



FÊTES DE FIN D'ANNÉE 2024

CATALOGUE CADEAUX

Réservé aux cheminots
des CSE contributeurs
à 100 %
au CASI DIJON



Choisissez un cadeau pour vos enfants de la naissance jusqu'en 2010 (14 ans)

Choisissez un cadeau pour vos enfants,
dans la catégorie ou le thème que vous désirez, notez le numéro et
reportez-le sur le bulletin d'inscription des Fêtes de Fin d'Année,

Bulletin d'inscription

disponible dans vos espaces CASI ou sur le site casidijon.com

à remettre dans vos espaces CASI

(selon les jours et heures d'ouverture, consultables sur le site casidijon.com)

jusqu'au 02 octobre 2024



ATTENTION

Après cette date :

- Plus aucune possibilité de commande de cadeaux.
- Inscription au spectacle possible selon les places disponibles

Livres de 0 à 18 mois

N° 1

Touche, découvre, à la ferme

Un petit creux ? Dans le potager, il y a plein de bonnes choses à déguster ! Une petite sieste dans le pré ? Il y a plein d'animaux et de fleurs à admirer ! Une petite promenade ? Dans la mare, il y a plein d'animaux qui nagent ! Besoin d'outils ? Il y en a plein la grange !

Des illustrations en feutrine de différentes couleurs à toucher pour découvrir les différents éléments de la ferme et développer l'éveil sensoriel de votre bébé.

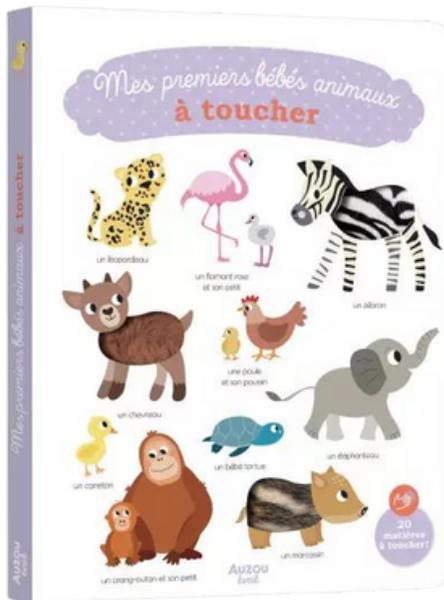


N° 3

Mes premiers bébés animaux à toucher

28 berceuses à écouter et à chanter pour un moment d'éveil musical partagé.

Un livre-CD tout-carton qui réunit les berceuses incontournables du répertoire traditionnel et quelques berceuses inédites. Parmi elles : Dodo goutte d'eau, Meunier tu dors, Berceuse du p'tit gars, Berceuses pour les petites filles sages, Les rêves, Dodo dinette, Colas mon p'tit frère, La P'tite poule grise, Bonsoir les loups, Dodo m'amour, au clair de la lune....



N° 2

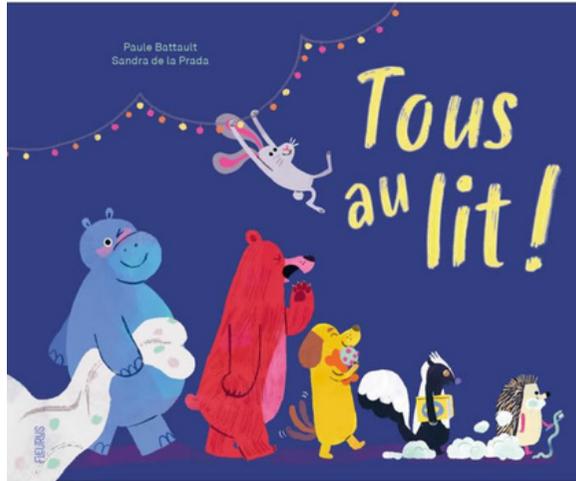
Mes premières berceuses

Mots et de matières à toucher, en lien avec les animaux : un imagier tactile qui fait découvrir les bébés animaux proches des humains, mais également ceux de la ferme, des campagnes, de la forêt, de la nuit, (...) des plaines lointaines, jusqu'aux forêts tropicales...

Plus de 20 matières à toucher permettent aux petits d'appréhender une nouvelle dimension des objets présentés. Le sens tactile facilite l'appropriation du nouveau vocabulaire et sa mémorisation. Pointer, nommer, enrichir son vocabulaire et développer son sens tactile : un livre d'éveil à manipuler d'abord avec le parent accompagnateur, puis tout seul.



Livres de 18 mois à 3 ans



N° 4

Tous au lit !

"Les dents... pipi... et au lit ! C'est l'heure ! Chut, plus un bruit..." Quand vient l'heure de se coucher, en voilà six qui sont bien décidés à s'amuser...

Finiront-ils par obéir et se mettre au lit ?

Un livre avec des pages découpées pour découvrir les scènes avant/après hilarantes !

Un album sur le coucher plein de rires et de surprises... jusqu'à la fin !

N° 5

Mes 7 histoires des émotions avec p'tit loup

Lors d'une semaine de vacances à la campagne, P'tit Loup traverse toute sorte d'émotions : la surprise, la joie, la peur, le dégoût, la tristesse, la colère, l'amour.

Chaque jour de la semaine, une nouvelle aventure, une nouvelle émotion...

7 histoires pour appréhender les émotions des enfants et leur montrer qu'on peut apprendre à les maîtriser !



N° 6

Qui se cache là ?

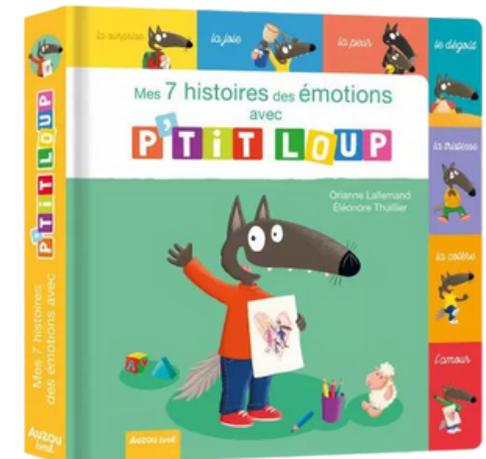
Un grand livre tissu cache-cache avec des poches contenant chacune un adorable personnage en tissu, maintenu par un ruban. Ce livre permet de :

- Pousser l'enfant à chercher dans la poche = dépasser sa peur (passer d'un rire « nerveux » au rire de satisfaction) après que le parent l'ait fait une première fois

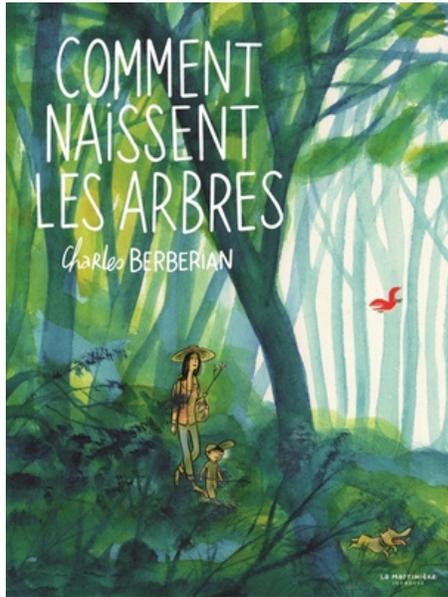
- provoquer une « surprise » = un personnage inattendu sort de la poche

- susciter l'humour = l'illustration sur la peluche montre une drôle de tête ou d'attitude.

Un livre-tissu à surprises pour rire et à fouiller = effet magique des personnages qui « sortent » du livre.



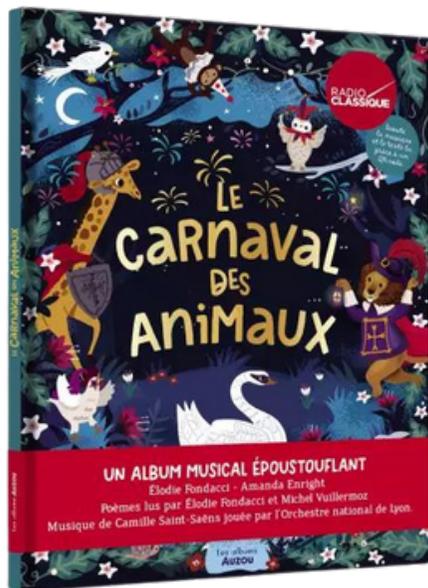
Livres de 3 à 5 ans



N° 7

Comment naissent les arbres ?

En parcourant une forêt, un jeune garçon et sa maman se livrent à une discussion pleine de douceur sur la vie et la nature. Finesse et sensibilité, humour et sens de la répartie au service d'une déclaration d'amour à la nature.



N° 9

Le carnaval des animaux

Lion, poules et coqs, éléphant ou encore cygne, dinosaures, ainsi que beaucoup d'autres animaux reçoivent tous une invitation. Une invitation pour le Carnaval des animaux ! Mais en quoi vont-ils se déguiser ? La célèbre œuvre musicale de Camille Saint-Saëns mise en mots. Texte lu par Elodie Fondacci et Michel Vuillermoz. Musique jouée par l'Orchestre national de Lyon.

14 magnifiques poèmes musicaux à découvrir via un QR code. Un album musical époustouflant.

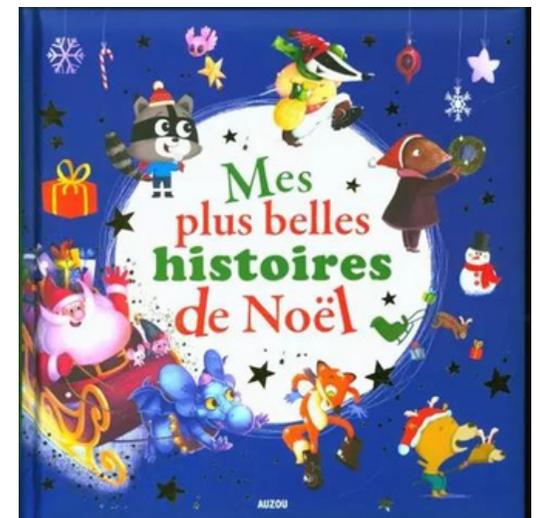
N° 8

Mes plus belles histoires de Noël

Un recueil des cinq histoires de Noël, tendres et drôles à raconter, à écouter, pour partager de bons moments, exprimer ses émotions, imaginer, aimer lire et rêver...

Les histoires : Joyeux Noël, Petite taupe ! Azuro et le défi du père Noël - Renato aide le Père Noël - Simon et le Grand Marathon des rennes de Noël - Manolo le blaireau se prépare pour l'hiver.

En bonus un joli marque-page !



Livres de 5 à 7 ans

N° 10

365 activités pour ne jamais s'ennuyer

Je m'ennuie, j'sais pas quoi faire... Quel parent n'a jamais entendu cette petite plainte ? Ce livre est découpé en 8 chapitres présentant des activités toutes différentes pour trouver des idées tout au long de l'année et décorer sa chambre, apprendre à dessiner en pas à pas, découvrir des jeux à faire seul ou à plusieurs, créer ses propres jouets, fabriquer des petits cadeaux, cuisiner un bon plat pour toute la famille, se déguiser... Halte à l'ennui !



N° 11

Méchants

Cinq histoires à découvrir pour vivre un moment mystérieux, magique et un tout petit peu effrayant en compagnie d'un loup affamé, d'une sorcière malicieuse, d'un ogre à lunettes, de fantômes prisonniers d'un château et d'un dragon aux larmes magiques.

Plongez dans les univers inquiétants des Méchants les plus légendaires et jouez à vous faire peur ! Mais sachez que vous ne craignez rien : les Gentils triomphent toujours à la fin !



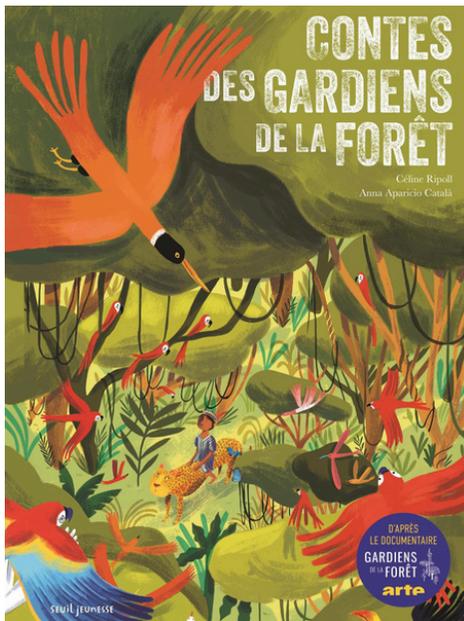
N° 12

Contes des gardiens de la forêt

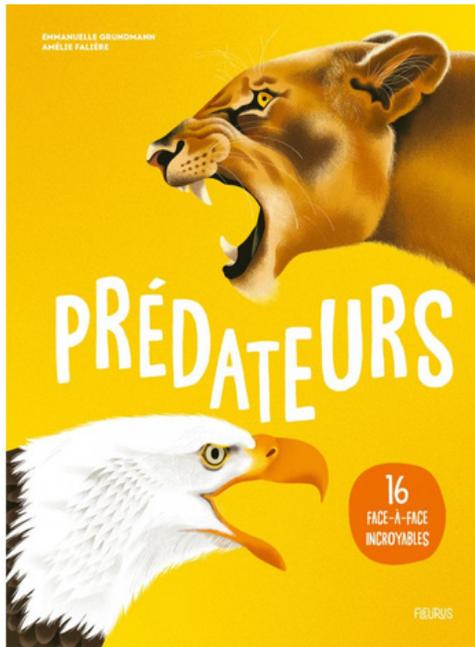
Ce recueil de contes est un voyage dans les territoires du monde menacés par la déforestation. L'occasion de sensibiliser les enfants, sans les effrayer, à l'urgence écologique.

On suivra à travers le monde les destins de Yeya (Gabon), Mundi (Papouasie-Nouvelle-Guinée), Tess (Canada), Naram (Mongolie) et Benki (Brésil), autant d'enfants qui, chacun à leur manière, vont tenter d'enrayer la déforestation. Ces contes racontent comment ils sont devenus des gardiens de la forêt.

Sous la plume de Céline Ripoll et au pinceau d'Anna Aparicio Catala, la merveilleuse diversité des grandes forêts primaires s'offre à nous, pour une invitation au voyage qui ravira les jeunes lecteurs.



Livres de 7 à 9 ans



N° 13

Prédateurs

Crocodile contre zèbre, aigle royal contre marmotte, varan de Komodo contre buffle...

Ce livre met en scène 16 face-à-face étonnants pour mieux comprendre ce qu'est un prédateur et comment chaque espèce capture ses proies. Chasse en groupe, chasse à l'affût, patrouilleurs...

Autant de méthodes différentes qui font de ces espèces des prédateurs redoutables !

N° 14

A la recherche de la médaille d'or

La Louzmanie est nul en sport et pourtant ce petit pays s'apprête à accueillir le plus grand événement sportif d'ampleur internationale. La compétition démarre mal : impossible de remettre la main sur la médaille d'or. Des salles d'entraînement aux vélodromes, en passant par les tribunes et nombreux gymnases, petits et grands lecteurs mènent l'enquête. Le moindre tatami, le plus petit plongeur est à passer au peigne fin ! Un album CHERCHE ET TROUVE aux illustrations géantes fourmillantes de détails dans lesquels sport et textes pleins d'humour se disputent la partie.



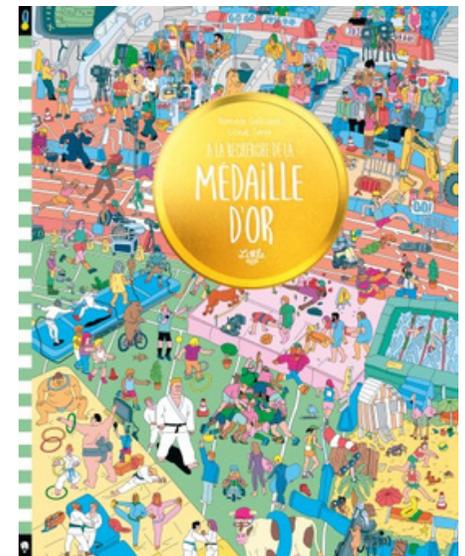
N° 15

Mes enquêtes à l'école des détectives

Le club des détectives part à Londres ! Jules, Chloé et les autres détectives vont pouvoir découvrir la ville et surtout, le musée Sherlock Holmes. Là-bas, des objets emblématiques du fameux détective ont disparu : c'est parti pour un jeu de piste à travers la ville...

Que le meilleur détective gagne !

Coffret contenant : un roman, le carnet de détective (un livret d'instructions avec des fiches suspects) et des accessoires (encrier, adhésif, pinceau) pour tout savoir sur les empreintes digitales.



Livres de 9 à 12 ans

N° 16

Ces inventions qui ont changé le monde

Avion, ordinateur, boussole, films, gramophone, voiture, train, téléphone, télescope, microscope... certaines inventions ont bouleversé notre vie au quotidien. Mais derrière chacune d'entre elles, il n'y a pas un inventeur mais plusieurs...

Les 10 inventions extraordinaires présentées dans ce livre en sont la preuve : chaque invention a été développée, modifiée et améliorée au fil des années, voire des siècles, grâce aux recherches de nombreuses personnes, toutes passionnées, curieuses et ingénieuses.

ON NE CHANGE PAS LE MONDE TOUT SEUL, ON LE CHANGE EN AGISSANT ENSEMBLE !



N° 18

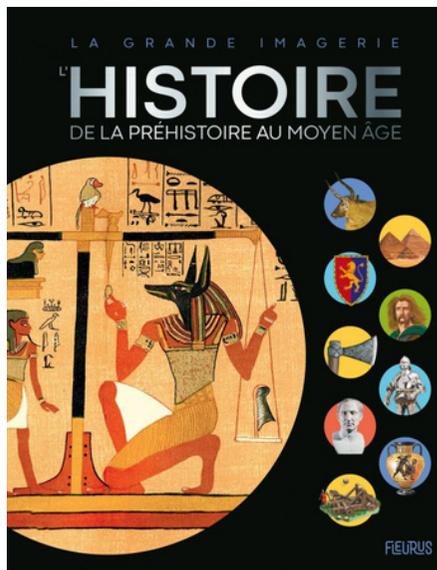
L'histoire, de la Préhistoire au Moyen Age

Dix documentaires de la collection « La grande imagerie » réunis dans ce magnifique documentaire.

Découvre l'Histoire, de la Préhistoire au Moyen Âge !

La Préhistoire - Lascaux - L'Égypte - La Grèce antique - Les romains - Les gaulois - Les vikings - Le Moyen-Age - Les châteaux-forts - Les chevaliers...

248 pages.



N° 17

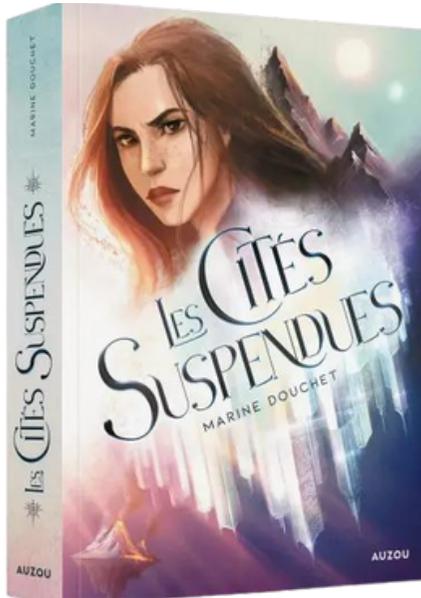
Le commando du débarquement

Février 1944, en plein cœur des Highlands et à l'écart de toute civilisation, le très sélectif centre d'entraînement des commandos britanniques a ouvert depuis deux ans à tout militaire français pour en découdre avec l'ennemi allemand. Le désir de rejoindre la France libre soulève le cœur d'une poignée de jeunes qui n'hésitent pas à s'engager dans la Marine, le seul corps d'armée à pouvoir recruter dès seize ans. Mais tout le monde ne peut pas prétendre intégrer cette unité d'élite qui prépare : le débarquement. Jules, Arthur et Alcide sont de ceux-là...

Le Commando du débarquement est une fiction inspirée de l'histoire du commando franco-britannique n°4. Suivez l'épopée du commando Kieffer.



Livres de 12 à 14 ans



N° 19

Les cités suspendues

Meije vit sur la Cité Rocheuse, dont elle escalade chaque jour les falaises escarpées. Lors d'une de ses sorties, elle découvre que son père n'est pas mort dans un simple accident : tout serait lié à un étrange cristal noir, qui fait l'objet de toutes les convoitises...

Obligée de fuir sa Cité en compagnie d'Andy, Meije veut savoir ce que cache cette pierre. Mais lorsque leur route croise celle de deux étrangers en fuite, ils comprennent que ce cristal est au cœur d'un complot d'État. Entre de mauvaises mains, il pourrait même anéantir les Cités Suspendues... Ensemble, ils doivent à tout prix protéger la pyrite ébène. Une quête périlleuse qui les conduira aux confins de la Bulle-Monde, et plus loin encore !

N° 20

Neuf - BD Science Fiction

Johnny C. Hubel est un astronaute hors pair. À bord d'une navette spatiale, il est sur le point de se poser sur la planète Neuf. Soudain, c'est le drame. Prise dans une tempête magnétique, la navette s'enflamme. À ses côtés se trouve Astrid, sa petite amie. John a déjà vécu cette scène, vingt ans plus tôt. Ce jour-là, il n'avait pu éviter la collision avec un camion, ce qui avait provoqué le décès d'Astrid. Cette fois, John a le bon réflexe : il évite l'accident. Il comprend alors qu'il est sur le point de revivre ses vingt dernières années. Ce retour vers le passé lui offrira la possibilité de donner une direction différente à sa vie...

N° 21

Backhome

Ann est de retour dans l'orphelinat où elle a grandi pour élucider la disparition, il y a des années, de son petit frère, Adam. Elle l'ignore, mais Woscastle ne ressemble plus à la ville qu'elle a fuie. Un véritable cauchemar l'y attend, des créatures terrifiantes hantent les rues et les secrets entourant leur origine menacent de mettre la ville à feu et à sang.

Créer un manga : l'école du Shônen Jump

Les éditeurs du magazine Weekly Shônen Jump ont mis toute leur expérience dans la rédaction de ce manuel dédié aux futurs mangakas, avec des conseils pour progresser à partir de zéro tout en prenant du plaisir. Un livre qui vous guidera sur le chemin pour devenir mangaka professionnel, sans renoncer à ce que vous avez envie de dessiner.



Sélection spéciale

Pour les enfants DYS ou en difficulté de lecture



N° 22

3 Romans poche Collection « Les syllabés »

Les enquêtes de Quentin et Sophie (3 tomes)
Vacances, exploration et fantôme !

Pourquoi le grenier est interdit d'accès cette année ? Qui fait du bruit là-haut ? Voici la première enquête de Quentin et Sophie !

Le package comprendra 3 tomes des Enquêtes de Quentin et Sophie.

Une série de la collection syllabée pour accompagner l'apprentissage de la lecture et aider les lecteurs dyslexiques.

Depuis 2014, "La Poule qui Pond" édite des albums et romans jeunesse adaptés aux enfants dyslexiques et à tous ceux ayant des difficultés d'apprentissage.

Comment ?

- Découpage des mots par syllabation (découpés par syllabes de différentes couleurs)
- Une police choisie pour sa lisibilité
- L'espace entre les mots et entre les lignes est augmenté
- Lettres muettes soulignées et les liaisons obligatoires sont indiquées

Chaque détail a été étudié pour que les enfants en difficulté de lecture puissent enfin prendre plaisir à lire.

Jeux "Les tout petits" (3-5 ans)

N° 23

Trainimo Farm



Un joli train coloré en bois avec des passagers animaux de la ferme. L'enfant s'amuse à placer les sept animaux sur les quatre wagons et les promène à l'aide du lacet. Lorsqu'ils descendent du train, les animaux tiennent debout et l'enfant peut s'amuser à jouer.

N° 24

Little coopération

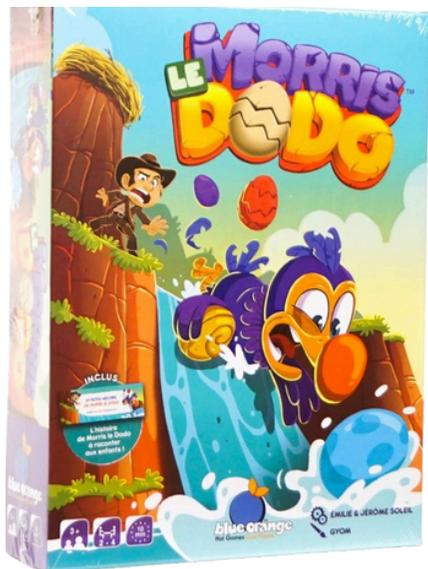
Les animaux de la banquise aimeraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace... Un jeu coopératif pour les petits.

3 ans et + / moins de 30 mn
2 à 4 joueurs



N° 25

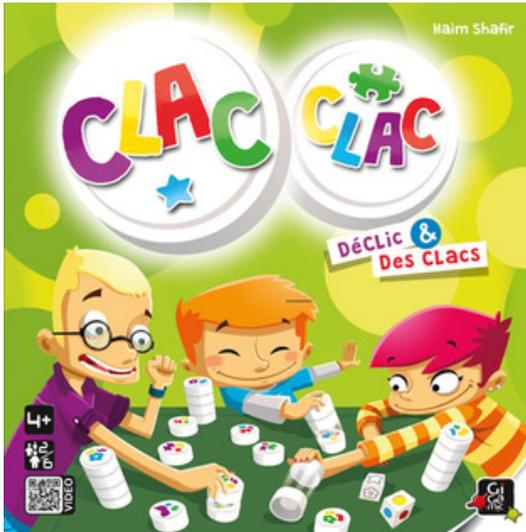
Morris le dodo



Zut, un explorateur arrive sur l'île. Aide Morris le dodo à cacher ses œufs en bas de la cascade pour les protéger des mains de ce curieux. Fais glisser Morris et place son œuf dans une des cachettes s'il est intact. Mais si l'œuf est cassé, cela donne des indices à l'explorateur qui se rapproche dangereusement du nid. Vide le nid de Morris avant que l'explorateur ne le découvre.

3 ans et + / moins de 30 mn / 2 à 4 joueurs

Jeux "Les petits" (5-7 ans)

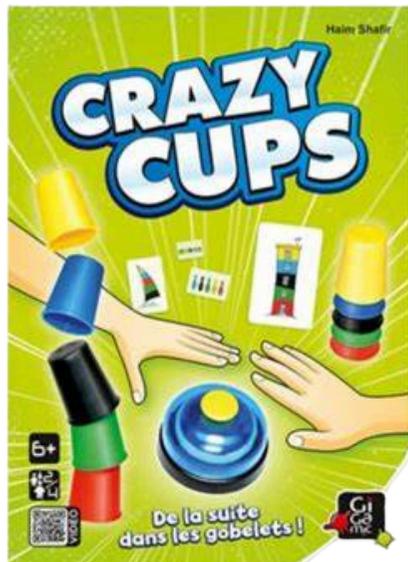


N° 26

Clac Clac

Clac Clac est un jeu d'ambiance pour les enfants dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. Les règles sont simples et le jeu mélange réflexe et observation.

A partir de 4 ans / moins de 30mn
2 à 6 joueurs



N° 28

Crazy Cups

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée.

A partir de 6 ans / moins de 30mn
2 à 4 joueurs

N° 27

Spy Guy

Devenez un détective et tentez de trouver le responsable d'une série de crimes. Sur le plateau faisant office de carte, trouvez autant d'indices que possible. Ces derniers vous aideront à mettre la main sur le coupable avant qu'il ne vous file entre les doigts. Mettez votre sens de l'observation à l'épreuve et empêchez les Doktor Moritze de fuir la ville !

5 ans et + / moins de 30mn / 1 à 4 joueurs



Jeux "Ambiance"



N° 29

Fun Fact

Ce jeu d'ambiance simple et amusant vous promet des fous rires et des anecdotes insolites sur vos proches... et sur vous-même ! C'est également le jeu idéal pour apprendre à se connaître dans une atmosphère bienveillante, en famille comme entre amis. Avec Fun Facts, vous n'êtes jamais à l'abri d'une surprise.

8 ans et + / moins de 30 mn
4 à 8 joueurs

N° 30

Sync Or Swym

Un jeu coopératif inspiré de la natation synchronisée. À chaque tour, les coéquipiers planifient la routine parfaite tout en suivant les instructions du capitaine de l'équipe. Le chronomètre démarre et les joueurs commencent à échanger, placer et plonger pour obtenir des cartes afin de réussir leur performance. Au fur et à mesure que votre équipe progresse dans chaque tour, les routines deviennent de plus en plus difficiles et vous réservent toutes sortes de rebondissements !

14 ans et + / 30 à 60 min / 3 à 6 joueurs



N° 31

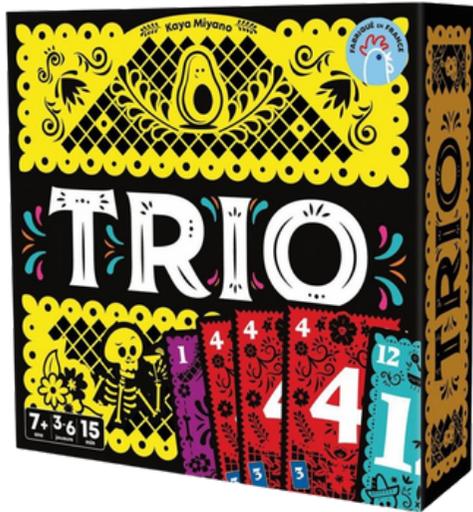
Smile Life

Jouez les bonnes cartes pour cumuler des smiles et être le plus heureux. Mais gare aux imprévus. Les autres joueurs n'hésiteront pas à saccager votre bonheur ! Le jeu de cartes Smile Life consiste à faire et réussir sa vie.

À partir de 12 ans / moins 30 mn
2 à 6 joueurs



Jeux "Cartes - Pli"



N° 32

Trio

Dans le jeu de cartes Trio, dévoilez 2 cartes Numéro soit sur la table, soit dans la main d'un joueur (les cartes y sont classées du plus petit au plus grand). Attention, seulement le plus petit numéro ou le plus grand. Si les 2 cartes sont identiques, rejouez ! Trouvez les 3 cartes identiques et vous gagnez ce Trio !

7 ans et + / moins de 30 mn

3 à 6 joueurs

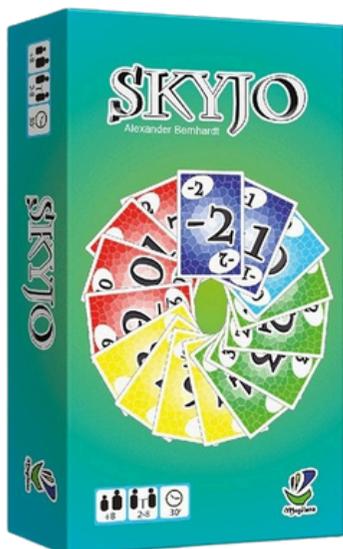
N° 33

Skull King

Et vous pensiez que les combats de Pirates se faisaient en mer ?

Skull King est un jeu de carte de type "Pli" (comme le Tarot) qui risque de vous surprendre par ses rebondissements et sa simplicité.

moins de 30 mn / 2 à 6 joueurs



N° 34

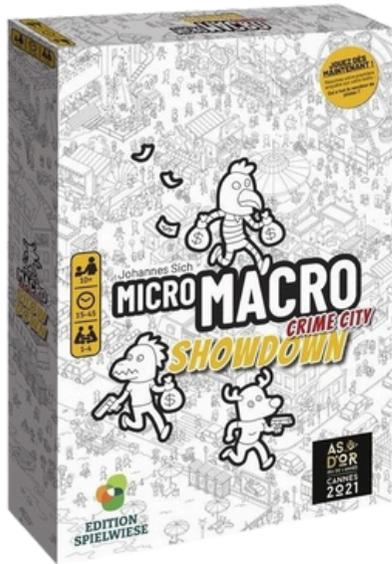
SKYJO

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie. Un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif !

8 ans et + / 30 à 60 mn / 2 à 8 joueurs



Jeux "Enquêtes"



N° 35

MicroMacro 4 - Showdown

Il n'est pas nécessaire de posséder ou d'avoir joué aux épisodes précédents ! MicroMacro est un jeu coopératif. Un œil affûté et un sens de la déduction aiguisé seront vos meilleurs atouts pour coincer les criminels les plus retors ! Les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant le plan de la ville. Ils choisissent une enquête et retournent la première carte qui détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

10 ans et + / moins de 30 mn / 1 à 4 joueurs

N° 36

Flashback Lucy

Flashback est de retour dans un univers qui vous collera la frousse ! Voyagez d'époque en époque à travers les visions de Lucy, une jeune fille qui hérite d'un mystérieux manoir. Mettez-vous à la place des personnages, découvrez leurs points de vue, accumulez les indices et élucidez les mystères.

8 ans et + / moins de 30 mn / 1 à 4 joueurs



N° 37

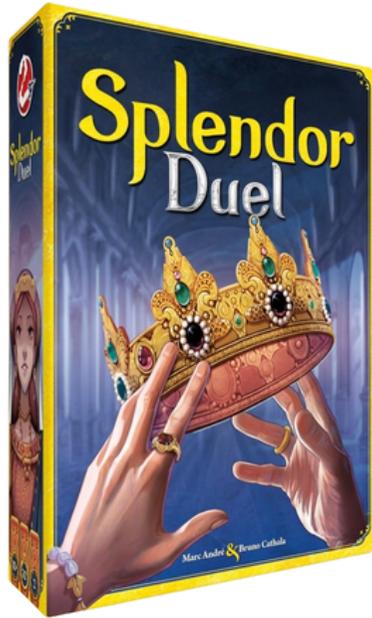
Cartaventura - Versailles

Vous incarnez Julie d'Aubigny. Votre mariage est déjà arrangé et votre avenir tracé : vous serez une dame de la Cour. Fuyez les manigances du Versailles de Louis XIV. Les joueurs vont construire leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu. Le système de jeu simple et inédit permet d'explorer le scénario plusieurs fois afin de découvrir tous les secrets du jeu.

10 ans et + / 30 à 60 min / 1 à 6 joueurs



Jeux "Stratégie"



N° 38

Splendor Duel

Splendor Duel est une version deux joueurs de Splendor. Le but est toujours de parvenir à atteindre la victoire en collectant des gemmes et des points. À votre tour, une seule action est possible : vous pouvez collecter des jetons Gemme connectés sur le plateau ou acheter une carte Joaillerie et appliquer ses effets ou réserver une carte et obtenir des jetons Or.. Si vous parvenez à attirer les faveurs royales, et utiliser vos Privilèges à bon escient, vous pourrez atteindre l'une des 3 conditions de victoire.

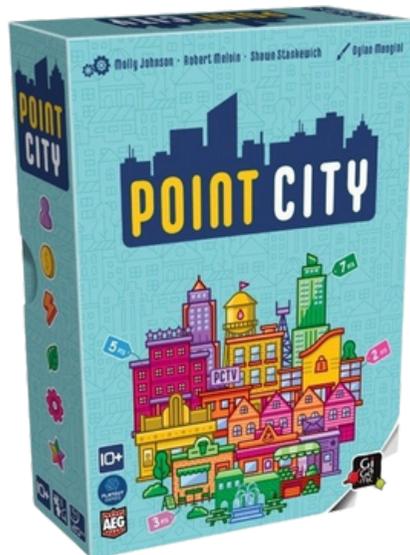
10 ans et + / moins de 30 mn / 2 joueurs

N° 39

Knarr

Vous êtes le chef d'une bande de vikings que vous envoyez vers de nouvelles destinations. Gérez le recrutement de votre équipage et choisissez les meilleurs territoires à explorer. Selon les destinations que vous atteignez et les vikings qui vous accompagnent, vous pouvez améliorer votre renommée pour gagner encore plus de richesses.

8 ans et + / moins de 30 mn / 2 à 4 joueurs



N° 40

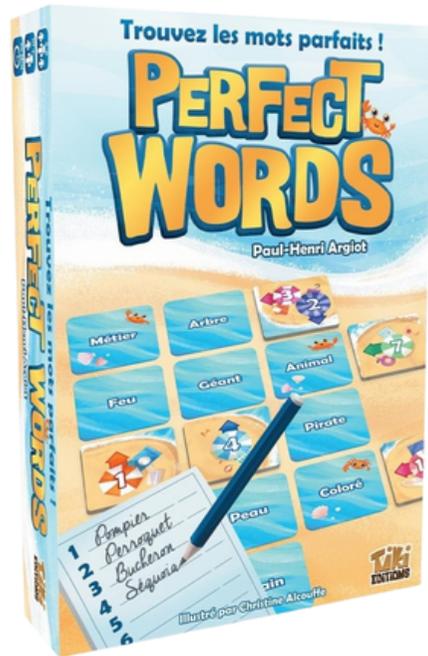
Point City

Jeu d'acquisition de ressources et de combinaisons de cartes accessible à tous. À chaque tour, choisissez 2 cartes qui peuvent être soit des ressources, soit des bâtiments. Les bâtiments que vous construirez vous rapporteront des ressources permanentes pour les tours à venir, des bonus spéciaux et des points. Gérez au mieux vos ressources pour créer votre ville et obtenir un maximum de points en fin de partie !

10 ans et + / moins de 30 mn / 1 à 4 joueurs



Jeux "Mots - Lettres"



N° 41

Perfect Words

Les mots fléchés coopératifs ! Ensemble, créez une grille de mots fléchés. Essayez de construire les associations de mots les plus évidentes pour tous. Puis devinez les associations fléchées ! Chaque association trouvée par la majorité des joueurs rapporte des points au groupe. Tentez de décrocher la médaille d'or !

10 ans et + / moins de 30 mn / 2 à 6 joueurs



N° 43

Bananagrams

Le jeu de lettres, de mots croisés, d'anagrammes, qui se déguste à toute allure ! A emporter partout. Soyez le premier à combiner toutes vos lettres pour former une grille de mots.

A partir de 7 ans / moins de 30 mn / 1 à 8 joueurs

N° 42

Crack List

Le p'tit bac dans un jeu de cartes ! Crack List est un jeu de culture générale remixant le Petit bac et le Uno avec une multitude de listes de catégories revisitées à découvrir. 2 à 8 joueurs
A partir de 14 ans / Environ 30 mn
2 à 8 joueurs



VOS ESPACES CASI

DIJON

5 bis cour de la gare - 21000 Dijon
tel 06 83 04 73 93 - cersncf.annexedijon@orange.fr

DÉPÔT DE PERRIGNY

2 rue J. Baptiste Peincedé - CS 10622 - 21006 Dijon cedex
tel 03 80 76 89 00 - espacecasi.perrigny@cersncf-dijon.com

GEVREY

Accès N°1 ou N°6 - Bât. 43 - bureau 13 b
Route des étangs 21220 Gevrey Chambertin
tel 07 86 44 53 02 - cersncf.annexegevrey@orange.fr

LES LAUMES

Cour de la gare - 21150 Venarey Les Laumes
tel 03 80 96 88 74 - cersncf.annexeleslaumes@orange.fr

SAULON

EIV Saulon - 21910 Saulon La Chapelle
tel 03 80 79 15 99 - cersncf.annexesaulon@orange.fr

CHALON-SUR-SAÔNE

24 av. Jean Jaurès - Espace Alysée - 71100 Chalon/Saône
tel 03 85 44 61 15 - cersncf.annexechalon@orange.fr

MÂCON

Avenue de la gare - 71000 Mâcon
tel 03 85 40 96 20 - cersncf.annexemacon@orange.fr

PONTARLIER

3 place Villingen Schweningen - 25300 Pontarlier
tel 03 81 46 73 56 - cersncf.annexepontarlier@orange.fr

VESOUL

5 rue de la gare SNCF - 70000 Vesoul
tel 03 84 75 08 25 - cersncf.annexevesoul@orange.fr

BESANÇON

Voie Gisèle Halimi 25000 Besançon
tel 03 81 53 66 79 - cersncf.annexebesancon@orange.fr

DOLE

2 rue des messageries - 39100 Dole
tel 03 84 72 05 34 - cersncf.annexedole@orange.fr

SPECTACLES FFA



DIJON

Samedi 14 décembre 14h

Zénith de Dijon, quartier Toison d'Or

Le Noël magique de Caroline Marx

Spectacle à partir de 2 ans

ATTENTION cette année : les billets pour le spectacle de Dijon et le bon cadeau seront envoyés uniquement à votre adresse mail.

CHALON SUR SAÔNE

Samedi 14 décembre 16h

Salle Georges Brassens à Saint Rémy

Alice et Charly à la recherche du Père Noël

VENAREY LES LAUMES

Dimanche 8 décembre 14h

Salle des fêtes Simone Veil, 18 Av. J. Jaurès

Le Cirq'Albus

DOLE

Dimanche 8 décembre 14h30

Salle la Commanderie, 2 rue d'Azans

Alice et Charly à la recherche du Père Noël

BESANÇON

Dimanche 08 décembre 14h

Salle Le Grand Kursaal, 1 place du Théâtre

Le Père Noël tarde à arriver

VESOUL

Dimanche 15 décembre 10h30

Cinéma Majestic, 16 rue Courvoisier

Film pour enfant

Le bulletin d'inscription pour les cadeaux et pour la participation au spectacle de fin d'année est indispensable.

Bulletin d'inscription disponible dans vos espaces CASI ou sur le site : casidijon.com

Bulletin d'inscription Fête de Fin d'Année 2024

Notez le code CADEAU pour vos enfants nés jusqu'en 2010 (14 ans)

Nom	Prénom	date naissance	code CADEAU

Inscription au spectacle :

Nombre d'enfants jusqu'à 14 ans* :

*attention : Zénith Dijon spectacle à partir de 2 ans

Nombre d'accompagnants (parents uniquement) :

Si vous ne venez pas au spectacle, veuillez indiquer l'espace CASI pour récupérer vos cadeaux :

Cochez le lieu de votre fête de fin d'année :

Dijon..... 14 décembre

Chalon/Saône..... 14 décembre

Besançon..... 08 décembre

Dole..... 08 décembre

Vesoul..... 15 décembre

Les Laumes..... 08 décembre

Ale.....2024

En signant ce document, dans le cadre du RGPD (Règlement Général de la Protection des Données, j'autorise le CASI DIJON à conserver et utiliser mes données personnelles mentionnées dans ce document pour le traitement du dossier.



Signature

Date réception à l'espace CASI

A remettre au plus tard le **02 octobre 2024**

A anticiper selon les jours d'ouverture de l'espace CASI de votre choix (Dépôt Perrigny, Dijon ville, Saulon La Chapelle, Gevrey, Les Laumes, Chalon/Saône, Mâcon, Dole, Besançon, Vesoul).

ATTENTION, après le 02 octobre 2024 :
aucune commande de cadeau ne sera prise en compte, seules les inscriptions aux spectacles seront acceptées selon les places disponibles.

Merci de compléter avec soin et en **MAJUSCULES** les renseignements ci-dessous.

Nom : prénom :

Adresse :

Code postal : ville :

Courriel :

J'accepte de recevoir des infos par courriel de la part du CASI Dijon.

Je reçois déjà les infos du CASI Dijon.

tel. :

N° CP (ou Sécu pour les salariés et retraités du CASI) :



Si vous n'avez pas de compte CASI, vous devez joindre obligatoirement avec l'inscription :

- la partie haute de votre bulletin de salaire
- justificatif d'ayant-droit des enfants inscrits.

Compte CASI en ligne = 0 justificatif papier
Créer votre compte CASI DIJON en ligne
sur le site : casidijon.com