

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1 30 juin au 3 Juillet		30 juin <b>Bienvenue!</b> 	1 juillet 	2 juillet 	3 juillet <b>1</b> 
	6 juillet <b>2</b> <b>Laser Tag!</b> 	7 juillet 	8 juillet <b>3</b> <b>BOO!</b> 	9 juillet 	10 juillet 
Semaine 3 13 au 17 Juillet	13 juillet 	14 juillet <b>Coopération</b>  <b>Amitié</b>	15 juillet <b>4</b> <b>SPLASH!</b> 	16 juillet 	17 juillet <b>5</b> 
	20 juillet 	21 juillet <b>6</b> 	22 juillet 	23 juillet <b>7</b> 	24 juillet 
Semaine 5 27 au 31 Juillet	27 juillet 	28 juillet <b>Contes &amp; Légendes</b> 	29 juillet <b>8</b> 	30 juillet 	31 juillet <b>9</b> 
	3 août 	4 août <b>10</b> <b>SCIENCE</b> 	5 août 	6 août 	7 août <b>11</b> 
Semaine 7 10 au 14 Août	10 août 	11 août <b>12</b> <b>SURPRISE!</b>	12 août <b>12</b> <b>SURPRISE!</b>	13 août <b>12</b> <b>SURPRISE!</b>	14 août <b>13</b> 



# BON À SAVOIR POUR PASSER UN BEL ÉTÉ !!!

## Groupes de 8 à 12 ans - Marchand



### SEMAINE 1 : 30 juin au 3 juillet 2026



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE: Spectacle de magie**

**Vendredi 3 juillet** : Viens assister au spectacle! Le magicien va t'en mettre plein la vue!

### SEMAINE 2 : 6 juillet au 10 juillet 2026



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Katag**

**Lundi 6 juillet** : Quelle équipe gagnera le défi du laser tag?!



#### **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Halloween**

**Mercredi 8 juillet** : Mets ton déguisement favoris au camp!

Attention : tu ne peux pas porter de masque ou avoir des accessoires reliés à la violence.

### SEMAINE 3 : 13 juillet au 17 juillet 2026



#### **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Journée SPLASH!**

**Mercredi 15 juillet** : Passe la journée à faire des activités d'eau et prépare toi à être arrosé/e!

**Matériel à prévoir** : Maillot de bain préférablement sur soit à l'arrivée au camp, sandales ou chaussures d'eau, une serviette supplémentaires. **JOURNÉE SUJETTE À CHANGEMENT (SELON LA TEMPÉRATURE)**



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE/SORTIE : QUILLES**

**Vendredi 17 juillet** : Viens montrer tes talents aux petites quilles! (À noter : déplacement actif au Centre communautaire Jean-Guy-Drolet)

### SEMAINE 4 : 20 juillet au 24 juillet 2026



#### **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Noël du campeur**

**Mardi 21 juillet** : Mets des habits rouges et vert pour fêter Noël!



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE/SORTIE : Escalade au RocGym**

**Jedi 23 juillet** : Chausse toi de tes meilleurs talents pour grimper!

**Aucune sandales, crocs ou autres chaussures ouvertes acceptées.**

**Bijoux (Boucles d'oreilles pendantes, colliers..) interdits.**

### SEMAINE 5 : 27 juillet au 31 juillet 2026



#### **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Olympiades**

**Mercredi 29 juillet** : Prépare toi à représenter ton équipe dans cette journée totalement sportive!

**Matériel à prévoir** : Tu auras besoin d'espadrilles pour courir, des vêtements confortables pour bouger et ta bouteille d'eau pour bien t'hydrater!



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Atelier musical**

**Vendredi 31 juillet** : Viens plonger dans l'univers de la musique avec la visite d'un vrai musicien! Tu y trouveras peut-être un talent caché?

### SEMAINE 6 : 3 août au 7 août 2026



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Boîte à science!**

**Mardi 4 août** : Attache ton sarrau avec de la broche car tu vas être émerveillé/e par les prouesses de la science!



#### **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Journée pyjamas**

**Vendredi 7 août** : Tu serais resté en pyjamas ce matin? Pas de soucis! Viens relaxer au camp en pyjamas avec tous tes amis et tes animateurs! Tu peux même apporter une peluche qui entre dans ton sac!

### SEMAINE 7 : 10 août au 14 août 2026



#### **ACTIVITÉS THÉMATIQUES : Journées surprises**

**Mardi 11 au jeudi 13 août**: Viens profiter des derniers jours de camp avec les activités surprises choisies spécialement pour toi! **(UN CALENDRIER DÉTAILLÉ SERA REMIS DANS LES JOURS PRÉCÉDENTS)**



#### **ACTIVITÉ SPÉCIALE/SORTIE : Kermesse**

**Vendredi 14 août** : Célébrons ensemble la fin de l'été avec tes amis et tes animateurs! Jeux, maquillage, confiserie seront au rendez-vous!

**Licorne, responsable de l'équipe d'animation 5-12 ans Marchand 2026**

**418-624-7272 , camp@ccjgd.ca**

