

COMPTE RENDU CMJ



Lafrançaise 

SAMEDI 22 JUIN 2024

Présent(s) : BOUCHAUD Stanislas, CALVET Timéo ,CHOUVIER Eva, DAUSSE Léo, DENAX Mathys, FRAYSSE Victoire, DE BRITO Emy , FERRIE Swann, LHOMMAN Léonie , ,MORO Valentino, MOURGUES Emma,
Excusé(s) / Absent(s) : BAKHTA Yassine, DUPUIS Maelys, GUIBERT Arthur, MAGNANO Léo SABATTE Mael, SAINT ROMAS Noah .

Présents : CMA Joseph BOUZEID , Thierry DELBREIL, Véronique PATERNE, Marie Laurence PUJOL Pierrick THOMAS Colette VERDOUX,

Anciens CMJ :Anaëlle COMBALBERT , Ronan COCHER DESCHER , TAO SOTO:

Ordre du jour

- Point caravane des sports
- Point journée famille 9 juillet après midi
- Soirée animation « AplLantha »

Animation centre social : Thème enfance Jeunesse

Le CMJ participera le Mardi 9 JUILLET après midi à un stand sera tenu Pour la prochaine séance du 6 juillet il est nécessaire d'avoir la liste des présents Nous préparerons pour le stand

CARAVANE DES SPORTS 20 JUIN Thème enfance Jeunesse

La journée s'est bien déroulée . Pour l'an prochain il sera réfléchi de mettre en lien cette journée avec le programme USEP en direction des primaires de sorte que les écoles puissent participer


Animation estivale : la soirée « AplLantha »





Totem AplLantha choix du totem a été fait afin que Camille puisse le réaliser






Liste des jeux retenus classement 1 à 9

Nature de l'épreuve	Numéro épreuve	Format	Lieu/Emplacement vallée
<p>Tir à la corde dans le lac</p> <p>Lieu achat : Capmarty</p>	1	2 équipes)	<p>Zone baignade</p>  <p>Voir si possible de mettre une ligne fait</p> <p>Diamètre 25 ou 27 mm</p> <p><u>A faire</u></p> <p>La règle : voir équipe gagnante affronte la suivante ?</p>
<p>Course en sac</p> <p>Lieu achat : Capmarty</p> <p>Mais aussi voir avec Alain Malmon</p>	2	2 équipes	 <p>Règle à faire</p> <p>Plage à fermer avec rue balise fait ok</p>



COMPTE RENDU CMJ

<p style="text-align: center;">EPREUVE FINALE</p> <p>Paddle la Mairie dispose de 5 Paddles il faut en trouver un sixième</p>	3	<p>Toutes les équipes</p> <p>Epreuve finale</p>	<p style="text-align: center;">A revoir</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Règle : 5 figures, une au choix il faut rester le plus longtemps</p>
<p>Parcours aquaparc</p> <p>Voir Gaelle Duarte pour finaliser</p>	4	<p>1 équipe</p> <p>Chronométrée</p>	<p>Information sur la soirée communiquée à Mme Duarte qui verra pour demander à un maitre-nageur d'être présent sur le créneau animation Des questions à voir avec elle. A partir de quel âge peut -on être seul ?</p> <p style="padding-left: 40px;">Quel parcours est possible dans le cadre des épreuves ?</p> <p>Combien de personnes peuvent être présentes sur les</p> <p style="padding-left: 40px;">Différents modules simultanément ?</p> <p>Mme Duarte a proposé de donner comme lots des places pour aquaparc</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Règle :Chronomètre si au-delà de 10 mm perdu sinon un bracelet</p>

COMPTE RENDU CMJ


<p>Course de relais</p> <p>Pistolets à eau Capmarty Véronique regarde si pistolets à eau ok sinon achat</p> <p>Bandeau (mairie)</p> <p>Ballons (plage)</p>	5	<p>2 équipes</p>	 <p>REGLE</p> <p>Le joueur a les yeux bandés il doit trouver l'emplacement des pistolets a eau guidée par ses coéquipiers puis propulser le plus vite possible un ballon jusqu'à la ligne d'arrivée</p>
<p>Animation avec les ânes Bon'aventure : parcours AGILITY</p> <p>Contact Carole fait par Léonie :</p>	6	<p>1 équipe</p> <p>A voir le contenu avec Carole</p>	<p>Possibilité de participer à l'animation à partir de 3 ans en étant accompagné d'un parent ou adulte</p> <p>Possibilité de réaliser le parcours seul à partir de 5 ans</p> <p><u>Règle</u></p> <p>Faire le parcours avec l'âne</p> <p>Chronomètre, si dépassement épreuve perdue</p> <p style="text-align: center;">- de 15 mm 1 Bracelet</p>  
<p>Premier test : Victoire a confection 3 potions</p>	7	<p>1 équipe</p>	<p>REGLE « Le jeu du jus dègue » : consiste à élaborer des mixtures savantes de mélange, fait par le père</p>

COMPTE RENDU CMJ

<p>1 Rhubarbe citron eau</p> <p>2 xxxxxx</p> <p>3 Coca Cerise</p> <p>Le Coca cerise a été trouvé par tous les jeunes !</p>		<p>Cantarel, la première équipe qui le boit et qui trouve à gagner</p> <p style="color: #a52a2a;">Victoire sera chargée de fabriquer le jeu du jus dègue</p> <p style="color: #a52a2a;">1 Rhubarbe citron eau 2 à voir proposition au prochain CMJ 3 Coca Cerise</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p>« le trempe et essore » :une éponge trempée dans l'eau et essorée dans un récipient :idée eau lac ...</p> <p style="color: #a52a2a;">Capmarty</p> <p>Relais 2 équipes</p> <p style="color: #a52a2a;">Seau / 2 Seau gradué balance</p> <p style="color: #a52a2a;">Eponge 4</p> <p>Temps 5 minutes maxi</p>	2 équipes	<div style="text-align: center; margin-bottom: 20px;">  </div> <p style="color: #a52a2a; text-align: center;"><u>Règle</u></p> <p style="text-align: center;">Remplir le seau avec l'eau du lac Epreuve sur 5 minutes, deux équipes s'affrontent Celle dont le seau a le plus d'eau gagne la partie soit 1</p> <p style="text-align: center;">bracelet</p>

8

COMPTE RENDU CMJ

<p>Jeu de JUJU Grande planche avec des trous il faut lancer des sachets jeu d'adresse</p>	9	<p>1 équipe</p>	 <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">Règle</p> <p style="text-align: center;">Emplacement nouvel espace</p> <p style="text-align: center;">Matériel sera mis à disposition par Julien V</p>
---	---	-----------------	--

- -6 PERSONNES PAR EQUIPE
- Tirage pour faire les équipes : **Faire brassard selon couleur des équipes**

Noms d'équipe	Couleur
<i>Uteute</i>	Rouge 1
<i>Moana</i>	Bleu clair 2
<i>vareau</i>	Violet 3
<i>Ereere</i>	Noir 4
<i>inaina</i>	Marron 5
<i>matie</i>	Vert 6

Affiche en cours de réalisation. (Référente Anaëlle)



Prochain CMJ le 6 Juillet