



**ROM** JEUNES

# CLUB D'ÉTÉ

2026



## CONTACTEZ-NOUS

Studio ROMJeunes  
[studio@rom.on.ca](mailto:studio@rom.on.ca)  
416.586.8043



# ROM

# SOMMAIRE

02

Mission et histoire

03

L'équipe ROMJeunes

05

Club d'été 2026

06

Calendrier

07

Description des activités

16

Horaire

17

Ce que vous devez savoir

18

Politique en matière  
de comportement

20

Santé, sécurité et accessibilité



# MISSION

ROMJeunes transforme des vies en aidant les enfants et les jeunes à interpréter le passé, à comprendre le présent et à construire ensemble un avenir commun. Nous privilégions l'apprentissage, générons du savoir, partageons des collections et des recherches, et suscitons des échanges sur des sujets à la croisée de l'art, de la culture et de la nature.

Sous la surveillance d'une équipe d'animation énergique, les campeurs participeront à des activités d'apprentissage interactif et expérientiel, des projets artistiques et des labos, et bénéficieront d'un accès unique aux galeries, aux collections et aux spécialistes du ROM.

ROMJeunes privilégie des méthodes d'apprentissage accessibles et inclusives et propose aux campeurs un milieu enrichissant et sécuritaire pour explorer, apprendre et s'épanouir.

## L'HISTOIRE DE ROMJeunes



ROMJeunes a vu le jour en 1938 avec la formation du Club du samedi et ne tarde pas à s'imposer comme une référence dans le milieu muséal.

Ruth Home, la première directrice du camp, était d'avis que les musées appartiennent à toutes et à tous, y compris les femmes et les enfants. Elle a créé le camp grâce aux dons de la communauté, l'aménagement d'un atelier d'art du Département de la paléontologie et la contribution pédagogique de Sylvia Hahn, une artiste du ROM.

Le Club d'été a été établi en 1942, contribuant aux possibilités d'apprentissage pour les jeunes. Le camp de la relâche a débuté en 1998 et ROMJeunes : les tout-petits en 2008 faisant de ROMJeunes une initiative dynamique et inclusive.



# L'ÉQUIPE ROMJeunes

## **Ratios de surveillance**

Conformément aux politiques de l'Ontario Camp Association et de ROMJeunes, tous les groupes doivent respecter le ratio nombre d'enfants par animatrice/animateur : 5 ans – 1 animateur/6 enfants ; 6-7 ans – 1 animateur/8 enfants ; 8 et plus – 1 animateur/10 enfants.

Ces ratios permettent à l'équipe d'animation d'offrir des expériences sécuritaires et enrichissantes, tout en favorisant la curiosité, l'esprit d'aventure et l'apprentissage ludique dans l'ensemble du Musée.

## **L'équipe d'animation**

Chaque groupe est dirigé par une animatrice ou un animateur diplômé.e d'un établissement postsecondaire et ayant de l'expérience dans le secteur muséal et/ou éducatif (enseignement, arts, études muséales, archéologie ou sciences de l'environnement), ainsi qu'une expérience de travail avec enfants.

## **Responsabilités de l'équipe d'animation**

- Développer des leçons quotidiennes selon la thématique du groupe
- Diriger des activités stimulantes en galeries, en atelier et à l'extérieur
- Favoriser la créativité, la pensée critique, la collaboration et l'épanouissement des campeurs
- Adopter un comportement inclusif et respectueux

## **Les aides-animatrices et aides-animateurs**

Les aides-animatrices et aides-animateurs sont des élèves du secondaire ou des étudiant.e.s d'université ayant une vaste expérience auprès d'enfants en milieu scolaire. Ils reçoivent une formation en matière de protocoles de santé et de sécurité, de travail auprès des enfants, d'accessibilité et de code de conduite du Musée afin d'offrir à tous les campeurs une expérience positive.

## **Chaque groupe compte jusqu'à trois aides-animatrices ou aides animateurs qui doivent**

- Accueillir les campeurs et gérer leur départ
- Assister l'équipe d'animation pendant les leçons, les visites en galerie et les activités
- Superviser les pauses en plein air et les périodes de jeu
- Fournir une aide aux campeurs si nécessaire
- Gérer le comportement individuel et collectif

# L'ÉQUIPE ROMJeunes

## **Les bénévoles**

Chaque groupe compte au moins deux bénévoles dont un grand nombre sont d'anciens campeurs qui souhaitent redonner à la communauté, contribuant à offrir des expériences aussi mémorables que celles qu'ils ont vécues. Les bénévoles reçoivent une formation et travaillent en étroite collaboration avec l'équipe d'animation et leurs aides, veillant à ce que chaque campeur vive une expérience sécuritaire et agréable.

### **Responsabilités des bénévoles :**

- Participer aux projets artistiques et aux activités interactives
- Discuter avec les campeurs durant les pauses et les transitions
- Collaborer aux explorations en galerie
- Aider à maintenir un environnement sécuritaire et accueillant

# DIRECTEUR DU CAMP ET GESTIONNAIRE DE ROMJeunes

## Kiron Mukherjee

Kiron travaille avec des élèves de tous âges, les encourageant à faire preuve de créativité dans l'expression de leur intérêt pour les sciences. Kiron, qui œuvre au ROM depuis une vingtaine d'années notamment en tant que directeur du camp ROMJeunes, croit en le pouvoir qu'exercent la science, l'art et la narration sur l'apprentissage et le développement des enfants.



Kiron a siégé au comité consultatif de Owl Magazine, a été nommé une des 100 Voix de la communication scientifique au Canada par Science Borealis et a enseigné la communication scientifique dans le cadre du programme de Communication visuelle environnementale de Fleming College. Le *Toronto Star*, le *National Post* et le *Globe and Mail* lui ont consacré des articles et il a participé à des émissions de CBC, TVO et Global Television. Outre sa vaste expérience en matière de développement de programmes scolaires, Kiron a à cœur le rayonnement de ses initiatives dans la communauté.

Titulaire d'un diplôme en histoire de l'Université York, Kiron considère que ses années comme campeur ROMJeunes ont largement contribué à sa formation.

# DIRECTRICE ADJOINTE ET COORDONNATRICE DE ROMJeunes

## Alex Schnekenburger

Alex, une éducatrice et programmatrice d'expérience, est responsable de l'administration et du contenu des programmes ROMJeunes. Elle s'emploie à faire découvrir l'univers magique de l'art, de l'histoire et de la science aux jeunes, ainsi qu'à créer des espaces inclusifs et accessibles pour les jeunes ayant des besoins particuliers grâce aux programmes d'accessibilité ROMJeunes – 1 accompagnateur par enfant.



Alex travaille au ROM depuis une dizaine d'années, principalement à titre de directrice adjointe de ROMJeunes. Elle a fait un stage au National Museum of Ireland-Archaeology à Dublin, où elle a collaboré au développement de stratégies d'accessibilité avec l'équipe des Services éducatifs. Alex est titulaire d'un baccalauréat en histoire et anthropologie de l'Université de Toronto et d'une maîtrise en études muséales de Johns Hopkins. Dans ses temps libres, elle adore voyager, visiter le plus grand nombre de musées possible et écouter Taylor Swift.

# CLUB D'ÉTÉ 2026

## Nouveau cet été !

Nous sommes ravis de vous proposer de nouveaux programmes – En théorie, ROMnivores et Procédés et processus – qui permettront d'explorer les galeries de façon originale et stimulante. Nous avons hâte d'entamer cette édition du Club d'été 2026 en compagnie des nouveaux campeurs et des habitués. Venez passer l'été au ROM. Découvrez des histoires fascinantes en parcourant nos vastes collections et créez des souvenirs inoubliables ! Vivez une expérience immersive exceptionnelle en découvrant notre monde à travers les yeux d'une abeille dans l'exposition phare *Les abeilles : Une histoire de survie*. Entrez dans la ruche et explorez 120 millions d'années de résilience dans l'univers dynamique et interconnecté de ces minuscules créatures. Dans cet univers alliant art immersif, paysages sonores, architecture et recherche scientifique, les campeurs découvriront l'importance de cette minuscule mais non moins puissante abeille pour l'avenir de l'humanité. **Le Club d'été est offert en anglais.**



## Tarifs

Session 1 et 3 Camp de 9 jours	610 \$ Service de garde : 125 \$
Session 2 et 4 Camp de 10 jours	660 \$ Service de garde : 135 \$
Session 5 et 6 Camp de 5 jours	420 \$ Service de garde : 80 \$
Tee-shirt (facultatif)	20 \$

# CALENDRIER

ÂGE	Session 1 29 juin – 10 juillet (sauf le 1 <sup>er</sup> juillet)	Session 2 13 – 24 juillet	Session 3 27 juillet – 7 août (sauf le 3 août)	Session 4 10 – 21 août	Session 5 24 – 28 août	Session 6 31 août – 4 sept
5	Méli mélo	Les petites abeilles	Il était une fois	Contes d'animaux	Bienvenue chez moi	Curieuses créatures
6–7	Les Dino Détectives	Les astronomes	ROMnivores	L'art à l'état sauvage	ROMnivores	L'art à l'état sauvage
6–7	Mon chef d'œuvre	Retour sur le passé	Les voleurs de temps	Trésors nationaux	Mon chef d'œuvre	Retour sur le passé
8–10	Mon Musée	Sur le terrain	Les envahisseurs	Terre à terre	Aventures légendaires	Mon Musée
8–10	Aventures légendaires	L'inattendu	Combo Club d'été	À cette date	Combo Club d'été	Sur le terrain
8–10	De l'intérieur	ROMJeu de rôle	Le bon côté des choses	ROMJeu de rôle	De l'intérieur	ROMJeu de rôle
11–14	Le Portfolio	En théorie	Procédé et processus	Les coulisses ROM	Reliques et ruines	Procédé et processus
11–14	En pleine nature	Le ROM est une théâtre	Les mystères du musée	C'est dans la boîte	En pleine nature	Le Portfolio
11–14	Donjons et Dragons	Reliques et ruines	Donjons et Dragons	Le ROM est un champ de bataille	Donjons et Dragons	En théorie
14–16	Leadership	Leadership	Leadership	Leadership		
5–16	Service de garde	Service de garde	Service de garde	Service de garde	Service de garde	Service de garde



# LES 5 ANS

## Il était une fois

Bienvenue dans un monde imaginaire où tout peut arriver. Chevalier sans peur, explorateur audacieux ou prodigieux magicien... tu interpréteras le rôle d'un personnage d'histoires légendaires de partout dans le monde. Art dramatique, narration d'histoires, marionnettes et artisanat font partie d'une aventure inoubliable.

## Méli mélo

Chaque pierre, chaque fleur et chaque coquillage a une histoire à raconter – même les objets renferment des souvenirs. Prépare-toi à vivre une aventure pleine de récits fascinants tirés de petites choses. Nous partirons en Égypte pour découvrir comment une minuscule perle peut éclairer l'histoire humaine, avant d'explorer la Nubie, où les roches se révèlent être de précieux outils. Puis, cap sur les plus anciens océans de notre planète pour comprendre ce que les plus petits fossiles peuvent nous apprendre sur l'évolution de la vie. Des babioles aux bibelots, en passant par d'étonnants objets insolites, chaque petit trésor nous relie à la grande histoire de la Terre.

## Les petites abeilles

Ensemble, nous voltigerons à travers le ROM à la découverte de la nature. Partout où nous allons, la nature bourdonne d'activité, se construit et grandit. Nous allons découvrir le travail d'équipe fascinant entre les animaux, comme l'amitié improbable entre le pluvier et le crocodile du Nil. Tu feras la rencontre des animaux les plus travailleurs de la planète en marchant avec des fourmis, construisant avec des castors et creusant un tunnel avec des taupes. Des ruches aux fourmilières, des terriers aux nids, tu découvriras l'incroyable biodiversité de notre planète. Ensuite, nous regarderons le monde à travers les yeux des abeilles lors d'une visite de l'exposition phare *Les Abeilles : Une histoire de survie* où nous apprendrons à communiquer avec elles en dansant. Agite tes ailes imaginaires alors que nous observons la merveilleuse animation du monde naturel.

## Contes d'animaux

Écoute bien, nous allons te raconter des histoires sur les animaux. Arachné, un personnage de la mythologie, nous attend dans la Galerie de la Grèce. Nous observerons le soleil et la lune dans la Galerie de la Corée en tentant d'échapper à un tigre redoutable. Méfie-toi des filous Corbeau et Anansi. Nous visiterons la ruche de l'exposition phare *Les abeilles : Une histoire de survie*, puis nous entrerons dans les Galeries James et Louise Temerty de l'âge des dinosaures pour observer nos amis préhistoriques et les paléontologues qui les ont découverts. Nous voyageons à travers le monde en écoutant des histoires sur des animaux incroyables avant de composer nos propres contes fantaisistes.

## Bienvenue chez moi

Cuvette de marée ou nid perché dans un arbre, château médiéval ou hutte en boue, tous les êtres ont besoin d'un chez soi. Parcours le Musée pour découvrir les maisons et les habitats du monde humain et naturel. Ensuite, laisse ton imagination te guider et construis un nouveau foyer pour une créature perdue, un habitat en forêt tropicale ou un château digne d'un roi.

# LES 5 ANS

## Curieuses créatures

Attrape tes jumelles, nous nous apprêtons à espionner de très curieuses créatures. Ensemble, nous trouverons certains des membres les plus étranges du royaume animal. Nous apprendrons pourquoi les poissons qui vivent en profondeur ont de yeux gigantesques, pourquoi certains animaux luisent dans le noir et comment certains animaux réussissent à se camoufler. Qu'il s'agisse de baudroies, d'axolotl ou de tatous, nous ferons la rencontre de créatures très bizarres.

# LES 6 ET 7 ANS

## Les dino détectives

Prends ta loupe et ton chapeau de détective ! Nous allons enquêter dans le monde merveilleux de la préhistoire. Frappe du pied comme un stégosaure et rugis comme un raptor en compagnie des fascinants spécimens du Musée. Suis la piste des dinosaures qui mène à la Galerie de la biodiversité pour découvrir les secrets de l'évolution. Nous allons faire la rencontre de deux des archéologues les plus célèbres de tous les temps et apprendre l'importance de travailler ensemble. Ensuite, nous nous rendons en Chine pour découvrir l'incroyable rapport entre les dinosaures et les dragons. Les dinosaures n'auront plus de secrets pour toi.

## Les astronomes

Prépare-toi à voir des étoiles ! Familiarise-toi avec les astronomes de la Mésopotamie et d'ailleurs, découvre la magie des aurores boréales, crée une comète et planifie ta propre mission sur Mars. Tes aventures astronomiques dans le mini-planétarium s'accompagneront d'ateliers et d'activités extra-ordinaires.

## ROMnivores

Bienvenue à ROMnivores... un buffet pour tous les goûts. Observe des corbeaux rusés ouvrir des noix, des rats laveurs s'approprier des restes et des gazelles brouter dans des champs. Découvre de gigantesques dinosaures qui ont marché sur Terre, fais preuve de courage et dis bonjour aux carnivores qui bondissent sur leurs proies. Renseigne-toi sur l'évolution des mâchoires, des dents et des estomacs. Apprends la différence entre une chaîne alimentaire et un réseau alimentaire.

# LES 6 ET 7 ANS



## L'art à l'état sauvage

Découvre les animaux de la Galerie Schad de la biodiversité. Explore la Grotte des chauves-souris. Familiarise-toi avec la Galerie des oiseaux. Inspire-toi des motifs et textures dans la nature pour réaliser tes propres créations. Un léopard dissimulé dans un collage, des pistes de dinosaure comme motifs ou une roussette transformée en marionnette – à toi de choisir !

## Mon chef-d'œuvre

Attrape tes crayons et tes pinceaux, nous partons en aventure artistique autour du monde. Découvre les textures dans la Galerie de l'Égypte. Observe les pierres précieuses dans la Galerie des richesses de la Terre. Familiarise-toi avec les magnifiques motifs dans la Galerie des Premiers Peuples.

## Retour sur le passé

Quelle est notre destination ? Nous remontons dans le temps au Siècle des Lumières, encore plus loin à la naissance des civilisations et plus loin encore à l'âge de pierre. Nous allons traverser les sables du temps en Égypte, parcourir le royaume de Koush en Afrique et suivre des empreintes fossilisées dans la galerie des dinosaures. Des histoires d'aventuriers à travers le monde te serviront d'inspiration pour tes propres créations. Pas de souci, tu seras de retour dans le temps présent avant la fin de la journée !

## Les voleurs de temps

Cet été tu feras un bond dans le passé. Monte dans ta machine à voyager dans le temps et découvre quelque milliards d'années d'histoire. Tu raconteras tes voyages dans des collages et des dessins multicolores. Prépare-toi à porter un casque et un bouclier ou encore à marcher dans les traces d'un Maiasaura. Après cette aventure, le 21<sup>e</sup> siècle te semblera plutôt ennuyeux.

## Trésors nationaux

Cette aventure à travers le monde te feras découvrir les plus grands trésors du monde. Des emblématiques statues en marbre de la Grèce antique aux gigantesques murales des temples chinois du 13<sup>e</sup> siècle, les merveilles du monde sont innombrables. Des mines de diamant du Nord canadien aux trésors déposés dans les tombes des pharaons en passant par les métaux précieux contenus dans les lointains astéroïdes, les richesses nous entourent.

# LES 8 À 10 ANS

## Mon Musée

Tous les objets ont une histoire qui leur est propre. Fais appel à ton imagination en visitant les galeries et raconte l'histoire de ton ROM. Sers-toi de la narration d'histoires, de l'art et du théâtre pour concevoir une aventure de tes objets préférés dans le Musée pour ta famille et tes amis. Des fascinantes histoires véridiques sur la collecte de spécimens sur le terrain aux interprétations fantaisistes de la réaction des objets, comme les chameaux en pierre calcaire, lorsque les enfants les entourent, il n'y a pas de limite aux aventures que tu peux imaginer.

## Le bon côté des choses

Nous sortons de notre caverne en plein soleil prêts à entendre des histoires inspirantes. Ensemble, nous allons rencontrer des héros qui ont changé des vies, nous renseigner sur d'importantes découvertes qui ont révolutionné le monde, ainsi que des triomphes de la nature qui se produisent tous les jours. Qu'il s'agisse de scientifiques novateurs, de révolutionnaires, d'artistes inspirants ou d'espèces importantes, il y a toujours matière à célébrer. Tu feras la rencontre de Mary Anning qui est devenue l'une des paléontologues les plus influentes de l'histoire. Tu te familiariseras avec la course à l'espace et son impact durable sur les recherches et les découvertes. Nous allons visiter l'exposition phare *Les abeilles : Une histoire de survie* et découvrir le rôle crucial des pollinisateurs dans la survie de la planète. Tu apprendras comment les initiatives associées à l'écologie et à la durabilité contribuent à la santé des océans, à la fermeture du trou d'ozone et au redressement des populations d'animaux menacés. Chaque histoire contribue à notre émerveillement.

## Les envahisseurs

Découvre la preuve que des « envahisseurs » nous entourent. Déchiffre le mystère des origines de la culture humaine, cherche des signes de vie dans l'espace, observe les effets des plantes et des animaux envahisseurs sur des écosystèmes fragiles et identifie les espèces les plus résilientes.



## Terre à terre

Savais-tu que nous devrions vivre dans une période glaciaire ? Ou que les forêts comptent parmi les gardiens les plus importants de notre planète ? Ensemble, nous allons explorer tous les aspects de la Terre. Nous visiterons la galerie de la biodiversité interactive pour étudier la complexité des écosystèmes, puis nous nous rendrons dans la Galerie des Premiers Peuples pour nous familiariser avec les savoirs traditionnels qui protègent notre planète. Nous découvrirons aussi l'impact de la montée des océans, du réchauffement climatique, de l'augmentation des catastrophes naturelles et d'autres anomalies climatiques sur notre Terre. Les recherches en climatologie révèlent des données fascinantes qui ouvrent la voie à un avenir plus vert. Ensemble, nous allons redécouvrir la beauté de notre planète.

# LES 8 À 10 ANS

## Aventures légendaires

Les mythes et légendes des civilisations anciennes sont à l'origine de ces « Aventures légendaires ». Nous allons suivre les exploits du guerrier scandinave Beowulf, découvrir la légende du dieu égyptien Osiris ou participer à l'épopée du roi sumérien Gilgamesh. Raconte tes propres aventures héroïques à l'aide de dessins, de peintures et autres techniques.

## L'inattendu

Prépare-toi à l'inattendu ! Nous plongeons au cœur des événements de l'histoire pour découvrir des révolutions nées d'une seule idée, des découvertes accidentelles, des décisions qui ont changé le monde à jamais et des moments imprévisibles qui te feront dire « pas possible ! ». Nous ferons des expériences avec Alexander Fleming et découvrir un médicament qui sauve des vies. Trouve le secret des hiéroglyphes et décode une langue ancienne. Cache-toi dans un cheval géant et participe à la plus grande surprise de la Grèce antique. Ensemble, nous vivrons les événements inattendus de l'histoire.

## À cette date

Inscris la date à ton calendrier et prépare-toi à voyager dans le temps. Ensemble, nous allons découvrir ce qui s'est produit à cette date dans le passé. Découvertes révolutionnaires, moments déterminants et figures marquantes, le passé à beaucoup à nous apprendre. Nous allons traverser les époques dans la galerie des dinosaures, découvrir des dynasties anciennes dans la Galerie de la Corée et retracer les débuts de la civilisation en Égypte. Le passé revit à travers des événements intéressants qui ont une date en commun.



## De l'intérieur

Nous regardons les choses de l'intérieur. Plaques tectoniques qui configurent notre planète, racines qui assurent la survie des plantes et cerveaux qui permettent aux êtres vivants de penser, planifier et jouer sont autant d'éléments qui racontent une histoire. Ensemble, nous allons nous rendre au centre de la terre et ressentir sa chaleur. Nous allons nous essayer à l'anatomie comparative en observant des squelettes d'oiseaux et de leurs ancêtres. Nous allons découvrir le requin du Groenland et son sang qui agit comme antigel, le cerveau en forme de beigne de nos amis les calmars et la mousse qui a voyagé dans l'espace. De la bioluminescence à la régénération des membres, nous allons regarder les choses de l'intérieur.



# LES 8 À 10 ANS

## ROMJeu de rôle

Paladins, elfes ou Pégase. Crée ton personnage, montre-toi stratégique et choisis ta propre aventure en parcourant les galeries magiques du Musée. Explore les Galeries Schad de la biodiversité et fais la connaissance de vrais animaux qui ont inspiré beaucoup de créatures mythologiques. Traverse les galeries culturelles et inspire-toi des récits des héros du passé pour réussir ta quête. Échapperas-tu au regard de la gorgone Méduse ou seras-tu transformé.e en pierre ? Sauras-tu détecter la présence des djinns ou auront-ils raison de toi ? Lance un dé 20 et mise sur l'initiative !

*Ce programme s'inscrit dans le cadre du très populaire Donjons et dragons de ROMJeunes.*

## Sur le terrain

Le ROM c'est beaucoup plus que des galeries et des collections. Ensemble, nous allons suivre les experts dans leurs voyages autour du monde. La recherche au ROM c'est mettre au jour des dinos dans le désert, grimper aux arbres des forêts équatoriales, repérer des merveilles archéologiques et bien plus encore. Inspire-toi des chercheurs du ROM et entreprends tes propres fouilles sur le terrain.



## Combo Club d'été

Tu n'arrives pas à te décider ? Tu veux développer tes talents artistiques ou satisfaire ton esprit curieux ? Pourquoi pas les deux ! Découvre toute une foule de sujets liés aux galeries, collections et travaux de recherche du ROM. Le matin, explore les salles portant sur les arts et les cultures du monde à la recherche d'inspiration pour tes créations artistiques. L'après-midi, visite les galeries du ROM à la découverte du monde de l'enquête scientifique.

# LES 11 À 14 ANS

## Le portfolio

Inspire-toi des galeries et des nouvelles expositions du ROM pour constituer ton portfolio. Apprends les principes de base des différentes formes d'expression, du dessin à la gravure. Familiarise-toi avec les techniques du crayon, du pastel et de la peinture. Une fois ton portfolio achevé, présente-le dans une exposition.

## En théorie

Tout commence par une question. Quels ont été les débuts de la vie ? Qu'est-ce qui se trouve dans les profondeurs de nos océans ? Pourquoi les humains sont-ils « humains » ? Les scientifiques cherchent sans cesse des réponses à nos questions les plus déroutantes. De la théorie de la création de l'univers aux idées sur l'adaptation en passant par les questions sur l'état de conscience, nous allons réfléchir aux grandes questions et les examiner en profondeur. Renseigne-toi sur la différence entre une hypothèse et une théorie, et ce qui les distingue de la théorie du complot. Tu apprendras l'abc du questionnement, de la recherche et de l'innovation.

## Procédés et processus

Le Musée nous raconte l'histoire de la création. Big-bang dans lequel l'univers a son origine, explosion de vie dans la plus minuscule des cellules, outils en pierre et merveilleuses inventions modernes sont à l'ordre du jour. Nous lançons un appel aux esprits curieux. Suis la roue qui a mis le en mouvement, navigue les eaux de la création du compas, lis le chapitre de l'histoire sur l'invention de la presse à imprimer et envole-toi vers l'invention de l'avion. À toi de développer, de construire et de mettre à l'essai tes propres inventions !

## Les coulisses du ROM

Les rouages du Musée t'intéresse ? Rendons-nous dans les coulisses pour découvrir ce qui définit un musée d'envergure internationale. Nous rencontrerons l'équipe des conservateurs et des techniciens pour apprendre comment les galeries sont conçues et aménagées. Quelques surprises nous attendent ! Découvre comment – et pourquoi – le ROM loge des collections célèbres dans le monde entier.

## Le ROM est un théâtre

Tout le monde est prêt ! Un voyage imaginaire fera revivre les collections du ROM. Notre école de théâtre explore les genres dramatiques à travers les âges et le monde. Elle favorise l'expression créatrice par des exercices de voix, de mouvement et de dialogue. À la fin, tu auras l'occasion de faire valoir tes talents dans un spectacle digne de Shakespeare.

*Ce groupe présentera une pièce de théâtre le dernier vendredi de la session.*

# LES 11 À 14 ANS

## Le ROM est un champ de bataille

Les humains se livrent bataille depuis des siècles. Examinons les armées, les armes et les tactiques utilisées par les chefs à travers les âges pour étendre leurs territoires et déjouer leurs ennemis. Nous allons revivre les grandes batailles d'Alexandre le Grand, Guillaume le Conquérant et Ramsès II. Les armes et les armures n'auront plus de secrets pour toi. Mets tes talents de stratégie à l'épreuve dans un jeu de rôle.

## Donjons et dragons

Découvre les cultures et les artefacts qui ont inspiré les mystères, les créatures et les armes de Donjons et dragons et d'autres jeux du genre. Nous traverserons des ruines et des lagon, tout en menant une campagne dans le monde d'Eleran du ROM. Fais appel à ton imagination et crée des personnages et des stratégies. Surtout ne te mets pas à dos le maître du donjon !

## Reliques et ruines

Que peut nous apprendre une cité déchue ? Énormément de choses ! De la vie quotidienne à la chute d'une cité, les reliques et les ruines des civilisations anciennes comptent parmi les plus grands trésors de l'histoire. Familiarise-toi avec des inventions et des armes anciennes qui ont fait de l'Égypte, de Rome et de Byzance des empires les plus puissants du monde. Examine leurs ruines pour percer le mystère de leur chute.

## C'est dans la boîte !

Rien ne fascine comme le monde du spectacle. À la fin de cet atelier intensif de cinéma et de vidéo, tu maîtriseras tous les aspects d'une production audiovisuelle, de la conception originale à la diffusion. Apprends tout sur la scénarisation, le scénarimage, l'interprétation et la cinématographie, comme les pros. Un mélange efficace de théorie et de pratique qui te permettra de dire à ton tour « Silence, on tourne ! ».

## En pleine nature

Place à la nature ! Prépare-toi à mener, pendant toute une journée, une enquête scientifique sur les rives et les forêts autour de la ville. Étudie le monde des roches, des fossiles, des oiseaux et des mammifères. Observe les scientifiques à l'œuvre et familiarise-toi avec la biodiversité de Toronto. Découvre la vie dans les étangs, et la faune et la flore urbaine. Apprends à apprécier l'équilibre de la nature et découvre les merveilles qui se cachent dans ton jardin.

*Ce groupe jouera à l'extérieur. Veillez à ce que votre enfant apporte avec elle ou lui une bouteille d'eau, de l'écran solaire et un chapeau.*

## Les mystères du Musée

Prépare-toi à résoudre certains des plus grands mystères du ROM. Découvre comment un dinosaure a manqué à l'appel pendant des dizaines d'années et comment le plus gros squelette de dinosaure à réussi à passer les portes du Musée. Nous allons visiter des collections cachées et écouter des histoires de certains des objets et spécimens les plus mystérieux du ROM. Désormais, l'histoire du ROM n'aura plus de secret pour toi.

# LES 14 À 16 ANS

## Leadership

L'expérience pratique auprès des enfants, des aides-animatrices, des aides-animateurs, des animatrices et des animateurs du Club d'été complète les exercices de résolution des problèmes et conflits et de renforcement de la motivation. Tu rencontreras des professionnel.le.s et te renseigneras sur les carrières en milieu muséal.

*Les diplômé.e.s de ce programme ont la possibilité d'être embauché.e.s comme aides-animatrices ou aides-animateurs au Club d'été 2027.*



# BIENVENUE AU CLUB D'ÉTÉ ROMJEUNES

## Horaire

<b>8 h 10 – 9 h</b>	Accueil à l'Entrée des groupes scolaires Le Choix du Président
<b>9 h – 10 h 15</b>	Leçons et exploration des galeries avec les animatrices/animateurs
<b>10 h 15 – 10 h 45</b>	Pause et collation à l'extérieur (Promenade des philosophes), si le temps le permet
<b>10 h 45 – 12 h</b>	Projets d'art ou expériences scientifiques dans les labos du ROM
<b>12 h – 13 h</b>	C'est le temps de faire le plein d'énergie. Dîner à l'extérieur (Promenade des philosophes), si le temps le permet
<b>13 h – 14 h 15</b>	Poursuite de l'exploration des galeries et projets artistiques
<b>14 h 15 – 14 h 45</b>	Pause et collation à l'extérieur (Promenade des philosophes), si le temps le permet
<b>14 h 45 – 16 h</b>	Projets à compléter et préparatifs pour le retour à la maison
<b>16 h</b>	Signature du registre des départs
<b>16 h – 18 h</b>	Service de garde



# CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

Veuillez prendre connaissance des renseignements suivants.

## **Accueil du matin**

- 8 h 10 à 9 h
- Entrée des groupes scolaires Le Choix du Président, du côté sud de l'édifice. Descendez le petit escalier situé entre le Musée et le Planétarium et entrez par les premières portes vitrées à droite. Nous serons là pour vous accueillir.
- Le premier jour, nous vous recommandons fortement d'entrer dans le Musée avec votre enfant afin de vous assurer que nous avons les renseignements nécessaires (fiche santé, personne(s) autorisée(s) à venir chercher l'enfant et session).
- Si c'est la première fois que votre enfant participe au camp, nous vous suggérons d'arriver plus tôt pour lui permettre de se familiariser avec le milieu et le personnel.
- Des films (courts-métrages, documentaires ou vidéos réalisées par d'anciens campeurs) sont projetés entre 8 h 10 et 9 h.

## **Collations et repas**

- Les enfants doivent apporter leurs repas et leurs collations. Assurez-vous que votre enfant soit en mesure de satisfaire son appétit.
- À noter : les noix et les aliments contenant des arachides (p. ex., beurre d'arachides, Nutella, barres de céréales, etc.) sont strictement interdits. Si la boîte-repas de votre enfant contient des beurres sans arachide (p. ex., Wow Butter ou Sun Butter) veuillez en aviser votre enfant et mettre une note à cet effet dans sa boîte-repas.

## **Départ**

- La personne qui vient chercher l'enfant doit présenter une pièce d'identité avec photo et signer le registre des départs à l'Entrée des groupes scolaires Le choix du Président.
- Assurez-vous que le nom de toutes les personnes autorisées à venir chercher l'enfant (y compris celui de la personne qui l'a inscrit) apparaît correctement sur la formule. Une personne dont le nom n'apparaît pas sur la formule ne sera pas en mesure de prendre l'enfant en charge avant que nous ayons procédé aux mesures qui s'imposent.
- Nous ne laissons partir aucun enfant sans surveillance. Les jeunes de 11 à 14 ans peuvent partir seuls si leurs parents ou tuteurs les y autorisent par écrit.
- Votre patience est appréciée lors de la signature des registres.
- Vous devez venir chercher votre enfant dès la fin du camp ou du service de garde, sous peine de payer des frais de retard.



# CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR



## Service de garde

- Le service de garde est offert de 16 h à 18 h.
- Les enfants peuvent participer à des activités ou regarder un film amusant.
- Le nombre de places est limité. Les premiers arrivés seront les premiers servis. Veuillez consulter les tarifs et cocher la case réservée à cet effet sur la formule d'inscription.
- Des frais de retard de 1 \$ la minute s'appliqueront après 18 h.

## Stationnement

Le Musée ne dispose pas de terrain de stationnement. Veuillez consulter la page Accès et stationnement de notre site. Vous pouvez déposer rapidement vos enfants ou venir les chercher dans la zone réservée aux autobus scolaires, sur Queen's Park, du côté Est du ROM. Ne stationnez pas dans cette zone et n'entravez pas la circulation des autobus, car vous risquez une contravention. Le Musée n'assume aucune responsabilité à cet égard et ne paie aucune contravention.

## Politique de comportement

Au ROM nous croyons que tous les enfants ont le droit d'apprendre en s'amusant dans un endroit sécuritaire. Nous nous attendons à ce que chaque participant.e adopte un comportement positif et approprié. Le personnel et les bénévoles respectent le droit de chaque enfant à être traité équitablement et à s'exprimer sans crainte de punition ou de réprobation. Nous nous attendons à ce que les campeurs fassent preuve d'empathie, respectent leurs pairs et restent au sein de leur groupe en tout temps.

Nous avons adopté un système de gradation des interventions.

**Écart de conduite mineur** – Le personnel tente de trouver les raisons du comportement de l'enfant et lui fait comprendre que son comportement ne répond pas au code de conduite du camp.

**Écart de conduite répété** – Un membre du personnel prend l'enfant à part pour lui parler de son comportement. Les animateurs et animatrices soulignent l'importance de coopérer avec le groupe. Au besoin, l'enfant peut prendre le temps de se calmer avant de rejoindre ses camarades. Les parents sont avisés et doivent s'entretenir avec l'enfant de son comportement envers le personnel et les membres de son groupe. Si l'enfant persiste il peut être temporairement retiré du groupe et devra parler à un membre de l'administration du camp de jour.

# CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

## Politique de comportement (suite)

**Écart de conduite majeur** – (refus de coopérer, bagarre, bousculade) – L'enfant discute de son comportement avec un membre de l'administration du camp et des mesures sont prises pour mettre fin à son inconduite. Les parents sont avisés et mis à contribution. En cas de récidive, l'enfant peut être exclu du programme sans remboursement.

**Faute grave** – Les comportements suivants ne sont pas tolérés :

- Paroles, comportements ou gestes dégradants
  - Paroles ou gestes discriminatoires à l'égard de groupes protégés (c.-à-d., 2SLGBTQIA+, race, genre, handicap, ascendance, couleur, croyance, âge ou autre question identitaire)
  - Vol
  - Comportement dangereux pour soi ou autrui, y compris violence verbale ou physique
  - Objets défendus : images/matériels choquants ou déplacés ; armes, couteaux, alcool ou drogues
- Un enfant qui affiche l'un de ces comportements ou qui se conduit de façon à présenter un danger pour lui-même, le personnel, ses pairs ou le Musée est immédiatement écarté du groupe. L'enfant discute de son comportement avec le directeur du camp de jour. Les parents sont avisés immédiatement. Les dommages doivent être réparés et, le cas échéant, la police sera contactée. L'enfant peut être définitivement exclu du programme sans remboursement.
- Nous partons du principe que le comportement fait partie intégrante de la communication. Nous nous ne ménagerons aucun effort pour travailler avec les campeurs et les parents pour remédier aux problèmes de comportement. Si votre enfant souffre d'un trouble de comportement nous vous serions obligés de nous accorder un entretien confidentiel (en personne ou au téléphone) pour faciliter son intégration au programme.

*Nous visons à offrir à votre enfant et ses pairs un environnement sécuritaire, agréable et où règne la discipline. Votre coopération à cet égard nous aidera à réaliser notre objectif. Si vous avez des questions au sujet de cette politique n'hésitez pas à communiquer avec nous au 416.585.8043 ou [studio@rom.on.ca](mailto:studio@rom.on.ca).*



# CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR



## Santé et sécurité

**Epipen, inhalateurs et autres médicaments** – Les campeurs qui ont besoin d'un EpiPen ou d'un inhalateur doivent le porter sur leur personne en tout temps. Assurez-vous de remplir le formulaire Plan d'urgence anaphylaxie avant l'arrivée de votre enfant au Musée. Le personnel du ROM n'est pas autorisé à administrer des médicaments. Si votre enfant doit prendre des médicaments durant les heures d'activités, veuillez vous adresser au bureau ROMjeunes.

**Maladies contagieuses** – Si votre enfant a une maladie contagieuse à déclaration obligatoire ou à déclaration non obligatoire, veuillez en avvertir le bureau ROMjeunes le plus tôt possible et gardez-le à la maison.

### Font partie de ces maladies :

- Conjonctivite aiguë contagieuse, pharyngite streptococcique, varicelle, grippe, poux, pied-main-bouche, rougeole, coronavirus (SARS, COVID-19, MERS), coqueluche, tuberculose et autres maladies contagieuses ne figurant pas sur la liste.

### Les symptômes à surveiller comprennent sans s'y limiter :

- Fièvre ou frissons, toux, essoufflement, perte de l'odorat ou du goût, congestion nasale ou nez qui coule, maux de tête, extrême fatigue, maux de gorge, douleurs musculaires ou articulaires, troubles gastro-intestinaux (nausée ou diarrhée), cuir chevelu irrité ou éruption cutanée, yeux rouges, inflammation des ganglions.

Si les symptômes d'une maladie contagieuse se manifestent durant les activités, l'enfant sera tenu de porter un masque et isolé dans une pièce supervisée. Le parent/tuteur/tutrice sera immédiatement avisé.e afin de déterminer la marche à suivre.

*Toutes les salles de cours du Musée sont dotées de désinfectant pour les mains. Si vous ne voulez pas que votre enfant se serve de désinfectant à base d'alcool, veuillez en aviser le personnel responsable du groupe dans lequel se trouve de votre enfant.*

### Signaler un cas de maladie contagieuse positif

#### Si le test de votre enfant est positif :

- Veuillez en aviser le Studio ROMjeunes sans tarder par téléphone (416 586-8043) ou courriel ([studio@rom.on.ca](mailto:studio@rom.on.ca)).
- Le bureau ROMjeunes communiquera avec les personnes ayant été en proche contact avec le l'enfant. Le nom des enfants ayant testés positifs demeurera confidentiel.



# CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR



## **Vaccination**

Il est fortement recommandé que les campeurs soient vaccinés afin d'assurer que le camp et le Musée demeurent sécuritaires. Pour en apprendre davantage sur les vaccins et prendre une décision avisée, consultez les liens ci-dessous

## **Vaccins et immunisation**

### **Calendrier de vaccination systématique de l'Ontario**

#### **Santé publique Ontario**

## **Port du masque**

Le port du masque est recommandé pour les participant.e.s qui ont des symptômes ou qui souffrent d'une maladie respiratoire, notamment à l'intérieur et dans les endroits achalandés. Des masques pour enfants et adultes seront disponibles sur place.

*ROMJeunes et le Musée royal de l'Ontario adhèrent aux recommandations de Santé publique Ontario et se réservent le droit d'actualiser ses politiques et programmes.*

## **Accessibilité et inclusion**

L'inclusion est au cœur de tous les programmes ROMJeunes. Les campeurs bénéficient de programmes adaptés à leurs besoins particuliers qui leur permettent de s'épanouir et de développer leur plein potentiel. Le personnel de ROMJeunes offre un soutien individuel aux enfants et aux adolescents ayant des besoins particuliers (troubles émotionnels, troubles de comportement, problèmes de santé).

Si vous avez des questions à ce sujet, veuillez communiquer avec Alexandra Schnekenburger, coordonnatrice de ROMJeunes et directrice adjointe du Club d'été, au **416.586.8093** ou **aschnekenburger@rom.on.ca**

## **CONTACTEZ-NOUS**

BUREAU ROMJeunes  
studio@rom.on.ca  
416.586.8043

BUREAU DES INSCRIPTIONS  
summerclub@rom.on.ca  
416.586.5797



