

PARIS



VOYAGER EN MER

Livret-jeu de visite facile à lire et à comprendre

MUSÉE
NATIONAL
DE LA MARINE



Bienvenue au musée de la Marine !

Un **musée**, c'est un endroit qui garde des objets anciens.

La **marine**, c'est ce qui a un rapport avec :

- les bateaux,
- la mer,
- la navigation.

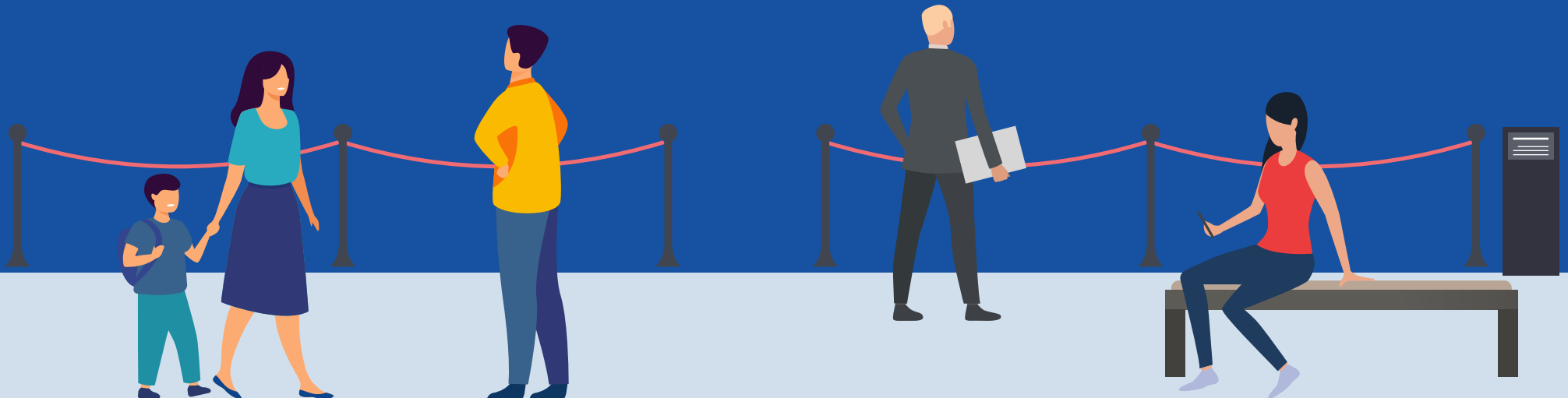
Le musée de la Marine de Paris est dans un grand bâtiment.

Le bâtiment s'appelle le **Palais de Chaillot**.

Le Palais de Chaillot est ancien : il a été construit il y a plus de 80 ans.



Le musée a été **rénové** il y a peu de temps. Cela veut dire que tout l'intérieur du musée a été refait.



**Aujourd'hui, au musée de la Marine,
vous pouvez voir :**

- des peintures,
- des objets utilisés sur les bateaux,
- des sculptures,
- des **maquettes** de bateaux.

Une maquette est une copie
d'un vrai bateau en plus petit.



Vous pouvez découvrir
et apprendre des choses
en visitant le musée.

Ce livret aide à visiter le musée.
Vous pouvez lire des explications
sur les objets du musée.

Vous pouvez aussi simplement :

- regarder, observer, écouter,
- prendre votre temps,
- vous asseoir,
- passer un moment agréable,
- prendre des photos sans flash.

Partir en mer avec un bateau

Il faut utiliser des **bateaux**
pour voyager en mer.
Il existe beaucoup de bateaux différents.



Les **maquettes de bateaux** sont
des copies de vrais bateaux.
Elles sont de petite taille.

Il y a longtemps,
Une personne a fait des maquettes de bateaux.
Les maquettes ont été offertes au roi.
Les maquettes sont des objets
importants au musée de la Marine.
Ce sont les premiers objets du musée.

Vous pouvez voir des maquettes
de bateaux dans cet espace du musée.



Regardez les maquettes dans les vitrines.



Les maquettes sont toutes différentes.
On peut voir les différences
entre les bateaux.

Il y a des maquettes très grandes.
Il y a des maquettes très petites.

Les maquettes sont faites pour :

→ **comprendre** comment sont utilisés
des vrais bateaux.

Les maquettes sont construites
avec beaucoup de détails.

Les maquettes ont
les mêmes détails que les vrais bateaux.

Il y a longtemps, des professeurs montraient
des maquettes à leurs élèves marins.

Ils utilisaient les maquettes pour comprendre
comment utiliser un vrai bateau.

→ **jouer**.

Certaines maquettes sont des jouets
utilisés par les enfants.

Ces maquettes s'appellent des bateaux jouets.

→ **être belles**.

On peut offrir des maquettes.

Elles sont offertes à des personnes importantes,
par exemple le Roi de France.

Jeu 1

Cherchez les maquettes

Trouvez les maquettes dans cet espace
du musée grâce aux indices.

Reliez l'indice à la bonne maquette.



Royal Louis



La Ville de Dieppe



*Normandie,
paquebot roulant*

Je suis la maquette la plus
grande du musée.

Je suis une maquette faite
pour jouer.
Je ressemble au *Titanic*.

Je suis une maquette
blanche.
Je suis faite pour être belle.

**Vous pouvez trouver
la solution du jeu
à la page 28.**

Pourquoi partir en mer ?

Les personnes qui naviguent en mer grâce aux bateaux s'appellent des **marins**.

Les marins naviguent en mer pour :

→ faire des **expéditions**.

Une expédition, c'est un voyage en mer pour découvrir des choses, comme de nouveaux pays.

Une expédition dure très longtemps.

→ faire la **guerre**.

→ faire du **commerce**.

Cela veut dire que les bateaux vont vendre ou acheter des marchandises dans d'autres pays.

Ces marchandises peuvent être du thé ou des épices.

Aujourd'hui, les bateaux font encore du commerce.

Les bateaux qui font du commerce transportent des objets.

Par exemple, les bateaux transportent

→ de la nourriture,

→ des vêtements,

→ des téléphones portables.



Regardez cette maquette.



C'est un **porte-conteneurs**.

Les porte-conteneurs sont de très gros bateaux de commerce.

Les porte-conteneurs transportent des grandes boîtes en métal. Ces grandes boîtes en métal s'appellent des **conteneurs**. Les marchandises sont dans les conteneurs.

Les conteneurs sont les boîtes de toutes les couleurs. Elles sont empilées l'une sur l'autre. Cela permet de ranger beaucoup de conteneurs sur le porte-conteneurs.

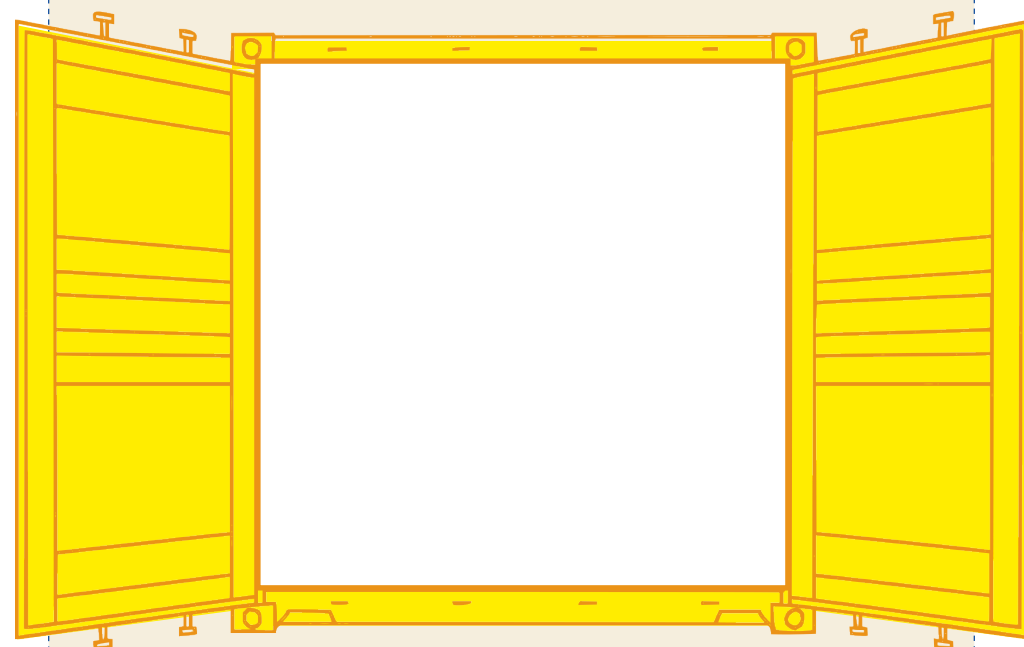


Vous utilisez tous les jours des objets qui ont navigué en mer dans des conteneurs.

Jeu 2

Dessinez les objets à faire voyager

Dessinez les objets que vous voulez transporter dans un conteneur.





Le calme avant la tempête



Vous pouvez voir un grand décor devant vous :
c'est une **fausse vague**.

La fausse vague sépare 2 espaces du musée.



Devant



Dedans

Vous pouvez choisir de passer par la vague
pour continuer la visite.

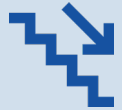
Vous pouvez aussi ne pas traverser la vague.

Pour ne pas traverser la vague, vous devez :

→ revenir en arrière,
devant les premiers conteneurs jaunes,



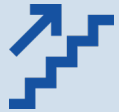
→ descendre les escaliers,



→ traverser les deux salles
jusqu'à trouver les autres escaliers,



→ monter les escaliers
pour arriver de l'autre côté de la vague.



Vous êtes arrivé de l'autre côté de la vague ?
Tournez la page pour reprendre votre visite !

L'archéologie sous-marine : explorer sous l'eau

Certains bateaux peuvent avoir des accidents
ou se casser.

Les bateaux peuvent couler
jusqu'au fond de la mer.
On dit qu'ils font **nauffrage**.

Les bateaux sont cassés et ne peuvent plus voyager.
Ce sont des **épaves**.



Des personnes s'intéressent
à ces épaves depuis 200 ans.
Elles vont sous la mer pour
retrouver les épaves.



On dit qu'elles font de l'**archéologie sous-marine**.
L'archéologie sous-marine c'est chercher
des épaves au fond des mers pour les étudier.



Regardez cet objet.



C'est un **scaphandre**.

Le scaphandre permet d'aller dans l'eau.
Le scaphandre permet de respirer sous l'eau.
La personne qui porte le scaphandre s'appelle un scaphandrier.
Pour remonter à la surface, le scaphandrier est attaché à une **ligne de vie**.
La ligne de vie est une corde reliée au bateau.

Le scaphandre permet de faire de l'archéologie sous-marine.

Des nouvelles inventions permettent :
→ d'aller encore plus loin sous l'eau,
→ de rester plus longtemps sous l'eau.

Ces inventions sont par exemple des robots sous-marins.

Jeu 3

Connaissez-vous cet objet ?

Le scaphandrier a oublié le nom de son équipement.
Aidez-le à le retrouver.

Ecrivez le nom de l'équipement dans chaque case blanche.



La solution du jeu est à la page 29.

Se protéger durant le voyage : les porte-bonheurs

La mer peut être dangereuse.
Les bateaux peuvent faire naufrage.

Les marins cherchent à se protéger
des dangers de la mer.

Les marins ont des **traditions** pour se protéger,
c'est-à-dire des habitudes depuis très longtemps.

La **proue** est l'avant du bateau.
Une **figure de proue** est une sculpture
à l'avant d'un bateau de bois.



La figure de proue représente un personnage.
C'est un **porte-bonheur**.
Un porte-bonheur est un objet qui porte chance.
Avant, on mettait une figure de proue
à l'avant du bateau.
Les marins pensaient que cela protégeait leur bateau.

Les figures de proue servent aussi à :

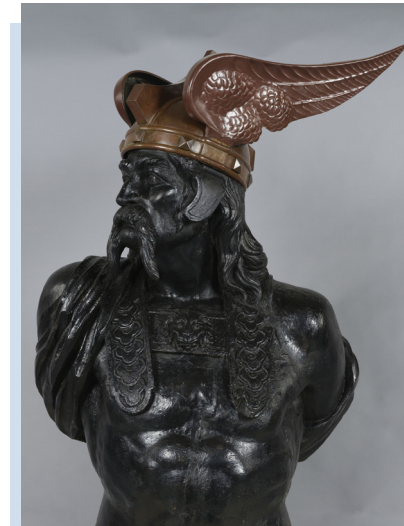
- reconnaître le bateau,
- faire peur à son ennemi
- montrer qu'on est le plus fort.

Les bateaux ont changé pour mieux faire la guerre.
On a retiré les figures de proue pour :

- faire des économies,
- rendre le bateau plus léger.



**Regardez la sculpture qui a un casque
avec des ailes.**



C'est la figure de proue du bateau *Brennus*.
Le *Brennus* est un bateau de guerre
avec une coque en bois recouverte de métal.



Coque en bois recouverte
de métal



Coque en bois

Les bateaux de guerre avec une coque
en bois recouverte de métal n'ont pas
de figure de proue.

Mais le capitaine du *Brennus* veut
une figure de proue pour :

- continuer la tradition,
- protéger son bateau.

Il utilise une ancienne sculpture.
Cette ancienne sculpture a été transformée.
Saurez-vous deviner son secret ?

Jeu 4

Trouvez le secret de *Brennus*

Entourez la bonne réponse.

Avant d'être transformée, la figure de proue
du bateau *Brennus* était une sculpture de femme.

La figure de proue peut tourner la tête
grâce à un mécanisme secret.

Avant d'être transformée, la figure de proue était
deux fois plus grande.

Avant, cette figure de proue était
une sculpture de femme.

Le capitaine transforme la sculpture.

Maintenant, la sculpture ressemble à *Brennus*,
un chef militaire gaulois.

Brennus a un casque gaulois, comme *Astérix*.

C'est la dernière figure de proue
sur un bateau français.

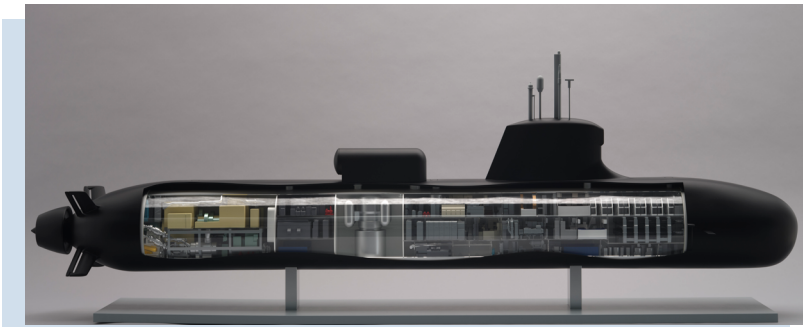
Elle a plus de 120 ans.

La vie à bord d'un bateau

Les bateaux peuvent voyager sur l'eau.
Certains bateaux peuvent voyager
sur l'eau et sous l'eau.



Regardez cette maquette.



C'est un sous-marin.
Un **sous-marin** est un bateau qui va sous l'eau.
Le sous-marin peut aussi naviguer sur l'eau.

Les personnes qui travaillent dans un sous-marin
s'appellent des sous-mariniers.

Les sous-mariniers vivent et
travaillent dans le sous-marin.
Les sous-mariniers forment une équipe.
Cette équipe s'appelle un **équipage**.

Les sous-mariniers travaillent
pendant 4 heures.
On dit que les sous-mariniers
travaillent **par quart**.
Après leur quart, les sous-mariniers ont
4 heures de pause.
Ils peuvent se reposer ou faire des activités
comme faire du sport, lire...
Les sous-mariniers doivent ensuite retravailler
pendant 4 heures.

Pendant plusieurs mois, les sous-mariniers vivent dans le sous-marin.

Les sous-mariniers dorment dans le sous-marin dans une chambre avec plusieurs.

En général, un lit est utilisé par 2 à 3 marins, à tour de rôle.

Leur lit s'appelle une **bannette**.



Regardez autour de vous.



Jeu 5

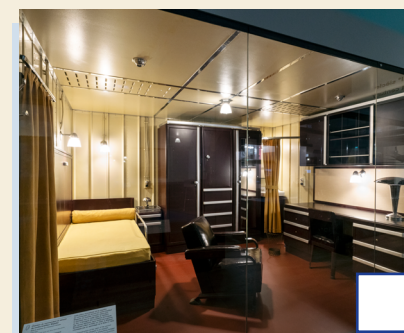
Trouvez les lits des sous-marins

Vous pouvez voir plusieurs chambres.

Cherchez les différentes chambres et trouvez la chambre des sous-mariniers.

Cochez la case qui montre la chambre des sous mariniers.

La chambre des sous-mariniers a plusieurs lits.



Vous pouvez trouver la solution du jeu à la page 29.

Solutions

Solution Jeu 1

Cherchez les maquettes



Royal Louis

Je suis la maquette
la plus grande du musée.



La Ville de Dieppe

Je suis une maquette faite
pour jouer.
Je ressemble au *Titanic*.



*Normandie,
paquebot roulant*

Je suis une maquette blanche.
Je suis faite pour être belle.

Solution Jeu 3

Connaissez-vous cet objet ?

casque

combinaison

chaussures



Solution Jeu 5

Trouvez les lits des sous-marins

La chambre
des sous-marins
est celle sur la photo.



Vous avez fini votre visite
au musée de la Marine !

Vous avez découvert que :

la mer est très importante pour tous.

Elle est importante :

- pour les marins
qui voyagent en mer.
- pour tous ceux qui restent sur la terre.

Par exemple, elle permet d'acheter des objets
ou de la nourriture grâce au commerce et à la
pêche.

La mer peut aussi être dangereuse.
Les bateaux peuvent couler.

Merci de votre visite.

L'équipe du musée espère vous revoir très vite !

Vous pouvez revenir au musée

pour participer à nos activités, par exemple :

- une visite guidée,
- un atelier comme créer
un bateau en papier,
- des événements en famille.



Pour vous renseigner, vous pouvez contacter le musée :

Par **téléphone** au 01 53 65 69 48



Par **mail** sur accessibilite@musee-marine.fr



En vous rendant à **l'accueil**



En consultant **le site internet** : musee-marine.fr



Remerciements

Ce livret a été rédigé selon les règles du français facile à lire et à comprendre (FALC).

Le musée remercie Karine Bardary - Com'access et l'équipe de l'ESAT APTE - Paris 18^e de la relecture attentive et passionnée de ce livret.

Conception et coordination

Rédaction et coordination : Service Médiation

Aide à la conception : Com'access

Graphisme : Service Médiation, d'après la proposition d'Antoine Mougnot

Impression : Cloître

Un avis, une question ?

✉ accessibilite@musee-marine.fr

☎ 01 53 65 69 48

Découvrez nos autres sites :

Des livrets de visite et d'informations pratiques faciles à lire et à comprendre vous attendent au musée national de la Marine à Toulon, Rochefort et Port-Louis disponibles sur place ou à télécharger sur le site internet : musee-marine.fr

Crédits :

© Illustrations : Freepik - Flaticon

© William Crochot, Wikimedia Commons, CC-BY-SA 4.0, page 3

© Musée national de la Marine/A. Fux, pages 1, 9, 11, 12, 28

© Musée national de la Marine/M. Tric pages 7, 14, 22, 26, 27, 29

© Musée national de la Marine/C. Semenoff-Tian-Chansky, pages 9, 21, 28

© Musée national de la Marine/D. Lanctuit page 14

© Musée national de la Marine / C. Rabourdin, page 16

© Musée national de la Marine/P. Dantec pages 17, 19, 29

© Musée national de la Marine/Studio Mallevaey page 22

©Musée national de la Marine/G. de Carvalho page 24