



CADEAUX NOËL 2024



CHOIX À REMETTRE
jusqu'au 30 septembre



ARBRES DE NOËL

**INSCRIPTIONS
jusqu'au 15 novembre**

LA BALME-DE-SILLINGY

SAMEDI 7 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

MORILLON

SAMEDI 14 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

Aussois

SAMEDI 14 DÉCEMBRE, 11h - 18h

LES SAISIES

DIMANCHE 15 DÉCEMBRE, 11h - 18h

LE PHARE

DIMANCHE 15 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

CMCAS
Doye de Saizy



activités
sociales
de l'énergie

www.ccas.fr

Les Arbres DE NOËL

INSCRIPTIONS
jusqu'au 15 novembre*

LA BALME-DE-SILLINGY

SAMEDI 7 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

MORILLON

SAMEDI 14 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

AUSOIS

SAMEDI 14 DÉCEMBRE, 11h - 18h

LES SAISIES

DIMANCHE 15 DÉCEMBRE, 11h - 18h

LE PHARE

DIMANCHE 15 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

SPECTACLE EN OPTION AVEC PARTICIPATION FINANCIÈRE.



Les cadeaux DE NOËL

CHOIX À FAIRE
jusqu'au 30 septembre

2 Inscriptions possibles sur vos antennes de proximité.

**UN SEUL ARBRE PAR FAMILLE.*



LE MOT DU PRÉSIDENT

CHERS PARENTS,

Vous allez pouvoir feuilleter le catalogue des cadeaux de Noël dédiés à vos enfants.

Celui-ci a été réalisé grâce à l'implication de la Commission Jeunesse de la CMCAS Pays de Savoie, et il est bien sûr fidèle à l'image de celle-ci.

Les livres proposés ainsi que les jeux ont été soigneusement sélectionnés par les membres de la commission auprès des partenaires locaux que nous nous efforçons de soutenir ; « L'Antre des Jeux », la « Librairie Jean-Jacques Rousseau » et « Quai des lutins », tous trois situés à Chambéry.

Votre enfant peut désormais faire son choix sur l'ensemble du catalogue, et ce quel que soit son âge. Si vous attendez un heureux évènement entre octobre et décembre 2024, n'oubliez pas de vous rapprocher de la CMCAS. Effectuez ce choix avant le 30/09/2024 sur « Mes activités » en ligne. Les cadeaux seront remis comme traditionnellement lors des Arbres de Noël de fin d'année auxquels nous espérons vous voir nombreux, et qui auront pour fil rouge l'amitié et le vivre ensemble.

Il me reste au nom de la CMCAS à vous laisser consulter le catalogue et vous souhaiter une bonne rentrée. Rendez-vous pour les fêtes !

Frédéric Charvet

Président de la CMCAS Pays de Savoie



CONTACTS

> ANTENNE D'ALBERTVILLE

213 chemin de la Cassine
73200 Albertville
04 79 10 96 20

> ANTENNE D'ANNEYCY

15 Avenue du Pré de Challes
PAE Les Glaisins
74940 Annecy-le-Vieux
04 50 10 71 80

> ANTENNE DE CHAMBÉRY

1247 avenue de la Houille Blanche
73000 Chambéry
04 79 65 43 60

> ANTENNE DE MORILLON

Village Vacances CCAS
487 route du lac bleu
74440 Morillon
04 50 90 15 55

ACCUEILS PHYSIQUES :

du lundi au jeudi

de 8h30 à 12h30

et de 13h30 à 16h30

[cmcas-030.accueilbeneficiaires](mailto:cmcas-030.accueilbeneficiaires@asmeg.org)

[@asmeg.org](https://asmeg.org)



CHOIX DU CADEAU

Les élus de la CMCAS Pays de Savoie souhaitent que cette grande fête soit un moment convivial, de découvertes, de partage et de développement de la lecture.

Vous trouverez ci-après une sélection de livres et de jeux, proposée par les membres de la Commission jeunesse, pour vos enfants âgés de 0 à 12 ans. Comment faire votre choix ? Vous faites le souhait de 2 choix (en cas de rupture de stock du choix 1) en nous précisant bien le numéro du livre ou du jeu qui a retenu l'attention de votre enfant. Les tranches d'âge sont indicatives. Vous pouvez choisir en toute liberté et en fonction des centres d'intérêt de chacun. Nous vous proposons, en collaboration avec des associations spécialisées, des livres et des jeux sur la thématique de l'amitié, fil rouge de l'année 2024 au sein de votre CMCAS.



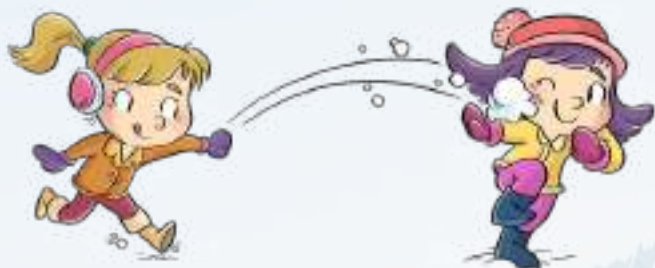
APPEL AUX BÉNÉVOLES

Pour que cette journée reste mémorable pour les enfants (et leurs parents !), nous avons besoin de bonnes volontés.

Pour ce faire, nous faisons appel à vous, parents, pour nous rejoindre dans la préparation, la mise en place et le rangement de ces différents arbres de Noël.

Vous pouvez contacter vos antennes de proximité ou votre SLVie pour vous faire connaître.





LES ANIMATIONS DE NOËL

Cette année encore, nous souhaitons privilégier toute la famille, il y aura diverses animations, pour tous les âges et pour tous les goûts !

Les animations : des spectacles, de nombreux jeux et bien d'autres vous seront proposés. Un moment magique qui remplira d'étoiles les yeux de tous les enfants.

Goûter offert par votre CMCAS, sans oublier comme chaque année la distribution des livres et des jeux.

Nous vous invitons à vous inscrire en ligne sur [HTTPS://MESACTIVITES-PAYS-DE-SAVOIE.CCAS.FR/](https://mesactivites-pays-de-savoie.ccas.fr/) ou à retourner le coupon réponse ci-joint avant le :

Lundi 30 septembre 2024 pour les choix livres et jeux.

Passé ce délai, aucune commande ne sera prise en compte

Vendredi 15 novembre 2024 pour les inscriptions à l'arbre de Noël.



CADEAUX DE NOËL SOLIDAIRES

Parce que tous les enfants ont droit à un cadeau de Noël, nous renouvelons la collecte de jouets pour des enfants issus de milieux défavorisés.

Nous invitons tous les parents et enfants à faire preuve de solidarité en offrant un cadeau de Noël à ces enfants. Vous pourrez déposer ces jouets ou livres joliment emballés et étiquetés (tranche d'âge, garçon/fille/mixte, nature) lors de l'arbre de Noël, à l'endroit qui sera dédié à cette collecte.

Nous vous remercions de votre générosité !





LIVRES & JEUX

0 - 18 mois*



#1 BABY ROLLER

Ludi

La motricité et le jeu prennent une autre dimension !
Rouler et tenir en équilibre sur ce cylindre gonflable deviendra un réel défi.
À l'intérieur 4 balles sonores pour stimuler la curiosité de l'enfant.
Nomade par sa légèreté et son gonflage.
Idéal pour développer la motricité.

0 - 18 mois*



#2 BLOCS MOUSSE

Ludi

Construire c'est facile !
28 éléments en mousse colorés pour que les enfants puissent réaliser leurs premières constructions, parfait pour la découverte de l'empilement et l'emboîtement en douceur.
Grosses pièces ultra légères et faciles à saisir pour les petites mains et à manipuler sans risque afin de créer des tours, des arches, des voitures, etc. Développe la motricité fine et l'imagination.

*L'article ne convient pas à un enfant de moins de 8 mois sans surveillance d'un adulte.





#3 ENGRENAGES TOUPITIS

Moulin roty

Un jeu d'engrenage en bois pour découvrir les mécanismes à engrenages. Composé de 7 roues crantées multicolores à positionner au bon endroit sur les pilier de bois en s'aidant des couleurs. Et hop, en actionnant la roue jaune avec la poignée, l'ensemble se met à tourner dans tous les sens. Favorise la réflexion et la motricité fine.



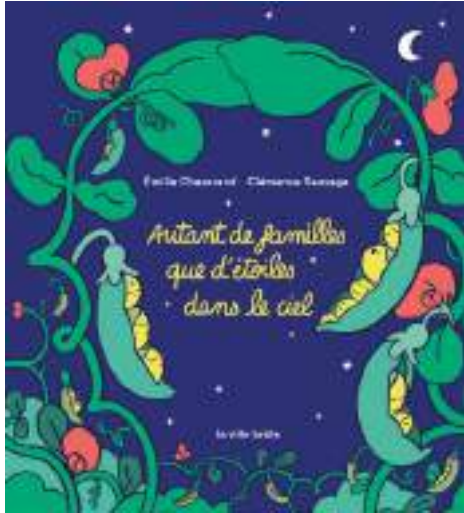
#4 CHERCHE ET TROUVE

Moulin roty

Jeu d'observation, cherche et trouve avec des illustrations joyeuses et colorées de la collection des Toupitis. Votre enfant va adorer retrouver les éléments indiqués sur les cartes.

Ce jeu favorise la concentration et le sens de l'observation. Jeu évolutif avec 2 côtés de plateau, des jetons à poser sur les dessins retrouvés et pour quand l'enfant sera plus grand des cartes indiquant le motif et le nombre de fois qu'il faut le retrouver.





#5 AUTANT DE FAMILLES QUE D'ÉTOILES DANS LE CIEL

Emilie Chazerand & Clémence Sauvage

« LA » famille, cela n'existe pas ! Il y a DES familles, naturelles ou choisies. C'est ce que montrent Émilie Chazerand et Clémence Sauvage dans cet album documentaire doux et poétique, à la fois émouvant et drôle, qui permet d'aborder avec les enfants cette notion bien plus complexe qu'elle en a l'air, et touchera en plein coeur celles et ceux qui grandissent - ou ont grandi - dans une famille atypique. Elles donnent à la notion de famille et de lien entre les générations un sens nouveau, en célébrant toutes les formes de collectifs et en mettant l'accent sur le fait que même quand on se sent seul-e au monde, on appartient à une famille.



#6 UNE SIESTE À L'OMBRE

Françoise Legendre & Julia Spiers

Sur la pelouse grillée de l'été, une couverture jaune et rouge est étendue. Une petite fille s'allonge pour une sieste à l'ombre du pommier. L'enfant rêve. Cabane, refuge, igloo, doudou, étendard de sa peur ou de son courage, au fil des pages, la couverture prend forme, change et se transforme. Le texte de Françoise Legendre, simple et poétique, sert d'écrin aux superbes illustrations de Julia Spiers. La douceur de ses compositions, les couleurs chaudes de sa peinture, déployant un imaginaire riche, accompagneront à merveille le petit vers le sommeil.



3 - 4 ANS



#7 CHERCHE ET TROUVE DES ANIMAUX

2 à 6 joueurs - 10'

« Cherche & Trouve – Des Animaux » est un jeu d'observation et de rapidité se jouant en simultané !

Choisis une scène et dispose autour les 6 éléments à retrouver. Le premier à trouver un élément remporte la carte ! Celui qui a le plus de cartes a gagné. En plus : retourne les 6 scènes et reconstitue un grand décor avec 66 éléments à trouver ! Le jeu est modulable et peut servir de support de langage si on verbalise les éléments trouvés.

3 - 4 ANS



#8 CÔTÉ MODE

1 joueur - 5' à 20'

« Coté Mode » est un jeu de logique & de raisonnement parfait pour apprendre aux plus jeunes les couleurs, les formes, mais aussi l'orientation et la séquence de pose. Choisissez un défi. Placez la tuile du personnage demandé à l'intérieur du socle. Sélectionnez ensuite les tuiles de couleurs et motifs nécessaires pour reproduire la tenue du défi. Placez-les une à une, dans le bon ordre et la bonne orientation sous la tuile personnage. Vous avez trouvé la solution lorsque votre composition correspond parfaitement à l'image du défi.



5 - 6 ANS



#9

L'ARRIVÉE DES CAPYBARAS

Alfredo Soderquit

Les capybaras étaient nombreux. Ils étaient poilus. Ils étaient mouillés. Ils étaient trop gros. Il n'y avait pas de place pour eux. La tranquillité d'une ferme est perturbée par l'arrivée de gros rongeurs inconnus jusqu'alors : les capybaras. Comme tous les animaux les rejettent, ils vivent dans les fossés, jusqu'au jour où les chasseurs débarquent avec de bien mauvais desseins. Les capybaras viennent alors en aide aux poules et aux poussins. L'histoire d'une amitié qui naît dans l'adversité.

5 - 6 ANS



#10

LES COPAINS DE LA COLLINE

Linda Sarah & Benji Davies

Ben est le meilleur ami de Théo. Théo est le meilleur ami de Ben. Ils passent des heures à jouer tous les deux sur la colline. Mais, un jour, Sam les rejoint. Est-on toujours aussi copains quand on est trois ? Un nouveau titre illustré par Benji Davies, l'auteur-illustrateur de L'Enfant et la Baleine.



10

5 - 6 ANS



#11

MON AMIE LA CHOSE

Ross Montgomery & Richard Johnson

« Il y a une Chose dans ma rue. Elle habite au 52. Je la vois assise dans son jardin quand je vais à l'école. » La Chose était douce et gentille et il ne fallut pas longtemps pour que la petite fille se lie d'amitié avec elle. Les aventures qu'elles vivaient étaient les meilleures qu'on puisse imaginer. Mais un jour, la Chose dut disparaître et leurs aventures prirent fin. Une histoire touchante sur la solitude, l'amitié et l'importance de savoir se dire au revoir.

5 - 6 ANS



#12

MON P'TIT THÉÂTRE

Headu

Après avoir construit son petit théâtre, votre enfant pourra mettre en scène son premier spectacle et stimuler son imagination.

Il était une fois une souris, mais aussi une grenouille, un lièvre ou un bœuf...

Les petits mettront en scène les fables classiques en aimantant les personnages et créeront de nouvelles histoires, de quoi susciter de réel vocation !!

5 - 6 ANS



#13 ROULE MA POULE

2 à 4 joueurs - 15'

Les poules ne veulent pas rentrer dans le poulailler, il faut que la fermière agisse ! Tente de remporter le plus de grains de maïs en faisant avancer les poules et récupère le bonus de grains si tu paries sur la poule qui arrive en premier ! Essaie de deviner les paris des autres joueurs, et freine l'avancée des poules sur lesquelles ils ont misé ! Qui cèdera à l'appât du grain ?

5 - 6 ANS



#14 SUR UN ARBRE POSÉS...

1 joueur - de 5' à 20'

« Sur un Arbre Posés » est un jeu qui demande de la concentration et qui permet de travailler sa logique et le repérage spatial. Chaque défi indique des contraintes de pose pour les oiseaux. L'objectif est de réussir à placer tous les oiseaux dans l'arbre et dans le bon sens afin de respecter toutes les règles de pose du défi. Un jeu à la difficulté progressive sur 60 défis différents qui sollicitent le repérage spatial : à côté, au-dessus, en diagonal, etc. Il n'y a qu'une seule solution par défi, alors réfléchissez bien pour que chaque petit oiseau trouve sa place !

12



7 - 8 ANS



#15 COURAGE, PETITE TAUPE

Soyung Lee

Taupe travaille dur, très dur. Trop dur. Alors que le découragement la gagne, le hasard va mettre Lucane sur sa route. Cette rencontre va changer leur vie à tous les deux.

7 - 8 ANS



#16 ECUREUIL NE SAIT PAS DIRE NON

Susanna Isern & Leire Salaberria

Écureuil a une course importante à faire et il est pressé. Mais Renard a besoin de son aide, Ratonlaveur a besoin d'une faveur, et Souris a besoin d'un service aussi ! Comment va s'en sortir Écureuil ?

7 - 8 ANS



#17 FLASHBACK LUCY

1 à 4 joueurs - 45'

Direction, un mystérieux manoir...

Que se passe-t-il exactement dans la verrière de ce vieux manoir hanté ? Et qui est ce spectre qui me prête sa vision le temps d'un instant ? Au fil de quatre chapitres de 45 minutes chacun, vous voilà embarqué avec Lucy Strange, 15 ans, plongée dans les mystères d'une vieille maison familiale. Cette adolescente a un don unique, elle réveille le passé par le simple toucher d'objets, dévoilant des visions énigmatiques. À vous de les décrypter !

7 - 8 ANS



#18 INK IT

2 à 8 joueurs - 20'



Dans ce jeu de société coopératif, faites deviner des concepts et des objets en utilisant... des tampons encres !

À chacune des 5 manches qui composent la partie, un joueur différent est désigné capitaine. Chaque autre joueur reçoit une carte avec le mot qu'il doit lui faire deviner. Pour cela, les joueurs peuvent utiliser 4 tampons représentant différentes formes colorées : rond rouge, carré bleu, triangle vert et rectangle jaune. Mais attention, le nombre de coups de tampons est limité, et va en diminuant au fil de la partie : de 5 coups de tampons à la première manche à... 1 seul à la dernière ! Si les joueurs commettent trop d'erreurs, la partie s'achève sur une défaite. Mais s'ils parviennent à coopérer et à atteindre la dernière manche, ils ont une chance de l'emporter !

14



7 - 8 ANS



#19

PRESSE ET HERBIER À CRÉER

Djeco

Une presse en bois à assembler pour sécher feuilles et fleurs. Un cahier hercier pour les classer.

C'est parti pour une promenade ludique à la découverte des secrets de la nature, vos enfant vont comme de vrai petits botanistes ramasser des feuilles et des fleurs.

Une fois séchées et pressées, l'enfant découvre la beauté des plantes et peut les collectionner et les conserver dans son joli herbier en notant leur nom, le lieu et la date de sa récolte.

9 - 10 ANS



#20

LES CLOPIN-CLOPANT

Agnès Marot & Chevalier Gambette

Regardez-les, ces quatre héros sans peur et sans reproche, leur portrait fièrement cloué à tous les arbres des environs ! Le genre qui pourrait venir à bout d'une horde d'ogres affamés en un claquement de doigts ! Bon, d'accord, ce n'est pas très ressemblant... Mais, sans ce genre de publicité, qui voudrait engager une gamine éclopée, un barbare aveugle, un lutin grincheux et une elfe sans cœur ? D'ailleurs, l'affiche des Clopin-Clopant a fait son petit effet. Le roi leur ordonne de chasser au plus vite une horde de yétis qui squattent son château Touron. Encore faut-il survivre au voyage...

15



9 - 10 ANS



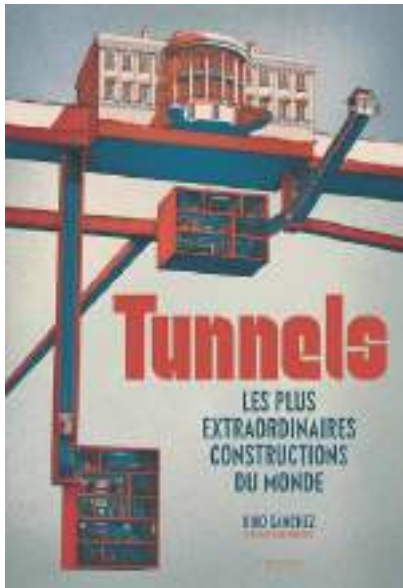
#21

LE TEMPS DE MITAINES

Anne Montel & Loïc Clément

Arthur vient d’emménager dans une nouvelle ville. Et qui dit nouvelle vie, dit nouvelle école et nouveaux amis ! Mais une menace plane sur la cité des Mitaines : des enfants disparaissent mystérieusement... N’écoutant que son courage, Arthur le petit ourson et ses copains - l’amusante Pélagie, l’intrigante Kitsu, le génie de la bande Gonzague et son fidèle compagnon Willo - démarrent une enquête.

9 - 10 ANS



#22

TUNNELS : INCROYABLES CONSTRUCTIONS

Kiko Sanchez

Découvrez l’histoire fascinante et les secrets de construction des tunnels les plus impressionnants ! Saviez-vous qu’il y a un tunnel secret sous la Maison Blanche ? Ou que les Soviétiques ont tenté d’atteindre le noyau de la Terre avec le puits le plus profond jamais creusé. Des aqueducs romains au métro de Séoul en passant par le bunker de la Maison-Blanche, les humains ont toujours fait preuve d’ingéniosité pour contourner les obstacles ou réduire les distances. Avec ce grand album documentaire, le lecteur est invité à découvrir les tunnels les plus impressionnants de notre planète, tant par leur histoire que par l’adresse et la technicité que leur construction a nécessité.



9 - 10 ANS



#23 CHIMIE DE L'EAU

Sentosphère

Révélez l'âme de scientifique de votre enfant et faites lui découvrir les surprenants pouvoirs de l'eau grâce à ce coffret ludique. Avec ce coffret les jeunes scientifiques vont pouvoir découvrir les phénomènes de pression, de transfert, d'absorption, la distillation, la filtration, la condensation, mais également la chimie des bulles. Ce mini laboratoire scientifique propose 16 expériences passionnantes pour s'amuser à comprendre la chimie et la physique de l'élément le plus essentiel à la vie : l'eau

9 - 10 ANS



#24 STAR WARS BOUNTY HUNTERS

2 à 6 joueurs - 20'

Dans Star Wars Bounty Hunters, poursuivez des cibles célèbres à travers la galaxie ! Solo, Chewbacca, Grogu... Ne les laissez pas s'échapper ! Enrôlez des chasseurs de prime et des droïdes afin d'accomplir des contrats demandant de capturer des cibles précises !

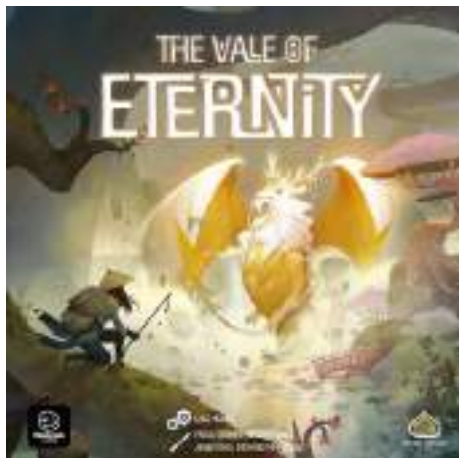
Dans ce jeu de cartes au rythme effréné, jouez de manière stratégique, saisissez les chances qui s'offrent à vous et prenez des risques quand vous l'osez !

9 - 10 ANS



#25 THE VALE OF ETERNITY

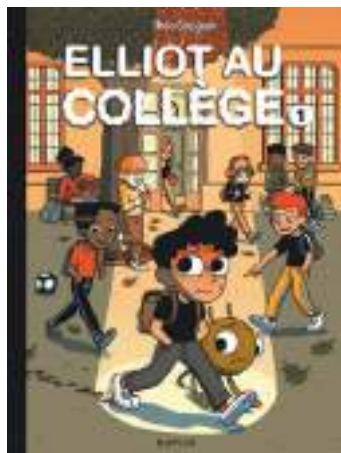
2 à 4 joueurs - 40'



Dans ce jeu de société, piochez des cartes, effectuez des actions et utilisez les effets des serviteurs invoqués pour devenir le plus grand dresseur de monstre.

Les parties de The Vale of Eternity se déroulent généralement entre 8 à 10 manches. La manière de jouer, épurée, solide, fluide, est très efficace : une manche débute par un « draft » de cartes, posées visibles autour du plateau commun selon sa catégorie. Puis, vient ensuite le temps des actions. Elles sont simples, accessibles, nerveuses, et portent pourtant de réels dilemmes tactiques, voire stratégiques. Avec les 70 créatures issues de mythes du monde entier que propose le jeu, chaque partie reste unique et imprévisible !

11 - 12 ANS



#26 ELLIOT AU COLLÈGE

Théo Grosjean

À peine arrivé dans la cour de récréation pour sa première journée de collège, le jeune Elliot, légèrement stressé de nature, voit ses angoisses se matérialiser sous la forme d'une grosse mascotte orange qui se propose de le guider dans les méandres impitoyables de l'adolescence. Théo Grosjean nous raconte son passage au collège à travers son alter ego, Elliot, gamin craquant mais aussi angoissé que son auteur !

18





#27 Lot DEVIENS LE HÉROS : L'ENFANT-DRAGON

Eric Sanvoisin

Sur le monde d'Organd où tu vis depuis ta naissance, les hommes et les dragons se livrent une guerre sans merci. Drako, le chef des chasseurs de dragons, lance une expédition pour en finir avec les cracheurs de feu. Au même moment, Ervaël, l'enfant-dragon, cherche un moyen de les sauver. Mais il est suivi comme son ombre par Léna, la fille de Drako. Dans ce terrible conflit, tout le monde a dû choisir un camp. Et toi, combattras-tu les dragons ou les aideras-tu à survivre ?

DEVIENS LE HÉROS : LE MAÎTRE DES LICORNES

Eric Sanvoisin

Tu vis dans un monde peuplé de licornes, fascinantes créatures et objets de toutes les convoitises. Deux choix s'offrent à toi : protéger ces animaux merveilleux aux côtés d'Aëlig, le fils du maître des licornes... ou devenir un chasseur de licornes sans foi ni loi, à l'affût de la gloire et de la fortune aux côtés du terrible homme sans nom. Quelle(s) vie(s) choisiras-tu ?

11 - 12 ANS



#28

UNE HISTOIRE ILLUSTRÉE DES FANTÔMES

Adam Allsuch Boardman

Entrez dans le monde mystérieux des fantômes... Depuis toujours, les hommes se sont efforcés d'entrer en contact avec l'au-delà et de communiquer avec les esprits. Que les fantômes soient les âmes des morts ou, au contraire, le fruit d'hallucinations, ils suscitent la crainte et la fascination chez ceux qui croisent leur route. Apprenez-en plus sur la médiumnité et les chasseurs de spectres, rencontrez des personnages cultes comme la Dame blanche, mais aussi des plus méconnus comme les Hantu, les yurei ou encore les duppies.

11 - 12 ANS



#29

COUNTRIES

2 à 12 joueurs - 20'



Le Brésil est-il plus grand que l'Inde ? Y a-t-il plus d'habitants en Thaïlande ou en Espagne ? Vous avez la réponse ? Placez vos cartes et gagnez ! Vous n'en avez aucune idée ? Bluffez et gagnez quand même !

Évaluez votre savoir en mettant en compétition les nations du globe grâce à ce jeu enthousiasmant ! Mettez à profit vos acquis ou faites preuve d'astuce pour ordonner les cartes correctement, semant le doute chez vos adversaires. Testez vos connaissances en comparant les pays du monde dans Countries, un jeu d'ambiance et de géographie captivant !

20



11 - 12 ANS



#30 FARAWAY

2 à 6 joueurs - 20'

Faraway est un jeu de stratégie et d'anticipation, né d'une idée simple mais très originale : vous réalisez un tableau de voyage en 8 cartes, de gauche à droite. Les cartes vous donnent des objectifs à réaliser sur vos cartes futures et des moyens de réaliser les objectifs antérieurs. Choisissez bien et planifiez bien vos choix, car c'est sur le chemin du retour, en évaluant les cartes de droite à gauche, que vous calculerez vos points !

Malgré sa profondeur de jeu et la nécessité d'une réflexion calculatoire, les règles de Faraway restent très simples à assimiler, le rendant accessible aux joueurs chevronnés comme aux néophytes !

11 - 12 ANS



#31 PEINTURE 3D ABYSSES

Djeco

Une activité peinture sur le thème de la vie sous-marine.

L'enfant se munit du pinceau et crée des lignes et des points en reliefs avec une peinture 3D aux effets brillants.

Le coffret renferme des mini flacons faciles à prendre en main munis d'un embout applicateur, et d'un pinceau pour varier les effets et étaler la peinture sur de plus larges surfaces.

Une peinture à la texture unique qui permet de créer des points en relief. Votre enfant pourra réaliser des effets de peinture variés : nacré, brillant ou mat.





Trouve les
10 objets cachés
et le chat !



OUVRANT DROIT	
Nom / Prénom	
SLVie	
Téléphone	
NIA	

 **Bénévole ?**
FAITES-VOUS
CONNAÎTRE !

PARTICIPANTS À L'ARBRE DE NOËL <i>(un seul choix possible)</i>							
Nom	Prénom	Date de naissance	La-Balme-de-Sillingy	Morillon	Aussois	Les Saisies	Le Phare

CHOIX DES CADEAUX				
Nom	Prénom	Date de naissance	Choix n°1	Choix n°2 <i>Si rupture de stock du choix n°1</i>



Les cadeaux DE NOËL

→ CHOIX À REMETTRE
jusqu'au 30 septembre

Les Arbres DE NOËL

→ INSCRIPTIONS
avant le 15 novembre

* ou inscrivez-vous en ligne sur Mes Activités