

Cahier du parent

Été 2025

Effets personnels



Pour passer une semaine agréable au camp de jour, voici ce dont votre enfant aura besoin :

- Un lunch froid avec deux collations
- Une bouteille d'eau (idéalement réutilisable)
- Une crème solaire
- Une casquette ou un chapeau
- Des vêtements de rechange si nécessaire
- Un étui avec à l'intérieur : crayons de couleur, colle, ciseau, règle, crayon à mine et efface.
- Un maillot de bain et une serviette en tout temps
- Des souliers de course et des bas
- Un imperméable et des bottes de pluie, lors des températures moins clémentes
- Pour Club Ado et Nomade seulement : casque de vélos et vélos en tout temps, sauf s'il annonce plus de 60% de précipitations



*Veuillez svp identifier les articles personnels de vos enfants.

**Veuillez noter que nous ne sommes pas responsables des bris ou des pertes de jouets/objets de la maison puisqu'ils sont interdits.



Allergies

Plusieurs enfants participant à notre camp de jour présentent des réactions sévères à certains aliments. Les noix et arachides dans le lunch de votre enfant sont interdites.

Nous avons à coeur la santé de vos enfants!



Informations de la semaine

Toutes les informations relatives à la semaine vous seront envoyés par courriel dès le vendredi précédant la semaine inscrit.



Volet sécurité

Identification des enfants (chandail et/ou bracelet) lors des sorties.



Frais de service de garde

Un montant de 5 \$ par tranche de 5 minutes de retard dès 18 h (ou 16h05 si non inscrit au service de garde) sera facturé par enfant.

Le service de garde est également disponible à la journée pour des frais de 10\$.



Mémos/Rapports d'accidents

Toutes informations relatives à un oubli, un événement ou un accident vous sera envoyé par courriel le soir même (vers 17h30)



Activités spéciales du mercredi

Les sorties en orange sont au camp de jour

Semaine 1 : Aucune

Semaine 2 : Production Méga-animation (Activité de type kermesse)

Semaine 3 : Club Récré-Action (Activité de cirque)

Semaine 4 : Équipe Tonus (Activité de type sportive)

Semaine 5 : L'Archipel D'Amélio (Jeux et défis dans la nature)

Semaine 6 : Funtropolis (5-8 ans) et Intermiel (9-13 ans)

Semaine 7 : Activac (La coupe)

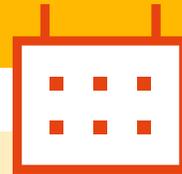
Semaine 8 : Biodôme (Visite du Jardin botanique & Biodôme)

Semaine 9 : Acrosport Barani (trampoline)



Journée type

Structure



Service de garde (matin)

- **7h00 à 8h00** : Activités dans le gymnase (séparé en fonction des groupes d'âge)
- **8h00 à 9h00** : Activités intérieures sur différents plateaux (ex: gymnase=sport, local=dessin et jeux calmes)
- **9h00 à 9h15** : Accueil des enfants, rassemblement et prise des présences.
- **9h15 à 10h30** : Activités en groupe selon la spécialité
- **10h30** : Collation
- **11h00 à 12h00** : Activités en groupe selon la spécialité
- **12h00 à 13h00** : Dîner
- **13h00 à 14h30** : Activités en groupe (grands jeux, jeux d'eau, visite à la piscine Roi-Du-Nord, etc.)
- **14h30** : Collation
- **15h00 à 16h00** : Activités en groupe
- **16h00** : Départ des enfants non-inscrits au service de garde

Service de garde (après-midi)

- **16h00 à 17h15**: Activités intérieures sur différents plateaux (ex: gymnase=sport, local=dessin, jeux calmes)
- **17h15 à 18h00**: Activités dans le gymnase (séparé en fonction des groupes d'âge)

On s'adapte!

L'horaire est sujet aux changements afin de s'adapter aux imprévus et aux activités spéciales. D'ailleurs, l'horaire est différent lors des journées piscine, lors des activités spéciales / sorties du mercredi, lors des grands jeuxdis et lors des après-midis de spectacles.

Piscine



- Seulement les 9-11 ans et 12-13 ans vont à la piscine, les autres se rendent aux jeux d'eau. Chaque enfant passe un test de nage, lors de sa première visite à la piscine. Ce test se fait sous la supervision des sauveteurs de la ville. Les jeunes qui ne passent pas le test de nage devront porter un gilet de sauvetage en tout temps.
- Les jeunes s'y rendent en autobus ou à vélo.
- Toujours avoir son maillot dans son sac. Une décision sera prise la journée même si jamais la météo n'est pas favorable.

Sorties à l'extérieur du camp



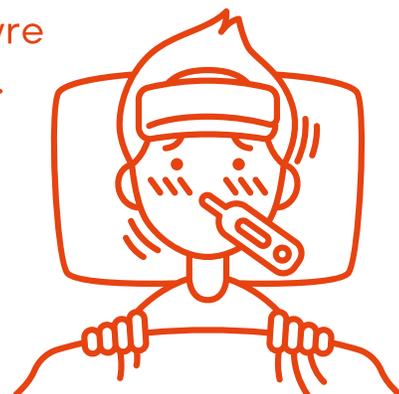
- Les enfants doivent porter leur chandail de camp (remis lors de leur première semaine).
- Il est important de bien lire les courriels hebdomadaires pour connaître les spécificités de certaines sorties.
- Durant les sorties à l'extérieur du camp, les enfants voyagent en autobus jaune.
- Si votre enfant doit quitter durant la journée, il est de votre responsabilité de venir le chercher au lieu de la sortie, aucun enfant ne restera au camp.
- Une grande équipe d'animateurs, d'accompagnateurs, d'intervenants et de chef de camp sont présents, lors des sorties.

Mesures de prévention



Si l'enfant présente des symptômes d'une maladie, il est recommandé de le garder à la maison.

Si l'enfant fait de la fièvre ou n'est pas en mesure de suivre les activités de son groupe il devra retourner à la maison.



Sécurité



Code barre

- Pour des objectifs d'efficacité et de sécurité, nous vous demandons de télécharger votre code barre selon le tutoriel suivant : [Télécharger son code barre.](#)
- Celui-ci nous permettra de vous identifier comme personne autorisé à venir chercher l'enfant
- Une fois téléchargé, il peut être envoyé aux personnes que vous souhaitez

Absences

- Au camp de jour, il est très important de communiquer l'absence de votre enfant avant le début des activités.
- Visitez notre **Site Internet** pour nous avertir de l'absence de votre enfant ou téléphonez au 450-963-0676, poste 1001.

Protocole arrivée

À votre arrivée :

01

Accueil des enfants à l'entrée à l'arrière de l'école (ou à la réception en avant pour les arrivées tardives).

Enfant inscrit au service de garde : À l'heure de votre choix, entre 7h et 9h.

Enfant non inscrit au SDG : Entre 9h00 et 9h15

02

Scan du Code Barre pour chaque enfant. (C'est aux parents d'avoir le code barre et non à l'enfant, excepté s'il peut quitter seul le soir).

03

L'enfant va au lieu indiqué par la personne à l'accueil (local, gymnase, cour d'école etc.).

Arrivée tardive

Veillez noter que les arrivées tardives sont possibles seulement à **des heures fixes** à la réception du centre communautaire afin d'alléger le travail de nos équipes, soit :

- 10h30
- 12h
- 13h
- 14h30



Départs



Départ

- **Enfant marcheur** : Départ par le derrière de l'école (porte maternelle ou gymnase). Dès 16h, ils peuvent commencer à marcher vers leur domicile. À noter que les marcheurs sont automnes et qu'ils peuvent quitter seuls.
- **Enfant non-inscrit au SDG** : À 16h, entrez par la porte d'entrée de l'école pour aller chercher vos enfants à l'intérieur. À la sortie, avec vos enfants, scannez le code barre.
- **Enfant inscrit au SDG** : Entre 16h et 18h, allez chercher votre enfant dans le gymnase puis scannez le code barre à la sortie de l'école, avec vos enfants.

Petit lexique

- Les **enfants marcheurs** sont ceux qui ont la mention « Peut partir seul » à leur dossier. Si vous voulez rajouter, retirer ou confirmer cette mention au dossier de votre enfant, vous devez contacter la réception idéalement avant le vendredi précédent la semaine inscrit au 450-963-0676 ou à info@ochampfleury.org
- Les **enfants non-inscrit au SDG** sont ceux qui ne sont pas inscrits au service de garde et qui ne sont pas autorisés à quitter seul à 16h00. Ces enfants doivent avoir un parent qui vient les chercher à 16h00.
- Les **enfants inscrits au SDG** sont ceux qui sont inscrits au service de garde et qui ne sont pas autorisés à quitter seul à 16h00. Ils seront automatiquement redirigés aux activités du service de garde à 16h00. Ces enfants doivent avoir un parent qui vient les chercher entre 16h00 et 18h00.

Départ hâtif

Veuillez noter que les départs hâtifs sont possibles seulement à **des heures fixes** afin d'alléger le travail de nos équipes, soit:

- 10h30
- 12h
- 13h
- 14h30

Vous devez remplir le [formulaire de départ hâtif](#) avant de venir récupérer votre enfant. Présentez vous à l'accueil du centre communautaire pour récupérer votre enfant.

Pour un camp de jour harmonieux

- Dans le but d'offrir une expérience de camp de jour harmonieuse aux enfants, ainsi qu'à toute l'équipe d'animation et de coordination, nous avons implanté un Code de vie à l'image du camp de jour Champfleury. Tous les enfants seront mis au courant de ce Code de vie à chaque début de semaine.
- Nous misons également sur des interventions adéquates et graduées, c'est pour cette raison que la Cascade d'intervention sera un outil clé pour toute l'équipe durant l'été.

Code de vie

- Je suis poli.
- Je suis respectueux envers les autres et mon environnement.
- Je participe aux activités.
- J'écoute les consignes.
- Je reste avec mon groupe.

CASCADE D'INTERVENTION

Comportements

L'enfant :

n'écoute pas la ou les consignes;

dérange l'harmonie du groupe.



Réactions

L'animateur :

nomme le comportement dérangeant (1er avertissement);
nomme ses attentes à l'enfant.

L'enfant :

s'engage à respecter les consignes;
s'excuse à la personne concernée.

Comportements

L'enfant :

utilise un **langage inapproprié** (mauvais mots, insulte);

a un **comportement inapproprié** (violence, intimidation);

refuse de coopérer.

Réactions

L'animateur :

nomme le comportement dérangeant (2e avertissement);
discute hors du jeu avec l'enfant;
renomme ses attentes à l'enfant.

L'enfant :

s'engage à respecter les consignes;
s'excuse à la personne concernée.



Comportements

L'enfant :

continue d'avoir un **langage inapproprié** (mauvais mots, insulte);

continuer d'avoir un **comportement inapproprié** (violence, bris volontaire d'un objet);

continue de ne pas coopérer.

Réactions

L'animateur :

renomme le comportement dérangeant (3e avertissement);
retire l'enfant du jeu pendant 5 à 10 min;
renomme ses attentes à l'enfant;
contacte un intervenant (si bris de matériel ou violence verbale ou physique).

L'enfant :

réfléchit en retrait du groupe;
formule des **excuses** à la personne concernée;
fait un **geste de réparation** adapté.

Comportements

L'enfant :

refuse encore de coopérer;

représente un danger pour les autres ou pour lui-même (frappe, mord, crache, fugue, menace).

Réactions

L'animateur :

appelle immédiatement un intervenant;
retire l'enfant de la situation;
s'assure que son **groupe** est en **sécurité**.

L'enfant :

fait un **geste de réparation** adapté;
est **retiré du groupe**;
est **suspendu du camp** (au besoin).

Rencontre avec le parent



Programme d'accompagnement

Ô Camp de jour Champfleury, nous nous sommes résolument engagés à offrir un service d'accompagnement visant à enrichir l'expérience des jeunes ayant des besoins particuliers. Ces jeunes, bien qu'ayant la capacité de participer aux activités régulières d'un groupe de camp de jour de 11 à 18 enfants (selon l'âge), peuvent nécessiter un accompagnement spécifique pour certains aspects tels que :

- Assistance technique
- Alimentation
- Gestion des émotions
- Communication des besoins
- Relations avec les pairs
- Participation aux activités de groupe
- Compréhension et/ou respect des consignes

Aucune condition de diagnostic n'est requise pour bénéficier de notre service d'accompagnement. Et, aucun frais supplémentaire n'est associé.

Prenez connaissance de la [politique d'accompagnement complète sur notre site Internet](#) pour obtenir toutes les informations sur la procédure à suivre pour faire une demande.



Au plaisir de vous voir cet été!



Merci à nos partenaires!

