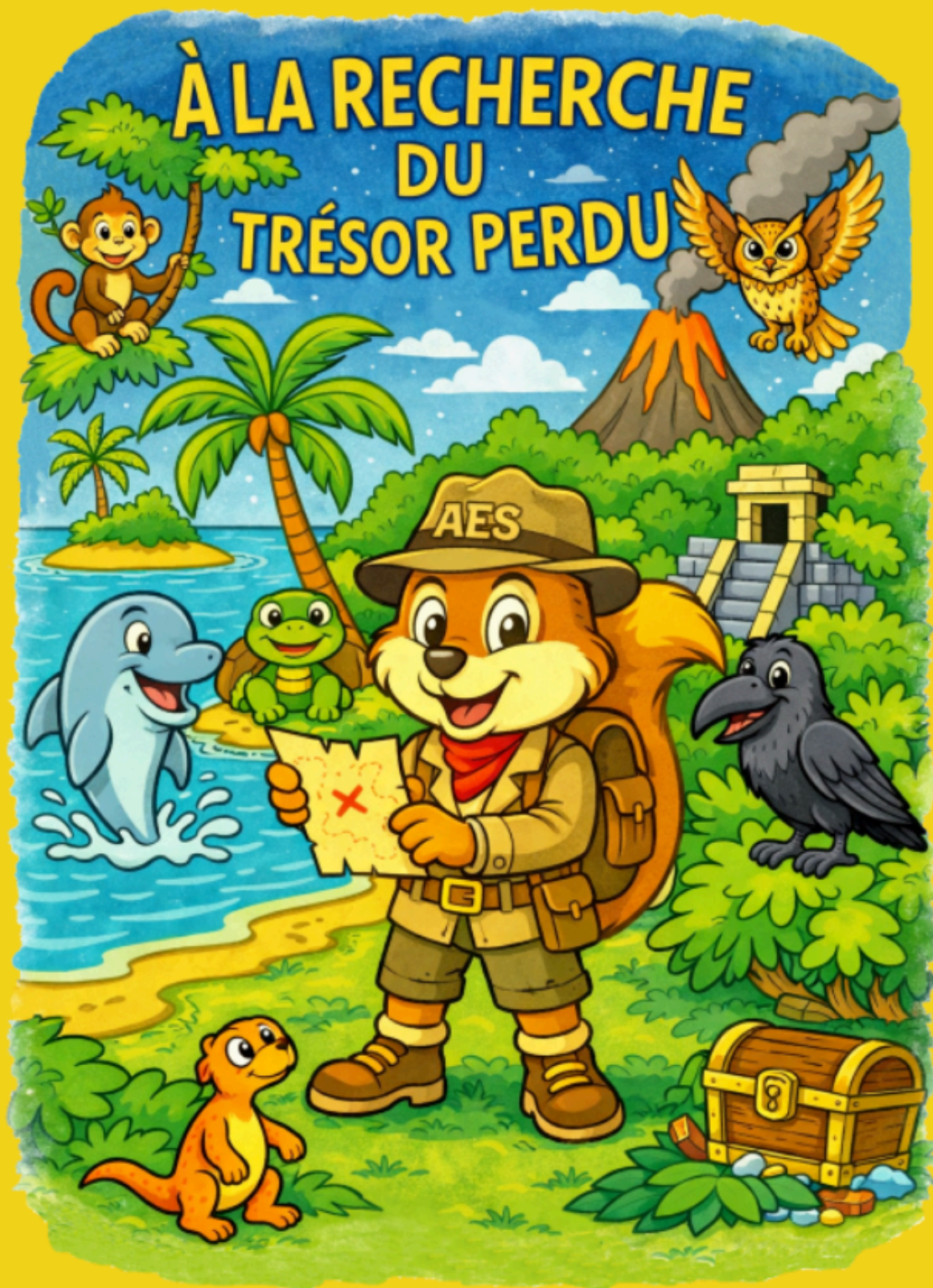




Guide pratique du parent

Ville d'Acton Vale



À la recherche du trésor perdu

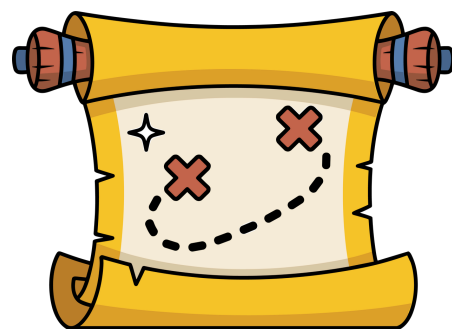


TABLE DES MATIÈRES

Renseignements généraux	3
Inscriptions et programmation	5
Arrivées et départs	14
Encadrement	15
Sécurité	18

SERVICES CULTURELS ET SPORTIFS DE LA VILLE D'ACTON VALE

1503, 3e Avenue (Centre sportif), Acton Vale, QC, J0H 1A0

Jany Proulx, secrétariat

jany.proulx@ville.actonvale.qc.ca

Téléphone : 450 546-2703, poste 203

Horaire du secrétariat : Lundi au jeudi 8h-12h et 13h-16h45 / Vendredi 8h-12h

CAMP DE JOUR AES

Bureau administratif

information@gvl-inc.com

Téléphone : 1-877-678-6290

Heures d'ouverture : 9h-12h et 13h-16h

Directrice régionale des camps AES

Joannie Lacroix

Téléphone : 1-877-678-6290, poste 103

Responsables du camp AES d'Acton Vale

Rose Dauphinais et Charlie Archambault

Téléphone : 450 546-2703, poste 210

Courriel : à venir

Le courriel et le numéro de téléphone sont effectifs à partir du 29 juin 2026.



Renseignements généraux

Horaire et site

Les camps débutent le 29 juin et se terminent le 21 août 2026. Veuillez prendre note que le camp sera ouvert le 1er juillet.

Horaire de la journée d'activité : 8h30 à 16h30

Horaire du service de garde : 6h30 à 8h30 et 16h30 à 17h30



Centre sportif - Accès par le côté, porte 3
1505, 3e Avenue,
Acton Vale, QC
J0H 1A0

HORAIRE TYPE D'UNE JOURNÉE

6h30 à 8h30	Service de garde
8h30 à 9h	Rassemblement (chansons et danses)
9h à 10h35	Activités
10h35 à 11h	Collation
11h à 12h	Activités
12h à 12h30	Dîner
12h30 à 14h	Activités sportives ou jeux d'eau
14h à 15h10	Activités
15h10 à 15h30	Collation
15h30 à 16h30	Jeux coopératifs
16h30 à 17h30	Service de garde

Âge requis et ratios



Le camp est offert aux enfants âgés de 5 à 12 ans au 29 juin 2026. Pour les enfants qui auront 5 ans au 30 septembre 2026, une preuve de fréquentation de maternelle 4 ans est exigée et l'inscription doit se faire en personne seulement.

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

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.



Inscriptions et programmation

Modalités de paiement

PÉRIODES D'INSCRIPTION

Les inscriptions se font par l'intermédiaire de la Ville d'Acton Vale.

En ligne : [Mon accès](#)

www.ville.actonvale.qc.ca

Section « Loisirs et culture »

Bouton bleu « Inscriptions aux activités »

Lien « INSCRIPTIONS EN LIGNE et comptes clients »

Du 23 mars au 19 juin 2026

En personne au secrétariat du Centre sportif

Lundi au jeudi 8h-12h et 13h-16h45

Vendredi 8h-12h

Si vous avez déjà fait des inscriptions en personne et souhaitez faire des inscriptions en ligne :

Votre compte client existe déjà.

Contactez le secrétariat des Services culturels et sportifs par courriel ou téléphone, afin que l'on crée votre accès à l'interface citoyen.

Vous pourrez ensuite vous connecter à votre compte et faire des inscriptions en ligne.

Si vous n'avez jamais fait d'inscription :

Il faut créer votre compte.

Attention, le compte doit être créé au nom du parent. L'ajout d'enfant(s) se fait par la suite dans le profil de l'utilisateur.

Votre compte doit ensuite être activé par les Services culturels et sportifs. Vous recevrez un courriel vous informant que votre compte est activé ou que vous devez fournir une preuve de résidence pour l'activation de votre compte.

Pour faire une inscription, entrez votre courriel et votre mot de passe en haut de la page pour accéder à votre compte. Cliquez sur Activités, puis S'inscrire ou Catalogue pour accéder à l'inscription.

MÉTHODES DE PAIEMENT

En ligne : Utiliser un ordinateur, si possible, pour faire vos transactions. Les paiements acceptés sont seulement avec Visa ou MasterCard.

En personne : Comptant, chèque, Débit, Visa ou MasterCard.

Chèques postdatés : premier chèque en date d'inscription et dernier chèque daté au plus tard 3 semaines avant la dernière semaine de camp. Montants similaires.

FRAIS ADMINISTRATIFS

Annulation : 15,00 \$

Chèque refusé : 20,00 \$

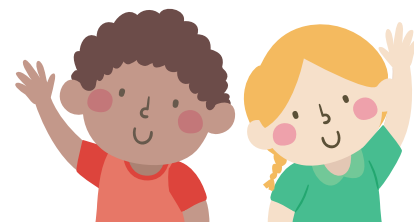
DATE LIMITE D'ANNULATION/REMBOURSEMENT

La date limite d'annulation et de remboursement est le 22 mai 2026.

Rabais familial

Un rabais de 10% s'applique à partir du deuxième enfant d'une famille résidant à la même adresse. Ce rabais familial est applicable **seulement pour les résidents d'Acton Vale** et **seulement sur les inscriptions faites en une seule transaction**. Aucun rabais famille ne sera versé par la suite si les inscriptions sont faites séparément.

Le rabais se calcule lors de la transaction en ligne ou au secrétariat. Le rabais s'applique à partir de l'enfant (ou des enfants) dont le total des coûts d'inscriptions est le moins élevé.



2e enfant et plus

10 % de rabais

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 6H30-8H30	20 \$	20 \$	20 \$	20 \$	20 \$	20 \$	20 \$	20 \$
CAMP DE JOUR	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$	97,50 \$
SERVICE DE GARDE 16H30-17H30	15 \$	15 \$	15 \$	15 \$	15 \$	15 \$	15 \$	15 \$
								À venir
SORTIE DE FIN D'ÉTÉ								À venir

À noter que le camp de jour est offert aux résidents de la Ville d’Acton Vale seulement.



Le camp sera ouvert le 1er juillet 2026 !

Sorties au parc Donald-Martin



Tous les lundis et mercredis après-midi, les enfants se rendront au parc à pieds. La distance de marche des enfants est d'environ 20 minutes. Au parc, ils auront accès aux modules de jeux secs et aux jeux d'eau. Les animateurs font la surveillance à des postes déterminés.

Piscine



Le déplacement à la piscine se fait en autobus, le jeudi avant-midi. Le départ est prévu autour de 9h. Nos animateurs collaborent étroitement avec les sauveteurs pour assurer à votre enfant une sécurité accrue et maximale. Il est de la responsabilité du parent de nous indiquer si son enfant peut se baigner ou non sans veste de flottaison individuel (VFI). 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 une 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 une VFI.**



Sortie de fin d'été



La date limite pour les inscriptions à la sortie de fin d'été est **le lundi de la semaine précédente**, 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 le jour de la sortie.
- L'heure de retour peut varier en fonction de la densité de la circulation.
- L'argent de poche n'est pas permis lors de la sortie.
- S'il présente des troubles de comportement ou qu'il n'écoute pas les consignes, un enfant peut être exclu de la sortie.
- Aucun remboursement ne sera autorisé si l'enfant arrive le matin de la sortie et que les autobus ont déjà quitté.

À noter que la sortie est facultative et coûtera entre **20 \$** et **30 \$**.
Le camp de jour est ouvert et un service sera offert à tous les enfants ne participant pas à la sortie.

Le lieu de la sortie ainsi que les informations supplémentaires vous seront communiquées ultérieurement.

Thématique de l'été

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 les thèmes de la semaine et les activités spéciales ainsi que les coordonnées pour nous joindre.

COORDONNÉES IMPORTANTES

SERVICES CULTURELS ET SPORTIFS DE LA VILLE D'ACTON VALE

1503, 3e Avenue (Centre sportif), Acton Vale, QC, J0H 1A0

Jany Proulx, secrétariat

jany.proulx@ville.actonvale.qc.ca

Téléphone : 450 546-2703, poste 203

Horaire du secrétariat : Lundi au jeudi 8h-12h et 13h-16h45 / Vendredi 8h-12h

CAMP DE JOUR AES

Bureau administratif

information@gvl-inc.com

Téléphone : 1-877-678-6290

Heures d'ouverture : 9h-12h et 13h-16h

Directrice régionale des camps AES

Joannie Lacroix

Téléphone : 1-877-678-6290, poste 103

Responsables du camp AES d'Acton Vale

Rose Dauphinais et Charlie Archambault

Téléphone : 450 546-2703, poste 210

Courriel : à venir

Le courriel et le numéro de téléphone sont effectifs à partir du 29 juin 2026.

Arrivées et départs

L'arrivée se fait à partir de 6h30 pour les enfants inscrits au service de garde. Pour les autres, c'est à partir de 8h30. Les enfants qui arrivent avant cette heure ne pourront entrer au service de garde. L'heure maximale d'arrivée est 9h. Vous devez entrer par la porte numéro 3, sur le côté du Centre sportif (près de l'entrée des joueurs).

Chaque jour, le parent doit signer le registre de présence selon la première lettre du nom de famille de l'enfant. L'enfant qui arrive seul et repart seul doit aussi signer ou mettre ses initiales.

Avec ou sans son parent, l'enfant se dirige ensuite sur la surface de la patinoire, où le service de garde et le rassemblement du matin auront lieu et où l'enfant rejoindra son groupe.

Chaque lundi matin, votre enfant sera assigné à un groupe pour la semaine. L'enfant pourra aller déposer son sac et sa boîte à lunch dans le vestiaire qui est assigné à son groupe. Les chambres des joueurs du Centre sportif seront nos vestiaires pour le camp de jour. Les enfants auront chacun un crochet à leur nom.

Le départ se fait par la salle 3, comme à l'arrivée. Le parent doit signer le registre afin de confirmer son départ avec l'enfant. Dans le cas où ce n'est pas le parent qui vient chercher l'enfant, l'animateur pourra valider dans la fiche d'inscription si la personne est en droit de partir avec l'enfant.

Pénalités

Veuillez prendre note que des frais de **5 \$ par tranche de 30 minutes** de retard vous seront exigés pour tout retard. Nous vous demandons tout de même de nous aviser de votre retard.

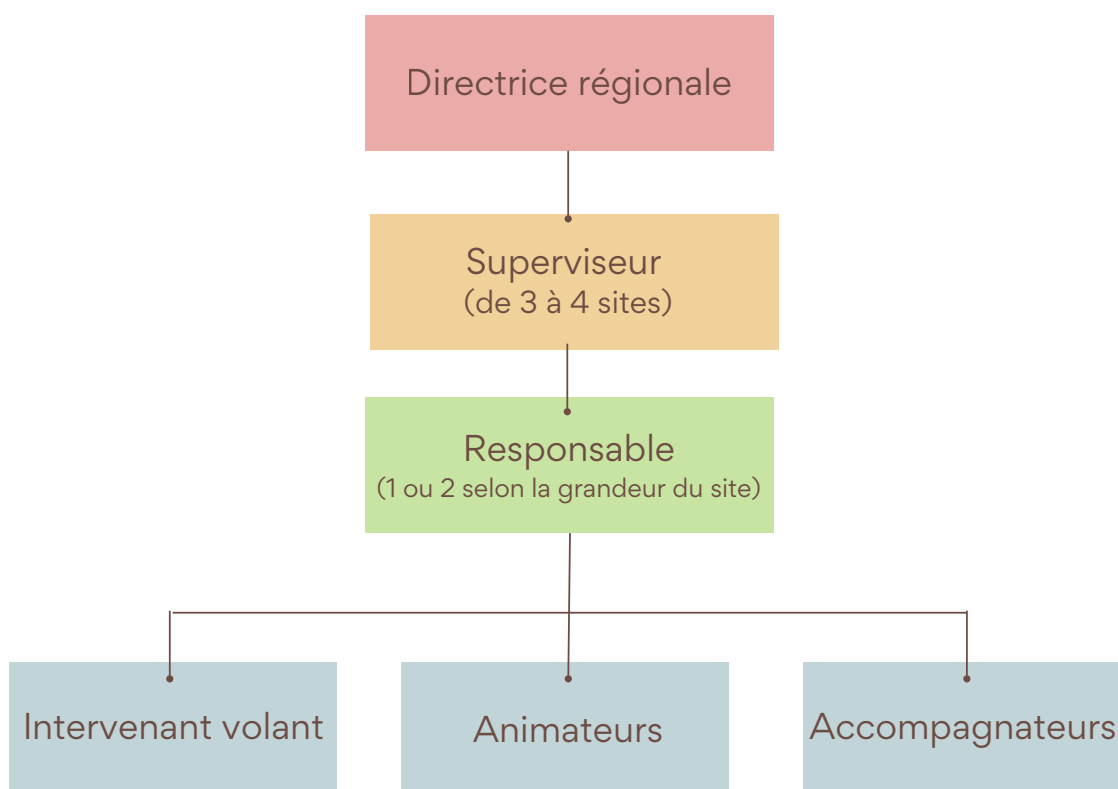
Enfants marcheurs

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.

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.