



HORAIRES

Pour respecter le rythme des enfants et s'adapter aux horaires des familles nous proposons plusieurs temps d'accueil permettant le déroulement normal des temps d'activités :

Le matin : Arrivées de 7h30 à 9h - Départs 12h à 12h15

L'après midi : Arrivées 13h30 - Départs de 17h à 19h.

INSCRIPTIONS

Avant la première journée d'accueil de votre enfant, vous devez fournir le document unique dûment complété et signé, si vous ne l'avez pas déjà rempli à la rentrée (*il est renouvelé en septembre de chaque année et disponible à la mairie ou sur le portail famille*).

Inscriptions au moins une semaine avant la date de présence (sauf vacances), sur le portail famille ou bulletins d'inscriptions papier disponibles en mairie ou sur le site internet de la commune (guiclan.fr) à ramener complétés et signés à la mairie ou lors des permanences de la directrice.

Pour éviter d'être facturé, le justificatif d'absence doit être déposé en mairie au cours de la semaine du premier jour d'absence.

TARIFS

Quotient Familial (QF)	< 400€	400-599€	600-799€	800-999€	1000-1199€	> 1200€	QF NC et MSA
Journée complète (entre 9h et 17h30)	5,50 €	7 €	8 €	9,25 €	10,50 €	12 €	12 €
1/2 Journée avec repas	3,50 €	4 €	5,50 €	7,20 €	8,25 €	9,25 €	9,25 €
1/2 Journée sans repas	2,75 €	3,50 €	4 €	4,70 €	5 €	6 €	6 €

LA GARDERIE

Garderie de 7h30 à 9h et de 17h30 à 19h le tarif garderie reste inchangé: 1€ le matin/ 1€ le soir, à ajouter aux tarifs journée et 1/2 journée

LES REPAS

Les menus des repas sont diffusés avec les menus cantine et disponibles sur le site internet de la commune. Pour chaque sortie le pique-nique est fourni par le centre.

Selon la météo et les opportunités d'animation sur le territoire, le programme est susceptible d'être modifié.

Centre de loisirs de Guiclan

LES GRIMOY'S

**VACANCES D'AUTOMNE
DU 25 OCTOBRE AU 5 NOVEMBRE 2021**



Inscription jusqu'au 3 octobre 2021

Centre de loisirs - rue de Kermat - 29410 GUICLAN

Tél. : 02 98 79 48 96

Renseignements et inscriptions lors des permanences :

Lundi et Mardi de 9h à 11h45

DU 25 AU 29 OCTOBRE : « HALLOWEEN »

3/5 ans	Matin	Après-midi
Lundi 25	Fantôme en coton	Jeu : le bal des fantômes
Mardi 26	Sortie à Botmeur : la rando des p'tits loups. Départ 9h15 retour 12h30 (rando contes et chants avec 2 intervenants, en salle en cas d'intempéries) pique-nique au centre.	Activité au choix
Mercredi 27	Déco spéciale Halloween pour le self	Jeu : la toile d'araignée
Jeudi 28	Chat noir en peinture	Jeu : la boule de feu
Vendredi 29	Atelier découpage : famille de momies	Boom déguisée (apporte ton déguisement)

DU 25 AU 29 OCTOBRE : « HALLOWEEN »

6 ans et +	Matin	Après-midi
Lundi 25	Bricolage : bilboquet monstrueux	Jeu : monstre en cage
Mardi 26	Sortie à Botmeur : la rando des p'tits loups. Départ 9h15 retour 12h30 (rando contes et chants avec 2 intervenants, en salle en cas d'intempéries) pique-nique au centre.	Activité au choix
Mercredi 27	Déco spéciale Halloween pour le self	Mise en place des déco-rations
Jeudi 28	Bricolage : la sorcière au nez crochu Repas animé au self avec un magicien, tours de cartes.	Film d'Halloween : Coco
Vendredi 29	Pochoirs de chauve-souris	Boom déguisée (apporte ton déguisement)

DU 2 AU 5 NOVEMBRE : « UN JOUR ; UN THÈME »

3/5 ans	Matin	Après-midi
Mardi 2 <i>A l'envers</i>	Activité manuelle : chauve-souris à l'envers	Jeu : Jacques ne m'a pas dit
Mercredi 3 <i>Couleur bleue</i>	Atelier peinture : ma baleine bleue	À la recherche des schtroumpfs
Jeudi 4 <i>Chaussons</i>	Atelier peinture : nuit étoilée.	Jeu : quel chausson a disparu ?
Vendredi 5 <i>Super héros</i>	Masque super héros	Parcours de super héros à la salle de motricité

DU 2 AU 5 NOVEMBRE : « UN JOUR ; UN THÈME »

6 ans et +	Matin	Après-midi
Mardi 2 <i>A l'envers</i>	Dessinez c'est gagné avec « l'autre » main	Parcours de motricité en marche arrière
Mercredi 3 <i>Couleur bleue</i>	Pixel art de schtroumpfs	Epervier couleur
Jeudi 4 <i>Chaussons</i>	Atelier cuisine individuel Chausson aux pommes	Jeu : à chacun sa paire de chaussons
Vendredi 5 <i>Super héros</i>	Bricolage Pokémon dans pokeball	Jeu de piste : Pokémons, attrapez les tous!

En cas de difficulté, n'hésitez pas à contacter la mairie.

