



Côte Belge Classes de mer

230
€/ttc

Formule 'all-in'
(sans transport)

3 jours / 2 nuits

mars - avril - mai - juin
septembre - octobre - novembre

SÉJOUR ALL-IN =

- ▶ voyage A/R en autocar (*all-in avec transport*)
- ▶ déplacements sur place (*autocar/tram*)
- ▶ hôtel 3j/2n, pension complète + repas du premier et dernier jour à midi
- ▶ 3 activités/visites en journée
- ▶ 1 activité en soirée
- ▶ coordinateur/animateur sur place
- ▶ le diplôme Classes de Mer
- ▶ 1/12 séjour offert
- ▶ tarif à partir de 45 élèves

270
€/ttc

Formule 'all-in'
(avec transport)

390
€/ttc

Formule 'all-in'
(sans transport)

5 jours / 4 nuits

mars - avril - mai - juin
septembre - octobre - novembre

SÉJOUR ALL-IN =

- ▶ voyage A/R en autocar (*all-in avec transport*)
- ▶ déplacements sur place (*autocar/tram*)
- ▶ hôtel 5j/4n, pension complète + repas du premier et dernier jour à midi
- ▶ 6 activités/visites en journée
- ▶ 2 activités en soirée
- ▶ coordinateur/animateur sur place
- ▶ le diplôme Classes de Mer
- ▶ 1/12 séjour offert
- ▶ tarif à partir de 45 élèves

440
€/ttc

Formule 'all-in'
(avec transport)

Un séjour de 4 jours est également possible, formule sur demande.


CLASSES DE MER


côte BELGE


les PARTENAIRES


Alpina Tours et Autocars Toussaint unissent leurs forces et deviennent le groupe A TRAVEL et plus particulièrement l'enseigne SCOLA. Une équipe vous organise des voyages scolaires complets et sur mesure. Ces deux acteurs importants du tourisme mettent leurs expériences à votre disposition afin de vous proposer des 'spécialistes' pour chaque besoin.

A Travel vous présente ses domaines d'activité :

 **SCOLA** VOYAGES SCOLAIRES ScolA, l'artisan des voyages scolaires, emmène vos élèves et étudiants en toute sécurité pour un séjour sur mesure. Tout est prévu pour que les jeunes passent un voyage agréable et inoubliable.

 **TOUSSAINT** AUTOCARS Autocars Toussaint assure le transport des groupes : location d'autocars de 8 à 87 places avec remorques, élévateurs, ... à des tarifs compétitifs ! Une équipe compétente et plus de 100 ans d'expérience !

 **ALPINA** TOURS Alpina Tours, agence spécialisée dans les voyages à la montagne. Que ce soit en famille, en groupe, avec l'école, pour une association, une entreprise; Alpina Tours planifie vos voyages à la montagne de A à Z en version été ou hiver.

 **A TRAVEL** GROUPES & FAMILLES A Travel, agence classique dédiée aux familles, couples et particuliers, organise des voyages dans le monde entier en direct ou avec différents partenaires (Luxair Tours, Fram, Corendon, Travel Sensation, Imagine, Kuoni, ...).

L'ENVIRONNEMENT

C'est à la CÔTE BELGE, à LA PANNE que nous proposons les séjours CLASSES DE MER.

Les visites et activités se déroulent à La Panne, le long du littoral belge et français ainsi que dans l'arrière pays.

Nous pouvons également profiter du trajet aller et retour pour réaliser quelques visites en cours de route (en Belgique ou en France).



le TRANSPORT

L'aller vers la côte et le retour à l'école s'effectuent :

- en AUTOCAR (compris dans la formule all-in)
- en TRAIN (=formule sans transport et à organiser par vos soins)
- par vos propres moyens (=formule sans transport et à organiser par vos soins)



Sur place, la majorité des déplacements se font à pied en profitant du bon air iodé. Dès que nécessaire, c'est notre autocar ou le tram de la côte qui nous emmène vers les visites et activités.

Au gré du programme, nous sommes transportés et TOUT est INCLUS !



les HÔTELS et le service hôtelier

Le PARK HOTEL à La Panne



> Idéalement situé dans le quartier 'Dumont', entouré de villas 'belle époque', à quelques pas du centre-ville et à deux rues de la plage, le PARKHOTEL est un hôtel à part entière. L'établissement dispose d'un restaurant, de belles salles d'activité, d'un grand jardin et d'une terrasse. Il propose des chambres toutes équipées d'une salle de bains, à plusieurs lits pour les enfants et triples-twins-doubles pour les accompagnants (*single sur demande et avec supplément*).

> Accueil familial, bel environnement et philosophie 'Green & Local' !

> La capacité d'accueil du PARKHOTEL est de 130 lits répartis dans 39 chambres.

L'HÔTEL EUROPE à La Panne



> Parfaitement équipé pour les séjours 'classes', l'hôtel EUROPE accueille les groupes au centre-ville de La Panne. A 150m. du piétonnier et à 130m. de la digue, c'est un lieu de séjour très pratique et apprécié. De grands espaces (restaurant, salles lumineuses...) sont disponibles dans cette structure nichée dans un quartier calme. Les chambres sont toutes pourvues d'une salle de bains, elle comptent plusieurs lits pour les jeunes, et sont triples-twins-doubles pour les adultes (*single sur demande et avec supplément*).

> Régulièrement et selon la taille du groupe, l'établissement tout entier est à la disposition des classes !

> La capacité d'accueil de l'HÔTEL EUROPE est de 80 lits répartis dans 31 chambres.

L'HÔTEL MAXIM à La Panne



> Structure plus petite et plus intime, l'hôtel MAXIM est proche du centre-ville de La Panne. Le piétonnier et la digue sont accessibles en quelques minutes (250m). C'est un hôtel sympathique et bien équipé, il se situe dans un environnement calme et résidentiel. Des salles sont disponibles pour les groupes. Des chambres à plusieurs lits pour les élèves ou étudiants, des triples-twins-doubles pour les accompagnants (*single sur demande et avec supplément*) composent cet hôtel, elles sont toutes dotées d'une salle de bains.

> Charmant hôtel très bien placé pour profiter de toutes les activités et visites !

> La capacité d'accueil de l'HÔTEL MAXIM est de 36 lits répartis dans 20 chambres.

Dans chaque HÔTEL vous trouverez :

- > le SERVICE HOTELIER : draps et essuies fournis, lits faits à l'arrivée, chambres nettoyées régulièrement;
- > la pension complète du repas de midi du premier jour au repas de midi du dernier jour. Le goûter est inclus et certains repas, selon le programme, sont sous forme de panier-repas et/ou pris à l'extérieur. Les menus sont adaptés aux régimes alimentaires spécifiques;
- > WIFI disponible à l'utilisation exclusive des adultes.

les ACTIVITES pédagogiques et sportives en JOURNEE

Visite guidée de LA PANNE :



La découverte guidée de La Panne emmène les groupes à travers la ville, les quartiers remarquables et sur la digue.

La visite évoque la situation de la station balnéaire, le littoral, l'histoire de La Panne, la belle époque et le mode de vie passé et actuel des habitants.

Type : **culturel** – Situation : La Panne – Durée de la visite : 1h15 à 2h – Déplacement : à pied.

Jeu de ville à LA PANNE :



Jeu-rallye à la recherche d'indices et d'informations au cœur des rues, ruelles pittoresques et sur la digue à La Panne. Il y a plusieurs points de départ et de contrôle. Un cornet de glace attend les élèves comme récompense ! Idéal en fin de séjour. Aide indispensable des enseignants.

Type : **ludique et culturel** – Situation : La Panne – Durée de l'activité : 1h30 à 2h – Déplacement : à pied.

Visite guidée « LES DUNES » au centre éducatif DUINPANNE :



Un guide embarque le groupe pour une promenade dans un domaine duinier. Balade à travers ces collines de sable pour une première découverte/observation de la faune et de la flore de la côte belge. Une dune n'est pas uniquement un tas de sable. Les dunes grandissent, se déplacent, s'aplatissent..., elles "vivent" !

Type : **culturel** – Situation : La Panne – Durée de la visite : 1 à 2h – Déplacement : à pied/car/tram.

Atelier SEA CHANGE-EXPO DE LA MER - Centre éducatif DUINPANNE :



L'exposition "Sea Change" se compose de 4 espaces : la biodiversité, les fonds marins, la pollution et les utilisateurs de la mer. Avec 'Sterre' et sous la supervision d'un guide de Duinpanne, la classe fait un tour à travers l'expo. 'Sterre' a prévu, des missions placées dans les bras d'étoile de mer. Après cela, la mer du Nord n'aura plus beaucoup de secrets pour les enfants (adapté selon l'âge).

Type : **culturel** – Situation : La Panne – Durée de la visite : 1 à 2h – Déplacement : à pied/car/tram.

Activité CONCOMBRE de MER - Centre éducatif DUINPANNE :



Lors d'une promenade sur la plage, les élèves rencontrent toutes sortes de choses. Quelles sont leurs découvertes dans la ligne de marée? On fournit des explications, mais surtout, on laisse faire une foule de choses. Marcher comme un crabe, crier comme une mouette, piquer comme un oursin, creuser comme un ver de vase, ... Ils n'oublieront jamais ce qu'ils auront appris en jouant. Selon la disponibilité, l'activité se fait un avec guide de Duinpanne ou à l'aide du livre 'Concombre de mer' (à disposition).

Type : **ludique et culturel** – Situation : La Panne – Durée de l'activité : 1 à 2h – Déplacement : à pied.

Jeux et missions « ARTHROPODES » - Centre éducatif DUINPANNE :



N'ayez pas peur quand vous vous promenez dans le jardin, les animaux géants ne mordent pas ! Par petits groupes, les enfants sont mis au défi de tout déchiffrer. Des codes secrets, des missions d'orientation et des descriptions cryptées les guideront dans le jardin parmi les maxi-animaux. Parviendront-ils à obtenir la récompense? Pour les plus petits : coloriages, jeux, fouilles et missions sont adaptées aux différents degrés.

Type : **ludique** – Situation : La Panne – Durée de la visite : 1 à 2h – Déplacement : à pied/car/tram.

Randonnée–marche active DUNES et LITTORAL :



En route pour une marche de 2 à 3h à travers bois, dunes et/ou le long du littoral (selon le parcours et la météo). Avec notre accompagnateur ou avec une carte (orientation), les groupes randonnent d'un décor à l'autre tout en découvrant l'environnement de la côte. Emportez un 'picnic' et partagez le repas en pleine nature. Séances photos, observations de la flore-faune, marche et échanges sont au programme !

Type : **sportif et ludique** – Situation : La Panne/Adinkerke – Durée : 2h à 3h – Déplacement : à pied.

Observation de la PÊCHE à la CREVETTE à cheval :



Type de pêche unique au monde! La pêche à la crevette est pratiquée à marée basse, pendant 1 à 2 heures. Ensuite, visite de la maison du pêcheur, on y voit la préparation de la crevette on y reçoit une explication à propos de la pêche. Visite soumise à la disponibilité des pêcheurs, **au calendrier** et à la météo.

Type : **culturel** – Situation : Oostduinkerke – Durée de la visite : 1h30 – Déplacement : à pied/car/tram.

Visite au MUSEE de la PÊCHE « NAVIGO » :



Rencontrez le cachalot Valentijn et revivez l'histoire des pêcheurs à pied jusqu'aux pêcheurs qui mettaient le cap vers l'Islande. Le musée emmène les groupes à la découverte du monde sous-marin, dans les coulisses et l'histoire de la pêche. Un riche aquarium permet de découvrir les espèces qui peuplent la mer du nord. Cap aussi sur la pêche sur plage, les pilleurs d'épaves, les superstitions et croyances, un chantier naval historique.

Type : **culturel** – Situation : Koksijde – Durée de la visite : 2h00 – Déplacement : car/tram/à pied.

Balade en PETIT TRAIN :



Circuit sympathique à la découverte de La Panne. Le petit train qui embarque le groupe roule sur la digue, traverse la ville : la partie commerçante, le quartier Dumont et ses villas, ..., longe les domaines dunaires et les bois pour terminer dans le piétonnier de La Panne.

Type : **ludique et culturel** – Situation : La Panne – Durée de la visite : 1h – Déplacement : à pied.

LES ACTIVITES–VISITES, c'est INCLUS !

compris dans le forfait > séjour 3 jours = 3 activités/visites - séjour de 5 jours = 6 activités/visites

* les activités marquées d'une * sont limitées à 1 par séjour de 3 jours et à 2 par séjour de 5 jours

L'expédition ROBINSON * :



L'expédition Robinson consiste en divers jeux-épreuves mêlant le feu, l'eau, la catapulte, l'équilibre... dans lesquels la concentration, le contrôle du corps, la sportivité et la stratégie sont très importants. Un mini Koh-Lanta adapté aux enfants.

Type : **ludique** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 1h30 à 2h – Déplacement : à pied.

Activité SURF sur les vagues * :



Le surf est le plus célèbre des sports nautiques. Initiation à cette activité pour ressentir les effets de la glisse avec une planche sur la vague. En petits groupes, on apprend d'abord à pagayer dans la vague, puis à surfer directement avec la vague. Disponible selon la météo et l'état de la mer.

Type : **sportif** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 1h30 à 2h – Déplacement : à pied.

Découverte du SKIMBOARD * :



Le skimboard est un sport de 'surf', on apprend à glisser sur une planche le long d'une mince couche d'eau. Trouver la bonne position et profiter des premières sensations du surf, continuer à glisser aussi longtemps que possible comme un vrai surfeur. Le skimboarding est un sport aquatique adapté à tous les âges.

Type : **sportif** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 1h30 à 2h – Déplacement : à pied.

Initiation au RAFTING EN MER * :



Par petit groupe, assis dans un grand canoë, prenez la mer sous la direction de votre instructeur, ce n'est qu'en travaillant bien ensemble que vous traverserez les vagues. Si la mer est calme, nous donnons des missions où agilité et coopération sont centrales (5ème/6ème primaire).

Type : **sportif** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 2h – Déplacement : à pied.

Activité en mer MEGASUP * :



Une activité super amusante, tout le groupe s'installe sur une grande planche appelée 'sup'. Ensuite, il faut diriger le 'sup' et braver les éléments sous la direction de votre instructeur. Ce n'est qu'en travaillant bien ensemble que les jeunes pourront braver les vagues. Si la mer est calme le jour de l'activité, il y aura de nombreuses missions amusantes où l'agilité et la coopération sont primordiales. Plaisir assuré avec une initiation Mega sup !

Type : **sportif** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 2h – Déplacement : à pied.

LES ACTIVITES-VISITES, c'est INCLUS !

compris dans le forfait > séjour 3 jours = 3 activités/visites - séjour de 5 jours = 6 activités/visites

* les activités marquées d'une * sont limitées à 1 par séjour de 3 jours et à 2 par séjour de 5 jours

STREETSURF, surfer sur le bitume ! * :



Le streetsurfing est comme le surf sur les vagues, mais sur une surface solide. Les élèves roulent sur une planche dont les axes sont très flexibles et en font des mouvements de surf. Le streetsurfing permet de savourer les vraies sensations comme en mer! L'activité est toujours accompagnée d'un instructeur qui aide le groupe.

Type : **ludique** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 1h30 – Déplacement : à pied.

Amusement en CUISTAX-GOKART :



Que serait un séjour à la côte sans une balade en cuistax-vélo-gokart ? Un moment détente où, dans un espace limité, les élèves peuvent circuler et rouler en liberté sur la digue. Cette activité peut être combinée avec un moment sur une plaine de jeux bien équipée.

Type : **ludique** – Situation : De Panne – Durée de l'activité : 1h15-30 – Déplacement : à pied.

les ACTIVITES en SOIREE

Soirée-repas « RESTO BELGE » au restaurant ! :

Ce soir, on se fait 'beau' et on va tous ensemble au restaurant ! Un repas du soir à l'hôtel est remplacé par un souper MENU BELGE à l'extérieur dans une brasserie ou un restaurant ! Un plat typique avec frites, boisson soft et une mousse au chocolat en dessert, c'est un repas et un moment fort appréciés.



Soirée BOWLING :

Une partie de bowling avec la classe, quelle classe ! De drôles de chaussures aux pieds, vos noms sur une grille et c'est parti pour faire tomber toutes les quilles et réaliser le meilleur score. Un jeu + une boisson pour ce moment détente dans un bowling à La Panne. Jeu supplémentaire en option/supplément.



Soirée CONTES et LEGENDES :

Que ce soit le vieux marin, la sorcière des brumes, la fermière du plat pays ou le tzigane de passage, c'est le même enchantement que vous lirez dans le regard des élèves. C'est à la lueur du flambeau du conteur et au rythme des ses légendes que vous traverserez la ville. Une heure de magie pour tous les participants.



Soirée BOUM :

Avec votre choix de musique et votre support (clé/téléphone/tablette...), nous mettons à disposition une salle pour faire la fête. Les enfants reçoivent une boisson et quelques grignotages pour célébrer le séjour ensemble (choix de musique sur support de diffusions ad hoc à emporter par l'école).



les ACTIVITES et VISITES complémentaires en OPTION

Journée au centre de la mer NAUSICAA (F) :

à p. de 24 €



Nausicaá, le centre national de la mer, est le plus grand aquarium d'Europe. En route pour la découverte de l'environnement marin. Le complexe se compose en deux grands parcours, l'exposition historique « Des rivages et des Hommes » et l'exposition « Voyage en haute mer » qui reconstitue l'écosystème de l'île de Malpelo. Visite libre ou ateliers à thèmes en petit groupe.

Type : **culturel** – Situation : France, Boulogne-sur-Mer – Durée de l'activité : journée – Déplacement : en autocar (idéalement à l'aller ou au retour) - Tarif = ENTREE JOURNEE + déplacement en autocar A/R.

Visite guidée du ZWIN :

à p. de 18 €



Promenade GUIDEE de deux heures dans le parc naturel du Zwin. Le guide expérimenté du Zwin conduit les élèves à travers l'histoire de cet aéroport international pour les oiseaux. On explore la plaine, respire, se promène dans les vasières et les marais salants. On découvre le fantastique va-et-vient des oiseaux du Zwin, dans la plaine du Zwin ainsi que dans la cabane d'observation avec vue sur l'île de reproduction.

Type : **culturel** – Situation : Knokke-H. – Durée de l'activité : entre 3h et 4h – Déplacement : autocar/tram. Tarif = visite 1/2 journée + déplacement en autocar A/R.

Cette excursion est idéalement planifiée le premier ou le dernier jour (sur la route aller ou retour pour profiter de l'autocar).

Le MUSEE MARITIME et PORTUAIRE à Dunkerque (F) :

à p. de 16 €



Le musée maritime et portuaire, riche d'un patrimoine unique en Europe, accueille les classes au cœur d'un quartier historique à DUNKERQUE (F). Au fil d'un parcours dans un ancien entrepôt à tabac, nous découvrons le portrait du corsaire Jean Bart, d'exceptionnelles figures de proue et l'épopée de la pêche. Les chouettes ateliers éducatifs sont nombreux, tant pour les petits que pour les plus grands : « les aventures de petit bateau », « Nathan part à la pêche », « à l'abordage », « perdus en mer », « construis ton port », ...

Type : **culturel** – Situation : France, Dunkerque – Durée de l'activité : 2h à 4h – Déplacement : en autocar
Tarif = ENTREE et ATELIER(S)+ déplacement en autocar A/R.

Le MUSEE DUNKERQUE 1940-OPERATION DYNAMO (F) :

à p. de 12 €



Le Musée Dunkerque 1940 invite à découvrir l'Opération Dynamo et la bataille de Dunkerque. C'est un lieu symbolique puisqu'il a joué un rôle important lors des événements de l'Opération Dynamo et de la Bataille de Dunkerque. L'Opération Dynamo est la plus grande évacuation militaire de l'histoire (par la mer). En 9 jours, 340 000 soldats sont évacués vers l'Angleterre. Le musée raconte leurs histoires mais aussi celles des civils dunkerquois, de l'envahisseur nazi et même des libérateurs tchèques en 1945.

Type : **culturel** – Situation : France, Dunkerque – Durée de l'activité : 2h-3h – Déplacement : en autocar
Tarif = ENTREE + déplacement en autocar A/R.

Le CHAR à VOILE :

à p. de 20 €



Le char à voile est une activité de pleine nature qui se pratique sur la plage à La Panne ou à Dunkerque. Un moniteur diplômé accompagne les groupes pour une formation théorique puis pratique. Cette activité sportive procure adrénaline et bien-être à travers de vrais moments de partages. Sont compris : 1 char à voile pour deux avec casques et voiles, ainsi qu'un moniteur pour 10 participants. A partir de 10 ans.

Type : **sportif** – Situation : La Panne – Durée de l'activité : 1h30–2h – Déplacement : à pied/car/bus/tram.

Journée à PLOPSALAND :

à p. de 22 €



Le parc d'attraction PLOPSALAND La Panne est à deux pas de la station balnéaire, à 3km de votre hôtel ! Découvrez le monde merveilleux de Plopsaland, où plaisir et détente se conjuguent pour élèves et accompagnants. Une journée le premier ou le dernier jour, n'hésitez pas à laisser les classes s'amuser et se divertir dans ce parc à thème regroupant, en toute sécurité, de belles attractions.

Type : **ludique** – Situation : Adinkerke – Durée de l'activité : entre 4h et 8h – Déplacement : car/bus/tram.

Journée ou demi-journée à PLOPSAQUA :

à p. de 15 €



Le centre aquatique et ludique PLOPSAQUA La Panne est à deux pas de la station balnéaire, à 3km de votre hôtel ! Plopsaqua De Panne : l'endroit magique où les rêves deviennent réalité, des attractions aquatiques 'éclaboussantes'. Une demi-journée de fun et de détente garantie pour des élèves qui évoluent entre piscines, toboggans et jeux d'eau.

Type : **ludique** – Situation : Adinkerke – Durée de l'activité : 2h à 4h – Déplacement : car/bus/tram.

Visites et activités réalisables à proximité ou sur le chemin vers/de retour de la côte :

Visite de Gand / Visite de Brugge / Découverte du Port de Zeebrugge / Journée Côte d'Opale, France / Journée Cap gris-blanc nez, France / Découverte du plan Delta, Zélande, Pays-Bas / Journée à Canterbury avec traversée bateau, Angleterre / Location d'un HALL de SPORTS, Conditions et tarifs sur demande.

Communiquiez-nous vos souhaits particuliers, nous pouvons probablement les réaliser !



CLASSES DE MER

côte BELGE

le PROGRAMME du séjour

A l'aide de la grille suivante, composez votre propre programme 'Classes de MER' et choisissez :

- ⇒ **voyage de 5 jours : 6 visites-activités en journée + 2 activités en soirée**
- ⇒ **voyage de 3 jours : 3 visites-activités en journée + 1 activité en soirée**
- ⇒ **vos activités supplémentaires en option**

Sur base de la disponibilité de nos partenaires, du nombre d'élèves et de la météo, nous articulons un planning qui s'approche au maximum de votre programme de base (grille ci-dessus). L'ordre des activités n'est donc pas toujours identique à votre projection.

Ne vous souciez pas du nombre de personnes! La plupart des activités se passent en 1 ou 2 groupes-classes. Nous veillons, en étroite collaboration avec nos partenaires, à multiplier le nombre de visites ou d'animateurs/moniteurs/guides et à ajuster les horaires afin que l'animation soit efficace et se déroule en toute sécurité.

Programme du séjour Classes de MER

ECOLE :	_____	Dates :	du _____ au _____	Nombre :	Es _____ + Ad _____
<i>date</i>	<i>matinée</i>	<i>repas</i>	<i>après-midi</i>	<i>repas</i>	<i>soirée</i>
jour 1	<i>départ de l'école, arrivée à la côte</i>				
jour 2					
jour 3					
jour 4					
jour 5			<i>valises, départ de la côte, retour à l'école</i>		

L'ENCADREMENT

Sur place, un coordinateur-animateur est présent pour accueillir les groupes scolaires.

L'animateur gère, en bonne collaboration avec l'équipe éducative, le planning du séjour, écoute, conseille et communique avec les différents partenaires.



L'animateur et/ou les guides locaux, artisans, partenaires assurent les visites et activités programmées par les titulaires.

Il y a donc toujours à vos côtés une personne de contact 'Scola-A Travel'. Ce service appréciable est INCLUS dans tous les tarifs !

le TARIF

séjour de **3** jours

mars-avril-mai-juin
septembre-octobre-novembre

'all-in' sans transport' : **230,-€**

'all-in' avec transport' : **270,-€**

séjour de **5** jours

mars-avril-mai-juin
septembre-octobre-novembre

'all-in' sans transport' : **390,-€**

'all-in' avec transport' : **440,-€**

un séjour de 4 jours est également possible, formule sur demande

Séjour ALL-IN =

- ⇒ voyage a/r en autocar (all-in avec transport)
- ⇒ déplacements sur place (autocar/tram)
- ⇒ hôtel 3j/2n, pension complète + repas du premier et du dernier jour à midi
- ⇒ 3 activités - visites en journée
- ⇒ 1 activité en soirée
- ⇒ coordinateur/animateur sur place
- ⇒ le diplôme Classes de Mer
- ⇒ 1 séjour offert par tranche de 12 élèves
- ⇒ tarif à partir de 45 élèves

Séjour ALL-IN =

- ⇒ voyage a/r en autocar (all-in avec transport)
- ⇒ déplacements sur place (autocar/tram)
- ⇒ hôtel 5j/4n, pension complète + repas du premier et du dernier jour à midi
- ⇒ 6 activités - visites en journée
- ⇒ 2 activités en soirée
- ⇒ coordinateur/animateur sur place
- ⇒ le diplôme Classes de Mer
- ⇒ 1 séjour offert par tranche de 12 élèves
- ⇒ tarif à partir de 45 élèves

Jours de départ et de retour :

Les séjours de 3 jours se déroulent du LUNDI au MERCREDI ou du MERCREDI au VENDREDI.

Les séjours de 5 jours vont du LUNDI au VENDREDI. Un départ le DIMANCHE ou un retour le SAMEDI est également possible et génère, selon la période, un tarif préférentiel.

Tarif et formule :

Un voyage de 2 jours/1 nuit ou 4 jours/3 nuits est également disponible. Sur demande, nous transmettons volontiers le prix d'une telle formule.

Le prix renseigné est 'à partir de 45 élèves'. Selon les dates du voyage, les choix d'activités, l'hôtel sélectionné et le nombre de participants, nous calculons et adaptons votre tarif au plus juste.



la RESERVATION

Disponibilité et offre :

Sur base de votre demande reçue par téléphone/mail, nous vérifions les disponibilités et établissons une proposition de 'devis' pour votre voyage.

Pour des raisons de programmation, nous vous demandons de prendre option le plus tôt possible (entre avril et juin, année -1). Cela nous permet de réserver rapidement les hôtels, les activités et donc de garantir votre inscription.

Une fois l'offre acceptée par l'école, un bon de commande est soumis à votre signature pour réservation ferme et définitive.

Réservation :

Votre réservation devient effective par la signature d'un contrat ET le paiement d'un acompte :

- ⇒ 1er versement : 60,-€ par élève à verser à la réservation
- ⇒ 2ème versement : le solde théorique à verser 30 jours avant le départ
- ⇒ 3ème versement : le solde final, suivant facture après le séjour

Après votre inscription et le 1er versement, nous mettons en route le dossier administratif et vous envoyons des documents à compléter. Vous recevez également un 'bulletin d'information' utile pour compléter votre dossier scolaire (FWB).

Seuls les élèves présents au départ sont pris en compte pour la facture finale (dans la limite de maximum –10% de l'effectif contractuellement annoncé).

Conditions générales et particulières aux séjours CLASSES de MER :

Seuls les élèves présents au départ sont pris en compte pour la facture finale dans la limite de maximum –10% de l'effectif contractuellement annoncé. Votre estimation du nombre d'élèves partant est indiquée sur le contrat de vente. L'évolution de ce nombre doit être communiquée le plus régulièrement possible et une dernière fois au plus tard 14 jours avant votre départ. Si l'élève est au départ et doit écourter son séjour, pour quelque motif que ce soit, il n'y aura pas de remboursement, même partiel. Annulations : voir conditions générale de vente 'groupes' et votre contrat. Nous sommes assurés en responsabilité civile, affiliés au fonds de garantie voyage et certifiés CERTA, quelques sécurités complémentaires pour vous et pour nos partenaires.

les CONTACTS



SCOLA - A TRAVEL

Avenue F. Golenvaux, 2-4-6 - B-5000 NAMUR

Rue des Ardennes, 321 - 5570 BEAURAING

081 26 28 67 – info@alpina.be – www.alpina.be

CLASSES DE NEIGE – CLASSES DE MONTAGNE – CLASSES DE RIVIERE – SEJOURS EN EUROPE – JOURNEES ALL-IN

A Travel – ScolA – Alpina Tours – Autocars Toussaint, vos partenaires pour tous les voyages scolaires.