

Guide des parents

**Plein air
DND**



**Jouer à ciel
ouvert !**

**Un partage de
notre nature !**

Rédaction : Diane Dufour (Tornado)
Directrice à l'animation

Ce guide a été préparé à l'intention des parents dont l'enfant est inscrit aux activités du Domaine Notre-Dame.

Plein air DND
Domaine Notre-Dame inc
Centre de plein air familial
83 Grand Capsa, Ste-Catherine de la Jacques Cartier
Québec, G3N 1P6, Site : www.domainenotredame.com
Courriel : animationdnd@hotmail.com

Version février 2024

Table des matières

1. L'importance de ce guide	4
2. Le Camp de jour, historique.....	4
3. Le personnel	4
Formation	4
4. Ratio des groupes d'âge	4
5. Lieux fréquentés	5
6. Activités	5
7. Camp régulier (plein air) et Spécialités (toutes les activités se déroulent sur le site du Domaine).....	6
8. Modalités de paiement.....	7
9. Services offerts à l'arrivée et au départ.....	8
Le matin	8
Le soir : IMPORTANT.....	8
Frais de retard – après 17h30.....	9
10. Journée type	9
11. À apporter à tous les jours.....	10
Habillement	10
Équipements requis pour une journée.....	10
12. Objets perdus.....	11
13. Code de vie	11
14. Mesures disciplinaires	12
Violence : Tolérance ZÉRO.....	12
15. Sauve qui poux!	12
16. État de santé.....	13
Premiers soins et médicaments.....	13
17. Relevé 24	13
18. Visite du site	14
19. Spectacle fin de saison.....	14

1. L'importance de ce guide

Ce document vise à répondre à vos interrogations concernant le déroulement du Camp de jour. Si, après la lecture de ce guide, vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à nous contacter. De même, si vous avez des commentaires qui nous permettent d'améliorer notre service, et ce, au bénéfice de vos enfants, n'hésitez pas à nous les communiquer. Pour nous contacter, écrivez à animationdnd@hotmail.com.

Nous vous souhaitons, à vous chers parents un agréable été en notre compagnie, et à votre enfant de passer un séjour des plus agréable au Domaine!

2. Le Camp de jour, historique

Le Domaine Notre-Dame est un organisme à but non lucratif. C'est par l'implication de bénévoles qu'il s'est développé. Encore aujourd'hui, l'engagement de ceux-ci permet au Domaine de contribuer, par ses services et ses actions, à l'économie sociale dans la communauté.

En 1950, le DND est créé pour offrir aux jeunes de la paroisse Notre-Dame-du-Chemin la possibilité de vivre des vacances agréables dans un site naturel, boisé et montagneux. De colonie de vacances, le DND est devenu un Centre de plein air familial. En 1998, notamment pour assurer aux jeunes résidents un service de loisir estival dynamique, le comité exécutif retenait l'idée de développer un camp de jour.

Ce camp de jour offre donc aux enfants, pour une 26^e saison, de vivre leur vacances estivales dans un milieu naturel exceptionnel. Il leur permet, pendant 8 semaines, de venir bouger, jouer dehors, relever des défis, faire des découvertes et surtout de venir vivre de magnifiques journées inoubliables dans un environnement sécuritaire.

3. Le personnel

La prise en charge des enfants est assurée par une équipe d'animation dynamique et expérimentée, composée de monitrices et moniteurs, de sauveteurs et supporté par des assistant-moniteur(trice). Le camp de jour est coordonné par Tornade, enseignante au collégial à la retraite, fondatrice du camp de jour et Directrice à l'animation du Domaine Notre-Dame.

Formation



Nos moniteurs possèdent leur diplôme d'aptitudes à la fonction d'animateur (DAFA) délivré par le Conseil québécois du loisir. Cette formation comprend un volet théorique de 33 heures et un stage pratique de 35 heures. Elle leur permet d'acquérir, notamment, des connaissances au niveau des caractéristiques des enfants et des adolescents, de leur fournir des techniques d'animation et de les sensibiliser à l'importance de l'intégrité, l'éthique et la sécurité.

4. Ratio des groupes d'âge

Le ratio animateur/enfants que nous utilisons varie selon les groupes d'âge :

5 - 7 ans : 10

7 et 8 ans : 12

9 à 13 ans : 15

À noter que le nombre de jeunes par groupe tient compte d'un certain pourcentage d'absence, de la sécurité des jeunes à assurer et du fait que chaque groupe est animé par au moins 2 membres de l'équipe : un moniteur et un assistant.

5. Lieux fréquentés

Tous les groupes d'âge parcourent différents plateaux d'activités dans notre érablière, d'où l'importance d'avoir de bonnes **espadrilles** et ne pas être en jupe ou robe (même avec un short en dessous):

- le terrain de balle et de soccer
- le terrain de tennis
- la piste d'hébertisme
- les sentiers en forêt
- le dekhockey
- le parc (bloc-moteur)
- la piscine
- les jeux d'eau
- la plage-chaloupe
- Volleyball de plage
- le tir à l'arc

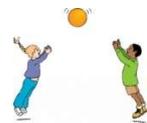
6. Activités

Tous les groupes d'âge ont la chance au cours d'une semaine de vivre des activités de cinq (5) catégories qui permettent de tenir compte de **l'ensemble des intérêts** des jeunes.

Ces catégories sont :



- **physique** (on bouge avec ou sans compétition; ex : sports)



- **sociale** (entrer en relation avec d'autres; ex : jeux coopératifs, grand jeu)

- **intellectuelle** (stimule mémoire, attention, concentration, raisonnement, logique; ex : quiz dans un grand jeu, atelier scientifique)



- **expression-création** (artistique ou artisanal; ex : bricolage, atelier culinaire)



- **divertissement** (plus passif; ex : spectacles lors des rassemblements)

À chaque semaine tous les jeunes ont un atelier de bricolage, scientifique, artistique et culinaire, des jeux coopératifs, des grands jeux, une variété d'activités physiques et d'activités en forêt.



À tous les jours une activité aquatique est programmée, à la piscine ou aux jeux d'eau.

Important : mettre dans le sac de votre jeune les **vêtements** et **objets appropriés**.

Il est important que votre jeune **participe positivement** aux différentes activités!

7. Camp régulier (plein air) et Spécialités (toutes les activités se déroulent sur le site du Domaine)

Notre programmation plein air : 3 à 13 ans

Des activités pour tous les goûts : grands jeux, jeux coopératifs, atelier de bricolage, de science et culinaire, baignade (piscine, jeux d'eau), plage, chaloupe, sports, hébertisme, tir à l'arc, kermesse.

Spécialités : 5 à 14 ans selon la spécialité (voir sur le site pour plus d'informations)

Danse → offert aux **5 à 13 ans** avec Paprika, danseuse à l'Académie de danse de la Capitale et dans une troupe de jazz. 6 à 8 ans : 1h par jour et 9 à 13 ans : 2h par jour, semaine du 29 juillet

Médiéval I → offert aux **10 à 13 ans** qui aiment les défis. Une semaine grandeur nature où des activités de type médiévale les attendent dans le Monde de Theôs. Grande Quête le jeudi soir (avec coucher). Journée complète : semaine du 15 juillet

Médiéval II → offert aux **10 à 13 ans** (avoir fait Médiéval I ou avoir des connaissances de base en Grandeur Nature). Une semaine pour aller plus loin dans la découverte d'un Grandeur Nature (GN). Grande Quête le jeudi soir (avec coucher). Journée complète, semaine du 29 juillet

Katag/Laser tag → offert aux 7-13 ans : Mélange sécuritaire entre un sport d'équipe, un grand jeu et le jeu de tag, où 2 équipes s'affrontent à l'aide d'épées en mousse ou de laser. S'y ajoutent personnages, variantes et scénarios qui font évoluer les parties.

Katag 7-9 ans : semaine du 15 juillet Grande Quête le jeudi soir (**pas** de coucher).

Laser tag 7-9 ans semaine du 29 juillet et 7-13 ans semaine du 5 août. **Aucun pré-requis et équipement fourni** (10h/sem)

Sciences en Folies → joins-toi aux membres de leur équipe chevronnée. Stimuler l'imagination, développer une passion, découvrir, apprendre, construire et s'amuser. Plusieurs thèmes offerts selon les catégories d'âges. (10h/sem).

Natur-ô-toupti → Prépare ton sac et découvre si les insectes peuvent faire du karaté ? ... : 5-6 ans : 2 semaines offertes, 1^{er} juillet et 22 juillet

Machinemanía → de l'homme des cavernes à aujourd'hui, les machines, aussi étranges peuvent-elles être, ont contribuées à l'évolution ! : 7-9 ans : semaine du 8 juillet

Robot Lab → au fond d'un laboratoire secret une équipe de scientifiques développera tout un monde de robots qu'ils pourront contrôler. Vient robotiser avec nous! 9 à 13 ans : semaine du 1^{er} juillet.

Mission Ingénieur → Envie de relever des défis surprenants ? Ton mandat sera de mettre à profit tes connaissances afin de résoudre des problèmes de haute importance. Et si tu devenais le prochain ingénieur célèbre. À vos méninges, prêts, cerveau en action ... À go on construit une machine à jus, un sabre laser, géodôme, ... ! 10-13 ans : semaine du 8 juillet

Multisports → Tu es un amateur ou un mordus de sports ? Une occasion d'apprendre, de développer, de pratiquer et même de découvrir de nouveaux sports : 8-11 ans : semaine du 22 juillet.

NOUVEAU Théâtre → : Basée à Québec, l'École nationale de comédie musicale, offre un camp spécialisé en théâtre qui vont te permettre d'apprendre et découvrir toutes sortes de jeux et d'exercices artistiques (Techniques de diction et de développement de personnages; travailler le jeu corporel, les expressions faciales, ...). 7-11 ans, semaine du 22 juillet.

DE RETOUR Cuistot en herbe → Profite de cette occasion pour te familiariser avec des notions d'hygiène et de sécurité en cuisine. Découvrir des recettes culinaires secrètes comme le secret des biscuits mous à la Subway. Pour les dis à treize ans, une occasion d'apprendre à cuisiner des recettes plus élaborées. Certaines recettes pourront demander plusieurs heures dans une journée entrecoupée d'activités régulière (exemple faire du pain).

- 8-9 ans : semaines du 5 août (10h/sem.);
- 10-13 ans : semaine du 1^{er} juillet (journée complète incluant activités régulières)

DE RETOUR Coucher en camp → Les couchers en camp se déroulent sur le site du Domaine Notre-Dame. L'emplacement comprends 2 tentes Prospector pouvant accueillir 10 à 12 jeunes selon l'âge de ceux-ci. Le coucher en camp est offert aux jeunes de 8 à 13 ans, voir horaire sur la page du camp de jour du site du Domaine Notre-Dame. Pour les plus âgés il pourrait y avoir un coucher à la belle étoile.



Le dernier coucher se fait « en dortoir ». Le camp se déroule dans les locaux d'animation répondant aux critères de sécurité. Des films sont présentés aux jeunes pendant qu'ils s'endorment dans leur sac de couchage. Il se tient le dernier jeudi de la saison estivale du camp de jour.

Un déjeuner est offert le lendemain matin. Pour le dîner du lendemain, vous pouvez vous adresser à la responsable de l'accueil des jeunes le matin et lui laisser son lunch du midi.

8. Modalités de paiement

La facture doit être acquittée en un, deux ou trois versements. Toutefois, un montant minimal de 224\$ est exigé pour pouvoir payer en 2 ou 3 versements. Les dates de paiement sont pour :

- **1 versement** : à l'inscription
- **2 versements** : à l'inscription et 1^{er} mai
- **3 versements** : à l'inscription, 1^{er} mai et 1^{er} juin



- **par carte de crédit** : au moment de compléter le formulaire d'inscription
- **par la poste** : chèque adressé au nom du Domaine Notre-Dame
- **sur place** : carte débit ou crédit ou en argent

9. Services offerts à l'arrivée et au départ

L'équipe d'animation est à la disposition des jeunes pour leur assurer un accueil chaleureux, voir à leur sécurité et les divertir. C'est aussi pour vous parents un moment privilégié pour nous parler de votre enfant et de ses journées. C'est important pour nous, pour votre jeune et pour vous.



Le matin

L'accueil débute à 7h00 et se fait à l'Auberge du Domaine (passer par l'entrée principale du Domaine ou l'entrée du tennis). Un membre de l'équipe d'animation prend en charge votre enfant dès son arrivée. Durant cette période de surveillance, ils sont réunis en 2 groupes multi-âges : 5 à 8 ans et 9 à 13 ans. Les activités prévues pour ces périodes s'adaptent facilement en fonction de l'arrivée des enfants.

Les activités régulières débutant à 9h00, si vous arrivez :

- **entre 9h00 et 9h30** : amenez votre jeune directement au Bricolo, lieu du rassemblement matinal
- **après 9h30** : vous devez vous adresser à un membre de la coordination, leur bureau est situé au sous-sol de l'Auberge

Le soir : **IMPORTANT**

Tous les enfants sont **automatiquement inscrits au Service de garde**. La fin des activités est à 16h00. Par la suite, les enfants sont dirigés vers les lieux d'animation. Afin d'éviter la congestion sur le site et la Route Grand-Capsa nous procédons avec notre formule Service à l'auto. On vous demande de procéder ainsi :

ENTRÉE SUR LE SITE

- **Vous arrivez par la direction de Fossambault**

Vous prenez l'**entrée du début du CHAMP DE BALLE**. Vous longez le Grand Capsa sur le terrain. Un moniteur situé à mi-chemin vous demandera le nom de votre/vos enfant/s. Avancez et arrêtez-vous en fonction du lieu où est votre/vos enfants.

- **Vous arrivez de la direction Pont-Rouge**

Vous prenez l'**entrée du TENNIS**. Vous avancez et un moniteur vous demandera le nom de votre/vos enfant/s.

POUR TOUS

- Si vous avez un jeune de 8 à 13 ans, il vous attendra au BRICOLO.
- Si vous avez aussi un enfant de 4-7 ans, il vous attendra devant le Hall de l'AUBERGE.
- Si votre enfant n'est pas prêt, allez stationner et rendez-vous dans l'AUBERGE le chercher, et ce peu importe son âge.

SORTIE DU SITE

La sortie se fait par l'entrée principale entre les 2 maisons. Des voitures des résidents pourront y entrer. Soyez très prudents.

AUCUN STATIONNEMENT PERMIS SUR LES CÔTÉS DU CHEMIN DE LA SORTIE !

Voir un moniteur au moment du départ

Nous vous invitons à prendre un rendez-vous soit en l'indiquant le matin au moment d'amener votre jeune, soit en contactant la coordination, soit en glissant un mot dans la boîte à lunch de votre jeune ou encore, en lui laissant un mot à remettre à son moniteur. Le moniteur se fera un plaisir de vous rencontrer.

Frais de retard – après 17h30

Toutes les activités du camp de jour se terminent à 17h30 et il en va de même pour le travail de l'équipe d'animation. Nous demandons votre collaboration en respectant ce délai pour venir récupérer votre enfant.

Un membre de l'équipe d'animation restera sur place avec un enfant dont le parent est en retard.

Des frais de 6\$ pour les quinze (15) premières minutes de retard et 2\$ par cinq minutes additionnelles seront exigés. Ce supplément devra alors être payé immédiatement au moniteur. Ce frais vaut pour tous les enfants d'une même famille.

10. Journée type

7h00 : Service de surveillance

9h00 : Rassemblement

Pour débiter la journée, les enfants chantent puis assistent à un sketch en lien avec la thématique de la semaine ou de l'été. On termine avec les cris d'équipe et la chanson thème du Camp de Jour.

9h30 : Début des activités

Les moniteurs prennent les présences et les jeunes prennent leur collation. Par la suite les activités débutent.

11h30 à 12h15 : Dîner des 4 à 7 ans

12h15 à 13h00 : Dîner des 8 à 13 ans

12h15 ou 13h00 : Reprise des activités, selon la période de dîner. La collation est prise en cours d'après-midi, le moment varie en fonction des activités.

16h : Service de garde, début du départ des jeunes.

17h30 : Fermeture

11. À apporter à tous les jours

Habillement

Au Camp de Jour, on bouge beaucoup, on est dans une forêt, sur la plage, on s'assoit par terre. Alors, il faut être confortable. En conséquence, la tenue idéale pour participer aux activités est :

- Culottes courtes ou pantalon chaud, selon la température
- Chandail à manches courtes ou longue, selon la température
- Une **bonne paire d'espadrilles (OBLIGATOIRE)**
- Chapeau ou casquette
- Coton ouaté ou autre manteau chaud, selon la température
- Bottes et imperméable en cas de pluie



Vêtements interdits :

- Camisoles
- **Jupes et robes**
- Sandales ou « croc »
- Vêtements aux messages négatifs (allusion à l'alcool, aux drogues, à des messages obscènes ou violents)
- Gilets courts (bedaine)



Note : Si votre enfant arrive vêtu de telle sorte, nous lui prêterons des vêtements pour la journée qu'il devra obligatoirement porter. Un suivi sera fait avec vous.

Équipements requis pour une journée

Voici la liste de matériel suggéré pour votre enfant durant le camp de jour.



- **Un lunch** avec « **Ice pack** » si votre enfant n'a pas le forfait repas Boîte à lunch
- **Deux collations** (fruits, légumes, jus), une pour le matin et une pour l'après-midi
- Maillot de bain, bonnet de bain si cheveux longs et serviette (OBLIGATOIRE TOUS LES JOURS)
- Vêtement de flottaison individuel (VFI) ou ballon pour la baignade (si nécessaire)
- Gourde ou bouteille d'eau (OBLIGATOIRE)
- Crème solaire hydrofuge et résistante à l'eau (OBLIGATOIRE)



Nous vous demandons d'appliquer la crème solaire à votre enfant **AVANT SON ARRIVÉE** aux activités du camp de jour.

Pour prévenir les incidents d'allergie, les produits contenant des noix ou arachides ne sont pas autorisés.



Merci de bien identifier TOUT ce que l'enfant apportera au camp ce petit geste pourrait éviter bien des recherches !

Matériel à apporter pour les couchers

- Un lunch froid pour le souper (pas accès au four micro-onde)
- Une collation pour la soirée
- Un pyjama
- Deux (2) paires de bas
- Vêtements de rechange pour le lendemain
- Un (1) ensemble long (pour les moustiques le soir)
- Vêtements appropriés selon la température (gilet et ou manteau chaud, imperméable et bottes de pluie)
- Sac de couchage
- Un (1) sac à déchets (vert ou brun) pour protéger le linge en cas de pluie
- Sac à dos
- Lampe de poche, *Facultatif* : oreiller, sous-matelas



12. Objets perdus

Les moniteurs font régulièrement un rappel auprès des jeunes pour s'assurer que chacun prend soin de ses effets. Il est donc important de bien identifier ses effets. Dans le cas d'un enfant ayant tendance à s'oublier, nous en prévenons à l'avance. Au besoin, nous nous réservons le droit de procéder à l'identification de ses effets. Durant son séjour, s'il a égaré un vêtement ou objet de valeur identifié à son nom, contactez son moniteur.



Les objets seront placés à l'accueil pour que vous puissiez faire une vérification, si nécessaire.

Après la fermeture du camp, si vous constatez qu'un vêtement ou un objet de valeur **identifié à son nom**, a été égaré, contactez nous à animationdnd@hotmail.com. Indiquer dans votre message votre nom, le nom de votre jeune ainsi qu'une courte description du vêtement ou de l'objet. Vous avez jusqu'au 15 septembre pour récupérer un objet perdu. Après cette date, les vêtements et objets non récupérés sont remis à un organisme communautaire.

13. Code de vie

Pour passer un magnifique été nous demandons aux **parents** de :

- communiquer toutes les informations pertinentes aux moniteurs
- respecter l'horaire et le personnel du camp de jour
- aviser rapidement la coordination de tout problème ou questionnement vous concernant

Pour passer un magnifique été nous demandons aux **enfants** de :

- respecter les règles de son moniteur et de l'organisation du Camp de Jour
- respecter les autres par ses paroles et ses actes
- respecter tout le matériel mis à sa disposition
- respecter la tenue vestimentaire
- **participer activement** aux activités
- ne jamais quitter son groupe à moins d'avoir l'autorisation de son moniteur
- circuler calmement dans les locaux qu'il fréquente
- à la fin de la journée, d'attendre que la personne responsable ait contrôlé son départ avant de partir avec la personne qui vient le chercher



Ce qui veut dire qu'il est **INTERDIT** d'avoir comme attitude ou comportement, notamment de :



- Sacrer
- Crier des noms
- Se sauver (fugue)
- Pousser les autres
- Tirer des roches ou autres objets
- Être arrogant envers les moniteurs
- Mentir
- Être un leader négatif (attitude négative)
- Refuser de participer à une activité
- Utiliser un langage ou faire des gestes à caractère sexuel

14. Mesures disciplinaires

Au Camp de Jour, le Code de vie doit être respecté par tous les participants. Nous vous demandons de prendre le temps de le lire et de vous assurer que votre enfant l'a bien compris.

Lorsqu'il y a un manquement et que les interventions pour que cela cesse ne donne pas de résultats, il sera demandé à l'enfant de faire une réflexion afin de trouver des pistes de solution à son problème. Une chance lui sera donné d'expérimenter les pistes trouvées. **Vous serez avisé de la démarche entreprise.**

Si les interventions sont inefficaces, vous serez convoqué à une rencontre afin de discuter de la situation et d'établir un plan. À défaut d'amélioration, une nouvelle rencontre aura lieu avec la Direction de l'animation. Une exclusion temporaire (sans remboursement) peut être envisagée à cette étape.

Finalement, si ce moment de réflexion à la maison ne porte pas fruit, nous nous verrons dans l'obligation d'exclure l'enfant du Camp de Jour pour le reste de l'été, selon les procédures de remboursement du Domaine Notre-Dame.

En tout temps, un enfant présentant un comportement inadéquat peut se voir refuser la participation à une activité spéciale. Selon la gravité du problème, certaines mesures peuvent être accélérées.

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 direction se réserve le droit d'exclure immédiatement un enfant qui adopte un comportement violent, de le renvoyer un enfant à la maison pour le reste de la journée et plus au besoin.

Ces mesures sont mises en place afin d'assurer un environnement agréable et sécuritaire aux enfants.

15. Sauve qui poux!

Pour éviter la propagation de ces petites bestioles que nous détestons tant, les poux, nous vous demandons de **vérifier régulièrement** la tête de votre enfant. Les poux ne provoquent pas toujours des 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 celle des autres;
- Examiner la tête au moins une fois par semaine en utilisant une loupe et un peigne fin sur les cheveux mouillés



Votre enfant a des poux?

Avissez immédiatement la coordination du camp de jour
Gardez l'enfant à la maison pour lui administrer au moins deux traitements.

16. État de santé

Afin d'éviter la propagation de maladies, nous vous demandons de garder à la maison votre enfant s'il présente des signes évidents de la maladie (fièvre, éruptions cutanées, diarrhée, etc.). Si votre enfant est porteur d'une maladie contagieuse, veuillez contacter la coordination du camp de jour pour qu'il soit possible d'éliminer l'effet d'enchaînement.

Si votre enfant fait de la fièvre durant la journée, nous vous téléphonerons pour vous communiquer son état. S'il n'est pas en mesure de faire les activités, nous vous demanderons de venir le chercher.

Premiers soins et médicaments

Les moniteurs portent toujours sur eux une trousse de premiers soins ainsi qu'un radio portatif. Ils peuvent rejoindre la coordination en tout temps. Ils sont au courant des maladies, allergies ou particularités que votre enfant pourrait avoir, **si vous l'avez indiqué sur le formulaire d'inscription.**

Le personnel ne peut administrer un médicament sans une autorisation écrite de votre part et la prescription médicale exacte. Vous pourrez obtenir une formule d'autorisation à compléter et signer auprès de la coordination, lorsque requis.



Épipen

Si votre enfant souffre de graves allergies, il doit TOUJOURS avoir son épipen sur lui. Notez que pour un enfant en bas âge, par entente, il est possible que l'épipen soit confié au moniteur de votre jeune. Toutefois, nous n'assumons pas la responsabilité de perte ou bris.

Il est obligatoire d'aviser le moniteur de la situation de votre enfant.



17. Relevé 24

Les frais d'inscription au camp de jour sont déductibles d'impôt; le formulaire prévu à cette fin est le Relevé 24. Au formulaire d'inscription vous devez nous connaître le nom du parent qui doit y être mentionné ainsi que son numéro d'assurance sociale (NAS).

Le Relevé 24 est transmis, par courriel, au cours du mois de février.

18. Visite du site

Vous voulez visiter le Domaine!

Contactez nous pour prendre rendez-vous à :

animationdnd@hotmail.com

Une journée porte ouverte se tiendra le samedi 8 juin sous réserve de la température. La confirmation sera annoncée à la page du camp de jour sur le site du Domaine Accueil - Domaine Notre-Dame - Plein Air DND (domainenotredame.com)

19. Spectacle fin de saison

Nous soulignons notre fin de saison, le dernier mercredi pour les jeunes de 5 à 7 ans et le dernier jeudi pour les jeunes de 8 à 13 ans avec un Grand spectacle offert par les jeunes participants au camp. Parents, amis, frère et sœurs sont les bienvenues.

Nous garderons ce jour-là les jeunes à souper et vous attendrons à compter de 18h30.

Le spectacle débute à 19h00, le tout devant se terminer vers 21h30.



Toute l'équipe se joint à moi pour souhaiter un magnifique séjour au camp estival à votre(vos) jeune(s) !

