

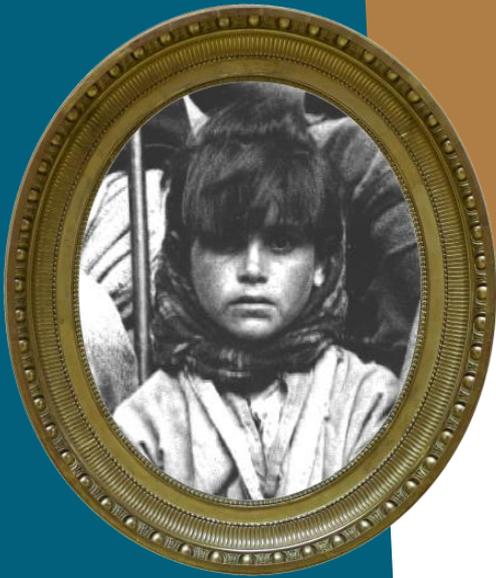


À la
recherche

de
Gulizar

Livret jeux
dès 8 ans

Valence
ROMANS
AGGLO



Je m'appelle Arev Terzyan. J'ai onze ans. Il y a peu de temps, je vivais avec mes parents et ma sœur dans la ville de **Sivas**, au cœur d'un pays appelé aujourd'hui la **Turquie**.

Mais un jour, nous avons été chassés de nos terres. Nous avons tout perdu : nos maisons, nos amis, nos voisins... beaucoup de gens ont été tués.

Aujourd'hui, je suis un **orphelin**. Il ne me reste plus que ma sœur, **Gulizar**. Nous avons été séparés, mais je sais qu'elle m'attend, quelque part...

Pourrais-tu m'aider à la retrouver ?

Avant de commencer, retiens ces symboles :



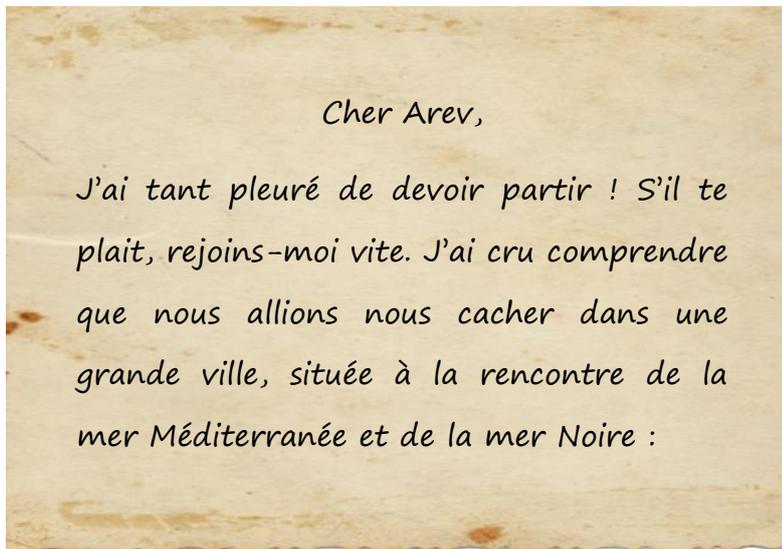
te donne des indices !



t'apprend des choses.

Pendant la guerre, nous, les **Arméniens**, étions pourchassés. Quand mes parents ont été emmenés par les soldats, des **voisins** m'ont caché chez eux pour me protéger. Gulizar a été confiée à une autre famille, qui a dû quitter le village.

Elle m'a laissé cette lettre...



La fin de la lettre est déchirée. **Rassemble les morceaux et trouve le nom de la ville :**

C _____



Pendant la 1^{ère} Guerre mondiale, de très nombreux Arméniens vivant dans l'Empire ottoman (actuelle Turquie) ont été pourchassés et tués, par ordre du gouvernement.



Très célèbre, cette ville a longtemps été la capitale de l'Empire ottoman. De nos jours, elle ne porte plus le même nom ! Elle s'appelle désormais Istanbul.

Que de monde, ici ! Cette ville est immense et grouille de gens. Je demande de l'aide aux passants. L'un d'eux me conseille d'aller voir au port.

Mais comment m'y rendre ?



Aide Arev à tracer son chemin dans le labyrinthe des rues de la ville...



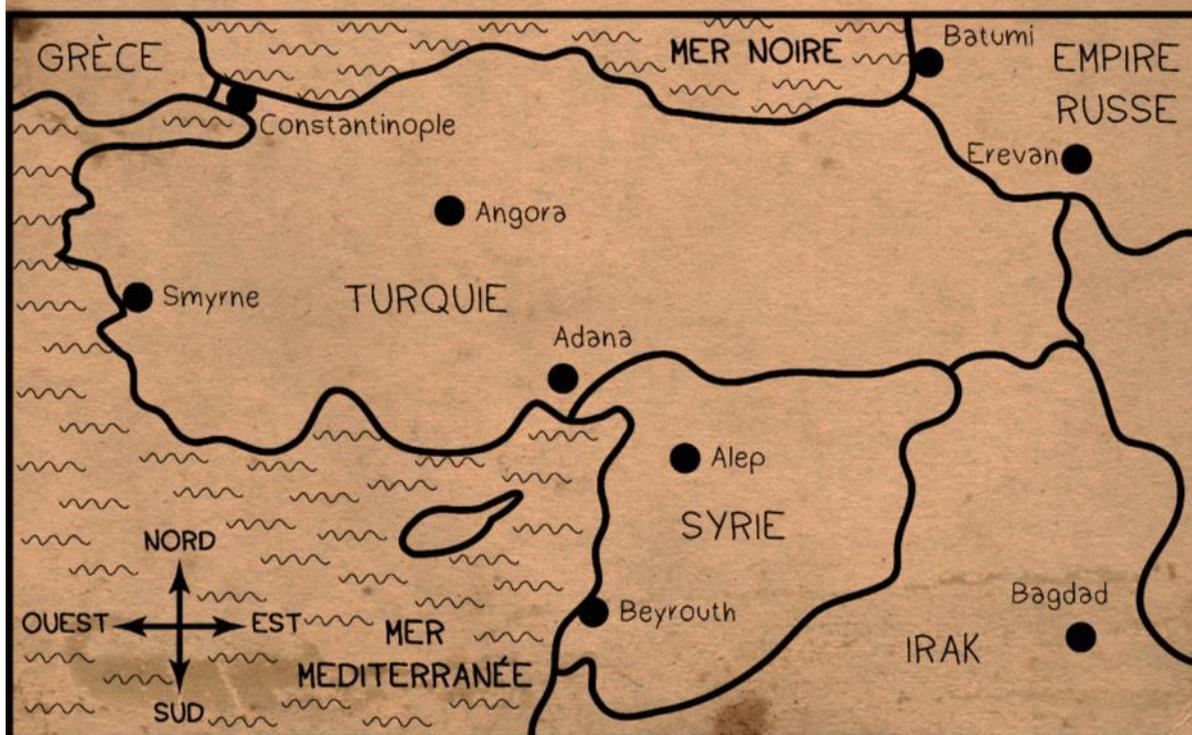
PORT

Sur les quais, un vieil homme reconnaît la photo de Gulizar. Il me tend un papier et murmure :
« **Elle a laissé quelque chose pour toi.** »

Arev,

Les gens avec qui je voyageais n'ont pas pu me garder. C'était trop dangereux... Ils m'ont confiée à une organisation humanitaire qui recueille les orphelins. Nous partons pour une autre ville... Je ne connais pas son nom, mais je peux te dire ceci :

- Cette ville est au bord de la mer.
- On n'y parle pas le russe.
- Elle est au sud-ouest d'un pays qui ne touche pas la Mer Noire.



Observe bien la carte. Elle t'aidera à découvrir le nom de cette ville :

i

Après la guerre, beaucoup de réfugiés ont été déplacés d'une ville à l'autre et d'un pays à l'autre.

Me voilà à la frontière, gardée par des soldats français. En apprenant mon nom, l'un d'eux me tend un papier :

« *Nous avons reçu ce message codé pour toi.* »

Aide-moi à le déchiffrer :



Traduction :



En temps de guerre, l'utilisation des messages codés est courante. Cela permet d'échanger des informations sans que l'ennemi puisse les déchiffrer.



a = b
b = c
c = d
...

Arrivé à l'orphelinat, le Directeur confirme que Gulizar est restée chez lui quelques semaines.

« Elle a laissé quelque chose pour toi. Mais peux-tu d'abord m'aider à corriger ces affiches ? Mes yeux sont vieux et fatigués... »



Entre 1914 et 1918, beaucoup d'enfants ont perdu leurs parents. Des orphelinats ont été créés pour les accueillir.

Cette affiche a été réalisée en 1918 par une organisation humanitaire, le NER, créé pour venir en aide aux réfugiés de la guerre.

Découvre et entoure les 7 différences cachées dans l'affiche de gauche.



e directeur me remercie de mon aide. Il me donne l'indice laissé par Gulizar :

Cher Arev,

Bonne nouvelle ! Tante Metaxia m'a retrouvée.

Nous t'attendrons pour prendre un bateau au port de :



Rejoins-nous vite !

Gulizar



La clé pour déchiffrer le code se trouve dans le message de Gulizar !

Déchiffre le code pour découvrir le nom de la destination à rejoindre :

Nous touchons au but ! Je sais maintenant où se trouve Gulizar. Le directeur de l'orphelinat m'aide à rejoindre la gare, où un train m'emmènera jusqu'au port où elle m'attend. Mais avant de prendre le bateau, je vais devoir me munir d'un document spécial, qui me permettra de quitter le pays. Le directeur ne se souvient plus de son nom...



Ce document porte le nom de son inventeur, Fridtjof Nansen. Créé en 1922, il permettait aux personnes chassées de leur pays de voyager.

**Colorie les cases correspondant à 1 + 2.
Le nom du document apparaîtra dans la grille...**

5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	9	9	9	9	9	2	2	2	1	1	1	1	1	4	4	7	7	7	7	7	8	7	7	7	7	8	
8	3	3	3	7	3	3	3	4	3	3	3	8	3	3	3	8	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	8	3	3	3	5	3	3	3	3	3	9
8	3	1	3	7	3	8	3	4	3	8	7	7	3	1	1	1	3	7	1	1	3	5	3	4	3	9	3	8	3	6	3	5	6	6	3	7	7	7
8	3	3	3	7	3	3	3	5	3	3	3	7	3	3	3	9	3	3	3	5	3	3	3	4	3	9	3	8	3	3	3	5	5	4	3	9	9	9
9	3	2	2	7	3	2	3	5	9	6	3	7	6	6	3	9	3	7	7	7	3	7	7	4	3	9	3	8	3	2	3	3	5	4	3	7	7	7
9	3	2	1	7	3	1	3	7	3	3	3	7	3	3	3	9	3	3	3	5	3	8	8	4	3	3	3	8	3	2	5	3	3	4	3	6	6	6
6	6	6	8	8	8	8	9	9	9	6	7	2	2	2	1	1	1	1	7	7	7	7	4	4	4	2	2	2	5	5	8	8	9	9	6	6	6	6
8	8	8	8	8	8	8	8	3	7	4	9	3	2	3	3	3	8	3	7	4	9	3	1	3	3	3	8	3	3	3	2	3	7	4	9	3	7	7
9	9	9	9	9	9	9	9	3	3	2	1	3	1	3	8	3	9	3	3	2	1	3	2	3	8	7	1	3	7	1	1	3	3	2	1	3	9	9
7	4	7	7	1	7	4	7	3	8	3	1	3	7	3	3	3	7	3	8	3	1	3	4	3	3	3	9	3	3	3	5	3	8	3	1	3	7	7
4	5	2	6	5	4	5	7	3	5	2	3	3	6	3	2	3	7	3	5	2	3	3	8	9	6	3	9	3	7	7	8	3	5	2	3	3	6	6
4	8	4	8	2	8	9	4	3	2	6	1	3	5	3	1	3	4	3	2	6	1	3	7	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	6	1	3	6	6
7	4	7	7	1	7	5	7	2	7	9	4	5	2	6	5	4	5	7	5	8	4	8	5	8	2	8	9	4	8	7	1	2	1	6	8	1	2	7



Me voilà arrivé au bout du voyage. Gulizar et Tante Métaxia m'attendent sur le quai ! Elles sont saines et sauvées.

De l'autre côté de la Méditerranée, notre nouveau pays nous attend. J'ignore ce que nous y trouverons, mais l'important est que nous soyons à nouveau réunis...

Merci de ton aide !

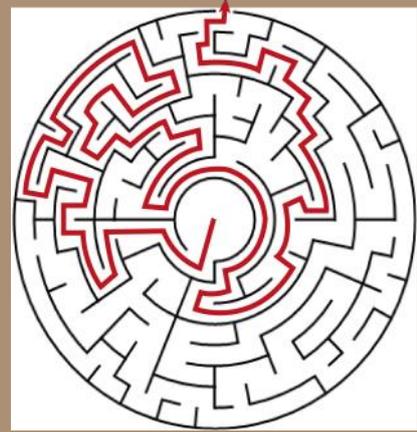


Chassés de leur pays après la guerre, de nombreux Arméniens ont trouvé refuge en France. Et certains se sont installés à Valence !

RÉPONSES :

Page 2 : Le nom de la ville est **CONSTANTINOPLE.**

Page 3 :



Page 4 : d'après la carte et les indices, il s'agit de la ville de **BEYROUTH**, en Syrie.

Page 5 : le message codé est : « **Je suis dans un orphelinat.** »

Page 6 : les **7 différences** sont : les étoiles du chapeau, les

étoiles du drapeau, les motifs sur le bouclier, le nombre indiqué sur la banderole et le symbole à gauche, la lame de l'épée, et le col de la robe.

Page 7 : dans le message de Gulizar, certaines lettres sont colorées. Les tâches de couleur qui correspondent à ces lettres nous donnent le nom : **ALEXANDRETTE.**

Page 8 : le résultat de $1+2$ est 3. En colorant toutes les cases avec le chiffre 3, le mot « **PASSEPORT NANSEN** » apparaît.

À la recherche de Gulizar

Livret jeux dès 8 ans



Infos pratiques

Le Cpa

14 rue Louis Gallet
à Valence

Du mardi au vendredi :

10h > 13h & 14h > 18h

Samedi et dimanche :

14h > 18h

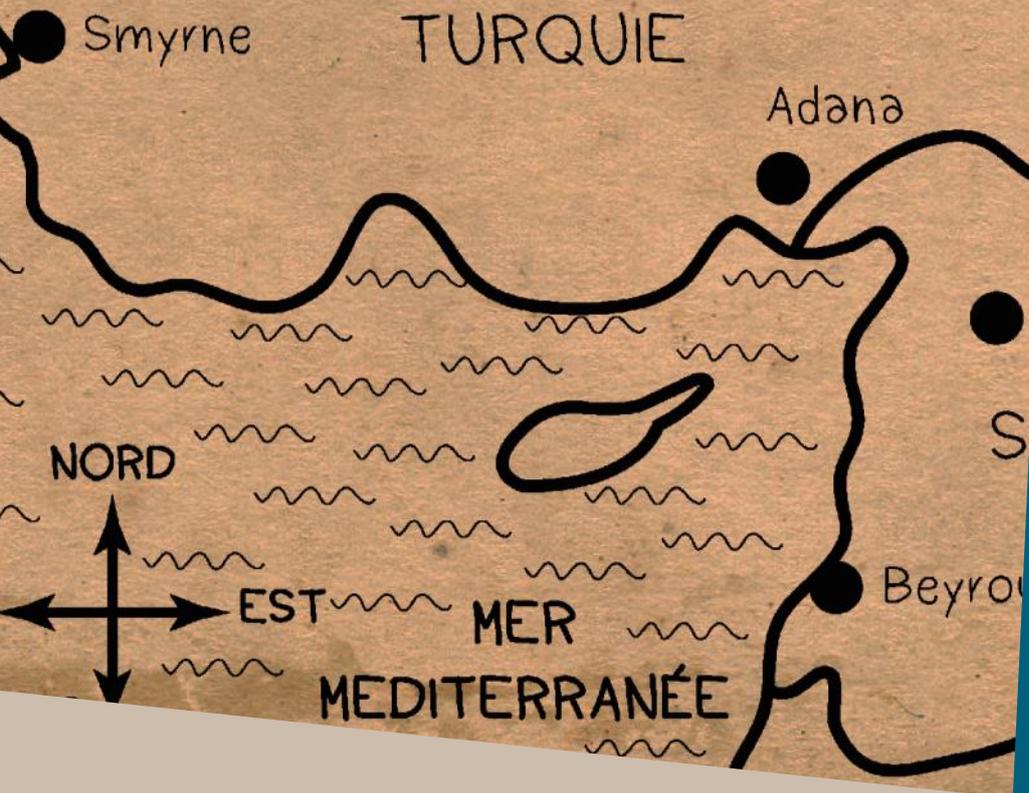
04 75 80 13 00

www.le-cpa.com

Crédits :

Réalisation : © Service des Publics,
Le Cpa, 2019

Photos : Exposition « La guerre
après la guerre. La France au
Proche-Orient, 1918-1923 »
Graphismes : Le Cpa, Freepik,
Vectorpocket, Gstudioimagen,
Rawpixel, Brgfx



Dans un Proche-Orient
bouleversé par la guerre, le
jeune Arev est à la recherche
de sa sœur, Gulizar.

De Constantinople à Beyrouth, des déserts
d'Anatolie aux rives de la Méditerranée,
mène l'enquête à travers le temps et
l'Histoire pour l'aider à retrouver sa trace...



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

Valence
Romans
AGGLO