

Exploratrices

THÈME LA MAGIE

LE CONSEIL DU CHÊNE

Lors de la création de la terre, les êtres vivants furent séparés par l'esprit divin. Les êtres magiques et les êtres humains purent vivre en harmonie durant des siècles. Un terrible soir d'août, un être humain possédé par l'envie et la jalousie tua un être magique dans l'espoir de voler ses pouvoirs. Un éclair terrible foudroya le ciel et les éléments se déchaînèrent. Malheureusement, l'humain réussit, malgré cet acte terrible, à voler la moitié des pouvoirs de sa victime. Terrorisés par ce meurtre atroce, les êtres magiques se réfugièrent dans la forêt, car ils connaissaient bien les dangers qui ravagent le cœur des hommes et la folie dont ils sont capables.

De fait, les humains pris de peur et croyant que l'être magique avait voulu tuer leur camarade, chassèrent les êtres magiques.

Depuis ce terrible événement, les hommes semblent avoir oublié l'existence des être magiques. Quant à elles, les créatures magiques, ont décidé de créer un conseil de magie pour les protéger. Ils lui donnèrent un nom empreint de sagesse...Le Conseil du Chêne.

L'assassin, quant à lui, disparut tout comme l'âme de la victime. Par contre, c'est connu que son descendant trônait au sein du Conseil il n'y a pas si longtemps que cela...Depuis maintenant trois ans, le Conseil invite les exploratrices à l'aider avec des problèmes mineurs (banshee, loup-garou..) car en tant qu'enfants elles peuvent croire à la magie et qu'une animatrice de leur unité est de descendance celtique. Ces épreuves n'étaient en fait, que des tests pour voir si elles pouvaient aider à réconcilier les deux mondes et rétablir l'harmonie.

L'héritier de l'assassin, déchiré par l'envie et la jalousie de ne pas avoir les mêmes pouvoirs que les autres membres du Conseil, a décidé de monter une armée pour renverser le monde magique. Peu à peu il prend du pouvoir. Depuis huit mois déjà, les êtres magiques vivent dans l'insécurité et le doute. Jamais ils ne s'attaqueraient à un humain, encore moins à un enfant. C'est pourquoi le Conseil demande aux exploratrices de l'aider à trouver son repère pour changer la prophétie.

PROPHÉTIE

Lors de la septième année consécutive du troisième millénaire de l'ère du Christ, le Conseil, créé lorsque l'harmonie entre les deux mondes a basculé, va subir de terribles épreuves. Un ennemi longtemps enfoui ressurgira de l'ombre et tentera de détruire le monde tel qu'on le connaît. Les êtres magiques devront se réconcilier avec ceux qui leur ont fait tant de tort pour pouvoir s'unir et combattre le mal. Lors du troisième mois de l'an sept, la ruse servira à bouleverser l'ennemi, sinon le monde tombera dans la déchéance et les êtres magiques périront les uns après les autres.

Thématique : Les filles ont été approchées pour aider un conseil de magiciens à découvrir l'identité de l'assassin qui détruit le Conseil en tuant ou en convertissant les membres au côté obscur de la magie. Elles feront donc la rencontre de deux êtres magiques qui les aideront à changer le cours du temps en écrivant une nouvelle prophétie qui empêchera cette être maudit d'arriver à ses fins. Ce faisant, elles sauveront le monde magique de cette être malsain.

Horaire vendredi

- 19h45 Arrivée sur le site, installation et petits jeux.
- 20h30 Deux ambassadeurs du Conseil de la magie viennent rappeler la prophétie entendue à la dernière réunion et introduction à mission de la fin de semaine.
- 21h00 Jeu de soirée
- 1) Les filles ont chacune une chandelle et doivent parcourir un trajet pour aller allumer le feu. Les animateurs cachés doivent les empêcher d'atteindre leur but en les suivant et en soufflant les chandelles.
 - 2) Vers la fin du jeu les filles voient des ombres passer dans le bois et entendent des sons étranges. Elles retournent donc au chalet pour discuter avec les magiciens de ce qu'elles doivent faire.
 - 3) Ils décident de faire une battue dans la forêt pour découvrir ce qui se passe. Arrivés proche d'une plaine, ils voient le méchant avec ses complices faire des danses rituelles et parler d'un livre des prophéties qui semble caché par eux. Alertés par un bruit les méchant soupçonnent une présence anormale dans les bois et pour se protéger nous retournons au chalet.
- 22h30 Mini bivouac, collation et dodo

Samedi

- 08h00 Réveil, exercice, déjeuner, vaisselle
- 09h00 Technique de feu et jeu de la banique
- 10h15 Jeu de drapeau et stratégo
- 11h20 Jeux divers plus tranquilles
- 12h00 Dîner
- 13h00 Les magiciens présentent une carte, qu'ils ont trouvé, aux exploratrices. Elles devront déchiffrer les signes de pistes. Ceux-ci les emmèneront à la localisation du code qui leur permettra de décoder la lettre en cryptée découverte en même temps que le plan.

14h30	Jeu Kick la canisse
14h45	Brailler une échelle qui nous permette de trouver le livre des prophéties qui est caché dans un arbuste et réécrire la prophétie.
16h00	Temps libre pour les jeunes
15h00	Souper de moine et de fête
18h30	Jeu le loup-garou
19h00	Promesse
20h00	Suite de la thématique <ol style="list-style-type: none"> 1) Les jeunes ont compris que le méchant garde le livre proche de lui et elles doivent faire diversion en utilisant leurs connaissances sur les techniques de feux et la magie des ambassadeurs. 2) Chaque sizaine fera un feu pour divertir les méchants. Pendant ce temps, trois jeunes choisies vont trouver le livre des prophéties, arracher la prophétie originale et la remplacer par la fausse pour changer le cours du temps. 3) Les jeunes retournent au chalet pour la collation.
22h30	Dodo

Dimanche

09h00	Réveil, les jeunes découvrent un feu devant le chalet avec le livre des prophéties brûlé, des symboles étranges par terre. Les ambassadeurs expliquent aux jeunes que le méchant a perdu ses pouvoirs, vu qu'elles ont réussies à modifier la prophétie, mais qu'il n'est pas mort et qu'ils vont continuer à le pourchasser pour l'empêcher de regagner son pouvoir.
10h00	Méga déjeuner et vaisselle
10h30	Bagages
11h00	Match d'improvisations
12h30	Dîner
13h30	Remise des badges
14h00	Ménage, jeux divers
15h00	Départ