

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1 30 juin au 3 Juillet		30 juin	1 juillet	2 juillet	3 juillet
		<b>Bienvenue!</b> 	<b>Hippie</b> 		<b>MAGICIEN</b> 
Semaine 2 6 au 10 Juillet	6 juillet	7 juillet	8 juillet	9 juillet	10 juillet
					<b>LASER TAG</b>  <b>FUTUR</b>
Semaine 3 13 au 17 Juillet	13 juillet	14 juillet	15 juillet	16 juillet	17 juillet
				<b>MEURTRE</b>  <b>MYSTÈRE</b>	<b>SPLASH!</b> 
Semaine 4 20 au 24 Juillet	20 juillet	21 juillet	22 juillet	23 juillet	24 juillet
	 <b>ROC GYM</b>	<b>QUÉBEC</b> 			 <b>ROC GYM</b>
Semaine 5 27 au 31 Juillet	27 juillet	28 juillet	29 juillet	30 juillet	31 juillet
	<b>Activité spéciale</b> 				
Semaine 6 3 au 7 Août	3 août	4 août	5 août	6 août	7 août
	<b>BOÎTE À SCIENCE</b> 				<b>PYJAMA</b> 
Semaine 7 10 au 14 Août	10 août	11 août	12 août	13 août	14 août
		<b>Ferland's Got Talent</b> 			

**Responsable de l'équipe d'animation Ferland 2026**

**Amazon** (Accompagnement Grande Hermine), **Flash** (4-7 ans Grande Hermine),  
**Bonhomme de neige** (8-12 ans Grande Hermine) 418-529-2825 poste 204,

[camp@ccjgd.ca](mailto:camp@ccjgd.ca)



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

## Groupes de 8 à 12 ans - Grande Hermine



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

- 1** **ACTIVITÉ SPÉCIALE: Spectacle de magie**  
**Vendredi 3 juillet** : Viens assister au spectacle! Le magicien va t'en mettre plein la vue!

### SEMAINE 2 : 6 au 10 juillet 2026

- 2** **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Journée Futur / Activité Laser Tag à Grande Hermine**  
**Vendredi 10 juillet** : L'équipe de Aventure Laser Tag est de passage au camp, prépare tes vêtements de sport et viens l'essayer!

### SEMAINE 3 : 13 au 17 juillet 2026

- 3** **ACTIVITÉ SPÉCIALE/SORTIE : Quilles**  
**Mardi 14 juillet** : Viens montrer tes talents de quilles!  
*(Possible que certains groupe y aillent le 15 en fonction du roulement le 14 juillet)*

- 4** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Journée SPLASH! (Date sujette à changement en fonction de la température)**  
**Mercredi 23 juillet** : J'espère que tu aimes jouer dans l'eau, puisque c'est ce qu'il y a au programme toute la journée! Tu auras besoin d'une deuxième serviette, des sandales ou souliers d'eau et une bouteille pour rester hydraté/e! Tu peux même arriver avec ton maillot en dessous de tes vêtements.

### SEMAINE 4 : 20 au 24 juillet 2026

- 5** **ACTIVITÉ SPÉCIALE/SORTIE : RocGym (escalade)** : Chausses toi de tes meilleurs talents pour grimper!  
**Lundi 20 juillet** (Groupe 9, 10, 13, 14, 15)  
**Vendredi 24 juillet** (Groupe 11, 12, 16, 17, 18)  
*Aucune sandale, croc ou autres chaussures ouvertes acceptées.*  
*Bijoux (Boucles d'oreilles pendantes, colliers..) interdits.*

### SEMAINE 5 : 27 au 31 juillet 2026

- 6** **ACTIVITÉ SPÉCIALE: Atelier musical**  
**Lundi 27 juillet** : Embarque dans le monde merveilleux de la musique avec Étienne Ross!
- 7** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Halloween**  
**Vendredi 31 juillet** : Mets ton déguisement préféré.  
*Attention : tu ne peux pas porter de masque ou avoir des accessoires reliés à la violence.*

### SEMAINE 6 : 3 au 7 août 2026

- 8** **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Boîte à science**  
**Lundi 3 août** : Laisse-toi impressionner par les folies que la science peut créer!
- 9** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Noël**  
**Mardi 4 août** : Mets des habits rouges et verts pour fêter Noël!
- 10** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Journée Pyjama**  
**Vendredi 7 août** : Mets ton plus beau pyjama, tes pantoufles les plus sympas et viens passer une journée hyper confortable au camp!

### SEMAINE 7 : 10 au 14 août 2026

- 11** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Journée inversée**  
**Lundi 10 août** : On échange nos animateurs!
- 12** **ACTIVITÉ THÉMATIQUE : Finissants**  
**Jeudi 13 août** : C'est déjà la fin de l'été, mets tes plus beaux habits pour fêter cela!
- 13** **ACTIVITÉ SPÉCIALE : Kermesse**  
**Vendredi 14 août** : Viens fêter la (presque) fin de l'été avec toute l'équipe d'animation: jeux, musique, maquillage!



**Bonhomme de neige,**  
**responsable de l'équipe d'animation 8-12 ans Grande Hermine 2026**  
**418-529-2825 poste 204, camp@ccjgd.ca**

