

RÈGLEMENT DE L'ACCUEIL DE LOISIRS SANS HÉBERGEMENT (ALSH) (septembre 2019)

Mercredi et vacances scolaires

La mairie souhaite favoriser l'accès à l'accueil de loisirs à tous les enfants de la commune. La participation financière des familles reste donc modeste.

L'accueil de loisirs sans hébergement est ouvert aux enfants de 6 à 11 ans, qui seront accueillis dans la salle socioculturelle à la bibliothèque.

⇒ TARIFS

Mercredi après-midi	21€ / trimestre
Vacances scolaires	7€ / semaine

L'accueil de loisirs fonctionne tous les mercredis après-midi et pendant les vacances scolaires, **sauf les vacances de Noël et le mois d'août.**

La structure est ouverte :

- De 14h à 17h les mercredis,
- De 14h à 18h pendant les vacances scolaires (uniquement la 1^{ère} semaine, sauf en février les 2 semaines et 3 semaines en juillet).

Ces horaires pourront être modifiés en fonction des sorties organisées par l'accueil de loisirs.

Aucun enfant ne pourra être remis à une personne non autorisée sur sa fiche d'inscription. Les parents pourront autoriser leur enfant à quitter seul l'accueil de loisirs, qui sera donc sous leur entière responsabilité.

⇒ INSCRIPTION

Elle s'effectue sur le site de la commune www.mairie-novillars.fr

Les dates et horaires d'inscription sont fixés annuellement pour chaque période de vacances scolaires et mercredis.

L'inscription est définitive lorsque le dossier de l'enfant est correctement complété.

L'accueil de loisirs se réserve le droit de modifier ou d'annuler une sortie si les conditions météorologiques sont défavorables ou pour raison de force majeure.

Pour les sorties, les parents doivent adapter la tenue de l'enfant en fonction de la sortie et du temps.

Les **goûters** sont fournis par l'accueil de loisirs pendant les vacances scolaires et **par les parents le mercredi.**

Toutes les affaires personnelles de l'enfant doivent être marquées à son nom.

La mairie décline toute responsabilité en cas de perte ou de vol d'objet personnel durant l'accueil.

Le Maire,
Philippe BELUCHE

