

JOURNÉES THÉMATIQUES

Nous sommes fiers de vous présenter nos journées thématiques :

LES THÉMATIQUES



Une division de GVL inc.

- Facteurs de risque
- Halloween
- Noël
- Porte des étoiles
- Conquête préhistorique
- Mission Impossible
- Les Pirates
- Kermesse
- Western

NOUVEAUTÉ!

- Chef cuisinier
- Camping sauvage



Location de structures gonflables!

Amuseurs publics – maquillage

Pop corn et barbe à papa!

AES, une division de GVL inc

(514) 232-7643

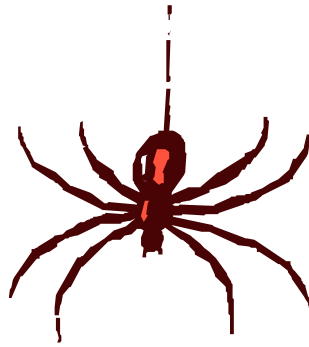
www.gvl-inc.com

Facteurs de risque

Une journée où les concurrents devront se dépasser et surmonter leurs propres peurs! Les épreuves mettront en valeur leurs qualités physiques et psychologiques.

Les épreuves :

- Le bonhomme pendu
- L'échelle
- Le «dégeux »
- Le gladiateur
- Et bien plus encore!
-



La finale : L'équipe qui remportera le plus d'épreuves sera déclarée grande gagnante !



besoin spécifique pour la journée : un gymnase



HALLOWEEN

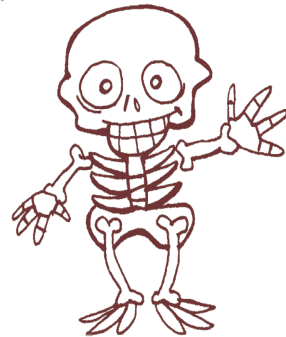
Les Thématiques AES présentent la journée thématique d'Halloween. Les enfants devront user de leur courage et leur détermination pour réussir différentes épreuves effrayantes.

besoin spécifique pour la journée : un local sombre

Activités offertes :



- La marmite;
- Bave de crapaud;
- Salle obscure;
- Dors Dracula;
- Jeu de mémoire;
- Le monstre à cinq têtes;
- Atelier de chocolat;
- La momie...



Tout est en place pour vous faire frissonner de plaisir...

FÊTE DE NOËL



Les Thématiques AES vous offrent la journée thématique de Noël. L'objectif de cette fête est d'offrir aux enfants la chance de revivre un Noël entre amis rempli de surprises inattendues.

Activités offertes :

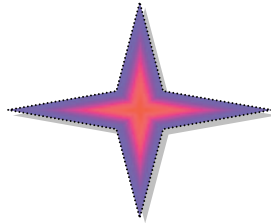
- Décoration de l'arbre
- le traîneau « embouteillé »
- Atelier de chocolat
- Table de Noël
- Atelier de chansons
- Déballe le cadeau
- Recherche dans le « bas »
- et plus !



Les Thématiques AES vous feront passer un Noël mémorable !



La porte des étoiles



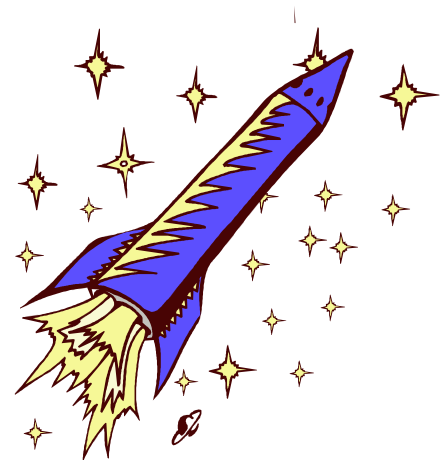
Thématique

Tout au long de la journée, les jeunes devront aider les membres de l'**A**gence **E**xtra **S**patiale à réparer un des moteurs du vaisseau qui est défectueux. De plus, les enfants participeront à différents jeux intergalactiques!!

Épreuves



- Le vaisseau
- Le Martien
- Le Moteur
- L'attaque des météorites



Conquête préhistorique

Important! Besoins spécifiques pour cette journée :

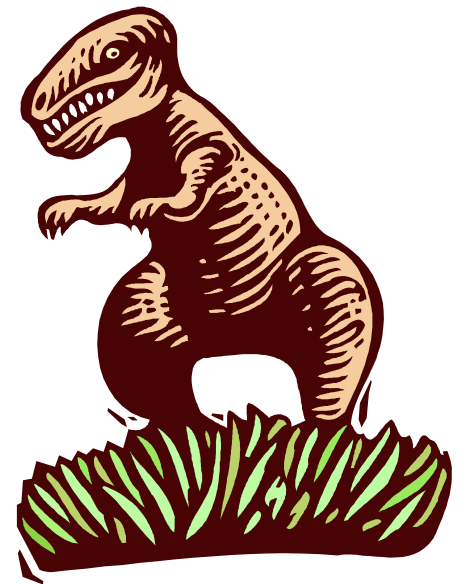
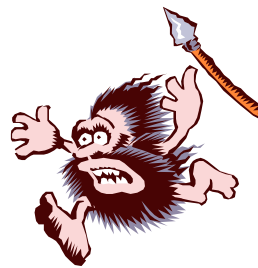
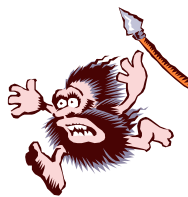
- 1 local avec tables ou bureaux et si possible lavabo (bricolage, peinture rupestre)
- 1 gymnase
- autres locaux selon le nombre d'enfants présents



Lors de cette journée, les enfants découvriront par des activités motivantes, certaines tâches quotidiennes des hommes et femmes de ce temps. En effet, les enfants pourront à chacune des activités gagner des éléments dont ils ont besoin pour survivre (ex : feu, eau, nourriture...). Ainsi, s'ils ont amassé le nécessaire pour survivre, ils pourront créer leur village et devenir membre de la tribu.

Les épreuves :

- la course;
- peinture rupestre;
- la grotte;
- le tricératops;
- la fouille;
- Opération;
- Boule de feu;
- Ligne du temps;
- Et plus!



MISSION IMPOSSIBLE



Important! Besoins spécifiques pour cette journée :

- le gymnase avec espalier*
(* svp nous aviser si ce n'est pas possible)
- Petite salle sans fenêtre ou avec toiles
- Un local avec tables
- autres locaux selon le nombre d'enfants présents



Qui n'a jamais rêvé d'être un agent secret? Voici votre chance! Tout au long de la journée, les enfants devront jouer les détectives. Ils apprendront les techniques de base pour résoudre toutes sortes d'énigmes. Auront-ils les qualités requises pour faire partie de l'Agence Extra Secrete?

Les épreuves :

- désamorcer le piège;
- le coffre-fort;
- saccage (trouver les indices);
- les pièges à méninges;
- l'atelier de codes;
- l'atelier d'empreintes digitales;
- le téléphérique;
- le détecteur;
- qu'est-ce qui à changé dans la pièce.



L'agent double :

Les jeunes reçoivent un indice par épreuve réussie, ces indices permettront de démasquer l'agent double à la fin de la journée.

LES PIRATES



Le capitaine et son équipage sont à la recherche d'un trésor perdu. Pour le trouver ils demandent l'aide de futurs pirates. Pour s'assurer que les petits moussaillons ont tout ce qu'il faut pour devenir des bons pirates, ils devront surmonter 10 épreuves.

Les épreuves...

- le maquillage
- La chaloupe
- les requins
- Le cordage (***)
- Le perroquet
- Battleship géant

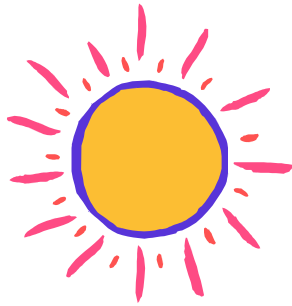


(***) : pour cette activité, votre gymnase doit être muni d'un espalier.

La finale :

Le Partage du butin!

K E R M E S S E



LA FÊTE KERMESSE :

La journée kermesse permet aux jeunes de participer à différents jeux d'habiletés dans un contexte amusant et dynamique. Les jeunes circulent et participent à tous les ateliers. Les animateurs lanceront différents défis tout au long de la journée.

JEUX KERMESSE :

- ski chenille géant;
- visez juste;
- jeu d'anneaux,
- hoop-là;
- minissippi;
- jeu de cerceau;
- jeu de tic tac toc;
- jeu de dards;
- course de poche;
- mini-putt.



Si l'activité a lieu à l'intérieur, l'utilisation du gymnase et/ou de grands locaux sera essentielle.

AUSSI DISPONIBLE...

- Structures gonflables;
- clowns, maquilleurs, magiciens...
- barbe à papa, pop corn;
- mur d'escalade;
- volley-Ball de plage;
- feux d'artifices en papier;
- Musique et DJ;
- animation de micro et concours loufoques;
- et bien d'autres...





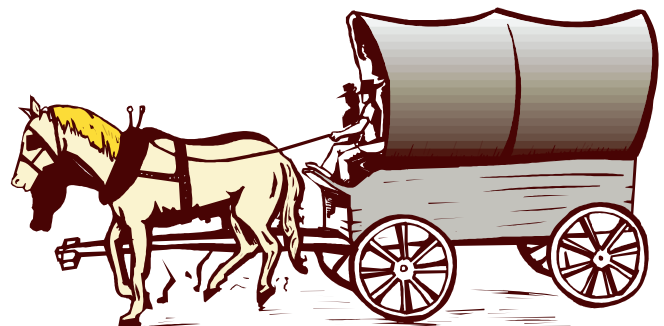
Western



Les enfants doivent, durant la journée, réussir différentes épreuves qui leur permettront de devenir «shérif ». Ils apprendront les qualités nécessaires à un homme de loi du temps Western. Après leur journée Western AES, les enfants ne verront plus jamais le far West de la même façon ...

Les épreuves...

- Le rodéo;
- les chariots;
- le lancé du chapeau;
- le château poker
- et bien d'autres ...



CHEF CUISINIER

Cette journée offre aux enfants la chance de cuisiner et de comprendre l'importance d'avoir une alimentation équilibrée. Les enfants feront eux-mêmes les recettes. Plusieurs possibilités de menus selon la saison et vos installations.



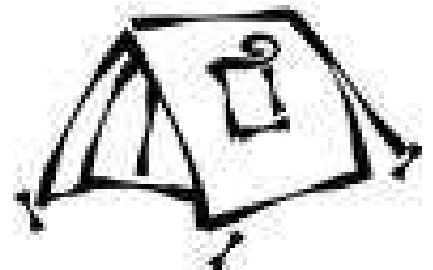
CAMPING SAUVAGE

Les élèves seront séparés en deux groupes. La première moitié des élèves aura la chance de transformer le gymnase de l'école en camping! Ils devront tous s'unir afin de créer le plus beau terrain de camping de la région! Pendant ce temps, la deuxième moitié des élèves devra réussir les épreuves demandées par le personnel d'animation. En après-midi, on change de place!



Activités offertes :

- Légende autour d'un feu;
- Fabrication et dégustation de dessert de camping ;
- Bingo animal;
- Création d'un terrain de camping;
- pisciculture;
- et plus encore!



besoin spécifique pour la journée : téléviseur et lecteur DVD