

Une journée en colo

16/02/2022

ANDERNOS-LES-BAINS

Arrivée

- Lors de l'arrivée sur le centre, les enfants ont été **accueillis** par la directrice adjointe qui les a amenés au réfectoire pour un **pot d'accueil**.
- **Pot d'accueil préparé, organisé et servi par les jeunes** du centre.
Discussions variés (présentation, qu'est-ce que vous faites de vos journées ?, pourquoi vous êtes venus ?, ...)

Activités du matin

- Le groupe des **4-5 ans** est parti pour **explorer le centre de vacances** et s'est ensuite dirigé vers leur bâtiment pour se mettre dans leur **bulle cocooning**. **Visite** des lieux de chambre et des lieux. **Activités manuelles** proposées.
- Le groupe des **6-11 ans** s'est réparti en plusieurs pôles d'activité suivant leurs envies : dessins collectifs, Poule-Renard-Vipère et jeux de ballon ont été proposés.
- Les **9-11**, en roulement, ont continué à participer à leur **thématique** Parole et Musique. Les jeunes en découverte pour la journée ont pu avoir la chance de participer à cette activité dominante. Cela permet de montrer qu'est-ce qu'une colonie avec une thématique choisie (présence d'intervenants, respect de la thématique choisie en amont).



Repas

- Le temps du repas est toujours un grand moment de convivialité que ce soit pour les adultes ou les enfants. C'est l'un des seuls moments de la journée où les enfants ont la chance de voir tous les adultes du centre (équipe d'animation, personnels de services, cuisiniers et intervenants). Ce sont des moments appréciés, riches en conversation et en animation.



Temps de pause, temps pour soi

- Après le repas du midi, **les temps pour soi et entre enfants** sont très importants. Ils les apprécient car ils peuvent jouer ensemble, se raconter des histoires, lire seul ou à plusieurs, une petite sieste pour certains. Aussi bien enfants et adultes apprécient ce temps afin de recharger les batteries pour ensuite repartir de plus belle pour l'après-midi.
- Une **présence adulte** est constante mais plus en retrait afin de les laisser aussi rêvasser et discuter entre eux.



Temps fort d'une journée d'animation

- L'équipe d'animation a organisé des olympiades « Les JA – Jeux d'Andernos ». Cela permet de mélanger les tranches d'âge, faire plusieurs petites activités, s'affronter ou affronter les animateurs (Relais, bâtons de kaplas, course contre l'anim, blind test, tir à l'arc, devinette, jeu de mémoire, Dessinez c'est gagné). L'objectif était de récolter le plus d'étoile et le moins de nuages.
- Ensemble, à la fin, toutes les équipes ont dû mettre en commun toute leur étoile afin d'accéder au coffre magique. Il fallait avoir au moins 200 étoiles pour ouvrir le coffre. Ce coffre magique contenait un trésor que chaque enfant a pu récupérer et garder avec soi.



Goûter et départ

- Après s'être autant dépensé, un goûter fut le bienvenu.
- Le départ et la séparation se fit à 16h30 en espérant leur avoir laissé des bons souvenirs pour repartir en séjour long.

