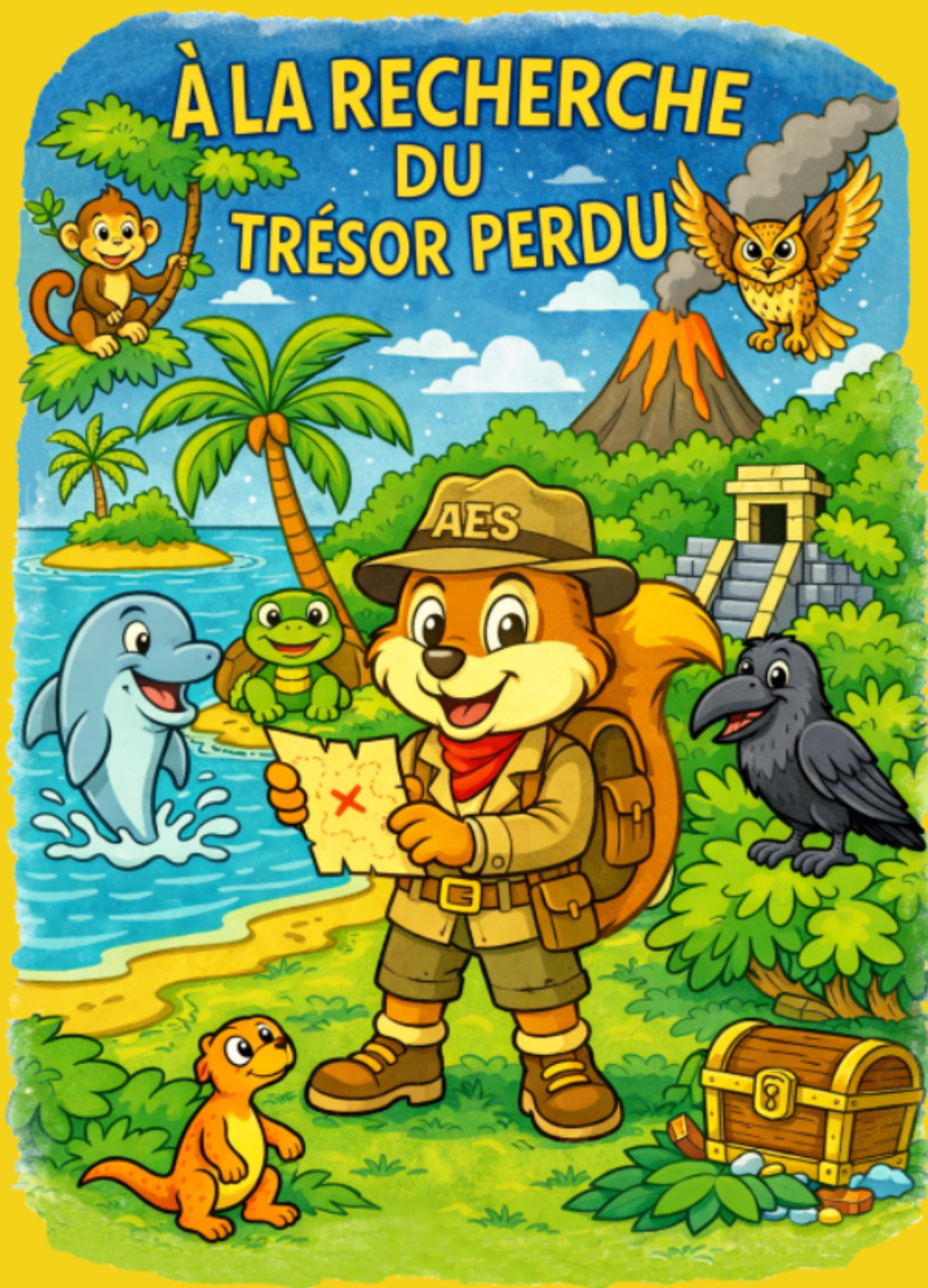




Guide pratique du parent

Ville de Contrecoeur



À la recherche du trésor perdu

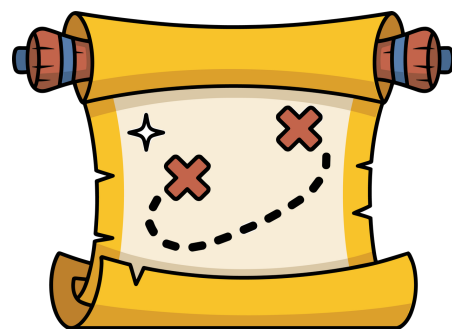


TABLE DES MATIÈRES

Renseignements généraux	3
Inscriptions et programmation	6
Encadrement	14
Sécurité	17
Arrivées et départs	18



Téléphone : 450 678-6290
Sans frais : 1-877-678-6290



Heures d'ouverture des bureaux
Lundi au vendredi
9h à 16h



information@gvl-inc.com

Nous offrons, pour les jeunes de 5 à 12 ans, une multitude de jeux hors du commun de façon à ce que les enfants puissent vivre la programmation de camp de jour la plus riche et la plus complète qui soit, dans un environnement à la fois sécuritaire et stimulant.

Un été formidable vous attend !

Renseignements généraux

Horaire et site

Les camps débutent le 29 juin et se terminent le 21 août 2026. Veuillez prendre note que les camps seront ouverts le 1er juillet.

Horaire de la journée d'activité : 9h00 à 16h00

Horaire du service de garde : 7h00 à 9h00 et 16h00 à 18h00



29 juin au 14 août

École Mère-Marie-Rose
351, rue Chabot
Contrecoeur, QC
J0L 1C0

17 au 21 août

Centre multifonctionnel
475, rue Chabot
Contrecoeur, QC
J0L 1C0

HORAIRE TYPE D'UNE JOURNÉE

7h à 9h	Service de garde
9h à 9h30	Rassemblement (chansons et danses)
9h30 à 10h35	Activité
10h35 à 11h	Collation
11h à 12h	Activité
12h à 12h30	Dîner
12h30 à 14h	Activité sportive ou jeux d'eau
14h à 15h10	Activité
15h10 à 15h30	Collation
15h30 à 16h	Jeux coopératif
16h à 18h	Service de garde

Âge requis et ratios



Le camp est offert aux enfants de 5 à 12 ans. Prérequis : maternelle complétée.

Nous respectons le ratio d'encadrement animateur/enfants. Celui-ci est de 1 animateur pour 13 enfants.

Sorties

Veuillez noter que les places sont limitées : le principe du premier arrivé, premier servi sera donc appliqué.



La date limite pour les inscriptions à la sortie est **le lundi de la semaine précédant l'activité**, si la disponibilité le permet.

Il est important de respecter la date limite, car les inscriptions demandent une gestion importante (ratio animateur/enfants, formation des groupes, logistique du camp et des autobus).

- L'heure d'arrivée au camp de jour peut varier lors des jours de sortie.
- L'heure de retour peut varier en fonction de la densité de la circulation.
- L'argent de poche n'est pas permis lors des sorties.
- S'il présente des troubles de comportement ou qu'il n'écoute pas les consignes, un enfant peut être exclu d'une sortie.
- Aucun remboursement ne sera autorisé si l'enfant arrive le matin de la sortie et que les autobus ont déjà quitté.



Effets personnels

Au camp, nous jouons, nous courons et nous nous amusons. Il se peut que les vêtements de vos enfants se salissent. Tentez de les habiller en conséquence.

Il est important d'identifier les vêtements et objets appartenant à votre enfant. Des tables pour les objets perdus seront installées, pensez à y jeter un coup d'oeil ! AES se dégage de toute responsabilité en cas de bris ou de perte. Veuillez noter que tous les objets perdus qui n'auront pas été réclamés seront remis à un centre de don, dès la fin de l'été.



SAC À DOS



Maillot de bain



Souliers de course fermés



Casquette ou chapeau



Serviette de plage



Bouteille d'eau



Crème solaire



Vêtements de rechange (au besoin)



Souliers d'eau (au besoin)

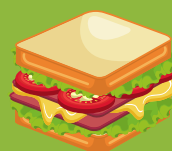
BOÎTE À LUNCH



2 collations



Ice pack



Lunch froid ou qui n'a pas besoin d'être chauffé



NE PAS APPORTER



Jeux électroniques et téléphones



Jouets de la maison



Noix et arachides ou tout aliment qui en contient



Argent de poche



Inscriptions et programmation

Modalités de paiement

PÉRIODES D'INSCRIPTION

En ligne au

www.aesinc.ca/camps

À partir du
23 avril 2026
dès 8h30

Il est obligatoire de **créer ou de mettre à jour votre dossier** sur notre site Internet avant le début des inscriptions.

Le cas échéant, vous ne serez pas en mesure de procéder à l'inscription des membres de votre famille.

Les places sont limitées.

AES se réserve le droit d'annuler une thématique ou une activité si le nombre de participants est insuffisant.

MÉTHODES DE PAIEMENT

Visa, Visa Débit ou MasterCard

Paiement complet en 3 versements :

- 1er versement : 23 avril
- 2e versement : 29 mai
- 3e versement : 12 juin

FRAIS

Veuillez prendre note que des frais de 20,00 \$ seront appliqués pour chaque paiement récurrent refusé. SVP communiquez avec nous si vous changez de carte (expiration, vol, ...). AUCUNE exception ne sera faite.

LISTE D'ATTENTE

Si la capacité d'accueil est atteinte, vous aurez la possibilité d'inscrire votre enfant sur une liste d'attente à même le site d'inscription.



DATE LIMITE

La date limite pour les inscriptions au camp, au service de garde ou à la sortie est **le lundi de la semaine précédant l'activité**, si la disponibilité le permet.

Rabais familial

Les enfants d'une même famille, résidant à la même adresse, bénéficieront d'un rabais familial.



2e enfant et plus

45 \$ de rabais

(équivalent de 50% de rabais)

Chandail

Un chandail de camp est disponible au coût de 15,00 \$, payable avant le 18 mai 2026.



Reçus d'impôt

Il est nécessaire d'avoir avec vous le numéro d'assurance sociale du parent bénéficiaire du relevé 24 (émis en février 2027). Si vous choisissez de ne pas inscrire votre NAS, vous devez inscrire 999 999 999. Veuillez toutefois noter qu'aucun relevé 24 ne sera émis. Pour tout changement relatif à votre relevé 24, veuillez communiquer avec nous au releve@gvl-inc.com.

Politique de remboursement

Toute demande doit être faite via le formulaire suivant : **Formulaire de demande de remboursement**. Pour les demandes faites après le 28 juin 2026, le client sera remboursé pour la fraction équivalente à la durée non réalisée moins une retenue de 10% pour les frais administratifs, jusqu'à concurrence de 50\$. Il est également possible d'avoir un crédit (sans frais) pour l'an prochain. Le remboursement sera fait dans les 10 jours ouvrables suivant la réception de la demande. À noter que les frais d'inscription sont facturés à la semaine. Aucun remboursement ou crédit ne sera accordé pour des absences partielles, sauf pour des raisons médicales, accompagnées d'un billet médical. De plus, nous n'accordons aucun remboursement pour des activités ou des semaines antérieures aux demandes d'annulation ou demandes de remboursement.

Programmation

	29 juin au 3 juillet	6 au 10 juillet	13 au 17 juillet	20 au 24 juillet	27 au 31 juillet	3 au 7 août	10 au 14 août	17 au 21 août
SERVICE DE GARDE	35 \$	35 \$	35 \$	35 \$	35 \$	35 \$	35 \$	35 \$
CAMP DE JOUR	90 \$	90 \$	90 \$	90 \$	90 \$	90 \$	90 \$	90 \$
		7 juillet *	16 juillet	23 juillet	30 juillet	6 août	12 août *	
SORTIES	Aucune sortie	Morisset Studios 40 \$	Glissades d'eau Bromont 50 \$	Cinéma & Quilles 40 \$	Expo agricole de St-Hyacinthe 40 \$	Funtropolis 50 \$	ArchéoMusée Roussillon 40 \$	Fête finale

* À noter que la sortie a lieu le mardi.

* À noter que la sortie a lieu le mercredi.

Veillez prendre note que les camps sont offerts aux résidents seulement.



Le camp sera ouvert le 1er juillet 2026 !

Description des sorties



ArchéoMusée Roussillon

Prépare-toi à voyager dans le temps! À l'ArchéoMusée Roussillon, tu découvriras comment vivaient les Iroquoiens du Saint-Laurent et les habitants de la Nouvelle-France. Grâce à un atelier interactif et une simulation de fouilles archéologiques, tu deviendras un vrai chercheur de trésors du passé! Puis, lors d'une visite guidée du Vieux-La Prairie, tu suivras des indices pour résoudre une énigme historique. À qui appartenaient les mystérieuses valises oubliées à la gare? À toi de le découvrir!

Cinéma & Quilles

Après le visionnement d'un film à l'affiche au Cinéplex Odéon de St-Bruno (le film sera annoncé une semaine avant la sortie), tu seras transporté(e) en navette vers le Salon de Quilles Volta à Boucherville où tu pourras dîner dans une salle réservée juste pour le camp de jour. Ensuite, tu pourras profiter de 2 heures de quilles et participer à une compétition amicale d'avec tes amis! L'achat de nourriture n'est pas possible, et aucune nourriture n'est autorisée dans la salle de cinéma. Ce sera une journée parfaite pour les petits cinéphiles et amateurs de quilles!

Expo-agricole de St-Hyacinthe

Prêt(e) pour l'aventure? Viens découvrir plein d'animaux, de fermes et d'attractions amusantes! Tu pourras admirer des chevaux, des vaches et bien d'autres animaux, tout en profitant d'activités super intéressantes et de manèges super attrayants. Prépare-toi à une journée de découvertes et de plaisir à l'Expo!

Funtropolis

Prêt(e) pour une journée pleine de sauts, de glissades et de rires au Funtropolis? Viens t'amuser dans ce parc d'attractions intérieur avec plein de jeux et d'activités excitantes! N'oublie pas, les bas sont obligatoires en tout temps pour profiter pleinement de l'aventure.

Glissades d'eau Bromont

Viens t'amuser grâce aux 23 glissades et activités et profiter des trois bassins chauffés! L'accès à la piscine à vagues n'est pas permis, et aucun achat de nourriture n'est autorisé. Les accès aux glissades varient selon ta taille et le ratio est diminué pour garantir ta sécurité. Si tu as besoin d'une veste de sécurité, n'oublie pas de l'apporter. Une journée rafraîchissante remplie de plaisir t'attend, avec un véritable tsunami de sensations!

Morisset Studios

Vis l'aventure comme dans un film! À Morisset Studios, tu entres dans le Village Porto Rétro et la Vallée des Voyageurs, un immense parc thématique rempli d'attractions et de défis amusants. Explore les maisons mystérieuses, relève les parcours d'hébertisme, amuse-toi dans les jeux d'eau, découvre des épreuves surprenantes et teste ton courage dans des univers uniques comme le manoir hanté ou le site d'enfouissement! Course, exploration, défis en équipe et éclats de rire seront au rendez-vous. Prépare-toi à vivre une journée spectaculaire... où TU deviens le héros de l'histoire! N'oublie pas ton maillot de bain!



Description du camp régulier

Des activités sportives, socioculturelles, coopératives et de plein air vous attendent. Tout au long de l'été, des activités en lien avec les thèmes hebdomadaires sauront également vous plaire.

À LA RECHERCHE DU TRÉSOR PERDU

SEMAINE 1	Le secret de la carte ancienne
SEMAINE 2	L'île verte en péril
SEMAINE 3	Le mystère de la jungle dorée
SEMAINE 4	Les gardiens des mers
SEMAINE 5	Le volcan de feu
SEMAINE 6	Les constellations codées
SEMAINE 7	Le temple oublié
SEMAINE 8	Le trésor retrouvé



Chaque été apporte son lot d'aventures, et Gus ne manque jamais d'y plonger avec tout son courage. L'été 2026 s'annonce rempli de mystères et de secrets. Gus, notre écureuil intrépide, est de retour avec une nouvelle quête qui le mènera vers l'inconnu. Une promesse ancienne résonne encore, comme un appel impossible à ignorer... et l'aventure est sur le point de commencer.

Voici son histoire...

GUS, SUR LA PISTE DU TRÉSOR PERDU

Par un matin tranquille, alors que la forêt semblait encore endormie, Gus découvrit un vieux coffre oublié au pied d'un chêne. À l'intérieur reposait une vieille carte déchirée. Les bords étaient abîmés, les couleurs effacées par le temps, mais une phrase restait lisible : « *Celui qui saura rassembler les indices découvrira le trésor perdu... un trésor plus précieux que l'or lui-même* ». Intrigué par cette promesse, le petit écureuil sentit son cœur s'emballer. Était-ce une légende ou une véritable mission laissée par d'anciens aventuriers? Sans hésiter et les yeux brillants d'excitation, Gus sentit qu'il tenait entre ses pattes le début d'une aventure extraordinaire.

La carte semblait trop abîmée pour livrer ses secrets. Des morceaux manquaient, comme si le vent les avait emportés depuis des siècles. Heureusement, Gus croisa un vieux corbeau sage qui connaissait les cachettes des fragments perdus. Ensemble, ils traversèrent champs, rivières et collines pour rassembler les morceaux. Lorsqu'ils rassemblèrent enfin les pièces retrouvées, les symboles s'illuminèrent et révélèrent une première destination mystérieuse : une île lointaine.

En arrivant sur cette île, Gus fut émerveillé par la beauté de ses arbres immenses. Toutefois, il rencontra une tortue géante, gardienne des lieux, qui lui expliqua que la nature était en danger. D'étranges lianes étouffaient les arbres et les animaux étaient piégés. Grâce aux conseils avisés de la tortue et à son propre courage, Gus réussit à libérer l'île. En remerciement, la tortue lui remit un nouvel indice gravé dans sa carapace.

La carte guida ensuite Gus au cœur d'une jungle luxuriante où la lumière du soleil faisait briller chaque feuille d'un éclat doré. Mais cette jungle était remplie de mystères. Des totems énigmatiques semblaient l'observer et des animaux malicieux tentaient de lui barrer la route. Un singe farceur surgit d'une branche et, malgré ses farces, devint son allié. C'est lui qui montra à Gus comment déchiffrer les totems et trouver le passage secret menant plus loin dans l'aventure.

Son périple l'amena bientôt jusqu'à l'océan. Les vagues rugissantes semblaient vouloir le repousser et, au milieu des flots, des créatures marines mystérieuses et prêtes à le mettre à l'épreuve l'attendaient. Heureusement,

Gus rencontra un dauphin joueur qui lui proposa de l'aider à traverser les eaux tumultueuses. Mais avant, il devait prouver son courage face aux sirènes et aux monstres marins. Guidé par son nouvel ami, Gus réussit les épreuves imposées par les gardiens des mers et obtint un nouvel indice.

Sa route le mena vers une montagne colossale. Le sol tremblait sous ses pattes et un volcan grondait, crachant fumée et cendres. C'est une petite salamandre de feu, surgie d'une crevasse, qui guida Gus jusqu'aux roches brillantes cachées dans les entrailles de la montagne. Sans elle, jamais il n'aurait pu s'approcher si près des flammes. Les pierres brillaient d'une étrange lumière et révélaient une nouvelle partie de la carte.

Une nuit, alors qu'il pensait s'être égaré, Gus leva les yeux vers le ciel. Les étoiles scintillaient d'un éclat particulier et formaient d'étranges dessins. Un hibou aux ailes immenses se posa près de lui et lui révéla le secret des constellations. Ensemble, ils tracèrent des lignes entre les étoiles et déchiffrèrent le code ancien qui montrait la voie. Gus se remit alors en marche avec espoir.

Au bout de ce voyage, Gus arriva devant un temple oublié, enfoui dans la jungle depuis des siècles. Ses murs massifs portaient des inscriptions mystérieuses. Un vieux lézard, gardien du lieu, l'attendait depuis longtemps. Il lui montra les pièges et les labyrinthes qui protégeaient l'entrée. Grâce à ses conseils, Gus réussit à franchir chaque obstacle et atteignit enfin la salle sacrée, là où l'attendait le coffre tant convoité.

Ses pattes tremblaient lorsqu'il souleva le couvercle. À l'intérieur, il ne trouva pas seulement de l'or ou des bijoux. Le trésor renfermait des symboles de courage, de joie, d'amitié et de persévérance. Gus comprit alors la véritable promesse inscrite sur la carte : le véritable trésor ne se pèse pas en pièces d'or, mais en souvenirs gravés à jamais dans le cœur de ceux qui osent rêver et partir à l'aventure. Et tandis qu'il quittait le temple, accompagné de tous les amis qu'il s'était faits en chemin, Gus leva les yeux vers l'horizon. Et c'est ainsi que la légende du trésor perdu prit fin... ou peut-être venait-elle tout juste de commencer.

Communication aux parents



La petite semaine vous sera envoyée chaque vendredi par courriel !

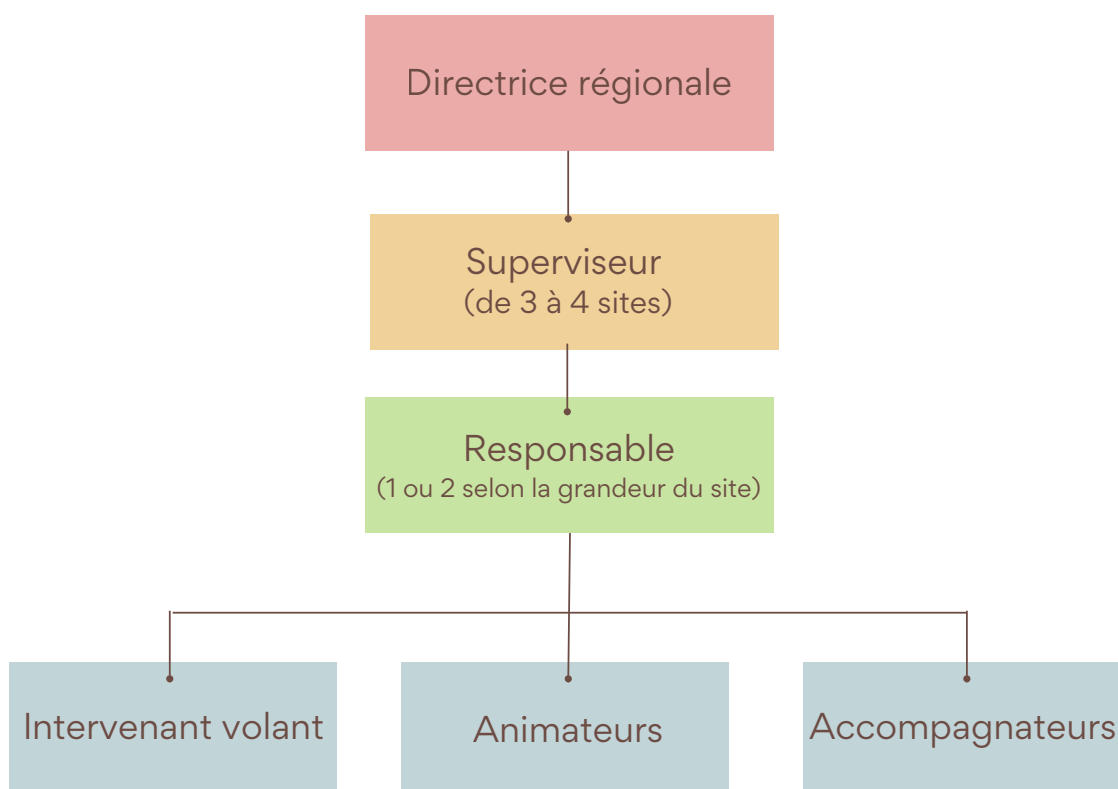
Vous y trouverez toute l'information relative à votre camp, le matériel à mettre dans le sac à dos, les détails concernant la sortie, les thèmes de la semaine ainsi que les coordonnées pour nous joindre.

Si vous désirez recevoir les communications chaque semaine, il est important de cocher la case dans votre dossier client : **Profil > Paramètres > Notifications > Cocher la case Activer les notifications pour les nouveaux messages dans la messagerie Qidigo.**

Encadrement

Organigramme

Chaque membre de notre équipe joue un rôle essentiel pour offrir à vos enfants une expérience enrichissante, amusante et sécuritaire. Cette organisation garantit une communication fluide et un encadrement optimal tout au long de la saison.



La directrice régionale assure la coordination globale et veille au bon déroulement des activités à travers tous les sites. Le superviseur, quant à lui, s'assure de la qualité des services et accompagne les équipes sur le terrain. Le responsable de site gère les opérations quotidiennes et s'assure que tout fonctionne harmonieusement. L'intervenant volant est disponible pour soutenir les membres de l'équipe en fonction des besoins. Nos animateurs, au coeur de l'action, encadrent et divertissent les enfants avec créativité, tandis que nos accompagnateurs se dédient aux enfants nécessitant un soutien particulier pour garantir leur pleine participation.

Formation

Nous offrons une formation complète dans laquelle nos employés apprennent, entre autres :

- Leurs rôles et responsabilités;
- Les besoins et les caractéristiques de l'enfant;
- Les techniques d'animation;
- Les jeux coopératifs et grands jeux;
- Les risques et la discipline;
- La communication et le travail d'équipe.

À cela s'ajoute une formation obligatoire en premiers soins afin d'offrir à votre enfant un encadrement et un environnement sécuritaire.

Code de vie



Un code de vie a été instauré afin de baliser les comportements acceptables de ceux non acceptables. Ayant pour principales valeurs la sécurité, le respect, l'ouverture, la bienveillance et le plaisir, ce code de vie encourage et met de l'avant les comportements souhaités de la part de l'enfant et des parents.

COMPORTEMENTS SOUHAITÉS CHEZ L'ENFANT

- Je respecte les règlements mis en place ainsi que les limites permises sur le site;
- J'utilise un langage respectueux sans dire de paroles blessantes, provocantes, sans prononcer de jurons et sans utiliser la menace;
- J'adopte des comportements respectueux, non violents et non dangereux envers les participants et les animateurs;
- Je comprends que l'intimidation ne sera, en aucun cas, tolérée;
- Je prends soin du matériel et des installations mis à ma disposition;
- Je respecte le bien d'autrui sans prendre ou emprunter sans permission;
- Je participe activement aux activités.

QU'ARRIVE-T-IL SI LES COMPORTEMENTS NE SONT PAS RESPECTÉS ?

- 1** **Avis verbal aux parents** : L'animateur doit intervenir à quelques reprises auprès d'un enfant puisqu'il ne respecte pas un ou plusieurs comportements souhaités.
- 2** **Premier avis écrit** : L'animateur doit intervenir régulièrement auprès d'un enfant puisqu'il ne respecte pas un ou plusieurs comportements souhaités.
- 3** **Deuxième avis écrit, menant à une suspension** : Il n'y a pas d'amélioration au niveau des comportements souhaités.
- 4** **Troisième avis écrit, menant à une expulsion** : Il n'y a pas d'amélioration à la suite des suivis au niveau des comportements souhaités ou le comportement de l'enfant est porté sur la violence, l'intimidation ou tout autre manquement grave.

En cas d'avis écrit, le parent sera rencontré et une signature sera exigée.

À noter que la direction se réserve le droit de suspendre ou d'expulser immédiatement et sans aucun préavis un enfant qui nuit au bon déroulement des activités ou qui adopte un comportement allant à l'encontre du code de vie. Le cas échéant, la direction exigera de venir chercher l'enfant sur-le-champ.

COMPORTEMENTS SOUHAITÉS CHEZ LE PARENT

- Je consens à présenter obligatoirement une pièce d'identité avec photo à chaque fois que j'irai chercher mon enfant au camp de jour, même si les employés me connaissent et me reconnaissent, et je comprends que cette règle s'applique à toute personne autorisée qui devra quitter avec celui-ci;
- Je comprends et j'accepte le fait que les démarches soient plus longues à l'arrivée et au départ de mon enfant, je reste patient(e) en tout temps;
- J'utilise un langage respectueux sans dire de paroles blessantes, provocantes, sans prononcer de jurons et sans utiliser la menace lorsque je m'adresse au personnel des camps;
- J'adopte des comportements respectueux, non violents et non dangereux envers le personnel des camps;
- Je respecte l'horaire des camps de jour ou du service de garde, le cas échéant.

Sécurité

Médicaments, EpiPen et incidents

MÉDICAMENTS



Si votre enfant doit prendre un médicament lors de son séjour au camp, vous devrez remplir le formulaire d'autorisation et remettre ce médicament au responsable lors de sa première journée. Ce formulaire donne droit à l'animateur ou au responsable d'administrer ou de superviser la prise de médicament. Veuillez aviser le responsable de tous changements au cours de l'été.

EPIPEN



Si vous indiquez sur la fiche santé de votre enfant que celui-ci a un auto-injecteur (EpiPen), vous devrez remplir le formulaire d'autorisation d'administration de médicament lors de sa première journée. Si vous avez un étui portatif (sac banane) à la maison, nous vous prions de l'apporter avec vous au camp.

INCIDENT MINEUR



Pour tout incident mineur survenant au camp, un rapport d'accident sera dûment rempli et les soins nécessaires seront prodigués.

Vous serez informé de la situation lorsque vous viendrez chercher votre enfant ou par téléphone durant la journée, si nécessaire.

INCIDENT MAJEUR



Le personnel du camp prodiguera les premiers soins nécessaires et vous serez contacté immédiatement. Si vous ne répondez pas, la personne contact en cas d'urgence le sera. Si nécessaire selon l'avis des ambulanciers, votre enfant sera conduit à l'hôpital.

Une fois rejoint, le parent ou la personne contact devra prendre la relève et ce, le plus rapidement possible. Les coûts de transport en ambulance et les soins de santé sont aux frais du parent.

Piscine

Nos animateurs collaborent étroitement avec les sauveteurs pour assurer à votre enfant une sécurité accrue et maximale. Votre enfant devra passer un test de nage lors de sa première visite à la piscine. Le sauveteur déterminera si l'enfant doit porter ou non une veste de sauvetage. Si vous avez un vêtement de flottaison individuel (VFI) à la maison, nous vous encourageons fortement à l'apporter au camp de jour. **À noter que tous les enfants âgés de 6 ans et moins sont dans l'obligation de porter un VFI.**

Arrivées et départs

Signature



Comme les années passées, ce sera l'animateur ou le responsable à la table d'accueil qui signera la feuille de présence à l'arrivée de votre enfant ainsi qu'à son départ en fin de journée. Lorsqu'un adulte vient chercher l'enfant, il doit obligatoirement présenter une **pièce d'identité avec photo** à l'accueil, à toutes les fois. Si une personne autre que le parent vient chercher l'enfant, elle devra faire partie des personnes autorisées et avoir avec elle sa **pièce d'identité avec photo**.

Pénalités

Veuillez prendre note que si vous venez chercher votre enfant après 16h (s'il n'est pas inscrit au service de garde) ou 18h (s'il est inscrit au service de garde), des frais de **5 \$** par tranche de 15 minutes de retard vous seront exigés. Ce montant sera payable directement au camp de jour le jour même du retard.

Enfants marcheurs

Si votre enfant a l'autorisation de quitter seul, vous devrez signer le formulaire d'autorisation dès votre arrivée lors de sa première journée au camp. Veuillez s'il vous plaît nous aviser des retards et/ou absences de votre enfant marcheur puisque le camp de jour se dégage de toute responsabilité entre le lieu de résidence et le camp.