



Patro  
Lévis

Camp de jour

# Directives sur la violence

# Neo



# Mise en contexte

**Le Patro de Lévis, organisme à but non lucratif, a dans sa mission d'offrir un camp de jour sécuritaire qui permet, dans un contexte ludique, l'épanouissement des jeunes qui fréquentent ses services.**

Pierre angulaire de nos services, les animateurs du camp de jour NEO animent une multitude d'enfants différents avec des personnalités uniques. De ce fait, il est évident que des conflits peuvent survenir entre les enfants au cours de l'été. À ce titre, il est essentiel d'établir des limites claires en ce qui concerne les comportements inadéquats.

Dans ce contexte, la collaboration des parents est essentielle pour le bon déroulement des choses cet été. C'est donc dans cette vision que nous tentons de créer un guide de gestion qui permettra d'uniformiser la compréhension de l'enjeu de la violence auprès des animateurs, des parents et des enfants.

L'équipe du Patro est majoritairement formée de jeunes employés. Ceux-ci disposent d'une excellente formation donnée par le Patro et certains partenaires. C'est d'ailleurs dans l'objectif de perfectionner encore davantage la qualité de notre service que nous avons créé ce guide. Toutefois, le Patro dispose de ressources restreintes si on le compare à certains autres intervenants comme le système scolaire. Il est donc cohérent que le Patro se fixe des limites en adéquation avec les ressources disponibles dans l'objectif d'un encadrement sécuritaire.





# Directives sur la violence

## Tolérance zéro violence

Tout comportement violent entrainera une réaction de notre personnel se traduisant par une conséquence pour l'enfant. La gravité de la conséquence sera proportionnelle à la gravité du geste commis.

Les conséquences peuvent donc s'étendre de la demande d'excuse jusqu'au retour à la maison de l'enfant.

## Collaboration des parents

Le Patro souhaite jouer un rôle de partenaire des parents dans le processus de développement de leur enfant. Par conséquent, il est important pour nous de valoriser une relation de confiance, de respect mutuel, d'acceptation, d'égalité, d'ouverture et d'écoute avec les familles. Le fait de travailler ensemble permet d'atteindre des objectifs communs, tels que le bien-être et la réussite éducative de l'enfant. Ainsi, nous souhaitons vous présenter nos attentes par rapport au comportement d'un parent collaboratif :

- Afin de favoriser la bonne communication, il est essentiel pour le parent de fournir la possibilité au camp de communiquer rapidement avec lui ou une autre personne-ressource.

- Si une situation nous pousse à appeler un parent ou la personne-ressource pour qu'il vienne chercher l'enfant, il est souhaitable que cette personne arrive le plus rapidement possible. La situation idéale serait d'arriver en moins d'une heure.

- Dans certaines situations, un retour à la maison sur une situation s'étant déroulée dans la journée pourrait être souhaitable pour une bonne cohésion entre le camp et la famille.

## Concept de l'escalade

Le camp de jour applique des interventions qui visent à arrêter les comportements inadéquats et violents. Toutefois, l'accumulation de gestes de ce type entraîne une aggravation des conséquences vécues par votre enfant.

Nous avons d'ailleurs dressé une liste ci-dessous afin d'illustrer les différents types de comportements sur une échelle de gravité.



## Échelle de gravité des comportements

Nous disposons de trois niveaux d'intervention : l'avertissement, l'avertissement majeur et le geste grave. L'explication des implications de chaque niveau est présentée ci-dessous.

## Définition du retour à la maison

Le retour à la maison consiste en un départ du camp au cours de la journée à la suite d'une situation le nécessitant. Les situations dans lesquelles le retour à la maison s'applique sont détaillées ci-bas.

Un retour à la maison s'applique pour une période qui inclut la fin de la journée ainsi que la journée du lendemain au complet.

Ainsi, l'enfant peut revenir au camp au deuxième jour suivant celui du dernier avertissement majeur. Le retour à la maison est une opportunité pour les intervenants de mettre un plan en place pour améliorer l'intégration de l'enfant à la vie du camp.

## Code de vie

Outre les comportements violents, il existe aussi certains comportements non violents qui ne sont pas tolérés dans le cadre du camp de jour. Ceux-ci sont encadrés par le code de vie.

Chaque personne qui participe au camp de jour NEO se doit de respecter le code de vie. Nous souhaitons que chaque personne qui vient au Patro collabore à la qualité de vie de notre milieu.

**Veillez expliquer à votre enfant le code de vie avant sa première journée de fréquentation.**

1. Je reste avec mon groupe en tout temps et je demande l'autorisation de mon animateur avant de quitter mon atelier (par exemple, pour aller à la toilette ou pour aller chercher quelque chose).

2. J'utilise un langage approprié et respectueux. Je n'ai pas de paroles vulgaires, dénigrantes, blessantes ou discriminatoires. Je ne fais pas de menaces et je ne crie pas après les autres personnes.

3. J'utilise des gestes pacifiques et respectueux. Je n'adopte pas de comportements violents envers les autres (frapper, botter, pousser, cracher, mordre, tirer les cheveux, faire un doigt d'honneur, etc.).

4. Je participe aux activités du groupe. Si je ne souhaite pas participer, je m'assois sur le côté afin de ne pas déranger le groupe.

5. Je respecte les règles des activités et des jeux.

6. Je ramasse mes déchets et je les jette à la poubelle.

7. Je respecte le personnel du Camp NEO (animateurs, intervenants jeunesse, coordonnateurs) et les autres adultes que je côtoie (p. ex. sauveteurs à la piscine, animateurs d'activités spéciales).

8. Je prends soin de mon environnement et des biens qui m'entourent. Je respecte les effets personnels des autres, les objets et les installations. Je demande la permission avant d'utiliser ce qui ne m'appartient pas.

9. J'apporte seulement des objets qui sont permis. Je laisse mes objets personnels non nécessaires à la maison. Je n'apporte pas d'objets dangereux ou à connotation violente.

10. Je porte des vêtements adéquats et confortables pour jouer tout au long de la journée.

11. Je traîne mes effets personnels lorsque je change de terrain et je les range à l'endroit désigné par mon animateur.

12. Je laisse les branches et les roches au sol. Je ne les lance pas et je n'accumule pas d'objets (p. ex., branches ou roches).



# Avertissements

## Avertissements

Les avertissements sont donnés par nos animateurs. Ceux-ci concernent des comportements inappropriés au camp et qui ne sont pas acceptés. Cette catégorie rassemble les comportements suivants :

1. Langage injurieux léger
  - a. Mots de toilette ;
  - b. insultes légères (ex. : t'es con) ;
  - c. mots grossiers ;
  - d. sacres à répétition.
2. Violence physique superficielle
  - a. Coup de coude ;
  - b. taper ;
  - c. pousser ;
  - d. botter.
3. Non-respect du code de vie

## Processus de gestion des avertissements

Nous avons établi un plan d'intervention en trois étapes qui évolue selon le nombre d'avertissements donnés.

### 1<sup>er</sup> avertissement

Au premier avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant. Le moniteur donne le premier avertissement. Le jeune devra réparer son geste.

### Mise en situation :

Léo a perdu un jeu et se fâche en disant aux autres amis « vous êtes tous des gros cons ». L'animateur l'avertit et lui demande de s'excuser aux autres amis.

### 2<sup>e</sup> avertissement

Au deuxième avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant. Le moniteur donne le deuxième avertissement. Le moniteur fait une intervention en retrait avec le jeune pour régler la situation et peut lui donner du temps en retrait pour se calmer. À la suite de cet événement, l'animateur va en discuter avec le parent.

### Mise en situation :

Léo pousse un autre enfant de son groupe. L'animateur l'avertit et prend Léo à part. L'animateur prend alors le temps d'en discuter avec lui. Le moniteur propose un deux minutes à Léo sur le côté et lui communique qu'il pense qu'il a besoin d'un moment pour se calmer. Après le moment de retrait, le moniteur accompagne le jeune dans la gestion de conflit avec l'autre jeune impliqué. Puis, à la fin de la journée, l'animateur prend le temps de discuter avec Léo et son parent des deux avertissements de la journée.

### 3<sup>e</sup> avertissement

Au troisième avertissement, il y a un arrêt d'agir qui est demandé à l'enfant et celui-ci est sorti du groupe. Puis, l'animateur appelle l'intervenant jeunesse (sherpa) qui prend le relai de l'intervention. Ce troisième avertissement se transforme en avertissement majeur et en a les implications.

### Mise en situation :

Léo fait exprès pour botter les autres amis au soccer. Un arrêt d'agir est demandé. Le moniteur lui indique que c'est son troisième avertissement et le retire du jeu. Il appelle le sherpa. Le sherpa continue l'intervention avec Léo en lui mentionnant que c'est maintenant un avertissement majeur. Il fera un retour au calme avec lui et lui expliquera qu'il faut faire un geste réparateur pour revenir dans le groupe. Léo va s'excuser auprès des amis et retourne dans le groupe. Finalement, le sherpa fait le suivi au parent en fin de journée.

## Processus de gestion des avertissements

Les avertissements majeurs sont pris en charge par les intervenants jeunesse (sherpas) en collaboration avec un coordonnateur. Les avertissements majeurs concernent des actes de violence jugés dangereux ou violents pour l'enfant, le groupe ou le personnel. La fuite est également incluse dans ce type d'avertissement, car elle met en péril la sécurité de l'enfant. Voici les comportements qui seront gérés dans cette catégorie :

1. Intimidation et harcèlement (premier avertissement)

2. Langage injurieux lourd et violence psychologique

- a. Menaces envers un animateur ou un autre enfant ;
- b. insultes graves (ex. : racisme, homophobie, transphobie, enchaînement d'insultes dirigées, etc.) ;
- c. sujets inappropriés (ex. : nécessite une intervention de sensibilisation) ;
- d. inciter un autre enfant à la violence.

2. Violence physique

- a. Frapper ou pousser violemment au sol ;
- b. mordre en surface ;
- c. acte intentionnel qui blesse une autre personne.

3. Fuite

Partir du groupe tout en restant dans l'enceinte du Patro ou partir pour provoquer, mais non pas pour se sauver. La fuite est aussi caractérisée par le fait que les intervenants sont capables de garder un visuel sur l'enfant. Dans ces circonstances, si nos intervenants ne sont pas capables de ramener l'enfant au calme, nous procéderons à un appel au parent après 15 minutes. Si nous devons faire un appel aux parents, cette situation sera considérée au même niveau qu'une fugue.

## Processus de gestion des avertissements majeurs

### 1<sup>er</sup> avertissement majeur

Au premier avertissement majeur, il y a un arrêt d'agir et le moniteur informe automatiquement un intervenant jeunesse. L'intervenant jeunesse prend le relai de l'intervention de manière individuelle avec l'enfant et fait un suivi au parent en fin de journée.

Le premier avertissement majeur peut aussi être le résultat de trois avertissements donnés par l'animateur.

#### Mise en situation :

Lors de la période de piscine, Léo échoue à son test de nage et est contrarié. Lorsqu'il sort de l'eau pour aller prendre une veste, il donne un coup de poing violent au moniteur du groupe par élan de frustration. Le sherpa intervient afin de mettre en place un geste réparateur, puis fait un retour au parent en fin de journée.

### 2<sup>e</sup> avertissement majeur

Au deuxième avertissement majeur, il y a un arrêt d'agir, le sherpa refait une intervention individuelle avec l'enfant. À ce moment, le coordonnateur doit être informé. Le jeune est retiré du groupe pour un moment afin de faire une réflexion, un geste réparateur ou un atelier de sensibilisation avec le sherpa. Le parent est avisé en fin de journée. L'équipe de sherpas se donne alors le mandat d'instaurer des techniques d'intervention et des moyens personnalisés pour l'enfant concerné, comme un tableau d'émulation individuelle, des techniques de gestion de la colère, des moments de repos durant les transitions, etc.

Bref, des moyens concrets sont mis en place afin de prévenir la répétition de gestes violents dans la mesure du possible.

#### Mise en situation :

À l'heure de la collation, Léo donne un violent coup de bouteille d'eau sur la jambe d'un autre ami qu'il trouvait dérangeant. Le sherpa est appelé et Léo quitte le groupe avec lui. À ce moment, le coordonnateur est informé de l'accumulation de deux avertissements majeurs. Pendant le moment de retrait, Léo doit avoir une discussion avec le sherpa afin d'expliquer la situation et il doit préparer un élément réparateur de son geste. Lors de son retour au groupe, Léo présente ses excuses et, en fin de journée, le sherpa fait un retour au parent.



---

## Processus de gestion des avertissements majeurs (suite)

### 3<sup>e</sup> avertissement majeur

Au troisième avertissement majeur, il y a un arrêt d'agir, un suivi du sherpa et du coordonnateur conjointement. L'enfant est retiré du groupe et un appel est fait au parent afin que l'enfant quitte le camp dans les plus brefs délais pour un retour à la maison, tel que défini plus haut. Lors de la période d'attente du parent, l'enfant est accompagné d'un sherpa ou d'un coordonnateur afin de débiter un processus de réflexion sur les actions commises.

### Mise en situation :

Léo perd à un jeu et crie à son moniteur qu'il va le tuer. À ce moment-là, puisqu'il s'agit du troisième avertissement majeur, un sherpa vient chercher Léo dans le groupe et quitte vers le bureau des coordonnateurs, afin d'expliquer la situation et de débiter une réflexion sur le geste commis, sous forme de discussion. Pendant ce temps, un appel au parent est fait par le coordonnateur responsable et un retour à la maison est exigé. À l'arrivée du parent, un portrait de la situation est fait conjointement avec le sherpa et le coordonnateur. Léo quitte vers chez lui.



# Gestes graves

## Gestes graves

Les gestes graves sont pris en charge par l'équipe de coordination ainsi que par la direction du camp. Les gestes graves sont des actes isolés graves qui nécessitent un arrêt immédiat, une intervention individuelle et un retour à la maison, car votre enfant, un autre enfant, le groupe ou notre personnel a été blessé ou mis en danger de manière importante. La fugue est également incluse dans cette catégorie, car elle met la sécurité de l'enfant en danger et elle génère une intervention globale de l'équipe de coordination.

1. Violence lourde
  - a. Mordre au sang ;
  - b. bataille ;
  - c. coup violent à la tête ;
  - d. utilisation d'objets dangereux comme des ciseaux ;
  - e. tout comportement qui met la sécurité des jeunes et/ou des animateurs en sérieux danger.
2. Fugue
 

Quitte volontairement ou involontairement le terrain du Patro ou le terrain fréquenté lors d'une activité externe au Patro. Exemples : Sort du Parc de la paix, sort de l'enceinte de la piscine, sort du bâtiment au centre culturel, etc. Il peut aussi s'agir d'une fuite prolongée.
3. Tout autre geste de nature criminelle
4. Désorganisation prolongée de plus de 25 minutes sans aucun retour au calme de la part de l'enfant et sans signe de désescalade. Dans de telles circonstances, nous considérons ne pas être suffisamment outillés pour faire face à la désorganisation en question.
5. Intimidation et harcèlement (deuxième avertissement)
6. Actes déplacés de nature sexuelle

## Processus de gestion des gestes graves

### Lorsqu'un geste grave est commis :

Lorsque l'un de nos animateurs ou intervenants jeunesse est témoin d'un geste grave, le coordonnateur responsable est immédiatement mis au courant et ce dernier prend le relai de l'intervention. Pendant ce temps, un autre coordonnateur informe le directeur du camp et appelle le parent afin que celui-ci vienne chercher son enfant pour un retour à la maison dans les plus brefs délais.

À l'arrivée du parent, un coordonnateur explique la situation au parent.

### Mise en situation :

Léo est en désorganisation importante et menace un intervenant avec un ciseau. L'intervenant appelle un coordonnateur et ce dernier prend le relai de l'intervention tout en informant l'équipe de la situation. Un coordonnateur extérieur à l'intervention fait l'appel au parent.

Lorsque le parent de Léo se présente, le coordonnateur ayant fait l'intervention fait un portrait de la situation au parent et Léo quitte le camp pour une durée de 24 heures.

**\*Notez que la gestion de gestes graves est la même chaque fois.**



## Retour à la maison

Une fois qu'un enfant a fait un retour à la maison de 24 heures, cela remet les compteurs à zéro pour les prochains avertissements majeurs.

## Suspension définitive

Après un troisième retour à la maison, l'équipe de coordination à l'intégration, celle du secteur de l'enfant ainsi que le directeur du camp évaluent le dossier dans les 24 heures suivantes ou davantage, si nécessaire. Ceux-ci évalueront la situation (les accommodements déjà mis en place s'il y a lieu, les rapports d'interventions et la nature des gestes). À la suite de l'évaluation du dossier, deux options seront évaluées.

D'une part, l'enfant ou le parent pourrait avoir à signer un contrat d'attentes ainsi qu'à signer une stratégie d'intervention fournie par le camp. D'autre part, il est possible que l'avenue sélectionnée soit la suspension du camp. La communication de l'information se fait conjointement avec l'équipe de coordination et la direction du camp.

**\*Cas d'exception\* Au troisième avertissement pour intimidation et harcèlement, l'enfant intimidateur est suspendu de façon définitive du camp de jour.**

## Exemple d'intervention

Voici certaines interventions possibles en réaction à un comportement inadéquat :

- Rappel de la règle
- Avertissement
- Intervention individualisée par un intervenant jeunesse ou un coordonnateur

- Geste réparateur
- Conséquences logiques
- Retrait du groupe
- Suspension temporaire et non remboursable
- Suspension définitive



---

### Situation extraordinaire

Dans des situations extraordinaires, le camp de jour NEO se réserve le droit de suspendre et/ou d'expulser du camp un enfant sans préavis et sans respecter les procédures énumérées au sein de ce document.

Par situation extraordinaire, nous parlons d'une situation dans laquelle le geste commis est profondément problématique et sort de notre contrôle ou a représenté des conséquences si graves pour autrui que le retour de l'enfant n'est pas acceptable.

---

### Retour préventif

Le retour préventif consiste à demander aux intervenants de faire un appel directement au parent et prévoit un retour préventif à la maison après seulement deux avertissements majeurs.

Cela permet, dans une certaine mesure, d'éviter une suspension ou une comptabilisation de son retour à la maison. Le nombre de retours préventifs est limité à un seul par enfant pour l'été.

Cette stratégie ne peut pas être utilisée de façon systématique, car elle nécessite beaucoup d'énergie et de temps. Si les intervenants constatent qu'un enfant aurait besoin de davantage de retours préventifs à la maison, la stratégie d'accommodement proposée sera plutôt une fréquentation à temps partiel au camp.

**Dernière révision: 28 janvier 2026**

**Écriture :**

**Maverick Aubert**

Coordonnateur de programme, Patro de Lévis

**Angélique Girard**

Coordonnatrice à l'intégration, Patro de Lévis

**Sarah Marquis-Pedneault**

Coordonnatrice à l'intégration, Patro de Lévis

**Révision :**

**Maverick Aubert**

Coordonnateur de programme, Patro de Lévis

