Compte-rendu de réunion

10 janvier 2026

PARTICIPANTS

Jeunes élus :

Bréjuin Léana, Dufeu Anaé, Foanta Roberta, Goossens Antoine, Johnson Shawenn, Martin Maxence, Norbert Thaïs, Ricaus-Tamaya Clément

Élues encadrantes :

Mairie Le Pertre : Bellayer Nadine, Croissant Élodie, Thiken Christine
Mairie Saint Cyr le Gravelais : -

ORDRE DU JOUR :

- Préparation de l'animation prévue à la maison de retraite en février 2026

Accueil

- Échange de vœux avec les jeunes.
- Discussions sur les difficultés rencontrées en début de semaine suite à l'épisode neigeux.

Préparation de l'animation prévue à la maison de retraite en février 2026

Rappel des animations retenues lors de la réunion du mois d'octobre :

- Jeu avec des balles de ping-pong à envoyer dans des boites à œufs après rebonds
- Volley / tennis avec des frites et un ballon de baudruche
- Morpion géant
- Une boite opaque dans laquelle on met la main pour deviner les objets qui s'y trouvent
- Lancer d'anneaux sur un support (type support d'essuie-tout)

Travail sur ces animations :

Les jeunes ont été répartis en 3 groupes. Chaque groupe, après tirage au sort a travaillé sur une des activités : réflexion sur le matériel nécessaire, sur le déroulement de l'activité, sur le comptage des points des équipes ...

Pour que chaque groupe travaille sur 2 animations, une animation supplémentaire a été ajoutée :

- jeux de mimes

Mise en commun :

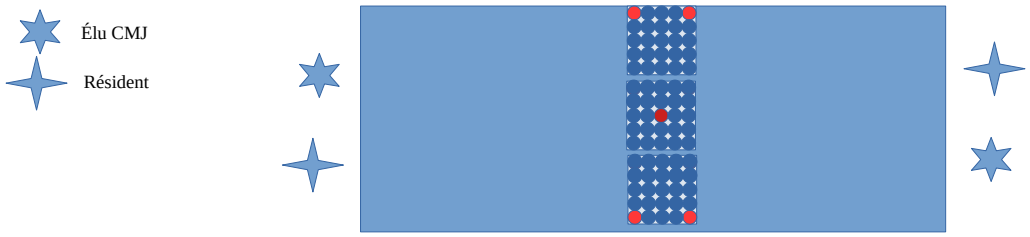
Le travail en groupe a été très productif. Une phase de mise en commun a ensuite permis des échanges pour finaliser l'organisation et avoir une cohérence globale. Voici ce qu'il en ressort :

Organisation générale

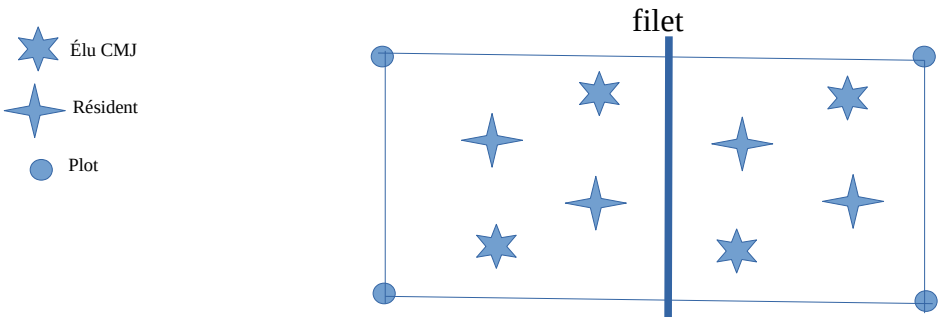
- Des équipes de binômes : un élu CMJ et un résident
- Chaque équipe devra participer à chacune des six activités
- Des élues encadrantes du CMJ prendront le rôle d'arbitre
- Il faut prévoir des feuilles de comptage des points pour chaque équipe

Détail pour chaque animation

- **Jeu avec des balles de ping-pong à envoyer dans des boites à œufs après rebonds**
  - Matériel :
    - des balles de ping-pong (au moins 6 blanches et 6 oranges)
    - 3 ou 4 grandes boites à œufs
    - 2 tables rectangulaires
  - 2 équipes jouent en même temps, chacune à un bout de la table, chacune avec une couleur de balles.
  - Le joueur lance la balle pour essayer de l'envoyer dans une boite à œufs, après au moins 2 rebonds
  - il faut que quelqu'un s'occupe de ramasser les balles
  - Les points sont comptés une fois toutes les balles lancées
  - les alvéoles seront colorées et les points comptabilisés différemment selon la couleur



- **Volley / tennis avec des frites et un ballon de baudruche**
  - Matériel :
    - 1 filet,
    - 8 frites de piscine
    - des ballons de baudruche (au moins une dizaine)
    - 4 plots pour marquer les extrémités du terrain
    - du scotch de couleur pour marque le terrain et les emplacements des joueurs
    - des chaises pour les joueurs (ou fauteuil roulant)
  - 4 binômes jouent en même temps, 2 de chaque côté du filet. (A revoir en fonction du nombre de binôme)
  - Les binômes d'un même côté cumuleront le même nombre de points
  - les points se comptent 1 par 1, et la partie s'arrêt quand les joueurs d'un côté du filet ont atteint 5 points



- **Morpion géant**
  - Matériel : reprendre au centre de loisirs les morpions qui ont été créés pour la soirée jeux
  - rappeler les règles : aligner 3 ronds ou 3 croix
  - on joue en parallèle sur 2 jeux. Sur l'un, les 2 élus du CMJ des binôme, et sur l'autre les 2 résidents.
  - Si match nul ⇒ 1 point à chaque équipe,
  - sinon 2 points pour celui qui gagne
  - on arrête les « match » quand une équipe a obtenu 5 points.

- **Une boite opaque dans laquelle on met la main pour deviner les objets qui s'y trouvent**
  - Matériel :
    - une boite opaque dans laquelle cachée les objets, et avec la possibilité de passer une main à l'intérieur ⇒ revoir avec Lydia ce qu'elle a à sa disposition
    - la boite doit être posée sur une table, avec une chaise pour le joueur
    - un masque pour les yeux pour que le joueur ne triche pas
    - des objets à mettre dans la boite. Un lot d'objet par binôme (ou par personne?).
    - un chronomètre (ou un téléphone)
    - Liste d'objets proposés : cahier, bouteille, trousse, porte-monnaie (vide!), balle anti-stress, gomme, brosse à dent, playmobil, mini cadre, volant de badminton, paire de lunettes, animal en plastique (araignée, serpent …), clé, doudou, perruque, gant, bonnet, cache-cou
  - le joueur a 45 secondes pour toucher les objets dans la boite
  - il obtient autant de points que d'objets identifiés, et nommés

- **Lancer d'anneaux sur un support**
  - Matériel :
    - une bouteille d'eau qui sert de support, ou un cône
    - des anneaux en plastique de couleur
    - du scotch de couleur pour marque la zone d'où on lance, à 2 mètres de la bouteille
  - dans chaque binôme (un CMJ + 1 résident), chaque joueur joue à tour de rôle
  - mettre une chaise pour que ceux qui le souhaite jouent assis
  - un point par anneau bien placé sur le support
  - 2 points si l'anneau a la même couleur que le précédent
  - le binôme qui atteint les 10 points a gagné

- **Jeux de mimes**
  - Matériel : un chronomètre (ou un téléphone)

- la partie se déroule dans un temps imparti (4 minutes)
- l’arbitre tire au sort une liste de mimes à réaliser (il s’agit de verbes d’actions). Cette liste contient des mimes à faire par l’élu CMJ et à deviner par le résident, et l’inverse. ⇒ il faudrait préparer autant de liste que d’équipes
- Il est possible d’avoir un « joker » pour ne pas faire un mime (voir comment on pourrait matérialiser les jokers)
- l’équipe obtient autant de points que de mots devinés.
- c’est l’arbitre qui souffle à l’oreille (ou fait lire?) le mot à deviner (c’est lorsque l’arbitre donne le premier mot que le chronomètre est lancé)
- à voir si on met un bonus si tous les mots sont trouvés dans le temps imparti
- peut-être mettre des pénalités si celui qui mime parle pour aider son binôme
- Liste des mimes proposés par les jeunes :
  - mimes pour les résidents : cuisiner, nager, jardiner, dormir, conduire, réfléchir, saluer, remercier, rigoler, râler, couper
  - mimes pour les élus CMJ : courir sur place, danser, écrire, sauter, construire, détruire, racler, se chauffer
    (non retenu : tortue, paresseux : car ce ne sont pas des verbes d’actions)

Fin de séance

Après cette séance de travail constructive, la réunion s'est achevée autour d'une galette des rois. Le roi et la reine du jour sont Antoine et Nadine.

Prochaine réunion :

Samedi 7 février 2025 / **14h45 à la maison de retraite (fin vers 17H)**