

Politique de fonctionnement

Aventure Jeunesse

2022



Aventure Jeunesse : Guide pour les parents

**Bambinos, Dégourdis, Grandioses... D'un bout à l'autre de la région,
à Aventure Jeunesse, nous explorons!**

Politique de fonctionnement

La politique a pour but de vous expliquer le fonctionnement du programme Aventure Jeunesse. Notre but est d'amuser les enfants, ainsi que d'assurer leur sécurité en tout temps au long de la période estivale, tout en les aidant à développer leur créativité et leur sens du leadership.

1. Fonctionnement d'Aventure Jeunesse

- L'animation a lieu du lundi au vendredi, sauf les jours fériés, pour une période de 7 semaines indépendantes.

A) Vous devez déposer les enfants du groupe Bambinos à l'école Notre-Dame et vous devez les reprendre au même endroit à moins d'avis contraire.

B) Vous devez déposer les enfants des groupes Dégourdis et Grandioses à la Cité des jeunes A.-M.-Sormany et vous devez les reprendre au même endroit à moins d'avis contraire.

i) Bambinos, soit les enfants nés entre 2015 et 2016

ii) Dégourdis, soit les enfants nés entre 2013 et 2014

iii) Grandioses, soit les enfants nés entre 2010 et 2012

- Les parcs ouvrent à 7 h 45 et ferment à 17 h, mais l'animation structurée est de 8 h 30 à 16 h 30.

- Aventure Jeunesse n'est pas responsable des objets perdus ou volés. **Nous demandons donc aux parents d'assurer que les enfants n'apportent pas d'objets de valeur de la maison.** De plus, nous demandons que les enfants n'apportent pas

d'argent de poche, puisque nous n'en sommes pas responsables et de plus, il est interdit aux enfants d'acheter quoi que ce soit avec leur argent de poche (souvenirs, nourriture, etc.) lorsqu'ils sont au camp d'Aventure Jeunesse et lors des sorties.

- Les parents sont responsables du diner et des collations de leurs enfants (à moins d'avis contraire). Nous prévoyons toujours du temps en avant-midi et en après-midi pour les collations.

Des collations santé sont préférables. Prière de suivre les mêmes règlements que les écoles au niveau des allergies (arachides, noix, fruits de mer, kiwi, etc.).

- Il faut s'assurer que les enfants soient habillés selon la température et selon les activités prévues pour la journée.

- Le port d'espadrilles ou de bons souliers est **obligatoire**.

- En tout temps, les enfants devraient avoir tout ce que contient la liste de matériel à apporter à Aventure Jeunesse. (Voir la liste à l'annexe A)

Rôle du parent

Votre enfant passe une grande partie de sa journée au camp d'Aventure Jeunesse. Les animateurs vous renseigneront sur ses activités et sur ses relations avec les autres.

L'implication des parents est un élément important au progrès et à la croissance personnelle de votre enfant. Il est donc primordial de maintenir une communication ouverte avec les animateurs et les adjoints afin de suivre le cheminement de votre enfant. Il est donc primordial que vous veniez porter et chercher votre enfant directement auprès d'un animateur afin d'éviter de le laisser seul en plus de maintenir une bonne communication.

Les parents doivent aussi toujours s'assurer que la boîte à lunch des enfants comporte un repas complet et équilibré. De plus, l'enfant devrait avoir au moins 2

collations santé dans sa boîte à lunch. Tout ceci est dans le but de bien nourrir les enfants en plus d'éviter les problèmes du genre que l'enfant n'aime pas ce que sa boîte à lunch contient et refuse de manger.

Politique disciplinaire

Les enfants viennent à Aventure Jeunesse pour s'amuser. Afin d'assurer un bon déroulement des activités et d'Aventure Jeunesse en général, l'administration et les animateurs se sont entendus sur un système disciplinaire commun et uniforme qui doit être respecté en tout temps. Le système disciplinaire est divisé en trois sections; soit vert, jaune et rouge. Chaque couleur respective signifie un type d'intervention différent. Le système disciplinaire est utilisé sur une base quotidienne, ce qui veut dire que l'enfant se voit réattribuer un « vert » à chaque début de journée, même si celui-ci était dans une autre zone la journée précédente. Pour changer de couleur, l'enfant aura eu un comportement jugé inacceptable par l'administration. Si un enfant a un mauvais comportement et qu'il a été averti à plusieurs reprises, l'enfant se verra attribuer un jaune et les parents seront avertis et devront signer la feuille de comportement afin de démontrer qu'ils ont pris conscience des avertissements d'Aventure Jeunesse par rapport au comportement de leur(s) enfant(s). L'adjointe en place ainsi que les animateurs témoins devront aussi signer cette feuille. Lorsque l'enfant aura accumulé 3 « jaunes », celui-ci se verra attribuer un « rouge ». Il est même possible qu'un enfant passe directement du vert au rouge si celui-ci se comporte d'une manière qui est jugée plus qu'inacceptable par l'administration (comportement majeur ou extrême). Lorsqu'un enfant atteint le « rouge » durant la semaine, différentes actions doivent être prises afin de régler le comportement.

Tableau et guide de comportement

Dans le but de faciliter les interventions auprès des jeunes, l'administration s'est rencontrée et a classé les différents types de comportement dans différentes catégories et une explication détaillée du type d'intervention nécessaire sera annexée à la suite desdits problèmes en question. À la suite d'un mauvais comportement, voici une liste des

différentes interventions qui peuvent être effectuées auprès des enfants. Cette liste sera précédée d'une grille montrant dans quelle zone de discipline se situe le comportement en question, afin de faciliter la compréhension des interventions à apporter.

Comportements mineurs	Comportements mineurs dangereux	Comportements majeurs	Comportements extrêmes
<ul style="list-style-type: none"> • Déranger lors des explications (ex: parler, gigoter, etc.) • Flâner • Refus de participer • Langage inapproprié (sacres, mots obscènes, etc.) • Non-respect des règlements (crème solaire, boire et manger lors des jeux, etc.) • Disputes mineures (tu n'es plus mon ami, tu ne joues pas avec nous etc.) • Courir en jouant (cafétéria, etc.) • Malpropreté (ne pas nettoyer sa table, etc.) • Vider sa bouteille d'eau par terre lors des marches. 	<ul style="list-style-type: none"> • Courir dans les endroits où ils ne sont pas censés le faire (dépasser, courir pour aller quelque part lorsqu'on dit de ne pas le faire, etc.) • Ne pas demander la permission pour aller quelque part. • Malpropreté des lieux (ne pas ranger, lancer des choses par terre, laisser du papier par terre) • Lancer des objets • Sortir des limites du terrain • Aller dans des endroits dangereux pour eux où on a dit de ne pas aller (« monkey bars », matelas, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Disputes majeures (menaces, bagarres, etc.) • Violence physique et verbale intentionnelles • Intimidation • Pousser violemment • Mordre • Se sauver du groupe • Manquer de respect flagrant envers un ami ou un animateur • Briser volontairement le matériel (jeux, autobus, matériel lors des visites) • Activités sexuelles de tout genre • Malpropreté extrême (uriner ou déféquer par terre, dans les glissages, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Harcèlement • Abus • Menace de mort • Mettre en danger la vie ou la santé des autres • Taxage

Guide d'interventions auprès des enfants

Voici les étapes à suivre selon les différentes catégories de comportement

Comportements mineurs	Comportements mineurs dangereux	Comportements majeurs	Comportements extrêmes
<p>1. Avertissement verbal</p> <p>2. Avertissement verbal + avertir l'enfant que la prochaine fois, il va en retrait</p> <p>3. Retrait de l'enfant + discuter avec lui de la raison du retrait</p> <p>4. Selon la fréquence du comportement, celui-ci pourrait se voir attribuer un « jaune »</p>	<p>1. Avertissement verbal + avertir l'enfant que la prochaine fois, il va en retrait</p> <p>2. Retrait de l'enfant + discuter avec lui de la raison du retrait</p> <p>3. L'enfant se verra attribuer un « jaune »</p>	<p>1. L'enfant se verra attribuer un « jaune » + retrait de l'enfant + discuter avec lui de la raison du retrait</p>	<p>1. L'enfant se verra attribuer un « rouge » + retrait de l'enfant + discuter avec lui de la raison du retrait</p>

Politique de remboursement

La politique de remboursement d'Aventure Jeunesse est mise en place pour assurer un bon fonctionnement et une bonne efficacité du budget. Des règles sont mises en place pour les questions de remboursement et celles-ci doivent être respectées en tout temps et sont non négociables.

- Après le paiement, il n'y a aucun remboursement possible, sauf si l'une des deux conditions suivantes s'applique:

- Avis médical
 - Si un autre enfant est disponible pour prendre la place du vôtre
- Si vous désirez annuler une semaine qui a déjà été facturée et dont le paiement a été accepté, un remboursement de 75% du montant encaissé peut être attribué si, et seulement si, un enfant sur la liste d'attente peut prendre la place du vôtre ou si votre enfant est détenteur d'un avis médical. Si aucune des deux conditions n'est applicable, Aventure Jeunesse se réserve le droit de conserver 100% de la totalité du paiement effectué.

Politique d'amende

Une amende sera chargée aux parents qui laissent leur(s) enfant(s) dans le parc après l'heure de fermeture (sans préavis). L'amende est payable le jour même.

Première offense = avertissement

Deuxième offense = 10\$

Troisième offense = 20\$

Quatrième offense = 30\$ Etc.

*** La direction d'Aventure Jeunesse désire vous aviser que les parents ne peuvent pas accompagner leurs enfants aux sorties organisées. Nous vous remercions de votre collaboration.

Nous contacter

Si vous avez des questions ou des commentaires, vous pouvez nous joindre aux Services des loisirs et des sports de la Ville d'Edmundston au 739-2122. Tout au long de l'été, en cas de mauvaise température, les changements apportés à l'horaire seront annoncés dès 7 h le matin, sur la boîte vocale d'Aventure Jeunesse au 737-6762 et par mémo la veille de ladite journée. Pour toutes situations qui nécessitent une assistance immédiate, veuillez composer le 740-6377.

Merci et bon été! ☺



Liste de matériel

Aventure Jeunesse

Voici la liste de matériel que votre enfant devra toujours avoir dans son sac à dos.

***** VEUILLEZ IDENTIFIER TOUS LES EFFETS PERSONNELS DE VOTRE ENFANT *****

- Costume de bain une pièce
- Serviette de plage
- Crème solaire
- Chasse moustiques
- Dîner
- Deux collations saines
- Vêtements de rechange
- Gillet de sauvetage (en cas de besoin)
- BOUTEILLE D'EAU (réutilisable si possible)
- Chandail d'Aventure Jeunesse

***** AUCUN JOUET DE LA MAISON N'EST PERMIS DANS LE PARC *****

Veillez noter que les lunettes de piscine sont permises, mais non les masques de plongée

