

# GUIDE DU PARENT ÉTÉ 2026





# Chers parents



Comme à chaque été, votre collaboration est bénéfique et requise pour que la magie du Campuces se manifeste tout au long de la saison estivale.

Consultez en entier ce Guide des parents afin de connaître les différentes activités et l'ensemble de l'organisation du camp de l'été 2026. De cette manière, vous vous assurez que votre enfant profite au maximum de toutes les activités organisées.

L'ensemble de l'équipe du Campuces vous souhaite un bel été parmi nous!



# INFORMATIONS GÉNÉRALES

## COORDONNÉES DU CAMP

MEMBRES		CONTACT
BABOUCHE	CHEFFE DE CAMP	Cellulaire de camp: 450-820-0188  Courriel : campuces@piedmont.ca
GRANOLA	COORDONNATRICE	
BOUSSOLE	COORDONNATRICE	
GAÏA	INTERVENANTE	
Mélissa Paquette	COORDONNATRICE DES LOISIRS	<a href="mailto:mpaquette@piedmont.ca">mpaquette@piedmont.ca</a> 450.227.1888 poste 230

## ADRESSE DU CAMP

12 chemin des Skieurs, Saint-Sauveur, J0R 1R2.

## DATES IMPORTANTES

Début du camp : Jeudi 25 juin 2026

Fin du camp : Vendredi 21 août 2026

\*Exceptionnellement, le Campuces offre 9 semaines de camp de jour cette année. À noter que la semaine 1 ne compte seulement deux jours, soit le jeudi 25 juin et vendredi 26 juin.

## L'HEBDOPUCES

Tous les vendredis, vous recevrez par courriel les informations hebdomadaires intitulées « L'HebdoPuces ». Soyez à l'affût afin de connaître les dernières nouvelles du camp ainsi que toutes les informations importantes pour la semaine suivante.

## HORAIRE

Heure d'arrivée au camp: entre 8h45 et 9h00

Rassemblement du matin: 9h15

Heure de départ: entre 15h45 et 16h15

Heure du service de garde:

Matin: 7h00 à 8h45

Soir: 16h15 à 18h00

## POLITIQUE DE RETARD

Si votre enfant n'est pas inscrit au service de garde, les heures d'arrivée sont de 8h45 à 9h00, et les heures de départ de 15h45 à 16h15. En cas de retard, des frais de 1 \$ par minute et par enfant seront appliqués pour toute arrivée après 16h15. Pour les arrivées tardives (après 9h00) ou les départs anticipés (avant 15h45), nous vous prions de bien vouloir nous contacter directement par téléphone afin que nous puissions accompagner votre enfant jusqu'à son groupe.

Pour les enfants inscrits au service de garde, celui-ci se termine à 18h00. En cas de retard, des frais de 1 \$ par minute et par enfant seront également appliqués.

## GARDOPUCES (SERVICE DE GARDE)

Mesures de sécurité.

Dès l'arrivée de votre enfant, la personne à l'accueil, l'animateur ou un membre de la gestion devra **cocher la présence de votre enfant** pour noter l'arrivée de l'enfant au camp. **Il est important de quitter seulement lorsque la présence sera prise.**

Dès la première journée de camp de votre enfant, la personne à l'accueil vous demandera de **créer un mot de passe**. Seules les personnes qui détiendront ce mot de passe pourront quitter avec votre enfant, à moins d'un avis contraire.

**AM :** Le matin, le parent s'assure que son enfant a bien intégré le camp de jour avant de quitter les lieux et qu'il possède tout le matériel nécessaire pour la journée.

**PM:** Chaque parent ou personne autorisée à quitter avec l'enfant, se présente à l'accueil. Il ou elle doit donner le mot de passe à la personne de l'accueil, qui appellera ensuite votre enfant. Aucune file d'attente à partir de votre voiture ne sera autorisée. Il est obligatoire de vous stationner dans l'espace prévu à cet effet.

**Nous vous demandons de venir nous rencontrer à la porte pour venir chercher votre enfant** et ainsi, favoriser la communication avec l'équipe du camp de jour.

**Si une autre personne est autorisée à quitter avec votre enfant** ou vos enfants pendant la journée, **il est de votre devoir d'informer l'équipe de gestion.** Une autorisation écrite ou par courriel est obligatoire, sans cela, nous ne laisserons pas l'enfant quitter avec l'adulte en question.

### Gardo-plage

Tous les vendredis, les enfants de la Gardopuces iront à la plage (à 16h15).

**Vous devez venir chercher votre enfant à la plage.** Aucun membre du personnel ne sera au pavillon et tous les effets personnels des enfants seront avec eux à la plage.

La Gardo-plage se déroule de 16h15 à 17h30. Les derniers 30 minutes, les enfants retourneront à pied, accompagnés des animateurs jusqu'au pavillon, et ce, jusqu'à 18h.

### **COLLATION**

Une collation est prise le matin et l'après-midi au moment jugé opportun par les animateurs. Il est fortement recommandé de mettre une bouteille d'eau ainsi que deux collations dans la boîte à lunch de votre enfant.

### **DÎNER COMPLET**

Il est fortement recommandé de fournir un dîner santé et soutenant à votre enfant. En effet, comme les enfants dépensent beaucoup d'énergie durant leur journée au camp de jour, il est essentiel que les enfants aient un dîner complet afin d'avoir

suffisamment d'énergie pour participer aux activités. Les repas chauds sont acceptés, nous disposons de plusieurs micro-ondes.

### AUTO-INJECTEUR

Pour des raisons de sécurité, si votre enfant a des allergies et qu'il détient un auto-injecteur (Epipen), nous vous demandons de nous en aviser. **L'auto-injecteur doit être porté en permanence par l'enfant dans une pochette spécialement conçue pour le transport des auto-injecteurs.** Cette pochette permet d'assurer la proximité optimale à la médication.

Il est de votre responsabilité de fournir un auto-injecteur à votre enfant et AUCUN MEMBRE DU PERSONNEL ne transportera l'auto-injecteur de votre enfant dans son sac et AUCUN MEMBRE DU PERSONNEL ne sera responsable de l'auto-injecteur de votre enfant.

Prenez note que si votre enfant a oublié son auto-injecteur le matin, il ne pourra pas intégrer le groupe ni participer aux activités et il devra retourner à la maison. **Aucune exception ne sera autorisée.**

### PROCÉDURE DES GESTIONS DES MÉDICAMENTS

Aucun médicament, qu'il soit prescrit ou en vente libre, ne pourra être administré sans l'autorisation écrite des parents. Pour des raisons de sécurité, il est nécessaire que les parents remplissent le formulaire d'autorisation de prise de médicament afin que l'enfant puisse recevoir son traitement selon le dosage prescrit et à l'heure recommandée.

Tous les médicaments devront être conservés dans un endroit sécurisé et accessible uniquement au personnel autorisé.

Si votre enfant doit prendre un médicament, nous vous prions de bien vouloir nous en informer afin de remplir le formulaire approprié et de nous remettre la médication en main propre.

### SUIVI FICHE SANTÉ

Il est de la **responsabilité du parent** d'aviser les membres du personnel du Campuces de tout changement ou modification sur l'état de santé de votre enfant pendant le déroulement des activités du camp de jour.

### PÉRIODES DE BAIGNADE

Tous les groupes ont deux périodes de baignade prévues à la plage chaque jour. Un horaire de baignade est établi par l'équipe de gestion.

**Le port du vêtement de flottaison individuel (VFI) est obligatoire pour tous les enfants de 4 à 7 ans.**

**Il est de votre responsabilité de fournir un VFI identifié au nom de votre enfant si celui-ci nécessite le port de ce dernier.**

### **TEST DE NAGE**

**Un test de nage OBLIGATOIRE pour tous les enfants sera effectué lors du premier jour de camp de votre enfant.** Le résultat est laissé à la discrétion de la sauveteur.

Si votre enfant est jugé inapte par notre sauveteur à se baigner sans VFI, mais que vous consentez à ce que votre enfant se baigne sans VFI, un formulaire d'autorisation devra être signé auprès de la chef de camp.

### **JOURNÉE DE SORTIE**

Cet été, les sorties seront généralement les mercredis ou les jeudis. Nous demandons aux enfants de porter le chandail du camp jaune lors de ces journées.

Les enfants recevront leur chandail lors de leur première semaine de camp.

## **VALEURS ET RÈGLEMENTS**

### **RÈGLEMENTS DU CAMP**

1. Un langage convenable et respectueux est de rigueur, et ce, en tout temps entre les jeunes et avec l'ensemble du personnel. **Tolérance zéro pour tout langage d'intimidation.**
2. Les déchets doivent toujours se retrouver dans la poubelle.
3. À l'intérieur du camp, on marche en tout temps.
4. Les vêtements et effets personnels doivent être identifiés et rangés dans le sac à dos de l'enfant.
5. Les déplacements s'effectuent toujours en groupe.
6. Il est strictement interdit d'apporter au camp : téléphone cellulaire, iPod ou des jeux électroniques de la maison.

7. Il faut toujours avoir en sa possession des souliers de sport solides, confortables et fermés.
8. Il faut toujours avertir les animateurs lors du départ des lieux.
9. Il est important de faire attention aux lieux et d'utiliser le matériel qui vous est prêté avec précaution.
10. Il est interdit de bousculer les autres et de se chamailler. **Aucun geste de violence ne sera toléré.**
11. Il est important de respecter les règlements de la plage.
12. **Il est strictement INTERDIT d'avoir en sa possession toutes substances illicites, et ce, sous peine de renvoi automatique.**
13. Il est important d'avoir du plaisir! 😊

### VALEURS DU CAMPUCES

1. Respect
  - Je respecte les autres.
  - Je respecte l'environnement.
  - Je me respecte.
2. Responsabilité
3. Participation

### PROCÉDURES D'INTERVENTIONS

Afin de maintenir un milieu de vie sain et sécuritaire pour tous, des procédures sont mises en place et des sanctions sont prévues pour encadrer et gérer avec cohérence les interventions consécutives au non-respect des codes en vigueur.

### ÉTAPES D'INTERVENTIONS POUR UN PARTICIPANT

1. **Avertissement** verbal par l'animateur et, si nécessaire, un suivi avec le(s) parent(s) ou tuteur.

2. **Rencontre avec l'animateur et l'équipe de gestion**, si nécessaire un suivi avec le(s) parent(s) ou tuteur ainsi qu'une note écrite au dossier.
3. **Rencontre avec le(s) parent(s)** ou tuteur, un membre de la direction (Chef de camp ou Technicienne en loisirs), les coordonnateurs et les animateurs.
4. **Suspension** d'un jour.
5. **Expulsions** (sans remboursement).

## EFFETS À PRÉVOIR

Assurez-vous que votre enfant ait tous les éléments suivants, et ce, tous les jours.

### Dans sa boîte à lunch :

- Un lunch;
- Pas de lunch type Ramen;
- Bouteille d'eau réutilisable;
- Beaucoup de liquides (eau, jus, etc.);
- Deux collations (ou plus au besoin);
- Un fruit.

### Dans son sac à dos :











- Crème solaire;
- Costume de bain;
- Chapeau;
- Serviette de plage;
- Chasse-moustiques;
- Vêtements de pluie;
- Vêtements chauds;
- Vêtements de rechange.

### Tenues vestimentaires :

- Souliers fermés pour les jeux à l'extérieur;
- Les sandales ou crocs sont obligatoires à la plage;
- Tenue décontractée;
- Chandail du Campuces lors des sorties.



## HORAIRE JOURNÉE TYPE

<b>Gardo-puces</b>		<b>7 :00 – 8:45</b>
<b>Accueil des enfants</b>		<b>8:45 – 9:15</b>
<b>Rassemblement</b>		<b>9:15 – 9:30</b>
<b>Collation</b>		Entre <b>9:30 et 12:00</b> (Selon les groupes)
<b>Activité</b>		
<b>Période de baignade</b>		
<b>Dîner</b>		Entre <b>11:30 et 12 :30</b> (Selon les groupes)
<b>Activité</b>		Entre <b>12 :30 et 15:45</b> (Selon les groupes)
<b>Période de baignade</b>		
<b>Collation</b>		
<b>Départ des enfants</b>		<b>15:45 – 16:15</b>
<b>Gardo-puces</b>		<b>16:15 – 18:00</b>

## THÉMATIQUES

Cet été, le Campuces sera rempli de thématiques différentes chaque semaine. Toutes les semaines suivront la même grande histoire qui se poursuivra tout au long de l'été. À travers des épreuves et des activités, les enfants devront relever des défis afin d'atteindre les objectifs de la semaine et faire avancer l'aventure.

### LA GRANDE QUÊTE DES MONDES

Il y a très longtemps, plusieurs mondes existaient en équilibre : **le feu, la terre, le vent, l'eau, le combat, la glace, les animaux et la nature**. Pour garder les portails entre ces mondes ouverts, de puissantes pierres magiques étaient utilisées. Mais un jour, elles ont été dispersées à travers les mondes et les portails se sont fermés.

**ALYRA**, une exploratrice curieuse et courageuse, est fascinée par les histoires des Anciens Mondes. Elle s'est donné la mission de retrouver toutes les pierres afin de rétablir les passages.

**LE GRAND SAGE**, un vieux gardien à la longue barbe et au bâton rempli de symboles mystérieux, connaît les histoires et les légendes des pierres. Il guide Alyra dans sa quête, même s'il ne sait pas exactement où elles se trouvent.

Une chose est certaine : les enfants du camp sont la clé pour les retrouver. **Chaque pierre permettra d'ouvrir un portail vers un autre monde.**

### LE ROYAUME DU FEU - semaine 2 / 29 juin au 3 juillet

Alyra arrive au camp accompagné du Grand Sage. Ils racontent leur découverte : les pierres des mondes ont disparu !

Nous voici dans leur monde de base : **Le Royaume du Feu**. Un monde rempli de volcans, de dragons, de lave et de flammes mystérieuses. La Pierre de Feu se cache quelque part dans ce royaume brûlant.

Pour la retrouver, les aventuriers devront faire preuve de courage, relever des défis et traverser des épreuves dignes des explorateurs du feu.

Si la pierre est retrouvée, un nouveau portail pourra s'ouvrir.

### LA VALLÉE DU VENT – semaine 3 / 6 juillet au 10 juillet

Alyra et le Grand Sage arrivent dans un monde où le vent ne s'arrête jamais de souffler. Mini tornades, montagnes immenses et tempêtes imprévisibles les attendent.

**La Pierre du Vent** a été emportée par les courants d'air. Alyra et le Grand Sage auront besoin d'une équipe rapide et ingénieuse pour suivre les traces du vent et la retrouver.

### **LES SECRETS DE LA TERRE – semaine 4 / 13 juillet au 17 juillet**

Sous la forêt et la colline du Mont-Habitant se cachent des tunnels, des grottes et des trésors oubliés. **La Pierre de Terre** serait enfouie quelque part sous leurs pieds.

Guidés par Alyra et le Grand Safe, les enfants devront explorer, résoudre des énigmes et travailler en équipe pour découvrir où elle se cache.

### **LE LAC MYSTÉRIEUX – semaine 5 / 20 juillet au 24 juillet**

Ce nouveau portail mène vers un immense monde d'eau rempli de sirènes, de pirates et de créatures marines.

**La Pierre de l'Eau** aurait coulé quelque part dans notre lac. Les aventuriers de Campuces devront coopérer, construire un bateau et naviguer pour la retrouver.

### **LE MONDE DES COMBATTANTS – semaine 6 / 27 juillet au 31 juillet**

Dans ce monde, les plus grands héros viennent s'entraîner. Parcours, défis et épreuves attendent Alyra et les enfants.

**La Pierre du Courage** se trouve peut-être au cœur de cette académie légendaire. Pour la trouver, il faudra prouver sa détermination et son esprit d'équipe.

### **LE ROYAUME DE GLACE – semaine 7 / 3 août au 7 août**

Alyra et le Grand Safe arrivent dans un monde glacé, rempli de tempêtes, de montagnes de neige et de glaçons. **La Pierre de Glace** est cachée dans ce paysage gelé.

Les aventuriers devront faire preuve de persévérance et d'ingéniosité pour réussir à la retrouver.

### **LA FORÊT DES ANIMAUX – semaine 8 / 10 août au 14 août**

Dans cette forêt magique, les animaux semblent vouloir protéger quelque chose. Alyra pense que la **Pierre des Animaux** s'y trouve.

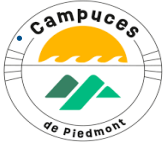
Pour avancer dans ce monde, les enfants devront observer, écouter et comprendre les créatures de la forêt.

### **LE JARDIN DES MILLE PLANTES – semaine 9 / 17 août au 21 août**

Le dernier monde est rempli de plantes géantes, de fleurs mystérieuses et de secrets anciens.

**La Pierre des Plantes** est la dernière pierre nécessaire pour compléter la quête d'Alyra. Si les aventuriers réussissent à la retrouver, les portails entre les mondes pourront enfin rester ouvert

# CALENDRIER GÉNÉRAL 2026

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
	<b>Journée spéciale (Déguisez-vous!)</b>				
			24 juin FÉRIÉ	25 Première journée de camp	26
<b>Semaine 2</b>  <b>LE ROYAUME DU FEU</b>	29	30 GRAND JEU THÉMATIQUE	1 juillet	2 SORTIE - Camp Rep	3 Journée des sportifs !
<b>Semaine 3</b>  <b>LA VALLÉE DU VENT</b>	6	7 GRAND JEU THÉMATIQUE	8 SORTIE ADOS - Cinéma	9 SORTIE - Royaume de Nulle Part	10 Journée de l'âge d'or !
<b>Semaine 4</b>  <b>LES SECRETS DE LA TERRE</b>	13	14 SORTIE - Acrosport Barani	15 GRAND JEU THÉMATIQUE	16	17 Noël des campeurs (Pyjama de Noël !)
<b>Semaine 5</b>  <b>LE LAC MYSTÉRIeux</b>	20	21 GRAND JEU THÉMATIQUE	22	23 SORTIE - Glissades d'eau	24 Beach party !
<b>Semaine 6</b>  <b>LE MONDE DES COMBATTANTS</b>	27	28 GRAND JEU THÉMATIQUE	29	30 SORTIE - JellyBall	31 Halloween !
<b>Semaine 7</b>  <b>LE ROYAUME DE GLACE</b>	3 août	4 GRAND JEU THÉMATIQUE	5	6 SORTIE - Complexe Atlantides	7 Journée des métiers !
<b>Semaine 8</b>  <b>LA FORÊT DES ANIMAUX</b>	10	11 SORTIE ADOS - La Ronde	12 GRAND JEU THÉMATIQUE	13 SORTIE MAISON - Éducazoo	14 Rockstar !
<b>Semaine 9</b>  <b>LE JARDIN DES MILLE PLANTES</b>	17	18 GRAND JEU THÉMATIQUE	19 SORTIE MAISON - Jeux Gonflables	20 GALA	21 Dernière journée de camp

**\*Prendre note que les sorties et activités peuvent changer de date en raison de la température.**

<b>Sortie</b>	<b>Semaine</b>	<b>Date</b>	<b>Groupe d'âge</b>
Camps Rep	2	2 juillet	4 ans à Club ados
Cinéma Carrefour du Nord	3	8 juillet	Club ados
Royaume de Nulle Part	3	9 juillet	4 à 12 ans
Acrosport Barani	4	14 juillet	4 ans à Club ados
Glissades d'eau Saint-Sauveur	5	23 juillet	4 ans à Club ados
Jellyball Mirabel	6	30 juillet	4 ans à Club ados
Complexe Atlantides	7	6 août	4 ans à Club ados
La Ronde	8	11 août	Club ados
Éducazoo	8	13 août	4 ans à 12 ans
Jeux d'évasion	9	19 août	Club ados
Jeux gonflables	9	19 août	4 ans à 12 ans

# Important

- Pour la sortie du 23 juillet, nous vous demandons de venir reconduire et chercher votre ou vos enfant(s) sur le site du Sommet Saint-Sauveur.  
(350, Avenue St-Denis, Saint-Sauveur, J0R 1R3)

\*\* Les enfants pourront arriver dès 9h et vous pourriez venir les chercher dès 15h30.

- Les enfants avec le service de Gardopuces, un transport en autobus sera offert le matin comme pour le retour vers le site du Campuces.

Merci de votre collaboration!

