

Guide à l'intention des parents

Camp de jour Plein air DND - Domaine Notre-Dame **Inscription et déroulement**

Janvier 2026



Pour information

Renseignements généraux

Camp de jour Plein air DND

Domaine Notre-Dame inc

Centre de plein air familial

83 Grand Capsa, Sainte-Catherine-de-la-Jacques-Cartier

Québec, G3N 1P6

Site : www.domainenotredame.com

Facebook : Camp de jour Plein air DND | Facebook

Courriel : animationdnd@hotmail.com

Tél : 418 875-2583 poste 2

Table des matières

1. L'importance de ce guide.....	4
2. Le Camp de jour, historique	4
3. Le personnel.....	4
4. Ratio des groupes d'âge	5
5. Lieux fréquentés	5
6. Activités.....	5
7. Camp régulier (plein air) et Spécialités (toutes les activités se déroulent sur le site, aucune sortie). 6	
8. Modalités de paiement	7
9. Services offerts à l'arrivée et au départ.....	8
LE MATIN	8
LE SOIR	8
Frais de retard – après 17h	9
10. Journée type	9
11. À apporter à tous les jours.....	9
Habillement.....	9
Équipements requis pour une journée	10
Matériel à apporter pour les couchers	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	13
19. Spectacle fin de saison	14

1. L'importance de ce guide

Ce document a pour but de répondre à vos questions sur le déroulement du Camp de jour. Après lecture, si vous avez d'autres interrogations, contactez-nous. Vos commentaires pour améliorer notre service, au bénéfice de vos enfants, sont également bienvenus. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques. 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 (DND) est une organisation à but non lucratif, dont le développement repose sur l'engagement bénévole. Cet engagement continue de permettre au Domaine d'apporter une contribution significative à l'économie sociale locale à travers ses services et actions.

Créé en 1950, le DND visait initialement à offrir aux jeunes de la paroisse Notre-Dame-du-Chemin des vacances dans un environnement naturel, boisé et montagnoux. Au fil du temps, il est devenu un centre de plein air familial. En 1998, pour renforcer l'offre de loisirs estivaux, le comité exécutif a décidé de développer un camp de jour destiné aux jeunes résidents.

Ce camp de jour, en activité pour sa 28^e saison, permet aux enfants de vivre leur été dans un cadre exceptionnel. Durant les semaines, ils jeunes peuvent bouger, jouer dehors, relever des défis, faire des découvertes et vivre des journées inoubliables dans un environnement sécurisé, favorisant leur développement et leur plaisir estival.

NOUVEAUTÉ

À compter de cet été 2026, le camp de jour Plein air DND est offert sur deux sites.

- *Au Parc du Grand Héron* : 5 semaines 6 et 13 juillet et du 3 au 21 août
- *Au Domaine Notre-Dame* : 2 jours 25 et 26 juin suivi de 8 semaines du 29 juin au 21 août

3. Le personnel

La prise en charge des enfants constitue un aspect fondamental de l'organisation du camp de jour, assurée par une équipe d'animation à la fois dynamique et expérimentée. Cette équipe est composée de animatrices et animateurs, de sauveteurs et supporté par des assistant-animateur(trice), chacun apportant une expertise spécifique pour garantir un environnement sécurisé, stimulant et enrichissant pour les jeunes participants.

Le camp de jour bénéficie également d'une coordination expérimentée, assurée par Tornade, une enseignante retraitée du secteur collégial. En tant que fondatrice du camp de jour, elle possède une connaissance approfondie des besoins des enfants et des exigences organisationnelles. Sa vision et son leadership garantissent le bon fonctionnement du camp, tout en favorisant un environnement où chaque enfant peut s'épanouir en toute sécurité. Supportée par une équipe de coordination comprenant deux Technicienne en Éducation spécialisée et deux animatrices du camp de jour, cette équipe assure une supervision l'ensemble des activités, veille à la qualité de l'encadrement et assure la cohérence des programmes proposés, et cela, sur les deux sites, au Parc du Grand Héron et au Domaine Notre-Dame.



Nos animateurs 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 : animateur

Au Domaine Notre-Dame

4 - 6 ans : 10

7 - 8 ans : 12

9 - 13 ans : 15

Au Parc du Gran Héron

5 - 6 ans : 10

7 - 8 ans : 12

9 - 12 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 animateur 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):

Au Domaine Notre-Dame

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

Au Parc du Grand Héron

- le terrain de balle et de soccer
- le terrain de tennis
- les jeux d'eau

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 et/ou aux jeux d'eau, selon le site.

Important que votre jeune participe positivement aux différentes activités!

7. Camp régulier (plein air) et Spécialités (toutes les activités se déroulent sur le site, aucune sortie)

Programmation plein air : 3 à 13 ans au Domaine et 5 à 12 ans au Parc du Grand Héron

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)

Au Domaine Notre-Dame

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 3 août

Médiéval I → offert aux **10 à 13 ans** qui aiment les défis. Une semaine Grandeur Nature (GN) où des activités de type médiévale les attendent dans le Monde de Theôs, sur le Continent d'Dagonya. Grande Quête le jeudi soir (avec coucher). Journée complète : semaine du 20 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 3 août

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 7-13 ans : semaine du 6 juillet Grande Quête le jeudi soir (**pas** de coucher).

Laser tag 7-13 ans semaine du 13 juillet et semaine du 4 août. **Aucun prérequis 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, 6 et 20 juillet
- **Machinemanía** → de l'homme des cavernes à aujourd'hui, les machines, aussi étranges peuvent-elles être, ont contribué à l'évolution ! : 7-9 ans : semaine du 8 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

- **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.

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 20 juillet.

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

- 8-9 ans : semaines du 10 août (10h en pm /sem.);
- 10-13 ans : semaines du 10 août (10h en am/sem.);

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 le matin à la responsable de l'accueil des jeunes et lui laisser son lunch du midi.

NOUVEAU → Au Parc du Grand Héron : Paddleboard

Pour tous les jeunes de **9 à 12 ans**. Cet été, YOGI NOMADE t'invite à vivre une semaine complète sur l'eau, en plein cœur de la Jacques-Cartier! Le camp de paddleboard te permettra d'apprendre 1001 astuces afin d'évoluer rapidement dans ce sport et t'amuser tous les jours sur la rivière! Dynamique, sécuritaire et encadré par des instructeurs passionnés, le camp est ouvert à tous et à toutes, peu importe ton niveau actuel. Semaine du 3 août.

8. Modalités de paiement

La facture doit être acquittée en un, deux ou trois versements. Toutefois, un **montant minimal de 300\$** 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 :

- à l'Auberge au Domaine (passer par l'entrée principale du Domaine ou l'entrée du tennis)
- au Pavillon Desjardins au Parc du Grand Héron.

Un membre de l'équipe d'animation prend en charge votre enfant dès son arrivée. Durant cette période de surveillance, ils sont réunis en groupes multi-âges. 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 au DND et au Pavillon Desjardins au Parc du grand Héron, lieux du rassemblement matinal.
- **après 9h30** : vous devez vous adresser à un membre responsable du camp de jour.

LE SOIR

IMPORTANT : Tous les enfants sont automatiquement inscrits au Service de garde. Ils sont dirigés vers les lieux d'animation du service dès 15h30.

SORTIE DU SITE

- **Au Domaine Notre-Dame**

La sortie se fait par l'entrée principale entre les 2 maisons. Des voitures des résidents pourront y entrer **AUCUN STATIONNEMENT PERMIS SUR LES CÔTÉS DU CHEMIN DE LA SORTIE!**

- **Au Parc du Grand Héron**

Les enfants vous attendront au Pavillon Desjardins. Présentez-vous au responsable du départ des jeunes.

Soyez prudents, ce sont vos enfants!

Vous désirez rencontrer le animateur de votre enfant ?

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 animateur. Le animateur se fera un plaisir de vous rencontrer.

Frais de retard – après 17h

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

Des frais de 5\$ pour les quinze (15) premières minutes de retard et 2\$ par cinq minutes additionnelles seront exigés. Ce supplément devra alors être payé immédiatement au animateur.

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

11h15 à 12h45 : Dîner. Période de 30 minutes, rotation selon les groupes d'âges, selon les sites.

12h15 ou 13h00 : Reprise des activités, selon la période de dîner et selon les sites

15h30 : Service de garde, début du départ des jeunes.

17h00 : Fermeture

11. À apporter à tous les jours

Habillement

Au Camp de Jour, on bouge beaucoup, on joue sur des terrains, 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* et objets INTERDITS :



- Camisoles à bretelles étroites
- 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)
- **CELLULAIRE** ou autre équipement électronique
- Tout objet dangereux (couteau, arme de toute nature, ...)
- Boisson alcoolisée, drogue, médicament non prescrit, ...

* 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)



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



Appliquer la crème solaire à votre enfant AVANT SON ARRIVÉE aux activités du camp 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 animateurs 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. Au besoin, nous nous réservons le droit de procéder à l'identification de ses effets.

Dans le cas d'un enfant ayant tendance à s'oublier, nous en prévenir à l'avance.

Durant son séjour, s'il a égaré un vêtement ou objet de valeur identifié à son nom, contactez son animateur (message à l'arrivée le matin, mot dans la boîte à lunch de votre jeune).

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 animateurs
- respecter l'horaire et le personnel du camp de jour
- aviser rapidement la coordination de tout problème ou questionnement

Pour passer un magnifique été nous demandons aux enfants de :

- **respecter les règles de son animateur 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 animateur**
- **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 animateurs
- 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 donnée 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 !

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?

Avisez 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 animateurs 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 animateur de votre jeune. Toutefois, nous n'assumons pas la responsabilité de perte ou bris.

Il est obligatoire d'aviser le animateur 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

Porte ouverte samedi le 14 juin en après-midi, sous réserve de la température.

Suivez la page du camp de jour

- site du Domaine : *Camp de jour - Domaine Notre-Dame - Plein Air DND*
et
- groupe Facebook : *Camp de jour Plein air DND | Facebook*

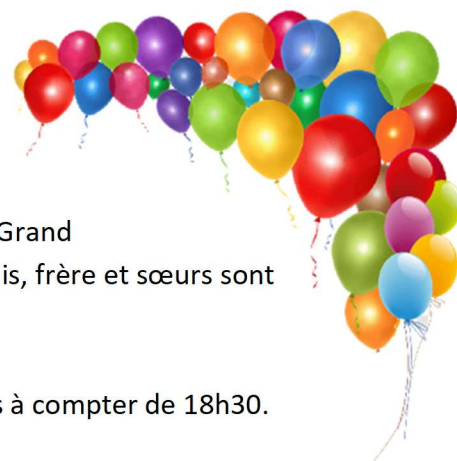
19. Spectacle fin de saison

À chacun des sites, Domaine Notre-Dame et Parc du Grand Héron

Nous soulignons notre fin de saison, le dernier jeudi, 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 20h30.



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

