



Activités

Le matin

Après le lever et le déjeuner, les enfants se rendent à la plage où ils ont tout loisir de se baigner dans la mer (à l'intérieur d'un périmètre sécurisé à l'aide d'une corde flottante, sous la surveillance du maître-nageur). Ils peuvent également s'amuser sur la plage (construction de châteaux de sable, chasse aux crabes, jeux, etc.).



L'après-midi

Après le repas de midi, les enfants font une sieste jusque vers 15h. Puis, une fois le goûter pris, ils se répartissent dans des ateliers animés par les moniteurs. Voici quelques exemples:

- Confection de bracelets brésiliens et de colliers de perles

- Jeux sur la plage
- Cirque, jonglage
- Cuisine
- Bricolages, origami, scoubidous
- Jeux de société
- Activités sportives (football, volley, pétanque, etc.)
- Journal, radio
 - Pour vous faire une petite idée, vous pouvez lire la gazette de l'édition 2018, préparée par les enfants dans le cadre de l'activité journalisme [ici](#).
- Théâtre, danse, chant
- Petit scientifique



Le soir

Dès que le repas du soir est terminé, les enfants participent à des activités, soirées ou jeux, comme par exemple:

- Concours Incroyable Talent
- Discolo
- Concours de châteaux de sable
- Jeux à la plage
- Jeux à la colo
- Défilé de mode
- Tournoi de pétanque
- Cluedo
- Kermesse

- Jeu de piste
- Sorties à Palavas (village)
- Loto
- Mikado géant
- Body painting

outes ces activités (après-midi et soir) sont des exemples, le programme définitif se fait d'entente avec les moniteurs qui organisent ces différentes animations.)



Les sorties

Une fois par semaine, les enfants se déplacent en bus pour des excursions dans la région (les destinations sont choisies chaque année par l'équipe d'encadrement).

- Grottes de Clamouse / Saint-Guilhem-le-Désert
- Aqualand Cap d'Agde
- La Bambouseraie / Petit train des Cévennes
- Aigues-Mortes
- Seaquarium du Grau-du-Roi
- Parc Accrobranche de Villeneuve-lès-Maguelone
- Les Baux-de-Provence
- Musée du bonbon à Uzès
- Canoë sur le Gardon Collias > Pont du Gard



Le boulier

Le boulier permet à chaque groupe de se démarquer afin de devenir le champion de la colonie: un bon résultat, une bonne action, des chambres bien rangées et les boules pleuvent, mais elles peuvent également être aspirées pour des comportements inadaptés ou une chambre transformée en champ de bataille!