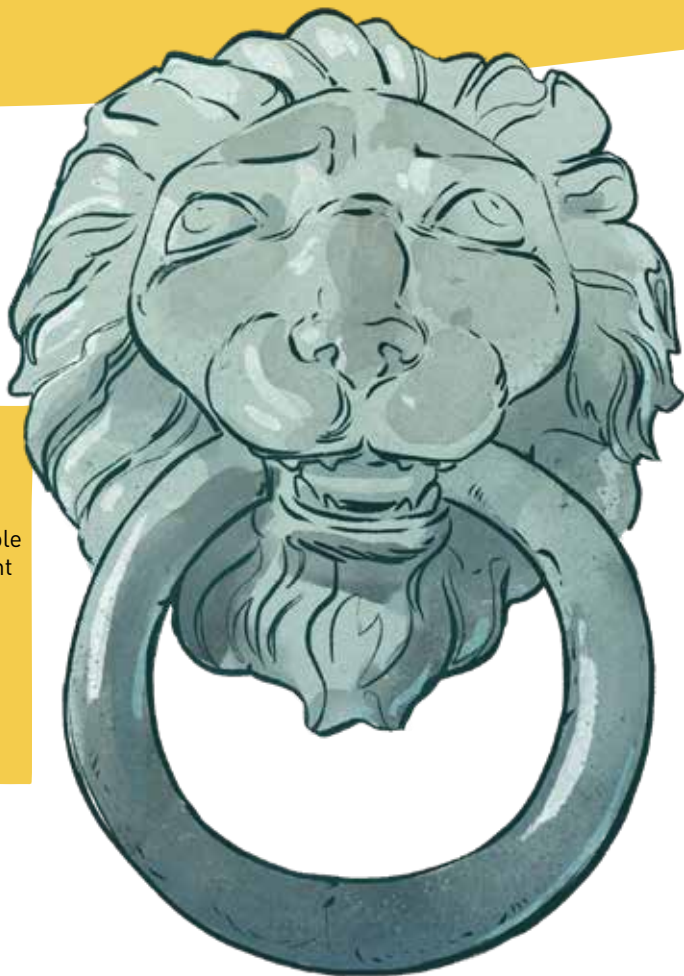


Retrouve  
cet animal :

Grrrroaar ! Te voilà maintenant devant le roi des animaux : le lion !

Cet animal est un symbole de puissance. Il a souvent été utilisé pour décorer les navires de guerre.

Mais celui-ci a l'air bien trop sage pour se battre, avec cet anneau dans le creux de sa mâchoire.



D'ailleurs, il restait au port, installé sur le quai. À ton avis, à quoi pouvait-il bien servir ? Un indice : il faut lire le **cartel**, le petit texte près de l'œuvre.



À TES  
CRAYONS !

Demande à l'adulte qui t'accompagne quel est son animal préféré.

↓ **DESSINE-LE ICI, POUR EN FAIRE LE PLUS BEAU DES ANNEAUX D'AMARRAGE !**



Si tes parents sont d'accord, partage ton dessin sur Instagram en identifiant le musée : @museemarine #Toulon

► Dirige-toi maintenant vers **L'ATELIER DE SCULPTURE.**

# DES SERPENTS SUR LA TÊTE

 Atelier de sculpture - Rez-de-chaussée

## Pars à la recherche de Méduse !

On dit que Méduse était capable de changer ses ennemis en pierre, d'un simple regard ! Alors, prends garde... La voici représentée sur le bouclier de Bellone, la déesse romaine de la guerre.

Les dieux et les héros de l'Antiquité étaient les images idéales pour impressionner l'ennemi en mer et pour montrer la puissance du roi de France.

Cette sculpture est polychrome, ce qui signifie qu'elle a encore toutes ses couleurs. Sais-tu qu'autrefois, les autres sculptures de la salle étaient également peintes ?

Pour décorer les navires de guerre, rien n'était trop beau ni trop cher ! On faisait appel aux plus grands artistes de l'époque, comme l'architecte, peintre et **sculpteur** de Louis XIV, Pierre Puget. Tu peux voir sa tête dans la salle.



## JEU COMPLÈTE LE MOTIF

Observe bien Méduse et reproduis ses cheveux pour compléter le dessin. C'est vraiment la plus effrayante des divinités !

Et toi, que choisirais-tu si tu devais effrayer quelqu'un ? Des crapauds, des araignées ou autre chose ?



Dans cette salle, Bellone n'est pas la seule divinité de l'Antiquité.

 **CHERCHE UN AUTRE DIEU ET ÉCRIS SON NOM ICI.**

► Emprunte maintenant l'escalier pour **MONTER À L'ÉTAGE**. En route, regarde par la fenêtre : reconnais-tu ce mufle de lion, au bord de l'eau ? Il est identique à celui que tu as vu au musée tout à l'heure !

# DES RATS DANS LA CALE

 Espace de la vie à bord - 1<sup>er</sup> étage

## Trouve le pain des marins.

Dur, dur d'être marin : la vie à bord d'un navire est difficile !  
Encore aujourd'hui, avant de partir, les marins réfléchissent bien à ce qu'ils emportent pour se nourrir durant leurs longues traversées.

Autrefois, on emportait seulement les aliments qui pouvaient se conserver : **biscuits de mer**, lentilles et haricots secs, viande fumée, poisson salé...

On emmène aussi des vaches, des poules et des moutons vivants. Hors de question d'embarquer des fruits et des légumes frais car ils auraient vite moisi !



Privés de vitamines, les marins tombaient souvent malades : ils attrapaient le **scorbut**.  
Et les rats, nombreux à bord, transmettaient aussi des maladies aux hommes.

## JEU À TABLE!


Voici l'alimentation des marins, à l'époque de Louis XIV.

 **ENTOURE CE QUE TU AIMERAIS MANGER, SI TOI AUSSI TU PASSAIS DES MOIS EN MER.**  
Tu peux aussi demander à l'adulte qui t'accompagne quel est son menu idéal.



1. Des biscuits de mer 2. Un petit tonneau d'eau 3. Un tonneau de vin 4. Une bouteille de rhum  
5. Des fèves 6. Des pois chiches 7. Des lentilles 8. De la viande séchée 9. Du poisson salé  
10. Du lard 11. Un poulet 12. Un cochon 13. Un bœuf

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

 **NOTE ICI SON NOM :** \_\_\_\_\_

À ton avis, pourquoi a-t-on appelé cet objet ainsi ?

\_\_\_\_\_

 **Largue une dernière fois les amarres et poursuis ta route vers LES PORTE-AVIONS!**

# UN CHIEN JAUNE SUR LE PONT

 Espace des porte-avions - 1<sup>er</sup> étage

## Cherche la maquette de ce porte-avions !

Toulon est le port d'attache du plus grand navire de guerre européen, le **porte-avions Charles-de-Gaulle**.

C'est un navire gigantesque : il peut embarquer plus de 2000 marins ! Depuis le pont du navire, des avions de chasse, les **Rafale**, peuvent décoller toutes les 2 minutes.



Regarde... Un décollage se prépare : le pilote est dans son avion. La piste est très courte, beaucoup plus courte que dans un aéroport. Pour décoller, l'avion va être brusquement propulsé.

On appelle cela le **catapultage**. L'avion part tellement vite que le pilote a l'impression d'être quatre fois plus lourd qu'il n'est vraiment. Une drôle de sensation !



## TROUVE LES ERREURS

Compare le dessin ci-dessous à la photographie noir et blanc de Raymond Depardon que tu trouveras dans la salle. 7 erreurs s'y sont glissées.



Sur le pont d'envol, des hommes habillés de jaune communiquent avec les pilotes par gestes. On les appelle les **chiens jaunes**. Ici, un chien jaune lève son pavillon, c'est-à-dire son drapeau, pour demander au pilote de mettre plein gaz. Quand il l'abaissera, la catapulte sera déclenchée.

D'autres métiers ont des noms empruntés aux animaux... Les pilotes qui ont le droit de décoller ou de se poser de nuit sont surnommés les **hiboux**. Tu devines pourquoi ?

### PORTRAIT SOUVENIR

 **AVANT DE PARTIR, PENSE À TE PRENDRE EN PHOTO, EN FAMILLE, DEVANT LE MUSÉE !**

Tu pourras l'imprimer et la glisser dans ce carnet, pour garder un beau souvenir de ton périple à Toulon.

## Bravo, tu es revenu(e) à bon port !

Ce voyage a fait de toi un véritable matelot : tu sais maintenant comment les animaux ont inspiré les marins d'hier et d'aujourd'hui. Et il en existe beaucoup d'autres ! Comme l'animal aux longues oreilles, dont il ne faut pas dire le nom, car cela porte malheur aux marins...

Si besoin, tu trouveras les solutions aux jeux sur [www.musee-marine.fr/Toulon](http://www.musee-marine.fr/Toulon)

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 !**

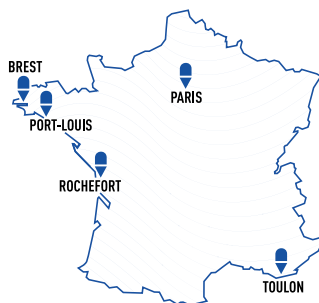
# MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE

## Un livret-jeu pour découvrir, en famille, les animaux qui ont inspiré les marins

Muni(e) de ce livret-jeu et d'un crayon, pars à la découverte des navires de guerre d'hier et d'aujourd'hui et de la vie à bord, grâce aux animaux qui ont beaucoup inspiré les marins.

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 **Port-Louis** et à **Rochefort**. 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](http://musee-marine.fr)

