



COLONIE DES GRÈVES
DE CONTRECOEUR



CLASSE ROUGE COLONIE DES GRÈVES

Bonjour cher professeur, responsable, animateur

La Colonie des Grèves de Contrecoeur vous remercie de la confiance que vous lui accordez en participant à un séjour de classe nature sur son site. Notre équipe fera tout pour que cette journée soit réussie et pour que vos élèves vivent une expérience mémorable. Veuillez lire et respecter les consignes suivantes pour garantir le succès de votre séjour.

MARCHE À SUIVRE

1. **Complétez une « Grille de programmation » et une « Fiche de présence » par équipe (maximum 15 élèves par équipe). S.v.p. répondez à toutes les questions de la grille.**
2. **Faites vos choix d'activités en les identifiant par ordre de priorité (ex. 1, 2, 3...).** Chaque activité dure environ 1 heure. Le nombre d'activités sur votre horaire est déterminé par votre temps de présence sur le site. **Choisissez deux (2) activités de plus** que le nombre recommandé.
3. Veuillez nous retourner votre grille d'activités le plus rapidement possible. Nous donnons la priorité des activités selon l'arrivée des demandes. **Si, 14 jours avant votre journée classe nature**, nous n'avons pas reçu votre grille, nous choisissons les activités pour vous. Nous vous communiquerons l'horaire de votre journée **une (1) semaine** avant votre visite. La Colonie se réserve le droit de modifier sans préavis le choix d'activités en cas de problème de logistique ou d'imprévu. Cependant, nous nous efforcerons de vous offrir les activités correspondant à vos choix.

Veuillez retourner les grilles de programmation et les fiches de présence par télécopieur au 450 742-3841.

4. Il est important de nous prévenir au moins **5 jours ouvrables** avant votre visite de tout changement à votre dossier d'inscription. Dans le cas contraire, si le nombre d'élèves est inférieur à celui de l'inscription, la facturation se fera tout de même au nombre indiqué sur le contrat. Si le nombre est supérieur, la facturation sera faite en tenant compte des élèves réellement présents.
5. **En cas de pluie**, soit des activités sont prévues à l'intérieur, soit la journée d'activités est annulée. Tout dépend le la grosseur du groupe et de la date de l'activité. Dans le cas où la journée d'activités a lieu, les élèves doivent tout de même apporter un imperméable et des bottes de pluie puisqu'ils auront à se déplacer d'un pavillon à l'autre.

QUE DOIVENT APPORTER LES ÉLÈVES

Lors de la journée classe nature, les enfants doivent prévoir un lunch froid, de la crème solaire, du chasse-moustiques et des vêtements de rechange. Une tenue sportive et des souliers de course sont de mise. En hiver, il faut avoir un habit de neige et des bottes d'hiver.

Nous vous remercions de votre collaboration.

Grille de programmation

S.v.p., envoyez une grille par classe par télécopieur 450-742-3841

AVANT LE 6 MAI 2011.

Nom de l'école : _____

Nom du professeur : _____

Niveau scolaire des participants : _____

Nombre de participants : _____

Particularités du groupe : _____

(classe d'accueil, TGA, TGC, etc.)

Date de votre visite : _____

Heure d'arrivée : _____

Heure de départ : _____

**Bien vérifier auprès
de votre compagnie
de transport S.V.P. !**

Programmation

Faites vos choix en identifiant l'ordre de priorité (ex. : 1; 2...) dans la case appropriée.
Choisissez aussi 2 activités de plus que le nombre recommandé. Chaque activité dure environ 1 hr.

Le nombre d'activités est déterminé par votre temps de présence sur le site.

Présence de 3 h 30 : 3 activités

Présence de 4 h 00 : 3 activités

Présence de 4 h 30 : 4 activités

Présence de 5 h 00 : 4 activités

Présence de 5 h 30 : 5 activités

Présence de 6 h 00 : 5 activités



La Colonie des Grèves sélectionnera parmi vos choix en fonction de vos heures d'arrivée et de départ, de la date de réception de votre grille de programmation et de la capacité d'accueil de chacun des plateaux d'activités.

Préscolaire

- ☐ Activités scientifiques
- ☐ Carrousel de poneys et mini-ferme
- ☐ Hébertisme
- ☐ Parachute
- ☐ Jeux coopératifs
- ☐ Trampoline
- ☐ Rallye animé

1ère, 2e, 3e, 4e années

- ☐ Activités scientifiques
- ☐ Carrousel de poneys et mini-ferme
- ☐ Hébertisme
- ☐ Parachute
- ☐ Jeux coopératifs et sportifs
- ☐ Trampoline
- ☐ Rallye animé
- ☐ Tir à l'arc
- ☐ Grands jeux
- ☐ Olympiades en Grèves

5e et 6e années

- ☐ Activités scientifiques
- ☐ Hébertisme
- ☐ Jeux coopératifs et sportifs
- ☐ Tir à l'arc
- ☐ Rallye animé
- ☐ Grands jeux
- ☐ Olympiades en Grèves
- ☐ Rallye GPS en forêt

Description des activités

Chaque activité dure environ 1 heure. Faites vos choix en les identifiant par ordre de priorité dans la grille de programmation. La Colonie des Grèves sélectionnera parmi vos choix en fonction de vos heures d'arrivée et de départ, de la date de réception de votre grille de programmation et de la capacité d'accueil de chacun des plateaux d'activité.

Activités scientifiques

La nature mystérieuse et magnifique... Le programme de la Colonie des Grèves, spécialisé en sciences de la nature, vous offre une grande variété d'activités pour satisfaire la curiosité des élèves. Les ateliers scientifiques sont de type laboratoire et se font à l'intérieur.

Jeux coopératifs et sportifs

Les jeux coopératifs sont des jeux d'équipe, en cercle, de *tag*, etc. Parmi les jeux sportifs offerts il y a le volley-ball, le kick-ball, le flag football et le soccer. Pour les élèves de 5^e et 6^e années, il y a aussi l'ultime-frisbee. Parfait pour ceux qui ont de l'énergie à revendre!

Rallye animé

Partez à l'aventure! Sur une thématique adaptée à chacun des groupes d'âge, vous devez trouver des personnages dans la forêt et compléter des épreuves.

Grands jeux

Un grand classique en camps de vacances. Les grands jeux sont des jeux à grand déploiement où l'on plonge les participants dans un autre univers. Ils font appel à la stratégie et aux habiletés physiques.

Carrousel de poneys/mini-ferme

Cette activité fait la joie des tout-petits. Sous la supervision d'un moniteur spécialiste, les élèves de 10 ans et moins peuvent faire des tours de poney. La mini-ferme comprend des chèvres, un mouton, des lapins, des oies, des canards et des poules.

Olympiades en Grèves

C'est le moment de s'éclater! Participez à une compétition folle permettant de mettre à l'épreuve vos talents cachés et surtout votre sens de l'humour.

Parachute

À l'aide d'un parachute multicolore, les enfants seront entraînés dans un monde imaginaire où les jeux se font en rond.

Hébertisme

Un agréable parcours d'obstacles en forêt permettant de développer l'agilité, la force, l'équilibre et la confiance en soi.

Trampoline

Une activité acrobatique amusante qui demande coordination et endurance.

Tir à l'arc

Une initiation amusante au tir à l'arc avec un moniteur spécialiste : technique, pratique et concours.

Rallye GPS en forêt

Venez essayer notre toute nouvelle activité, le Rallye GPS en forêt. Répondez à des énigmes et participez à l'aide d'un GPS à la chasse aux trésors.