

Camp de jour

ZOO

GRANBY

**GUIDE DU CAMPEUR
ET
CODE DE VIE**

**CAMP DE JOUR
2023**



Table des matières

1. Informations générales	3
1.1 L'arrivée du campeur	3
1.2 Le départ du campeur	3
1.3 Service de garde	4
1.4 Tenue vestimentaire	4
1.5 Sac à dos	4
1.6 Crème solaire	4
1.7 Jouets et jeux personnels	4
2. Repas	5
2.1 Boîte à lunch	5
2.2 Collations	5
2.3 Bouteille d'eau	5
3. Activités	6
3.1 Baignade au Parc aquatique Amazoo	6
4. Code de vie du campeur	7
5. Sécurité	8
5.1 auto-injecteur d'épinéphrine	8
5.2 Maladie	8
6. Politique d'annulation et de remboursement	8



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 L'ARRIVÉE DU CAMPEUR

Lieu

L'arrivée du campeur se fait au pavillon Horace-Boivin. Pour accéder au pavillon, vous devez vous présenter au **525 rue St-Hubert (entrée des groupes)**. Le pavillon est situé à la droite des guichets d'admission, soit le gros bâtiment en brique rouge. Des places de stationnement sont disponibles venant le pavillon.

L'entrée pour les 5e et 6e année, se fait au 288 rue Bourget Ouest et ce, même s'il a un frère ou une sœur qui se fait déposer dans les autres locaux du camp de jour au Pavillon Horace-Boivin. Le campeur devra utiliser la porte de l'entrée principale vitrée (une affiche du camp de jour est installée à cet endroit).

Horaire

Les activités du camp de jour ont lieu du lundi au vendredi de 8h30 à 15h30.

Retard

En cas de retard, les campeurs se rendent à au Camp de base situé à gauche du pavillon Horace Boivin. Un responsable du camp de jour prendra l'enfant en charge et le raccompagnera jusqu'à son groupe.

Afin de profiter pleinement du camp et de toutes ces activités, il est important que tous les campeurs soient arrivés pour 8h30.

Jours fériés

Le camp de jour ainsi que le service de garde demeurent ouverts lors des journées fériées (1^{er} juillet).

Absence

En cas d'absence, il est important d'aviser le responsable du Camp de Jour au (450) 372-9113, poste 2164 ou par courriel au campdejour@zoodegranby.com.

1.2 LE DÉPART DU CAMPEUR

Lorsqu'un adulte vient chercher un campeur, il doit obligatoirement transmettre au responsable de l'accueil le code secret inscrit sur la fiche d'inscription de l'enfant. Les parents ont la responsabilité de transmettre ce code secret à toutes les personnes qui viendront chercher le campeur, sans quoi le campeur devra rester au camp de jour ou au service de garde jusqu'à ce que vous vous présentiez.

Autorisation de départ

À moins d'obtenir une autorisation écrite du parent, aucun campeur ne sera autorisé à quitter le camp de jour sans être accompagné d'un adulte. Si vous souhaitez que votre enfant puisse partir seul, à bicyclette ou à pied, vous devrez signer une autorisation de départ disponible au responsable de l'accueil.

Départ hâtif

Si exceptionnellement, un campeur doit quitter avant 15h30 pour une raison valable, il sera possible de venir le chercher entre 12h00 et 13h00 au Camp de Base; le parent doit avertir le responsable le matin même.

Visite du Zoo après le camp de jour

Un campeur désirant visiter le Zoo avec sa famille après une journée au camp doit se prévaloir d'un bracelet au Camp de Base au prix courant ou sous présentation de sa carte d'abonnement annuel (en sus).

1.3 SERVICE DE GARDE

Heures d'ouverture

Matin de 7h15 à 8h30

Soir de 15h30 à 17h30

Le service de garde est inclus avec tous les séjours. Durant cette période, le campeur doit demeurer en tout temps dans les salles de jeu du service de garde : aucune flânerie ne sera tolérée.

Le matin, le campeur indique sa présence au responsable à l'accueil avant de se diriger vers les salles de jeu.

Le soir, le parent avise obligatoirement le responsable de l'accueil du départ du campeur et doit s'identifier à l'aide du code secret remis en début de semaine.

Frais de retard

Des frais de retard de 10 \$ sont exigés aux parents qui arrivent entre 17h31 et 17h45. Après 17 h 45, des frais de 1 \$ par minute sont exigés.

En cas de retard et pour ne pas créer d'inquiétude, les parents peuvent communiquer en tout temps avec le service de garde au (450) 372-9113 poste 2164 afin de laisser un message détaillé.

1.4 TENUE VESTIMENTAIRE

Afin de profiter pleinement des activités, le campeur doit porter :

- Le chandail officiel du camp de jour
- Un chapeau
- Des vêtements confortables
- Des espadrilles (souliers fermés obligatoires) ainsi que **des bas en tout temps.**

1.5 SAC À DOS

Le campeur doit avoir dans son sac à dos

- Une bouteille d'eau réutilisable
- Maillot de bain et serviette de plage
- Crème solaire
- Imperméable

1.6 CRÈME SOLAIRE

Le partage de la crème solaire est interdit en raison des possibilités d'allergie ou d'intolérance. Il est recommandé d'appliquer la crème le matin, avant le départ de la maison, afin que celle-ci agisse de manière optimale au moment de l'arrivée au camp.

1.7 JOUETS ET JEUX PERSONNELS

Les jouets (toupies, cartes, poupées, billes, etc.) ainsi que les jeux électroniques (iPod, *cellulaire*, *Nintendo Switch*, etc.) sont interdits pendant le Camp de Jour (de 8h30 à 15h30). Si l'un de ces objets est utilisé pendant ces heures, il sera confisqué. Ces accessoires sont par contre tolérés au service de garde.

Le Zoo de Granby n'est pas responsable du bris, de la perte ou du vol des objets apportés au camp de jour par les enfants.

2. REPAS

2.1 BOÎTE À LUNCH

Le campeur doit avoir un lunch tous les jours. Afin de s'assurer de la salubrité des aliments, le sac à lunch doit être muni d'un bloc réfrigérant (icepak). Des fours à micro-onde sont disponibles sur place.

2.2 COLLATIONS

Le campeur doit avoir deux collations dans son sac. Deux périodes sont réservées pour la prise de collation durant la journée.

2.3 BOUTEILLE D'EAU

Il est important que le campeur ait en tout temps une bouteille d'eau réutilisable afin de pouvoir bien s'hydrater durant les activités : les journées peuvent être très chaudes.

Pour le bien de tous, nous vous demandons de prêter une attention particulière aux aliments allergènes.

Le Zoo de Granby vous demande de ne pas donner à vos enfants d'aliments contenant des noix ou des arachides.

Le partage ou l'échange d'aliments est strictement interdit.



3. ACTIVITÉS

3.1 BAINNADE AU PARC AQUATIQUE AMAZOO

Le campeur doit respecter tous les règlements du Parc aquatique Amazoo sous peine d'être exclu. Les moniteurs sont présents lors des baignades au Parc aquatique Amazoo en tout temps. Tous les campeurs d'un même groupe demeurent ensemble et participent aux mêmes activités. Des vestes de flottaison individuelles sont disponibles pour les campeurs qui le désirent ou en ont besoin (spécifié lors de l'inscription).

3.2 LE CAMP LA NUIT

L'activité est offerte 2 fois pendant l'été (un coût supplémentaire de 70\$ sur le séjour lors de l'inscription) pour les campeurs de 5^e et 6^e année du primaire lors de la semaine du 17 au 21 juillet et de la semaine du 7 au 11 août. L'activité a lieu beau temps, mauvais temps et elle est incluse dans le séjour.

Le souper, les collations, le déjeuner et le dîner du lendemain sont inclus.

Afin de profiter pleinement du camp la nuit, le campeur doit prévoir :

- Sac de couchage
- Oreiller
- Pyjama
- Brosse à dents
- Vêtement chaud (les nuits peuvent être fraîches)
- Imperméable
- Vêtements de rechange (pour le lendemain)
- Lampe de poche



4. CODE DE VIE DU CAMPEUR

Afin d'assurer le bon fonctionnement, la sécurité et le bien-être des campeurs et des moniteurs, un **code de vie** du Camp de Jour du Zoo de Granby a été établi. Ce code de vie (5 R) est affiché en tout temps dans les locaux du Camp de Jour et du service de garde.

Code de vie des 5 R

1. Respect des moniteurs
2. Respect des autres campeurs
3. Respect des consignes
4. Respect de l'environnement
5. Respect des animaux

Un plan d'avertissement a été mis sur pied afin d'assurer des interventions justes et efficaces auprès de tous les campeurs (ce plan est applicable au Camp de Jour et au service de garde).

1 ^{er} avertissement	Verbal, par le responsable
2 ^e avertissement	Exclusion d'une période d'activités et avis aux parents
3 ^e avertissement	Exclusion d'une deuxième période d'activités et deuxième avis aux parents
4 ^e avertissement	Expulsion

Un comportement grave, mettant en péril la sécurité ou l'intégrité des enfants, peut immédiatement conduire à l'application de mesures disciplinaires allant jusqu'à l'expulsion, et ce, sans que les avertissements préalables aient été donnés.

5. SÉCURITÉ

La Société Zoologique de Granby se réserve le droit d'administrer les premiers soins aux campeurs du camp en cas de nécessité.

5.1 AUTO-INJECTEUR D'ÉPINÉPHRINE

Dans le cas où un campeur souffre d'allergies graves, il doit avoir son auto-injecteur sur lui en tout temps dans un sac attaché à la taille spécifique au transport de l'auto-injecteur. Les moniteurs ne sont pas autorisés à transporter l'auto-injecteur du campeur.

5.2 MALADIE

Si un campeur est malade durant son séjour au camp, un responsable communiquera avec les parents afin qu'ils viennent le chercher.

Le campeur doit rester à la maison s'il présente l'un des symptômes suivants :

- Fièvre
- Vomissement
- Diarrhée
- Maladie infectieuse et/ou contagieuse
- Toux

6. POLITIQUE D'ANNULATION ET DE REMBOURSEMENT

Pour toute annulation faite un mois et plus avant le début du camp de jour, le séjour sera remboursé (moins des frais administratifs de 50\$).

Pour toute annulation faite moins d'un mois avant le début du camp de jour, le séjour ne sera pas remboursé.

Pour toute annulation due à une condition médicale (avec papier d'un médecin traitant), le séjour sera entièrement remboursé. Dans le cas où la condition médicale oblige l'annulation une fois la semaine débutée, le remboursement sera calculé au prorata des journées déjà dispensées.

Il n'y a pas de remboursement si un campeur s'absente durant la semaine (entièrement ou partiellement) ou qu'il cesse soudainement de venir.

Le Zoo de Granby se réserve le droit d'annuler ou de modifier toute activité lorsque le nombre de participants n'atteint pas le minimum requis, ou pour toute autre raison hors de son contrôle. Le remboursement sera au prorata des activités non suivies et sans pénalité.