

Exploratrices ou Louveteaux

THÈME : GHOSTBUSTERS

Vendredi

- 18h20 : Arrivée des jeunes au local départ en autobus
- 18h45 : Départ
- 19h30 : Arrivée des jeunes au chalet. La bâtisse est condamnée, il y a du tape jaune qui fait le tour de la bâtisse. Il y a également un écriteau qui nous interdit l'accès à la cabane à bois. On décide d'entrer pareil à l'intérieur. Sur le babillard, il y a un mémo historique sur la personne qui a habité cet endroit.
Mémo : En 1678, un dénommé Slimmer vécut dans cette grande maison pendant plusieurs années avec sa femme Géralda. Elle mourut d'une grave et longue maladie. La solitude rendue Slimmer avare, il aimait faire le mal autour de lui. Il n'y avait aucune bonté dans cet homme...A l'étage, il y a une chambre qui est condamnée, c'est la chambre de Slimmer. On n'y entre pas (il y a un système d'alarme sur la porte)
- 19h45 Installation des jeunes et consignes pour la fin de semaine. On entend du bruit qui provient de la chambre condamnée. Cela nous fait peur mais nous n'y pouvons rien la porte est barrée par un code. On décide de se changer les idées en allant jouer dehors et en visitant les alentours.
- 20h15 Jeu des lucioles dans les bois (annexe)
- 20h45 A la fin du jeu, un homme vient nous voir en traînant une brouette pleine de trucs bizarres. Il est vraiment surpris de voir qu'on est tous entrés dans la bâtisse même si elle est condamnée. Il est effrayé et nous demande si nous allons bien et si nous avons tous nos morceaux. Il frissonne de peur en nous parlant. Il nous explique que c'est lui qui a mis le tape jaune autour de la bâtisse pour empêcher les gens d'entrer, c'est trop dangereux. Il finit par se présenter, il est Harold, un scientifique chasseur de fantôme, un Ghostbuster. Harold ère depuis quelques années ici à la recherche de la pièce, qu'il s'est fait voler par le Maître. C'est la pièce de sa machine aspiratrice de spectre. Il nous montre sa fameuse machine. Il nous fait également visiter les lieux et nous montre comment il a tué plusieurs fantômes. Il nous quitte en nous disant d'être prudent et qu'il va revenir plus tard.
- 21h15 Jeu aigle-aveugle (annexe)

21h35 Collation, Harold revient nous voir pour voir si tout va bien. Il ne veut pas entrer à l'intérieur. Nous l'invitons à prendre une collation avec nous. Cela lui permettra de constater que tout va très bien dans la bâtisse. Harold nous parle de l'ectoplasme, une substance verte qui démontre le passage d'un fantôme. Il nous parle de Slimmer qui est un fantôme redoutable, Il essaie de l'attraper depuis plusieurs années mais il n'y arrive pas puisqu'il manque une pièce à sa machine.

Pendant la collation, nous entendons une porte claquer et nous voyons le Maître des clés descendre les marches rapidement et sortir à l'extérieur. Pendant toute la fin de semaine le Maître des clés va avoir un trousseau de clés. Harold est affolé, il a peur et nous explique qui est cet homme méchant.

21h50 Bivouac

22h00 Dodo

Samedi

06h50 Lever de notre ami le soleil

07h30 Lever, il y a plein d'ectoplasme dans la chambre des jeunes

08h00 Déjeuner, Harold arrive et ne nous parle pas. Il se met à examiner la pièce avec une machine qui fait bip bip. Le lait du déjeuner est vert. Étrange!!!

08h45 Harold fini par nous parler. Il nous dit qu'il faut que nous passions des tests médicaux pour savoir si le fantôme nous a touché durant la nuit. À ce moment, deux de ses vieux amis scientifiques entrent dans la pièce. Des retrouvailles ont lieu, pleines d'émotions! Ils nous expliquent qu'il y a quelques années, ils chassaient les fantômes ensemble et que ses deux amis ont pressenti qu'Harold aurait besoin d'eux. Les trois ensembles font les tests médicaux sur les filles. Les scientifiques vont analyser les résultats du test.

09h15 Jeu du psychologue et chef d'orchestre.

09h35 Les scientifiques reviennent avec les résultats et terrible nouvelle, deux des filles ont été touchées par le fantôme. Pour atténuer l'effet de spectratrisation, les filles doivent prendre une pilule aux 15 minutes. Celles-ci vont empêcher les filles de devenir des spectres pour quelques heures. Les scientifiques nous disent que nous devons nous dépêcher de trouver un remède pour les guérir. Les scientifiques se souviennent que le remède comprenait plusieurs herbes médicinales. Par contre, la mémoire est une faculté qui oublie et....Ils ont oublié. Les scientifiques ghostbuster vont

aller chercher dans leur bible scientifique pour nous aider et vont revenir plus tard.

- 09h45 Bulldog
- 10h10 Le maître des clés vient nous harceler et nous dire que nous avons fait une grosse erreur de dormir dans la maison de Slimmer. Il nous dit qu'il est au service de Slimmer et que les deux filles toucher, en les pointant du doigt, vont devenir à son service aussi. Partez sinon je vais revenir. De toute façon je dois revenir chercher les deux nouveaux esclaves. Gna gna gna PS : NE PAS OUBLIER LES PILULES AUX 15 MINUTES.
- 10h15 Scout and go
- 10h30 Corvée de bois pour le bivouac de ce soir. Pendant que nous ramassons du bois nous rencontrons Sésame...Elle se promène en criant « Kiki! KiiiiiiiKiiiiiii!! » En nous apercevant, elle semble contente et nous offre des barres de sésame. Elle nous demande ce que nous faisons. Elle est toute zen. C'est une amie de la nature et elle est à la recherche de Kiki son écureuil. Nous lui offrons de venir prendre une tasse de lait vert avec nous. Elle refuse poliment notre invitation, car elle ne prend que des herbes médicinales. Elle nous parle d'environnement dès qu'elle en a l'occasion et elle choisit ce moment pour nous vanter les bienfaits des herbes médicinales....C'est à ce moment que nous souhaitons que les jeunes fassent des liens dans leur tête et pensent que nous avons besoin d'herbes médicinales pour soigner les 2 filles.
- 11h00 Jeu des plantes médicinales. Les filles se séparent en équipe de 3 et doivent trouver des ingrédients naturels commençant par les lettres du mot : GHOSTBUSTER. Par la suite, Sésame choisit des ingrédients parmi tout ce que les filles ont trouvé pour faire la recette. Sésame part avec les ingrédients en nous disant qu'elle va revenir plus tard.
- 11h30 Jeu des 4 coins
- 12h00 Dîner
- 12h45 Sésame revient appliquer un pansement sur les filles qui ont été touché par le fantôme. Elles doivent garder le pansement jusqu'à la tombée de la nuit.
- 13h00 Le maître des clés revient nous voir et il est hors de lui. Il a appris par Slimmer que les filles ont trouvé un remède pour ne pas devenir des fantômes. Il nous dit que cela ne marchera pas. Il nous dit aussi qu'il nous met au défi de trouver le code pour ouvrir la porte de la chambre de

Slimmer. Il nous dit que nous allons y découvrir quelque chose deIl ne finit pas sa phrase.

- 13h10 Grand jeu pour trouver le code de la porte. Il y a 7 épreuves à faire et chaque sizaine va les faire dans un ordre précis. Si l'épreuve est réussie, la sizaine va recevoir un numéro. Elles doivent garder l'ordre dans lequel elles reçoivent les numéros. Une seule sizaine aura le bon ordre. (Une épreuve sera ratée par toutes les équipes) Il manque 1 numéro.
- 14h45 On va essayer les codes sur la porte même si on se doute que cela ne marchera pas. Harold vient nous rejoindre et nous dit de lui laisser nos codes. Il est persuadé que le morceau de sa machine se trouve derrière cette porte. Il nous dit de le laisser seul pour qu'il puisse se concentrer.
- 15h00 Collation
- 15h15 Jeu du foulard
- 15h30 Harold a un coup de génie. Il nous explique comment il pense que nous pourrions ouvrir la porte. Nous allons essayer de former des mots avec les chiffres que chaque équipe a trouvés dans le grand jeu.
- 16h00 Nous ouvrons la porte et nous découvrons un coffre barré. Nous devons trouver la clé.
- 16h10 Temps libre jusqu'au souper
- 17h00 Souper
- 18h00 Les scientifiques reviennent voir les 2 filles touchées par l'ectoplasme. Ils refont les tests et tout est normal, la recette a fonctionné.
- 18h15 En sizaine les jeunes nous préparent quelques choses pour le bivouac.
- 18h45 Préparation pour la promesse
- 19h15 Promesse
- 20h15 Jeu des mains fluos
- 21h00 En revenant du jeu nous apercevons le Maître des clés à l'intérieur de la bâtisse et il fuit en nous voyant. Nous entrons et nous découvrons un mot laissé par le Maître. Le mot nous indique que nous devons quitter sur-le-champ la bâtisse. Sinon....

- 21h15 Harold vient nous voir et nous dit de ne pas nous inquiéter, il va surveiller la bâtisse cette nuit. Puis Sésame arrive pour savoir si son remède a fonctionné. Les deux quittent ensemble pour surveiller la bâtisse.
- 21h30 Collation
- 21h45 Bivouac
- 22h15 Dodo

Dimanche

- 07h30 Lever et début des bagages
- 08h00 Déjeuner
- 08h45 Harold vient nous voir et veut vraiment que nous trouvions la clé pour ouvrir le coffre. Il est de plus en plus certain que sa pièce est dans le coffre. On fait un plan pour enlever les clés au Maître.
- 09h00 Nous allons faire un jeu sur le bord du fleuve et nous trouvons le Maître qui dort par terre sur notre route. On envoie les filles une par une en silence essayer de prendre le trousseau. Nous réussissons et retournons au chalet.
- 09h30 Une clé ouvre le coffre et il y a bel et bien le morceau qui manquait. Il part à la recherche de Slimmer. Il nous remercie 1200 fois. Il nous trouve fantastiques, extraordinaires, sublimes.....
- 10h00 Jeu à déterminer
- 10h30 Harold vient nous voir pour dire qu'il a attrapé Slimmer. Maintenant il va mettre sa vie de Ghostbuster de côté pour rejoindre ses amis scientifiques et, peut être Sésame, qui sait? Avant de partir, il nous remet sa carte d'affaire au cas où nous rencontrerions un autre fantôme. Cela lui fera toujours plaisir de nous rendre service. FIN DE L'HISTOIRE
- 10h45 Bagage, ménage nous descendons tous les bagages dans la grande salle.
- 11h15 Jeu de la poule
- 12h00 Dîner
- 13h00 Mini retour et honneur
- 13h30 Jeu des groupes

Annexe jeux

Les lucioles :

Trois lampes de poche, papiers de la couleur des sizaines et numérotés.

Avant de partir, les trois animateurs qui vont se cacher prennent des bouts de papier de la couleur des sizaines où il est écrit un chiffre de 1 à 3 (exemple le premier animateur a le papier jaune #1, bleu #2, vert #3; le deuxième animateur a les papiers jaune#2, bleu#3, vert #) Les animateurs qui ont les papiers partent se cacher dans le bois avec une lampe de poche chacun. Ils allument leur lampe de poche deux ou trois fois la minute. Les sizaines doivent retrouver l'animateur et lui demander le papier de leur sizaine et si c'est la première personne trouvée et que papier indique #2 ils doivent partir trouver le numéro 1 avant. La première équipe qui trouve ses 3 personnes dans le bon ordre gagne.

Jeu aigle-aveugle :

Couvrir les yeux du joueur au centre avec un foulard. Ce joueur a une lampe de poche dans ses mains. Un autre joueur se tient à côté de lui et sera son assistant. Tous les autres joueurs forment un cercle très large autour de l'aigle aveugle. Au signal, ils se rapprochent de l'aigle le plus silencieusement possible. Lorsque l'aigle entend quelque chose, il allume sa lampe de poche en direction du bruit et crie « stop ». Tous les joueurs s'arrêtent et l'assistant regarde si un des joueurs est touché par le faisceau de lumière. Si oui, ce joueur est éliminé. On donne de nouveau le signal, et les joueurs restants continuent d'avancer vers l'aigle. Le premier joueur à atteindre l'aigle devient l'aigle.

Jeu des groupes :

Tous les joueurs sont éparpillés dans la salle. Le meneur de jeu dit un nombre (le nombre total de joueurs ne doit pas être un multiple de ce nombre) et les jeunes doivent alors former un groupe ayant ce nombre de personnes. Ceux qui n'ont pu être dans un groupe sont éliminés. On procède ainsi plusieurs fois par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois joueurs.

Jeu des mains fluos :

3 tubes phosphorescents dont deux de couleurs différentes et cordes pour attacher les tubes.

Les tubes sont cachés aux antipodes dans le bois, assez loin à une distance semblable, mais visibles par les filles. Deux équipes sont formées, et partent dans deux directions différentes pour aller chercher leur tube respectif.

Deux personnes adultes sont utilisées pour faire les mains fluos (gants recouverts de liquide fluo) Elles peuvent cacher leurs mains et les sortir à dernière minute lorsqu'elles sont proches des jeunes. Elles peuvent de temps en temps sortir les mains pour que les jeunes sachent où elles sont. Les jeunes doivent réussir à aller chercher le tube de leur équipe sans se faire toucher.

Si un jeune se fait toucher par une main fluo, il doit retourner à son point de départ et attendre la fin du jeu (on peut aussi donner des vies)

La première équipe qui réussit à toucher à son tube est la gagnante.

Jeu de la poule :

1 couleur d'œuf par équipe et un œuf par jeune.

Les œufs sont dispersés sur un grand terrain. Les jeunes sont en sizaine et chaque sizaine a une couleur d'œuf. C'est une course à relais. Un premier jeune part à la recherche d'un œuf de la couleur de son équipe et lorsqu'il le trouve, il doit faire la poule au-dessus de son œuf. C'est alors que le deuxième jeune de l'équipe doit partir et toucher le premier qui prend son œuf et retourne au point de départ ainsi de suite jusqu'à ce que une équipe ait trouvé tous ses œufs.