

Le Monde de Ludo et Sophie



Les Ateliers Ludosophiques

Projet Conte à Jouer par Les Ateliers Ludosophiques
Rédaction et illustrations par Colline Marthe-Rose
Initiation à la Ludosophie par Ludo et Sophie
Fin de projet et impression en 2022

Venez rêver avec nous...

Activité :

Notre histoire prend place sur une Terre grise.

Seul le Vieux Sapin, avait su garder une partie de ses couleurs. Cet arbre nous portera chance lors de notre aventure, retrouvons le pour nous abriter !

Puzzle : Le Vieux Sapin

Répartissez les pièces du puzzle parmi les participants. Ces derniers devront s'entraider pour redonner vie au Vieux Sapin.

L'histoire continue lorsque l'arbre est entièrement terminé.

Dans certains cas, ils pourraient avoir besoin de conseils, mais veuillez à ne pas leur donner vous même la réponse.

L'arbre est légèrement coloré, mais attention, il y a aussi des branche remplies de couleurs, celles-ci ne servent pas à cette étape.

En effet, pour chaque activité accomplie, vous remportez une de ces branches à ajouter à l'arbre. Celles-ci montre l'avancé dans l'aventure.

Il était une fois, un monde terne et sans saveur.



Alors que la Lune et le Soleil pleuraient sur le monde d'en bas, ils laissèrent tous deux échapper une larme.

Celles-ci tombèrent sur la Terre et, tout autour, l'herbe se mit à reverdir.

Comme par enchantement, les fleurs retrouvèrent leurs couleurs, les arbres leurs feuilles, et les oiseaux se mirent à chanter.





Dans un nuage de couleurs, les deux larmes prirent vie, donnant ainsi naissance au fils de la Lune et à la fille du Soleil ; Ludo et Sophie.

N'en croyant pas leurs yeux, les deux astres soufflèrent à l'oreille de leur enfant leur mission : redonner au monde ses couleurs.

Ludo aimait jouer et rigoler, Sophie, elle, aimait rêver et se questionner.

Les deux se complétaient. Ils aimaient s'interroger tout en s'amusant, et rigoler en pensant.

Les deux amis ne devaient pas perdre de temps, leur mission n'attendait pas. Ludo et Sophie se mirent en route. Ils devaient redonner au monde ses couleurs ! Aussi, ils marchaient dans des champs, escaladaient des montagnes, traversaient des rivières, des forêts, des océans...
Laissant dans leurs pas un monde de joie et de couleurs.



Activité :

Suivons-les ! Nous aussi partons à l'aventure pour aider Ludo et Sophie à franchir ces décors.

Cette activité vous a aussi rapporté une nouvelle branche de couleur à mettre sur le Vieux Sapin

Mouvement : Parcours d'obstacles

Munissez-vous de cerceaux, plots, chaises ou tous autres obstacles...

Demander aux participants de sauter au dessus des rivières, slalomer dans les forêts, ramper dans des grottes...

Usez de votre imagination pour créer un parcours amusant rempli d'épreuves !

Au détour d'un lac, Ludo et Sophie entendaient gronder au fond d'une grotte. Curieux, ils partirent ensemble en direction du bruit.

« - Y'a quelqu'un ?, demanda Ludo,
- Ou quelque chose..., chuchota Sophie »



Soudain une voix se fit entendre :

« Pourquoi faut-il toujours qu'il y ait quelque chose plutôt que rien ? Mais puisque je ne suis pas rien, mais bien moi, permettez moi d'apparaître devant vous ! »

Dans un nuage de fumée, un sorcier surgit devant eux. Il portait une cape noire qui laissait apparaître de longs cheveux blancs. Sa petite moustache lui donnait un air sévère et aigri.

Celui-ci ne semblait pas apprécier leur venue.

Le vieil homme, ayant toujours vécu seul, semblait craindre cette nouvelle avalanche de couleurs.



Il saisit son bâton magique et dans un grand mouvement il fit apparaître une épaisse fumée noire qui vint entourer Ludo et Sophie. La grotte fût plongée dans l'obscurité et les deux compagnons ne purent utiliser leur don.

Le sorcier leur avait volé leurs couleurs !

Le vieil homme les mit au défi. Il mélangea les couleurs et les cacha dans la grotte ; si les deux amis réussissaient à retrouver les bonnes couleurs, alors le sorcier leur rendrait leurs pouvoirs.



Le drôle de vieillard amusa les deux amis ; et son défi leur plût.
Ludo pourrait transformer cette épreuve en jeu, alors que Sophie pourrait apporter sa réflexion sur l'environnement qui les entourait.
Ils se mirent ensemble à chercher les couleurs perdues.



Activité :

Allons aider Ludo et Sophie ! Nous devons retrouver leurs couleurs !

Cette activité vous a aussi rapporté une nouvelle branche de couleur à mettre sur le Vieux Sapin

Mémoire : Maask

Les règles sont inchangées :

Mélangez les couleurs et cachez-les sous les sous les coupes jaunes.

Chacun leur tour, les joueurs lances les dés et ont deux essais pour tenter de trouver les bonnes couleurs.

S'ils échouent, on replace les couleurs sous les coupes.

S'ils réussissent, on place les couleurs au centre et on replace les coupes.

La partie s'arrête lorsque toutes les couleurs ont été retrouvées.

Version simplifiée : Lors que les couleurs sont trouvées on enlève également les coupes

Observation : Little Observation

Les règles sont (presque) inchangées :

A l'exception du contage de points, qui a été retiré, les règles sont les même.

Posez les papillons à la vue de tous les participants puis lancez les dés.

Les joueurs doivent trouver le papillons qui possède la combinaison de couleurs indiquée par les dés.

La partie s'arrête dès que tous les joueurs ont trouvé au moins un papillon.

(Ou dès que le groupe de Maask a terminé...)

Ils avaient réussi ! Ils allaient pouvoir récupérer leurs couleurs !

Le sorcier aussi retrouva son sourire et sa gaîté.

Après tout, nul n'est méchant volontairement, il fallait simplement lui porter compagnie.

Seulement le vieil homme, alors redevenu gentil, les mit en garde :

« - Mes chers amis, votre mission est pure et noble, mais faites attention, vous laissez une part de vous sur votre chemin...

- Que voulez-vous dire par là ?

- Tout ce que je sais, c'est que je ne sais rien...»

Leur répondit le mystérieux homme avant de disparaître.

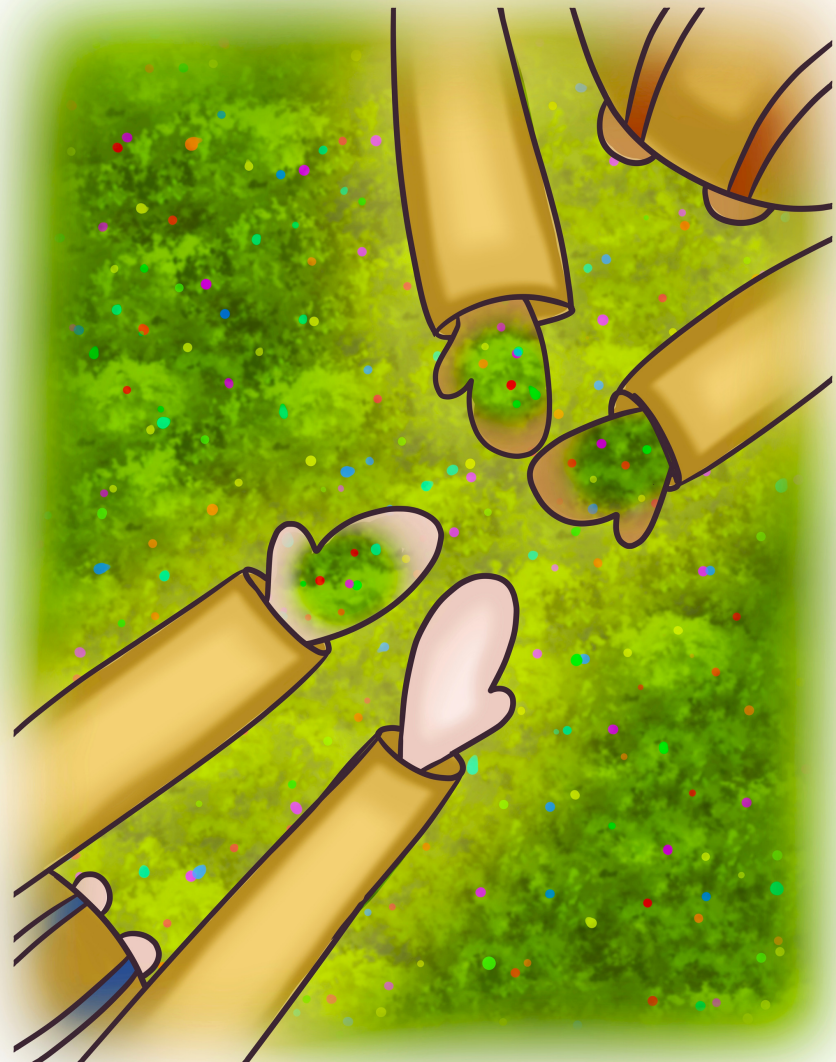
Ludo et Sophie reprirent leur route.

En chemin, ils se demandaient ce que pouvaient bien vouloir dire les paroles du vieux sage.

Soudain, la fille du Soleil remarqua quelque chose ! Au creux de sa main, les couleurs de sa peau semblaient disparaître peu à peu...

« - Ludo regarde !

- C'est étrange... Oh moi aussi, regarde !, lui répondit le jeune homme en lui tendant sa main, Tu penses que c'est de ça dont parlait le sorcier ? »



Au même instant, un singe apparut devant eux :

« - C'est l'équilibre des choses... Vous donnez des couleurs au monde, pour rétablir l'équilibre il faut donc que vous perdiez les vôtres...

- Qu'est ce que ça signifie ?, demandèrent en cœur Ludo et Sophie,

- Je vais vous expliquer ! »





Il fit appel à ses amis les animaux pour proposer un jeu aux deux enfants.

Ils devaient réussir à guider tous les animaux vers le sommet d'un arbre, sans qu'aucune de ses vieilles branches ne craquent.

Ainsi, ils comprendraient que l'équilibre est important pour préserver la nature.

Activité :

Nous devrions aussi essayer de comprendre cet équilibre... Allons aider les animaux à tenir sur ces vieilles branches !

Cette activité vous a aussi rapporté une nouvelle branche de couleur à mettre sur le Vieux Sapin.

Adresse : Pyramide des animaux

Les règles sont inchangées :

Placez le crocodile sur le plateau et distribuez sept animaux à chaque joueurs. (les animaux en trop sont remis dans la boîte).

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et réalise l'action donnée.

Si la pile tombe, le joueur qui l'a fait tomber récupère deux animaux, les autres sont enlevés du jeux et remis dans la boîte.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus d'animaux.

Un point : Placez un animal sur la pile.

Deux points : Placez deux animaux sur la pile.

Un crocodile : Placez un animal à côté du crocodile, de manière à agrandir la base.

Une main : Donnez un de vos animaux à un autre joueur, c'est à lui de le placer.

Un point d'interrogation : Placez l'animal que les autres auront choisi pour vous.

Note : Les animaux ne peuvent pas être placer à plat.

Adresse : L'arbre balancier en bois

Les règles sont inchangées :

Tour à tour, les participants lancent le dé et placent, sur l'arbre, l'objet obtenu.

Le but est de tous les mettre en équilibre sur l'arbre.

Si l'arbre se renverse, on remet en jeu les objets tombés.

La partie s'arrête lorsque tous les objets ont été placés.

Il fallait faire preuve d'adresse et de réflexion pour comprendre où voulait en venir le vieux singe.

Leur dessein était tel qu'ils devraient offrir leurs couleurs au monde ; et puisque l'équilibre devait être établi, ils étaient voués à perdre les leurs au cours de cette quête.

« - Mais voyez le bon côté, reprit le singe, vous serez dans la mémoire du monde. Ludo, le fils de la Lune et Sophie, la fille du Soleil, les deux amis qui ont rendu au monde ses couleurs ! Alors devenez ce que vous êtes et poursuivez votre quête pour rendre au monde sa joie de vivre.

De plus, repris l'animal, en perdant vos couleurs, personne ne pourra vous voir et vous pourrez faire ce que bon vous semble. En accomplissant votre mission, vous serez condamnés à être libres. »

En prononçant ces paroles, le sage singe disparu laissant un mot retentir : Libres.

Réfléchissant sur ce qu'il venait de se passer, les deux amis reprirent leur route. Et à nouveau, ils traversaient des champs, des prairies, des vallées, sautaient de rives en rives, voyageaient d'îles en îles...



Activité :

Suivons- les ! Repartons à l'aventure avec Ludo et Sophie !

Cette activité vous a aussi rapporté une nouvelle branche de couleur à mettre sur le Vieux Sapin.

Mouvement : Parcours d'obstacles

Encore une fois :

Munissez-vous de cerceaux, plots, chaises ou tous autres obstacles...

Demander aux participants de sauter au dessus des rivières, slalomer dans les forêts, ramper dans des grottes...

Usez de votre imagination pour créer un parcours amusant rempli d'épreuves !



Les deux amis avaient déjà vécu beaucoup d'aventures, et le monde avait retrouvé presque toutes ses couleurs. Après une longue marche, ils aperçurent au loin la cime du Vieux Sapin.

Ils avaient fait le tour du monde, et étaient presque arrivés à destination, mais, comme pour repousser la fin de leur quête, un oiseau les appela.

Perchée sur une branche, une chouette à lunettes fit signe aux enfants de la rejoindre :

« - Mes amis, je vous ai suivi des heures durant, au long de cette mission, sous la pluie et le vent. Après votre quête, l'heure est pour vous à la gloire, quant à moi, je m'en vais rédiger votre histoire.

- Notre histoire ?, demandèrent les deux enfants.

- Vous vous devez de rester dans toutes les mémoires, le monde doit savoir que vous avez réussi !

Vous serez là mais personne ne pourra vous voir, continuez de jouer, et poursuivez votre vie

Ne cessez jamais de rêver, penser et croire,

car après tout, comme on dit, je pense, donc je suis...»



Activité :

La chouette a raison ! Nous devons propager l'histoire de Ludo et Sophie.
Allons l'aider à raconter leur récit !

Cette activité vous a rapporté la dernière branche de couleur à mettre sur le Vieux Sapin,
permettant de terminer notre histoire.

Imagination : When I dream

Les règles ont été modifiées :

En amont, choisissez des cartes correspondant aux différentes étapes de l'histoire de Ludo et Sophie (prenez garde, les cartes sont recto-verso, certains dos peuvent faire peur)

Répartissez les cartes entre les joueurs.

A l'aide des cartes, les jeunes doivent retracer l'histoire qu'ils ont entendus.

Aucun résultats fixe attendu.

En effet, l'interprétation d'une même carte peut amener à des résultats différents selon les personnes. L'histoire ne sera donc pas toujours la même.

Certaines personnes pourraient avoir besoin d'être aiguillées, mais veillez à ne pas interférer avec leur imagination.

La chouette à lunettes avait pris soin de noter les péripéties des deux compagnons, aussi, Ludo et Sophie purent reprendre leur route. Elle les salua de son aile avant de s'envoler, sans doute, partager leurs aventures.



Les deux enfants n'étaient maintenant plus qu'à quelques pas du Vieux Sapin, et s'arrêtant devant les derniers mètres de gris, Sophie saisit la main de Ludo :

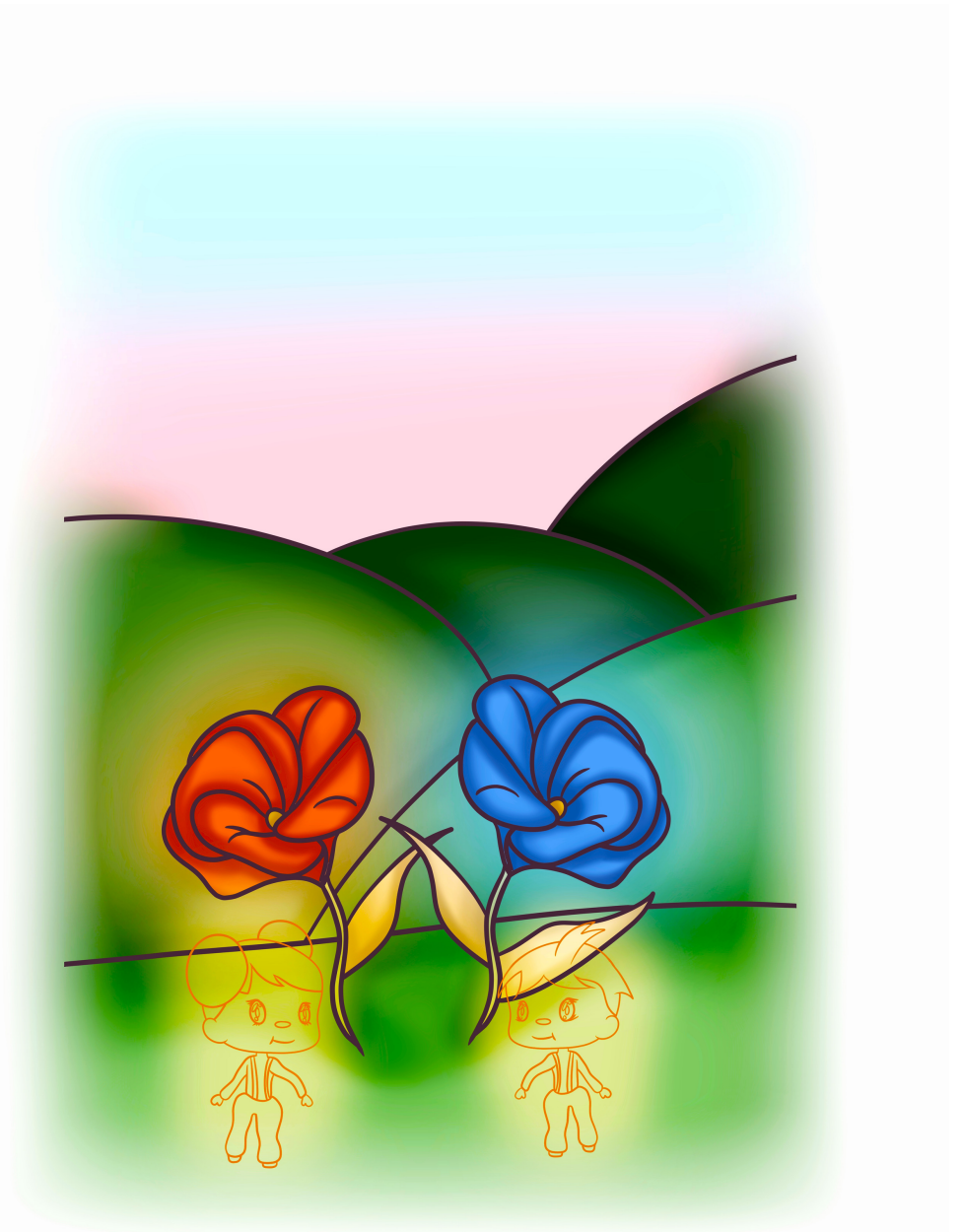
« -Tu es prêt Ludo ?

- Je crois, oui, répondit le jeune garçon, et toi ?

- Nous allons disparaître... Mais le monde a retrouvé ses couleurs ! Et après tout, le bonheur est une fin en soi...

Alors je suis prête ! »

Dans un dernier regard de complicité, les deux amis avancèrent ensemble, mains dans la main, sur la dernière tâche sombre. Ils offrirent leurs dernières couleurs et disparurent.



Mais Ludo et Sophie sont toujours là !

On ne les voit plus, mais ils sont bien là.

Tout autour de nous !

Dans chaque rire, chaque pensée, et dans toutes les couleurs qui nous entourent...

Tant qu'on continuera de croire en eux, et de se souvenir de leur mission, ils continueront d'exister.

Vous aussi vous pouvez maintenir ce monde de joie et de couleur...

Pour cela, continuez de vous émerveiller, de rire et de rêver...

Fin...

Activités :

Puzzle → Le Vieux Saule	p.4
Mouvement → Parcours d'obstacles	p.10
Mémoire → Maask	p.16
Observation → Little Observation	p.16
Adresse → L'arbre balancier en bois	p.22
Adresse → Pyramide d'animaux	p.22
Mouvement → Parcours d'obstacles	p.26
Imagination → When I dream	p.30

Citations :

Leibniz “Pourquoi y a t il quelque chose plutôt que rien?”

Platon “Nul n'est méchant volontairement”

Socrate “Ce que je sais, c'est que je ne sais rien”

Nietzsche “Deviens ce que tu es”

Sartre “L'homme est condamné à être libre”

Alain “L'effort qu'on fait pour être heureux n'est jamais perdu”

Descartes “Je pense, donc je suis”

Aristote “Le bonheur est une fin en soi”

On raconte qu'un jour la Lune et le Soleil pleuraient sur le monde d'en bas,
un monde gris et triste.

Laissant tomber leurs larmes sur la Terre, ils donnèrent naissance à Ludo et Sophie.

Venez en aide à nos deux compagnons pour rendre au monde ses couleurs...

Jouez pour faire avancer le conte et laissez-vous porter par votre imagination
pour découvrir, tout en vous amusant, les couleurs de la ludosophie.

