

Bécancour

# GUIDE DES PARENTS



	<b>CAMP DE JOUR COMMUNAUTAIRE CONFORME</b>	2026
--	--	------

## Sites d'animation

Secteur	Lieux	Adresse	Téléphone
Saint-Grégoire	École Beauséjour	18000, rue Béliveau	(819) 266-4286
Sainte-Gertrude	Salle de Villers	6095, rue des Pins	(819) 266-4357
Gentilly	Salle Yvon-Guimond	1500, av. des Galaxies	(819) 266-4335
Sainte-Angèle	Faubourg Mont-Bénilde	1325, avenue des Pensées	<u>Maternelle 4 ans</u> (819) 266-4374 <u>5 à 8 ans</u> (819) 266-4397 <u>9 à 12 ans</u> (819) 266-4617

## Pour nous rejoindre

<b>Équipe de coordination</b>	Jordan Guay (Nutella), coordonnateur (819) 266-4251
	Océanne Béliveau (Twist), coordonnatrice (819) 266-4208
	Karine St-Germain (Lotus), coordonnatrice à l'accompagnement (819) 266-4263
	Noémie Bruneau, technicienne en loisirs (819) 294-6500 poste 540
	Manon Gladu, régisseuse en loisirs (819) 294-6500 poste 576
<b>Service à la communauté</b>	Lolita Lemire, secrétaire 819 294-6500 poste 524 llemire@ville.becancour.qc.ca

## Horaire du camp de jour

A compter du lundi 29 juin et jusqu'au vendredi 21 août 2026, le camp de jour commence à 7 h 30 et se termine à 17 h 30.

Important, il n'y aura pas de service lors de la journée fériée du 1er juillet.

- **Service de surveillance** - de 7 h 30 à 9 h et 16 h à 17 h 30.

Pendant ces périodes, les enfants sont en activités libres supervisées ou en petits groupes.

- **Animation** - Les activités planifiées se déroulent entre 9 h et 16 h.

Les activités se déroulent majoritairement à l'extérieur, sauf en cas de pluie et de chaleur extrême.

## **Respect des heures de départ pour les sorties**

Pour les enfants inscrits aux sorties, nous vous demandons de vous assurer que votre enfant soit présent **à l'heure prévue pour le départ**.

Dans le cas où un enfant arriverait en retard et que l'autobus aurait déjà quitté, **aucun remboursement ne pourra être effectué**.

Votre collaboration est essentielle à la bonne organisation des sorties. Il est de la responsabilité des parents de s'assurer que leur enfant soit présent à temps.

## Fiche santé de l'enfant sur Activity Messenger

### **Important – Fiche de votre enfant à compléter**

Vous devez obligatoirement remplir la fiche de votre enfant **avant le début du camp de jour**.

Si la fiche santé n'est pas dûment remplie, **l'accès au camp de jour ne sera pas autorisé** tant que celle-ci ne sera pas finalisée.

Nous sollicitons votre collaboration et votre vigilance à cet égard afin d'assurer la sécurité de tous les enfants.

## Absence de votre enfant au camp de jour

Il n'est pas nécessaire de nous aviser de l'absence de votre enfant au camp de jour. Nous comprenons qu'en période estivale, les vacances et les imprévus sont fréquents.

Cependant, lorsque vous prévoyez une absence sur une plus longue période (ex. : vacances), nous vous serions reconnaissants de nous en informer. Cette information facilite l'accueil des enfants ainsi que la planification des activités par les animateurs.

## Code vestimentaire

Au camp de jour, les vêtements confortables sont de mise. Les enfants doivent porter des vêtements qui leur permettront de jouer dans le sable, courir et s'asseoir par terre.

### La tenue idéale

- Chandail manche courte ;
- Pantalon manche court ou long ;
- Veste lors de la journée plus fraîche ;
- Imperméable et bottes de pluie au besoin ;
- Souliers fermés (Crocs et gougoune seront tolérés seulement à la piscine et aux jeux d'eau)

### Le sac idéal

- Un repas froid ou chaud avec un sac réfrigérant (Ice pack) dans la boîte à lunch ;
- Deux (2) collations ;
- Une gourde d'eau identifiée au nom de l'enfant ;
- Maillot de bain et serviette de plage dans un sac de plastique ;
- Linge de rechange ;
- Casquette ou chapeau ;
- Crème solaire ;
- Chasse-moustiques avec DEET de 10 % et moins.

**\*\* Nous vous prions de bien identifier tous les vêtements et les effets personnels de votre enfant. \*\***

## Objets perdus

Une table d'objets perdus sera installée à l'entrée de chaque site, veuillez y faire un tour chaque semaine afin de vous assurer qu'aucun objet appartenant à votre enfant ne s'y trouve.

## Dîners et collations

Votre enfant devra dîner au site d'animation, nous vous demandons de lui prévoir un repas sain et deux (2) collations santé (fruits, légumes, jus, etc.) par jour.

Des micro-ondes sont disponibles sur les sites d'animation.

Pour la sécurité des enfants, les objets en verre ou tranchants sont interdits.

Veuillez noter qu'il **est interdit** à tous les enfants de partager leur repas pour des raisons d'allergies alimentaires.

**IL EST STRICTEMENT INTERDIT** d'insérer des kiwis, des noix et des arachides dans les lunchs. Ces aliments ne seront pas tolérés et seront automatiquement jetés pour des raisons évidentes d'allergies.

## Sauve qui poux !

Pour éviter la propagation de ces petites bestioles que nous détestons tant : nous vous demandons de vérifier régulièrement la tête de votre enfant.

Les poux ne provoquent pas toujours de démangeaisons. Ainsi, il importe d'examiner ponctuellement les cheveux de votre enfant afin d'éviter les désagréments d'une épidémie au camp de jour.

### **Gestes préventifs**

- Garder les cheveux longs attachés ;
- Éviter de coller sa tête contre les autres ;
- Examiner la tête au moins une fois par semaine, à l'aide d'un peigne fin et d'une loupe sur les cheveux mouillés.

### **Votre enfant a des poux ?**

Avisez immédiatement la coordination du camp de jour et gardez l'enfant à la maison pour lui administrer au moins deux traitements contre les poux.

## CODE DE VIE - Le Parcours Couleur- Action

Ordre : ● Vert → ● Jaune → ● Orange → ● Rouge → ⓧ Arrêt

### ● Vert

Pour l'enfant : Je m'amuse et je respecte.

#### Comportements :

- *Respect des autres et du matériel*
- *Écoute des consignes*
- *Participation positive*

#### Interventions :

- *Félicitations*
- *Valorisation devant le groupe*
- *Récompenses collectives ou individuelles*

Objectif : renforcer les comportements positifs

### ● Jaune

Pour l'enfant : Attention, je peux corriger.

#### Situations :

- *Oubli d'une règle / n'écoute pas les consignes*
- *Manque d'écoute*
- *Agitation légère*
- *Ne fais pas attention au matériel*

#### Interventions :

- *Rappel verbal calme et rapporté aux parents*
- *Questionnement : « Qu'est-ce que tu peux faire pour revenir au vert ? »*
- *Soutien immédiat de l'animateur*

L'enfant peut **revenir rapidement au vert** par un bon choix.

Pour l'enfant : Constat d'un avis jaune pour un comportement nuisant au bon fonctionnement.

## Orange

Pour l'enfant : Je prends une pause pour réfléchir.

### **Situations :**

- *Ne respecte pas les autres*
- *Comportement inapproprié répété*
- *Refus d'appliquer une consigne*
- *Conflit qui s'intensifie*
- *Agitation nuisant au groupe*

### **Interventions éducatives :**

- *Pause supervisée (coin calme, banc, retrait temporaire)*
- *Discussion courte avec l'animateur*
- *Nommer l'émotion et le comportement*
- *Choix clair offert pour revenir au jaune ou au vert*

### **Important :**

L'orange n'est **pas une punition**, mais un **temps d'arrêt préventif**.

Pour l'enfant : Constat d'un avis orange en raison du comportement inapproprié ou répété

Pour le parent : Avis verbal et/ou écrit aux parents

## Rouge

### Situations :

- *Comportement dangereux*
- *Manque de respect majeur*
- *Refus persistant malgré les étapes précédentes*

### Application de la procédure :

#### Étape 1

- Avis verbal fait par l'animateur à l'enfant, l'animateur informe l'enfant qu'il y a une conséquence à son action :

L'animateur :

- ✓ Retire l'enfant du groupe pour une période ;
- ✓ Explique à l'enfant ce qu'il attend de lui et que ses parents seront aviser de la situation ;
- ✓ Au besoin, un système de tableau de comportement ou autre solution visant l'amélioration ;
- ✓ Remplis un rapport d'évènement (avis écrit) que l'enfant doit remettre aux parents qui doivent en prendre connaissance et fais un suivi verbal ;
- ✓ Informe la coordination de la situation.

#### Étape 2

- S'il y a récurrence de l'enfant, un deuxième avis écrit est donné ;
- La coordination rencontre l'enfant avec l'animateur afin de bien lui expliquer ce qui va suivre si son comportement persiste,

#### Étape 3

- Au troisième avis écrit, l'enfant sera retourné à la maison pour le reste de la journée et la journée suivante.

#### Étape 4

- Au quatrième retrait l'enfant **est retourné chez lui pour le restant de l'été sans remboursement.**

## **ARRÊT —> Violence = Tolérance zéro**

Aucune violence verbale, physique, gestuelle ou intimidation n'est tolérée au camp de jour. Quelle que soit la personne visée par cette violence, une application rigoureuse de la procédure d'intervention sera effectuée.

La Ville de Bécancour se réserve le droit de refuser l'accès au camp de jour à un enfant qui ne se conforme pas aux règles établies et de retourner l'enfant à la maison pour le reste de la journée et la journée suivante.

### **Situations :**

- *Violence verbale*
- *Violence physique*
- *Intimidation*

### **Conséquences :**

Dans le cas où un enfant commet un geste de violence physique grave, un rapport d'événement sera produit et les parents seront immédiatement appelés pour venir chercher l'enfant pour le reste de la journée et la journée du lendemain.

**Veillez prendre note qu'aucun remboursement ne sera fait pour les journées de renvoi et les sorties.**

## **Avant le début du camp de jour**

Nous vous invitons à discuter avec votre enfant afin de l'initier au code de vie et des règles du camp de jour.

1. Je respecte les autres en gestes et paroles ;
2. Je lève la main et j'attends que l'on me donne le droit de parole ;
3. Je fais immédiatement ce que l'animateur me demande ;
4. Je prends soin du matériel qui m'est prêté ;
5. Je participe aux activités qui me sont proposées avec le sourire et plaisir !
6. Je me lave les mains avant et après chaque activité.

## État de santé

### Prévention

Afin d'éviter la propagation de maladies, nous vous demandons de garder à la maison l'enfant qui présente des signes évidents de maladie (fièvre, éruptions cutanées, diarrhée, vomissements au cours des 24 dernières heures, etc.).

**\*\* Si votre enfant est porteur d'une maladie contagieuse, veuillez contacter la coordination du camp de jour afin d'éliminer la contamination.**

Si votre enfant fait de la fièvre durant la journée, ou qu'il n'est pas en mesure de faire les activités, nous vous contacterons afin que vous veniez le chercher.

### Médicaments

Aucun médicament ne peut être administré à un enfant reçu au camp de jour, sans une autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale et l'ordonnance d'un médecin, membre de l'Ordre professionnel des médecins du Québec.

Dans le cas d'un médicament prescrit, les renseignements inscrits par le pharmacien sur l'étiquette identifiant le nom de l'enfant, le nom du médicament, sa date d'expiration, sa posologie et la durée du traitement font foi de l'autorisation d'un médecin. Si un contenant ne répond pas aux critères ci-dessus, son contenu ne pourra être administré à l'enfant.

### Administration des médicaments

Dès l'arrivée du parent, ce dernier devra remettre le contenant à l'animateur qui prendra les dispositions nécessaires afin de ranger le médicament sous clé à l'endroit approprié.

Un registre est complété chaque fois qu'un médicament est donné à l'enfant. Le nom de l'enfant et du médicament, la date, l'heure, la quantité donnée et la signature de la personne qui a administré le produit sont les informations paraissant sur le registre.

Le formulaire d'autorisation (à l'intérieur du formulaire d'inscription) pour administrer les médicaments doit être rempli et signé par un parent afin de permettre aux animateurs de procéder.

### Épipen

Si votre enfant souffre de graves allergies, il doit **toujours avoir son épipen sur lui**. Il est **obligatoire** que le parent avise l'animateur de la situation de l'enfant. L'enfant **doit** savoir se servir de cet outil.

## **RAPPEL**

### **Lunch oublié**

Si votre enfant oublie son lunch, nous communiquerons avec vous afin que vous puissiez venir lui en apporter un.

Dans l'éventualité où vous n'êtes pas en mesure de vous déplacer, un lunch de dépannage pourra exceptionnellement être fourni au coût de **10 \$**.

Ce montant devra être acquitté **la journée même de la demande**.

### **Retard en fin de journée**

Si vous arrivez après l'heure de fermeture, soit **17 h 30**, des frais de **5 \$ par tranche de 10 minutes de retard, par enfant d'une même famille**, seront facturés.

Un formulaire devra être signé par le parent, et les frais devront être acquittés **au plus tard le lendemain du retard**.

Nous vous remercions de votre collaboration afin d'assurer le bon fonctionnement du service.

### **Inscriptions aux sorties de camp de jour**

Vous avez jusqu'au **mardi 9 juin 2026 à 22 h** pour procéder aux inscriptions aux sorties du camp de jour.

**Aucune inscription ne sera acceptée après cette date.**

Les enfants qui ne sont pas inscrits aux sorties devront **rester à la maison**, puisque le site du camp de jour sera fermé lors de ces journées.

### **Les sorties estivales**

Lorsque votre enfant participera aux sorties du camp de jour, il est IMPORTANT de respecter les consignes suivantes :

1. **Reconduire votre enfant à l'heure indiquée** dans les tableaux ci-dessous afin de respecter l'heure d'embarquement dans l'autobus ;
2. Fournir un **repas froid ou un repas chaud dans un thermos** à votre enfant. Aucun micro-ondes n'est accessible lors des sorties ;
3. **Aucun argent personnel ne sera accepté pour des achats lors des sorties !**

### Sorties des maternelle 4 ans

Semaine	Date	Sortie	Heure d'arrivée au camp	Heure de retour au camp
4	Jeudi 23 juillet	Ranch Dupont	8 h 30	15 h
7	Mercredi 12 août	Récré-O-Fun	9 h	15 h 10
8	Mardi 18 août	Parc régional de la rivière Gentilly	9 h	14 h 30

### Sorties du site d'animation du Mont-Bénilde – 5 à 12 ans

Semaine	Date	Sortie	Heure d'arrivée au camp	Heure de retour au camp
3	Jeudi 16 juillet	Camping du Lac Crystal	8 h 15	16 h 15
4	Jeudi 23 juillet	Expo de Victoriaville	8 h	16 h 15
5	Mercredi 29 juillet	Musée de la civilisation et Croisière AML	7 h 45	17 h 30
6	Jeudi 6 août	Laser force Drummondville	8 h 30	15 h 30
8	Mardi 18 août	Parc régional de la rivière Gentilly	8 h	15 h 30

### Sorties du site d'animation de Saint-Grégoire

Semaine	Date	Sortie	Heure d'arrivée au camp	Heure de retour au camp
3	Mardi 14 juillet	Camping du Lac Crystal	8 h 15	16 h 15
4	Jeudi 23 juillet	Expo de Victoriaville	8 h 15	16 h
5	Mardi 28 juillet	Musée de la civilisation et Croisière AML	7 h 45	17 h 20
6	Mardi 4 août	Laser force Drummondville	8 h 45	15 h 30
8	Mardi 18 août	Parc régional de la rivière Gentilly	8 h	15 h 30

### Sorties du site d'animation de Sainte-Grtrude

Semaine	Date	Sortie	Heure d'arrivée au camp	Heure de retour au camp
3	Mardi 14 juillet	Camping du Lac Crystal	8 h 30	16 h
4	Jeudi 23 juillet	Expo de Victoriaville	8 h 15	16 h
5	Mardi 28 juillet	Musée de la civilisation et Croisière AML	8 h	17 h 15
6	Mardi 4 août	Laser force Drummondville	8 h 30	15 h 30
8	Mardi 18 août	Parc régional de la rivière Gentilly	8 h 15	15 h 15

### Sorties du site d'animation de Gentilly

Semaine	Date	Sortie	Heure d'arrivée au camp	Heure de retour au camp
3	Mardi 14 juillet	Camping du Lac Crystal	8 h 30	16 h
4	Jeudi 23 juillet	Expo de Victoriaville	8 h 15	16 h
5	Mardi 28 juillet	Musée de la civilisation et Croisière AML	8 h	17 h 15
6	Mardi 4 août	Laser force Drummondville	8 h 30	15 h 35
8	Mardi 18 août	Parc régional de la rivière Gentilly	8 h 15	15 h 20

## Thématique estivale 2026

### **Semaine 1 - L'Introduction**

En ce début d'été, les enfants feront la découverte d'une mystérieuse capsule temporelle. À travers son contenu, ils apprendront l'existence d'un cirque autrefois grandiose situé à Bécancour et désormais oublié. Les jeunes auront alors la mission de donner vie à un spectacle en découvrant et développant différents talents tout au long de l'été.

### **Semaine 2 - La visite du Clown**

Les enfants feront la rencontre d'un clown attachant qui semble avoir perdu une partie de son talent. À travers des jeux et des défis, les jeunes devront l'aider à retrouver sa créativité et son sens du spectacle.

### **Semaine 3 - La visite du Magicien**

Un mystérieux magicien viendra défier les enfants avec des énigmes, des tours et des épreuves faisant appel à leur logique et à leur imagination. Les jeunes apprendront que la magie repose souvent sur l'observation et diverses habiletés.

### **Semaine 4 - La visite de l'Acrobate**

Une acrobate talentueuse viendra proposer aux enfants une série de défis coopératifs. En équipe, les jeunes devront faire preuve d'équilibre, de coordination et d'entraide pour réussir les épreuves.

### **Semaine 5 - La visite de la Voyante**

Une mystérieuse voyante fera son apparition au camp avec des prédictions pour les moins surprenantes ! Au travers des visions parfois comiques, les enfants devront relever différentes épreuves pour éviter qu'une insolite prophétie ne se réalise.

### **Semaine 6 - La visite du Dompteur de lions**

Un dompteur de lions viendra à la rencontre des jeunes cherchant leur aide pour surmonter une étrange peur des animaux. À travers différents défis inspirés du monde animal, ils l'aideront à reprendre confiance et à retrouver ses habiletés de dompteur.

### **Semaine 7 - La visite des Hommes forts**

Deux hommes forts feront leur arrivée au camp avec une rivalité propre à eux. À travers une multitude d'épreuves physique et stratégique, les jeunes se plongeront dans une compétition herculéenne ayant pour but de trouver la véritable définition de la force.

### **Semaine 8 - La conclusion**

Après un été rempli de découvertes et de fous rires, les enfants se remémoreront leurs plus beaux souvenirs avant de refermer leur capsule temporelle et ainsi préserver la magie de leur été inoubliable.