

Menu d'activités

TréSoRs de PiRaTeS

À son arrivée, l'animateur vous remettra 2 coffres dont le fabuleux trésor perdu et l'autre contenant des bouteilles que vous devrez subtilement cacher à certains endroits. Les indications se trouveront sur une liste remise avec le coffre. Pendant ce temps, l'animateur attirera l'attention des enfants.

1h30 d'animation incluant une chasse au TréSoRs et 3 activités standards au choix à partir de **150\$**

Vous pouvez également sélectionner les activités Extra Géniales avec un supplément de **3\$/enfant**

Activités Standards

- **Oh hisse!** (les enfants sont divisés en deux équipes et chacune tiens l'extrémité d'une longue corde. Ils sont emmené à imaginer qu'ils se trouvent sur un pont de planche entre deux bateaux. Au signal, ils doivent tirer de toute leurs forces pour faire passer l'équipage adverse dans leur bateau, afin d'éviter d'être eux-mêmes capturés à bord du leur)

- **QuizZ de PiRaTeS** (Le capitaine raconte d'abord aux moussaillons, une histoire relatant l'une de ses aventures rocambolesques. Deux équipes sont ensuite formées et un contre un, ils doivent s'affronter dans un jeu questionnaire pour répondre le plus rapidement possible aux questions portant sur l'histoire. Le premier qui appuie sur le buzzer répond et si il y a erreur, un droit de réplique est accordé à l'autre équipe. Chaque bonne réponse donne un point. Quelle sera l'équipe gagnante?)

- **À l'abordage!** (un Jeu d'agileté et de rapidité! Les enfants sont divisés en deux groupes pour former deux équipages. Ils devront s'asseoir à la file indienne pour former deux lignes et de façon à ce qu'ils « s'emboitent » : ils doivent avoir une jambe de chaque côté du dos de la personne de devant. L'animateur donnera des consignes aux enfants. S'il dit à bâbord, les enfants doivent immédiatement se pencher vers la gauche ou à tribord vers la droite. S'il dit Ho hé du bateau, ils doivent taper 3 fois dans leurs mains et enfin, s'il dit "milles sabord", ils doivent lever les bras dans les airs. Mais attention lorsque le capitaine (l'animateur) crie "À l'abordage" le dernier de la file doit se lever et courir s'asseoir en avant et ce, avant le joueur de l'équipage adverse. Le joueur qui met le plus de temps à effectuer le « à l'abordage » et donc à remonter toute sa file, est éliminé. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe gagnante!)

- **Le combat des jambes de bois** (Ce jeu de bataille amicale oppose les enfants un contre un dans un duel d'agileté et de rapidité alors que chaque enfant doit tenter de décrocher le foulard de son adversaire le premier. Le foulard est enfoui à moitié dans la ceinture de leurs

pantalons. La difficulté c'est qu'ils devront se tenir sur une jambe pour y arriver! Le vainqueur reste en poste tant qu'il ne se fait pas détrôner et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ai qu'un seul gagnant..

- **Pêche mystère** (même principe que la chaise musicale mais avec une variante qui ne manquera pas de plaire aux petits pirates! Les enfants sont tous assis sur des chaises qui sont alignées côte à côte et dans la même direction. L'animateur va donner son signal de départ et demander à tous les moussaillons d'aller chercher un objet commun bien précis (ex un caillou, une cuillère, une lingette de papier...) et de revenir sur sa chaise le plus rapidement possible. L'idée est qu'à chaque fois, on retire une chaise. C'est donc celui qui se retrouve sans chaise qui est éliminé. Les objets demandés seront de plus en plus difficile à trouver. On répète l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un vainqueur.

- **Jeu du perroquet** (cette activité est inspirée du jeu du téléphone arabe. Les enfants doivent être assis en cercle. l'animateur chuchotera une phrase rigolote À l'oreille d'un premier enfant qui devra la répéter à son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier qui devra révéler la phrase à voix haute. Il y aura 4 phrases et il sera important que les enfants se rappellent de chacune d'entre elles car mises bout-à-bout, elles forment une énigme qui conduira les enfants vers le premier indice menant au fabuleux trésor perdu.

- **Le pirate fantôme...** (l'animateur choisi un des enfants pour incarner le rôle du pirate fantôme. Lorsque le jeu commence, le pirate fantôme doit toucher les autres enfants. Lorsqu'un enfant est touché, il devient à son tour un pirate fantôme. Le dernier joueur à se faire toucher est le vainqueur. Il sera le pirate fantôme pour la prochaine partie. Il y a 3 parties en tout. À chaque nouvelle partie, un personnage se rajoute... Un crocodile qui Marche à quatre pattes et croque les jambes des pirates fantômes pour les obliger à sauter sur une jambe pour finir la partie et finalement un guérisseur qui peut retransformer les pirates fantômes en moussaillons!

Activités Extra Géniales 3\$/enfants

- **Fabrication d'une Slime des sables** (La slime, plus connue sous le nom de glue, est une substance avec une texture fascinante et il faut se le dire, elle fait fureur auprès des jeunes. Ils pourront fabriquer la leur et la conserver très longtemps. Une expérience sensorielle des plus amusantes!

- **Bricolage et décoration d'un fanion emblématique suivi d'une partie du jeu du drapeau version PiRaTeS** (chaque moussaillon doit protéger son drapeau. Les joueurs doivent réussir à voler les drapeaux des autres joueurs en les touchant. Le joueur qui est touché doit remettre son drapeau et s'asseoir. Le gagnant est le dernier joueur debout qui a récupéré tout les drapeaux!

Options payantes

Mise en costume et maquillage:

Des costumes de pirate pour vos petits moussaillons afin de les mettre dans l'ambiance de la thématique et des maquillage pour compléter leur look! 5\$/enfant

Cadeaux thématiques 15\$

Paniers cadeaux plein de surprises 25\$

Sacs surprises 7\$ chaque

Pinata (bateau ou Coffre aux trésors) 50\$