FÊTES DE FIN D'ANNÉE 2025

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

CASI DIJON

Date limite d'inscription

30 septembre 2025

Choisissez :

- un **cadeau** pour vos enfants de la naissance à 14 ans (2011)
- un lieu de **spectacle**

Catalogue cadeaux

NOUVEAUTÉ 2025
Fini l'inscription papier !!

Votre compte CASI est validé, rien de plus simple : connectez-vous à votre compte, cliquez sur "**inscription en ligne**" et choisissez :

- un **cadeau** par enfant
- un **lieu de votre spectacle avec le nombre de participants adultes et enfants**

Votre compte CASI n'est pas validé, renseignez-vous auprès de votre espace CASI pour en créer un ou effectuer une inscription papier* (*disponible dans vos espaces ou sur le site casidijon.com).

Inscription en ligne ou papier,
la date limite de dépôt est fixée au
30 septembre 2025
afin d'organiser au mieux ce moment magique de Noël

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

Coucou bébé - Observe, touche, découvre !

Ce grand livre d'éveil saura charmer votre enfant avec ses illustrations pleines de tendresse et le guider dans ses premières découvertes des animaux, du jardin, des émotions, des couleurs, des saisons... Des flaps à ouvrir, des chemins à suivre et des matières à toucher pour éveiller les sens de votre bébé.

10 mois à 3 ans

N° 3 (2 livres)

Jolies histoires du soir pour bercer bébé

Sept histoires tendres et apaisantes à lire avec son bébé pour l'aider à s'endormir calmement. Pointer, nommer, enrichir son vocabulaire et développer son sens tactile.

Couleurs - Mon imagier des animaux

Plus qu'un imagier photo : une méthode affective et ludique pour apprendre les couleurs aux plus petits. Toutes les images, œuvres de grands photographes animaliers, ont été choisies pour leur intérêt à la fois graphique, affectif et informatif, pour illustrer les références couleurs traditionnelles..

0 à 3 ans

N° 2 (2 livres)

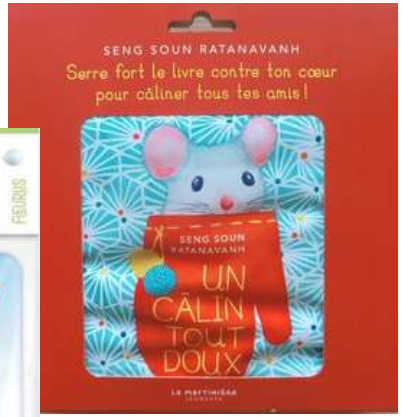
Un câlin tout doux

Un livre-tissu à serrer fort contre son cœur pour câliner tous ses amis. Un livre à regarder, toucher, mimer...
Dans une gestuelle simple et tendre, le tout-petit est invité à câliner de ravissants amis - un souriceau, un écureuil, un lapereau, un hérisson et un ouistiti

Les petites bêtes - Le bain des bébés

Un livre de bain joliment présenté. Pour découvrir l'univers des petites bêtes tout en s'amusant ! Les illustrations en pâte à modeler font de ce livre le cadeau d'éveil idéal pour votre tout-petit !...

0 à 2 ans



Livres de 18 mois à 3 ans

N° 4

Qui est là ? Ecoute pour deviner... qui se cache ici ?

Des animaux cachés à découvrir en écoutant leur bruit, puis en soulevant les rabats !

De la ferme à la savane ou à la jungle... de nombreux animaux sont tapis dans les scènes de ce livre. L'enfant commence par observer, puis il écoute le bruit de l'animal caché... Qui est là ? Un détail dépasse du rabat pour le mettre sur la bonne piste. Il pourra ensuite soulever le rabat pour savoir s'il a bien deviné !

10 mois à 4 ans

N° 5

Contes

Six contes traditionnels illustrés avec douceur et fantaisie, racontés de façon simple et légère pour une première découverte des grands classiques de la littérature orale : "Les musiciens de Brême", "Cendrillon", "La moufle", "La soupe au caillou", "Casse-noisette" et "Le petit bonhomme en pain d'épice".

Retrouvez les univers magiques, drôles, émouvants ou féériques des plus beaux contes traditionnels... Des histoires intemporelles à partager en famille !

10 mois à 5 ans

N° 6 - (2 livres)

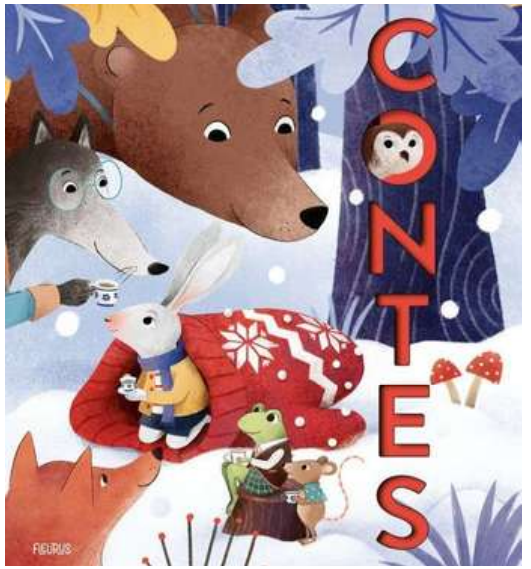
Cinq sens en images

Et si tu partais à la découverte de tes cinq sens ? Avec plus de 300 images en ombres chinoises, cet imagier est à lire avec les yeux, le nez, la bouche, les mains et les oreilles !

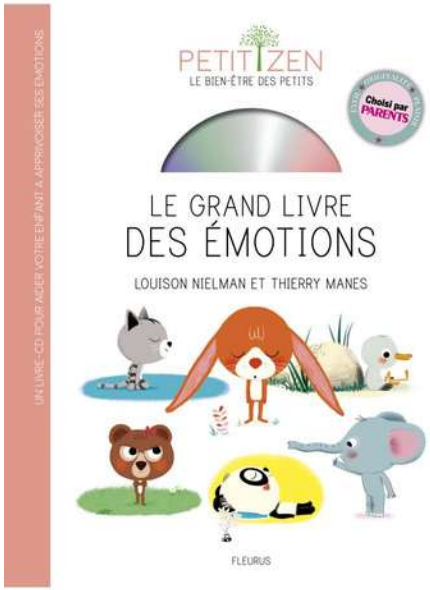
Doudou, où es-tu ?
Une histoire et au lit !

"Pauvre doudou, je l'ai laissé dehors !" Pas question pour petit blaireau de laisser son doudou tout seul la nuit ! Avec petit renard, le voilà parti à sa recherche : quelle aventure !

1 à 4 ans



Livres de 3 à 5 ans



N° 7

Le grand livre des émotions

Parfois, les enfants sont submergés par leurs émotions : colère, tristesse, peur, mais aussi immense joie.
Ce livre-CD va leur permettre, au moyen d'exercices de sophrologie et de relaxation, d'apprendre à canaliser et à apprivoiser ces émotions qui les dépassent. Une double page par émotion
avec un exercice décomposé en 4 étapes pour revenir au calme et le coin des parents pour approfondir la réflexion.

3 à 7 ans

N° 8

L'Embrouille

Un toutou et un matou vivent en bonne intelligence jusqu'au jour où, on ne sait pas très bien pourquoi, les choses déraillent entre voisins... Malentendu ou maladresse ? Quoi qu'il en soit, ces deux-là ne se supportent plus et entreprennent de construire un mur entre leurs jardins pour ne plus ni se voir ni s'entendre.
Un album à flaps, drôle et ludique, sur des voisins qui vivent comme chat et chien (c'est le cas de le dire !) mais vont apprendre à se connaître et à faire tomber les murs !

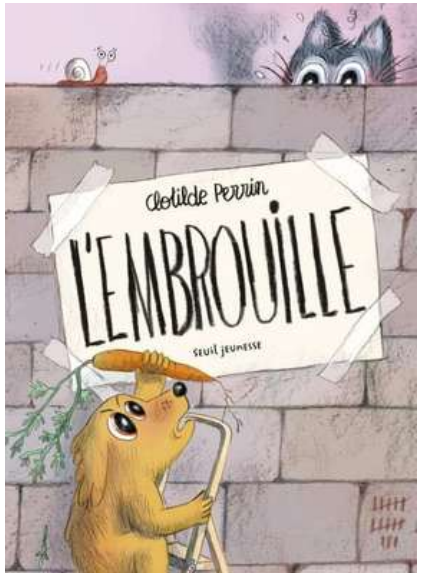
3 à 7 ans

N° 9

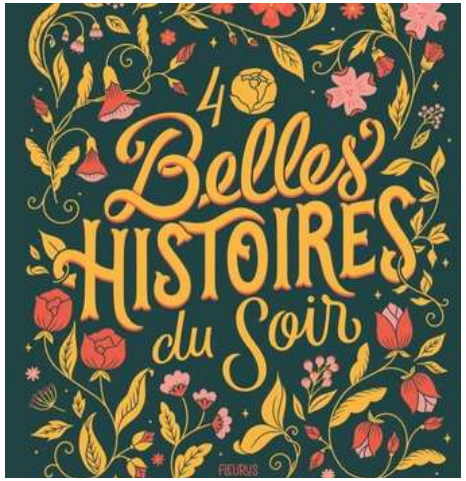
Le Vent dans les saules

«Il n'y a rien, absolument rien de plus satisfaisant que de flâner au fil de l'eau. »
Gambadez en compagnie de Rat, Blaireau et Crapaud le temps d'une formidable aventure.
Un hymne à la nature et à l'amitié, adaptation d'un immense classique de la littérature qui ravira petits et grands.

3 à 9 ans



Livres de 5 à 7 ans



N° 10

40 belles histoires du soir

Un beau livre-cadeau à offrir avec 40 histoires courtes à lire et relire régulièrement dans son lit pour peupler les rêves de merveilles et de magie !

3 à 7 ans

N° 12 (2 livres)

Le manoir de la pétoche

Ce manoir hanté semble inhabité... Pourtant, au cœur de la nuit s'allume parfois une fenêtre, des bruits étranges se font entendre et de drôles de créatures sont tapies dans la forêt autour... En réalité, il est occupé par la sorcière Griselda et son chat noir Chocotte. Ouvre tes dossiers secrets, observe, compte, prends des notes, analyse, décode... et aide Griselda à résoudre les mystères qui entourent le manoir de la Pétoche !

Poneys et chevaux

Une collection pour répondre aux questions que se posent les enfants dès leur plus jeune âge. Les réponses, courtes et explicites, sont illustrées à l'aide de dessins et de photos pour une meilleure compréhension.

5 à 9 ans

N° 11

La soupe à l'aventure

"Une légende raconte qu'il existerait, cachée au fin fond d'une jungle, une fontaine magique, et que quiconque boirait de son eau, retrouverait sa jeunesse..." Voilà pourquoi Kevin et Simone, un improbable duo, se lancèrent un matin à la recherche de la Fontaine de Jouvence !
Dans leur quête mystérieuse, rien ne leur sera épargné : rivière déchainée, plantes carnivores ou rencontre avec l'énigmatique maître des eaux...
Alors ouvrez l'œil pour les aider à traverser ces péripéties !
Mais au fait... pourquoi chercher la Fontaine de Jouvence ?
Vous percerez ce mystère en ouvrant cet album époustouflant, entre récit d'aventure et enquête, plein de détails et de surprises !

5 à 8 ans

Livres de 7 à 9 ans

N° 13

Il était une fois... les créatures fantastiques

Il était une fois... le kraken, le dragon, la licorne et les lutins. Dans ce beau livre richement illustré, redécouvrez ces créatures fantastiques à travers quatre histoires à saveur de contes !

7 à 11 ans

N° 15

Toujours plus loin ! La grande histoire des explorations humaines

De tout temps, les humains ont cherché à explorer le monde qui les entourait. De la sortie d'Afrique aux explorations vikings, en passant par la conquête de l'Ouest américain et l'aventure spatiale, ce livre plonge le lecteur dans le voyage fascinant des grandes découvertes ! Tu découvriras Marco Polo et Christophe Colomb mais aussi d'autres explorateurs ou aventuriers moins connus...

7 à 12 ans

N° 14

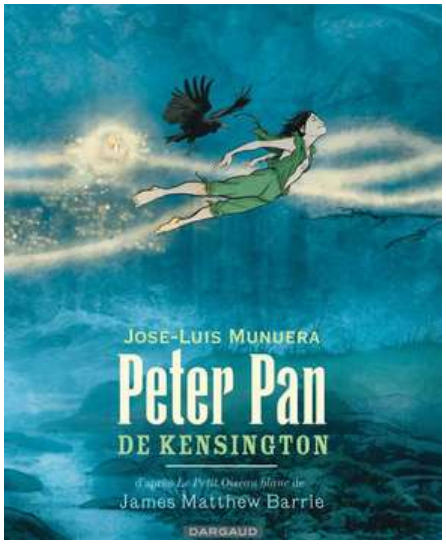
Mène ton enquête : Mission Top Secret (avec cadenas)

Avec « Mène ton enquête », pars en mission et découvre ! Résous deux enquêtes palpitantes, après avoir trouvé le code secret pour décadenasser et ouvrir ton livre. Pour ta première affaire : direction le mont Olympe, chez les dieux grecs ! Aide Thétis et Narcisse à découvrir qui a volé la broche de Zeus.

Pour ta seconde affaire : décolle pour l'espace ! Découvre qui a piraté la planète d'Edenos et pourquoi... Pour cela, il faudra déchiffrer des messages codés, débusquer des indices cachés dans les illustrations et résoudre des énigmes.

6 à 11 ans

Livres de 9 à 12 ans

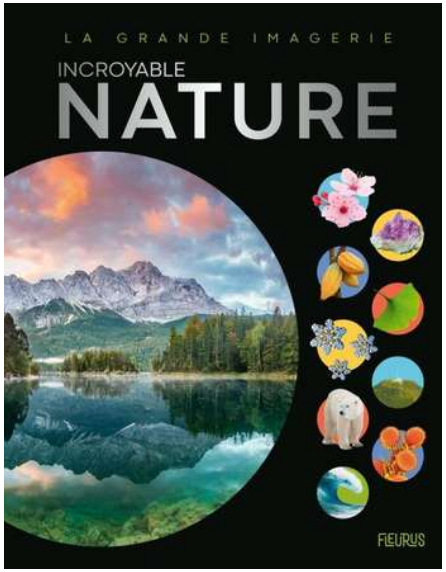


N° 16

Peter Pan de Kensington

Avant de mettre en scène Peter Pan dans une pièce de théâtre, en 1904, puis dans le roman Peter and Wendy paru en 1911, James Matthew Barrie lui a donné naissance en 1902 dans un autre roman, Le Petit Oiseau Blanc. José-Luis Munuera adapte ce texte jusqu'alors oublié, en proposant une vision du personnage à la fois personnelle et fidèle à l'œuvre de l'écrivain.

9 à 14 ans



N° 18

Incroyable Nature

De l'immensité de la Terre à celle de l'invisible, de la graine qui germe aux arbres les plus majestueux, des volcans prodigieux aux fonds des océans... Découvre une incroyable nature, pleine de trésors, pour mieux la protéger.

12 documentaires de la collection «La grande imagerie» réunis dans ce magnifique ouvrage : la terre, les océans, l'eau, la vie, la météo, les catastrophes naturelles, la montagne, les volcans, les minéraux, l'invisible, les plantes, les arbres, l'écologie.

7 à 14 ans

N° 17

Harry Potter - Mon livre à gratter

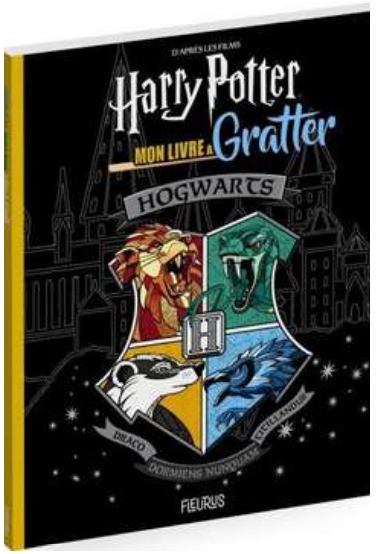
Avec ces 10 tableaux à gratter, deviens un artiste en quelques coups de stylet ! Que tu sois Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle ou Serpentard, tu pourras afficher avec fierté les superbes blasons colorés de ta maison !

A l'aide de ton stylet, gratte le revêtement noir pour faire apparaître une magnifique œuvre d'art. Tu peux décider de suivre les lignes tracées ou créer tes propres motifs... Les tableaux se détachent ensuite d'un simple geste, prêts à être affichés ou offerts !

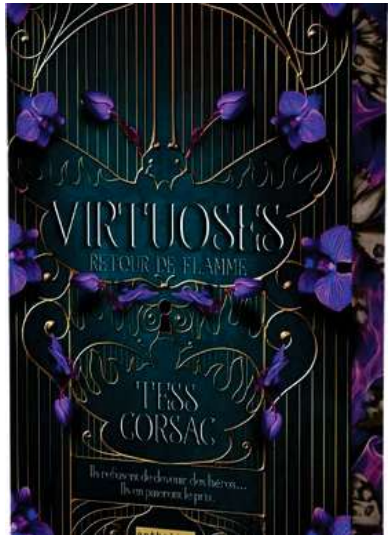
Contenu :

- 11 pages d'infos et de photos sur le monde des sorciers , l'histoire de Poudlard, la cérémonie de la répartition et les 4 Maisons.
- 10 tableaux inspirés par la série des 8 films Harry Potter
- 1 stylet inclus !

8 à 14 ans



Livres de 12 à 14 ans



N° 19

Virtuoses - Retour de flamme

Ils refusent de devenir des héros... Ils en paieront le prix.
« Nulle flamme ne brûlera en vain. » Telle est la devise de la Chrysalide, qui contraint tout Virtuose à mettre son pouvoir au service de la société. En contrepartie : une place parmi l'élite.
Aulne, seize ans, refuse de sacrifier sa liberté. Capable de goûter les émotions d'autrui, elle dissimule son atout aux yeux de tous... Jusqu'au jour où son pouvoir flambe, la révélant au grand jour. Aulne n'a plus le choix, elle doit prêter serment et intégrer un programme qui l'aidera à apprivoiser son don. Mais au centre de la Floraison, les cours et les jeux sont moins innocents qu'il n'y paraît. Le mensonge est partout. Le danger aussi...

12 à 14 ans

N° 21 (Tomes 1-2-3)

Show-ha Shoten

Au lycée, Azemichi Shijima n'ose pas parler en public... Pourtant, il est l'un des lycéens les plus drôle du pays ! Connu sous le pseudonyme « Everyday Shijimi », il a remporté de nombreux concours d'humour à la radio. Son envie de monter sur scène se concrétise lors de sa rencontre avec Taiyô Higashikata, qui rêve d'être le meilleur humoriste du Japon ! Après avoir conquis les élèves lors du festival de l'école, ils se lancent dans les concours de stand-up régionaux. Mais de redoutables adversaires les attendent !

11 à 14 ans

N° 20

Le bureau des inventions

Nous sommes en 1936, à Rome.
Sous le Panthéon, dans une bibliothèque qui existe depuis la nuit des temps, deux inconnus reçoivent les génies du monde entier et répertorient leurs inventions passées et à venir. Tout le savoir se trouve là, des lois de la gravité à l'invention du tire-bouchon. Un véritable trésor ! Le père de Jane, prolifique savant londonien, reçoit un courrier l'invitant à se rendre à Rome pour venir homologuer sa dernière invention. Il part, et ne donne plus de nouvelles...
Inquiète, Jane, 13 ans et intrépide, décide de partir à sa recherche. Mais elle n'est pas la seule à le rechercher !
Un roman d'aventure, haletant et drolatique...

12 à 14 ans

Sélection spéciale

Pour les enfants DYS ou en difficulté de lecture

N° 22 (Tomes 4-5-6)

Les enquêtes de Quentin et Sophie

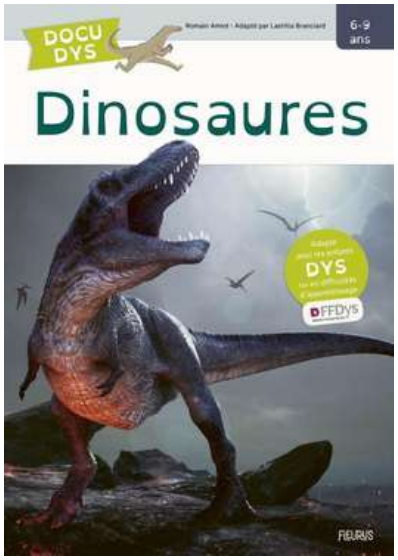
3 Romans de poche. Collection « Les syllabés »

Tome 4 : Le trésor caché : Jardin, trésor et esprit de la forêt ! Est-ce bien un esprit de la forêt qui vient à la rencontre de Quentin et Sophie ? Est-ce qu'il y a un trésor caché dans le jardin de l'oncle Philippe ?

Tome 5 : La bête mystérieuse : Camping, créature et indices ! Que se passe-t-il la nuit dans le jardin ? Qu'elle est cette bête dans la haie ? Quentin et Sophie mènent l'enquête !

Tome 6 : Le babysitter est un loup-garou : Pleine lune, pizza et loup-garou ! Un étrange babysitteur. Une nuit de pleine lune. Une soirée pizza à haut risque pour Quentin et Sophie !

7 ans et +



N° 23

Dinosaures

Documentaire

Les dinosaures... quelles drôles de créatures ! Dans ce livre adapté, un paléontologue et une spécialiste des troubles DYS répondent à la curiosité de tous les enfants sur ces « terribles lézards ». Réalisé en partenariat avec la Fédération Française des DYS, cet ouvrage facilite la lecture et répond parfaitement aux besoins des enfants DYS ou en difficultés d'apprentissage.

6 à 12 ans

Jeux "Les tout petits" (1-5 ans)

N° 24

Topanihouse

Contient 10 pièces. Une grande jouabilité : l'enfant peut empiler les cubes en carton pour créer une tour ou les emboîter. Il peut aussi jouer au sol et recréer de nombreux décors de maison, ou encore jouer avec les animaux seuls.

Dès 18 mois.

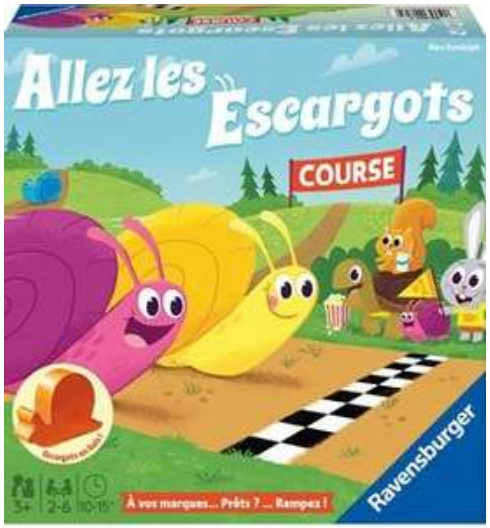
N° 25

La soupe des écureuils

Noix, myrtilles, pommes de pin...

Identifiez les ingrédients de chaque recette, triez-les et mettez-les un par un dans la casserole. Attention à bien respecter les quantités ! Mélangez soigneusement avec la cuillère... Miam ! Les écureuils vont se régaler ! En duo avec l'enfant, cuisinez les meilleures soupes du monde. Une seule règle : s'amuser !

2 ans et + / moins de 15 min / 1 à 2 joueurs



N° 26

Allez les escargots

À vos marques – prêt – rampez !

Qui aura les antennes en tête dans la course aux salades vertes ? Lance les deux dés de couleur et avance les escargots correspondants d'une case. Passe ensuite les dés au joueur suivant et la course continue. Le jeu se termine lorsqu'un escargot arrive à la tête de la salade. Un classique très apprécié depuis plusieurs générations avec ses escargots en bois de grande qualité !

3 ans et + / 10-15 min / 2 à 6 joueurs

Jeux "Les petits" (5-7 ans)

N° 27

Gagne ton papa

Jeu éducatif et casse-tête évolutif !
En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace dédié avec les pièces imposées. Se joue aussi en mode solo.

3 ans et + / moins de 15min / 1 à 2 joueurs

N° 28

Mimose & Sam et le voleur de fruits

Les fruits du jardin disparaissent !
Nos amis Mimose et Sam sont une fois de plus appelés en renfort afin de démasquer le ou la coupable. Mimose & Sam et le voleur de fruits est un jeu de déduction facile d'accès de type "un contre tous" pour les jeunes enfants comme les adultes.

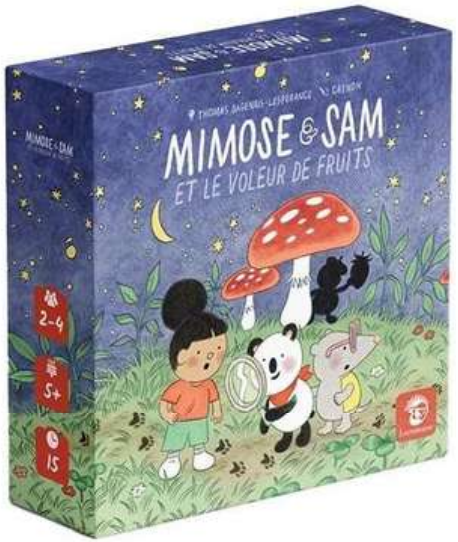
5 ans et + / moins de 30min / 2 à 4 joueurs

N° 29

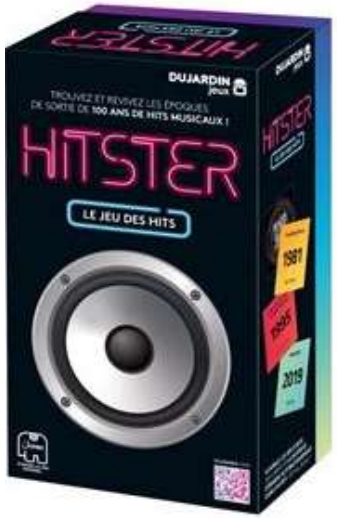
Crack List la récré

Comme son aîné, les règles sont simples et accessibles à tous : une catégorie est choisie, et chaque joueur, à son tour, doit se débarrasser d'une carte en proposant une réponse dont le premier mot commence par la lettre présente sur sa carte.

7 ans et + / moins de 30min / 2 à 8 joueurs



Jeux "Ambiance "



N° 30

Hitster

Avec Hitster, découvrez plus de 300 hits qui vont vous faire vivre une véritable fête entre amis ! Placez-les tour à tour par ordre chronologique sur votre ligne du temps musicale et créez votre propre voyage dans le passé. Le premier joueur qui réussit à placer correctement 10 hits est couronné HITSTER.

16 ans et + / 30 à 60 min / 2 à 10 joueurs

N° 31

Traîtres à bord

Dans ce jeu de bluff et de cartes à identités secrètes, vous devrez communiquer et partager des informations (vraies ou fausses) pour faire gagner votre équipe de pirates ou de mutins) qui s'affrontent autour d'un coffre rempli des butins de l'équipage.

10 ans et + / moins de 30 min / 3 à 8 joueurs

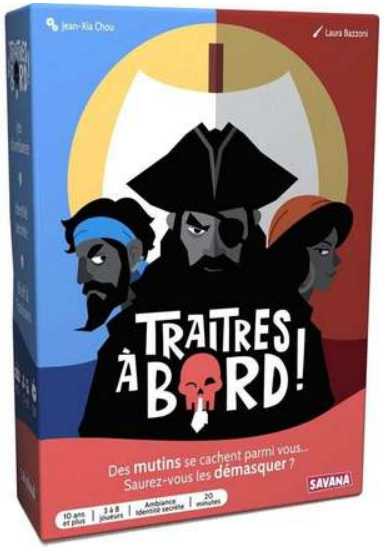
N° 32

Stay cool

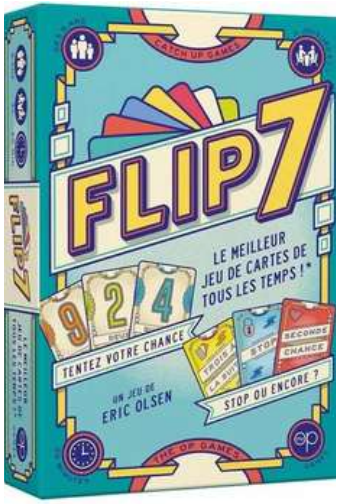
Restez cool !

Stay Cool est un jeu d'ambiance unique, explosif, tendu et drôle à la fois, où la vitesse prime... Autant que le sang-froid ! Deux joueurs te bombardent simultanément de questions. Réponds le plus vite possible à un maximum d'entre elles !

12 ans et + / moins de 30 min / 3 à 7 joueurs



Jeux "Cartes - Pli"

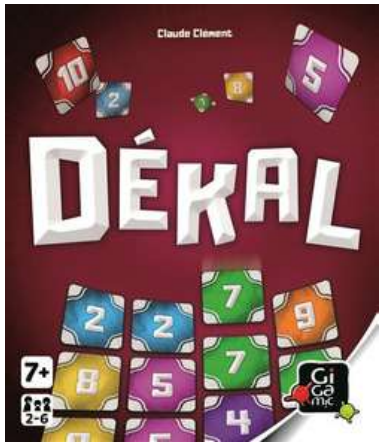


N° 33

Flip 7

Risquerez-vous de tout perdre ?
Flip 7 est un jeu de cartes pour au moins 3 joueurs. Dans ce jeu d'ambiance de type stop ou encore, vous allez tenter de retourner des cartes une à une en espérant ne pas retourner deux fois le même numéro.

8 ans et + / moins de 30 min / 3 à plus joueurs



N° 35

Dékal

Décalez vos cartes pour l'emporter...
Dékal est un jeu de cartes rapide et simple. Révélez votre grille de cartes, placez bien les cartes récoltées pour optimiser votre score final... vos choix et ceux de vos adversaires seront déterminants pour réussir vos glisser/décaler...

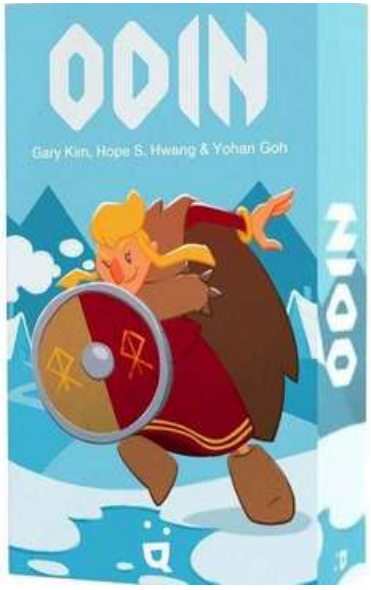
7 ans et + / moins de 30 min / 2 à 6 joueurs

N° 34

Odin

Envoyez vos meilleurs Vikings à la bagarre et débarrassez-vous de vos cartes !
Créez les meilleures combinaisons pour faire monter la pression sur le champ de bataille. Soyez le premier à vous défausser de toutes les cartes de votre main et à cumuler le moins de points à la fin de la partie.

7 ans et + / moins de 30 min / 2 à 6 joueurs



Jeux "Enquêtes"

N° 36

Behind

3 univers, 3 logiques, 3 tableaux !
Behind est un jeu d'ambiance mélangeant énigme, déduction et tuiles à assembler comme un puzzle. Dans ce jeu de société original, retrouvez 3 tableaux à assembler : faîtes preuve de logique en assemblant les tuiles et révélez une histoire, une énigme dans 3 univers bien différents.

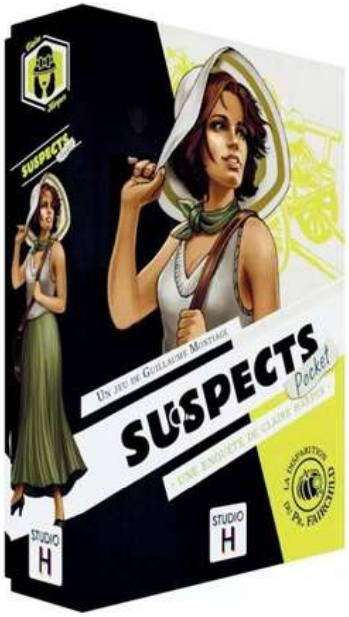
10 ans et + / 60 à 120 min / 1 joueur

N° 37

Backstories 2 - Les noces d'émeraude

Backstories est un jeu d'aventure qui fonctionne à la manière d'un "point & click". Choisissez une action (Fouiller, Discuter, Explorer, etc ...) sur un lieu, et révélez les conséquences de votre choix grâce à un astucieux système de cartes perforées. Plusieurs fins sont possibles : Vos choix, VOTRE aventure !

12 ans et + / 60 à 120 min / 1 à 6 joueurs

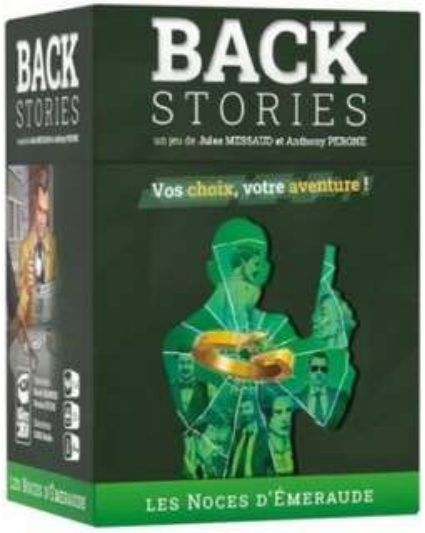


N° 38

La disparition du Pr Fairchild : Suspect Pocket

Seul ou à plusieurs, découvrez des intrigues riches aux personnages travaillés à la manière des romans d'Agatha Christie. Dans cette boîte, vous trouverez 1 enquête palpitante, de la brillante Claire Harper, où le mystère s'invite même aux concours de potirons du Yorkshire.

10 ans et + / 60 à 120 min / 1 à 6 joueurs



Jeux "Stratégie"

N° 39

Château Combo

Jeu de construction de tableau dont la simplicité n'a d'égal que la richesse, procurant des sensations très gratifiantes !
Chaque tour, vous recrutez juste un personnage pour l'ajouter dans votre tableau, mais cette action très simple concentre énormément de décisions importantes : il faut gérer vos clés afin d'influencer le pion messager aux moments opportuns, car c'est lui qui détermine quels personnages peuvent être recrutés ; gérer votre pécule d'or pour pouvoir payer le coût des personnages qui vous intéressent tout au long de la partie.

10 ans et + / moins de 30 min / 2 à 5 joueurs

N° 41

Agent Avenue

Agent Avenue est un jeu de course-poursuite et de bluff pour 2 joueurs (ou en équipes à 3 ou 4 joueurs). Dans ce jeu de société mêlant collection de cartes, course, bluff et prise de risque, incarnez des espions à la retraite planqués dans un quartier de banlieue et qui cherchent à démasquer son adversaire avant de se faire démasquer...

8 ans et + / moins de 30 min / 2 joueurs

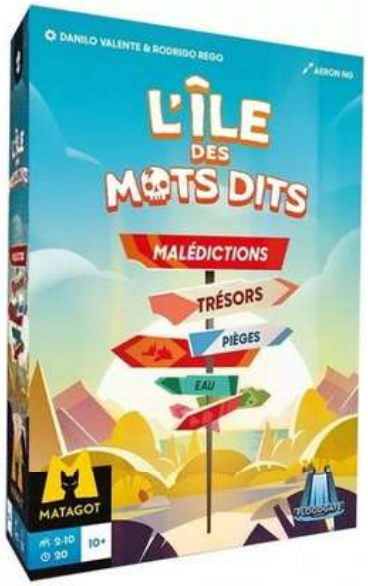
N° 40

Courtisans

Placez des cartes Courtisans devant vous, chez vos adversaires et à la table de la Reine afin d'influencer les valeurs de chaque clan. Pour obtenir le plus de points et l'emporter, vous devrez collectionner les bonnes familles tout en préservant leur valeur à la table de la reine.

8 ans et + / moins de 30 mn / 2 à 5 joueurs

Jeux "Mots - Lettres"



N° 42

L'île des mots dits

Sur cette île mystérieuse, chaque mot tracé façonne votre destinée...
Entre ruse et intuition, il vous faudra avancer avec prudence pour atteindre le trésor sans tomber dans les nombreux pièges disséminés sur votre route.

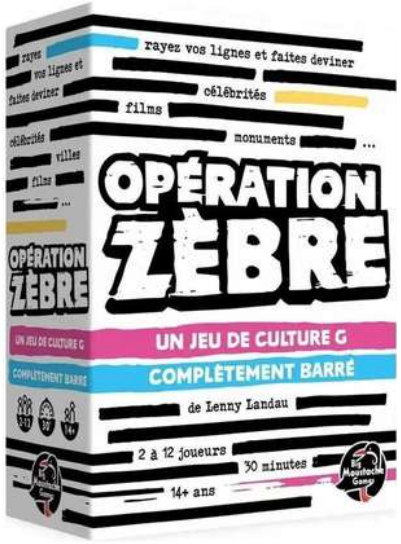
10 ans et + / moins de 30 min / 2 à 10 joueurs

N° 43

Fiesta de los muertos

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ?

12 ans et + / moins de 30 min / 4 à 8 joueurs



N° 44

Opération Zèbre

Dans ce jeu, chaque joueur devient un agent chargé de transmettre un document classifié. Votre objectif est simple : faire deviner une carte à votre équipe en barrant un maximum de lignes. Plus vous laissez d'informations visibles, plus la suspicion monte. Vous devrez trouver l'équilibre parfait entre censure et clarté.

14 ans et + / moins de 30 min / 2 à 12 joueurs

VOS ESPACES CASI

DIJON

5 bis cour de la gare - 21000 Dijon
06 83 04 73 93 - espacedijon@cersncf-dijon.com

DÉPÔT DE PERRIGNY

2 rue J. Baptiste Peincedé - CS 10622 - 21006 Dijon cedex
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
07 86 44 53 02 - espacecasi.perrigny@cersncf-dijon.com

LES LAUMES

Cour de la gare - 21150 Venarey Les Laumes
03 80 96 88 74 - espacecasi.perrigny@cersncf-dijon.com

SAULON

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

CHALON-SUR-SAÔNE

24 av. Jean Jaurès - Espace Alysée - 71100 Chalon/Saône
03 85 44 61 15 - espacecasi.perrigny@cersncf-dijon.com

MÂCON

Avenue de la gare - 71000 Mâcon
03 85 40 96 20 - bibdijon.espmacon@cersncf-dijon.com

PONTARLIER

3 place Villingen Schweningen - 25300 Pontarlier
03 81 46 73 56 - bibpontarlier@cersncf-dijon.com

VESOUL

5 rue de la gare SNCF - 70000 Vesoul
03 84 75 08 25 - casi2570@cersncf-dijon.com

BESANÇON

Voie Gisèle Halimi 25000 Besançon
03 81 53 66 79 - casi2570@cersncf-dijon.com

DOLE

2 rue des messageries - 39100 Dole
03 84 72 05 34 - bibdole@cersncf-dijon.com

SPECTACLES FFA

DIJON

Samedi 06 décembre 9h30 ou 10h

Cinéma CAP VERT, 1 rue du Cap Vert (Quétigny)

9h30 (film à partir de 6 ans) ***:***

Zootopie 2

10h *(film -6 ans)* ***:***

Petite fanfare de Noël + Animations

Pour **les enfants de -3 ans la séance de 10h est obligatoire (image et son adaptés)**

CHALON SUR SAÔNE

Samedi 13 décembre 16h

Espace Georges Brassens (Saint Rémy)

Quand je serais petit

VENAREY LES LAUMES

Dimanche 07 décembre 15h

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

Karlo magic

DOLE

Dimanche 07 décembre 14h30

Salle la Commanderie, 2 rue d'Azans

L'étoile magique

BESANÇON

Dimanche 07 décembre 14h

Salle Le Grand Kursaal, 1 place du Théâtre

Mystère et boule de gomme

VESOUL

Dimanche 14 décembre 10h30

Cinéma Majestic, 16 rue Courvoisier

Film pour enfant

RAPPEL IMPORTANT

L'inscription en ligne ou papier est indispensable. Bulletin d'inscription disponible dans vos espaces CASI ou sur le site : casidijon.com