

The background of the entire page is a vibrant, stylized illustration of an underwater scene. Three divers in blue, yellow, and red suits are positioned in the center, holding beams of light that illuminate the seabed. The ocean floor is covered with various types of coral in shades of red, orange, and yellow. Numerous jellyfish with long, flowing tentacles in shades of blue, green, and yellow are scattered throughout the scene. The overall color palette is dominated by deep blues and purples, with bright highlights from the divers' lights and the colorful marine life.

MON CARNET DE BORD

LIVRET-JEU
EN FAMILLE

Une aventure
sous les mers
de l'Antiquité
à nos jours

L'APPEL DES PROFONDEURS

du 14 octobre 2026 au 4 avril 2027

MUSÉE
NATIONAL
DE LA MARINE

BIENVENUE AU MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE !

As-tu déjà rêvé de visiter **les abysses**, ces lieux les plus profonds de l'océan ? Tu es invité(e) aujourd'hui à faire un extraordinaire voyage dans l'exposition « L'appel des profondeurs ».

Ce carnet de bord, à remplir en famille, va te permettre de prendre des notes, de dessiner et de garder un souvenir des œuvres rencontrées durant ton exploration.



Vérifie que tu as un crayon pour remplir ton livret.



Pour trouver ton chemin et repérer les œuvres dans les salles, suis le poisson pêcheur.

Comme les explorateurs des profondeurs, fais le signe OK si tu es prêt(e) à plonger.

**POUR COMMENCER, CAP SUR
LA PREMIÈRE SALLE DE L'EXPOSITION !**



1

PREMIÈRE
ESCALE

PLONGER VERS L'INCONNU



Salle 1

Désir, peur et rêves de l'inconnu



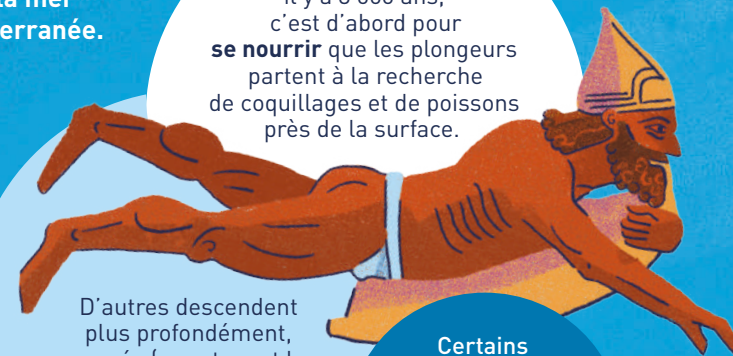
Trouve cette
éponge ancienne.
Elle a été récoltée
dans la mer
Méditerranée.



Dans
l'Antiquité,
il y a 3 000 ans,
c'est d'abord pour
se nourrir que les plongeurs
partent à la recherche
de coquillages et de poissons
près de la surface.



D'autres descendent
plus profondément,
en apnée (en retenant leur
souffle), pour ramasser
éponges, corail rouge et
perles qu'ils pourront
vendre cher.



Certains
plongent pour
combattre :
ils sabotent les
navires ennemis,
en toute
discretion.

JEU



DESSINE UN MONSTRE MARIN

Pendant des siècles, l'océan
fait peur : les marins disent
qu'il est peuplé de pieuvres
géantes et de féroces serpents.
Et toi, comment imagines-tu
le monstre des profondeurs ?

2

DEUXIÈME
ESCALEEXPLORER
LES ABYSSES

Salle 2

Pionniers des profondeurs



Plonge maintenant plus profondément,
à la recherche d'un casque de scaphandrier.

Au XIX^e siècle, il y a
200 ans, l'invention
du **scaphandre** étanche
permet aux plongeurs
de travailler sous l'eau
plus longtemps et
en toute sécurité.
Mais à l'intérieur,
le plongeur est
enfermé... comme
une sardine
dans sa boîte.

REGARDE

Un long tuyau relié au casque
amène l'air jusqu'au plongeur,
grâce à une pompe. À terre, celui
qui fait fonctionner cette machine
ne doit pas s'arrêter, sinon
le plongeur ne peut plus respirer !

Casque de
scaphandre

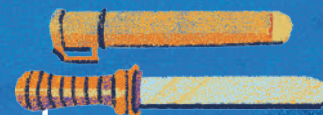
Bretelles



Collier de plomb



Pieds lourds

Poignard et
son fourreau

JEU

REPÈRE
L'INTRUS

Observe
attentivement
l'équipement
du scaphandrier
dans la vitrine et,
sur ton carnet,
barre l'objet qui
n'en fait pas partie.

Pour éviter de remonter
à cause de la poussée
de l'eau, le plongeur porte
un **collier de plomb** et
de lourdes chaussures
appelées **pieds lourds**.
Grâce à cet équipement,
il peut marcher au fond
de la mer pour inspecter
et réparer les bâtiments.

OBSERVER
LA FAUNE ET LA FLORE

Salle 2

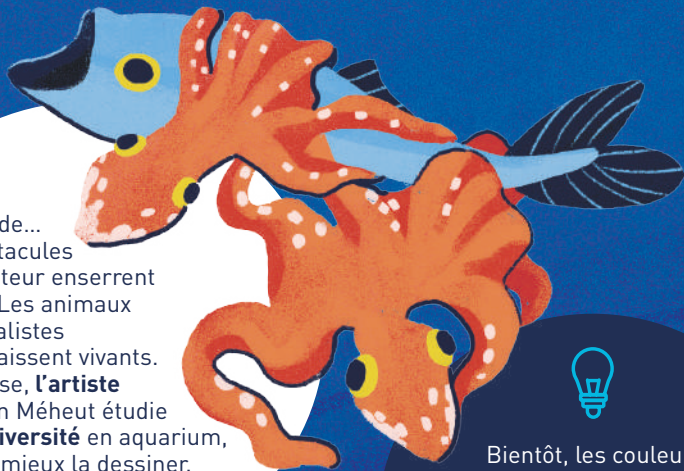
Pionniers des profondeurs



L'océan est un objet de curiosité : les savants l'étudient, les artistes s'en inspirent...

Cherche une sculpture qui raconte le combat féroce entre une pieuvre et un poisson.

Regarde...
Les tentacules du prédateur enserrant sa proie. Les animaux sont si réalistes qu'ils paraissent vivants. Sans cesse, l'artiste Mathurin Méheut étudie la **biodiversité** en aquarium, pour mieux la dessiner.



Bientôt, les couleurs vont disparaître de ce livret ! C'est parce que plus tu descends dans les profondeurs, plus la lumière du soleil disparaît... et les couleurs avec elle !

Dans les abysses, il n'y a plus de lumière et l'eau est glacée. Et pourtant des animaux y vivent. Ils résistent à la pression parce que leur corps est rempli d'eau.

DÉCRIS TES
IMPRESSIONS

Ton exploration t'entraîne jusqu'à 4 000 mètres de profondeur.

Qu'éprouves-tu face à la faune et à la flore de l'océan ?

Entoure les mots qui correspondent à ton ressenti :

CURIOSITÉ

PEUR

INDIFFÉRENCE

JOIE

FASCINATION

DÉGOÛT

AUTRE CHOSE :

JEU



- 200 M À - 4 000 M -

LE CORAIL

Jusqu'à 500 m

Le **corail** n'est pas une plante mais un animal à tentacules, de la famille des méduses. Il vit avec une algue minuscule qui le nourrit et lui donne ses couleurs.



LE POISSON-PÊCHEUR

Entre 200 et 2 000 m

Le **poisson-pêcheur** habite là où la lumière du soleil ne pénètre pas. On le reconnaît à ses dents et à la lanterne qu'il porte sur la tête. Il fabrique sa propre lumière pour attirer ses proies.

LES FUMEURS NOIRS

Entre 700 et 4 000 m

Les **fumeurs noirs** sont des geysers volcaniques. De minuscules bactéries vivent à proximité et servent de nourriture à des moules et des vers marins.



RÉSISTER
À LA PRESSION

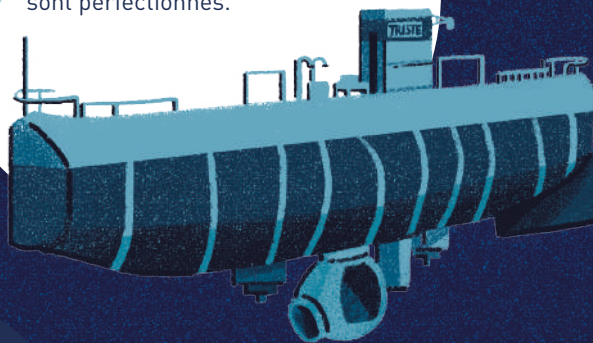
Salle 3

Innovations et révolutions technologiques



Ouvre l'œil et trouve la **maquette** du bathyscaphe inventé par Auguste Piccard.

Au XX^e siècle, les ingénieurs, les scientifiques et les militaires rivalisent pour explorer les profondeurs : le scaphandre autonome est inventé et les sous-marins sont perfectionnés.



Le **bathyscaphe** est construit pour les très grandes profondeurs. Regarde... la sphère sous le ballon est la cabine des explorateurs. Ils y sont en sécurité car les épaisses parois en acier résistent à l'énorme **pression** de l'eau.

En 1960, à bord du *Trieste*, Don Walsh et Jacques Piccard (fils d'Auguste) atteignent la profondeur de 10 916 mètres dans la fosse des Mariannes aux Philippines. La descente a duré 4 heures. C'est un **record** jamais reproduit !

- 11 000 MÈTRES -

A



B



C



Avec le *Trieste*, tu descends à plus de 11 000 mètres de profondeur ! Sais-tu que la plus haute montagne sur terre, l'Everest, ne culmine qu'à 8 849 mètres ?

JEU

ATTRIBUE LA BONNE
SILHOUETTE

Observe attentivement la maquette du bathyscaphe et compare-la au dessin. D'après toi, quelle silhouette correspond exactement au *Trieste* ?

5

CINQUIÈME
ESCALEHABITER
LA MER

Cabinet 3

Les mondes engloutis



Pour finir l'exploration, remonte lentement vers la surface. À 40 mètres de profondeur, voici un étonnant village sous-marin. L'as-tu repéré ?

En 1973, en dessinant les plans de ce village, l'**architecte** et océanographe Jacques Rougerie veut permettre à des scientifiques de vivre et travailler sous la mer.

Les maisons bulles sont reliées par des tuyaux étanches qui servent de couloirs. Elles ont de grands hublots pour que les habitants aient l'impression de vivre au milieu des poissons.

Vois-tu le dôme blanc situé au cœur du village ? Il ressemble à un grand coquillage. L'architecte imagine ses constructions en imitant la nature : c'est le **biomimétisme**.



- 40 MÈTRES -

SIRÈNE - TRITON

COMBATIVITÉ

Défend ses amis
les poissons

JEU



ET TOI,
QUEL
HABITANT
DES MERS
ES-TU ?

Dessine ton visage
sur le personnage
dont la qualité
te correspond
le plus.

Réponses aux jeux :

p. 5 : les bretelles
p. 9 : la silhouette B.

SCIENTIFIQUE

CURIOSITÉ

Surveille et protège
l'océan

ARCHITECTE

CRÉATIVITÉ

Imagine le monde
de demain

BRAVO, TU AS FINI TON EXPLORATION DES ABYSSES !

À la surface, tu peux de nouveau respirer l'air pur.

MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE



ACTIVITÉS EN FAMILLE

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à suivre les visites guidées proposées autour de l'exposition :

- Visite-atelier 6-12 ans (1h30)

Le mystère des abysses

La vie existe-t-elle vraiment au fond des océans ?
Une exploration de l'exposition et des expériences interdisciplinaires en atelier permettent d'y répondre.

- Visite contée 3-5 ans (1h)

La pieuvre et le monstre d'acier

À la poursuite d'un mystérieux monstre marin, les familles font un voyage sous l'océan guidées par une pieuvre bien trop curieuse.

Tout au long de l'année, de nombreuses autres activités à vivre en famille sont programmées pour les enfants de 0 à 12 ans.

Toute la programmation est à retrouver sur :
musee-marine.fr



PROLONGEZ VOTRE VISITE

- Au Café de la Marine, avec vue sur la Tour Eiffel.
En mezzanine, depuis le hall d'entrée
- À la librairie-boutique, qui propose de nombreux ouvrages et objets pour petits et grands.
En sortie d'exposition

HORAIRES

Le musée est ouvert tous les jours, sauf le mardi, de 11h à 19h.
Chaque premier jeudi du mois, le musée est ouvert jusqu'à 22h.
Fermeture le 1^{er} janvier, le 1^{er} mai, le 14 juillet et le 25 décembre.
Dernier accès 1h avant la fermeture du musée.

