



Liste des effets scolaires - 2026-2027

Matériel pédagogique

Reprographie	Français	20,00\$
	Mathématiques	20,00\$
	Anglais	4,00\$
	Univers social et sciences	2,00\$
	CCQ	2,00\$
	Musique	1,00\$
Surveillance des dîneurs	Dînera à la maison; il n'y a donc aucuns frais <i>(Durant toute l'année)</i>	Aucun
	Dînera occasionnellement à l'école	3\$/jour
	Dînera au service de garde à temps plein (frais inclus) <i>(Durant toute l'année)</i>	Aucun
	Dînera à l'école; des frais sont exigés pour l'année	200,00\$
Total à payer <u>sans</u> la surveillance des dîneurs		49,00\$
Total à payer <u>avec</u> la surveillance des dîneurs		249,00\$

PAIEMENT PAR INTERNET :

Vous pouvez adhérer à ce mode de paiement en tout temps via votre institution financière. Faites votre recherche de fournisseur avec le mot "Nord" ou "Riviere" pour de meilleurs résultats.



Le numéro de référence à utiliser pour le paiement se trouve dans l'encadré sur l'état de compte des effets scolaires.

Du 31 août au 4 septembre 2026, de 7h15 à 15h15.

Au secrétariat de l'école, en argent comptant, carte de débit ou crédit.

Liste des fournitures scolaires

Article	Qté	Remarque
Bâton de colle	2	42 g, type Pritt
Boîte à goûter	1	
Cartable	2	1 pouce
Ciseaux	1	Adapté au besoin de votre enfant
Crayon effaçable à sec	4	Noir ou bleu de type Pentel à pointe fine
Crayons à la mine	1	Boîte de 12, pré-aiguillés, adaptés à la prise de votre enfant
Crayons-feutres à pointe large	2	Paquets de 16
Duo-tang	3	1 bleu, 1 vert, 1 rouge
Duo-tang à pochettes	1	Avec couverture rigide en polypropylène, avec attaches en métal, avec deux pochettes à l'intérieur. Rouge.
Étui à crayons	1	Étui à 2 sections (avec 2 fermetures éclairs)
Gomme à effacer	1	
Sac d'école	1	
Vêtements de rechange	1	

Les articles réutilisables de l'an dernier sont recommandés.

Il se pourrait que certains effets doivent être renouvelés en cours d'année scolaire.

Ces marques et modèles sont inscrits à titre indicatif seulement.

Il n'y a toutefois aucune obligation de se procurer ces marques et modèles.