



CASI Cheminots PACA

Nouveau projet ENFANCE 2026 - 2027

Gare

En partenariat avec :



*8 - 12
ans*

MINOTS

La BD semi-interactive des che.MINOTS

« Les couloirs du temps »

Sommaire

Gare Ô MINOTS :
la BD semi-interactive p.4

Prologue p.5

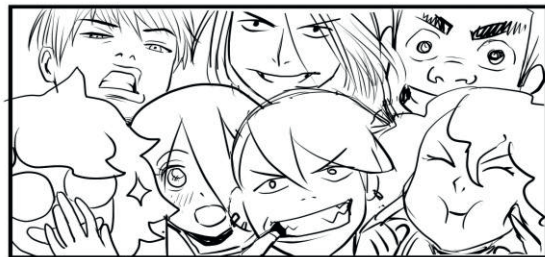
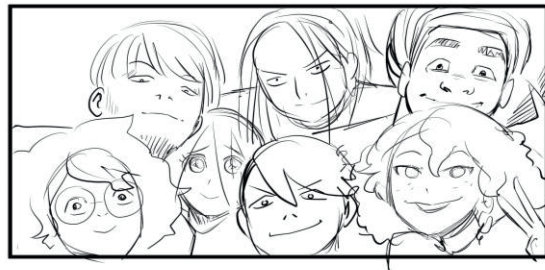
Le « club des 6 » : quelle équipe ? p.6

Les cartes personnages p.7-9

Les « époques et civilisations » p.10

Les « missions » p.11

L'équipe « Mémoire et BD » p.12



Edito

Chères familles, chers enfants,

Transmettre des repères, éveiller l'esprit critique et donner aux plus jeunes la capacité d'agir : telle est la vocation des activités sociales et culturelles du CASI Cheminots PACA.

C'est avec cet engagement que nous lançons **Gare Ô MINOTS** et sa BD semi-interactive, « **Les couloirs du temps** », créée avec l'association **Mémoire et BD**.

En suivant six jeunes héroïnes et héros venus de toute notre région, cette aventure met la diversité, l'écoute et la solidarité au cœur du récit. Mais ce sont vos enfants qui en prendront les commandes : à chaque étape, ils débattront et voteront pour guider l'histoire et orienter les choix du groupe.

En les plaçant au centre de cette création collective, nous réaffirmons une conviction essentielle : chaque voix compte, et c'est ensemble que l'on construit un monde de paix, de tolérance et de justice.

Découvrez ce livret et inscrivez vos enfants dès maintenant pour participer à cette aventure citoyenne et humaine !

Faisons vivre la culture, l'imaginaire et la solidarité !

Michel MAFIOLY
Président de la Commission
des Activités Sociales, Culturelles et Sportives
CASI Cheminots PACA



Gare Ô MINOTS : la BD semi-interactive

**Bienvenue dans "Gare Ô MINOTS",
le nouveau projet enfance 2026-2027 du CASI Cheminots PACA.**

Embarque dans un univers magique et mystérieux où tu participeras à la création collective et semi-interactive d'une BD.

**« Les couloirs du temps » est la toute 1^{ère} BD semi-interactive
pour trouver ta voie, donner vie à ton imaginaire et à tes choix.**

Tu suivras les aventures de 6 jeunes héroïnes et héros, défenseurs de la nature et de l'humanité.

Guide les dans leurs missions pour les aider à
construire un futur de paix et de solidarité.

**Pour participer et voter durant tout le projet,
inscris-toi vite avant l'envoi du 1^{er} vote.**

Inscription à partir du : 24 sept. 2026

Envoi du 1^{er} vote : 09 oct. 2026

Clôture du 1^{er} vote : 16 oct. 2026

**À chaque étape, tu pourras participer
et voter d'où tu veux et quand tu veux.**



Il suffit de t'inscrire avec une
adresse mail personnelle.

Gratuit

Enfants nés entre le

25/09/2013

et le

28/05/2019



Prologue

Lors d'un **concours**, lancé par l'Éducation Nationale, **d'accès à l'apprentissage** pour des élèves **atypiques des six départements de la Région PACA**, six ados **présélectionnés par l'I.A. eKolb**, arrivent à **Marseille** pour passer le test final de sélection. Pour ce faire, ils doivent **passer ensemble dans le sas du grand portail de détection géré par l'IA**. À la suite d'une **défaillance soudaine de l'algorithme** provoquée par un court-circuit, ils sont **envoyés dans les couloirs du temps**.

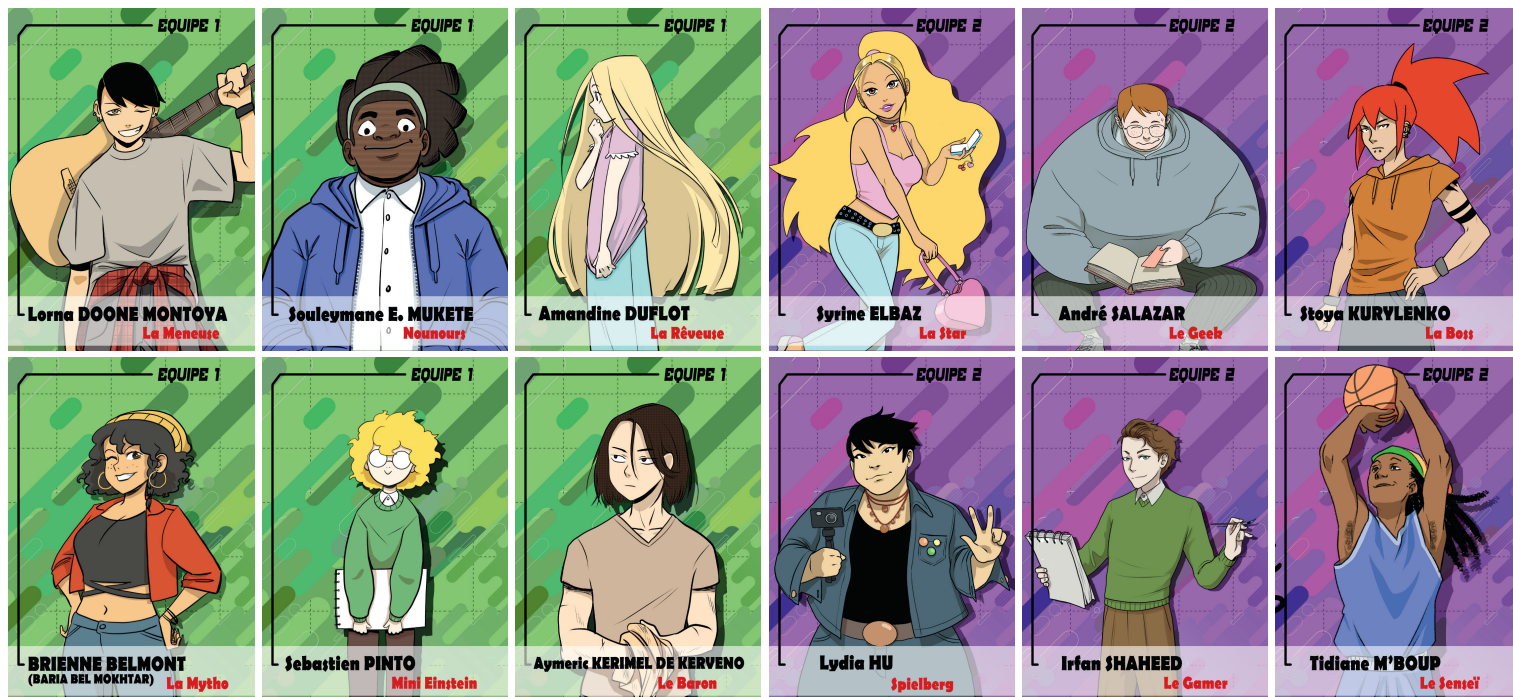
Selon les codes de **la SF**, comme dans toute **téléportation** digne de ce nom, **leurs corps disparaissent**. Les **ingénieurs sur place**, horrifiés, partant du principe qu'ils n'ont pas été désintégrés mais ont été transportés ailleurs, **s'activent pour reprogrammer l'IA et les faire revenir**. Pendant ce temps, **nos héros et héroïnes réapparaissent dans des époques reculées, des civilisations perdues** et des lieux forcément exotiques pour ces ados français du XXI^{ème} siècle.



À chaque fois qu'à Marseille, les ingénieurs tentent de les faire revenir, ils repartent dans les couloirs du temps.

Pourront-ils revenir un jour, voire seulement survivre aux époques historiques plus rudes que les nôtres ? Ils n'y arriveront qu'en étant solidaires et en gardant l'esprit ouvert et à l'écoute des apprentissages de vie qui vont leur être offerts...

Le « club des 6 » : quelle équipe ?



Découvre chacun des personnages, leurs histoires et leurs caractéristiques (cartes ci-jointes).
Choisis l'équipe que tu préfères et par mail, réponds au vote « Club des 6 » (résultat à la majorité).

EQUIPE 1



Lorna DOONE MONTOYA
La Meneuse

EQUIPE 1



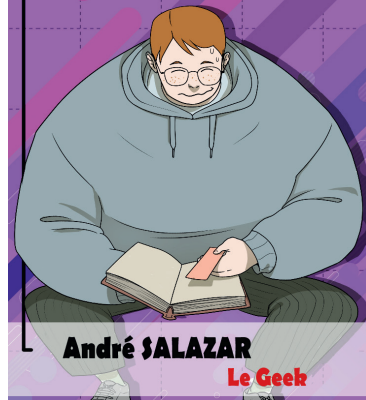
Souleymane E. MUKETE
Nounours

EQUIPE 2



Syrine ELBAZ
La Star

EQUIPE 2



André SALAZAR
Le Geek

EQUIPE 1

Lorna DOONE MONTOYA

ORIGINES : Gitane, vit à Aix en Provence.
Prénom d'héroïne de roman victorien.

FAMILLE : Ses parents sont en prison pour un crime qu'ils n'ont pas commis. Pourtant, les preuves matérielles mais aussi les préjugés tenaces les accablent. Lorna veut prouver leur innocence.

CARACTÈRE : Tempérament de leader, rebelle, contestataire.

FORCES : S'adapte à toutes les situations, très analytique, et super réactive.

FAIBLESSES : Méfiante, parfois agressive, et sur ses gardes.

RÊVES : Aime à s'isoler avec sa guitare pour composer. Une fois ses parents libérés de prison, elle adorerait devenir une guitariste de légende comme son idole Django Reinhardt. C'est pourquoi elle s'est inscrite au concours.

EQUIPE 1

Souleymane E. MUKETE

ORIGINES : De père camerounais et mère antillaise, vit à Marseille.

FAMILLE : Ses parents aimants, restés au Cameroun, l'ont envoyé vivre chez leur cousin à Marseille, mais celui-ci a négligé son éducation. A pris du retard.

CARACTÈRE : Nounours adorable, optimiste, positif et très sympa.

FORCES : Costaud, courageux, généreux, à l'écoute. A surmonté ses difficultés (TDC, dyslexie, dyspraxie, etc.) à part un bégaiement tenace. Ultra positif, ne se laisse jamais décourager.

FAIBLESSES : Bégaiement sous le stress. Complexé par son apparence, a souffert de grossophobie par le passé, mais il est reconnu, valorisé et apprécié par l'équipe.

RÊVES : Aime le rap et improvise paroles et musiques. Entrepreneur né, rêve de créer sa petite entreprise musicale. C'est pourquoi il s'est inscrit au concours.

EQUIPE 2

Syrine ELBAZ

ORIGINES : D'origine marocaine, vit à Marseille dans les Quartiers Nord.

FAMILLE : Vient d'une famille aimante mais très conservatrice qui la trouve trop légère et voudrait vite la marier pour la faire rentrer dans le rang.

CARACTÈRE : Énergique, pétillante, bavarde, adore amuser la galerie.

FORCES : Charismatique, fûtée, use de son charme et de son bagou.

FAIBLESSES : Sous-estimée. Très jolie, apprêtée et joyeuse, passe, à première vue, pour une bimbo superficielle. Excellente en français, sa prof principale la pousse pourtant à devenir esthéticienne ou actrice de romcoms ou blockbusters.

RÊVES : Passionnée de cinéma d'auteur et de drames historiques, elle étudie avec intérêt les périodes concernées. Rêve de devenir une actrice sérieuse.

EQUIPE 2

André SALAZAR

ORIGINES : Franco-Portugais vit à Briançon.

FAMILLE : Fils d'un maçon portugais et d'une secrétaire de direction solognote qui veulent le voir réussir dans le BTP, mais ça ne l'intéresse pas du tout.

CARACTÈRE : Studieux, solitaire, se force à être sociable via des associations de fans de jeux de rôles, Harry Potter, Star Wars ou autres. C'est un geek.

FORCES : Massif, très fort en escrime. Érudite et fêru d'Histoire, de cartographie et de cryptographie.

FAIBLESSES : Trop livresque. Pas toujours dans la vraie vie. Rêveur et naïf.

RÊVES : Se passionne pour l'Histoire, les époques passées plutôt que l'époque moderne où il se sent en décalage. Rêve d'intégrer la prestigieuse École des Chartes. C'est pourquoi il s'est inscrit au concours.

EQUIPE 1



BRIENNE BELMONT
(BARIA BEL MOKHTAR) **La Mytho**

EQUIPE 1



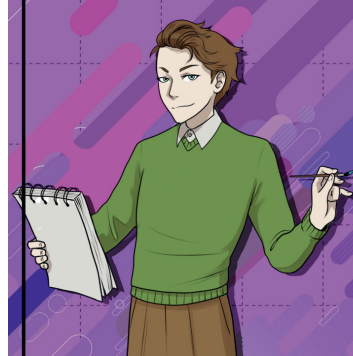
Sébastien PINTO
Mini Einstein

EQUIPE 2



Lydia HU
Spielberg

EQUIPE 2



Irfan SHAHEED
Le Gamer

EQUIPE 1

BRIENNE BELMONT (BARIA BEL MOKHTAR)

ORIGINES : Soi-disant brésilienne, en fait tunisienne, vit à Toulon.

FAMILLE : Sa mère l'aime très fort, mais son beau-père la déteste, en fait une esclave domestique, et la maltraite. S'est enfuie de chez elle et se fait passer pour une réfugiée brésilienne orpheline.

CARACTÈRE : Très énergique, bavarde, adore amuser la galerie.

FORCES : Se sort de toutes les situations grâce à son talent inné de conteuse d'histoires. Faussaire de génie et reine du déguisement.

FAIBLESSES : Mythomane. À force de vivre sous une fausse identité, elle ne sait plus trop qui elle est. L'équipe va l'aider à se retrouver.

RÊVES : Écrit des fans fictions sur Wat Pad. Elle souhaiterait devenir romancière. C'est pourquoi elle s'est inscrite au concours.

EQUIPE 1

Sébastien PINTO

ORIGINES : D'origine chilienne, né en France vit à Gap.

FAMILLE : Fils de mère célibataire exilée chilienne, concierge à Gap. A toujours été un élève exemplaire. Hélas, un cancer l'a déscolarisé deux ans. En rémission, tente de rattraper le retard pris, mais le circuit scolaire classique lui est fermé.

CARACTÈRE : Très intelligent, presque un génie. De nature ultra pessimiste, parfois cynique, compense cette noirceur par un sens de l'humour perçant.

FORCES : A une culture encyclopédique. Parle vingt-six langues.

FAIBLESSES : En rémission de cancer, encore fragile, mais ultra résilient.

RÊVES : A une tête de premier de la classe mais adore le rock métal et joue de la batterie. Bénévole du Hellfest, rêve d'être un producteur dans le monde de la musique. C'est pourquoi il s'est inscrit au concours.

EQUIPE 2

Lydia HU

ORIGINES : D'origine coréenne, vit à Nice.

FAMILLE : Culpabilisée vis-à-vis de ses parents qui veulent qu'elle travaille au restaurant de nouilles familial. Frustrée, rêve de voyages et de culture.

CARACTÈRE : Dynamique, entreprenante, et sympathique. Curieuse de tout.

FORCES : Ultra déterminée, une vraie machine de guerre. Résiste très bien à la pression. Très débrouillarde, surtout dans l'urgence.

FAIBLESSES : A souffert de la grossophobie que son apparence suscite, mais l'équipe la respecte et l'apprécie. Ils vont l'aider à s'épanouir.

RÊVES : Passionnée de cinéma, a sans cesse une caméra à la main. Elle rêve d'aller en Corée, pour devenir réalisatrice. D'où son inscription au concours.

EQUIPE 2

Irfan SHAHEED

ORIGINES : Réfugié kurde, vit à Avignon.

FAMILLE : Ses parents, commerçants en prêt à porter, veulent qu'il devienne leur expert-comptable. Mais les maths l'ennuient. Il n'aime que les jeux vidéo.

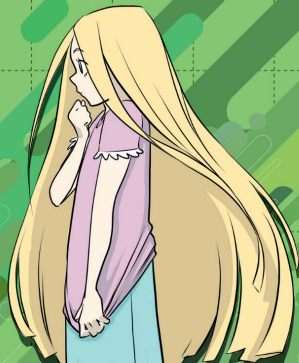
CARACTÈRE : Hyperactif, brillant, romantique et un peu dans la lune.

FORCES : Très athlétique, ultra réactif, servi par une mémoire visuelle absolue, l'hypermnésie. Dessine très bien. Se sert des jeux vidéo pour affronter la vie.

FAIBLESSES : Trop compétitif d'une part, cœur d'artichaut de l'autre : à la merci des jolies filles. Il développe sans cesse des crush sur ses camarades de classe qui lui attirent toutes sortes de mésaventures tragi-comiques.

RÊVES : Irfan adore l'industrie des jeux vidéo. Rêve de devenir game designer. Mais pour ses parents, c'est tabou. C'est pourquoi il s'est inscrit au concours.

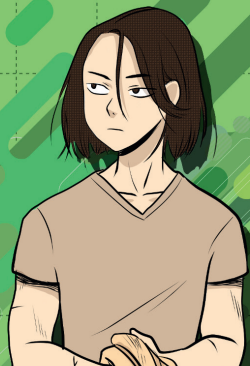
EQUIPE 1



Amandine DUFLOT

La Rêveuse

EQUIPE 1



Aymeric KERIMEL DE KERVENO

Le Baron

EQUIPE 1

Amandine DUFLOT

ORIGINES : D'origine franco-italienne, vit à Nice.

FAMILLE : Son hypersensibilité la paralyse lors de toute évaluation orale ou écrite en temps limité. Sa famille l'a placée dans une école privée spécialisée mais très dure. Elle s'en est évadée pour passer le concours.

CARACTÈRE : Ultra-timide, hypersensible, rêveuse, s'attache facilement.

FORCES : Généreuse et solidaire, elle se bat pour les autres, n'oublie personne.

FAIBLESSES : Naïve, crédule, trop sensible, peureuse mais courageuse.

RÊVES : Adore dessiner et peindre. Elle est extrêmement douée. Rêve de devenir une artiste à part entière et de pouvoir vivre de son art. C'est pourquoi elle s'est inscrite au concours.

EQUIPE 1

Aymeric KERIMEL DE KERVENO

ORIGINES : Fils de diplomates de vieille noblesse bretonne, vit à Avignon.

FAMILLE : Non scolaire, a des soucis de concentration. Placé à la DDASS par ses parents déçus, et rendu bagarreur par cet abandon, est fiché PJJ (Protection Judiciaire de la Jeunesse) et exclu du parcours scolaire classique.

CARACTÈRE : Fier, hyperactif, rebelle, ne se laisse jamais intimider.

FORCES : Courageux, athlétique, il n'a peur de rien ni de personne. Protecteur. Grande connaissance des métiers de la construction.

FAIBLESSES : A du mal à se concentrer, s'ennuie vite et fait des bêtises.

RÊVES : Très doué de ses mains, bricoleur de génie. Désavoué par ses parents car il veut exercer un métier manuel, il aime la sculpture et l'architecture. Rêve d'être un artisan indépendant. D'où sa présence au concours.

EQUIPE 2



Stoya KURYLENKO

La Boss

EQUIPE 2



Tidiane M'BOUP

Le Senseï

EQUIPE 2

Stoya KURYLENKO

ORIGINES : Réfugiée ukrainienne, vit à Aix en Provence.

FAMILLE : Ses parents ont envoyé leur plus jeune fille vivre en France. Sa famille nombreuse, restée en Ukraine, lui manque, surtout sa fratrie. Voudrait rentrer au pays, s'enrôler dans l'armée et se battre contre l'envahisseur russe.

CARACTÈRE : Tempérament de leader, rebelle, contestataire.

FORCES : S'adapte à toutes les situations et super réactive.

FAIBLESSES : Méfiante, parfois agressive, souvent sur ses gardes. Autoritaire.

RÊVES : Adore les arts martiaux et fait des katas pour se calmer. Ce garçon manqué rêve d'imiter son idole, Jean-Claude Van Damme, devenir une sportive de haut niveau et faire du cinéma d'action. D'où son inscription au concours.

EQUIPE 2

Tidiane M'BOUP

ORIGINES : Métais cap-verdien-français, vit à Toulon.

FAMILLE : Ses parents, athlètes amateurs, déçus de n'avoir pas su percer dans le sport pro, tiennent à l'inscrire en sport études, mais il s'y oppose.

CARACTÈRE : Calme, posé, serein, sage, impassible, parfois trop sérieux, mais sait aussi rire. Positif, optimiste, prend toujours la vie du bon côté.

FORCES : Immense, très physique, protecteur. Du sang-froid. Sait bien prendre du recul pour évaluer une situation.

FAIBLESSES : A du mal à lâcher prise, à ne plus être en contrôle.

RÊVES : Basketteur de talent, a les qualités requises pour la NBA américaine, seul débouché professionnel des joueurs français. Mais sa vraie passion c'est la littérature. Veut devenir romancier. C'est pourquoi il s'est inscrit au concours.

Les « époques et les civilisations »

Pour chaque grande époque de l'Histoire, tu pourras choisir la civilisation que le « Club des 6 » rencontrera. Pour cela, par mail, tu devras répondre au vote « époques et civilisations » (résultats à la majorité).

ANTIQUITÉ (-3300 av. JC à 476 ap. JC) :

Grèce Antique : Grecs vs Perses, la résistance des Thermopyles

Rome Antique : du pain et des jeux ... et des gladiateurs au Colisée

Égypte d'Akhénaton : monothéisme au temps des pharaons

RENAISSANCE (XVème siècle) :

Conquistadors et Mayas : exploration, fièvre de l'or et conquête

Inquisition : sorcières au bûcher ou femmes savantes immolées

Les Borgia et la Renaissance : les artistes et le pouvoir

RÉVOLUTION INDUSTRIELLE (XIXème siècle) :

Londres Victorien : l'urbanisation à outrance, le « *steampunk* »

Ouverture du Japon à l'Occident : des mondes en collision

Conquête du FAR WEST américain : épopée de colons ou génocide ?

MOYEN-ÂGE (Vème siècle au XIVème siècle) :

Croisades en Orient : les guerres de religion

La Peste Noire : la pandémie avant la COVID

Cathédrales de la douleur : mourir pour les Piliers de la Terre

SIÈCLE DES LUMIÈRES (XVIIIème siècle) :

Révolution Française : du sujet au citoyen (action des femmes)

Traite des esclaves : de l'Afrique aux Enfers

Triomphe des Lumières : la culture vs l'obscurantisme

ÈRE CONTEMPORAINE (XX-XXIème siècles) :

NB : les thématiques abordées ne seront pas édulcorées mais pédagogiques

Entre deux guerres : génération perdue

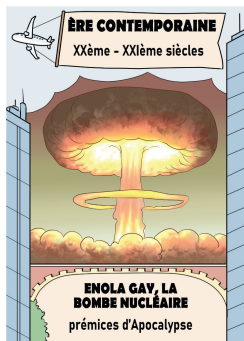
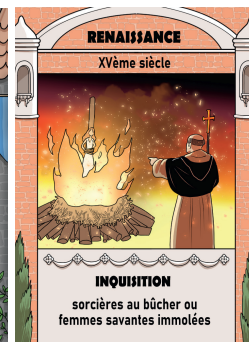
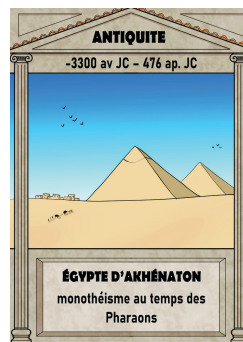
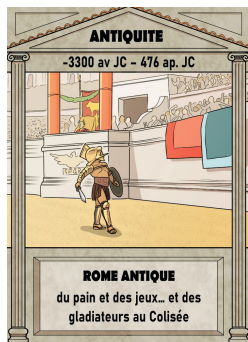
Le troisième REICH : l'Empire du Mal sous la propagande nazie

Enola Gay, la bombe nucléaire : prémices de l'Apocalypse

Les « Missions »

Entre chaque mission, tu pourras choisir la nouvelle destination « époque et civilisation » dans laquelle tu souhaiterais que le « Club des 6 » soit téléporté.

Pour cela, par mail, tu devras répondre aux 5 votes « Mission » (résultat à la majorité).



L'équipe « Mémoire et BD »



**Albert
DRANDOV**

DIRECTION ÉDITORIALE



**Miceal
BEAUSANG-O'GRIAFA**

SCÉNARISTE



**Nina
HAYER**

DESSINATRICE



« Mémoire et BD » est un partenaire
majeur du CASI Cheminots PACA
Créateur-collaborateur de la trilogie
« Gare Ô Bulles »

