

CADEAUX NOËL 2025



**CHOIX À REMETTRE
avant le 30 septembre**

ARBRES DE NOËL

**INSCRIPTIONS
avant le 15 novembre**

LA BALME-DE-SILLINGY

SAMEDI 6 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

MORILLON

SAMEDI 13 DÉCEMBRE, 13h30 - 18h

Aussois

SAMEDI 13 DÉCEMBRE, 11h - 18h

LES SAISIES

DIMANCHE 14 DÉCEMBRE, 10h - 18h

PATINOIRE DE CHAMBÉRY

DATE À VENIR

Les Arbres DE NOËL



INSCRIPTIONS
avant le 15 novembre*



LA BALME-DE-SILLINGY



Samedi 6
décembre
13h30 - 18h

MORILLON



Samedi 13
décembre
13h30 - 18h

PATINOIRE DE CHAMBÉRY



Date à venir

AUSSOIS



Samedi 13
décembre
11h - 18h
Repas en option

LES SAISIES



Dimanche 14
décembre
10h - 18h
Repas en option



LE MOT DU PRÉSIDENT



CHERS PARENTS,

Comme depuis le début de la mandature, nous venons vers vous afin de vous inviter à faire le choix du cadeau de Noël avec vos chers bambins.

La Commission Jeunesse de la CMCAS Pays de Savoie a œuvré avec l'objectif de faire plaisir à vos enfants avec un cadeau qui lui plaît, mais qui porte en lui également un peu de sens en favorisant des acteurs locaux. Ces cadeaux ont été présélectionnés avec l'aide de « L'Antre des Jeux », la « Librairie Jean-Jacques Rousseau » et « Quai des lutins », partenaires à taille humaine et chambériens.

Le choix que votre enfant fera à travers ces pages est libre et ne dépend pas de son âge. En fonction de ses préférences, il pourra s'orienter vers la lecture ou des jeux, sur des thèmes variés. Je profite de cette occasion pour remercier les membres de la commission qui ont quatre années durant travaillé au choix judicieux des cadeaux, et à l'organisation des Arbres de Noël, au service des bénéficiaires.

Les choix sont à effectuer avant le 30 septembre 2025 sur Mes Activités En Ligne. Pour ceux et celles qui auraient la chance d'attendre un heureux évènement entre octobre et décembre 2025, pensez bien à vous rapprocher de la CMCAS afin d'anticiper l'arrivée du cadeau !

L'ensemble des bénévoles de la commission et des SLVie auront le plaisir de remettre ces cadeaux lors des différents arbres de Noël de la CMCAS en décembre.

D'ici là, vous le savez déjà, vous aurez eu à vous exprimer sur le chemin que vous souhaitez faire emprunter aux Activités Sociales lors des élections de novembre.

Quelle qu'en soit l'issue, la culture, l'émancipation des enfants par la découverte et la surprise seront toujours au cœur de notre engagement, sans céder à la facilité et à la standardisation.

Il me reste au nom de la CMCAS à vous souhaiter une bonne rentrée puis de bonnes fêtes de fin d'année.

À bientôt !

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](mailto:cmcas-030.accueilbeneficiaires@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.



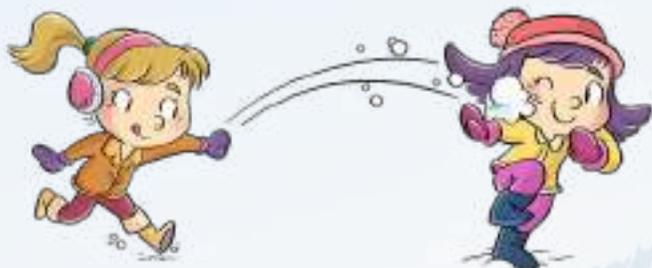
APPEL AUX BÉNÉVOLES

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 :

Mardi 30 septembre 2025 pour les choix livres et jeux.

Passé ce délai, aucune commande ne sera prise en compte

Samedi 15 novembre 2025 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 ou sur votre antenne de proximité. Nous vous remercions de votre générosité !





LIVRES & JEUX

0 - 18 mois*



#1 CUBE DE MANIPULATION

Ce cube d'encastrement original est un jeu captivant, conçu pour stimuler la curiosité et la motricité des enfants dès l'âge de 10 mois. Décoré d'élastiques entremêlés, il contient 12 petites balles colorées aux sons amusants, que les enfants doivent introduire à travers les élastiques et ensuite retirer. Cet exercice ludique favorise l'apprentissage par l'expérience, où chaque réussite de rangement procure un sentiment de satisfaction et de découverte.

0 - 18 mois*



#2 TAMBOUR DE BÉBÉ

Un jouet musical idéal pour l'éveil des enfants dès 6 mois. Un instrument de musique à effets lumineux qui aidera les enfants à faire leurs premières explorations musicales.

Grâce à cet attrayant tambour de bébé turquoise et corail qui roule, les enfants peuvent apprécier la musique et le plaisir du rythme dès leur plus jeune âge.



6

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



#3 LES PERLES À ENFILER

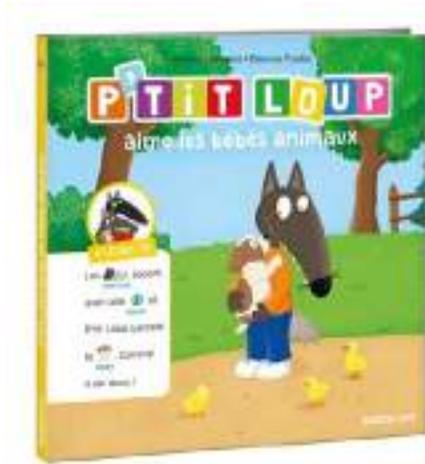
Jeu de manipulation et d'observation avec des perles de couleurs et formes variées à enfiler sur un lacet. En manipulant les perles de différentes formes et couleurs, les enfants améliorent leur coordination oeil main, affinent leur motricité fine et commencent à comprendre les séquences et les motifs, posant la base de la logique et de la reconnaissance visuelle.



#4 JEU DE PÊCHE DANS LA JUNGLE

Jeu de concentration, manipulation et adresse. La pêche à la ligne est une activité qui demande de la concentration et de la patience. C'est aussi un jeu de manipulation pour les enfants. Seul ou à deux, une canne à pêche magnétique à la main, il s'agit de viser et de pêcher le plus de poissons le plus rapidement possible. Attention aux numéros, les prises n'ont pas toutes les mêmes valeurs !

3 -4 ANS



#5

P'TIT LOUP AIME LES BÉBÉS ANIMAUX

Eléonore Thuillier

Pendant un séjour à la campagne, P'tit Loup se rend avec sa famille chez Jack, le voisin, pour y voir ses animaux et leurs petits. Il est subjugué par les chiots, les chatons, les poussins ou encore les canetons qu'il trouve très mignons. Une histoire à lire à deux voix, le parent lit l'histoire et l'enfant participe en répétant les mots qu'il reconnaît grâce aux images.

3 - 4 ANS



#6

LA PLUS MERVEILLEUSE DES GRANDS-MÈRES

Jess Racklyeff

Une ode à toutes les supers mamies dans cet album qui réchauffe le coeur et célèbre la beauté des liens intergénérationnels, rappelant à chaque mamie combien elle est spéciale et chérie. Des illustrations à l'aquarelle pleines de douceur. La lecture oscille entre lecture à l'horizontal et lecture à la verticale pour une expérience de lecture dynamique



3 - 4 ANS



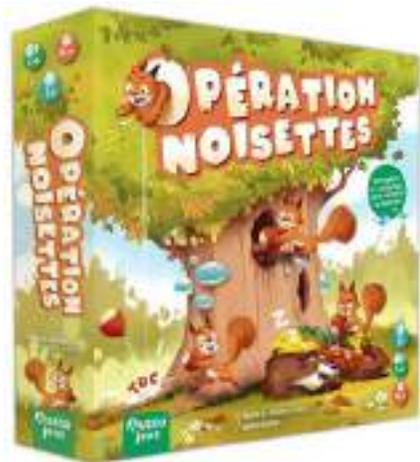
#7 COLLAGE BONJOUR PARIS

Une activité avec des gommettes repositionnables pour habiller 3 adorables personnages en bois avec plus de 45 habits, à coller et recoller selon ses envies ! L'enfant met et remet les vêtements autant de fois qu'il le souhaite sur les personnages puis il invente les plus belles histoires grâce aux trois décors. Développe la dextérité et l'imagination.

3 - 4 ANS



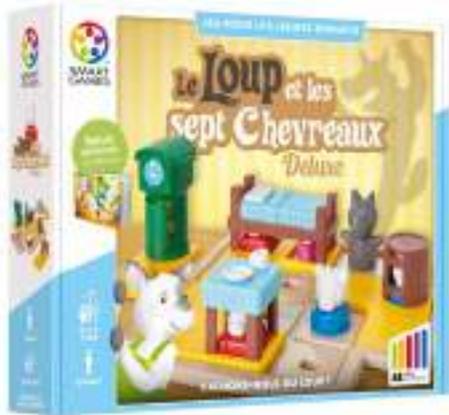
#8 OPÉRATION NOISETTES



L'hiver arrive et la belette a volé toutes les noisettes à des écureuils avant de s'endormir au pied de l'arbre ! Aide les écureuils à récupérer toute leur réserve, sans réveiller la belette ! Arriverez-vous à remettre toutes les noisettes dans l'arbre sans la réveiller ? Lancer le dé et récupérer une ou plusieurs noisettes de la belette, puis placer délicatement la noisette dans le trou de l'arbre indiqué par le dé. Attention, si la noisette dégringole dans l'arbre et tombe sur la table, on retire une feuille de la belette ! Si toutes les noisettes ont été rangées dans l'arbre avant que la belette n'ait plus de feuilles sur elle, c'est gagné !



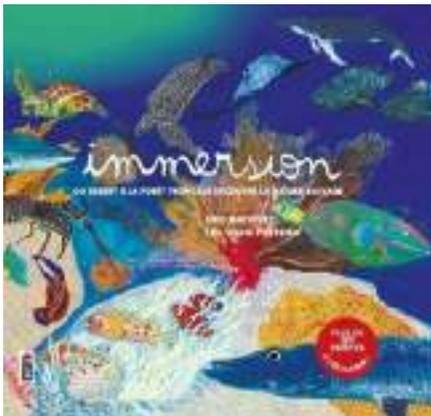
3 - 4 ANS



#9 LE LOUP ET LES SEPT CHEVREAUX

Ce jeu amusant aide les enfants de 3 à 7 ans à développer leur logique et leur esprit de déduction, ainsi que leurs capacités d'orientation et de reconnaissance des formes. Choisissez un défi. Placez le loup, les chevreux et les autres pièces dans le bon sens sur le plateau, comme indiqué dans le défi, puis placez les autres pièces sur le plateau de sorte que tous les chevreux soient cachés sous un meuble. Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi !

5 - 6 ANS



#10 IMMERSION

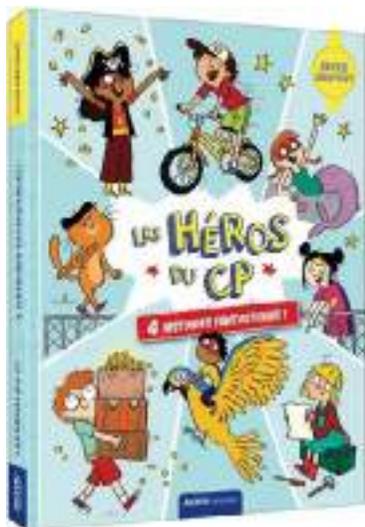
E. Mathivet

Plonge au coeur des paysages du monde entier pour découvrir la vie qui nous entoure. Sur quelle île trouve-t-on des tortues géantes ? Connais-tu le nom de la plus grande fleur au monde poussant dans les marécages tropicaux ? Quelle est la différence entre un pingouin et un manchot ? Du désert à la forêt tropicale, pars à la découverte de 16 lieux naturels et sauvages pour tout savoir sur la biodiversité. Plus de 200 espèces.



10

5 - 6 ANS



#11 LES HÉROS DU CP 4 HISTOIRES FANTASTIQUES

*Maxime Gillio, Natacha Godeau,
Marie-Désirée Martins*

4 histoires faciles à lire avec des mots entièrement déchiffrables !
Vive le vélo : Noé file à toute allure sur son vélo. Il va vite... Si vite qu'il s'envole ! À Paris : La classe est en sortie à Paris ! Découverte de la ville et des monuments. Au pays des rêves : Jules rejoint le pays des rêves en volant à dos perroquet. La mystérieuse cabane : Une cabane qui se transforme par elle-même... Bizarre !

5 - 6 ANS



#12 MAXI CORN

Le coffret Maxi Corn est idéal pour appréhender la notion des volumes, la patience et la dextérité ! Un arbre, une maison, une grande roue, tout est possible, il lui suffit de laisser parler sa créativité ! Avec le Coffret Maxi Corn découvrez un set d'environ 1 000 flocons colorés aux différentes formes pour animer des ateliers créatifs originaux et ludiques avec votre enfant !



5 - 6 ANS



#13 PUZZLE « CAMPING SAUVAGE »

Les éditions Boule de Neige, basées en Savoie, publient des livres pour enfants qui mettent en scène les paysages alpins, les Pays de Savoie, la culture montagnarde, les contes et légendes locales. La maison d'édition est basée à Chambéry.

Conception et assemblage en France (Savoie), boîte carton fabriquée en France (Ain), puzzle fabriqué en Espagne (Barcelone).

5 - 6 ANS



#14 ROULE TAMPOUILLE

Roule Tampouille : un jeu de « roll & write » amusant pour les enfants ! Les joueurs lancent les dés pour obtenir des animaux, puis les tamponnent sur leur feuille de ferme. Mais attention, il faut les placer aux bons endroits pour marquer des points ! Roule Tampouille est un jeu facile à comprendre et à mettre en place. Les règles sont simples et les parties rapides, ce qui en fait un jeu idéal pour les jeunes enfants. Roule Tampouille permet aux enfants de développer leur observation, leur logique spatiale et leur motricité fine. Ils apprennent également à reconnaître les animaux et à les associer à leur environnement.



7 - 8 ANS



#15 JEANJAMBE

Matthias Picard

JeanJambe est un petit personnage bien curieux avec son corps fil-de-fer et sa tête de lapin. Quand il se déplace avec son bâton dans une main et sa ligne de vie dans l'autre, ça lui donne un peu l'allure d'une araignée, ce qui ajoute au mystère de son personnage et de son aventure. Et quelle aventure ! Véritable plongée dans les profondeurs de la terre, JeanJambe nous guide à la découverte de minéraux et autres formations calcaires dans un voyage qui regorge de mystères et de merveilleux.

7 - 8 ANS



#16 HILDA ET TWIG, PAS NÉ DE LA DERNIÈRE PLUIE

L. Pearson

Nous retrouvons Hilda, la courageuse fillette aux cheveux bleus, et son fidèle compagnon Twig. Rien ne saurait entamer leur soif de découverte : ni le froid, ni la pluie battante, ni même un orage qui les surprend en pleine exploration de la forêt. Lorsqu'ils se réfugient dans un étrange monticule de terre, le récit prend alors une tournure inattendue : Twig, malgré sa peur, sent qu'une menace rôde. Par amitié pour Hilda, il fera tout pour la protéger, quitte à se confronter à ses pires craintes.



7 - 8 ANS



#17 LA FÊTE DES FOUS

Christian Jolibois et Christian Heinrich

Demain, en effet, aura lieu une fête extraordinaire : la fête des fous ! Une folle journée où tout s'inverse pour la plus grande joie de tous. Les rois deviennent fous et les fous deviennent rois.

7 - 8 ANS

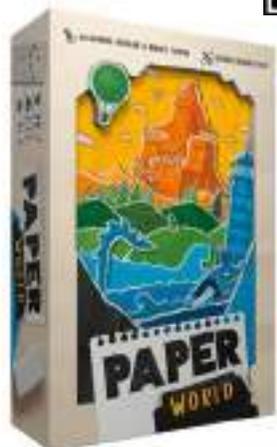


#18 MICRO MACRO KIDS

Bienvenue dans l'univers fascinant de Micro Macro Kids, un monde où chaque ruelle, chaque coin de rue, et chaque petit détail dissimule un mystère à résoudre ! Dans cette version spécialement conçue pour les enfants, toute la famille peut se plonger dans des enquêtes captivantes et pleines de rebondissements, tout en évoluant dans un environnement ludique, accessible et sans violence. Les jeunes détectives pourront affiner leur sens de l'observation, développer leur logique et leur capacité de déduction, tout en résolvant des énigmes et en cherchant des indices cachés. Ce jeu est idéal pour stimuler la réflexion, la coopération et la communication, tout en offrant des moments de plaisir et de partage en famille !



7 - 8 ANS



#19 PAPER WORLD

Explorez un univers de papier fascinant... Devenez un voyageur en quête de souvenirs, que vous recréez en superposant des couches de papier ! Draftez des cartes, empilez-les par couleur et en ordre croissant pour atteindre des objectifs et récolter des points. Une compétition aussi belle que stratégique, alliant réflexion et esthétique avec efficacité ! Avec des règles claires et accessibles, et des parties qui s'enchaînent rapidement, Paper World offre une expérience de jeu à la fois simple, et étonnamment stratégique !

9 - 10 ANS



#20 ATELIER MAGNETS ANIMAUX

Une activité complète pour créer et personnaliser 6 magnets de mini trophées animaux.

Comment ça marche ? Une formule simple et intemporelle avec de l'eau, du plâtre et de la joie : prépare le plâtre, coule le dans le moule, pose l'aimant, démoule et peins. C'est gratifiant de fabriquer de A à Z un objet vraiment utile, des aimants personnalisés en forme d'animaux, très tendance !





#21

MESSAGE REÇU ! QUAND LES ANIMAUX COMMUNIQUENT

C. Duranton

Chanter, renifler, gratouiller... Tout comme les humains, les autres animaux communiquent ! Sais-tu que les abeilles montrent le chemin vers un point d'eau en dansant dans la ruche ? Que les lycans votent en éternuant avant de partir chasser dans la savane ? Les animaux mettent tous leurs sens en action pour transmettre des informations. Message reçu 5 sur 5 !



#22

LE MUSÉE DES MENSONGES

S. Andres

Nous suivons Blanche Belladone et son cousin Lewis à travers les couloirs du musée à la poursuite d'une secte bien décidée à voler l'œil de la vérité. La perte de cet artefact pourrait être fatal à la famille Belladone et remettre en cause toute l'existence du musée. Nos jeunes héros n'ont donc pas le choix et pas une seconde à perdre.



9 - 10 ANS



#23 ULA ET VINCA, LE SORT DU PRINTEMPS

Maria Brenn

Quand Ula, une vieille sorcière, tente une potion, elle ne se rend pas tellement compte qu'elle va faire apparaître un bébé tout mignon aux cheveux verts. C'est une fille et elle la nomme Vinca. Mais cette mystérieuse enfant grandit très vite. Trop vite peut-être ? Qu'a donc créé Ula ?

9 - 10 ANS



#24 KALÉIDOSCOPE À MONTER

Coffret comprenant tout le nécessaire pour réaliser un kaléidoscope. Les nombreux accessoires permettent d'expérimenter une multitude de combinaisons de motifs sur le thème de l'espace : étoiles, strass brillants, perles colorées, disques acétates illustrés avec planètes ou fusées... Le kaléidoscope s'assemble facilement grâce au livret illustré qui détaille chaque étape. Et voilà un magnifique jouet de 20,5 cm de longueur et 4 cm de diamètre.

Une fois l'activité terminée, en attendant une nouvelle séance visuel où l'on pourra changer des éléments pour faire danser d'autres couleurs dans son kaléidoscope, celui-ci se range sur son socle et les accessoires dans leur boîte de rangement.



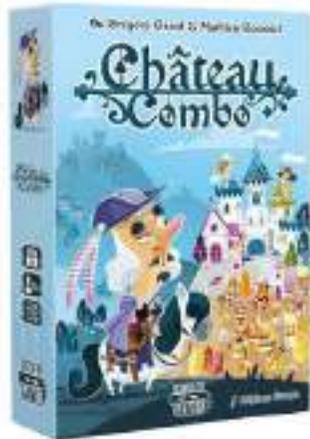
9 - 10 ANS



#25 AVANT-APRÈS

Découvrez un jeu d'enquête original et coopératif où deux équipes de joueurs collaborent pour résoudre un mystère à travers deux illustrations intrigantes. Dans ce jeu coopératif, une partie des joueurs voit la scène qui se déroule Avant l'événement, tandis que l'autre partie découvre ce qui se passe Après. L'objectif est de reconstituer ensemble les événements survenus entre les deux scènes. Vous devrez décrire minutieusement tous les détails de votre illustration, prendre le temps d'observer et de discuter, tout en restant attentif aux observations des autres. Échangez vos idées pour répondre aux questions du livret, sans jamais montrer votre illustration à l'autre groupe !

11 - 12 ANS



#26 CHÂTEAU COMBO

Dans le jeu Château Combo, construisez un tableau gagnant en recrutant la meilleure combinaison de 9 personnages. Pour ce faire, gérez bien votre or, vos clés et le placement de vos cartes, tout en utilisant au mieux les effets de vos recrues ! À chaque tour, vous recrutez ensuite un personnage et le placez stratégiquement dans votre tableau. La carte recrutée déclenche immédiatement son effet, influençant la stratégie et les décisions des autres joueurs. Les effets des cartes varient, certains permettant de gagner des ressources supplémentaires, d'autres offrant des réductions permanentes sur le coût des personnages futurs. Choisissez donc judicieusement vos personnages pour optimiser votre tableau et maximiser vos points de victoire en fin de partie !



18

11 - 12 ANS



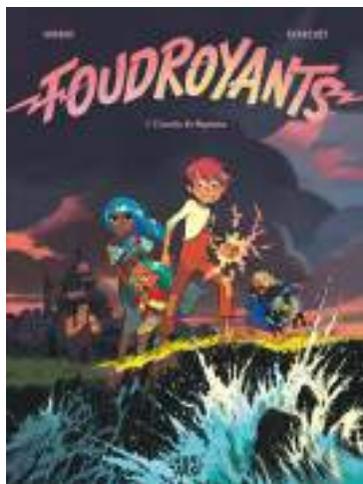
#27

LES SECRETS DES WILSON

Mill2

Anna avait un grand-père riche, Liam. Quand il est mort, elle a reçu un héritage assez spécial. Au travers d'énigmes laissées par son grand-père, Anna va se lancer dans une enquête des plus intrigante. Entre des employés au comportement suspect, des cachettes aux quatre coins de la propriété ou encore des secrets de famille qui refont surface, Anna n'a pas fini d'être en proie aux interrogations. À qui va-t-elle pouvoir se fier ? N'est-ce pas dangereux de se lancer dans cette chasse au trésor ?

11 - 12 ANS



#28

FOUDROYANTS

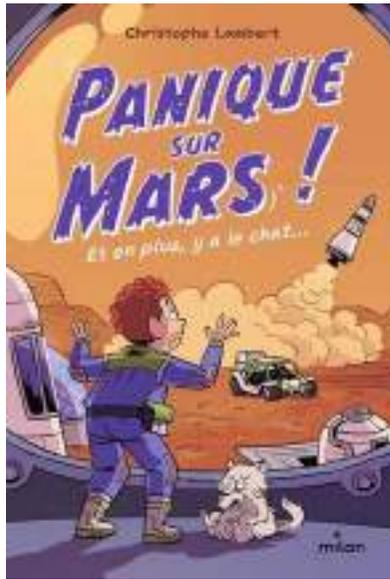
T1. L'ARMÉE DE NEPTUNE

Mathieu Burniat, Marie Kerascoët

Icare est un jeune berger qui vit sur l'Atlantide avec sa grand-mère. Épris de la ténébreuse Kalio et brutalisé par un camarade d'école, Icare fait l'expérience d'émotions telles qu'elles déclencheront en lui un pouvoir à la fois spectaculaire et terrifiant... Étincelles, foudre : il peut créer de l'électricité ! Et peut-être alors ramener l'énergie qui a disparu dans sa civilisation ? Mais la mystérieuse et terrible armée de Neptune veille et risque fort de venir le chercher.



11 - 12 ANS



#29 PANIQUE SUR MARS

Christophe Lambert

Mac, ses parents tous deux scientifiques et leur chat, Arès, sont envoyés en mission sur Mars. Ce qui devait s'apparenter à de grandes vacances pour notre jeune héros ne sera finalement pas de tout repos car la station fera face à une évacuation d'urgence qui le laissera seul (en apparence) avec son fidèle compagnon Arès. De nombreuses péripéties vont s'enchaîner, toutes plus rocambolesques les unes que les autres... Road trip dans l'espace, mutinerie de robots, pénurie d'oxygène voilà ce qui est notamment au menu de ce roman.

11 - 12 ANS



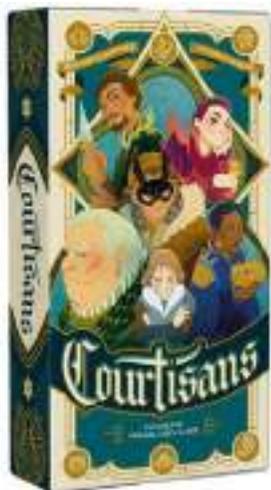
#30 LOUP GAROU POUR UNE NUIT

À Loup-Garou pour une Nuit, chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard : simple villageois, villageois avec des capacités spéciales ou Loup-Garou. Pour gagner, il faut retrouver derrière quels joueurs se cachent les Loups-Garous... à moins que vous en soyez un vous-même... Dans ce cas, à vous de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres ! Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir ! Du plaisir et du fun pour tous : parties courtes, également adapté aux petits groupes, pas d'élimination, et le Maître du jeu joue aussi !



20

11 - 12 ANS



#31 COURTISANS

Ce soir, l'atmosphère du banquet de la reine est électrique, alors que l'élite du royaume se réunit dans un tourbillon de prestige et de rivalité. Dans les salons opulents du château, chaque famille influente rivalise d'ingéniosité pour mettre en avant son représentant. Les discussions sont animées, les alliances se forgent et se brisent, et les complots se tissent en secret. Tout est permis pour gagner les faveurs de la reine et obtenir une place de choix sous les projecteurs. Dans cette compétition sans merci pour le pouvoir et la reconnaissance, seuls les plus astucieux et les plus déterminés émergeront victorieux !

11 - 12 ANS



#32 TABLEAUX INSECTES 3D

Un coffret qui allie pliage et collage pour réaliser 4 magnifiques insectes en volume aux reflets dorés !
L'enfant plie puis assemble les pièces de papier et carton prédécoupées : colle, double face, stickers, tout le matériel est fourni. Quelle fierté d'avoir fabriqué de ses propres mains ces magnifiques trophées design et colorés ! Il ne reste plus qu'à les accrocher.



COLORIAGE



TROUVE LES 10 DIFFÉRENCES !



| OUVRANT DROIT | |
|---------------|--|
| Nom / Prénom | |
| SLVie | |
| Téléphone | |
| NIA | |

| PARTICIPANTS À L'ARBRE DE NOËL (un seul choix possible) | | | | | | | |
|---|--------|-------------------|----------------------|----------|-------------------------------------|---|-----------------------|
| Nom | Prénom | Date de naissance | La-Balme-de-Sillingy | Morillon | Aussois <i>(repas en option)</i> | Les Saisies <i>(repas en option)</i> | Patinoire de Chambéry |
| | | | | | <i>Repas le midi</i> | <i>Repas le midi</i> | |
| | | | | | <i>Repas le midi</i> | <i>Repas le midi</i> | |
| | | | | | <i>Repas le midi</i> | <i>Repas le midi</i> | |
| | | | | | <i>Repas le midi</i> | <i>Repas le midi</i> | |
| | | | | | <i>Repas le midi</i> | <i>Repas le midi</i> | |

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

 **Bénévole ?**
FAITES-VOUS
CONNAÎTRE :

Les cadeaux
DE NOËL

➔ **CHOIX À REMETTRE**
avant le 30 septembre

Les Arbres
DE NOËL

➔ **INSCRIPTIONS**
avant le 15 novembre



* ou inscrivez-vous en ligne sur Mes Activités