



COLONIE DES GRÈVES  
DE CONTRECŒUR



## CLASSE VERTE COLONIE DES GRÈVES (du 26 mai au 21 juin 2011)

*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 un (1) choix de thématique.** La thématique représente environ 2 heures d'activités. **Faites aussi cinq (5) 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.
3. Veuillez nous retourner votre grille d'activités le plus rapidement possible. Nous donnons la priorité des activités selon l'arrivée des demandes. **Après le 6 mai 2011**, si 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**, des activités sont prévues à l'intérieur. 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.

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 1 choix** de thématique. Les thématiques représentent un bloc d'activités d'environ 2 heures.

### Préscolaire

- ☐ Thématique  
« L'apprenti explorateur »
- ☐ Thématique  
« La forêt enchantée »

### 1ère, 2e, 3e, 4e années

- ☐ Thématique  
« Aventurier sans frontière »
- ☐ Thématique  
« Olympiades en Grèves »

### 5e et 6e années

- ☐ Thématique  
« Les experts enquêtent »
- ☐ Thématique  
« Olympiades en Grèves »



**Faites 5 choix** dans la colonne correspondant à votre niveau scolaire  
**en indiquant l'ordre de priorité** (ex. 1,2...). Chaque activité dure environ 1 heure.

*\*\*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
- ☐ Rabaska/jeux de plage
- ☐ Carrousel de poneys et mini-ferme
- ☐ Hébertisme
- ☐ Parachute
- ☐ Jeux coopératifs
- ☐ Trampoline
- ☐ Rallye animé

### 1ère, 2e, 3e, 4e années

- ☐ Activités scientifiques
- ☐ Canot/rabaska/pédalo
- ☐ Carrousel de poneys et mini-ferme
- ☐ Hébertisme
- ☐ Parachute
- ☐ Jeux coopératifs et sportifs
- ☐ Trampoline
- ☐ Rallye animé
- ☐ Tir à l'arc
- ☐ Grands jeux

### 5e et 6e années

- ☐ Activités scientifiques
- ☐ Canot/rabaska/pédalo
- ☐ Hébertisme
- ☐ Jeux coopératifs et sportifs
- ☐ Parcours des héros
- ☐ Tir à l'arc
- ☐ Rallye animé
- ☐ Grands jeux
- ☐ Rallye GPS en forêt

## Description des thématiques

Les thématiques transportent les élèves dans un monde imaginaire et fantastique. Un monde où les découvertes, l'émerveillement et les activités loufoques sont aux rendez-vous. Chacune représente un bloc d'activité d'environ 2 heures.

### L'apprenti explorateur

Un grand explorateur vous fera découvrir les secrets du monde des insectes, des oiseaux, des arbres et des mammifères à l'aide d'activités interactives. En tant qu'apprentis explorateurs, les élèves pourront dorénavant faire leurs propres découvertes.

### La forêt enchantée

Dans notre forêt enchantée, découvrez le merveilleux monde des gnomes et des fées. Un gnome, qui aime bien jouer des tours, a caché plusieurs objets précieux. Les habitants de la forêt enchantée ont besoin de votre aide pour les retrouver.

### Aventurier sans frontière

Oyez jeunes aventuriers curieux de nature! Un grand défi vous attend! Pour y arriver, il faudra bien vous préparer et apprendre tous les aspects de la vie en forêt.

### 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.

### Les experts enquêtent

Au voleur! Le cadeau d'anniversaire d'un enfant d'un autre groupe est disparu! Vos détectives en herbe partent à la poursuite du délinquant avec une trousse d'enquête des plus sophistiquées. Des portraits-robots aux empreintes digitales, des codes secrets au périscope, rien ne sera négligé pour retrouver le trouble-fête!

## Description des activités

Chaque activité dure environ 1 heure. Veuillez en choisir 5 et les identifier 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'activités.

### 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<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> années, il y a aussi l'ultime-frisbee. Parfait pour ceux qui ont de l'énergie à revendre!

### Rabaska/canot/pédalo

Sous la supervision d'un moniteur spécialiste en activités nautiques, les élèves peuvent faire une balade sur la fleuve St-Laurent en pédalo, en canot ou en rabaska. Le rabaska est un grand canot qui peut accueillir environ 15 personnes.

### 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.

### Parcours des héros

Les participants devront relever plusieurs défis de taille qui demandent la collaboration de tous les membres de l'équipe. Ce sont des épreuves où le travail d'équipe est la clef de la réussite.

### Rallye animé

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

### 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.

### Hébertisme

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

### Parachute

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

### Tir à l'arc

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

### Trampoline

Une activité acrobatique amusante qui demande coordination et endurance.

### 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.