

Exploratrices

THÈME : BIENVENUE À KARTOFFELLAND, LE PAYS DE LA PATATE.

Le jeudi avant le camp, on reçoit un colis au local. Il n'est pas à notre nom mais c'est pourtant la bonne adresse. Il contient une boîte de passeport vierge et une lettre qui nous dit qu'il faut remplir ces passeports pour sauver les patates. Nous trouvons cela plutôt étrange, mais nous remplissons les passeports.

Vendredi

- 19h30 : Arrivée au camp en autobus. À la fourche, un douanier nous arrête. Il nous demande nos passeports. Nous lui montrons et il nous les étampe avec une étampe en patate! Ensuite il fouille l'autobus, et dans les bagages, il trouve une patate bleue. Il n'est pas content alors il nous met en quarantaine dans le local du camp pour une semaine. On est privé de sortie. On en profite pour s'installer et défaire nos bagages. Sur le foyer, il y a un monsieur patate. On n'y touche pas, on ne sait jamais cela pourrait être dangereux!!! C'est étrange!!
- 20h00 On descend dans la grande salle et on explique les règlements. À la fin des explications, on entend un bruit. Ça vient du monsieur patate. Il nous explique que c'est lui qui nous a fait venir ici pour que nous l'aidions à sauver les patates. Il nous dit qu'il ne peut pas nous entendre, mais que nous devons suivre ses instructions pour le retrouver, pour voir si nous sommes assez fortes pour l'aider à sauver les patates de Kartoffelland. Nous nous demandons si nous pouvons sortir même si nous sommes en quarantaine. Nous décidons que, oui et nous suivons les instructions de monsieur patate. C'est les instructions d'un jeu avec des énigmes.
- 20h30 Grand jeu avec des énigmes pour trouver Gaston. En chemin nous voyons des publicités sur les patates et les jardins de patates.
- 21h30 Nous avons enfin trouvé l'homme qui aime le plus les patates au monde. En plus, Gaston est un collectionneur de patates. Il a plein de choses sur les patates. Quand il nous voit, il se rend compte que nous ne sommes pas celles qu'il attendait. Il nous explique que dans son tout petit pays, la principale production est celle de la patate. Tout le monde aime les patates. Lui il les aime plus que tout au monde. Mais depuis quelques semaines, il y a un problème : les patates disparaissent. Il y a une créature qui rôde et qui dévore les patates. Il avait contacté son groupe « Les amis de la patate » mais il a du se tromper d'adresse. Il nous dit de retourner au chalet, que c'est trop dangereux et qu'il va se débrouiller seul.
- 21h45 À la fin de notre discussion avec Gaston, nous entendons un rugissement effroyable dans la forêt. Gaston est vraiment effrayé et nous escorte jusqu'au chalet pour nous protéger. Avant de partir, il vide ses poches et toutes les patates qu'il avait sont lancées pour retenir la créature (le lendemain on retrouve des pelures de patates)

22h00 Au chalet, Gaston nous conseille de ne pas s'éloigner pendant la nuit et nous laisse monsieur patate en cas de problèmes. Si, il y a vraiment un problème on a qu'à tourner les oreilles du bonhomme 3 fois et la langue deux fois dans l'autre sens ensuite on lui laisse un message qu'il recevra.
Pendant la collation un cuisinier vient nous voir. Il nous dit qu'il est le meilleur cuisinier du pays, il nous laisse un menu. Le menu est constitué entièrement de met aux patates. Il nous donne plusieurs poches de patates

22h15 Bivouac dodo

Samedi

08h00 Déjeuner. Juste avant le déjeuner, les cuistots se rendent compte qu'on s'est fait voler les patates. On a retrouvé des pelures. C'est sûrement la bête qui les a mangées. Vers la fin du déjeuner le douanier vient nous distribuer une cuillère d'huile de patate pour accélérer la quarantaine. Il dit que cela pourrait la diminuer de 3 jours si on en prend à chaque repas. Comme on ne veut pas passer la semaine ici on en prend une cuillère ! Ça goûte mauvais! Il nous en laisse une grande bouteille avec instruction d'en prendre à tous les repas. (En fait l'huile de patate a pour but de nous affaiblir, mais cela, nous l'apprendrons plus tard)

08h45 Le cuisinier a acheté le CD de la patate et veut nous montrer la chanson de la patate. Nous l'apprenons en faisant la vaisselle.

09h00 Jeu cachette scout et Oh Flanagan

09h30 À la fin du jeu, on trouve une vieille diseuse de bonne aventure tout près du local. Elle nous dit qu'elle peut prédire notre avenir en la lisant dans les patates. Elle sait qu'on a un rôle à jouer pour la sauvegarde de son pays. Nous décidons de recevoir une prédiction, cela pourrait peut-être convaincre Gaston que nous pouvons l'aider. Pour cela, il faut trouver la bonne patate, celle qui nous est destinée. Nous lui demandons comment faire.

09h45 Prise de la Bastille de la patate. Annexe

10h00 De retour au local, nous appelons Gaston pour qu'il vienne écouter notre prédiction. Nous donnons le sceau de patates à la diseuse. Gaston arrive et il de très mauvaise humeur. Il ne veut pas nous parler, mais il nous dit qu'il s'est chicané avec son frère jumeau. Quand il entend la prédiction de la diseuse il redevient joyeux et nous demande de l'aider !

10h15 Gaston nous parle du monstre. Il nous dit qu'on ne le voit que la nuit mais on peut l'entendre le jour. Plusieurs personnes disent l'avoir vu mais personne ne s'entend pour dire ce qu'il est en réalité Gaston va interroger les gens du pays.

10h20 Corvée de bois

10h40 Ballon bombe, ballon poing, ballon chinois!!!

- 11h15 Gaston revient avec des infos mais elles sont toutes mélangées. On joue à Clue pour trouver les bonnes réponses.
- 12h00 Dîner hot dog sur le feu. Le cuisinier nous apporte notre huile de patate mais quand un animateur la prend, il devient tout bizarre. On vérifie et c'est de l'huile de navet. C'est très mauvais pour la santé quand on est au pays de la patate. On garde la bouteille.
- 13h00 Il y a un message sur la porte du chalet. On s'est fait voler la langue de monsieur patate et c'est Gaétan, le frère de Gaston qui l'a prise pour se venger de l'attention que nous porte son frère.
- 13h10 Grand jeu (annexe)
- 14h20 À la fin du jeu, on retrouve Gaston et Gaétan, son frère jumeau en train de se battre. Ils s'étaient chicanés parce que Gaétan disait avoir trouvé des informations à propos du monstre et Gaston ne voulait pas l'écouter parce qu'il voulait venir nous retrouver. Ils se réconcilient et Gaétan nous apprend qu'il a trouvé la tanière du monstre. Il nous y amène. Plein de pelures de patates mais pas de monstre.
- 15h00 Collation. Le cuisinier arrive. Il discute avec Gaston et se rend compte que nous voulons attraper le monstre. Nous lui demandons de ne pas en parler avec le douanier, car il ne veut pas que nous sortions. Il nous promet et nous dit que si nous voulons attraper le monstre nous devons sentir comme les gens du pays. Comme nous n'avons pas pu avoir notre régime de patates il nous propose de nous faire un collier avec du jus de patates !
- 15h15 Course à relais pour râper des patates et pratique avec le cuisinier de la chanson des patates.
- 16h00 Bricolage des colliers de patates. En même temps on remplit aussi les feuilles pour le souper méli-mélo.
- 16h30 Temps libre
- 17h00 Souper méli-mélo. Le chef nous félicite pour notre jus de patates. Il pense le commercialiser.
- 18h30 On décide d'aller attraper le monstre. On se rend proche de sa tanière et on fait une ligne de patates jusqu'à un filet que les filles ont mit par terre. Cela ne marche pas, le monstre se rend compte de quelque chose, il lève la tête et se dirige vers le bois où nous apercevons une silhouette au loin. Nous avons manqué notre coup.
- 19h00 Préparation de la promesse et promesse
20h30 Bivouac. À la fin d'une chanson nous entendons encore le monstre.
- 21h00 Nous préparons notre piège pour attraper le monstre mais cette fois nous mettons de l'huile de navet sur les patates. Cela marche! Le monstre est affaibli

et il titube jusqu'à nous. Nous le capturons doucement et nous l'enfermons dans le sous-sol. Il ne fait pas de bruit puisqu'il est dans les pommes.

21h30 Collation. Avant qu'on se couche, le douanier vient faire une inspection. Il a l'air nerveux et suspicieux. Nous remarquons la télécommande avec le même numéro de série que la machine qui manipulait le monstre. Il nous pose des questions, nous faisons comme si de rien n'était. Il remarque qu'il y a une personne de plus avec nous et lui demande son passeport. Il n'en a pas mais il emprunte celui d'une des filles. En partant le douanier échappe sa télécommande tellement il est furieux. Nous jouons avec les pitons. A chaque piton on entend un bruit différent qui vient du sous-sol. On descend et on découvre en fait que le monstre était quelqu'un de déguisé et qu'il est habillé comme les jumeaux. Nous lui mettons un oreiller sous la tête et nous remontons.

22h00 Dodo

Dimanche

08h45 Après déjeuner, nous appelons Gaston pour lui parler de l'homme qui est dans le sous-sol. Gaston arrive avec Gaétan. Nous lui montrons l'homme qui dort toujours dans le sous-sol. Les deux frères sont estomaqués! C'est leur frère jumeau Gwendolin, qui avait été la première victime du monstre. En fait, il n'avait pas été dévoré mais kidnappé par le douanier. Gaston nous dit que cela doit être lui qui avait caché la pomme de terre bleue dans nos affaires et donc que nous ne sommes pas vraiment en quarantaine. Les frères décident d'aller attraper le douanier. Ils sont tellement existés qu'ils ne nous attendent pas. Nous les laissons aller.

09h00 Botte la patate

09h30 Le cuistot sort en courant avec monsieur patate. La voix de Gaston répète « je suis prisonnier du douanier venez me sauver »

09h40 Nous partons et nous découvrons Gaétan attaché a un arbre pas très loin. Il nous explique que le douanier est plus fort que nous pensons. Il a attrapé les trois frères et les attachés à différents endroits pour les laisser mourir de faim. Il nous indique la direction que le douanier a prise avec les 2 autres. De son côté il part chercher un canon à patates pour se débarrasser du douanier.

09h50 On retrouve Gwendolin assommé. Il veut nous raconter la même histoire mais nous n'avons pas le temps, nous devons retrouver Gaston. Il pense que le douanier l'a amené dans son repaire. On se fait un plan. Gwendolin remet son costume de monstre pour distraire le douanier pendant que l'on détachera Gaston.

11h00 Après beaucoup de silences nous réussissons à libérer Gaston. Les 3 frères se chargent du douanier qui est très en colère. Nous retournons au chalet commencer nos bagages.

12h00 Dîner

- 13h00 Bagages
- 13h30 Gaston vient vous dire au revoir avec Gaétan. Gwendolin est parti se coucher après toutes ces émotions.

ANNEXE JEUX

Oh! Flanagan : Toutes les filles ont les yeux bandés sauf une. Lorsqu'elles touchent quelqu'un, elles demandent « Oh! Flanagan » Si la personne répond « Oh! Flanagan » elles poursuivent leur chemin. Si l'autre ne répond pas c'est qu'elle a trouvé « Oh! Flanagan » Dans ce cas elle s'accroche à elle. Le jeu se termine quand tout le monde se trouve accroché.

Prise de la Bastille
De la patate

Les filles sont en équipe et le jeu se joue dans le bois. Les animateurs sont au centre du terrain et ils protègent une zone où il y a, au centre, une grosse chaudière. La zone est délimitée soit par une corde oit par des flags de couleurs. Les filles doivent venir porter leur patate au centre, dans la chaudière sans se faire toucher par les animateurs. Dans le cercle de corde ou de flags elles sont protégées. Chaque équipe a sa couleur de patate.

Grand jeu (samedi : Pendant la première partie, nous trouvons des morceaux de cartes que Gaston a déchirées. Par contre, Gaston a caché des bons et des mauvais morceaux de carte et nous devons tester les morceaux de cartes avec différentes solutions pour savoir quel morceau nous devons conserver et quel autre nous devons éliminer. La carte est quadrillée et elle représente le terrain du domaine où on se trouve pour la fin de semaine.

Pendant la deuxième partie nous avons des énigmes à résoudre et la réponse de chaque énigme nous fait éliminer une partie de la carte. La seule case qui restera sera l'endroit où se cache Gaétan.