



Il y a de nombreux animaux dans *Mon cahier d'archéologie* qui accompagnent Augustin et ses amis archéologues Alex et Lisa. Découvrez les **secrets des animaux de *Mon cahier d'archéologie* pour les jeunes de 5 à 16 ans** avec cette liste présentant les animaux, leurs noms et leur raison d'être.

Liste des noms et de la raison d'être des animaux



Les enfants auront certainement remarqué les nombreux animaux qui accompagnent les différentes situations dans *Mon cahier d'archéologie*. **Le choix de ces animaux n'est pas anodin pas plus que le choix de leur nom.** Chaque nom et chaque animal est en relation avec l'étape qu'il illustre et une qualité que se doivent d'avoir nos jeunes archéologues en herbe pour ressembler à leurs aînés.

Organisation du tableau

Le tableau est organisé en quatre colonnes. Les trois premières colonnes se comprennent très bien. La quatrième colonne intitulée « Page » concerne les numéros de page des deux versions de *Mon Cahier d'Archéologie*. Les numéros avant le tiret concernent [Mon cahier d'archéologie 5-8 ans](#) alors que les numéros après le tiret concernent [Mon cahier d'archéologie 8 ans et plus](#). Les numéros en gras concernent les pages où les animaux sont mentionnés ou bien où ils jouent

pleinement leur rôle.

Tableau des secrets des animaux

Animal	Nom	Raison d'être	Page
Aigle	Perçant	Un aigle royal possède une vue huit fois plus perçante que celle de l'être humain. Perçant illustre la qualité visuelle que doivent avoir les archéologues quand ils font de la prospection aérienne. En effet, il faut un regard averti pour détecter, depuis un avion, les traces d'occupations humaines laissées sur le sol.	9 / 2, 11, 60
Babouin hamadryas	Thot	Le dieu lunaire Thot de l'Égypte antique était reconnu pour être l'inventeur de l'écriture et donc détenir le savoir. Il pouvait être représenté par un babouin hamadryas ou un ibis sacré. Ici, notre Thot illustre le savoir et le savoir-faire	8, 39 / 10, 47

		<p>dont doivent faire preuve les archéologues pour utiliser intelligemment les outils numériques (comme à la page 11 avec Lisa utilisant Google Earth pour localiser la pyramide de Khéops).</p>	
Chatte	Bastet	<p>La déesse Bastet de l'Égypte antique était une divinité calme et douce, associée au foyer, à la maternité et à la musique ; à l'opposé de la déesse lionne Sekhmet qui incarne les aspects féroces. Tout comme à la maison, notre Bastet observe les lieux et les gens en veillant tranquillement sur les vestiges conservés dans les musées. Attention, elle peut se transformer en Sekhmet si des visiteurs ou des voleurs menacent les collections.</p>	35, 39 / 42-43, 47
Chauve-souris	Radar	<p>La chauve-souris est dotée d'un</p>	10 / 12

	<p>système d'écholocation très performant qui lui permet de se repérer dans l'espace. Radar illustre le principe de fonctionnement du matériel de détection géophysique utilisé par les archéologues leur servant à localiser des vestiges invisibles à l'œil nu car sous terre.</p>	
Chien	<p>Pisteur De part son odorat très développé, le chien est utilisé dans de nombreuses circonstances : chasse, retrouver des personnes disparues, détecter des produits illicites, etc. Son flair lui permet de suivre des pistes pour retrouver ce qui est recherché. Pisteur symbolise la compétence dont les archéologues doivent disposer pour remonter une piste d'indices qui</p>	4, 7 / 8, 60

		leur feront découvrir une nouvelle occupation humaine.	
Corbeau	Cortex	Le corbeau est un oiseau d'une grande intelligence, capable de réflexion et d'organisation des idées. Chez l'homme, le cerveau (et son cortex cérébral) permet des fonctions élaborées. Cortex symbolise les compétences dont les archéologues doivent faire preuve pour comprendre et analyser les documents issus des fouilles ou de l'inventaire.	4, 20, et 29 / 26, 35, 60
Dauphin	Dona	Le dauphin est un mammifère marin sociable et intelligent doté d'un système d'écholocation lui permettant de se repérer dans l'espace. Dona (variante du prénom masculin celte <u>Don qui signifie profond</u>) illustre les activités des	17, 34 / 22-23

		archéologues sous la mer comme le recours au sonar pour localiser des vestiges ainsi que le travail d'équipe nécessaire pour la fouille.	
Escargot	Trace	Un escargot dépose un mucus en se déplaçant laissant ainsi une trace de son passage. Par sa lenteur, c'est également un animal utilisé pour symboliser la patience. Trace illustre à la fois la patience dont les archéologues doivent faire preuve dans leurs recherches et, par jeu de mot, les traces des vestiges qu'ils recherchent.	4, 14 / 3, 14, 18 , 60
Hibou	Bouh	Animal nocturne, le hibou veille et agit durant la nuit. S'il fait peur, c'est également un gardien efficace dans notre imaginaire européen. Bouh illustre l'action de veiller sur le patrimoine	3, 37 / 45 , 61

		<p>culturel pour éviter les vols et les destructions tout comme les archéologues participent à la défense de ce patrimoine.</p>	
Jaguar	Clio	<p>Le jaguar est une espèce menacée d'extinction qu'il faut protéger. Dans l'Antiquité grecque, la muse Clio assure le respect et la protection de l'Histoire. Notre Clio (jaguar femelle) veille à ce que le patrimoine culturel ne tombe pas dans l'oubli et ne soit pas pillé.</p>	3, 5 / 4
Lièvre	Presto	<p>Le lièvre est un animal rapide et malin. Presto illustre la transmission rapide d'information par voie terrestre (Éclair s'occupant de la voie aérienne). C'est un moyen de montrer qu'une information ne doit pas rester sur un carnet ou</p>	7 / 8, 60

		dans un appareil mais doit circuler.	
Papillon	Psyché	Psyché est le nom d'une famille de papillons appelés scientifiquement <i>Psychidae</i> . C'est également un mot d'origine grecque désignant l'"âme" qui fut illustrée, dans la mythologie grecque, par la princesse Psyché, femme d'Éros. Psyché illustre l'amour que nous pouvons avoir pour le patrimoine culturel.	4 et 14
Pigeon	Éclair	À différentes époques, le pigeon a été utilisé comme messager (pigeon voyageur). Éclair transmet ainsi les informations par voie aérienne (d'où son sac à dos) pendant que Presto le fait par voie terrestre. C'est un moyen de montrer qu'une information ne doit pas rester sur un carnet ou dans un appareil	4, 15 - 19 , 60

		mais doit circuler.	
Rat	Ratiche	Le rat est un animal intelligent doué de nombreuses facultés, qui apprend très vite et qui vit en grandes familles. Ratiche symbolise les compétences d'apprentissage, de réflexion et de travail en équipe nécessaires aux archéologues pour exercer leur profession efficacement.	4, 13, 24, 31 , 38, 48 / 30, 34 , 37, 47, 61
Souris domestique	Musculus	La souris domestique est appelée scientifiquement <i>Mus musculus</i> . Afin de renforcer l'idée que le cerveau doit être musclé pour que savoir et savoir-faire permettent d'arriver au bon résultat, nous avons choisi Musculus pour s'associer à Ratiche afin d'illustrer la capacité de réflexion dont doivent faire preuve les archéologues	13, 28 - 16, 34 , 37, 61, 63

		<p>dans l'analyse des vestiges laissés par nos ancêtres.</p>	
Taupe	Trouette	<p>La taupe est un mammifère fouisseur bien souvent associé à la recherche archéologique car elle creuse et fait régulièrement remonter à la surface des choses enfouies.</p> <p>Trouette illustre donc une des activités des archéologues : la fouille qui révèle les vestiges humains enterrés.</p>	3, 16 - 20
Toucan	Toccata	<p>Le toucan est un oiseau produisant des claquements avec sa langue et son bec, vivant entre autre au Guatemala.</p> <p>Toccata aide Clio à protéger les sites archéologiques en l'avertissant de l'arrivée des intrus grâce à ses claquements de bec. Son nom est un clin d'œil à la forme musicale toccata (de l'italien <i>toccare</i>,</p>	5 - 4

		toucher) dont la plus célèbre est la <i>Toccata et fugue en ré mineur</i> pour orgue de Johann Sebastian Bach.	
Serpent	Narco	<p>Le Fer de lance est un serpent qui fait partie de la famille des vipères. Très dangereux, c'est un excellent nageur et un excellent grimpeur. Sa tête est triangulaire et il peut mesurer jusqu'à 2 mètres de long. Il vit dans les forêts tropicales. Son nom est un clin d'œil à son venin et aux trafiquants en tout genre, dont les trafiquants d'antiquités.</p> <p>Narco représente les pilleurs qui ne s'intéressent aux vestiges patrimoniaux que pour en tirer profit. Heureusement, Clio et Toccata veillent.</p>	5 - 4