

COMPTE RENDU CMJ



Lafrançaise 

SAMEDI 8 JUIN 2024

Présent(s) : CALVET Timéo CHOUVIER Eva, DAUSSE Léo, DENAX Mathys, FRAYSSE Victoire, DE BRITO Emy , FERRIE Swann, LHOMMAN Léonie , MAGNANO Léo ,MORO Valentino, MOURGUES Emma, SAINT ROMAS Noah .

Excusé(s) / Absent(s) : BAKHTA Yassine, BOUCHAUD Stanislas, DUPUIS Maelys, GUIBERT Arthur, SABATTE Mael,,

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

Excusé(s) , :

Ordre du jour

- Point journée famille 9 juillet après midi
- Point caravane des sports
- 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 22 juin nous recenserons les jeunes pouvant

CARAVANE DES SPORTS 20 JUIN Thème enfance Jeunesse

Information sera relayée aux Directrices des Ecoles



COMPTE RENDU CMJ

Animation estivale : la soirée « ApILantha »

Totem ApILantha : à voir avec Camille D : un petit totem pour remise aux vainqueurs et un totem pour matérialiser le jeu qui sera conservé (à voir début fin juin /début juillet)

Liste des jeux retenus classement 1 à 10

Nature de l'épreuve	Numéro épreuve	Format	Lieu/Emplacement vallée
<p style="color: #00AEEF;">Tir à la corde dans le lac</p> <p style="color: #00AEEF;">Lieu achat : Capmarty</p>	1	2 équipes)	<p style="color: #4F81BD;">Zone baignade</p>  <p style="color: #4F81BD;">Voir si possible de mettre une ligne Diamètre 25 ou 27 mm A voir équipe gagnante affronte la suivante ?</p>
<p style="color: #00AEEF;">Course en sac</p> <p style="color: #00AEEF;">Lieu achat : Capmarty</p> <p style="color: #00AEEF;">Voir Alain Malmon</p>	2	2 équipes	 <p style="color: #4F81BD;">Plage à fermer avec rue balise</p>
<p style="color: #A52A2A;">Epreuve des poteaux</p> <p style="color: #A52A2A;">Elément qui flotte, permettant de déstabiliser les concurrents : pontons éphémères</p> <p style="background-color: yellow; color: black; padding: 2px;">Paddle 2</p>	3	Toutes les équipes Epreuve finale	<p style="color: #4F81BD;">A revoir</p> 

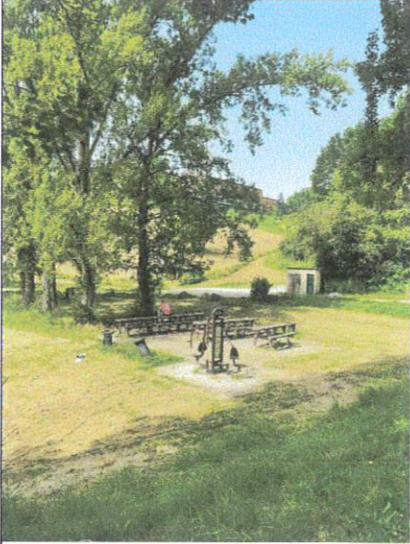
COMPTE RENDU CMJ

<p>5 figures , une au choix il faut rester le plus longtemps</p> <p>Faire des figures de gym</p> <p>Un équilibre</p>			
<p>Parcours aquaparc</p> <p>Voir Gaëlle Duarte</p> <p>Chronomètre si au delà de 10 mm perdu sinon un bracelet</p>	4	<p>1 équipe</p> <p>Chronométrée</p>	<p>Information sur la soirée communiquée à Mme Duarte qui verra pour demander à un maître-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 différents modules simultanément ?</p> <p>Mme Duarte a proposé de donner comme lots des places pour aquaparc</p> <p style="color: red;">Prendre rdv avec Mme DUARTE pour caler l'épreuve</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
<p>Course de relais</p> <p>Le joueur a les yeux bandés il doit trouver l'emplacement des pistolets à eau guidée par ses coéquipiers puis propulser le plus vite possible un ballon jusqu'à la ligne d'arrivée</p> <p>Pistolets à eau Capmarty</p> <p>Bandeau (mairie)</p> <p style="color: red;">Ballons ok (plage)</p>	5	<p>2 équipes</p>	<div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>

COMPTE RENDU CMJ

<p>Animation avec les ânes Bon'aventure : parcours AGILITY</p> <p>Contact Carole fait par Léonie :</p>	6	<p>1 équipe 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 style="text-align: center;">Timing pour un parcours 15 mm</p> <p style="text-align: center;">Chronomètre, si dépassement épreuve perdue</p> <p style="text-align: center;">– de 15 mm 1 Bracelet</p> <div style="text-align: center;">   </div>
<p>« Le jeu du jus dègue » : consiste à élaborer des mélange savantes de mélange, fait par le père Cantarel, la première équipe qui le boit et qui trouve à gagner</p> <p>Premier test : Victoire a confection 3 potions</p> <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>	7	<p>1 équipe</p>	<p style="color: red;">Victoire sera chargée de fabriquer le jeu du jus dègue</p> <p style="color: red; text-align: center;">1 Rhubarbe citron eau 2 à voir 3 Coca Cerise</p> <div style="text-align: center;">  </div>

COMPTE RENDU CMJ

<p>« le trempe et essore » :une éponge trempée dans l'eau et essorée dans un récipient :idée eau lac ...</p> <p>capmarty</p>	8	2 équipes	
<p>Jeu de JUJU Grande planche avec des trous il faut lancer des sachets jeu d'adresse</p>	9	1 équipe	 <p style="text-align: center;">Emplacement nouvel espace</p> <p style="text-align: center;">Matériel sera mis à disposition par Julien V</p>
<p>Equipe réunie : ballon gonflable aller d'un point A à B</p>	10	2 équipes	

PROCHAIN CMJ SAMEDI 24 JUIN