

GUIDE AUX PARENTS | CAMP DE JOUR 2023

PROGRAMMATION SPÉCIALE

« CAMP DE JOUR » ET « CAMP ADO » 2023

Le temps...

C'EST DU PLAISIR!



TABLE DES MATIÈRES

1. Camp de jour municipal.....	3
2. Cadre de référence « CAMP DE JOUR ».....	3
3. Animation estivale : l'équipe	3
4. Nouveautés 2023.....	5
5. Thématique estivale	5
6. Chanson thème	5
7. Code d'honneur des « APPRENTIS »	6
8. Ateliers	7
9. Horaire type d'une journée « CAMP DE JOUR ».....	8
10. Trousse « Les essentiels »	9
11. Outils de communication	10
12. Recyclage	11
13. Heure du repas et « Tremplin santé »	11
14. « Sorties en folie ».....	12
15. « SERVICE DE GARDE »	14
16. Arrivées et départs du « CAMP DE JOUR »	16
17. Règlements de la piscine municipale	16
18. Règlements du « CAMP DE JOUR ».....	18
19. Procédures d'urgence	20
20. Fiches	21
21. Politique de renvoi.....	22

Annexes :

Formulaire de reconnaissance des règlements

Formulaire d'autorisation de départ seul

Procédure de transmission des informations médicales

Formulaire d'administration des médicaments

Dans le but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture, l'emploi du masculin a été privilégié.

1. Camp de jour municipal

Le **CAMP DE JOUR MUNICIPAL** offre à sa clientèle une structure d'accueil adaptée à ses besoins et une programmation à caractère récréatif et éducatif sans hébergement. L'accueil des participants est assuré par un personnel formé qui encadre et anime un programme d'activités estivales offert par la municipalité. Durant les heures d'accueil, le personnel du « **CAMP DE JOUR** » assure une prise en charge complète de la clientèle. L'encadrement administratif et technique offert est adapté au programme, aux activités et à la clientèle desservie. La mission, les objectifs, les politiques, les procédures et les règles sur lesquels s'appuie la direction du « **CAMP DE JOUR** » municipal assurent la qualité de l'expérience et la sécurité des personnes et des biens.

MISSION DU « CAMP DE JOUR » DE SAINTE-MARIE

Dans un environnement à la fois sécuritaire, stimulant et plaisant, la Ville de Sainte-Marie offre aux jeunes de 4 à 10 ans la possibilité de participer à un programme récréatif de qualité, favorisant ainsi le développement social, moteur et cognitif, le tout par l'intermédiaire d'activités accessibles et variées (artistiques, culturelles, sportives et socio-éducatives). Cela suscite des expériences de vie en groupe et l'acquisition de valeurs fondamentales comme le respect de soi, des autres et de l'environnement.

2. Cadre de référence « CAMP DE JOUR »



Depuis maintenant sept ans, la Ville de Sainte-Marie détient le sceau de conformité aux exigences du Cadre de référence pour les camps de jour municipaux. Cette accréditation a été développée grâce à un partenariat entre l'Association québécoise du loisir municipal (**AQLM**) et l'Association des camps du Québec (**ACQ**). Il comporte 45 balises **obligatoires** définissant les meilleures pratiques à adopter afin d'assurer la sécurité et la qualité de l'expérience des programmes de camps de jour municipaux. Seules les municipalités adhérentes au cadre et visitées par un représentant de l'**ACQ** peuvent être reconnues conformes et afficher le logo en faisant foi. À l'été 2022, le « **CAMP DE JOUR** » de la Ville de Sainte-Marie a réussi, à nouveau et avec brio, le processus d'évaluation menant à l'obtention de la certification « **Camp de jour municipal conforme** » lui permettant ainsi d'afficher fièrement son sceau d'accréditation.

3. Animation estivale : l'équipe

Après avoir franchi toutes les étapes inhérentes au processus de sélection (entrevue, test écrit et de groupe), les animateurs ont également complété une série de formations complémentaires (premiers soins, sécurité routière, etc.), en plus d'avoir réalisé une formation spécifique en animation : la formation **DAFA** (diplôme d'aptitude aux fonctions d'animateur), d'une durée de 33 heures. Il importe de souligner que l'équipe est constituée d'animateurs qui disposent de nombreuses expériences pertinentes auprès des jeunes. D'ailleurs, plusieurs d'entre eux poursuivent des études pour intervenir auprès de cette clientèle (exemples : enseignement, technique d'éducation spécialisée, etc.).

En plus de disposer de 23 animateurs qualifiés, l'équipe compte à son actif trois spécialistes : arts plastiques, sciences et sports. À ce nombre, s'ajoute une équipe d'accompagnateurs en intégration pour intervenir auprès de clientèles spécifiques. Par ailleurs, six apprentis-animateurs complètent l'équipe d'animation grâce au programme d'intégration à l'emploi d'animateur (**PIEA**).

Pour compléter cette belle équipe, trois chefs de programmes et trois responsables viennent coordonner l'ensemble du programme.

RESPONSABLES		NOM DE CAMP
★ Responsable :	Marie Douce Guay	Zazou
★ Responsable :	Laurence Veilleux	Azur
★ Responsable :	Isabelle Deblois	Joy
CHEFS DE PROGRAMMES		NOM DE CAMP
★ Accueil		Flip
★ Camp de jour		Amazonie
★ Intégration		Zucchini
SPÉCIALISTES		NOM DE CAMP
★ Spécialiste « ARTS PLASTIQUES »		Pixel
★ Spécialiste « SCIENCES »		Globule
★ Spécialiste « SPORTS »		Yoshi
ANIMATEURS		NOM DE CAMP
★ GROUPE 4 ans		Gum Balloune Nounou
★ GROUPE 5-6 ans		Pouliche Minnie Jujube Spouish Lotus Kiwi
★ GROUPE 7-8 ans		Ananas Bourriquet Jello Épinette Sky Marvel Tropicana Mozza
★ GROUPE 9-10 ans		Pégase Caribou Rodéo Sharpie
★ GROUPE 11-13 ans		Dora Bamboo
ACCOMPAGNATEURS		NOM DE CAMP
★ GROUPE VARIABLE		Capi Coconut Cosmos Décibel Fruitopia Maki

Selon les besoins encourus et le nombre d'inscriptions, l'assignation des groupes d'âges peut être modifiée avant le début ou en cours de programme.

4. Nouveautés 2023

4.1 CHEF DE PROGRAMMES

Encore cette année, le Service des loisirs, de la culture et de la vie communautaire (SLCVC) bonifie son équipe de responsables en ajoutant un poste nommé « **Chef de programme** ». Cette nouvelle ressource sera employée afin de mieux encadrer le programme « **SERVICE DE GARDE** » (arrivées et départs) et ainsi accroître la qualité de votre *expérience-client*, de même que la sécurité de votre enfant.

4.2 JEUX LIBRES ET ACTIFS

De récentes études démontrent l'importance du jeu libre et actif dans le développement des enfants. Les bénéfices sont considérables : adoption d'un mode de vie physiquement actif, augmentation de la confiance en soi, capacité à fixer son attention sur une tâche plus longtemps, etc. À l'instar de ceux-ci, le **SLCVC** a décidé d'introduire à l'horaire hebdomadaire, une période de 90 minutes consacrée à l'exploration de cette nouvelle forme de jeu, le tout inspiré de thématiques ludiques qui offriront aux jeunes la possibilité de déployer toute leur créativité.

5. Thématique estivale



**LE TEMPS...
C'EST DU PLAISIR!**

Le Docteur Neutron, diplômé en physique des particules, est plein d'ambition et d'espoir. Il ne souhaite rien de moins que de réinventer la machine à voyager dans le temps, popularisée, il y a quelques décennies, par le célèbre Dr Emmett Brown. Le célèbre inventeur de la tout aussi célèbre DeLorean DMC-12, rendus populaires grâce à la série cinématographique « **Retour vers le futur** ».

Au début de l'année 2023, le Docteur Neutron a terminé la conception d'un tout nouveau modèle de machine à remonter le temps. Il lui faut maintenant recruter des acolytes fiables pour lui permette de la tester convenablement.

Comme les jeunes de Sainte-Marie, âgées entre 4 et 11 ans, sont particulièrement dynamiques, curieux, ingénieux et aventureux, il a décidé de faire confiance à l'équipe du « **CAMP DE JOUR** » pour parfaire son invention en traversant les époques.

Le voyage sera en accéléré : encore plus rapide que la vitesse de la lumière. Rien de moins car le temps... c'est du plaisir!

CET ÉTÉ AU CDJ
DE SAINTE-MARIE
ON VA VOYAGER DANS LE TEMPS
DU PASSÉ JUSQU'AU PRÉSENT
C'EST VRAIMENT TRIPPANT
AVEC NEUTRON ET LES ANIMS
YEAH, LA MACHINE A EXPLOSE
IL NOUS FAUT LA RÉPARER
ES-TU DOWN DE NOUS AIDER?
YEAH, TOUTES LES PIÈCES SONT ÉGARÉES
VA FALLOIR LES RETROUVER
MAIS OÙ LES CHERCHER?
LETS'S GO, CRAZY, CRAZY, CRAZY
TOUT AU LONG D'L'ÉTÉ!
VIENS T'BAIGNER, T'AMUSER ET OUBLIE PAS D'DANSER!
RAPPELLE-TOI D'T'HYDRATER ET DE BIEN TE CRÉMER
AUJOURD'HUI AU CAMP, C'EST VRAIMENT CRINQUANT!
VRAIMENT CRINQUANT
AUJOURD'HUI AU CAMP (ANIMATEURS)
C'EST VRAIMENT CRINQUANT! (ENFANTS)

7. Code d'honneur des « APPRENTIS »

Pour devenir un « APPRENTI » averti, il faut :

- Σ Démontrer son amitié et sa fraternité aux autres, les respecter et être coopératif.
- Σ Demeurer alerte : garder l'œil ouvert. Aucun détail ne doit lui échapper.
- Σ Écouter et respecter tous les « EXPERTS ».
Leurs conseils seront utiles pour découvrir de nouvelles cultures!
- Σ Respecter son environnement.
- Σ Avoir des réserves de bonne humeur.
- Σ Être prêt à chanter la chanson thème et les chansons du juke-box, peu importe le moment de la journée.
- Σ Manger ses portions quotidiennes de fruits et de légumes pour avoir de l'énergie tout au long de l'été.
- Σ S'entraîner tous les jours pour être au meilleur de sa forme physique!
- Σ Mettre de la crème spéciale pour se protéger des rayons du soleil et de ses effets néfastes. Un indice 30 et plus est essentiel chaque jour, et ce, à plusieurs reprises.
- Σ Avoir une bonne hygiène en se lavant les mains avant chaque repas et en prenant une douche avant et après la baignade.
- Σ Avoir une bouteille d'eau. On ne sait jamais à quel moment on devra partir à l'aventure. Il faut s'assurer d'être toujours bien hydraté.

8. Ateliers

8.1 ATELIERS « SPÉCIALISÉS »

Les ateliers « **SPÉCIALISÉS** » sont planifiés et animés par des personnes ayant des compétences particulières dans des domaines spécifiques, soit les « **ARTS PLASTIQUES** », les « **SCIENCES** » et les « **SPORTS** ». Les ateliers font partie intégrante de l'horaire de tous les participants au « **CAMP DE JOUR** ».

ARTS PLASTIQUES

Apprentissage de différentes techniques d'art et exploration de matériaux artistiques en vue de créer de petits chefs-d'œuvre. Ces ateliers permettent le développement de la motricité fine de vos jeunes!

SPORTS

Activités de groupe visant à améliorer la condition physique des jeunes tout en assurant le développement de leurs habiletés motrices (coordination, agilité, locomotion, etc.). Le tout, dans un environnement à la fois stimulant et sécuritaire.

SCIENCES

Réalisation d'expériences scientifiques permettant de faire des découvertes surprenantes. Vos « **petits Einstein** » apprécieront sûrement ces expériences variées et pleines de rebondissements.

8.2 ATELIERS « MÉLI-MÉLO »

Les ateliers « **MÉLI-MÉLO** » sont planifiés par l'équipe de l'animation estivale et animés par les animateurs de groupes. Leur contenu varie chaque semaine en fonction du dénouement de la thématique estivale et des intérêts des jeunes.

BRISE-GLACE

Pour apprendre à mieux se connaître, se dégêner, créer un esprit de groupe et développer un sentiment d'appartenance!

1,2,3 ACTION!

Des activités simples et amusantes qui permettent aux jeunes de s'exprimer, d'apprendre à mieux se connaître et de développer leur esprit théâtral. Au programme : théâtre, improvisation, mimes, jeux de rôle, scénettes, etc.

S'EAUTÉ!

Au programme : piscine, animation aquatique, jeux d'eau et ballons d'eau. Il n'y a rien de plus rafraîchissant!

LES COMPÉS!

Des activités dynamiques qui permettent aux jeunes de développer leurs habiletés motrices. Des situations leur permettant d'apprendre à repousser leurs limites!

JEUX « COOP »

Pour développer l'entraide et la solidarité : une variété de jeux coopératifs, à la fois simples et amusants. Des « **p'tits plus** » pour bonifier le quotidien des jeunes. Jouer... ça fait sourire!

VERTDURE

Que ce soit à pied, à vélo ou en patins à roues alignées, les jeunes passeront d'agréables moments en pleine nature.

À VOS TABLIERS

Concocter des recettes simples et variées, apprendre l'**ABC** de la cuisine et déguster de succulentes petites gâteries en groupe. Voilà ce que nous réserve cet atelier culinaire!

ACTIVITÉ « DÉFI »

Période consacrée au jeu, sous toutes ses formes, et aux intrigues.

« TENTE À LIRE »

Des activités en lien avec le plaisir de lire et de découvrir de nouveaux univers.

JEUX LIBRES

Lors de cette période, les jeunes peuvent s'amuser simplement et laisser libre cours à leur imagination!

8.3 ATELIERS « PLUS »

☺ « ENTRE-TEMPS »

Des activités spéciales ou des sorties locales proposées à tous les groupes. Pour en savoir plus, veuillez consulter le calendrier des activités spéciales en annexe.

☺ « PORTAIL »

Des journées où chaque « **APPRENTI** » doit se déguiser pour vivre dans l'époque où la machine du Dr. Neutron s'est arrêté. Ces journées sont agrémentées de thématiques des plus originales : « **HALLOWEEN EN JUILLET** », « **DÉJEUNER DU ROI** », etc.

☺ LE GALA DE FIN D'ÉTÉ

Chaque enfant pourra profiter d'un dernier moment avec son animateur dès 17 h. La tête pleine de souvenirs, les participants du « **CAMP DE JOUR** » et leurs invités assisteront à la remise des honneurs. Une soirée riche en émotions pour souligner en beauté la fin de l'été. Parents et/ou adultes responsables et amis sont cordialement invités à assister à ce moment magique. Une invitation vous sera transmise au cours de l'été, via « **PLANITOU** ». **Inscriptions obligatoires.**

🔊 AVIS 🔊

Chaque semaine, les participants sont appelés à réaliser différentes activités et sorties spéciales (sortie à vélo, sortie au parc, etc.). Pour être bien informé, il est essentiel de consulter hebdomadairement « **LE JOURNAL** », disponible en ligne, sur « **PLANITOU** », sur le Facebook du « **Camp de jour Ville de Sainte-Marie** » ou au sainte-marie.ca. Les activités et sorties spéciales sont aussi inscrites à l'horaire de chaque groupe, également disponible via « **LE JOURNAL** ».

🔊 IMPORTANT 🔊

En cas de mauvaise température, « **L'ATELIER PLUS** », s'il se déroule à l'extérieur, peut être remis. Le cas échéant, vous serez avisé via la plateforme « **PLANITOU** ». Conséquemment, il est important de vous assurer que votre enfant dispose de tout le matériel requis pour lui permettre de participer pleinement aux activités.

9. Horaire type d'une journée « **CAMP DE JOUR** »

9 h à 9 h 15	Atelier : « BRISE-GLACE »	Local
9 h 15 à 9 h 30	Rassemblement	Extérieur
9 h 30 à 9 h 45	Collation	Extérieur
9 h 45 à 10 h 45	Atelier : « S'EAUTÉ »	Piscine intérieure
10 h 45 à 11 h 45	Atelier : JEUX « COOP »	Piste d'athlétisme
11 h 45 à 12 h	Déplacements	
12 h à 12 h 30	Dîner au « CAMP DE JOUR »	Extérieur
12 h 30 à 13 h	Atelier : « JEUX LIBRES »	Extérieur
13 h à 13 h 15	Déplacements	
13 h 15 à 14 h 15	Spécialité : SCIENCES	Extérieur
14 h 15 à 14 h 30	Collation	Extérieur
14 h 30 à 15 h 30	Atelier : « 1,2,3 ACTION! »	Terrain de soccer
15 h 30 à 15 h 45	Journaux « PLANITOU » et collation	Local
15 h 45 à 16 h	Transition vers le « SERVICE DE GARDE »	Gymnase

10. Trousse « Les essentiels »

Note : La plupart des règles suivantes vous seront présentées dans différentes sections du guide. Conséquemment, ceci témoigne de leur importance.

10.1 CHANDAIL DU « CAMP DE JOUR »

Le chandail à l'effigie du « **CAMP DE JOUR** » est inclus au tarif hebdomadaire de l'inscription au programme régulier. Un seul chandail par enfant est remis, peu importe le nombre de semaines sélectionnées.

Le choix de la grandeur s'effectue au moment de l'inscription. Cette dernière est garantie seulement si l'inscription est effectuée **avant le 26 avril**. Après cette date, **aucune** grandeur n'est garantie, ni même l'obtention d'un chandail. Le cas échéant, **aucun** rabais n'est appliqué sur le coût de l'inscription.

En cas de perte d'un chandail, il peut être possible de s'en procurer un nouveau au coût de **10 \$** si des copies sont encore disponibles. Vous devez faire la demande auprès d'un responsable ou de l'animateur-préposé à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** ». **Aucune** grandeur n'est garantie.

Le chandail est remis par l'animateur de votre enfant lors de la soirée d'introduction au « **CAMP DE JOUR** », le 12 juin. Le port du chandail est **obligatoire** lors des « **SORTIES EN FOLIE** » et de certaines activités « **ATELIERS PLUS** ». Le participant peut aussi le porter quotidiennement s'il le désire. 😊

10.2 BOÎTE À LUNCH

- ★ Un repas équilibré
- ★ 2 collations nutritives et santé : une pour l'avant-midi et une pour l'après-midi
Note : Évitez les noix et les arachides.
- ★ Une bouteille d'eau bien identifiée

10.3 TENUE VESTIMENTAIRE

- ★ Des souliers de sport
*Note : Les souliers de sport sont **obligatoires** pour les activités sportives et les déplacements. Les sandales sportives ne sont pas suffisantes pour assurer une pratique sportive sécuritaire.*
- ★ Un couvre-chef : chapeau, casquette, bandeau, etc.
- ★ Un pantalon et un chandail court (*short*)
- ★ Un pantalon et un chandail long pour les journées plus froides
- ★ Un vêtement et un sous-vêtement de rechange
- ★ Un imperméable et des bottes de pluie
- ★ Un sac à dos pour transporter tout le matériel

10.4 MATÉRIEL POUR LA PISCINE

- ★ Un maillot de bain
- ★ Un casque de bain
- ★ Une serviette de plage
- ★ Un sac pour déposer les vêtements mouillés

10.5 AUTRES ESSENTIELS

- ★ Un tablier, un sarrau ou une vieille chemise pour les ateliers « **ARTS PLASTIQUES** » et « **SCIENCES** ».
Note : Il est possible de le laisser sur place.
- ★ Un cadenas si l'enfant voyage à bicyclette.
Note : Si le cadenas est à clé, il est fortement conseillé d'identifier la clé et de la laisser à un membre de l'équipe de responsables.
- ★ Un casque de sécurité pour les déplacements à vélo ou en patins à roues alignées
- ★ Une crème solaire avec un indice de protection **minimale** de 30 FPS. Avant l'arrivée au « **CAMP DE JOUR** », vous devez avoir appliqué la crème solaire à votre enfant. Dans le cas contraire, le personnel du « **CAMP DE JOUR** » se réserve le droit d'en faire l'application.
Note : Aucune crème solaire n'est prêtée. Il est donc essentiel de fournir une bouteille de crème solaire à votre enfant.

Tel que mentionné dans les règlements inscrits à la section 18, il est fortement recommandé d'identifier **tout** le matériel appartenant à votre enfant. Il est aussi interdit d'apporter des objets personnels qui ne sont pas requis par le programme « **CAMP DE JOUR** » (ex. : jeux électroniques, jouets, etc.), et ce, afin d'éviter tout bris, perte ou vol.

Un casier « **objets perdus** » est accessible à l'entrée du « **SERVICE DE GARDE** ». À compter du 11 août, tous les objets perdus seront relocalisés au Centre Castel, et ce, jusqu'au vendredi 25 août à 12 h. Après cette date, les objets non réclamés seront remis à un organisme de charité.

11. Outils de communication

Informers les participants et leurs parents et/ou adultes responsables quotidiennement est un véritable défi. C'est pourquoi l'équipe du « **CAMP DE JOUR** » se tourne vers les nouvelles technologies et poursuit l'implantation de « **PLANITOU** »! Votre collaboration est essentielle afin d'utiliser à bon escient tous les outils qui sont mis à votre disposition afin de toujours mieux vous informer. À cet effet, voici un aperçu de ces outils :

- ★ « **PLANITOU** »
Pour une communication rapide et efficace, « **PLANITOU** » est la plateforme toute désignée. Vous pouvez ainsi motiver l'absence de votre enfant, communiquer avec l'équipe de responsables, ainsi qu'avec l'animateur de votre enfant. « **PLANITOU** » vous offre un accès privilégié à une grande variété d'informations, notamment le journal de bord de votre enfant pour connaître comment sa journée s'est déroulée.
- ★ « **LE JOURNAL** »
Disponible tous les vendredis, chaque nouvelle édition de l'hebdomadaire « **LE JOURNAL** » vous permet de demeurer à l'affût des informations les plus récentes (exemples : changement ou ajout d'activités, journées thématiques déguisées, etc.), en plus de profiter d'une variété de chroniques dont celles des « **fêtes de la semaine** ». Consultez-le via la plateforme « **PLANITOU** » ou demandez votre exemplaire papier disponible à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** ».

En effet, les fêtes de l'été sont choyés puisque l'équipe d'animation estivale leur réserve une journée « **FFF** » : une journée « **Folle, Folle, Folle!** ». Au menu : remise de la carte « **FFF** », chanson personnalisée, babillard honorifique, petite gâterie et d'autres surprises « **FFF** » sont prévues.

RESTEZ À L'AFFÛT EN DEVENANT « AMI » DE LA PAGE FACEBOOK DU CAMP DE JOUR VILLE DE SAINTE-MARIE!

12. Recyclage

L'équipe de l'animation estivale sollicite votre collaboration pour l'aider à réaliser les activités qu'elle a planifiées. Pour ce faire, elle vous demande de recycler! Prenez note que tous les formats sont acceptés. Voici les articles recherchés :

- | | |
|---|--|
| ★ Assiette de styromousse | ★ Contenant de carton (lait ou jus) |
| ★ Boîte de céréale | ★ Contenant de plastique |
| ★ Boîte d'œufs | ★ Contenant de yogourt |
| ★ Boîte de papiers mouchoirs | ★ Languette de canette |
| ★ Boîte de savon | ★ Perles à collier |
| ★ Bouchon de liège ou de plastique | ★ Pot de crème glacée de type « <i>Coaticook</i> » |
| ★ Bouteille d'eau | ★ Revue, catalogue et journaux |
| ★ Bouton | ★ Rouleau de papier essuie-tout |
| ★ « Canne » de conserve | ★ Rouleau de papier hygiénique |
| ★ Capsules de café de type « <i>Nespresso</i> » | ★ Sac en papier |
| ★ Contenant de lait pour nourrisson | ★ Tissu |
| ★ Contenant de café avec couvercle de plastique (métal ou carton) | ★ Vêtements usagés (pour costumier) |
| | ★ Etc. |

Pour faciliter le travail des animateurs, nous vous prions de bien vouloir **nettoyer** soigneusement les articles que vous apportez. Vous pouvez les déposer dans la boîte prévue à cet effet située à l'entrée du « **CAMP DE JOUR** ». Ces matériaux serviront aux ateliers spécialisés.

TOUTE L'ÉQUIPE VOUS REMERCIE DE VOTRE PRÉCIEUSE COLLABORATION!

13. Heure du repas et « Tremplin santé »

13.1 HEURE DU REPAS

Le dîner est un moment important de la journée. Cette période, qui permet d'approfondir les liens entre l'animateur et les participants, permet également de vivre des moments privilégiés, car la qualité des échanges est rehaussée. Dans cette perspective, l'équipe de l'animation estivale souhaite que tous ses jeunes puissent demeurer au « **CAMP DE JOUR** » à la période du dîner.

En plus de développer des liens affectifs, le repas est un moment idéal pour apprivoiser la détente, d'où l'importance de manger dans un environnement calme, favorisant des échanges agréables avec ses pairs. Dans cette visée, l'équipe de l'animation estivale travaille dans un but : permettre à chaque enfant de développer une relation saine avec la nourriture. Pour ce faire, la philosophie du respect des signaux de faim et de satiété, dont seul l'enfant peut témoigner, est mise en pratique. Le parent et/ou adulte responsable est chargé de fournir des aliments nutritifs et diversifiés, alors que l'animateur est responsable de créer un moment propice à la dégustation. Quant à l'enfant, il est responsable des quantités qu'il ingère.

13.2 PROGRAMME « TREMPLIN SANTÉ PLUS »

Le « **CAMP DE JOUR** » applique les principes du programme « **TREMPLIN SANTÉ PLUS** » dont l'objectif est d'aider les jeunes à grandir en santé, en favorisant l'adoption et le maintien de saines habitudes de vie, notamment par la pratique d'activités physiques et une saine alimentation.

Ne nécessitant aucune inscription et sans aucune obligation, le programme « **TREMPLIN SANTÉ PLUS** » constitue simplement un incitatif à bouger plus et manger mieux. Pour obtenir plus détails au sujet de ce merveilleux programme, vous êtes invités à consulter le tremplinsante.ca. Le site vous offre une panoplie d'informations intéressantes ainsi que plusieurs idées de recettes pour le lunch de votre enfant.

14. « Sorties en folie »

Le programme « **SORTIES EN FOLIE** » est un complément au programme « **CAMP DE JOUR** », et ce, au même titre que le programme « **SERVICE DE GARDE** ». Sur une base optionnelle, il permet à votre enfant de participer à des sorties intéressantes. Si votre enfant ne participe pas à la sortie hebdomadaire, le service d'animation régulier est maintenu. Pour mettre un peu de « **COULEURS** » dans la semaine de votre enfant, pensez donc au programme « **SORTIES EN FOLIE** »!

CALENDRIER ESTIVAL 2023

SEMAINE NUMÉRO	DATE	DESTINATION	DÉPART HEURE	RETOUR HEURE	INSCRIPTION DATE LIMITE
❶ A	MERCREDI 28 JUIN	CANYON SAINTE-ANNE	9 H	16 H	MERCREDI 14 JUIN
❶ B	MERCREDI 28 JUIN	IMAGINARIUS	9 H	16 H	MERCREDI 14 JUIN
❷ A	MERCREDI 5 JUILLET	BUNKER DE LA SCIENCE	9 H	16 H	MERCREDI 21 JUIN
❷ B	MERCREDI 5 JUILLET	MILLE PATTES	9 H	16 H	MERCREDI 21 JUIN
❸	MERCREDI 12 JUILLET	CAMPING DU LAC GEORGES	8 H 30	16 H	MERCREDI 28 JUIN
❹	MERCREDI 19 JUILLET	VILLAGE VACANCES VALCARTIER	8 H 45	16 H	MERCREDI 5 JUILLET
❺	MERCREDI 26 JUILLET	ISAUTE	9 H	16 H	MERCREDI 12 JUILLET
❻	MERCREDI 2 AOÛT	AQUARIUM DE QUÉBEC ET ESCALADE À L'ACCROCHÉ	8 H 30	16 H	MERCREDI 19 JUILLET
❼	MERCREDI 9 AOÛT	ÉCO-PARC DES ETCHÉMINS LAC-ETCHEMIN	9 H	16 H	MERCREDI 26 JUILLET

Le port du chandail du « **CAMP DE JOUR** » est **obligatoire** pour les participants au programme « **SORTIES EN FOLIE** ». Le port du chandail permet l'identification rapide des enfants en plus d'accroître leur sécurité sur les sites.

CONSEIL 101 :

Lors des sorties d'eau, il est fortement recommandé que chaque participant ait déjà enfilé son maillot de bain sous ses vêtements et que ses vêtements de rechange soient dans son sac.

🔔 IMPORTANT 🔔

Pour inscrire votre enfant à l'une des sorties du programme « **SORTIES EN FOLIE** », vous êtes d'abord invité à vous procurer une fiche d'information disponible aux endroits suivants :

- Bureau du **SLCVC** ou à l'accueil du Centre Caztel, durant les heures d'ouverture
 - ➔ lundi au jeudi, de 8 h à 12 h et de 13 h à 16 h 30
 - ➔ vendredi, de 8 h à 12 h
- Poste d'accueil du « **CAMP DE JOUR** »
- **sainte-marie.ca**

Vous devez compléter l'inscription et régler le paiement de la sortie pour la date limite. Il est important de rappeler que cette date permet de déterminer si la sortie prévue au calendrier compte suffisamment de participants inscrits pour confirmer sa tenue. Cette date n'offre **aucune** garantie en terme de participation. Le principe du « **premier arrivé, premier servi** » s'applique.

Pour régler votre inscription, deux moyens vous sont proposés :

❶ En ligne : paiement avec **Visa** ou **Mastercard**

❷ Par chèque :

Vous devez libeller votre chèque à « **Ville de Sainte-Marie** » et le placer dans une enveloppe accompagnée du coupon d'inscription. Adresser le tout à :

Hôtel de Ville de Sainte-Marie – SLCVC
270, avenue Marguerite-Bourgeoys
Sainte-Marie (Québec) G6E 3Z3

De tous les moyens proposés, l'inscription en ligne est le plus rapide (❶). Comme les places sont limitées et que le principe du « **Premier arrivé, premier servi** » s'applique, il est possible que votre inscription soit placée sur une liste d'attente. Le cas échéant, dès qu'une place se libère, le **SLCVC** communique avec vous pour officialiser l'inscription de votre enfant.

Une inscription hâtive, établie selon le calendrier publié à la page d'accueil du site des inscriptions au **sainte-marie.ca** ou à la rubrique « **SORTIES EN FOLIE** » de l'onglet « **CAMP DE JOUR** », vous permet de profiter du coût « **RABAIS** ».

CONSIGNES :

- Au moment de l'inscription, le coût du forfait « **SORTIES EN FOLIE** » doit être réglé en totalité.
- **Aucun** remboursement ne sera émis **moins de 10 jours avant** la date prévue de la sortie, à l'exception d'une annulation de la part du **SLCVC**.

🔔 IMPORTANT 🔔

En cas de mauvaise température, la « **SORTIE EN FOLIE** » de la semaine, si elle se déroule à l'extérieur, peut être remise au lendemain, soit le jeudi. Le cas échéant, **les ateliers du jeudi se déroulent le mercredi**. Conséquemment, il est important de vous assurer que votre enfant dispose de tout le matériel requis pour lui permettre de participer pleinement. Consultez la page Facebook du « **Camp de jour de la Ville de Sainte-Marie** » pour être à l'affût des informations les plus récentes. Une communication est également envoyée via la plateforme « **PLANITOU** ».

15. « SERVICE DE GARDE »

JOUR	PÉRIODE / HEURE
Lundi au vendredi	AM : 6 h 45 à 9 h
	PM : 16 h à 18 h

Le « **SERVICE DE GARDE** » est un service complémentaire au programme « **CAMP DE JOUR** ». Il est accessible du lundi au vendredi de 6 h 45 à 9 h et de 16 h à 18 h.

FONCTIONNEMENT : FORFAIT « À LA SEMAINE »

Le programme « **SERVICE DE GARDE** » est offert en forfait « **À LA SEMAINE** ». Ce forfait est valide pour 10 périodes dont 5 de 2,25 heures (matin) et 5 de 2 heures (fin de journée), et ce, pour 5 journées consécutives.

PRÉALABLE :

*Pour permettre la fréquentation quotidienne au « **SERVICE DE GARDE** », un parent et/ou adulte responsable doit préalablement inscrire son enfant au programme. Cette inscription génère une liste officielle sur laquelle se trouvent les noms de tous les participants inscrits au forfait « **À LA SEMAINE** ».*

FONCTIONNEMENT : FORFAIT « À LA CARTE »

Le programme « **SERVICE DE GARDE** » est offert en forfait « **À LA CARTE** ». Ce forfait comprend 10 périodes pouvant être utilisées à la pièce, soit le matin ou en fin de journée, et ce, du 26 juin au 11 août, selon les besoins.

PRÉALABLE :

*Pour permettre la fréquentation ponctuelle au « **SERVICE DE GARDE** », un parent et/ou adulte responsable doit préalablement inscrire son enfant au programme. Cette inscription génère une liste officielle sur laquelle se trouvent les noms de tous les participants inscrits au forfait « **À LA CARTE** ».*

SITE OFFICIEL : PBV

Les enfants utilisant le « **SERVICE DE GARDE** » doivent se présenter à la porte de l'accueil de la piscine de la **PBV**. Les parents et/ou adultes responsables doivent aviser l'animateur-préposé à l'accueil qu'il sont sur place et demeurer à l'extérieur de l'école pour attendre leur enfant. En tout temps, l'identification du parent et/ou adulte responsable à l'aide du code « **PLANITOU** » est **obligatoire**.

ACCUEIL ET DÉPART

Les enfants arrivent et quittent par la porte de l'accueil de la piscine de la **PBV**. C'est à cet endroit que le responsable de l'accueil du « **SERVICE DE GARDE** » supervise les arrivées et départs des enfants et des parents et/ou adultes responsables.

Le soir venu, le parent et/ou adulte responsable doit venir chercher son enfant à l'endroit où il l'a déposé le matin même, c'est-à-dire à l'accueil du « **SERVICE DE GARDE** ».

« **SERVICE DE GARDE** » AM :

- À son arrivée, chaque participant doit s'identifier à l'accueil du « **SERVICE DE GARDE** ». La personne en poste indique l'arrivée, sur la plateforme « **PLANITOU** ».

- IMPORTANT

Toutes les informations à transmettre aux animateurs doivent être faites via la plateforme « **PLANITOU** ». En tout temps, vous pouvez également y ajouter ou supprimer des adultes autorisés à venir chercher votre enfant. Il est important de vous assurer que cette personne ait un code pour signifier qu'elle est autorisée à venir chercher votre enfant.

- L'enfant se dirige ensuite vers l'endroit désigné pour y déposer ses effets personnels.
- Il doit ensuite se rendre au local du « **SERVICE DE GARDE** » où les animateurs l'accueillent et le prennent en charge.
- Vers 8 h 45, les groupes au « **SERVICE DE GARDE** » se dirigent dans leurs locaux respectifs.

« **SERVICE DE GARDE** » PM :

- L'adulte qui vient chercher un enfant au « **SERVICE DE GARDE** » doit s'identifier par un code (déterminé préalablement), à l'accueil du « **SERVICE DE GARDE** ». Ce code confirme que l'enfant n'est plus sous la supervision du personnel de la Ville de Sainte-Marie et qu'il peut quitter avec l'adulte autorisé.

🌟 IMPORTANT 🌟

Le « **SERVICE DE GARDE** » est **UNIQUEMENT** accessible aux enfants inscrits au programme « **CAMP DE JOUR** », « **CAMP ADO** » et « **INTÉGRATION PLUS** » et dont le parent et/ou adulte responsable défraie les coûts additionnels du programme « **SERVICE DE GARDE** ». Incidemment, toute présence sur le site, devant l'heure du début de la période « **ANIMATION RÉGULIÈRE** », soit **AVANT 9 h** ou la dépassant, soit **APRÈS 16 h**, doit être payée par le parent et/ou adulte responsable. Des mesures de contrôle sont en vigueur afin de respecter les ratios établis pendant les périodes du « **SERVICE DE GARDE** ».

Le but : Assurer, en priorité, la sécurité des enfants dont les parents et/ou adultes responsables en ont déboursé les frais.

En cas de besoin, l'équipe de l'animation estivale demeure toujours disponible pour vous aider. Vous comprendrez que les mesures de contrôle sont ainsi appliquées pour éviter les abus.

Un parent et/ou adulte responsable qui décide de laisser son enfant sur le site du « **CAMP DE JOUR** » à une heure plus hâtive que celle marquant le début du programme d'animation régulière, soit 9 h, devra déboursé les frais d'utilisation du « **SERVICE DE GARDE** » de dépannage, c'est-à-dire un montant de **13 \$**. Il en sera de même pour une utilisation prolongée (après 16 h). La sécurité des enfants nous oblige à appliquer ces règles.

Si vous avez à cœur la sécurité de votre enfant et son bien-être, assurez-vous qu'il ne soit pas laissé à lui-même. Dans ce contexte, nous vous avisons formellement qu'aucun animateur ne sera à l'extérieur pour encadrer les enfants avant 9 h ni après 16 h. Seuls les enfants inscrits au programme « SERVICE DE GARDE » bénéficieront d'un encadrement (surveillance et animation).

🌟 HORAIRE DU « SERVICE DE GARDE » 🌟

« **SERVICE DE GARDE** » AM :

Le « **SERVICE DE GARDE** » ouvre ses portes à 6 h 45. Avant cette heure, **aucune** surveillance n'est effectuée. Votre enfant demeure donc **sous votre responsabilité**, et ce, jusqu'à l'ouverture officielle du site du « **CAMP DE JOUR** ».

« **SERVICE DE GARDE** » PM :

En fin de journée, le « **SERVICE DE GARDE** » cesse ses activités à 18 h. Les retardataires doivent **payer une amende**, variable selon la durée du retard. Pour **chaque 15 minutes** de retard, des frais de **7 \$** sont exigés. Ces frais doivent être acquittés sur place, le soir même.

Pour les enfants qui ne sont pas inscrits au « **SERVICE DE GARDE** », la somme de **13 \$** doit être déboursée pour **chaque** période utilisée (matin et/ou soir). Cette somme doit être réglée, sur place, à la personne responsable, la journée même de son utilisation. Par ailleurs, si un retard survenait en fin de journée, l'amende de **7 \$** pour chaque période de 15 minutes s'ajoute aux frais initiaux de **13 \$**.

RÈGLES À SUIVRE :

- ☛ Si votre enfant possède une clé importante (domicile ou autre), veuillez l'identifier et lui demander de la remettre au responsable du « **SERVICE DE GARDE** ». Ce dernier la placera dans un endroit sécuritaire pour la journée et la remettra à votre enfant lors de son départ.
- ☛ Si votre enfant arrive ou repart seul, à pied ou à vélo, il importe de savoir à quelle heure il doit arriver le matin et/ou à quelle heure il est autorisé à quitter le soir. En cas de changement, vous devez nous aviser rapidement.
- ☛ À l'arrivée, comme au départ de votre enfant, vous devez toujours aviser le responsable du « **SERVICE DE GARDE** ». Si votre enfant se déplace seul, veuillez lui rappeler qu'il doit signaler son arrivée et son départ au responsable.
- ☛ Toute personne qui se présente au « **SERVICE DE GARDE** » pour venir chercher un enfant doit y être **autorisée**. Son nom et ses coordonnées doivent figurer dans le dossier « **PLANITOU** » de l'enfant, à la section « **ADULTE AUTORISÉ** ». **Sans votre autorisation**, votre enfant demeure au « **SERVICE DE GARDE** » jusqu'à ce que nous puissions entrer en contact avec vous pour obtenir votre consentement.

16. Arrivées et départs du « CAMP DE JOUR »

Matin :

Lors de votre arrivée, entre 8 h 45 et 9 h 15, vous devez reconduire votre enfant à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** », à la porte de l'accueil de la piscine de la **PBV**. La prise de présence se fait à cet endroit, directement sur la plateforme « **PLANITOU** » par l'animateur-préposé à l'accueil. L'enfant se dirige ensuite, seul, dépose ses effets personnels à l'endroit désigné. Finalement, l'enfant rejoint son animateur à l'endroit assigné à son groupe.

Si vous arrivez après la période d'accueil (9 h 15) :

Aviser un membre de l'équipe de responsables via la plateforme « **PLANITOU** » de l'heure approximative de votre arrivée. Lors de votre arrivée, présentez-vous à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** » et communiquez avec un responsable via le radio-émetteur. L'un d'eux prendra en charge votre enfant à partir de ce moment.

Si vous arrivez avant la fin du « CAMP DE JOUR » (15 h 30) :

Aviser un membre de l'équipe de responsables via la plateforme « **PLANITOU** » de l'heure approximative du départ. L'adulte autorisé à venir chercher l'enfant doit se présenter à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** », à la porte de l'accueil de la piscine de la **PBV**, et communique avec un responsable via le radio-émetteur. Un responsable reconduira l'enfant à cet endroit. L'adulte autorisé devra s'identifier par son code personnalisé « **PLANITOU** » (déterminé préalablement). En mentionnant son code, l'adulte autorisé à venir chercher un enfant signe de façon électronique la feuille de présence et confirme ainsi que l'enfant n'est plus sous la supervision du personnel du « **CAMP DE JOUR** ».

Fin de journée :

À compter de 15 h 45, les enfants sont rassemblés dans les locaux pour un dernier moment avec leur animateur. Les enfants inscrits au « **SERVICE DE GARDE** » se dirigent vers ce dernier; les autres enfants demeurent avec leur animateur dans le local qui est assigné à leur groupe. Lors du départ, la personne autorisée doit s'identifier par son code personnalisé « **PLANITOU** » (déterminé préalablement), via la plateforme « **PLANITOU** ». L'enfant est ensuite appelé à son groupe et viendra rejoindre l'adulte à l'accueil. En mentionnant son code « **PLANITOU** », l'adulte autorisé à venir chercher un enfant signe de façon électronique la feuille de présence et confirme ainsi que l'enfant n'est plus sous la supervision du personnel du « **CAMP DE JOUR** ».

À compter de 16 h 05, tous les enfants qui n'ont pas quitté le lieu de rassemblement sont conduits au « **SERVICE DE GARDE** ». Le cas échéant, les parents et/ou adultes responsables devront déboursier les frais d'utilisation du « **SERVICE DE GARDE** » : **13 \$/période** et **7 \$** par 15 minutes de retard, après 18 h.

17. Règlements de la piscine municipale

Pour maximiser la sécurité de votre enfant lors des périodes de baignade, tous les enfants doivent réussir un test de nage afin d'obtenir l'autorisation de se baigner sans veste de flottaison individuelle (VFI).

***Note :** Le test de nage est effectué lors de la rencontre **INTRO CDJ**, le 12 juin, dès 17 h. Les sauveteurs détermineront si l'enfant doit porter une VFI ou non. Si vous souhaitez que votre enfant porte une VFI, votre enfant n'est pas tenu d'effectuer le test de nage.*

En complément, veuillez respecter ces consignes.

EN TANT QU'USAGER DE LA PISCINE MUNICIPALE VOTRE ENFANT DOIT :

Mesures d'hygiène :

- ☛ Prendre une douche et porter le bonnet de bain avant d'entrer dans l'eau.
- ☛ Éviter de se présenter à la piscine s'il souffre d'infections susceptibles de contaminer d'autres personnes.
- ☛ Le port d'un sous-vêtement en dessous du maillot de bain n'est pas autorisé.
- ☛ Le port d'un maillot ou vêtement d'eau est **obligatoire** en tout temps. Par conséquent, les vêtements non conçus pour aller dans l'eau (chandail à manches courtes ou bermuda, par exemple) seront refusés.

Mesures de sécurité :

- ✎ Porter une VFI si nécessaire.
- ✎ Respecter les autres et rester calme tout en observant les différentes règles illustrées.
- ✎ Écouter le responsable au coup de sifflet.
- ✎ Sortir immédiatement de l'eau à la demande des sauveteurs.
- ✎ Laisser les objets de verre ou coupants à l'extérieur de la piscine.
- ✎ Utiliser adéquatement les objets flottants disponibles à la piscine à certaines périodes. Le responsable se fera un plaisir de vous informer sur la manière de les utiliser.
- ✎ Les plongeurs s'effectuent en eau profonde seulement.
- ✎ La marche est de mise sur la plage et dans les vestiaires.

Note : Les autorités se réservent le droit d'expulser toute personne compromettant la sécurité et la quiétude d'un ou de l'ensemble des baigneurs.

Comportements :

- ✎ Éviter de cracher, d'éclabousser, de se tirer ou de pousser les autres.
- ✎ Éviter de s'asseoir ou de se placer debout sur les planches.
- ✎ Éviter les exercices d'apnée.
- ✎ Éviter d'uriner dans la piscine.
- ✎ Éviter les combats de coqs.
- ✎ Éviter de s'asseoir sur les câbles.
- ✎ Ne pas mâcher de gomme ou manger des bonbons.

Objets flottants :

- ✎ Les objets flottants qui sont prêtés aux usagers lors de certaines périodes de baignades doivent demeurer dans la zone peu profonde. Seuls les objets flottants disponibles à la piscine sont autorisés.
- ✎ Les tapis et chambres à air s'utilisent au centre de la piscine.
- ✎ Les chambres à air s'utilisent par une seule personne à la fois. Par contre, 2 personnes peuvent utiliser un même tapis.
- ✎ Remettre tout le matériel à l'endroit indiqué après utilisation. Une autorisation doit être demandée pour utiliser le matériel rangé dans les dépôts.
- ✎ Les seuls masques de plongée acceptés sont ceux marqués « **TEMPLE** » ou « **TREMPE** ».

Tremplins :

- ✎ Un seul bond est autorisé.
- ✎ Marcher sur les tremplins.
- ✎ Attendre que le nageur précédent ait atteint le bord de la piscine avant d'effectuer son saut ou son plongeon.
- ✎ Plonger ou sauter à l'avant du tremplin, pas sur les côtés.
- ✎ Les plongeurs renversés ou effectués dans un esprit « **exhibitionniste** » sont interdits.
- ✎ Attendre son tour, les deux pieds au bas de l'échelle.

Glissade :

- ✎ Une personne à la fois sur la glissade.
- ✎ Attendre son tour au bas de la glissade, les deux pieds au bas de l'échelle.
- ✎ Attendre que le nageur précédent ait atteint le bord avant d'effectuer sa glissade.
- ✎ Glisser les pieds en premier, en position assise ou couchée.

18. Règlements du « CAMP DE JOUR »

IMPORTANT **IMPORTANT** **IMPORTANT**

*Compléter la fiche d'inscription de votre enfant et la retourner au bureau du **SLCVC**, dans les délais prescrits.*

EN TANT QUE PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE, VOUS VOUS ENGAGEZ À :

1. Rester poli et courtois dans vos échanges avec le personnel de l'animation estivale.
2. Utiliser, matin et soir, la porte identifiée « **SERVICE DE GARDE** » située à l'accueil de la piscine de la **PBV**. Elle est accessible aux heures du « **SERVICE DE GARDE** », soit de 6 h 45 à 9 h et de 16 h à 18 h. En cas de besoin, communiquez avec le service à la clientèle du **SLCVC** au 418 387-2301, poste 2607. Une carte « **BELLE MÉMOIRE** », recensant les numéros de téléphone importants, par ordre de priorité, vous est remise à l'inscription. Veuillez la conserver à portée de main; elle peut vous être très utile.
3. Respecter les heures d'ouverture et de fermeture du « **SERVICE DE GARDE** ». **Aucune** surveillance n'est effectuée **avant** 6 h 45 le matin. Les portes demeurent barrées jusqu'à cette heure. Vous êtes donc **responsable** de votre enfant.
4. Fournir un numéro de téléphone où une personne peut être rejointe, en tout temps, en cas d'urgence. Une communication sera envoyée prioritairement via la plateforme « **PLANITOU** ».
5. **Aviser le « CAMP DE JOUR », via la plateforme « PLANITOU », chaque fois que votre enfant s'absente ou arrive en retard. Considérant que nous avons à cœur la sécurité de votre enfant, nous vous prions de bien vouloir vous conformer à cette règle.**
6. Assurer le transport de votre enfant matin et soir (pour l'aller et le retour). Si votre enfant est autorisé à arriver seul au « **CAMP DE JOUR** » ou à quitter sans être accompagné d'un adulte, vous devez nous en aviser à l'aide du document identifié « **FICHE D'INSCRIPTION** » ou du document « **AUTORISATION DE DÉPART SEUL** ». Le nom de toute personne autorisée à quitter le « **CAMP DE JOUR** » avec votre enfant doit être indiqué sur cette fiche. Notez que la fiche est accessible via la plateforme « **PLANITOU** » et que vous pouvez la modifier depuis votre compte personnel.
7. Signaler au responsable, via la plateforme « **PLANITOU** », tout changement à l'horaire de fréquentation de votre enfant (annulation, ajout de semaine, modification des heures, etc.), et ce, dans les meilleurs délais.
8. Remettre au responsable du « **SERVICE DE GARDE** » toutes les clés appartenant à votre enfant, dans le but d'éviter les pertes et/ou les vols. Veuillez donc les identifier convenablement. Les clés sont remises à votre enfant à son départ en fin de journée.
9. Informer le « **CAMP DE JOUR** » des particularités médicales ou physiques de votre enfant. Notez que les informations sur la santé de votre enfant sont accessibles via la plateforme « **PLANITOU** » et que vous pouvez la modifier à partir de votre compte personnel.

10. Compléter la fiche « **AUTORISATION MÉDICALE** » si votre enfant doit prendre un médicament quelconque (avec ou sans prescription). Les médicaments avec prescription médicale doivent être identifiés par un *code de prescription*. Les renseignements suivants doivent y figurer : nom de l'enfant, nom du médicament, posologie, date d'expiration, nom du médecin traitant et avertissements. Sans prescription médicale, **aucun** médicament ne sera administré à votre enfant. Il est important de remettre tout médicament que votre enfant doit prendre à un responsable ou à un animateur qui pourra l'entreposer dans un endroit sécuritaire, hors de la portée des enfants. Il relève de la responsabilité du parent et/ou adulte responsable de diviser la dose qui doit être administrée à l'enfant. À cet effet, des piluliers sont disponibles gratuitement en pharmacie.
 11. Venir chercher votre enfant au « **CAMP DE JOUR** » si ce dernier est malade ou présente des signes de maladie.
 12. Assurer la sécurité de votre enfant s'il se déplace à vélo en lui fournissant un casque de sécurité. Par surcroît, il est fortement recommandé de lui procurer un cadenas.
 13. Préparer deux collations santé et un dîner pour chaque journée passée au « **CAMP DE JOUR** ». À son arrivée le matin, l'enfant doit avoir déjeuné. Il n'est pas permis qu'un enfant déjeune ou soupe au « **CAMP DE JOUR** ».
 14. Éviter les aliments contenant des noix, des arachides ou des traces de ceux-ci. Soyez vigilants lorsque vous préparez les collations et les repas de votre enfant. Certains participants ont des réactions allergiques sévères qui pourraient, dans certains cas, s'avérer fatales.
 15. Déposer le dîner et les collations de votre enfant dans une boîte à lunch identifiée à son nom. Cette formalité facilite grandement le travail des animateurs puisque plusieurs boîtes à lunch se ressemblent. **Astuce** : Congeler le jus de votre enfant. Il servira ainsi de « **Icepak** ».
 16. Rembourser le « **CAMP DE JOUR** » si vous oubliez de fournir un repas à votre enfant. Les frais de repas doivent être payés le jour même.
 17. Fournir à votre enfant, tous les jours, les items suivants :

✓ Bouteille d'eau	✓ Serviette de plage	✓ Souliers de course
✓ Maillot de bain	✓ Crème solaire (FPS 30)	✓ Sarrau
✓ Casque de bain	✓ Dîner et collations santé	✓ Vêtements de rechange
- Les enfants ayant des allergies doivent obligatoirement avoir sur eux, en tout temps, leur auto-injecteur d'Épinéphrine (exemple : Épipen).**
18. Vêtir adéquatement votre enfant pour qu'il puisse participer activement à toutes les activités et lui fournir tout le matériel nécessaire. Pour plus de détails, consultez la section « **LES ESSENTIELS** » (voir section 10).
 19. Laisser les casiers libres d'accès au personnel de l'animation estivale (**aucun** cadenas), et ce, en tout temps.
 20. Identifier visiblement tout le matériel de votre enfant en y apposant son nom. Il est interdit d'apporter des objets personnels (jeux, jouets, etc.). À cet égard, l'équipe de l'animation sollicite la collaboration quotidienne des parents et/ou adultes responsables. Dans le cas contraire, le « **CAMP DE JOUR** » n'est pas responsable des objets personnels volés et/ou endommagés. De plus, les enfants munis d'un téléphone cellulaire n'ont pas le droit de l'utiliser sur le site, pas plus que leur tablette électronique, s'il y a lieu.
 21. Redoubler de prudence lorsque vous circulez dans le stationnement du débarcadère.
 22. Transmettre toute information susceptible d'agrémenter le séjour de votre enfant au « **CAMP DE JOUR** » (exemple : utilisation de flotteurs).
 23. Respecter tous les règlements et les consignes d'usage de la piscine municipale (voir section 17).

24. Informer votre enfant des règlements à suivre au « **CAMP DE JOUR** ».
25. Prendre connaissance de la **POLITIQUE DE RENVOI ET DE LA DESCRIPTION DE GESTES ET COMPORTEMENTS JUGÉS INACCEPTABLES** (voir page 22). Le « **CAMP DE JOUR** » de la Ville de Sainte-Marie travaille à offrir un environnement ludique, sécuritaire et propice au développement moteur et social de votre enfant. **Chaque animateur est conscient du rôle prépondérant qu'il joue dans sa vie. Néanmoins, le travail des animateurs n'est pas celui d'éduquer votre enfant. Ce rôle appartient à vous, cher parent et/ou adulte responsable. Un animateur est toujours présent pour faire appliquer les règlements, mais il ne peut être tenu responsable des comportements jugés non conformes de votre enfant. Conséquemment, tout comportement répréhensible commis par votre enfant (ex : bris de vitre après avoir volontairement lancé des roches) ne peut être la faute du « CAMP DE JOUR ». À cet effet, une amande de 700 \$ sera émise à l'enfant qui aura tiré sur l'alarme incendie, et ce, sans raison valable.**

Note :

- La plupart des règles précédentes vous ont été présentées dans différentes sections du guide. Conséquemment, ceci témoigne de leur importance.
- Une carte « **Belle mémoire** » recensant les numéros de téléphone importants, par ordre de priorité, vous est remise au moment de l'inscription. Veuillez la conserver précieusement. Elle vous indique un numéro de cellulaire à composer en cas d'urgence.

 À RETENIR 	N u m é r o s d e t é l é p h o n e
Hôtel de ville (SLCVC)	☎ : 418 387-2301, poste 2607
Service de garde	☎ : 418 209-9779
Responsable	☎ : 418 209-3658
	@ : info-loisir@sainte-marie.ca

19. Procédures d'urgence

Voici les procédures d'urgence déployées en cas de blessures :

☆ ACTIONS ET MESURES PRÉVENTIVES-HYGIÈNE :

Tous les utilisateurs du « **CAMP DE JOUR** » animateurs, enfants, personnel de soutien, etc. appliquent avec vigilance les mesures individuelles d'hygiène de base soit : l'hygiène des mains et l'hygiène respiratoire. Une mesure d'isolement est également prévue si un enfant présente des signes de fièvre ou de contagion. Le parent et/ou adulte responsable sera alors avisé rapidement, via la plateforme « **PLANITOU** » ou rejoint directement au téléphone afin de venir chercher l'enfant. Chaque jour, de façon soutenue, le personnel de l'animation rappelle aux enfants l'importance d'observer ces mesures d'hygiène qui s'avèrent vitales. Toutefois, chaque parent et/ou adulte responsable a le devoir d'expliquer de façon plus détaillée ces mesures d'hygiène et l'importance de les appliquer. Cette éducation primaire vous revient. Il est primordial d'appliquer ces mesures à la maison pour favoriser le continuum d'apprentissage des enfants. Un enfant qui serait négligent et adopterait des comportements inappropriés et répétitifs en ce qui a trait les mesures d'hygiène, pourrait se voir refuser l'accès au « **CAMP DE JOUR** », et même être renvoyé. Cette éducation et sensibilisation commence à la maison.

Favoriser l'hygiène des mains

- ☛ Mouiller les mains.
- ☛ Appliquer le savon.
- ☛ Frotter vigoureusement les mains ensemble pendant 15 à 20 secondes sans en oublier un coin.
- ☛ Laver toutes les surfaces de la main, y compris la région entre les doigts, le bout des doigts et les poignets.
- ☛ Rincer les mains sous l'eau courante.
- ☛ Sécher les mains avec un papier essuie-tout.
- ☛ Fermer le robinet avec le papier essuie-tout.

Favoriser l'hygiène respiratoire

- ☛ Tousser ou éternuer en couvrant la bouche avec un mouchoir ou avec le pli de son coude.
- ☛ Cracher dans un mouchoir de papier et jeter le mouchoir à la poubelle.
- ☛ Laver efficacement ses mains à l'eau et au savon après.

Favoriser l'isolement au besoin

- ☛ Aller au local de soins.
- ☛ Le parent et/ou adulte responsable est contacté pour venir récupérer l'enfant.

☆ BLESSURES MINEURES :

Le personnel du « **CAMP DE JOUR** » administre les premiers soins. Les animateurs détiennent les qualifications requises. Un rapport d'incident est également rempli et transmis via « **PLANITOU** ». Dans le cas contraire, si vous observez une blessure mineure et que vous n'avez eu **aucun** suivi de notre part, verbal ou écrit, n'hésitez pas à communiquer avec le responsable.

☆ BLESSURES MAJEURES :

Les premiers soins sont administrés, sur place, par les animateurs. Par la suite, l'enfant est rapidement conduit à l'hôpital en voiture ou en ambulance, selon la gravité de son état. Un membre du personnel du **SLCVC** accompagne l'enfant. L'équipe de l'animation estivale communique avec vous dans les plus courts délais. Un rapport d'accident est également complété et transmis via « **PLANITOU** ».

20. Fiches

(inscription, autorisation de départ seul et administration médicament)

Le document « **FICHE D'INSCRIPTION** » vous est remis au moment de l'inscription de votre enfant au programme « **CAMP DE JOUR** ». Vous devez **obligatoirement** compléter la « **FICHE D'INSCRIPTION** », et la remettre, dans les délais prescrits, au bureau du **SLCVC**.

AVIS

Il est de votre responsabilité d'informer immédiatement le **SLCVC** de tout changement relatif à l'état de santé ou à la prise de médication de votre enfant.

Il est à préciser que la « **FICHE D'INSCRIPTION** » permet aussi d'inscrire les informations relatives à l'arrivée et au départ de votre enfant. Tous les adultes autorisés à quitter en compagnie de votre enfant doivent y figurer. Si un changement survient au cours de l'été, vous devez aviser un responsable dans les plus brefs délais. Vous devez également nous indiquer, dans cette fiche, si votre enfant est autorisé à arriver et à quitter seul le « **CAMP DE JOUR** ».

Le document intitulé « **AUTORISATION DE DÉPART SEUL** » doit être complété avant le début du « **CAMP DE JOUR** », si votre enfant arrive et/ou quitte le « **CAMP DE JOUR** » à pied ou à bicyclette.

Une copie du document identifié « **ADMINISTRATION MÉDICAMENT** » vous est fournie en pièce jointe. Cette fiche doit être complétée **seulement** si votre enfant doit prendre un médicament, et ce, quel qu'il soit. Si ce n'est pas le cas, veuillez conserver la fiche; elle peut vous être utile pendant l'été. De plus, si vous avez besoin de plus d'un formulaire, vous pouvez vous le procurer au bureau du **SLCVC**, en ligne au sainte-marie.ca ou à l'accueil du « **CAMP DE JOUR** ».

Pour la sécurité de votre enfant, nous vous demandons de remettre les médicaments identifiés par un code de prescription¹ à un responsable ou à un animateur et de diviser la dose qui doit être administrée à votre enfant. Les médicaments sont conservés par notre responsable et verrouillés sous clé. Les enfants ne peuvent pas avoir de médication en leur possession. Seul l'auto-injecteur d'épinéphrine ou la pompe d'insuline doivent être transportés dans un sac banane. Tout autre médicament doit être confié au responsable.

¹ *code de prescription* : nom de l'enfant, nom du médicament, posologie, date d'expiration, nom du médecin traitant.

21. Politique de renvoi

PROGRAMME RESPECT

Le « **CAMP DE JOUR** » offre aux enfants la possibilité de vivre dans un environnement harmonieux où l'esprit d'équipe, le respect et le plaisir sont à l'honneur. Pour créer cet environnement et le maintenir, des méthodes pédagogiques et ludiques sont utilisées afin d'encourager la bonne conduite de tout un chacun. Le système de discipline du « **CAMP DE JOUR** » est basé sur une approche de positivisme intégré.

JOURNAL QUOTIDIEN DE PLANITOU

Tous les jours, chaque animateur doit prendre un moment avec chacun des enfants de son groupe afin d'effectuer un retour sur la journée qu'il a vécu. Par la suite, l'animateur complète le journal de bord sur la plateforme « **PLANITOU** » de manière à le rendre accessible au parent et/ou adulte responsable. Quatre facteurs sont évalués : la participation, le respect des consignes, la relation avec les pairs et l'attitude globale. Un maximum de cinq étoiles peut être attribué par catégorie. Si l'enfant a trois étoiles ou moins, une note à l'attention du parent et/ou adulte responsable sera rédigée pour lui expliquer la situation.

RÈGLE DE VIE

Les bons coups d'un enfant méritent d'être soulignés. À l'inverse, les comportements inacceptables* doivent être dénoncés et sont passibles de conséquences.

*Par gestes ou comportements inacceptables sont entendus :

- Agression et violence physique, verbale et psychologique
- Vol et extorsion (taxage)
- Intimidation, menace physique et verbale
- Poser des gestes à caractère sexuel
- Manque de respect, insulte, langage vulgaire ou blessant

Cette liste n'est pas exhaustive. Tout autre comportement pouvant affecter la sécurité et le mieux-être d'un participant, tout comportement jugé dangereux ou néfaste au déroulement des activités, peut faire l'objet d'une intervention.

L'enfant qui manifeste des gestes ou des comportements inacceptables* est soumis aux procédures suivantes :

- Règle de vie ❶ :** Avertissement écrit au jeune et communication avec le parent et/ou adulte responsable.
- Règle de vie ❷ :** Avertissement écrit au jeune avec signature du parent et/ou adulte responsable. Avant que l'enfant puisse réintégrer un groupe, une rencontre avec le responsable, l'animateur, le parent et/ou adulte responsable et l'enfant est exigée. À ce moment, un plan d'intervention sera élaboré.
- Règle de vie ❸ :** L'enfant se voit interdire l'accès au « **CAMP DE JOUR** » jusqu'à la fin de l'été.

★ AVIS ★

Dans le cas de bris volontaires, les parents et/ou adultes responsables doivent assumer les coûts de remplacement et/ou de réparation du matériel (voir section 18, article 24).

Annexes : Calendrier des activités

Formulaire de reconnaissance des règlements

Formulaire d'autorisation de départ seul

Procédure de transmission des informations médicales

Formulaire d'administration des médicaments



CAMP DE JOUR

Calendrier des activités 2023



	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
SEMAINE 1 26 au 30 juin Défi PAUSE	Portail Journée hommes des Cavernes		Sortie en Folie Canyon Sainte-Anne Imaginarius	Plouf à l'OTJ	Entre-Temps Animaux fantastiques
SEMAINE 2 3 au 7 juillet Défi TCHIN-TCHIN		Portail Journée sportive	Sortie en Folie Bunker de la science Mille Pattes	Plouf à l'OTJ	
SEMAINE 3 10 au 14 juillet Défi TOUGO		Entre-Temps Bal du Roi	Sortie en Folie Camping Lac-Georges	Plouf à l'OTJ	
SEMAINE 4 17 au 21 juillet		Portail Journée Hollywood	Sortie en Folie Village Vacances Valcartier	Plouf à l'OTJ Entre-Temps Déjeuner d'époque	
SEMAINE 5 24 au 28 juillet Défi CHEFS EN ACTION	Portail Journée à l'envers		Sortie en Folie iSaute	Plouf à l'OTJ Entre-Temps Bleuetière Marland	
SEMAINE 6 31 juillet au 4 août		Portail Journée Fluo	Sortie en Folie Aquarium de Québec et Escalade à l'Accroché	Plouf à l'OTJ	Entre-Temps Surprise!
SEMAINE 7 7 au 11 août		Portail Rock & Roll	Sortie en Folie Éco-Parc des Etchemins	Plouf à l'OTJ Entre-Temps Pool party	
SEMAINE 8 14 au 18 août		Plouf à l'OTJ Portail Journée Cowboys	Sortie en Folie Centre DiXtrAction	Plouf à l'OTJ	

Pour les détails de chaque journée, consultez le « **Journal du Camp de jour** », disponible tous les vendredis, aux endroits suivants : Planitou, accueil du « **Service de garde** » ou courriel.

FORMULAIRE DE RECONNAISSANCE DES RÈGLEMENTS



🔥 IMPORTANT IMPORTANT IMPORTANT 🔥

En tant que parent et/ou adulte responsable, vous devez signer l'engagement suivant et le remettre au secrétariat du Service des loisirs, de la culture et de la vie communautaire (SLCVC) **AU PLUS TARD le 12 juin 2023.**

Aucun enfant ne sera pris en charge par le « CAMP DE JOUR » sans le retour de ce document signé.

ENGAGEMENT :

**EN TANT QUE PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE, JE RECONNAIS AVOIR LU LES
RÈGLEMENTS DES PROGRAMMES « CAMP DE JOUR » ET « SERVICE DE GARDE »
ET JE M'ENGAGE À LES RESPECTER ET À LES FAIRE RESPECTER.**

SIGNATURE :

DATE :

POUR :

ÂGE :

(Indiquer le prénom et le nom complet de l'enfant ainsi que son âge.)

**À REMETTRE
AU PLUS TARD
LE 12 JUIN 2023**

Retournez ce document complété par courriel à info-loisir@sainte-marie.ca ou en personne au bureau du SLCVC au 270, avenue Marguerite-Bourgeoys, Sainte-Marie (Québec) G6E 3Z3.

PROGRAMMATION ESTIVALE 2023

Fiche « AUTORISATION DE DÉPART SEUL – CAMP DE JOUR »

J'autorise mon enfant à voyager seul lors de son départ avec ou sans « SERVICE DE GARDE » après le « CAMP DE JOUR ». Si pour une raison quelconque je ne veux pas que mon enfant quitte seul, j'aviserai les responsables de toute modification à cet égard.

DATE D'ÉMISSION DE L'AUTORISATION : _____	
VALIDE DU _____	AU _____ 2023
REÇU PAR (nom de l'animateur) : _____	
NOM DE L'ENFANT : _____	
ÂGE : _____	GROUPE : _____
NOM DU PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE (EN LETTRES MOULÉES) : _____	
SIGNATURE DU PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE : _____	
DATE : _____	
TÉLÉPHONE EN CAS D'URGENCE : _____	
☆ AU PERSONNEL DE L'ADMINISTRATION ☆ IMPORTANT JOINDRE À LA PRÉSENTE AUTORISATION UNE COPIE DE LA FICHE-INSCRIPTION.	
- AUX PARENTS ET/OU ADULTES RESPONSABLES - Il est possible d'indiquer le nom des enfants d'une même famille sur ce formulaire. Il n'est pas nécessaire d'en compléter un par enfant.	

Retournez ce document complété par courriel à info-loisir@sainte-marie.ca ou en personne au bureau du SLCVC au 270, avenue Marguerite-Bourgeoys, Sainte-Marie (Québec) G6E 3Z3.

Merci de votre collaboration!

PROCÉDURE DE TRANSMISSION DES INFORMATIONS MÉDICALES

PROCÉDURES DE TRANSMISSION

Lors de l'inscription au « **CAMP DE JOUR** », les parents et/ou adultes responsables remplissent **obligatoirement** les informations sur la santé de leur enfant via la plateforme « **PLANITOU** ». Cette section contient des informations relatives aux antécédents médicaux, aux vaccins, aux allergies, etc.

Le Service des loisirs, de la culture et de la vie communautaire (**SLCVC**) compile les informations dans sa base de données ou ses cartables. Cette information doit être accessible facilement en cas d'urgence.

Le **SLCVC** transmet à l'animateur, l'information pertinente dans le cadre de ses fonctions : allergies, problèmes de santé affectant la participation aux activités, médication à prendre, asthme, etc. Les informations sont transmises par écrit sur la carte de présence de l'enfant. Le **SLCVC** précise à l'animateur verbalement les situations plus particulières lors de la remise des cartes de présence.

PROCÉDURE DE MISE À JOUR DES INFORMATIONS (médicales, adulte autorisé à quitter avec l'enfant, etc.)

Si des modifications quant à l'état de santé d'un participant surviennent, les parents et/ou adultes responsables sont responsables de le signaler dans le dossier « **PLANITOU** » de l'enfant. Le responsable du « **SERVICE DE GARDE** » a la responsabilité de modifier l'information sur la carte de présence de l'enfant au besoin.

FORMULAIRE DE MISE À JOUR DES INFORMATIONS MÉDICALES (svp, écrire en lettres moulées)

« **CAMP DE JOUR** » DE LA VILLE DE SAINTE-MARIE

PRÉNOM ET NOM DE L'ENFANT : _____

DATE DE NAISSANCE : _____

INFORMATIONS À TRANSMETTRE À L'ANIMATEUR ET À ANNEXER À LA FICHE-INSCRIPTION:

SIGNATURE DU PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE : _____ DATE : _____

Retournez ce document complété par courriel à info-loisir@sainte-marie.ca ou en personne au bureau du **SLCVC** au 270, avenue Marguerite-Bourgeoys, Sainte-Marie (Québec) G6E 3Z3.

PROGRAMMATION ESTIVALE 2023

Fiche « ADMINISTRATION MÉDICAMENT - CAMP DE JOUR »

J'autorise le personnel de l'équipe de l'animation estivale du Service des loisirs, de la culture et de la vie communautaire (SLCVC) de la Ville de Sainte-Marie à administrer à mon enfant le médicament qu'il est tenu de prendre durant la journée. Voici les informations et la marche à suivre :

DATE D'ÉMISSION DE L'AUTORISATION : _____	
VALIDE DU _____	AU _____ 2023
REÇU PAR (nom de l'animateur) : _____	
NOM DE L'ENFANT : _____	
ÂGE : _____	GROUPE : _____
NOM DU MÉDICAMENT : _____	
POSOLOGIE : _____	
QUANTITÉ : _____	
HEURE – FRÉQUENCE – NOMBRE DE JOURS : _____	
POSOLOGIE EFFECTIVE POUR (DURÉE PRÉVUE DE LA MÉDICATION) : _____	
EFFET(S) SECONDAIRE(S) POSSIBLE(S) : _____	
NOM DU PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE (EN LETTRES MOULÉES) : _____	
SIGNATURE DU PARENT ET/OU ADULTE RESPONSABLE : _____	
DATE : _____	
TÉLÉPHONE EN CAS D'URGENCE : _____	
★ AU PERSONNEL DE L'ADMINISTRATION ★	
IMPORTANT!	
JOINDRE À LA PRÉSENTE AUTORISATION UNE COPIE DE LA FICHE-INSCRIPTION.	
- AUX PARENTS ET/OU ADULTES RESPONSABLES -	
Des copies additionnelles sont disponibles à l'accueil du « CAMP DE JOUR », au SLCVC et au sainte-marie.ca .	

Retournez ce document complété par courriel à info-loisir@sainte-marie.ca ou en personne au bureau du SLCVC au 270, avenue Marguerite-Bourgeoys, Sainte-Marie (Québec) G6E 3Z3.

Merci de votre collaboration!