



## COMPTE-RENDU REUNION CMJ



### RÉUNION DU 22 FÉVRIER 2022 (à la médiathèque)

- Adultes présents : Bruno VIDAL, Anthony FORITE
- Adultes absents : Muriel ALARY, Corinne LE BOZEC (excusées)
- Jeunes ÉLUS présents : MAZEL Rachel, MAZEL Thomas, ABAMACO Sarah, BRESSOLLES Célia, BOURNIQUEL Mathis, LECOQ Shérazade, HAMADA OUSSENI Salma,
- Jeunes ÉLUS absents : ERDOGMUS Mustafa, ALBERTO Camille, RACHIDI Malak, TOURN Lilou, BENDAHDANE Iman, JULIEN Lalie, Tara WERCHOWSKI, (excusés)
- Secrétaire de séance : Bruno VIDAL

#### Début à 14h

- Accueil

Après être allé chercher Célia chez elle, Bruno accueille les premiers arrivant avec Perrine une des responsables de la nouvelle structure "Espace de vie Social" Suite à une visite rapide des locaux avec Anthony, nous nous installons au calme pour travailler.

#### 14h10

- Pour rappel, le projet a pour but d'améliorer/moderniser le livret jeu de piste d'Aussillon village : "**Pierre de légende**"  
Lors de la dernière réunion, on avait mis en évidence plusieurs axes d'actions :
  - Améliorer la visibilité du jeu sur le site de la ville. (À voir avec Bruno Masarotto et M. COLOMBANI adjoint à la communication)
  - Mettre des "QR code" directement au village sur des panneaux pour permettre aux promeneurs de le télécharger.
  - Insérer des "QR code" directement sur le document papier pour télécharger des informations culturelles ou historiques supplémentaires.
- Après plus d'une heure d'échanges et de travail, voici ce qui a été convenu avec l'ensemble des présents et que Bruno devra faire valider :
  - Lorsque le document sera finalisé, voir avec le service communication de la mairie la possibilité d'améliorer la visibilité du jeu et la mise en évidence de son téléchargement.
  - 
  - Un "QR code" permettant de télécharger le jeu sera édité et reproduit afin d'être inséré sur les panneaux touristiques du village.

RAPPEL : le jeu est un jeu de piste en 7 étapes (questions) et 16 points de passage.

- Le document papier devra être simplifié pour passer de 8 pages (2 feuilles) à 4 pages (1 feuille). Des "QR codes" seront insérés au jeu donnant accès à des images ou vidéos en lien avec les étapes du jeu, et des informations historiques et culturelles sur le village.  
Le parcours du jeu sera réorganisé pour favoriser une visite en une boucle ramenant au point de départ. Il faut dégager de la place pour l'insertion des "QR code" dans le document.
- Les étapes questions du jeu seront construites selon la même méthodologie et à l'aide d'un "story-board". Photo, image ou vidéo du lieu, qu'était-il par le passé et qu'est-il devenu, plus la question du jeu permettant de passer à l'étape suivante.
- Une clé USB sera nécessaire pour le stockage des images, photos et vidéo.
- Les photos et vidéo pourront être enregistrées à l'aide de smart phones des jeunes. Prévoir un micro d'enregistrement pour les commentaires.
- Lors de la prochaine réunion du CMJ, des équipes seront constituées pour se répartir les différentes tâches.
- Le montage final du document sera réalisé par Anthony aidé par Bruno.

Anthony souligne quelques points importants comme les droits d'auteur et le droit d'image. Il indique aussi que les images devront être hébergées (stockées) sur "YouTube" ou "Facebook", et à cet effet, une adresse GMAIL devra être créée.

### **15h20 Questions diverses :**

Bruno fait un rappel des projets qui seront à l'ordre du jour des prochaines réunions et sur lesquels il attend une validation : "Stylo slogan"- Création d'un document "Eco-citoyen" – Document de COM pour les projets du CMJ.

Ensuite, il nous demande notre avis sur la participation éventuelle du CMJ à différentes actions municipales comme "Reflets et Rythme", ... L'avis des présents est favorable.

**La réunion se termine à 15h30** par un goûter (crêpe et jus de pomme) proposé par Perrine.