



JOURNÉE PIRATE

Entre 55 et 160 élèves • Maternelle à 6^{ème} • 4 périodes de 50 minutes
2 à 4 comédiens • 12,50 \$ par enfant + taxes

1 LE FORMIDABLE PÉRIPLÉ D'UN PIRATE PARMIS TANT D'AUTRES...

Une histoire de pirates dont vous êtes le héros! Des combats, des abordages, et peut-être même un naufrage! Et lorsque vous aurez acquis la notoriété nécessaire, vous aurez la chance de peut-être créer votre propre pavillon...

Le groupe vivra une épopée en mer, dont les rebondissements seront décidés par les enfants. Une version piratesque des histoires dont vous êtes le héros! Ensuite, si le vent le permet, les enfants se dessineront un pavillon à l'aide de pochoirs, et apprendront la signification des différents insignes qu'on peut y apposer.

LES ENFANTS
APPRENDRONT

Les points cardinaux, les vrais défis de la vie piratesque, ainsi qu'une part de découverte de soi, grâce à l'activité de pavillon.

2 LEÇONS DE BASE POUR SURVIVRE PLUS DE TROIS MINUTES EN MER...

Voyez combien les navires sont petits. Imaginez à quel point la nourriture est mauvaise. Et après avoir découvert tout l'inconfort de la vie à bord d'un bateau pirate, vous ressentirez vous aussi combien il est satisfaisant de donner un bon coup de sabre...

Cette activité se déclinera en deux parties; une partie didactique, au cours de laquelle les enfants se verront expliquer le quotidien de la vie en mer, ainsi qu'une partie expérimentale, au cours de laquelle ils recevront un cours de maniement de sabre et une leçon de nœuds.

LES ENFANTS
APPRENDRONT

Au cours de la première partie, ils en apprendront surtout sur l'histoire de la piraterie. La deuxième partie sera un exercice de discipline et d'agilité.



3 FESTE et boucan à bord !

Cette activité est un spectacle participatif.

D'abord, les enfants réviseront leurs monstres marins et apprendront leurs origines. Ensuite, ils s'immergeront dans une légende marine interactive adaptée à leur groupe d'âge où ils incarneront les monstres et leurs victimes avec tous les rugissements, les grandes vagues et les fausses agonies que cela comporte. Pour finir, ils apprendront les pas de danse de l'époque, au cours d'un boucan retentissant...

LES ENFANTS
APPRENDRONT

Cet atelier permet d'apprendre l'origine des monstres en général, ce qui les rend moins effrayants. Participant à une création de groupe, ils comprendront la réelle signification du terme boucan.

4 JEU DE L'ABORDAGE

À L'ABORDAGE! Votre but; terrasser l'équipage ennemi et ramener le butin à bord tandis que des défis tout ce qui a de plus piratesque vous assailliront de tous les côtés. Aurez-vous assez d'yeux tout autour de la tête?

Le groupe est séparé en plusieurs équipages qui s'affronteront lors de différentes activités. Au menu; maniement de sabre, tirs balistiques et démonstrations d'aptitudes piratesques. Au fur et à mesure de leurs accomplissements, les enfants accumuleront des écus d'or, afin d'éventuellement se constituer le plus gros butin possible.

LES ENFANTS
APPRENDRONT

Esprit d'équipe par la forme du jeu. Dextérité, maîtrise de soi et dosage de sa force par les activités. Une séance d'exercices physiques des plus complètes qui soit!

PRODUCTION
Oyez Oyez
ÉDUCATION

Information:
Françoise Deschênes
514 858-5726 #4 | education@oyez.ca

