

Règlement intérieur du Conseil Municipal de Jeunes de Pont-Saint-Esprit

PREAMBULE

Le conseil Municipal de Jeunes s'interdit toute prise de position politique, syndicale ou religieuse. Il respecte les opinions de tous ses participants et veille à instaurer un climat de tolérance et de respect dans le cadre de son fonctionnement. Il veille à préserver le caractère non partisan de ses débats.

1. OBJECTIFS DU CONSEIL MUNICIPAL DE JEUNES

1. Développer l'expression des jeunes, les relations intergénérationnelles. Les conseillers sont les représentants de tous les jeunes de la ville ; ils tiennent compte des envies et attentes de leurs camarades, les représentants auprès de la Municipalité.
2. Permettre aux jeunes de participer à la vie de la commune en leur donnant la possibilité d'agir pour préparer, proposer et réaliser des projets concrets.
3. Dialoguer et échanger avec les adultes. Le CMJ est le lien entre la municipalité et les jeunes de la ville. Il joue un rôle important dans la circulation de l'information.
4. Apprendre et pratiquer le civisme et la citoyenneté. Découvrir le fonctionnement des institutions municipales, départementales, nationales et européennes.

2. MISSIONS DU CONSEIL MUNICIPAL DE JEUNES

1. Le CMJ transmet au Conseil Municipal des propositions concernant l'aménagement du territoire ou la vie locale de Pont-Saint-Esprit.
2. Les jeunes conseillers favorisent les échanges entre les élus et les jeunes de la ville.
3. Le CMJ a des contacts permanents avec les élus en charge du conseil.
4. Le CMJ constitue un outil de consultation, d'étude et de propositions.

3. MODALITES DU CONSEIL MUNICIPAL DE JEUNES

Le CMJ de Pont-Saint-Esprit est composé de 24 élus représentant les jeunes Spiripontains.

12 conseillers élus.es dans les écoles

- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour l'école élémentaire Jean Jaurès
- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour l'école élémentaire Marcel Pagnol
- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour l'école élémentaire Villa Clara
- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour l'école élémentaire Notre-Dame
- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour le collège George Ville
- 2 conseillers, 1 garçon et 1 fille, pour le collège Notre-Dame

10 conseillers volontaires, 5 garçons et 5 filles, recrutés sur candidature

2 conseillers représentants Planet Ados

Pour être candidats éligibles :

- Habiter la ville de Pont-Saint-Esprit
- Être scolarisé dans un(e) école/collège publique ou privé de la ville
- Avoir présenté leur candidature et avoir une autorisation écrite de leur représentant légal
- Être scolarisé en CE2 ou CM1 pour les élémentaires, de la 6^{ème} à la 4^{ème} pour les collégiens

Les élections ont lieu au mois de janvier de l'année N.

Les jeunes conseillers sont élus jusqu'au mois de janvier de l'année N+2.¹

Pour être candidats volontaires :

- Habiter la ville de Pont-Saint-Esprit
- Être scolarisé dans un(e) école/collège publique ou privé de la ville
- Avoir rempli le dossier de candidature
- Être âgé de 10 à 16 ans

Les jeunes conseillers volontaires sont recrutés du mois de janvier de l'année N jusqu'au mois de janvier de l'année N+2.

L'animateur du CMJ, accompagné d'un.e élu.e, reçoivent les candidats et décident des recrutements, sur la base des critères indiqués dans le dossier de candidature.

Le dépôt des candidatures et le début des campagnes commencent le 20 novembre, journée des Droits de l'Enfant.

Le CMJ sera animé par 1 animateur et 2 élus du Conseil Municipal ; ceux-ci pourront éventuellement intervenir en cas de besoins, lors des réunions.

4. FONCTIONNEMENT DU CONSEIL MUNICIPAL DES JEUNES

1. Aide des élus et des services municipaux au fonctionnement du CMJ.

Les membres du CMJ doivent rechercher l'avis de la municipalité et des services concernés dans la préparation de leurs projets.

2. Mise en place des projets :

- Tenir compte des conditions de tout jeune Spiripontain et de celle du CMJ dans le choix des projets à étudier.
- S'investir à la mise en place des projets et suivis des projets.
- Rechercher toute information utile à la réalisation du projet (enquête, participation à des réunions).
- Rendre compte des décisions du Conseil Municipal de Jeunes auprès de leurs mandants.
- Soumettre les projets rédigés à la municipalité pour accord.

¹ Point de vigilance : Si un élève est élu en CM1 ou en 4^{ème}, sauf redoublement, ils finira son mandat (de septembre à décembre) respectivement soit en 6^{ème}, soit en 2^{nde} et ne sera plus scolarisé dans l'établissement scolaire dans lequel il a été élu.

5. REGLES DES SEANCES PLENIERES DU CONSEIL MUNICIPAL DE JEUNES

1. Le CMJ siégera au moins 1 fois par trimestre en assemblée plénière : les 24 titulaires se réuniront pour proposer, voter les projets.
2. Le CMJ ne peut délibérer que lorsque la majorité des membres en exercice assiste ou est représenté à la séance (soit 14 membres représentés).
3. En cas d'absence, un élu peut donner procuration à un autre élu. Un élu ne peut disposer que d'une seule procuration.
4. Les votes se feront à main levée. Toutefois, à la demande d'un tiers des membres, le vote pourra se s'effectuer à bulletin secret.
5. Les projets votés en assemblée plénière sont ensuite proposés aux Commissions Municipales, puis au Conseil Municipal qui délibérera.

6. Les modules CMJ

Afin d'aider les membres du CMJ dans leur rôle et dans leurs missions, l'animateur du CMJ propose 6 modules répartis sur les deux ans de mandats :

1. Le devoir de mémoire
2. Communication
3. Environnement
4. Laïcité
5. Citoyenneté
6. Les institutions françaises et européennes

Pour animer ces modules, l'animateur du CMJ peut être accompagné d'intervenant(s).

Ces modules durent 1 heure. Ils sont composés comme suit :

- 5 minutes d'exposition
- 20 minutes de théorie
- 20 minutes de jeu
- 15 minutes de restitution / bilan

Chaque membre du CMJ s'engage à respecter le règlement intérieur, les élus, les volontaires et l'animateur.