





HIVERS 2026



GUIDE AUX PARENTS



Camp de
la Relâche

Table des matières



Communication03

Règlements et Code de vie04

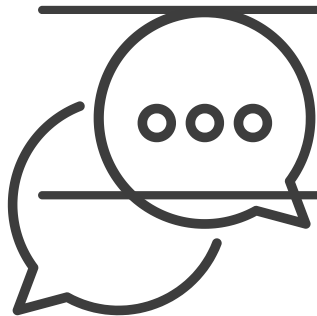
Dates, Heure, Lieu06

Quoi apporter au camp07

Une journée type au camp de jours08

Programmation de la semaine10





Communication



Pour toutes questions relatives aux paiements, inscriptions, problématiques liées au personnel veuillez communiquer avec **directeur**.



Pour toute information concernant les activités, le déroulement général du camp ou toute inquiétude en lien avec votre enfant ou autre situation, ainsi que pour tout questionnement pouvant survenir pendant le déroulement de la semaine de relâche, veuillez communiquer avec **Fidji**.

DIRECTEUR

Prénom Nom
Directeur général
Cell. 450-279-0269, poste
direction@lasaisondupasseur.com

FIDJI

Angélica Benjamin
Coordonatrice des activités
Responsable de site
Cell. 450-279-0269, poste 5
coordo@lasaisondupasseur.com



Règlements et Code de vie

Règlements

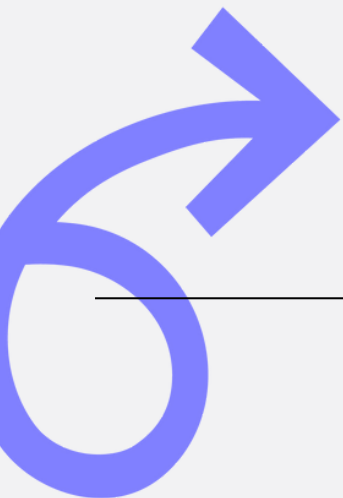
Les enfants sont tenus de respecter tous les règlements du camp. Le non-respect des règles de conduite contenues dans le code de vie peut entraîner différentes sanctions (suspension temporaire, expulsion, etc.). Les conséquences seront différentes selon la nature et la gravité des faits.

Dans les cas où l'enfant agit de façon contraire à cet esprit, nous vous informerons de manière verbale ou écrite.

Interventions

La très grande majorité des conflits quotidiens sont résolus à l'interne, entre les moniteurs et les enfants. Dans les cas où l'enfant agit de façon contraire à cet esprit et que l'intervention devant être faite auprès de l'enfant dérange l'organisation générale du camp de jour, **nous donnons des avertissements en fonction du code de vie ci-dessous.**

Nous préférons toujours trouver une solution aux problèmes avant d'en arriver à appliquer les sanctions ; d'où l'importance d'une bonne communication entre le coordonnateur, les moniteurs et les parents




De plus, lors des activités, les enfants doivent respecter les consignes des moniteurs quant à l'utilisation appropriée du matériel. Si un bris d'équipement devait survenir pour cause de non-respect de ces consignes, la réparation ou le remplacement du matériel endommagé sera facturé aux parents.



À lire avec votre enfant



Tous les enfants se doivent respecter les règlements du Ribonjeux en tout temps:



Je respecte les moniteurs et j'écoute leurs consignes.

- 
- ① Je respecte tous les amis du camp.
 - ② Je respecte la nature et le matériel du camp de jour.
 - ③ Je participe aux activités.
 - ④ Je ramasse mes affaires et je jette mes déchets à la poubelle.
 - ⑤ Je m'exprime correctement.
- 


1ER AVERTISSEMENT: Avertissement formel du coordonnateur fait à l'enfant et dont le parent est informé.

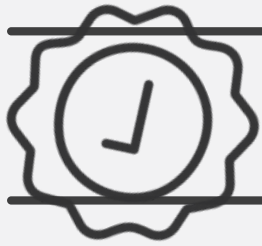
2E AVERTISSEMENT: Suspension d'une journée (sans remboursement)

3E AVERTISSEMENT: Suspension d'une semaine (sans remboursement)



Par manquement majeur, nous entendons : vols, violence physique, violence verbale démesurée, intimidation, propos et gestes racistes.





Date, Heure, Lieu

Date : 3 mars au 7 mars 2025.

Heure : 7h00 à 18h00* (Service de garde : 7h à 9h et 16h à 18h)

Lieu : Centre-communautaire et École Curée-Martel.

Stationnements: Devant l'École Curée-Martel

*À noter que le service de garde est compris dans le tarif et que des frais de l'ordre de 5\$ par tranche de 5 minutes seront facturés aux parents pour tous retards (après 18h00). De plus, le service de garde du soir commence maintenant à partir de 16h.

ARRIVÉE

- À l'arrivée de votre enfant, vous devez aviser un moniteur afin qu'il puisse noter sa présence.
- Le service de garde se déroulera au gymnase de l'École Curée-Martel.

DÉPART

- En tout temps, lorsque vous désirez quitter avec votre enfant, vous devez aviser un moniteur afin qu'il puisse noter le départ.
- Si une personne autre que les personnes autorisées doit quitter avec l'enfant, vous devez obligatoirement lui communiquer le mot de passe de votre enfant. Aucune personne qui ne détient pas le mot de passe sera autorisé à quitter avec l'enfant.
- Si l'enfant doit quitter seul le site durant les heures d'animation, donc avant 15h, il devra obligatoirement avoir une permission écrite de ses parents pour quitter (incluant l'heure du dîner).



Il est de votre responsabilité de compléter le formulaire à l'inscription de votre enfant via la plateforme Qidigo et Planitou afin d'y mentionner, entre autres, les personnes autorisées à quitter avec votre enfant sans quoi nous devrons garder l'enfant au camp de jour, et ce, au frais des parents.

IMPORTANT : AUCUN PARENT OU TUTEUR NE SERA AUTORISÉ À CIRCULER SUR LE SITE DU CAMP DE JOUR.



Quoi apporter au camp



Pour assurer à votre enfant la possibilité de participer à toutes les activités possibles, nous vous suggérons fortement de lui fournir un sac à dos et d'y mettre tous les jours les objets suivants :

- Un lunch complet avec des collations (idéalement dans une boîte à lunch avec un Ice Pak). **Lunch froid uniquement!** (Thermos recommandé, si lunch chaud)
- Une bouteille d'eau réutilisable (celle-ci pourra être remplie au cours de la journée).
- Un habit de neige complet (tuque, 2 paires de mitaines/gants, foulard/cache-cou, pantalon de neige, manteau, etc.)
- Des bottes pour l'extérieur
- Une paire de souliers fermés pour l'intérieur.
- Des vêtements de rechange
- Vendredi : Un pyjamas



Il est de votre responsabilité de vous assurer que votre enfant soit équipé correctement en fonction de la température puisque nous n'avons pas d'équipement à prêter. À noter que tous les jours, si la météo le permet, nous ferons des activités à l'extérieur.



Nous vous recommandons fortement d'identifier tous les objets que votre enfant amène au camp de jour.

De plus, nous ne sommes pas responsables des objets/jouets que les enfants apportent au camp. À noter que l'utilisation des objets personnels n'est permise que lors des services de garde soit le matin de 7h à 9h et le soir de 15h à 18h.



Journée type au camp



7h-9h

Service de garde du matin



9h-9h15

Rassemblement du matin

9h15-9h25

Prise en charge des groupes par leurs moniteurs

Chaque animateur va rejoindre leur groupe, prennent les présences et ils iront porter les sacs. Nous demandons aux parents de quitter le site du camp de jour une fois la prise en charge effectuée.



9h25-10h15

Début des activités - 1er période d'activité

10h15-10h30

Collation

10h30-11h50

2e et 3e période d'activités

12h-13h

Diner

13h-15h45

4e et 5e période d'activités

15h45-16h

Rassemblement de fin de journée

16h

Fin de la journée - Départ

16h - 18h

Service de garde du soir





SERVICE DE GARDE


Jeux semi-dirigés, jeux libres. Tolérance de jouets personnels.

RASSEMBLEMENT

Permet de saluer et d'introduire les activités de la journée le matin ou de la clore et de dire au revoir aux jeunes le soir.

PÉRIODE D'ACTIVITÉ


Chaque moniteur a une programmation d'activités variées. Ils proposent aux enfants des jeux selon l'âge, l'intérêt et la température.





DÎNER/COLLATIONS

Les enfants n'ont pas le droit de partager entre eux le contenu de leur boîte à lunch. À noter que si votre enfant présente des symptômes allergiques graves à un aliment les enfants et les parents de ce groupe seront avisés. Aucun enfant ne sera contraint de manger son repas lors de l'heure du diner, excepté à la demande du parent et/ou lors de situations particulières (prise de médicament, condition médicale et autres). Si votre enfant éprouve des difficultés à manger durant l'heure du midi, s'il- vous plaît, nous en informer.



Programmation de la semaine



THÉMATIQUE

MISSION IMPOSSIBLE: LES AGENTS DE GLACES



LUNDI

RECRUTEMENT DES AGENTS SECRETS

Activité de cuisine

MARDI

DEVENIR UN ENQUÊTEUR EXPERT

Activité scientifique

MERCREDI

CODES SECRETS ET INDICE

Activité artistique

JEUDI

QUI EST LE COUPABLE?

Activité farfelue

VENDREDI

À LA RECHERCHE DU DIAMANT PERDU

Activité pyjamas

➔ Prévoir un pyjamas et une collations spéciale

