



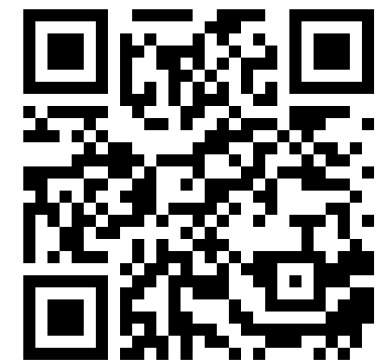
Informations et contact

ALSH de Boisseuil
10 rue Antoine Blondin

05 55 06 10 30
www.boisseuil87.fr
alsh@mairie-boisseuil87.fr

Tous les jours de 9h à 12h et de
13h30 à 18h30

Pour plus de détails :



Informations importantes

Fonctionnement

- Les réponses sont à envoyer au plus tôt par retour de mail.
- Les enfants doivent être inscrits au préalable à l'accueil périscolaire via le portail Familles.
- L'accueil périscolaire est gratuit avant ou après un atelier.
- Les vœux sont acceptés en fonction de l'ordre d'arrivée, du nombre de places et de vœux, ainsi que des listes d'attente.

Tarifs

(pouvant évoluer au cours de l'année)

Les tarifs sont calculés selon conditions de revenus transmis et commune de résidence :

- Accueil : entre 1,34 € et 3,20 € (matin ou soir)
- Atelier : entre 20,18 € et 32,63 € pour environ 10 séances

En cas d'abandon passé le second atelier, le forfait est dû.

ALSH
ACCUEIL DE LOISIRS DE BOISSEUIL



CP & CE1

Année scolaire 2024/2025

Ateliers Périscolaires

Programme de la période 2
du 09/12/24 au 21/03/25



Animaux bizarres

Marie continue avec plaisir ses ateliers manuels : elle vous propose de créer vos animaux imaginaires avec feutrine, cartons, cotillons...

Le LUNDI de 17h à 18h

Club lecture

Amandine, la bibliothécaire de Boisseuil, a décidé de créer ce premier club autour du livre : pour la 2ème année on lit, on découvre, on dessine, on joue.. quelle chance !

Le MARDI de 16h15 à 17h15



GRS

Vous l'avez demandé, la GRS revient à Boisseuil ! Cerceaux, ballons, pas de danse et roulades n'auront plus de secret pour toi !

Le JEUDI de 17h à 18h

Les petits esprits

Catherine a imaginé cet atelier pour les curieux et ceux qui aiment les quizz, les escape game ou les codes secrets ! A vos méninges !

Le VENDREDI de 16h à 17h



Numérique

Thibaut et son équipe t'ouvrent grand les portes du monde de l'informatique : clavier, souris, applications, internet seront utilisés pour une découverte en toute sécurité de cet espace infini !

Le VENDREDI de 17h à 18h

