

JOURNÉES THÉMATIQUES

Nous sommes fiers de vous présenter nos
journées thématiques :

Nouveau !

- Facteurs de risque
- Halloween
- Noël



Une division de GVL inc.

- Porte des étoiles
- Fort-Extrême
- Cirque
- Mission Impossible
- Journée Hollywood
- Les Scientifiques
- Les Pirates
- Kermesse
- Les travaux d'Hercule
- Western
- La conquête préhistorique



Location de structures gonflables!

Amuseurs publics – maquillage

Pop corn et barbe à papa!

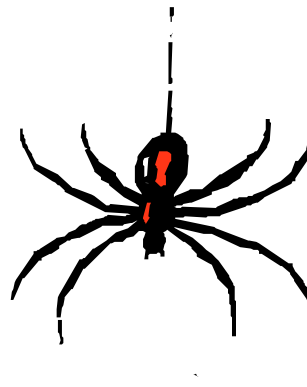
AES, une division de GVL inc
(514) 232-7643
www.gvl-inc.com

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 drapeau chrono
- L'IKEA
- L'élastico
- L'aquarium
- Lance à la balance
- Le défi extrême
- Épreuve de force
- Et bien plus encore!



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



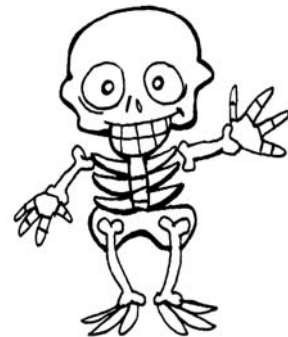
HALLOWEEN

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

Activités offertes :



- La marmite
- Le mur des lamentations
- Atelier de chocolat
- Salle obscure
- Dors Dracula
- Jeu de mémoire
- Le monstre à cinq têtes
- La citrouille chaude
- La course de cercueil
- La momie



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

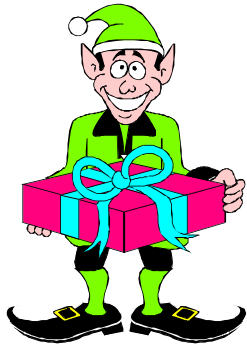
FÊTE DE NOËL



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 :

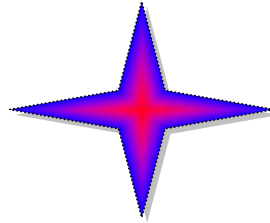
- Décoration de l'arbre
- le traîneau « embouteillé »
- Atelier de chocolat
- Table de Noël
- Atelier de chansons
- Déballe le cadeau
- Recherche dans le « bas »
- et plus !



Les Thématiques AES vous feront passer un Noël mémorable !

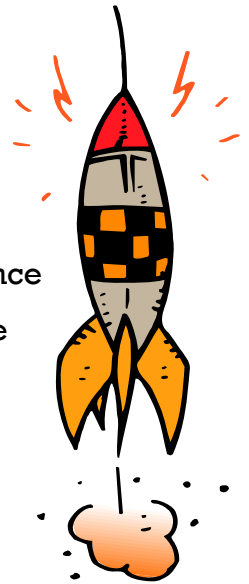


La porte des étoiles



Thématique

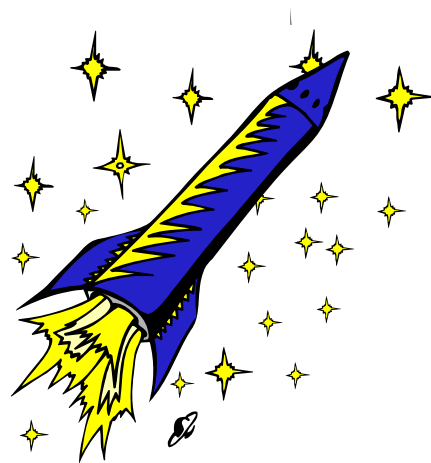
Tout au long de la journée, les jeunes devront aider les membres de l'Agence Extra Spatiale à réparer un des moteurs du vaisseau qui est défectueux. De plus, les enfants participeront à différents jeux inter-galactiques!!



Épreuves



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



Fort-Extrême

Une journée où le courage, l'astuce, l'habileté et la persévérance sont requis. Le travail et l'esprit d'équipe sont essentiels pour venir à bout des épreuves concoctées par le Père Futé. Les participants doivent récolter le plus de clés possibles pour augmenter leur chance d'accéder à la salle aux trésors. Les équipes les plus futées pourront affronter les connaissances du Père Futé pour recevoir des clés bonus.

Les épreuves :

- la boîte noire;
- les hiéroglyphes;
- le casse-tête;
- la course à relais;
- l'escalade (***) ;
- la passerelle;
- heure limite;
- le père futé.
-



(***) pour cette activité votre gymnase doit être muni d'un espalier.
Une fois ces épreuves complétées, avec les indices accumulés, les participants doivent trouver le bon mot de passe pour avoir droit aux fameux boyards.



CIRQUE

Les jeunes participent à des ateliers de cirque dont l'objectif consiste à stimuler leur créativité et leur sens artistique. À l'horaire :

- * **Maquillage**: les jeunes se feront maquiller en personnage du cirque;
- * **Rola-bola**: jeu d'équilibre sur une planche déposée sur un cylindre;
- * **Diabolo**: manipulation d'une ficelle et d'un cylindre;
- * **Bâton du diable**: manipulation et jonglerie;
- * **Bâton d'équilibre**: sur le front, la main, le nez et le pied;
- * **Ballon d'équilibre**: marcher en équilibre sur un gros ballon;
- * **Fil de fer**: marcher sur un fil de fer;
- * **Échasses**: marcher en équilibre sur des échasses;
- * **Jonglerie**: avec foulards, balles, anneaux ou quilles;
- * **Assiettes chinoises**: manipulation et jonglerie;
- * **Cylindre**: jeu d'équilibre.



MISSION IMPOSSIBLE



Un agent est vêtu d'un imperméable et raconte la mission à accomplir. Le but de la mission est de retracer l'agent double Alain Paucyble. Cet agent a mis la main sur une liste de renseignements ultra-secrets qui pourraient compromettre notre service d'agents secrets. Les jeunes devront exécuter certaines épreuves pour obtenir des indices qui serviront à démasquer l'imposteur.

Les épreuves :

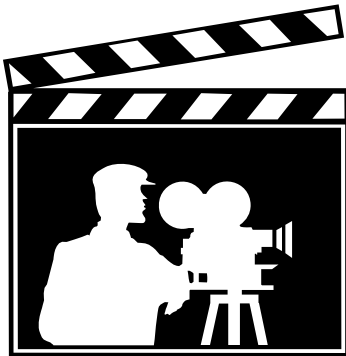
- désamorcer le piège;
- le coffre-fort;
- casse-tête géant;
- saccage au bureau (trouver les indices);
- les pièges à méninges;
- l'atelier de codes;
- l'atelier d'empreintes digitales;
- le téléphérique;
- le détecteur;
- qu'est-ce qui à changé dans la pièce.



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.

HOLLYWOOD



La journée HOLLYWOOD permet aux jeunes de concevoir et réaliser un court métrage (non-violent). Ils devront élaborer et produire un scénario.

Nos spécialistes apprendront des notions de base sur le tournage d'un film et sur la création du texte. Une fois la formation terminée, « Silence on tourne ».

- Élaboration des scénarios;
- Distribution des rôles et des tâches;
- Conception des effets sonores et visuels;
- Tournage du film;
- Il ne reste qu'à visionner les chefs d'œuvres.



LES SCIENTIFIQUES

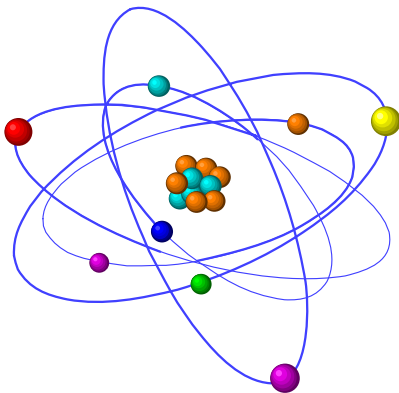


Nous offrons aux jeunes l'opportunité de s'initier au monde de la science d'une façon simple et attrayante. Les jeunes participent à des observations et des expériences qui stimulent leur intérêt et leur compréhension de leur environnement. Ils s'amuse et s'émerveillent sans avoir le doute qu'ils élargissent leur champ de connaissances.

La programmation spécifique d'une journée se détermine selon certains facteurs comme la durée de l'animation. Voici quelques expérimentations que nous pouvons faire vivre aux jeunes.

Le monde de la matière :

- l'oblick (liquide ou solide);
- le volcan;
- le ballon qui gonfle (gaz et volume);
- fabriquer un extincteur;
- jus de chou (les acides et les bases);
- glace sèche.



Électricité et Magnétisme :

- jeu électrique;
- animaux dansants;
- bateau magnétique.

Et bien d'autres...



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 qu'ils ont l'âme d'un bon pirate. Pour ce faire, les futurs pirates auront à exécuter 10 épreuves.

Les épreuves...

- La chambre des tortures
- le maquillage
- La chaloupe
- les requins
- Le cordage (***)
- trop lourd ça coule
- Le perroquet
- le lancé du poids
- Battleship géant



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

La finale :

Le Partage du butin!

K

E

R

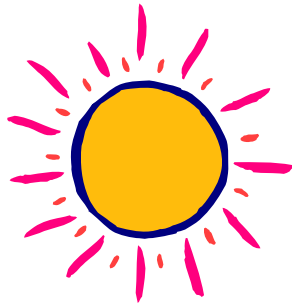
M

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...



Les travaux d'Hercule



Hercule, puni par les dieux, doit effectuer des travaux. Les dieux sont convaincus qu'Hercule échouera car, selon eux, aucun des mortels ne peut réussir ces épreuves. Les jeunes participants devront eux aussi tenter de réussir les travaux. S'ils réussissent, ils deviendront des demi-dieux, s'ils échouent... Gare aux foudres de Zeus!

Les travaux :

- la méduse;
- le sphinx
- les brouettes;
- le basket grec
- l'hydre à cinq tête;
- les anneaux d'Olympe;
- les prisonniers;
- l'Atlas;
- bricolage (créativité);
- le transporteur





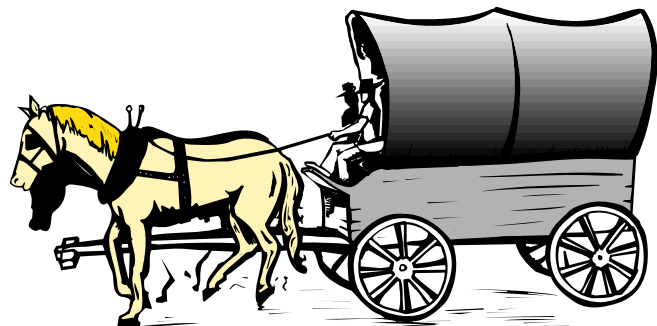
Western



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;
- le cow-boy;
- les chariots;
- la ruée vers l'or;
- l'attaque du village;
- le lancé du chapeau;
- le château poker
- et bien d'autres ...



Conquête préhistorique



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;
- tu ne fais pas le poids;
- dino frappe encore;
- qu'est-ce qu'on mange ?
- danse tribale;
- ravivez la flamme;
- mettre le feu au bûcher;
- Et plus!

