

SUIVEZ LA FLAMME...

Venez encourager les porteurs !

★ GRAND BÉ

Allumage de la flamme et départ à 8 h 10 avec le porteur Fabrice Payen.

★ PLAGES DE BON-SECOURS

Accompagnement du porteur de la flamme de la plage à la cale de Bon-Secours, avec la *Société Nautique de la Baie de Saint-Malo*.

★ BASTION DE LA HOLLANDE

60 collégiens et accompagnateurs, invités par le Département, lui font une haie d'honneur.

★ PORTE DE DINAN

Accompagnement du porteur de flamme jusqu'au convoi. Animation musicale avec la fanfare *Breizh'île*, à 8 h 20.

★ ESPLANADE SAINT-VINCENT

Accompagnement par l'association *Form-Fit*. Animation musicale avec *Tam Tam de l'Ouest*, à 8 h 30.

★ PLAGES DU SILLON

Dès l'aube, jusqu'au milieu de matinée, une œuvre dessinée sur le sable par Inga valorisera la venue de la flamme à Saint-Malo.

★ PLACE DU GUESCLIN

Animation musicale avec la fanfare *Laisse le jazz*, à 8 h 40.

★ PLACE DE LA MÉDIATHÈQUE

Animation musicale avec *le Conservatoire et son Ensemble de trombones*, à 8 h 50.

Des contrôles de sécurité auront lieu à l'entrée du stade... prévoyez de venir en avance !
(Ouverture des portes dès 8 h)

LES ANIMATIONS ET LES FESTIVITÉS À MARVILLE, LE 1^{er} JUIN

TOUS À MARVILLE !

- Accompagnement du porteur de la flamme sur le stade
- Arrivée de la flamme : 9 h 15 / 9 h 20**
- Stade d'athlétisme :
- Espace PMR sur la piste
- Danse des jeux, par la *JA* et *Let me dance...* venez nombreux !
- Présentation des 21 porteurs de flamme
- Démonstration de football free style et de break danse
- Traçage du logo Terre de jeux

Animations sportives (initiations)

- Mini tennis, avec la *JA*
- Mur d'escalade avec *Roc et Mer*
- Basket avec *Sport Adapté Côte d'Emeraude et le CJF*
- Rugby, avec le *XV corsaire*
- Skate au skate park, avec *Zépher Events*
- Athlétisme et laser run avec le *Cercle Jules Ferry*
- Football
- Animation sport santé par les équipes d'éducateurs sportifs du département (quiz, jeux...) et l'association *So Sport évasion*
- Footing informel le long du parcours (en individuel).

Autres animations

- Animation musicale avec *Le Batucandin'*, de 9 h à 12 h.
- Exposition de 31 panneaux "sport et citoyenneté" : 125 ans d'Histoire de sportifs d'exception - *Casden*
- Exposition des dessins et des empreintes des mains des enfants ayant participé à la Semaine Olympique et Paralympique en avril
- "Selfie borne" accessible à tous !
- Animation The Wall, mur interactif, tout public (homologué handisport), avec plusieurs jeux : sport - réflexion - quizz
- Samedi en famille : ateliers parents - enfants et espace Jeux libres sur la thématique des JO
- Clôture de la matinée par une danse des jeux tout public
- Sous réserve : réalisation d'un graph mémoriel en live par *Cupide*

SAINT-MALO S'ENFLAMME POUR LES JEUX 2024

1^{er} JUIN

PASSAGE DE LA FLAMME OLYMPIQUE

Ville de Saint-Malo - Mai 2024 - Ne pas jeter sur la voie publique - Imprimé par nos soins.



Malin...

Pour bien profiter de cet événement exceptionnel, je viens à vélo, à pied, en bus... ou je me gare au parking relais Paul Féval !



20
TERRE
DE JEUX
24

V
Ille & Vilaine
LE DÉPARTEMENT

VILLE DE
Saint-malo

PASSAGE DE LA FLAMME OLYMPIQUE

LE 1^{er} JUIN DE 8 H 10 À 9 H 15

Attention

- Interdiction de stationner le long du parcours dès 22 h le 31 mai jusqu'à 9 h le 1^{er} juin sous peine d'enlèvement de votre véhicule
- Interdiction de circuler le long du parcours de 7 h à 9 h, même à vélo
- Fermeture des remparts de 6 h à 9 h



Parking PMR



Parking vélo



Meilleurs points de vue pour assister au passage de la flamme



Animations musicales le 1^{er} juin



Interdit de 6 h à 8 h 30, le 1^{er} juin



Interdit aux voitures de 7 h à 9 h le 1^{er} juin



Navigation interdite le 1^{er} juin de 6 h à 9 h



Accès Gare difficile de 7 h à 9 h 30, le 1^{er} juin
Accès par le quartier de L'Espérance



Parkings en enclos fermés du 31 mai, 22 h, au 1^{er} juin, 9 h



Parkings en enclos fermés le 1^{er} juin de 7 h à 9 h (P3-5-6-7-8-9-11-12-13-15)



Dispositif grandes marées Fermé dès 22 h le 31 mai

Direction parking Paul Féval accès Ligne 2