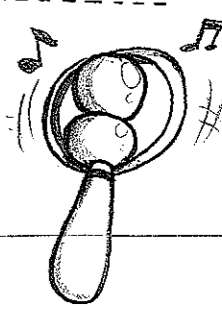


**Enigme n°8**  
 Quel est le nom de ce drôle d'objet ?  
 Aide-toi d'une des 1<sup>ère</sup> vitrines en  
 sortant du théâtre et qui te parle des  
 objets pour les bébés.

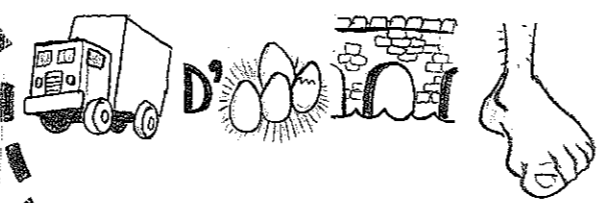


**Enigme n°9**

Résous cette charade : mon 1<sup>er</sup> est la 11<sup>ème</sup> lettre de  
 l'alphabet, mon 2<sup>ème</sup> est la 7<sup>ème</sup> note musicale, mon  
 3<sup>ème</sup> est un produit d'entretien ménager, le tout est le  
 héros de l'île aux enfants dans l'une des dernières  
 vitrines du musée "en milliards d'exemplaires".

**Enigme n°6**

Déchiffre ce rébus : Aide toi de la  
 vitrine "rouler des mécaniques"



**Enigme n°7**

Résous cette charade : mon 1<sup>er</sup> est un ensemble de  
 lettres qui compose une phrase, mon 2<sup>ème</sup> est le  
 contraire de "yes", mon 3<sup>ème</sup> se trouve aux  
 extrémités du globe terrestre, mon 4<sup>ème</sup> est la 3<sup>ème</sup>  
 voyelle de l'alphabet. Le tout est un jeu de la  
 vitrine "le petit consommateur".

**Enigme n°5**

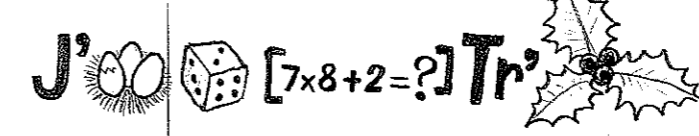
Résous cette charade : mon 1<sup>er</sup> est un jour  
 où l'on cherche des œufs. Mon 2<sup>ème</sup> est le  
 contraire de laid, et mon tout est un jouet  
 dans la vitrine "matins d'eau douce".

**Enigme n°4**

Tu peux me découvrir si tu es comme  
 "Les héros de la science"

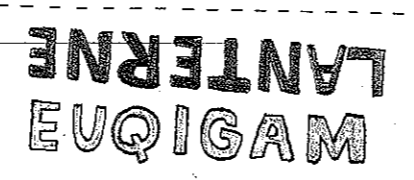
**Enigme n°3**

Déchiffre ce rébus et voyage dans le  
 temps en allant découvrir la vitrine "au  
 temps des pyramides". L'objet exposé te  
 confirmera la réponse.



**Enigme n°1**

Trouve le nom de l'outil utilisé par les  
 artisans de la vitrine "tourner". Les  
 machines remplacent de plus en plus  
 l'utilisation de cet outil.



**Enigme n°2**

Dans cette vitrine, un moule permet de  
 fabriquer des balles de ping pong !  
 Compte le nombre de balles.

