



## **L'Astuce, centre d'amusement familial Journée Aventure – Description des activités**

Le centre l'Astuce est heureux d'accueillir vos groupes pour une journée remplie de défis et d'aventures. Une aire de jeux divisée comme suit vous attend :

### **Salle polyvalente comprenant :**

- Mur d'escalade;
- Structure gonflable;
- La Maison dans les arbres : module de jeu géant sous forme de maison dans un arbre comportant plusieurs habitations suspendues. Les enfants peuvent grimper et circuler à travers différents circuits;
- La mine : labyrinthe géant sur trois étages comprenant différents défis d'habileté;
- Casse-croûte.

### **2<sup>e</sup> étage :**

- Parcours dirigés permettant aux enfants de 5 à 12 ans de relever de nombreux défis.

### **Concept de la journée Aventure**

Pendant une demi-journée, les enfants seront pris en charge par nos animateurs afin de relever différents défis où ils devront faire preuve de courage et d'esprit d'équipe. Par la suite, ils auront la chance de s'amuser librement dans la maison dans l'arbre, dans la mine, de faire de l'escalade ou encore de profiter de notre structure gonflable.

### **Accueil**

- Arrivée des jeunes;
- Présentation du concept de la journée (règlements, mise en situation et explication des activités);
- Début de l'aventure! La moitié des enfants font le parcours aventure comprenant des activités de vingt minutes chacune, pendant que l'autre moitié s'amuse dans la salle polyvalente;
- Dîner;
- On continue l'aventure! Les enfants qui ont fait le parcours aventure en avant-midi s'amuse librement dans la salle polyvalente et vice versa.

**\*\*\* IMPORTANT \*\*\***

**Pour assurer le bon déroulement lors de votre visite à l'Astuce, nous vous demandons de bien vouloir respecter les trois consignes énumérées ci-dessous :**

- 1. Apporter une paire de bas pour chacun des enfants. Les souliers ne sont pas nécessaires.**
- 2. Apporter uniquement la boîte à lunch (lunch froid) de l'enfant, le sac à dos n'étant pas nécessaire. Si possible, laissez le sac à dos dans l'autobus.**
- 3. Attendre qu'un animateur vienne vous accueillir dans l'autobus.**

**Quelques jours avant votre visite, nous vous contacterons afin de planifier avec vous le nombre de groupes à former pour votre visite.**

## PARCOURS 1 (5 à 8 ans)

### 1) La pêche

Entrez par la coque d'un bateau sur une île idéale pour la pêche. À l'aide de cannes aimantées, pêchez le plus d'animaux marins possible et allez accrocher vos trophées dans votre cabane. Est-ce que la récolte sera bonne?

### 2) La salle élastique

Deux équipes s'affrontent dans une course contre la montre pour tenter de remettre les balles au bon endroit. Croyez-vous gagner? Attendez d'ouvrir la porte sur cette étrange pièce colorée mais très encombrée.

### 3) Le Brik-a-Blok

Venez construire différentes structures grâce à votre dextérité manuelle, votre imagination, votre créativité, vos aptitudes sociales et organisationnelles. Deux équipes s'affronteront dans le but d'obtenir le meilleur résultat le plus rapidement possible.

### 4) Le puzzle

Sur chacun des murs se retrouvent différents casse-têtes à résoudre pour parvenir à quitter la pièce; un mot croisé, un jeu de «trouvez l'erreur», différents panneaux numériques et affiches. Serez-vous assez futés pour les résoudre tous?

## PARCOURS 2 (9 À 12 ans)

### 1) La salle obscure

Visitez une pièce d'un manoir hanté où l'atmosphère est lugubre et inquiétante. Serez-vous assez courageux pour y entrer et réussir le défi qui vous sera lancé?

### 2) La bibliothèque

Deux équipes doivent bouquiner dans la bibliothèque à la recherche de lettres visant à reformer les mots de l'énigme. Serez-vous les plus efficaces?

### 3) La fourmilière

Entrez dans une fourmilière de laboratoire où l'on observe le travail des fourmis. En tant que colonie de fourmis, vous devez vous suivre à la queue leu-leu dans un labyrinthe de 4 étages, chacun n'ayant que 2 pieds de haut, et retrouver ce que cherche votre reine. Sera-t-elle satisfaite?

### 4) L'usine

Entrez dans une usine menacée d'auto-destruction et tentez de la sauver en reconstruisant les deux moteurs à l'aide des plans. Faites vite, car la situation devient de plus en plus inquiétante dû au bruit et à l'éclairage de l'usine en alerte. Parviendrez-vous à éviter l'explosion?

**Et de plus...retour de la barbe à papa !**