

Mis à jour le 5 janvier 2012

	Petits 5 à 8 ans	8 ans et plus	13 ans et plus
<b>RABASKA OU CANOT VOYAGEUR ET SCULPTURE DE PIERRE À SAVON - 45 jeunes (3 groupes)</b>			
Jouvence a la chance d'avoir sur son site un gisement de pierre de talc, communément appelé « pierre à savon ». On peut se rendre sur le site soit par la terre, soit par la mer! Comme nous sommes dans un parc national, <u>nous ne pouvons pas cueillir la pierre dans le petit ruisseau</u> , mais nous avons acheté pour vous de la pierre pour que vous puissiez la sculpter et ainsi avoir un souvenir de D'Jouv. La sculpture est simple, il suffit d'avoir une pierre, du papier sablé, un peu d'imagination et... le tour est joué!	●	●	●
<b>CANOT - 30 jeunes (2 gr.) KAYAK - 15 jeunes (1 groupe)</b>			
Apprenez les rudiments du canot et du kayak (mise à l'eau, monter et descendre, quelques cours de base) et partez à l'assaut du Lac Stukely, tels de véritables marins d'eau douce! Explorez différentes techniques qui vous permettront d'avancer, de reculer, de tourner et mettez à profit vos nouvelles habiletés à travers jeux et épreuves. Un parfait mélange entre apprentissage et amusement !		●	●
<b>MAYAK - 15 jeunes (1 groupe)</b>			
Vous pourrez essayer un nouveau type d'embarcation nautique... LE MAYAK! Il ressemble beaucoup au kayak, mais il est plus ergonomique, plus confortable et il permet d'avoir une bonne position pour une promenade des plus agréables. Vous apprendrez rapidement à contrôler votre mayak et vous serez même en mesure de participer à des jeux en équipe tel que le polo-mayak.		●	●
<b>OPÉRATION RADEAU (selon la température) - 90 jeunes (6 groupes)</b>			
Deux ou trois équipes s'affrontent dans un concours d'originalité où votre imagination et vos talents d'ingénierie seront mis à l'épreuve. En un temps prédéterminé, vous devrez relever des défis pour gagner divers matériaux afin de construire un radeau. Vous serez évalués par des juges sur les critères suivants : solidité, esthétisme et travail d'équipe. Attention! Votre radeau doit bien entendu être fonctionnel! Serez-vous capable d'effectuer la course sans tomber de votre radeau?			●
<b>TOUR DE VOILE (5,50 \$ de plus par enfant) - 15 jeunes (1 groupe)</b>			
Activité pour ceux et celles qui veulent démystifier le monde de la voile en compagnie d'instructeurs. Ils donneront quelques notions sur la voile et ensuite vous aurez la chance de <u>faire un tour de voile</u> en leur compagnie.			●
<b>FORT JOUVENCE - 60 jeunes (4 groupes)</b>			
Un jeu enlevé qui mettra à contribution un savoureux mélange d'habiletés physiques, d'habiletés intellectuelles et d'esprit d'équipe. Jeux coopératifs, énigmes et calculs mentaux vous permettront de prouver votre bravoure tout en vous amusant !		●	●
<b>OLYMPIADES BÛCHERONNES - 30 jeunes (2 groupes)</b>			
Venez vous mesurer à la manière d'un « bûcheron du fond des bois ». Sortez votre chemise à carreaux, votre joie de vivre, votre vaillance et amusez-vous à travers d'incroyables épreuves telles que : la course de poche, la plus longue épiluchure de patate, le tir au poignet, la corde de bois en folie et bien plus !		●	●

Mis à jour le 5 janvier 2012

	Petits 5 à 8 ans	8 ans et plus	13 ans et plus
<b>HÉBERTISME - 60 jeunes (4 groupes)</b>			
Sur un parcours en forêt entièrement renouvelé, vous rencontrerez une quinzaine d'obstacles qui mettront en valeur votre équilibre, votre résistance, votre force, votre rapidité et surtout, votre courage! Tout cela sera possible à une seule condition, il faut en tout temps encourager vos coéquipiers pour un esprit d'équipe qui vous fera gagner des points.		●	●
<b>ACTIVITÉS INDIENNES - 30 jeunes (2 groupes)</b>			
Vous vivrez un méli-mélo d'activités conçues expressément pour les jeunes du <u>premier cycle du primaire</u> . Quelques épreuves d'hébertisme permettront aux enfants de mettre à profit courage, adresse et coopération. Ils se transformeront peu à peu, avec la magie du maquillage, en de véritables amérindiens ! Les jeunes aventuriers se réuniront ensuite autour d'un bon feu où chansons et bannick viendront récompenser tous ces grands efforts !	●		
<b>ESCALADE (frais supplémentaires) - 30 jeunes (2 groupes)</b>			
Un rocher naturel d'environ 15 mètres sur lequel vous ferez des expériences où la confiance en soi et la confiance aux autres sont au rendez-vous ! Les techniques de base vous seront enseignées : comment mettre un harnais, le nœud en huit et les différentes techniques pour assurer et pour grimper bien sûr ! Une activité où les émotions sont garanties ! En cas de pluie, il est maintenant possible d'utiliser notre paroi intérieure à D'Jouv.		●	●
<b>TIR À L'ARC - 15 jeunes (1 groupe)</b>			
À vos arcs, encochez, tirez! Faites des Guillaume Tell de vous-mêmes en vous initiant au tir à l'arc et à ses plaisirs. Chaque jeune occupe alors un corridor sur une plate-forme sécuritaire et l'animateur sera là pour vous donner des trucs pour devenir un bon tireur. En général, tous les jeunes ont le temps de tirer minimum 2 fois.		●	●
<b>VIE EN FORÊT - 60 jeunes (4 groupes)</b>			
En équipe, vivez l'expérience de la vie en forêt en mettant à profit votre débrouillardise et votre créativité. Construisez un abri, préparez un emplacement de feu, apprenez à l'allumer de façon efficace et sécuritaire <u>tout en respectant les notions du « Sans Trace »</u> . Après avoir travaillé durement, vous aurez la chance de savourer un morceau de bannick à l'amérindienne ! Une aventure qui met les jeunes en relation avec la forêt de façon étroite et respectueuse.	●	●	●
<b>ORIENTATION - 30 jeunes (2 groupes)</b>			
Comment fonctionne une boussole, comment lire une carte, qu'est-ce que c'est un azimut et à quoi ça sert ? Vous trouverez toutes les réponses à ces questions au début de cette activité et par la suite, vous mettrez en pratique vos connaissances sur notre nouveau parcours en forêt. Il est possible de jumeler cette activité avec quelques épreuves sur la vie en forêt.		●	●
<b>RALLYE GPS - 15 jeunes (1 groupe)</b>			
<b>Nouvelle activité !</b> Pour débiter, votre animateur enseignera à vos jeunes les rudiments de l'utilisation d'un GPS. Ensuite, hors des sentiers de Jouvence, vous aurez à trouver des mots-clés qui vous mettront sur la piste de la solution. Cette solution ouvrira le coffre qui contient des objets reliés à la solution... Découvrez la suite lors de cette aventure palpitante et enrichissante.		●	●

Mis à jour le 5 janvier 2012

	Petits 5 à 8 ans	8 ans et plus	13 ans et plus
<b>RAID - 15 jeunes ( 1 groupe)</b>			
Vous devrez réussir cette course chronométrée où les habiletés physiques autant que la force psychologique sont nécessaires pour revenir au point de départ avec tous les indices des différents points de contrôle. Au programme : course, orientation et énigmes. Attention! Cette activité demande d'être en <b>excellente condition physique et d'avoir un minimum de connaissances en orientation</b> . <u>Les élèves partiront seuls en équipe de 2 ou 3 élèves</u> afin de compléter tout le trajet.			●
<b>GLOBETROTTER - 15 jeunes ( 1 groupe )</b>			
Embarquez à bord de différents moyens de transport pour faire un voyage fabuleux à travers le monde ! Découvrez les traditions et les coutumes de divers pays sous forme d'épreuves et d'activités. Faites des choix judicieux durant votre périple, car on ne sait jamais ce qui peut nous arriver en voyage !		●	●
<b>CHASSE AU TRÉSOR - 30 jeunes ( 2 groupes )</b>			
Durant cette chasse au trésor, vous ferez la rencontre d'un pirate très spécial ! Il vous fera vivre toutes sortes d'épreuves afin de vérifier si vous avez tout ce qu'il faut pour être digne d'un VRAI pirate et ainsi pouvoir accéder au coffre au trésor. Qu'y a-t-il à l'intérieur de ce fameux coffre ? À vous de le découvrir ! <u>(Le trésor est un sac de guimauves à partager autour du feu - en lien avec l'histoire de la chasse au trésor).</u>	●		
<b>PIQUE-NIQUE EN FORÊT</b>			
Le pique-nique n'est pas une activité en soi, mais remplace agréablement le repas du midi. Vous voulez éviter l'achalandage dans la salle à manger et ainsi pouvoir dîner à l'heure que vous désirez? Trois possibilités sont envisageables: dîner à l'extérieur au lodge le Hors Piste (selon disponibilité), au refuge la Sarracénie ou tout simplement dans un petit endroit paisible en forêt. Chaque jeune prépare son lunch au déjeuner et nous nous chargeons de vous les apporter à l'endroit désiré, mais il faut nous prévenir à l'avance. <u>Aucun frais supplémentaire.</u>	●	●	●
<b>JEUX COOPÉRATIFS - 30 jeunes ( 2 groupes)</b>			
Petits jeux, grands jeux, jeux de course, jeux d'équipe, jeux de ballons, jeux de parachute. Toutes sortes de jeux qui nécessitent peu ou pas de matériel et qui favorisent la coopération entre les participants.	●	●	
<b>RANDONNÉE AU MONT-CHAUVE</b>			
Le Mont-Chauve, situé dans le cœur du Parc du Mont-Orford, vous fait admirer le paysage de la région d'Eastman du haut de ses 600 mètres d'altitude. Cette activité à elle seule en vaut deux, puisque trois heures de randonnée séparent Jouvence du Sommet (dont une heure de marche d'approche sur une piste cyclable). Ensuite, il faut prévoir une heure pour le dîner et souffler un peu en admirant le paysage et finalement amorcer les trois heures de retour. <u>Les jeunes qui feront cette activité doivent absolument avoir un sac à dos pour apporter leurs lunches jusqu'au sommet ainsi qu'une bouteille d'eau (gourde).</u>			●

Mis à jour le 5 janvier 2012

## ACTIVITÉS DE SOIRÉE À L'EXTÉRIEUR

	Petits 5 à 8 ans	8 ans et plus	13 ans et plus
<b>MARCHE DE SOIRÉE</b>			
Lorsque la nuit tombe, toutes nos sensations et perceptions sont différentes et bien malgré nous, nous avons souvent peur. La marche de nuit tente de nous faire apprivoiser ces peurs. Une petite randonnée en compagnie d'un guide, suivie de contes et légendes autour d'un feu. Par la suite, les jeunes retournent sur leurs pas (sur un sentier balisé), seul ou à deux, en silence. Le retour peut se passer différemment selon vos préférences. <b>ATTENTION!</b> PLUS NOUS AVANÇONS DANS LA SAISON PRINTANIÈRE, MOINS LA NOIRCEUR NOUS ENVELOPPE DE SON SOMBRE MANTEAU LORS DE L'ACTIVITÉ.	●	●	●
<b>JEU DE POURSUITE</b>			
Une activité de grand groupe. Au programme : le <b>Chevreuil</b> (trouver un nombre de chevreuils dans un ordre déterminé); le <b>Druide</b> (trouver le druide qui donne vie au combattant « roche, papier, ciseau »), la <b>Tribu des couleurs</b> (atteindre le chef de la tribu adverse sans se faire toucher) ou encore <b>Stratège</b> (plusieurs équipes s'affrontent en même temps et la force de chaque joueur est déterminée par la carte qu'il possède).		●	●
<b>SOIRÉE FEU DE CAMP</b>			
Se retrouver en groupe, en forêt ou sur le bord du lac, pour vivre et revivre des moments inoubliables autour d'un feu de camp. Au programme : des chansons, des légendes, des énigmes... sans oublier bien sûr les guimauves. Si vous avez des musiciens parmi vos élèves, il nous fera plaisir de leur faire une place avec nous autour du feu!	●	●	●
<b>CONFETTI RACONTE</b>			
Confetti est le petit lutin de la forêt de Jouvence qui vit dans un grand pin tout près de la Girouette. Durant cette activité, les enfants rencontrent Confetti en personne et celui-ci leur raconte d'où il vient, pourquoi il habite dans un arbre, pourquoi s'appelle-t-il Confetti et où est sa famille ? Il se fera un plaisir de raconter toute son histoire aux enfants autour d'un feu !	●		

Mis à jour le 5 janvier 2012

## ACTIVITÉS DE SOIRÉE À L'INTÉRIEUR

	Petits 5 à 8 ans	8 ans et plus	13 ans et plus
<b>CRANIUM JOUVENCIUM</b>			
Dans une ambiance tour à tour décontractée et enflammée, vos animateurs vous guideront à la découverte de vos talents... vous devrez ainsi vous compromettre à travers une série d'épreuves tant artistiques qu'intellectuelles: mimes, dessins, sculptures, jeux de mots, chansons, sports et questions de culture générale seront au menu. Folies permises et délires de créativité assurés.		●	●
<b>TOMBOLA</b>			
Sous le rythme d'une musique mouvementée, les jeunes participent à des jeux d'adresse sous forme de kermesse à l'intérieur. Serez-vous en mesure de faire un trou d'un coup au golf, d'atteindre notre panier tournant de basket-ball ou encore d'attraper notre taureau par les cornes ? N'oubliez pas, il faut amasser le plus de points possible pour son équipe.	●	●	
<b>SOIRÉE DISCO (supplément de 235 \$)</b>			
Une super disco vous attend en compagnie de notre DJ maison ! De la bonne musique, un peu d'éclairage et de fumée et voilà notre salle est transformée en une vraie piste de danse ! Tout au long de cette soirée, des jeux viendront alimenter tous ceux qui veulent rire et s'amuser !	●	●	●
<b>QUIZ TÉLÉ</b>			
Vous participerez à une panoplie d'émissions et de jeux télévisés. Durant chaque émission, les jeunes doivent faire appel à leurs connaissances générales, à leur capacité à improviser, à leur talent artistique et plus encore ! Entre chaque émission, vous aurez également la chance de faire valoir vos talents de publicitaires afin de nous vendre des objets insolites. En équipe, il faut alors amasser le plus de points possible pour se mériter le titre d'un « ARTISTE » !		●	●