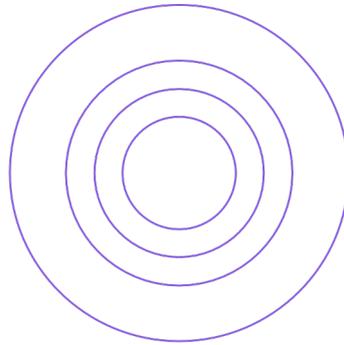




## LA TERRIFIANTE DISPARITION DES COULEURS





Cette histoire est aussi  
sonore retrouvez les  
extraits sous ce logo.

Cette balade artistico-ludique inventée de toute pièce par les enfants de l'école d'Andigné n'aurait pu voir le jour sans la présence de Sarah Debove, artiste en résidence dans le cadre du CLEA\* des Vallées du Haut-Anjou. Pendant 8 semaines, les artistes en herbe ont regardé, écouté, dessiné, découpé, raconté et puis re-dessiné, rigolé, peint, collé, bombé...

Cette balade sera visible dans la rue du Verger à partir du 15 juin 2023 jusqu'au 30 juin mais aussi lors des Folies du Lion le 17 juin 2023 au Lion-d'Angers.

\* Le CLEA ou Contrat Local d'Education Artistique des Vallées du Haut-Anjou a été signé en décembre 2021 avec la DRAC, Direction Régionale des Affaires Culturelles et le Département de Maine-et-Loire, qui soutiennent les actions culturelles partout et vers tous !

Un tout grand merci à mes complices dans cette folle aventure !

En particulier à Mathilde Brébion et Martine Oudayer qui ont su plonger dans cette aventure rocambolesque, exploratrices de l'extraordinaire dans le quotidien, elles ont mené avec audace un travail assidu et joyeux avec les enfants. Grâce à elles l'année a été colorée d'histoires, d'idées d'observations qui ont rayonné auprès de leurs collègues et des parents d'élève.

À Julien Behar pour cette journée d'improvisation avec les enfants et l'atmosphère immersive qu'apporte les ponctuations sonores dans notre histoire.

À Anne Signour, coordinatrice lumineuse, enthousiaste et curieuse.

À Anaïs dont la relecture nous a évité de glisser dans de terribles failles orthographiques.

À la CCVHA, la ville d'Andigné et Baludik d'ouvrir leurs territoires réels et numériques à cet espace nécessaire de la création.

Sarah Debove







Comment surgissent les histoires ?

Vous ne le savez peut-être pas mais nous, si.

Nous savons qu'à Andigné une balade devient un jeu de cartes compilant les observations, les souvenirs, les projections vers l'avenir, les éléments magiques et les bruits.

Les cartes font apparaître chien, banane et chimère. Un vrai tracteur immense vu depuis le village se confronte à une souris très rapide. Une table de ping-pong est une cabane où l'on peut faire un festin de cerise. Nous avons bien ri de ces situations où nous avons mélangé la réalité et l'imaginaire pour créer de petites aventures.

Certains buissons particulièrement à Andigné, ont la chance d'être l'abri d'histoires incroyables. Ils sont, un temps, le nid d'un chevalier en fuite, l'ancre de sacripants, la source de sortilèges. Nous connaissons chaque tilleul, la forme de leurs branches et le dessin de leur écorce et...

vous êtes notre invité-e. Attention, ici vous entrez dans un terrain de jeu. Faites preuve d'esprit et d'agilité.

Bienvenu-e-s dans notre salle de jeux à ciel ouvert,  
Ce livret présente une quête de la plus haute importance.  
Les couleurs de notre village ont disparu et nous sommes devenus  
tout petit. Comment vivre maintenant ?  
Et pour combien de temps ?  
Aidez nous ! A vous de jouer !

Bonne Aventure...

Les élèves de l'école du Sacré Cœur d'Andigné accompagnés par l'artiste Sarah Debove et les enseignantes de l'école.

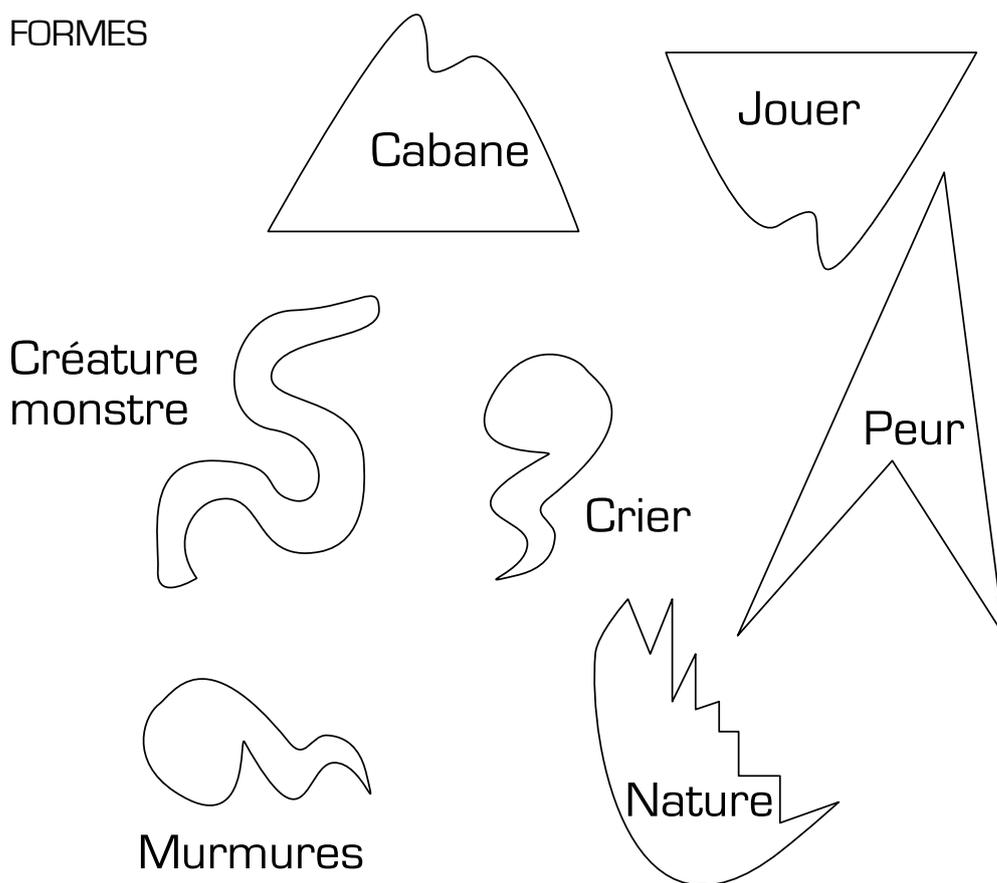
Chers promeneurs, observez bien cette légende car elle vous sera utile tout au long de votre enquête.

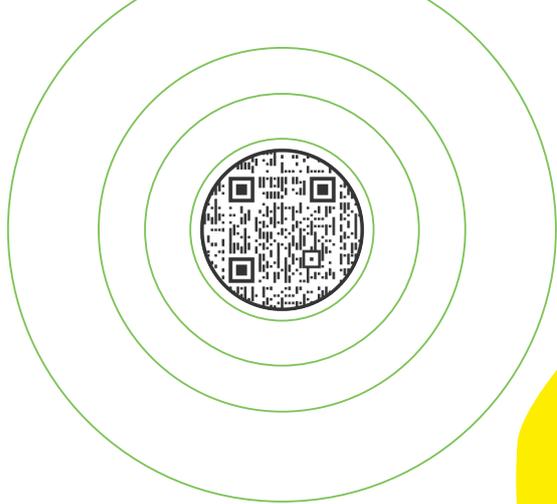
## LÉGENDE

COULEURS

Futur Magie Joie

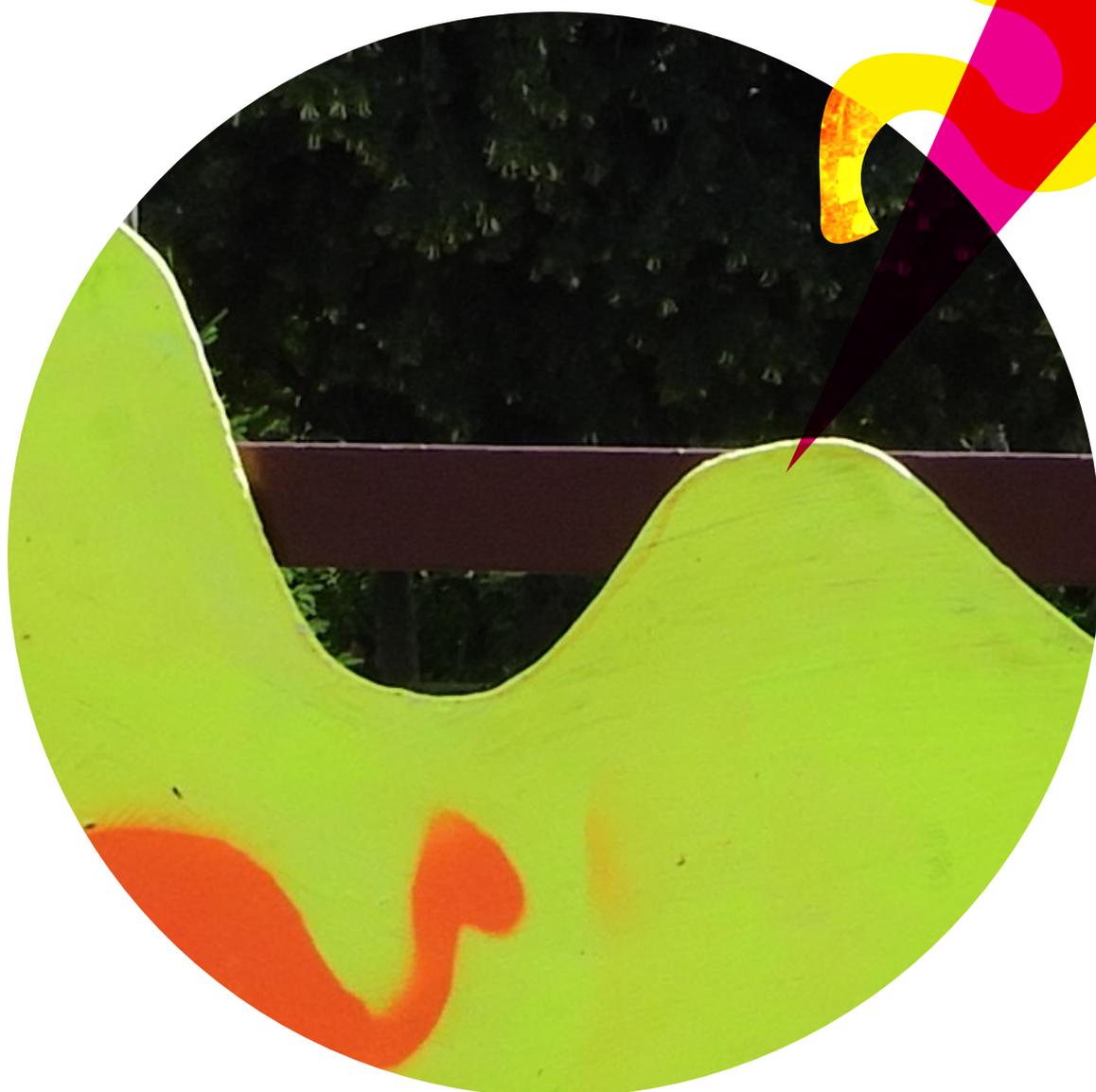
FORMES





Plus de couleurs

**LA TERRIFIANTE DISPARITION  
DES COULEURS**  
GRILLE DE LA MAIRIE



Depuis le début, tu sais, les couleurs ont disparues ! Tu regardes autour de toi, ce matin, tu as échole et il semble qu'il n'y ait plus de couleurs. Tu penses que tu peux arranger ça, il faut quelqu'un pour nous aider, aller chercher du renfort. Les plantes sont toutes moches, toutes fanées, toutes séchées...

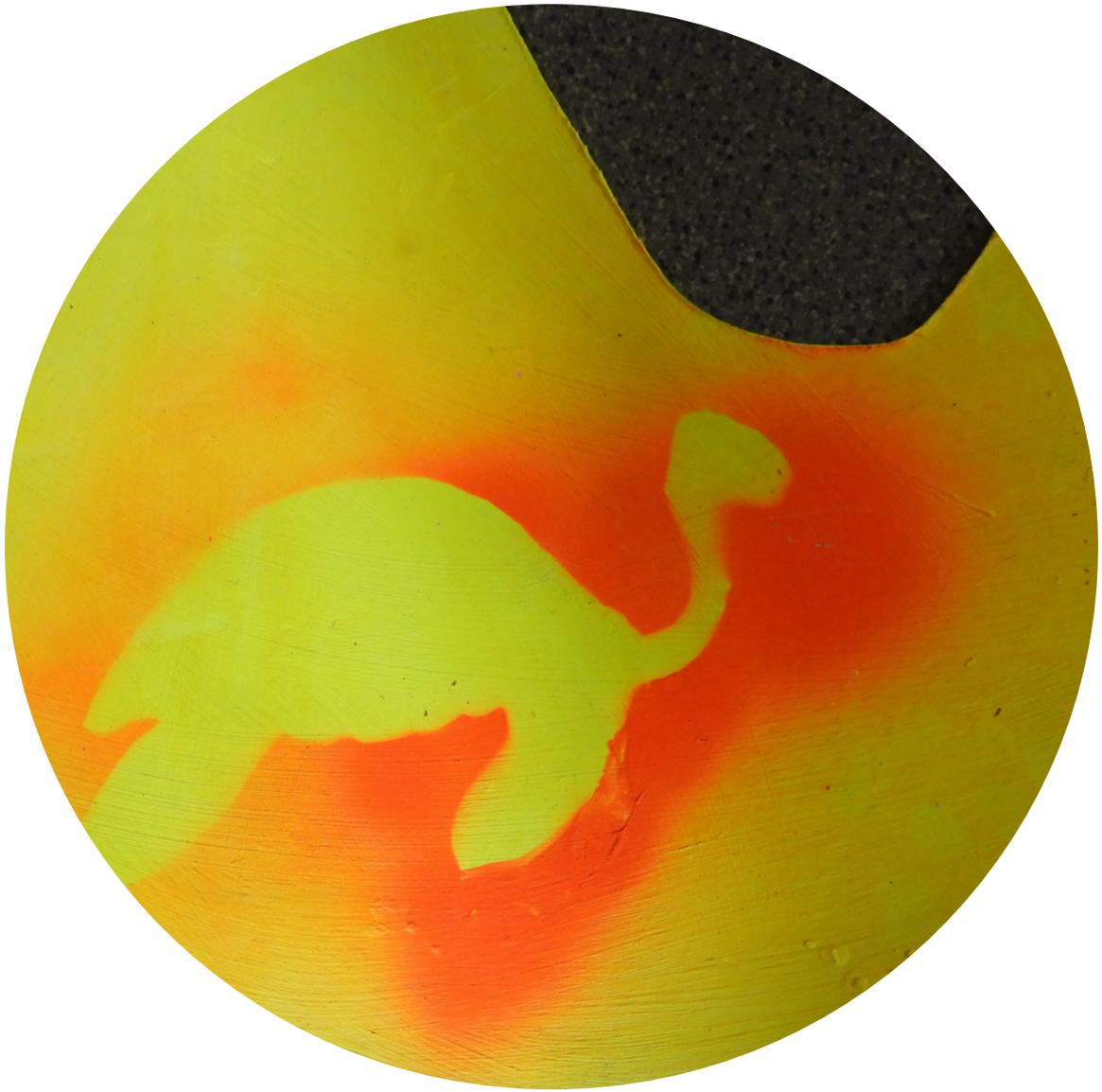
Heureusement tu as avec toi ton amie, Siska la chienne. À tes risques et périls, tu te décides à partir, de toute façon, c'est sauver le village d'Andigné ou mourir. Tu commences à t'entraîner pour un long voyage. Tu regardes autour de toi, les habitants sont tous petits, et... toi aussi ! Vous partez, sur le dos d'une fourmi, c'est une situation franchement bizarre, vous avez peur de glisser. Heureusement ton Terre Neuve est avec toi, soudain tu entends des bruits, tu commences à paniquer.

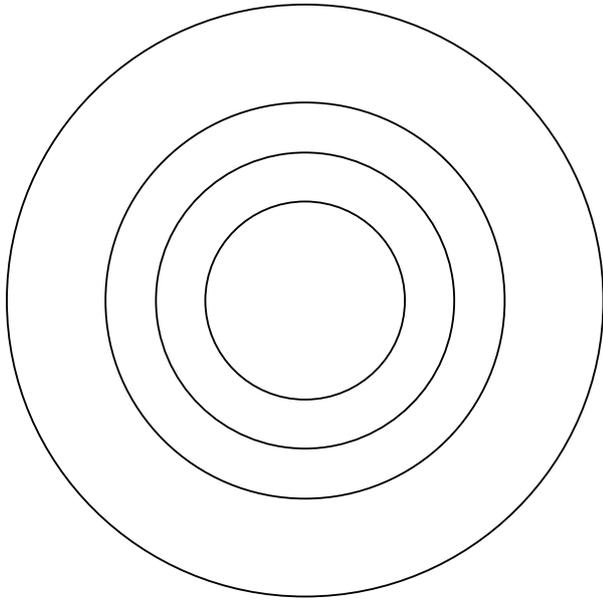


Une immense tortue se dresse devant toi, juste en face de toi.

- Bonjour, je suis la reine des tortues, mon nom est Monica. Parfois je suis maladroite. J'aime l'herbe, les feuilles de bananier et les petits poissons. J'aime beaucoup aller au marché en vélo. Ma voisine est la sorcière à 9 yeux, sans cheveux, sans avant bras, donc je te préviens qu'elle est méchante. J'ai pour habitude de me cacher quand elle passe devant moi, vous savez qu'elle peut vous manger parce que moi elle a failli. Soyez attentifs. La voilà ?







LABO





## - le jeu de la sorcière maléfique -

À PROXIMITÉ DE LA BOÎTE AUX LETTRES DE LA MAIRIE

Ici c'est le bon endroit pour être triste et servir d'expérience, ça sent mauvais ! Une odeur de bananes pourries, de potion à la grenouille, de potion qui te transforme en fleur.

Le laboratoire est situé derrière le panneau d'affichage.  
La cabane des Ninjas est entre les 3 arbres plantés en forme de triangle

### **But du jeu**

Ne pas se faire attraper par la sorcière sans avant bras.

### **Déroulement du jeu**

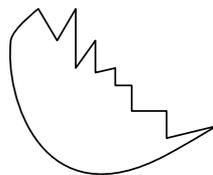
Tout le monde se déplace à cloche-pied, y compris la sorcière. **La sorcière** se place au niveau de la boîte aux lettres, elle compte jusqu'à 10 et les autres joueurs, **les ninjas**, partent à cloche-pied le plus loin possible.

La personne qui est sorcière met ses bras sur les hanches et doit toucher les joueurs avec ses coudes. S'ils sont touchés, les joueurs vont au laboratoire du monstre.

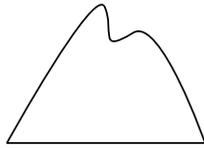
Lorsqu'ils sont tous pris, la sorcière a gagné. Pour sortir du laboratoire, il faut se faire toucher la main par un camarade.



**Si les Ninjas** arrivent tous  
à s'abriter dans la cabane.  
Page 14



**Si la sorcière** gagne.  
Page 17



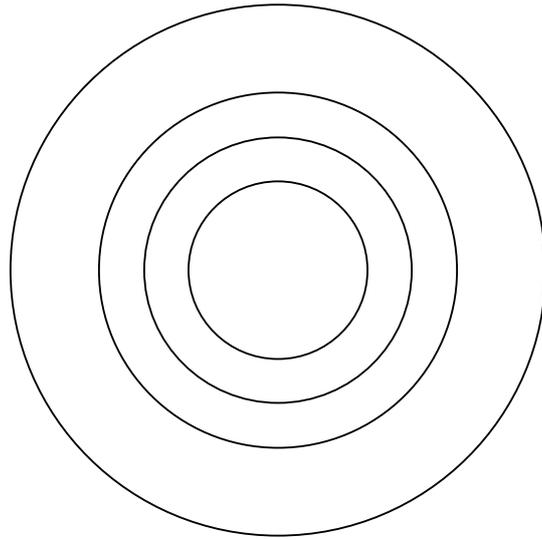
**Les Ninjas ont tous pu** s'abriter dans la cabane.

Récitez ensemble la formule magique

Ratata, ratati, ouvre-toi  
portail de la petite souris !

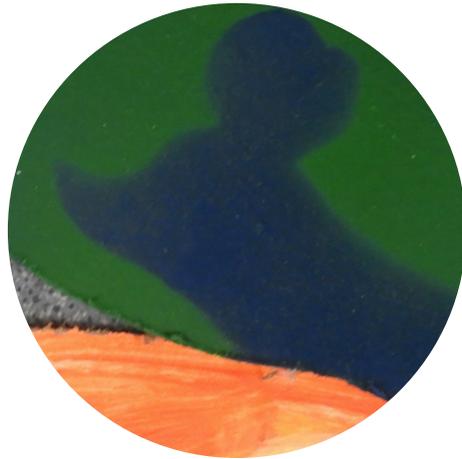
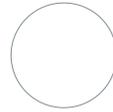
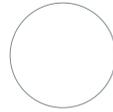
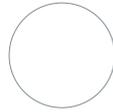
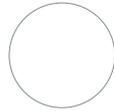
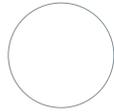
Va dans le monde  
de la souris.

Page 16



SOURIS  
VERSUS  
CHIEN





## - le monde de la souris -

PARKING DE LA MAIRIE D'ANDIGNÉ, PRÈS DE LA SALLE COMMUNALE

Tu files à la maison de la souris avant que la sorcière ne revienne. Ho ! Il y a des roses roses ici.

Te voilà arrivé(e) dans un monde pour jouer. La souris Squick passe et Siska, la chienne la poursuit. Squick est réfugiée dans la maison. Attention si tu ne sautes pas et ne contrôles pas un tracteur, ça va créer des problèmes.

**Choisis** si tu souhaites être

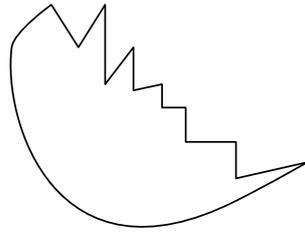


ou



la souris qui qui  
se réfugie dans  
la maison.  
Page 20

Siska qui saute  
pour aller jusqu'au  
tracteur.  
Page 18



## **La sorcière gagne,**

Les Ninjas doivent ramasser 5 ingrédients naturels différents pour son armoire à potion magique avant qu'elle les libère.

Va dans le monde de la souris.

Page 16



## - Sauts de Siska -

PARKING DE LA MAIRIE D'ANDIGNÉ, PRÈS DE LA SALLE COMMUNALE

La chienne Siska veut conduire le tracteur comme les humains qu'elle a vu faire... mais elle ne sait pas faire et va détruire la maison de la souris. Pour aller au tracteur, elle doit franchir les poteaux en saute mouton.

### **Règles du jeu**

Arrêtez vous à la boîte aux lettres.

Sautez par dessus les poteaux, jambes écartées avec appui des mains sur le poteau.



**Tu as réussi**, tu as la clé du tracteur tu vas pouvoir le conduire mais attention à la maison.

Page 21



**Tu n'as pas réussi**, entraîne-toi de nouveau ou choisis plutôt d'être la souris Squick.

Page 20



## - le parcours entre la maison et le toboggan -

TERRAIN DE FOOT EN FALUN

La chienne Siska a conduit le tracteur et a détruit la maison de la souris Squick car elle ne sait pas conduire. Avant que la maison casse et ne lui tombe dessus, la souris doit s'échapper de la maison à toute vitesse en réalisant le parcours pour se rendre sous le toboggan.

**Es tu prêt(e) ?**

### **Règles du jeu**

Aller jusqu'au poteau 1 :

sauter à cloche-pieds jusqu'au poteau 2

Poteau 2 : mains en l'air, sauter à pieds joints jusqu'au poteau 3

Poteau 3 : courir jusqu'au poteau 4

Poteau 4 : chanter en frappant des mains jusqu'au poteau 5

Poteau 5 : sauter à nouveau à pieds joints jusqu'à la fin.



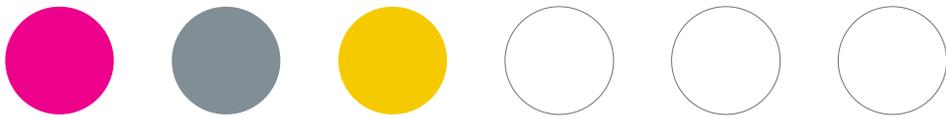
Rendez-vous au verger

Page 22



La souris a vu Siska avec le tracteur et a peur qu'elle casse la maison, elle part se mettre à l'abri sous le toboggan magique.

Page 20

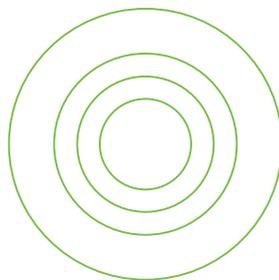


## - le verger -

CITY

Te voilà arrivé(e) dans l'endroit idéal pour manger, cultiver des bananes, écraser les fruits tombés au sol, car ça fait de la bouillie.

Des pointes de gris souris et de orange dénotent dans ce décor sans couleur. N'oublies pas que tu es très petit(e), fais attention en grimpant sur les feuilles géantes car on peut se faire mal. J'espère que tu n'as pas le vertige !



VERGER





**Tu te sens fatigué(e)**  
et tu as envie de dormir ?  
Va au fond du verger.  
Page 24

**Tu es affamé(e) ?**  
Va au milieu du verger.  
coté du city. Page 26



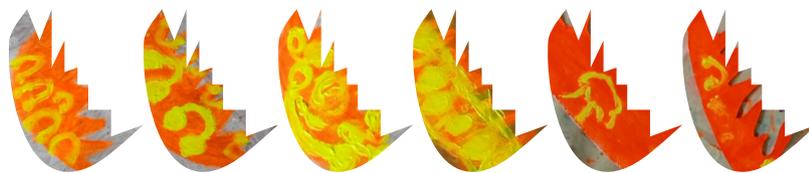


Verger  
- **Croque cerise** -  
CITY - TABLE DE PING-PONG

Bonjour je suis Pépita, la chimère, je sais que tu es affamé(e)  
mais c'est mon repas !  
C'est parti pour chercher des cerises !  
Que le meilleur gagne !  
Tu grimpes sur l'arbre pour le secouer !

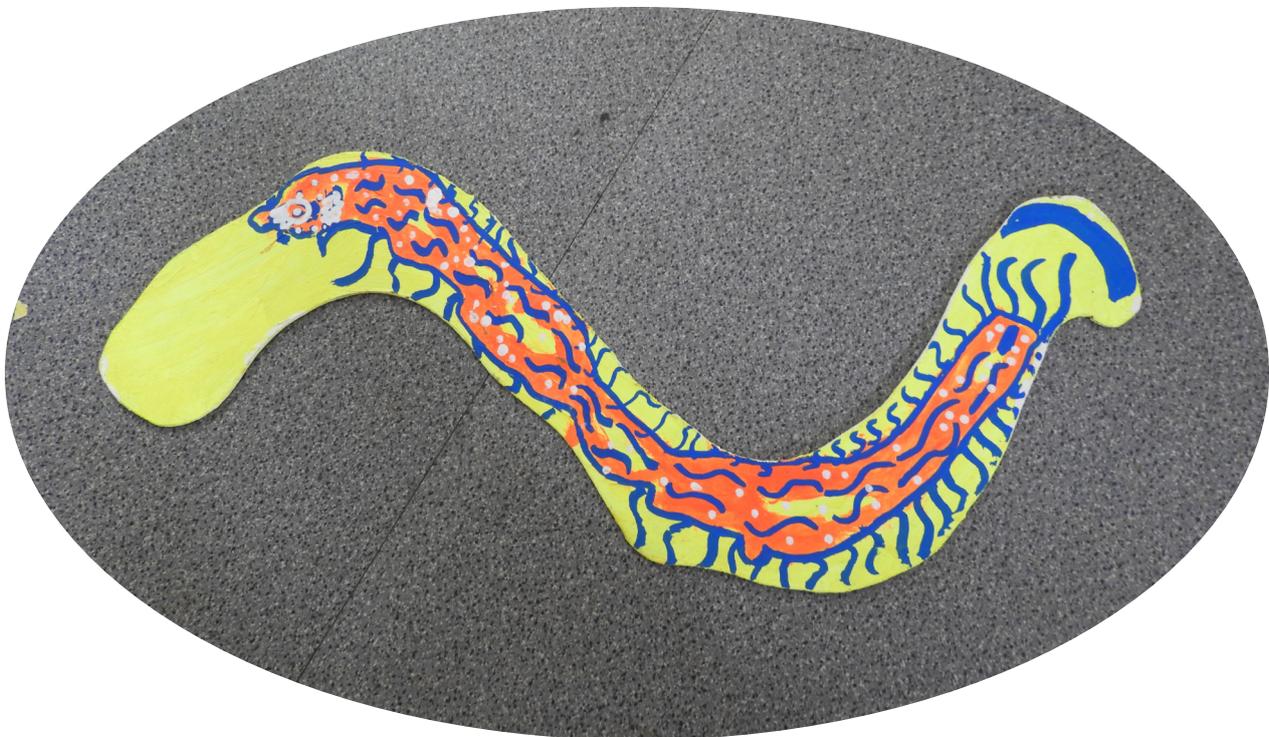
**Règles du jeu**

Manger le plus de cerises possible, il y a 6 cerisiers.



**Déroulement du jeu**

La moitié des joueurs est la **Chimère Pépita**, l'autre moitié est **les petits humains**. Mettre la main sur la table de ping-pong et lancer le top départ. Chacun doit toucher toutes les cerises le plus vite possible et revenir au point de départ.



**Pépita a gagnée ?**  
Va au jeu de la banane.  
Page 26



**Les petits humains ont gagné ?**  
Page 31



Verger  
- Lancé de banane -  
DERRIÈRE LE CITY



**Règles du jeu**

Mettez vous à 2 ou 3 mètres de l'arbre et lancez un petit caillou dans le trou de l'arbre, 1 caillou par joueur.

Si un joueur réussit, alors il crie « **Banane** » et vous avez gagné.



**Tu as perdu ?**

Recommence ou va au jeu de la **cerise**.

Page 24

**Tu as touché la partie haute du poteau ?**

Rendez-vous

Page 28





Apparaît alors le maître Patrick, qui est le gardien du portail de la forêt qu'il ne peut pas ouvrir sans toi. Il a laissé son chien Cup Cake accroché à son vélo dans la forêt magique. Et le portail s'est refermé lorsqu'il a quitté la forêt. Pour retrouver son chien, il fallait réussir une épreuve d'agilité : Le lancer de banane.

**Il a besoin de toi**  
pour dire le mot de passe  
du portail magique.

« Abracadabra !  
Cup Cake FOCUS clonovis !  
Portail ouvre - toi ! »

**Tu as réussi ?**  
Continue l'aventure.  
Page 30





Tu retrouves ta taille normale d'humain !  
Tu entres dans la forêt magique.  
Grâce à toi Patrick a retrouvé son chien Cup Cake.

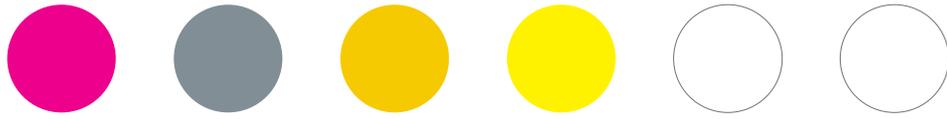
Tu poursuis ton aventure  
Page 32

Tiens, mais tu as retrouvé ta taille normale d'humain.

Va dans la forêt magique.

Page 32





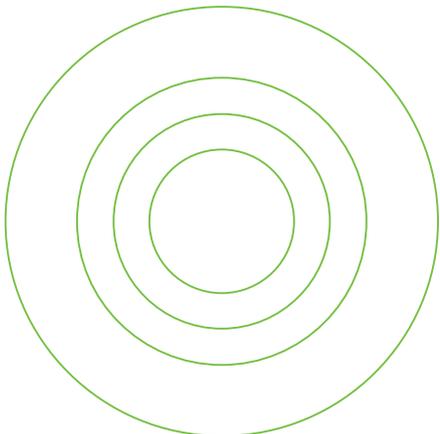
## - Forêt magique -

À GAUCHE DE LA BIBLIOTHÈQUE

Tu as trouvé une banane dans ta poche, elle est magnifiquement jaune cela te donne du courage pour entrer dans cette forêt sombre et incolore.

Tu franchis le portail, il fait nuit dans la forêt.

Ça ne sent pas bon ici, c'est l'endroit idéal pour mourir...



# FORÊT MAGIQUE





**Tu choisis de te taire**  
car tu penses que si tu  
parles tu es mort(e).  
Page 35

ou

**Tu choisis de parler**  
quand même.  
Page 38





Forêt magique  
**- Jeu les zombis terrifiants -**

ARBRE REMARQUABLE ENTRE LA MAIRIE ET LA SALLE COMMUNALE

Vous arrivez au grand arbre qui est la tombe du chevalier des couleurs.

**But du jeu**

Ne pas devenir zombi. Une personne prend le rôle du **chevalier** et s'accroche à l'arbre. Le chevalier est allergique aux fleurs et se transforme alors en zombi terrifiant. Il essaye de toucher les autres joueurs. Si les joueurs sont touchés, ils deviennent des zombis.

**Déroulement du jeu**

Désignez une personne qui joue le **chevalier** et une qui joue le **gardien**. Les joueurs se promènent autour du zombi endormi qui est au pied de l'arbre. Lorsqu'il le souhaite, le zombi se réveille et essaye de toucher les joueurs. S'ils sont touchés, ils deviennent zombis. Le dernier à ne pas être zombi a gagné. Les joueurs peuvent aller dans la cabane près du buisson pour se protéger du zombi.

**Pour gagner**, il faut que les joueurs arrivent à poser 10 brins d'herbes dans les mains de la personne désignée « gardien de la forêt » (fleurs au printemps, feuilles en automne).

**Si tu es touché** par le zombi alors tu deviens zombi. Si un joueur te touche deux fois la main tu redeviens humain.

**Si tu es un zombi** alors tu dois toucher les autres joueurs.

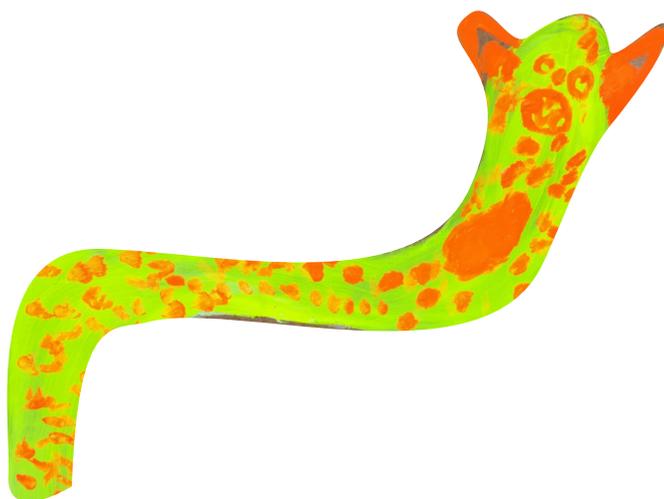


## Tu as gagné

Tu fuis cette embuscade  
de zombies et poursuis  
ton chemin dans la forêt.  
Va page 40







Forêt magique

## - La cabane magique dans les arbres -

TABLE DE PING-PONG DU CITY

### Situation initiale

Les joueurs posent leurs deux mains sur la table de ping-pong et désignent un loup. 

### Déroulement du jeu

Le loup dit une couleur et crie : « Cabane dans les arbres » puis compte jusqu'à 15 en criant. Les autres joueurs doivent s'éloigner le plus vite possible de la cabane du loup en direction de la couleur. Lorsqu'il a fini de compter, chacun s'arrête. Celui qui n'a pas réussi à toucher la couleur **devient le loup** et une nouvelle partie peut commencer.

**Si tout le monde** a réussi, on gagne l'étape et l'on va au jeu suivant. Si personne ne réussit, on a perdu et on retourne au jeu des zombies.

**Tu as perdu**, tu deviens le loup. 



**Tu préfères être le chevalier ?**

Le loup de la cabane magique a fait trop de bruit en hurlant il a réveillé le Zombi...

Page 35

**Si tu souhaites continuer l'aventure ?**

Soudain, le loup voit quelque chose et s'enfuit.

Page 40





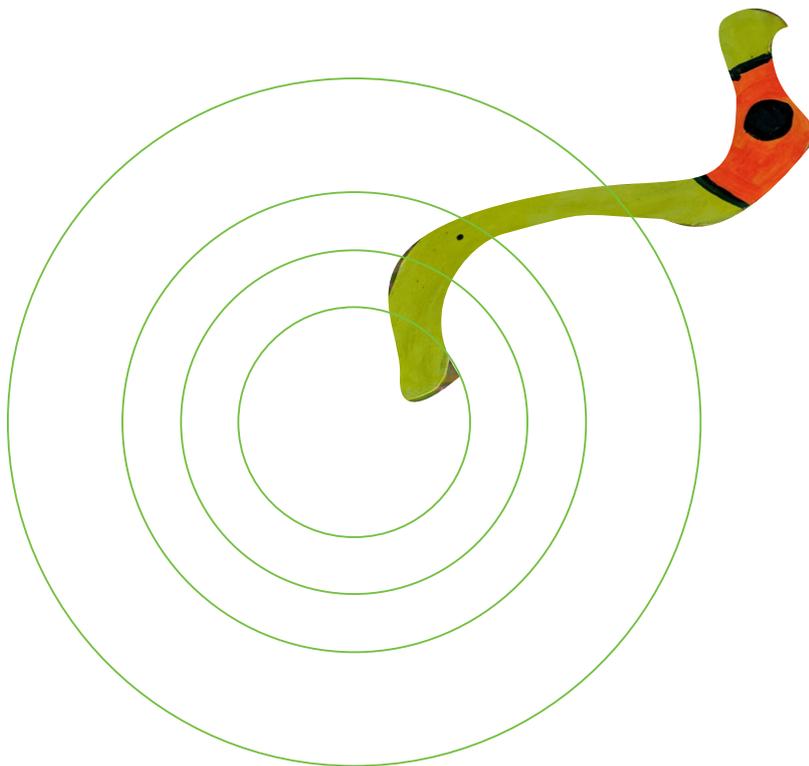
## - Le triangle des tilleuls -

À GAUCHE DE LA BIBLIOTHÈQUE



Cela fait longtemps que l'on n'a pas vu autant de couleurs, la forêt est remplie de vert, de marron, quel bonheur de retrouver ces couleurs cela ressemble à un tableau, elles sont trop belles !

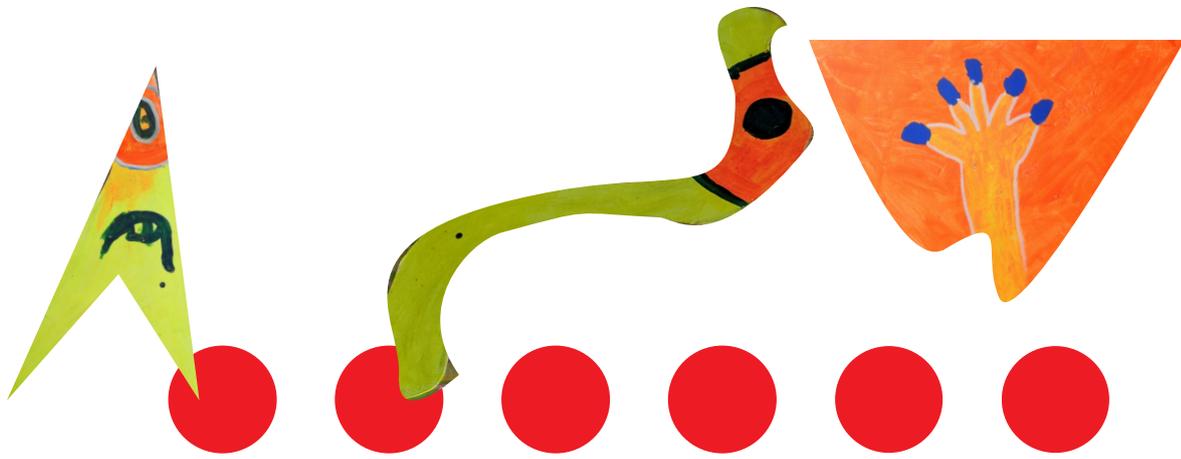
Soudain, un diable veut attraper les visiteurs de la forêt pour reconstituer son armée de monstres. Il cherche son armée dans le village d'Andigné entre **le buisson et l'arbre**.



DIABLE



Suite page 42



## Forêt magique - Le diable touche touche -

BUISSON PRÈS DU GRAND CHÊNE PRÈS DU STADE EN FALUN.

Toutes les couleurs ont de nouveau disparu...  
Le diable transforme tout en rouge...  
Il va falloir les retrouver en luttant contre le diable.

Le diable hurle :  
« Je vais vous transformer en fantômes. Tremblez et courez autant que vous voulez je vais vous transformer en fantômes tout rouges. Je vais vous pendre et vous brûler si je vous attrape. J'ai soif de sang et j'ai besoin de ketchup pour mes frites. »

### **Situation initiale :**

1 diable « loup » obligatoire

### **But du jeu :**

Ne pas se faire toucher par le diable pour ne pas se transformer en monstre pour l'armée du diable. Le diable n'a que 3 minutes pour toucher tout le monde. S'il perd on change de diable. Arriver au maximum dans la cabane, si vous êtes deux ou trois dans la cabane vous avez gagné.

### **Déroulement du jeu**

On ne touche pas celui qui nous a pris. On ne peut pas rester plus de 6 secondes dans la cabane. Aucun diable devant la cabane buisson.



**Si tu as perdu ?**  
Page 44



**Bravo ! Tu as réussi !**  
Page 46



Tu es devenu(e) un fantôme pour l'armée du diable et tu retournes au point de départ...  
Page 12





## - La fête arc-en ciel -

Un arc en ciel apparaît, les couleurs reviennent nous allons pouvoir danser toute la nuit.

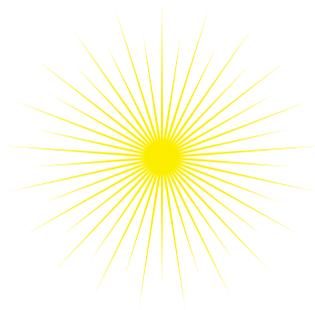
Grâce à toi les couleurs sont sauvées.

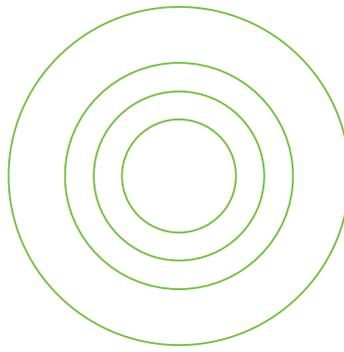
Les villageois d'Andigné et toi n'êtes plus minuscules et les rues sont de nouveau colorées. Le vent est plein de couleurs, tu peux te dire que tu as sauvé le village d'Andigné et que l'aventure est finie.

Tu te diriges vers la fin de l'aventure pour voir les diables.

**Et surprise !**

Page 47



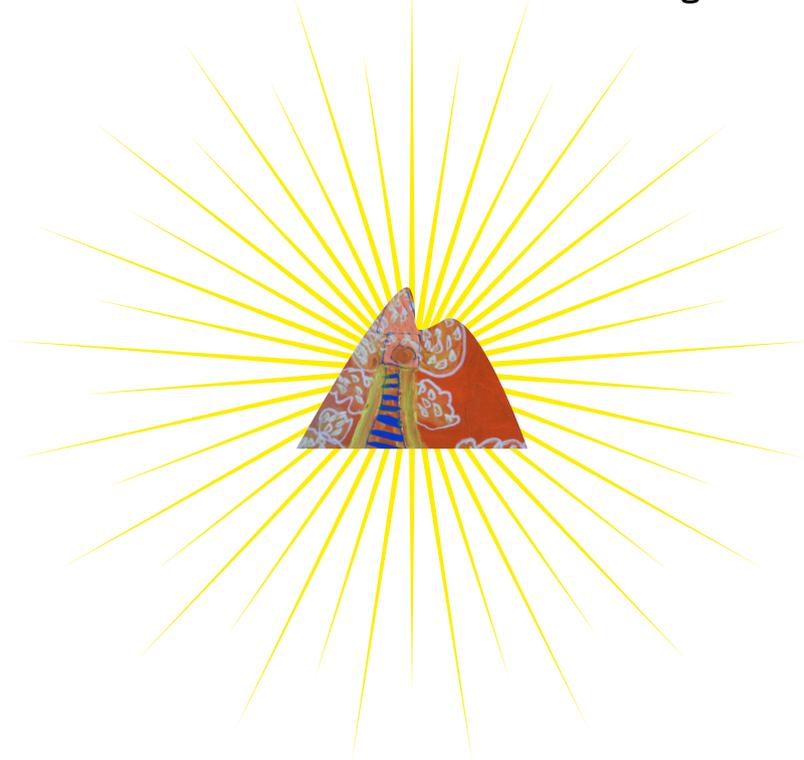


FÊTE



Il y a une grande fête vraiment très bien.

Personne ne te croirait si tu n'étais pas en couleur.  
Et surtout il y a plein de monde. Demain c'est le grand festival.  
Le jour où tout le monde se déguise, tu vas manger des bonbons.  
Toi aussi tu seras là. N'oublie pas ton costume.  
Pense à tes amis car demain c'est le grand jour.





- École du Sacré Coeur d'Andigné -  
- CLÉA 2022-2023 Sarah Debove, CCVHA -