

## 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: #00a0e3;">Tir à la corde dans le lac</p> <p style="color: #00a0e3;">Lieu achat : Capmarty</p>	1	2 équipes)	<p style="color: #00a0e3;">Zone baignade</p>  <p style="color: #00a0e3;">Voir si possible de mettre une ligne Diamètre 25 ou 27 mm A voir équipe gagnante affronte la suivante ?</p>
<p style="color: #00a0e3;">Course en sac</p> <p style="color: #00a0e3;">Lieu achat : Capmarty</p> <p style="color: #00a0e3;">Voir Alain Malmon</p>	2	2 équipes	 <p style="color: #00a0e3;">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;"><b>Paddle 2</b></p>	3	Toutes les équipes Epreuve finale	<p style="color: #00a0e3;">A revoir</p> 

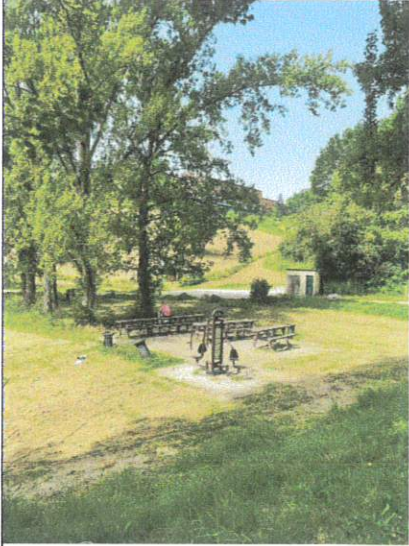

## COMPTE RENDU CMJ

<p><b>5 figures , une au choix il faut rester le plus longtemps</b></p> <p>Faire des figures de gym</p> <p>Un équilibre</p>			
<p>Parcours aquaparc</p> <p>Voir Gaelle 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 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>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><b>Prendre rdv avec Mme DUARTE pour caler l'épreuve</b></p> 
<p>Course de relais</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>Pistolets à eau Capmarty</p> <p>Bandeau (mairie)</p> <p><b>Ballons ok (plage)</b></p>	5	<p>2 équipes</p>	

## 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**