



camp de jour
champfleury

Cahier du parent

Été 2026

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 vélo et vélo en tout temps, sauf s'il annonce plus de 60% de précipitations

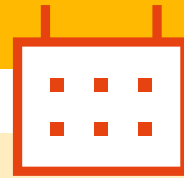


*Veuillez svp identifier les articles personnels de vos enfants.

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



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 (gymnase pour nos sportifs , deux locaux distincts sont réserver pour le dessin et l'autre pour les 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
- **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 (gymnase pour nos sportifs , deux locaux distincts sont réserver pour le dessin et l'autre pour les 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 ou sorties du mercredi et lors des après-midis de spectacles.



HORAIRE TYPE DE LA SEMAINE

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
Spécialité	Spécialité	SORTIE	Spécialité	Spécialité
Collation	Collation		Collation	Collation
Spécialité	Spécialité		Spécialité	Spécialité
Diner	Diner		Diner	Diner
Activités ludiques diverses	Tournoi sportif		Activités ludiques diverses	Activités ludiques diverses
Collation	Collation		Collation	Collation
Activités ludiques diverses	Activités ludiques diverses ou piscine pour les 9-11 ans		Activités ludiques diverses ou piscine pour les 9-11 ans	Spectacles

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 envoyées par courriel dès le vendredi précédant la semaine inscrit.



Volet sécurité

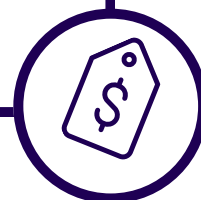
Identification des enfants (chandail et/ou bracelet) lors des sorties.



Frais de retard

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)



Les sorties du mercredi

Les sorties en orange sont au camp de jour !

30 juin - Acroport barani (5-8 ans) & Funtropolis (9-11 ans)

08 juillet - Fête de Fleu

15 juillet - Nid'Otruche

22 juillet - Méga- Animation

29 juillet - Funtropolis (5-8 ans) & Musée Armand Frappier (9-11 ans)

05 août - RallyFleury

12 août - Activac

19 août - Katomix

26 août - Musée pour enfant (5- 8 ans) & Crux junior (9-11 ans)



Piscine et jeux d'eau



- Seuls les 9-11 ans et 12-13 ans vont à la piscine Raymond-Millar (Roi-du-Nord), les autres fréquentent les jeux d'eau du parc Champfleury. Lors de leur première visite, chaque enfant passe un test de nage supervisé par les sauveteurs municipaux. Ceux qui échouent doivent porter un gilet de sauvetage en tout temps. Le résultat est consigné afin que le test ne soit effectué qu'une seule fois.
- Les jeunes s'y rendent en autobus ou à vélo.
- Toujours avoir son maillot dans son sac. Celui-ci peut aussi être utile au camp s'ils décident de jouer à des jeux nécessitant de l'eau. Une décision sera prise la journée même si jamais la météo n'est pas favorable.

Sorties à l'extérieur et au camp



- Les enfants doivent porter leur chandail de camp (remis lors de leur première semaine).
- Les parents devront déboursier des frais de 10 \$ pour un deuxième chandail si leur enfant oublie le sien le jour de la sortie.
- 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.

Thématique

Chaque année au camp de jour, nous mettons en place un univers magique en choisissant une thématique afin de rendre l'expérience encore plus immersive.

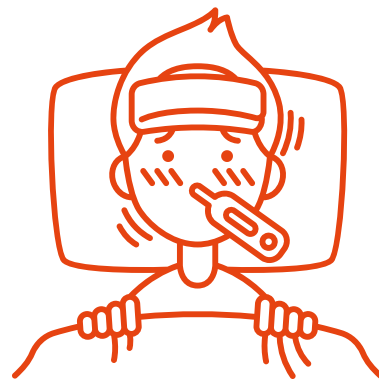
La thématique de cette année sera (roulement de tambours...) : **Scooby-Doo !**



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
- **Nouveauté** ; Afin d'obtenir l'autorisation de quitter, **les enfants marcheurs** doivent obligatoirement avoir leur code-barres avec eux (imprimer ou électronique).

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 d'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 9h10

- 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

Veuillez 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



Vous devez remplir le formulaire d'arrivée tardive avant 9h.

Malheureusement, aucune arrivée tardive n'est acceptée les mercredis lorsqu'une sortie à l'extérieur du camp est prévue, ni lors des après-midis piscine (le mardi et/ou le jeudi pour les 9-13 ans selon le groupe). De plus, en tout temps, les arrivées tardives ne sont pas permises pour les groupes des Nomades et des Clubs ados.

Départs



Départ hâtif

Comme pour les arrivées tardives, le formulaire de départ hâtif doit être rempli avant 9 h. Si ce n'est pas le cas, vous avez la responsabilité d'en aviser la réceptionniste à l'accueil afin qu'elle puisse informer l'animateur de votre enfant.

Veuillez noter que, afin d'alléger le travail de nos équipes, les départs hâtifs sont possibles **uniquement aux heures fixées** suivantes :

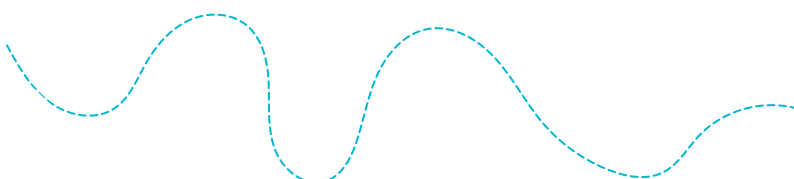
- 10 h 30
- 12 h
- 13 h
- 14 h 30



Le formulaire de départ hâtif doit être rempli avant de venir chercher votre enfant. Lors de votre arrivée, veuillez vous présenter à l'accueil du centre communautaire afin de récupérer votre enfant.

Par ailleurs, aucune arrivée tardive n'est acceptée les mercredis lorsqu'une sortie à l'extérieur du camp est prévue, ni lors des après-midis piscine (le mardi et/ou le jeudi pour les 9-13 ans selon le groupe).

De plus, les arrivées tardives ne sont en aucun temps permises pour les groupes des Nomades et des Clubs ados. De cette manière, tous les groupes pourront réaliser leur spécialité, qui se déroule souvent à l'extérieur du camp, sans être restreints dans le choix de leurs activités en raison d'une arrivée tardive ou d'un départ hâtif.



Lexique



- Les **enfants marcheurs** sont ceux qui ont la mention « Peut partir seul » à leur dossier. Les enfants doivent avoir leur code QR avec eux pour pouvoir entrer et quitter le camp. Il s'agit de leur laissez-passer **obligatoire**. Si pour une journée précise, votre enfant ne peut pas quitter seul celui-ci ne doit pas avoir son code QR avec lui.
- 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.

Spectacle



Chaque vendredi, les groupes en arts de la scène présentent un spectacle dans le gymnase. Celui-ci est réservé exclusivement aux parents des enfants inscrits aux activités d'arts de la scène.

Afin d'assurer la sécurité de tous les enfants et de faciliter le suivi des départs, nous demandons aux parents de scanner le code QR de leur enfant une fois celui-ci récupéré à la fin du spectacle. Pour cette raison, il est obligatoire d'utiliser uniquement l'accès de sortie indiqué par notre équipe.

Aux parents dont les enfants ne sont pas inscrits aux activités d'arts de la scène, nous demandons d'attendre l'autorisation d'un responsable avant d'entrer dans le gymnase, afin d'assurer une circulation sécuritaire et fluide.

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!



Québec 