



Le 4 décembre 2024

AVIS AUX USAGÉS DU CAMP DE JOUR LA FEUILLE VERTE

LA MUNICIPALITÉ REPREND LA GESTION DE SON CAMP DE JOUR

La Municipalité de Lac-Beauport a pris la décision de reprendre en charge la gestion complète de son camp de jour La Feuille verte. Après mûre réflexion, la décision de gérer le camp en régie interne plutôt que de confier ce service à un mandataire s'inscrit dans un souci de saine gestion des finances publiques.

Outre les considérations financières, cette démarche a également pour objectif de bonifier l'offre d'activités et d'offrir un service de qualité en permettant une plus grande flexibilité pour répondre aux besoins des familles de Lac-Beauport.

Dès l'été 2025, les camps de jour seront exclusivement réservés aux résidents de la municipalité et aux enfants non-résidents inscrits dans les deux écoles Montagnac de Lac-Beauport. Cette mesure de réduction du nombre de jeunes favorisera une meilleure expérience lors des activités dans les infrastructures municipales telles que le Centre nautique Georges-Delisle, le parc du Brûlé, le parc Le Saisonnier, etc.

L'équipe municipale a déjà entrepris des travaux d'aménagement au parc Le Saisonnier, afin de sécuriser et revégétaliser le site avant l'arrivée de l'hiver. De nouvelles activités y seront proposées comme des activités en rivière et du volleyball dans un cadre naturel et enchanteur. L'offre de camps réguliers avec des thématiques et les camps de spécialités sera maintenue.

La programmation sera disponible à la fin du mois de février et les inscriptions commenceront le 11 mars 2025.

Différents postes seront affichés sous peu sur le site Internet municipal (www.lac-beauport.quebec) pour combler des emplois tels que coordonnateur, secrétaire, animateurs, aide-animateurs, etc.

Pour plus d'informations, consultez notre site Internet ou communiquez avec le Service des loisirs de la Municipalité de Lac-Beauport par téléphone au 418 849-7141, poste 244, ou par courriel à loisirs@lacbeauport.net.

La Municipalité de Lac-Beauport