

# ACTIVITÉS DÉCOUVERTES



## LASERTAG

2e- 6e année

Vivez l'expérience d'une activité intense similaire au "Paintball" et au "Airsoft", mais avec des "taggers laser". Sécuritaires, adaptés, performants et surtout, sans projectiles! Avec une possibilité de programmation variée, ils sont utilisés pour créer des classes de joueurs (pulsar, éclipse, cyclone, cyborg, titan, sentinelle et spectre). Il y a aussi divers scénarios de jeu (drapeaux, 1re équipe à éliminer l'autre, prise de territoire et plus encore).

À partir  
de  
**115\$ +tx**

pour 8 semaines



### CLIENTÈLE ET RATIO

mat à 6e année: 14 à 28

### LOCAUX

extérieur ou gymnase

### BIENFAITS

Quelques-uns des bienfaits qui ressortent des études sur les jeux de batailles: apprivoiser la compétition, apprendre à gérer l'impulsivité, la colère et l'excitation, établir et raffermir des liens amicaux, aiguiser ses habiletés pour la résolution de conflits, faire la distinction entre la vraie et la fausse violence et libérer leur trop-plein d'énergie.

### LE CONCEPT

Ce concept vise à faire bouger les enfants dans un cadre sécuritaire, tout en développant leur imaginaire et leur esprit stratégique. Il favorise l'acquisition de valeurs fondamentales telles : l'esprit sportif, la solidarité, le respect et l'honnêteté.

