



Ville de NOUMÉA





GEOMATIQUE ET CMJ

PAR LE SVE ET LE SIG



I - Objectifs de ce groupe de travail

II - Présentation du conseil municipal junior

III - Exemples de projets réalisés

VI - Présentation des 2 projets CMJ pour la mandature 2026/2027

V - Ateliers et temps d'échanges



ORDRE DU JOUR



1. OBJECTIFS DU GT

Programme dédié CMJ

Contribuer à l'élaboration d'un programme jusqu'au projet final

Interventions pédagogiques

Proposer des interventions adaptées aux jeunes conseillers (entre 8 et 9 ans sur la 1ère année)

Applications concrètes de la géomatique

Proposer des animations ou des visites pour illustrer concrètement les applications

Partager avec des experts

Proposer des idées d'activités

S'investir dans la réalisation de projets concrets



II. PRÉSENTATION

DU CONSEIL MUNICIPAL JUNIOR

2.1 FONCTIONNEMENT

- Public concerné : enfants de CM1 des écoles primaires publiques et privées de Nouméa,
- 66 élus au total soit 2 représentants par école.
- Parité obligatoire : (chaque binôme est composé d'une fille et d'un garçon)
- Mandat de 2 ans
- Election grandeur nature (mobilisation des élèves comme un vrai scrutin)



2.2 LES OBJECTIFS DU CMJ

Sensibiliser à
l'éducation
citoyenne

Découvrir les
institutions

Renforcer
l'argumentation

Développer
l'engagement et la
solidarité

Initier à la
démocratie

Initier à la
gestion de
projet

2.3 THEMATIQUES PROPOSÉES AUX CMJ POUR AGIR

VIE QUOTIDIENNE ET ENVIRONNEMENT

- Rénover des parcs de jeux pour enfants
- Préserver la biodiversité
- Bien-être animal

BIEN-ETRE A L'ECOLE

- Améliorer le respect des toilettes et les rendre agréables
- Créer des espaces de bien être et de détente

SOLIDARITÉ

- Proposer et organiser une campagne de collecte sur un thème choisi
- Organiser une rencontre avec des personnes âgées, malades, défavorisées ou en situation de handicap

CULTURE ET SPORT

- Partager les contes et légendes locaux
- Améliorer la prise de parole en public

2.4 LE PARCOURS CIVIQUE

- Encourager l'engagement des conseillers municipaux juniors
- Favoriser leur compréhension du fonctionnement de la ville et leur participation active à la vie locale
- Sensibiliser aux valeurs de la citoyenneté : solidarité, entraide, partage
- Soutenir et valoriser leurs initiatives





3. EXEMPLES DE PROJETS RÉALISÉS

Projet Wouaf Tag

- Ce projet avait pour but de sensibiliser les Nouméens à la préservation de leur patrimoine et de lutter contre les tags dans la ville,
- Les conseillers ont réalisé un film d'animation en stop motion.



Projet Place de la paix

- Médiations culturelles autour de la place de la paix et de la sculpture de la poignée de mains,
- Sensibilisation aux techniques d'interviews par une journaliste,
- Rencontres et interviews filmées de Fred Fichet, Marie Claude Tjibaou, Isabelle Lafleur et Sonia Lagarde et diffusées dans les écoles.



4. PROJETS CMJ 2026/2027

PROJET 1 : CREER UNE CARTE COLLECTIVE DE NOUMEA

Faire découvrir aux conseillers municipaux juniors le rôle d'une mairie, l'aménagement du territoire et les besoins des habitants, tout en initiant à la géomatique via la collecte de données



- **Découverte et sensibilisation** : infrastructures et services publics de Nouméa
- **Collecte de données** : relevés géolocalisés des bâtiments communaux, équipements publics, mobilier urbain,...
- **Analyse collaborative** : création d'une **carte collective** de la ville et **restitutions** (lectures cartographiques)

PROJET 2 : PARTICIPER AUX DIAGNOSTICS ET CONTRIBUER A L'AMELIORATION DES AIRES DE JEUX

Permettre aux CMJ de contribuer à un diagnostic concret : identifier les aires de jeux susceptibles d'être rénovées, évaluer leur état/ sécurité et participer à des décisions et actions mineures

- **Participation citoyenne** : impliquer les CMJ dans la vie municipale et la prise de décision
- **Diagnostic terrain** : évaluer l'état, l'usure et la sécurité des aires de jeux
- **Montée en compétences pour nos jeunes CMJ** : logiciel, diagnostic, communication
- **Actions concrètes** : mener des rénovations mineures (ex. peinture de bancs) et participer au choix des nouveaux équipements/mobiliers par exemple...

PISTES DE REFLEXION POUR LE PROJET 1 : CREER UNE CARTE COLLECTIVE DE NOUMEA

Quel rôle concret pouvez vous jouer pour aider au montage du projet ? Quels sont vos champs d'action précis ? A quel moment du projet ? Qui ?

Quelles productions / participations pouvez vous apporter ?

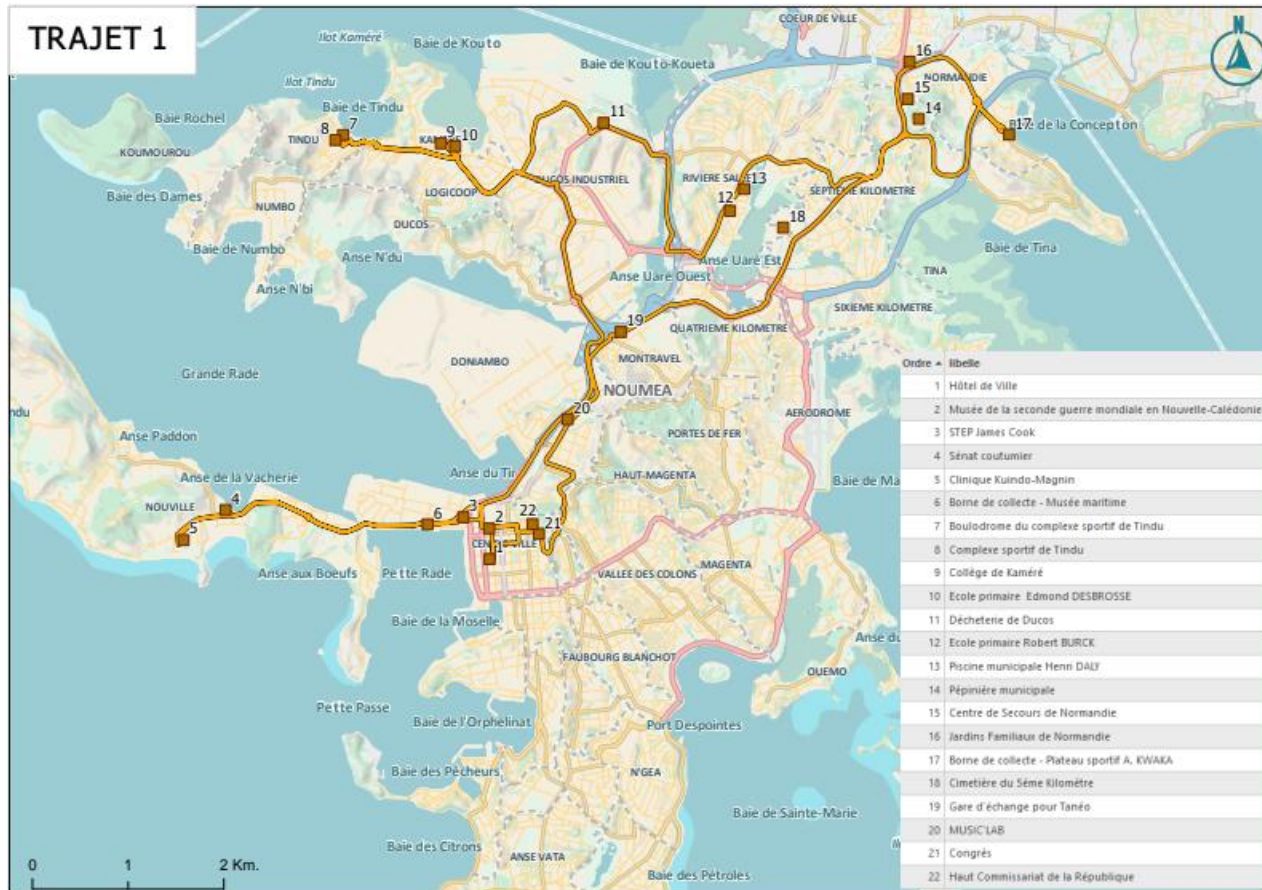
Quelles activités pouvez vous proposer pour rendre la géomatique visible et motivante pour les enfants

- Comment utiliser la comparaison "photos avant / après pour raconter une évolution du quartier ?
- Comment transformer les observations de terrain en une carte collective "qui raconte quelque chose " ?
- Quel serait le format de restitution le plus clair pour des enfants ?



Visite guidée des quartiers (collecte de données géolocalisées)

TRAJET 1



TRAJET 2

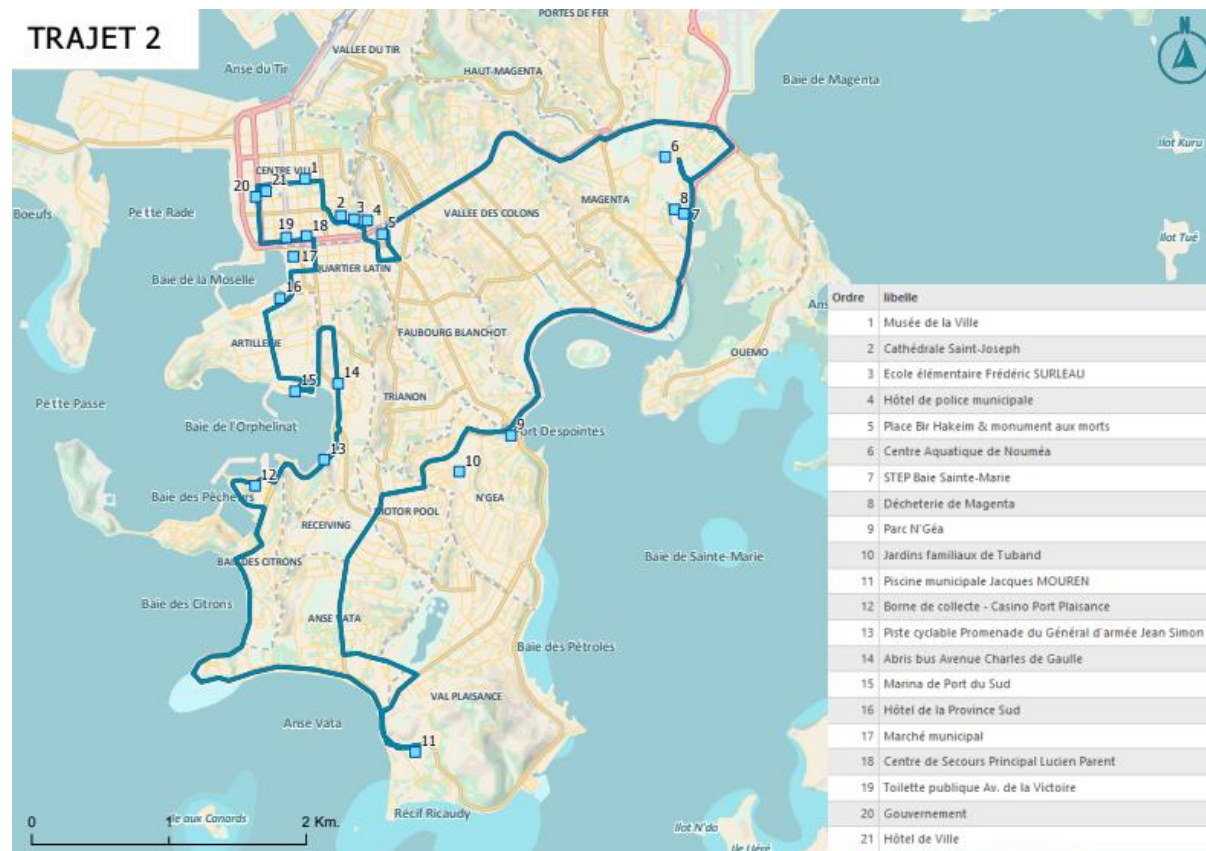


TABLEAU DE FACILITATION

Projet (1 ou 2)	Expert (équipe)	Etape du projet (avant / pendant / après)	Contributions exactes	Où



PISTES DE RÉFLEXION POUR LE PROJET 2 : PARTICIPER AUX DIAGNOSTICS ET CONTRIBUER A L'AMÉLIORATION DES AIRES DE JEUX

REFLEXION ET RÔLE

- Quel rôle concret pouvez vous jouer pour aider au montage du projet ? Quoi précisément ? A quel moment du projet ? Qui ?
- Quelles productions/ plus-value pouvez vous apporter ?

ACTIONS CONCRÈTES

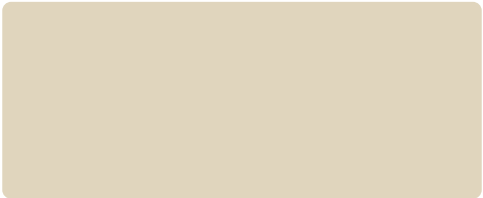
- Participer à l'élaboration d'un questionnaire de satisfaction des parcs de jeux
- Apporter des améliorations sur la grille d'évaluation des parcs de jeux



CALENDRIER DES DISPONIBILITES DES CMJ



22/07/2026



02/09/2026



23/09/2026



08/07/2026



29/07/2026



09/09/2026



07/10/2026



Vacances scolaires : du 10 au 21 août et du 12 au 23 octobre





Merci