



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Mémoire présenté par le Conseil québécois du loisir

au Ministère de la Famille du Québec

Dans le cadre de l'appel de mémoires
pour contrer l'intimidation et
la cyberintimidation

NOVEMBRE 2024



CONSEIL
QUÉBÉCOIS
DU LOISIR

514-252-3132

loisirquebec.com

infocql@loisirquebec.com

7665, boul. Lacordaire
Montréal, Québec
H1S 2A7



ISBN - 978-2-923944-57-9

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, novembre 2024

Table des matières



Page 4	PRÉAMBULE • Le Conseil québécois du loisir
Page 6	• Définition du loisir et reconnaissance de son droit
Page 8	• Les valeurs du milieu associatif : un loisir accessible, inclusif et souple
Page 9	PRÉSENTATION • Le milieu du loisir : positionnement, impacts et implication
Page 11	CONTEXTE
Page 12	ORIENTATIONS ET MESURES POUR LE LOISIR • Nos deux recommandations principales
Page 12	ORIENTATION 2 : ASSURER UN CLIMAT SAIN, SÉCURITAIRE ET POSITIF POUR L'ENSEMBLE DES JEUNES
	Milieu scolaire
Page 15	• Nos recommandations
Page 16	Milieu du sport et du loisir
Page 18	• Nos recommandations
Page 19	ORIENTATION 3 : ACCROÎTRE LES INITIATIVES POUR LES PERSONNES EN CONTEXTE DE VULNÉRABILITÉ
Page 21	• Nos recommandations
Page 22	CONCLUSION
Page 23	RÉSUMÉ DES RECOMMANDATIONS
Page 24	ANNEXE





Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

PRÉAMBULE

Le Conseil québécois du loisir (CQL) félicite le Ministère de la famille pour son appel de mémoires sur l'intimidation et la cyberintimidation. Cela reflète l'engagement du Ministère envers le bien-être de la population et offre aux divers organismes œuvrant auprès de celle-ci l'opportunité de faire partie de la solution.

Le Conseil québécois du loisir

Le Conseil québécois du loisir est un regroupement national qui représente 38 organismes nationaux de loisir, lesquels rassemblent plus de 5 200 organisations locales et régionales qui sont supportées par des centaines de milliers de bénévoles.

Le CQL est un organisme sans but lucratif autonome dont la mission est de contribuer à l'accessibilité et au rayonnement du loisir au Québec en valorisant l'apport du milieu associatif. Il porte la vision d'être une organisation mobilisatrice et structurante pour le milieu du loisir ainsi qu'un forum pour ses membres, les alliés du loisir et l'État québécois. Il veille à ce que ses valeurs que sont l'accessibilité, l'inclusion, l'adaptabilité, la collégialité, la cohérence et la solidarité guident ses opérations relatives à la promotion et l'accessibilité, le leadership et la coopération, la gouvernance démocratique et participative.

Issu d'une culture associative, le CQL a été créé en 1998 dans sa forme actuelle. Le milieu associatif du loisir est dès lors identifié comme l'un des plus importants réseaux associatifs du Québec. Les organismes interviennent dans les secteurs du loisir culturel, socio-éducatif, scientifique, plein air, touristique. Leurs modes d'intervention s'inscrivent à la fois en action communautaire autonome, en bénévolat et en économie sociale. Les services et les activités offerts contribuent à générer les nombreux bienfaits du loisir sur la prévention en santé, mais aussi de son importance éducative, son rôle de vecteur culturel et son impact sur l'inclusion sociale, et ce, autant pour les jeunes que les personnes âgées que celles en situation de handicap, par exemple.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

NOTRE VISION : Une organisation mobilisatrice qui agit de façon structurante pour le milieu du loisir dans le cadre d'un forum ouvert pour ses membres, les alliés du loisir et l'État québécois.

NOTRE MISSION : Le CQL a pour mission de contribuer à l'accessibilité et au rayonnement du loisir au Québec en valorisant l'apport du milieu associatif.

NOS VALEURS :

- **Accessibilité** - Le CQL prône l'accessibilité au loisir pour tous, sans discrimination. Pour être atteinte, cette accessibilité doit se décliner dans plusieurs dimensions : économique, socioculturelle, physique et temporelle.
- **Inclusion** - Le CQL choisit le loisir comme vecteur d'inclusion et de participation respectueuse de tous à la société québécoise. Il valorise l'ouverture et les échanges positifs dans la gouvernance de l'organisme.
- **Adaptabilité** - Dans une perspective de développement durable, le CQL se veut une organisation agile et apprenante capable de moduler ses ressources, dont l'utilisation des nouvelles technologies afin de mieux répondre aux nouvelles réalités, aux nouveaux contextes du loisir tant au sein de l'organisation qu'à l'externe avec toutes les parties prenantes du loisir au Québec.
- **Collégialité** - Les décisions au sein du CQL sont prises de manière démocratique et collaborative, dans l'écoute et le respect des points de vue du plus grand nombre des parties prenantes à ses instances organisationnelles.
- **Cohérence** - Le CQL s'assure de la cohérence entre sa mission, vision, valeurs et ses actions, ses décisions et prises de position.
- **Solidarité** - Pour le CQL, tout en cultivant l'appartenance au loisir, développer la solidarité comme sentiment de responsabilité réciproque au sein d'une organisation où chacune des parties est éthiquement liée à se soutenir les unes par rapport aux autres.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Définition du loisir et reconnaissance de son droit

Le « temps libre » est celui dont dispose une personne après s'être acquitté de ses obligations personnelles, familiales, sociales et civiques. En théorie, chaque personne peut déterminer l'utilisation de ce temps libre selon ses moyens économiques, ses goûts, ses talents et ses aspirations. Cette utilisation peut ainsi prendre la forme de « loisirs » au sens d'activités, qui répondent à des besoins de détente, de ressourcement, de divertissement ou de développement individuel ou collectif. Le loisir est donc par nature multidimensionnel, et peut se définir de diverses manières selon le contexte et l'époque dans lequel on l'aborde tant ces conceptions évoluent et diffèrent d'une société à l'autre.

Dans la société québécoise actuelle, bien que la notion de loisir soit grandement associée au plaisir et puisse évoquer l'idée de privilège social, celui-ci est pourtant un droit reconnu. Au niveau international et dans plusieurs États, comme le Canada et le Québec, le loisir est un droit humain fondamental reconnu au même titre que le droit à l'éducation ou à la santé. Autrement dit, il appartient à tout le monde au Québec d'en être à la recherche, d'y consacrer une part de son temps, et d'y avoir accès, tout cela dans des conditions favorables.

Pour garantir le plein usage de ce droit par toute la population, il convient néanmoins d'assurer son accessibilité à toutes et tous, quelles que soient ses conditions sociale, physique, culturelle ou géographique. La question de l'accessibilité fait donc partie inhérente du loisir en ce qu'elle le conditionne, tant dans sa forme que dans la population qui en bénéficie, au travers de ses paramètres socioéconomique, physique, temporel ou culturel.

Articles de loi reconnaissant le statut et droit au loisir

La Déclaration universelle des droits de l'homme [1] :

Article 24 : « Toute personne a droit au repos et aux loisirs et notamment à une limitation raisonnable de la durée du travail et à des congés payés périodiques ».

Article 27 : « Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent ».

Le Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels [2] :

Article 7, alinéa d : « Les États parties au présent Pacte reconnaissent le droit qu'à toute personne de jouir de conditions de travail justes et favorables, qui assurent notamment : le repos, les loisirs, la limitation raisonnable de la durée du travail et les congés payés périodiques, ainsi que la rémunération des jours fériés ».

[1] Organisation des Nations unies, Déclaration universelle des droits de l'homme, www.un.org

[2] Haut-commissariat des droits de l'Homme, Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels, www.ohchr.org



La Charte internationale pour le loisir [3] :

Article 1 : « Toute personne a un droit humain élémentaire à des activités de loisir qui sont en harmonie avec les normes et les valeurs sociales de sa société. Tous les gouvernements sont obligés de reconnaître et de protéger ce droit de leurs citoyens ».

La Loi canadienne sur les droits de la personne [4] :

Inspiré de l'article 2 : « Tous ont droit, dans la mesure compatible avec leurs devoirs et obligations au sein de la société, à l'égalité des chances d'épanouissement ».

Le Code mondial d'éthique du tourisme [5] :

Article 7, alinéa 2 : « Le droit au tourisme pour tous doit être regardé comme le corollaire de celui au repos et aux loisirs, et notamment du droit à une limitation raisonnable de la durée du travail et à des congés payés périodiques, garanti par l'article 24 de la

Déclaration universelle des droits de l'homme et l'article 7.d du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels. »

Alinéa 3 : « Le tourisme social, et notamment le tourisme associatif, qui permet l'accès du plus grand nombre aux loisirs, aux voyages et aux vacances, doit être développé avec l'appui des autorités publiques. »

Alinéa 4 : « Le tourisme des familles, des jeunes et des étudiants, des personnes âgées et des handicapés doit être encouragé et facilité ».

La Déclaration nationale sur les loisirs, 1987 [6] :

« Le loisir est un service social au même titre que la santé et l'éducation et ses finalités sont : l'appui au développement individuel et communautaire et l'amélioration de la qualité de vie et du fonctionnement de la société ».

La Convention relative aux droits de l'enfant, 1989 [7] :

Article 31, alinéa 1 « Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique. »

Alinéa 2. « Les États parties respectent et favorisent le droit de l'enfant de participer pleinement à la vie culturelle et artistique et encouragent l'organisation à son intention de moyens appropriés de loisirs et d'activités récréatives, artistiques et culturelles, dans des conditions d'égalité. »



[3] World Leisure Organization, Charter For Leisure, www.worldleisure.org

[4] Commission canadienne des droits de la personne, Loi canadienne sur les droits de la personne, www.chrc-ccdp.ca

[5] Organisation mondiale du tourisme, Code mondial d'éthique du tourisme, www.unwto.org

[6] Ministres provinciaux du loisir et du sport, Déclaration nationale sur les loisirs, 1987

[7] General Assembly resolution 44/25, Convention relative aux droits de l'enfant, <https://www.ohchr.org>



Les valeurs du milieu associatif : un loisir accessible, inclusif et souple

Pour le CQL, le droit au loisir est une valeur sociale fondamentale dont il est primordial d'assurer l'accès au plus grand nombre. L'accessibilité est notamment comprise comme « la possibilité d'accéder à une activité, à un lieu de pratique, à un équipement ; la capacité de comprendre et de pratiquer ; la qualité de la mise en relation et de l'échange. [Elle] renvoie aussi à l'égalité des chances, à la notion du droit défini comme la faculté d'accomplir ou non quelque chose ou de l'exiger d'autrui, en vertu de règles reconnues » [1].

L'accessibilité ne peut donc être qualifiée d'universelle que lorsqu'il est possible pour n'importe quelle personne d'accéder, de pratiquer et d'échanger de façon équivalente. Cela exige des mesures spécifiques pour répondre aux besoins et aux attentes d'une ou plusieurs parties de la population. Y tendre nécessite alors d'œuvrer à éliminer les barrières pouvant entraver sa pratique et à mettre en place des conditions la facilitant.

Conscient de l'importance et de la complexité de tels enjeux, le CQL promeut une approche du loisir encourageant la prise en compte et analyse de l'accessibilité et de l'inclusion à travers quatre vecteurs d'influence interreliés : les vecteurs temporel, spatial, économique et socioculturel.

Le vecteur temporel

Le vecteur temporel réfère au temps disponible qu'a un individu pour effectuer des activités de loisir. Il englobe aussi les périodes de temps, les plages horaires pendant lesquelles les activités, les espaces et les équipements sont accessibles aux publics cibles.

Le vecteur spatial (ou physique)

Le vecteur spatial englobe à la fois la répartition de l'offre du loisir sur l'ensemble du territoire national (régions urbaine, rurale et périurbaine) et l'accessibilité physique aux sites, aux équipements et aux activités (notamment pour les personnes avec un handicap ou les groupes historiquement marginalisés).

Le vecteur économique

Le vecteur économique correspond à la part du revenu consacré par les gens ou les organisations aux loisirs, ainsi qu'aux tarifs fixés pour la pratique d'activités récréatives.

Le vecteur socioculturel

Le vecteur socioculturel fait référence aux connaissances, croyances, coutumes, valeurs, traditions et rites ainsi qu'à l'environnement social et à l'éducation qui influencent l'individu dans ses choix en matière de loisir.

Envisager ainsi l'accessibilité permet de palier une partie des biais avec lesquels les activités de loisir peuvent être imaginées pour mieux prendre en compte la diversité des réalités et des profils des usagers et usagères. Une conception « souple » du loisir est donc également mise de l'avant par le CQL et ses membres, dans le but d'adapter leurs activités pour répondre autant que possible aux besoins et contraintes rencontrés par les diverses clientèles existantes. C'est notamment à travers cette posture et l'application de ces pratiques que le milieu du loisir associatif favorise la création d'environnements sains et sécuritaires qui préviennent l'apparition de comportements nuisibles, par exemple l'intimidation.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

[1] Conseil québécois du loisir (2023), « Cadre de référence pour l'accessibilité et l'inclusion en loisir » p.7

PRÉSENTATION

Le milieu du loisir : positionnement, impacts et implication

L'approche PALAIS

L'approche loisir ou PALAIS est l'approche prônée par le CQL pour illustrer la nature et l'étendue des impacts des activités du loisir associatif.



Les bienfaits de la pratique du loisir ont été maintes fois démontrés et continuent de l'être par les recherches actuelles. Il a par exemple été observé dans une récente étude menée par l'Observatoire québécois du loisir [1] que les jeunes pratiquant des activités parascolaires artistiques présentaient non seulement moins de comportements susceptibles de perpétuer de l'intimidation, mais présentaient également moins d'individus sujets à des comportements déviants dans leurs cercles amicaux. Des résultats qui encouragent à prendre la mesure de l'importance de la pratique d'activités de loisir dans le travail d'éducation et de développement de comportements bienveillants dès le plus jeune âge, qu'il nous faut continuer de soutenir et valoriser pour en répandre les effets positifs sur l'ensemble du territoire et de la population.

La pratique répandue du loisir comme espace de socialisation et d'occupation récréative et son intégration dans nos structures institutionnelles éducatives, participe ainsi à la constitution à grande échelle d'un bassin d'individus ayant développé des compétences personnelles et interpersonnelles nourries par des valeurs de vivre ensemble et codes de comportements prosociaux. Parce qu'il s'opère inconsciemment, au travers d'une pratique d'activité destinée à la recherche de plaisir, l'éducation sociale des individus se produit de façon informelle et non moralisatrice. C'est donc principalement en amont, au travers d'une approche préventive de l'intimidation, que le milieu du loisir se positionne et agit en tout premier lieu.

[1] Observatoire québécois du loisir (2024), « Les effets de la participation aux activités parascolaires culturelles et artistiques à l'école secondaire sur le développement des jeunes »



Les organismes membres du Conseil québécois du loisir œuvrent principalement dans cinq grands champs d'intervention : le loisir culturel, loisir de plein air, loisir scientifique, loisir socio-éducatif et le loisir touristique. Les organisations membres du CQL sont d'abord au service de leurs membres dont elles assurent le regroupement, la représentation et la promotion des activités auprès de la population québécoise et même au-delà. Elles ont non seulement la responsabilité de l'organisation et du développement de leur activité, mais aussi de leur milieu. Nombre d'entre elles assurent la régie et normalisation de leur pratique pour en assurer un cadre sécuritaire et utilise l'expertise qu'elles ont développée pour en préserver la qualité et l'intégrité. Le milieu associatif repose aussi sur une longue tradition de coopération. C'est donc le plus souvent dans un mouvement collectif et concerté qu'il se responsabilise, se mobilise et œuvre pour la création d'environnements sains et sécuritaires respectant les mêmes balises, et répondant aux mêmes valeurs d'ouverture à la richesse des différences et de la diversité.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

CONTEXTE

Plusieurs problématiques nommées dans le plan d'action concerté 2020-2025 de lutte et de prévention contre l'intimidation et la cyberintimidation présenté par le gouvernement du Québec ont pu être relevés ici comme autant de champs d'action sur lesquels le milieu associatif du loisir porte un intérêt particulier, œuvre proactivement et a d'importants impacts.

Parce qu'il travaille en grande partie pour et avec ce groupe de population, le milieu du loisir est particulièrement sensible aux enjeux d'accroissement de l'utilisation des réseaux sociaux chez les jeunes et l'augmentation d'actes d'intimidation et de cyberintimidation qui l'accompagne. C'est avec une connaissance approfondie de cette catégorie de la population et au travers de son travail quotidien auprès de cette clientèle que la majorité des organisations de loisir agissent à réduire les risques qui y sont liés.

En promouvant dans chacune de ses actions, modes de gestion et d'encadrement des valeurs d'ouverture et de bienveillance, le milieu se positionne en faveur de comportements valorisant la diversité, prévenant ainsi la formation de comportements hostiles dirigés à l'encontre des groupes de population traditionnellement menacés. Les problèmes de cyber-comportements hostiles envers les femmes, de discours haineux et actes de violence dirigés envers certains groupes ethnoculturels ou personnes issues de la diversité de sexe ou de genre sont au cœur des préoccupations du milieu, qui œuvre à établir un cadre propice à la création de liens positifs et reconnaissant de la richesse des différences de chacun et chacune.

Ces groupes de populations, et d'autres également reconnus vulnérables comme les personnes en situation de handicap et les personnes âgées, figurent parmi les clientèles pour lesquelles le milieu du loisir se responsabilise et se mobilise à travers différentes actions. Plusieurs organisations se sont par ailleurs dédiées à offrir leurs services à ces clientèles. En en faisant leur cœur de mission, nombre d'organisations ont développé avec le temps de véritables expertises au sujet de leurs clientèles-cibles et de leurs milieux de pratique dont nous appellerons dans ce mémoire à tenir compte, reconnaître la valeur, et diffuser les connaissances, pour que les données collectées, les ressources développées et les programmes existants se répandent et puissent bénéficier au plus grand nombre.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

ORIENTATIONS ET MESURES POUR LE LOISIR

Convaincu de l'impact positif du loisir sur la limitation du risque de développement de comportements menant à des actes d'intimidation et de cyberintimidation, le milieu du loisir souhaite à travers ce mémoire positionner son milieu comme un acteur important pour atteindre les objectifs du plan d'action gouvernemental et répondre aux besoins de la population.

NOS DEUX RECOMMANDATIONS PRINCIPALES

- 1.1. Reconnaître l'importance de la prévention dans la lutte à l'intimidation dans une vision large où l'accessibilité et l'inclusion en loisir sont reconnues comme des facteurs favorisant les comportements bienveillants et limitant les risques.
- 1.2. Soutenir le développement des programmes d'intervention des organismes nationaux de loisir de façon pérenne pour favoriser le changement de comportement dans un processus de prévention ininterrompue réalisé à long terme.



À partir d'ici, les orientations énoncées font référence au plan d'action 2020-2025 « S'engager collectivement pour une société sans intimidation » dans lesquelles le milieu associatif du loisir vient s'insérer. Les mesures gouvernementales sur lesquelles nous avons des impacts significatifs seront soulignées, accompagnées d'un argumentaire expliquant par quels moyens et assorties de recommandations.

ORIENTATION 2 : ASSURER UN CLIMAT SAIN, SÉCURITAIRE ET POSITIF POUR L'ENSEMBLE DES JEUNES

MILIEU SCOLAIRE

Quatre mesures autour desquelles nous avons des actions et des impacts ont été identifiées : les mesures 9, 10, 11 et 13.

- Mesure 9 : Soutenir le développement des compétences et de l'expertise du personnel scolaire en matière de relations saines et positives.
- Mesure 10 : Accompagner le milieu scolaire dans une meilleure prise en compte de la diversité sexuelle ou de genre et de la diversité des familles.
- Mesure 11 : Collaborer aux travaux visant le développement de compétences du futur personnel scolaire en matière de prévention et de réduction de la violence et de l'intimidation.
- Mesure 13 : Comprendre et prévenir la polarisation des discours pouvant mener à des conflits, à des violences ou à de l'intimidation



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Un espace d'éducation informelle : le développement de comportements coopératifs et prosociaux dès le plus jeune âge

Le loisir est un lieu d'apprentissage de compétences artistiques, culturelles, motrices, etc., mais aussi de compétences sociales et de compétences professionnelles. Le loisir permet aux personnes pratiquantes de mieux se connaître, développer leur personnalité et leur confiance en elles et découvrir des passions. Des activités de groupe comme la musique ou le théâtre permettent aussi de développer le travail d'équipe, les compétences interpersonnelles et d'autres compétences génériques transférables dans d'autres sphères de la vie. Ces activités permettent ainsi de tisser des liens sociaux et de créer un environnement social et un sentiment d'appartenance qui peuvent se prolonger en dehors de l'activité. La constitution de telles compétences contribue activement au développement d'individus aux comportements coopératifs et prosociaux qui préviennent la formation de comportements pouvant mener à de l'intimidation.

Notre contexte d'intervention : la poursuite du loisir en dehors et en continuité du lieu scolaire par le parascolaire

C'est au travers de ce contact engagé dès le plus jeune âge et par l'intégration de ses différentes sphères de vie que le milieu du loisir contribue à développer des compétences comportementales saines et positives au sein d'une grande partie de la population. La pratique d'activités de loisir imprègne en effet le quotidien des Québécois et des Québécoises à différents moments et lieux de leur vie. Elle s'établit à différentes occasions que ce soit dans un contexte parascolaire à l'école, dans les camps de jours, mais également au sein des centres communautaires de loisir et des maisons de jeunes dans les premières étapes de la vie. Elle peut dès lors prendre la forme de groupes et clubs de pratique qui se poursuivent en dehors de ces cadres et de façon plus autonome à l'adolescence, puis dans la vie d'adulte. Le rôle de pratiquant ou pratiquante peut également évoluer vers un rôle d'animation de ces mêmes loisirs, ou prendre la forme d'engagement bénévole pour celles et ceux qui désirent transmettre des loisirs devenus de véritables passions ou pour combler un manque d'activité, par exemple chez les personnes retraitées. Quel que soit le moment de la vie au cours duquel il est pratiqué, le loisir permet ainsi la constitution d'un groupe d'individus héritant d'un ensemble de valeurs et de pratiques issues d'une même culture associative.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Avec le Programme Édu-Loisir [1], le CQL permet d'offrir aux écoles secondaires un répertoire d'activités de loisir diversifiées et accessibles en contexte parascolaire. Ces activités viennent ainsi enrichir et bonifier l'offre d'activités gratuites proposée aux jeunes dans les écoles du Québec. Ceci favorise la réalisation des nombreux bienfaits du loisir : le plaisir, la satisfaction, l'accomplissement et le développement du sentiment d'appartenance à l'école, qui participent à la création de milieux de vie stimulants. Il est en effet reconnu que la pratique d'activités de loisir, de sport et de plein air contribue non seulement au développement et à l'épanouissement des jeunes, mais encourage aussi leur persévérance scolaire et donc favorise la réussite éducative.



Le CQL considère que ce Programme peut également faire œuvre utile en tant que mesure de prévention auprès des personnes en situation de vulnérabilité. L'accessibilité et l'inclusion étant au cœur des activités, augmenter et diversifier l'offre disponible dans les écoles permet de rejoindre les intérêts et les goûts d'une plus grande diversité de jeunes et ainsi venir compléter l'offre d'activités sportives ou de loisirs existante qui ne trouverait pas tout leur public. L'adhésion à une activité qui permet de joindre un cercle social accueillant constitue par ailleurs un socle favorable au renforcement de l'estime de soi, au développement de compétences sociales accrues et habiletés de vie, autant d'outils pour se prémunir de situations adverses que les jeunes seront amenés à rencontrer.

Le Programme DAFA : la formation d'un personnel encadrant porteur des valeurs associatives du loisir



Le programme DAFA [2] (Diplôme d'aptitudes aux fonctions d'animateur) est un exemple éloquent de la manière dont le milieu du loisir prend en charge le développement d'une réponse à des besoins collectifs. Ce programme de formation en animation a été créé par, pour et avec sept organisations nationales dans le cadre d'une démarche de concertation qui a permis de mutualiser les contenus et les processus de formation. Après 15 ans de fonctionnement, le CQL et les partenaires sont toujours engagés dans une gestion partenariale du programme qui forme près de 5000 animateurs et animatrices par année, actifs dans les différents milieux de loisir.



Le déploiement à échelle nationale d'un tel programme permet non seulement la constitution d'un bassin d'animateurs et d'animatrices répondant aux balises d'encadrement sécuritaires des jeunes, mais participe également à la formation d'adultes qui leur serviront de modèles, leur transmettront des valeurs communes et porteront le potentiel de développer leurs intérêts et les mener vers d'autres aspirations.

[1] Conseil québécois du loisir, Programme Édu-loisir,
<https://www.loisirquebec.com/fr/programme-edu-loisir-info>

[2] Conseil québécois du loisir, Programme DAFA,
<https://programmedafa.com/fr>



NOS RECOMMANDATIONS

2.1. Soutenir le programme de formation en animation DAFA

Pour le CQL, il apparaît essentiel de continuer de soutenir financièrement ce programme qui permet de rejoindre les jeunes sur tout le territoire du Québec et de leur offrir une formation en animation reposant sur des fondements de prévention de la violence, de promotion de l'égalité et de l'inclusion.

2.2. Soutenir le programme d'éducation au loisir Édu-loisir

Il nous apparaît également essentiel afin de favoriser l'équité sociale et pouvoir continuer de proposer aux jeunes de tout le Québec une offre et des cadres d'activités de loisir diversifiés, accessibles, sécuritaires et de qualité reconnue, de continuer de soutenir financièrement le programme Édu-loisir. Le maintien des mesures de soutien au milieu scolaire comme la mesure 15028 favorisant la mise en œuvre des bienfaits du programme auprès des écoles participantes.

2.3 Sensibiliser et promouvoir les bienfaits du loisir auprès du milieu scolaire, notamment à l'importance d'instaurer un climat valorisant aussi les activités de loisir parascolaires dans leur forme non sportive.

Une récente étude réalisée sur l'impact des activités parascolaires artistiques [1] nous incite à recommander la mise en place d'une campagne de sensibilisation du personnel scolaire à l'importance d'instaurer un climat valorisant autant les autres types d'activités de loisir parascolaires que les activités sportives. L'intimidation à laquelle les participants et les participantes à ces activités feraient face résulte en partie d'un effet de stigmatisation à leur encontre qu'il importe de déconstruire. La mise en place d'espaces et d'initiatives favorisant la collaboration entre le milieu scolaire et le réseau associatif de loisir, deux terrains riches de savoirs théoriques et pratiques, bénéficierait en effet d'une meilleure compréhension et coopération de l'un avec l'autre.



[1] Observatoire québécois du loisir (2024), « Les effets de la participation aux activités parascolaires culturelles et artistiques à l'école secondaire sur le développement des jeunes », https://www.aclam.ca/app/uploads/2024/11/etude_aclam_oql_bienfaits_parascolaireartistique_v20241108.pdf





MILIEU DU SPORT ET DU LOISIR

Le titre de cette section identifie le milieu sportif, nous suggérons d'ajouter une section pour identifier l'offre d'activités de loisir.

Trois mesures autour desquelles nous avons des actions et impacts ont été identifiées : les mesures 14, 15, et 16.

- Mesure 14 : Accompagner les organismes dans la mise en place de mesures en matière de protection de l'intégrité en contexte de sport et de loisir.
- Mesure 15 : Diffuser auprès des jeunes, des parents ainsi que des intervenants et intervenantes du milieu sportif (et du loisir) des outils révisés plus inclusifs pour promouvoir une pratique sportive (et de loisir) saine et sécuritaire.
- Mesure 16 : Poursuivre et renforcer la promotion de valeurs positives dans la pratique des loisirs et des sports.

L'approche PALAIS : la pratique du loisir par et pour le plaisir

La nature même de la mission et des activités du CQL et de ses membres visent essentiellement l'accessibilité des pratiques au plus grand nombre de participants et participantes. Les notions de plaisir, d'apprentissage et de jeu sont au cœur des pratiques promues par les organismes nationaux de loisir. Cette approche non compétitive des activités calme la possible apparition de comportements nuisibles d'entrée de jeu, puisque les enjeux liés à une finalité performative ou concurrentielle sont généralement absents. Les participants et participantes adhèrent de plein gré, par esprit de prise en charge citoyenne et de collégialité, car ils et elles ne sont pas dans l'obligation de poursuivre un cheminement vers des paliers supérieurs régis de façon stricte.

Une vigilance constante à l'égard de questions d'intégrité et sécurité des personnes participantes

Le CQL reconnaît aussi l'importance de l'éducation et de la formation pour prévenir et combattre les situations où la sécurité et l'intégrité des personnes peuvent être en jeu. Dans cette perspective, un comité d'intégrité, constitué de membres et partenaires du milieu du loisir (Association des camps du Québec, Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées, Association des scouts du Canada, Cheval Québec, le Conseil québécois du loisir, la Fédération des astronomes amateurs du Québec, la Fédération Arts en mouvement Québec, le Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec, Sport'aide), a été mis en place dans le but d'ouvrir un espace de réflexion continue autour de ces questions.

Assujettis au code de gouvernance du ministère de l'Éducation du Québec [1], les organismes nationaux de loisir membres du CQL ont par ailleurs l'obligation de se doter de politiques d'intégrité et de sécurité répondant aux normes et risques liés à leur milieu d'activités ; et nombre d'entre elles ont mis leur expertise de leur milieu et de ces enjeux au profit de la création de leurs propres outils. Mis à disposition de leurs membres, elles assurent ainsi la mise en place d'un cadre sain et sécuritaire dans leurs divers lieux de pratique, en plus de contribuer à développer les connaissances sur le sujet.

[1] Ministère de l'Éducation, Code de gouvernance des organismes à but non lucratif (OBNL) québécois de sport et de loisir, <https://www.education.gouv.qc.ca/organismes-de-loisir-et-de-sport/code-de-gouvernance/code-de-gouvernance-des-organismes-a-but-non-lucratif-obnl-quebecois-de-sport-et-de-loisir/>



Une culture de formation et de sensibilisation développée par et pour son milieu

Le loisir a en effet à cœur de former et sensibiliser son milieu aux différents enjeux liés à son contexte d'activités et aux problématiques qui peuvent s'y rattacher, mais également de se tenir à jour des préoccupations de la société. On peut mentionner à titre d'exemple les nombreux outils développés par l'Association des camps du Québec qui s'est dotée d'un Cadre de référence pour les camps de jour municipaux [1], d'un programme de Certification des camps [2], d'un programme de lutte contre les agressions sexuelles (Programme Boussole) développé en collaboration avec la Fondation Marie-Vincent [3] et le déploiement en cours d'un programme de prévention de la violence (Opération Drapeau). On peut également nommer les nombreux outils développés par l'Association des scouts du Canada [4] mis à disposition de leurs membres sur leur propre plateforme de partage de ressources et de formations.

À travers cette culture de formation, le milieu du loisir développe et actualise en continu, en collaboration avec différents acteurs, des ressources et outils qui participent à la formation d'un volume très important de personnes annuellement. Des personnes qui constituent l'environnement des jeunes lors de leurs activités de loisir, notamment durant la période estivale (personnel des camps, équipe d'animation DAFA, personnel des organisations de loisir, etc.).

Le Forum québécois du loisir : un lieu de concertation, de réflexion et d'échanges de pratiques



Chaque année, le CQL invite toutes les personnes impliquées en loisir à se rassembler autour d'un thème différent durant le Forum québécois du loisir [5]. Cet événement d'envergure constitue l'un des plus importants espaces de concertation du milieu. Il mobilise ses différents acteurs pour participer aux travaux de réflexion sur les dispositifs et bonnes pratiques à mettre en place dans les différents milieux qu'il touche : milieu scolaire, vie associative, récréotourisme, animation, loisir culturel. Sa programmation organisée autour de différents parcours thématiques permet d'aborder des enjeux sectoriels sous la forme de moments collectifs où tous et toutes s'unissent pour réfléchir sur les réalités communes que partagent les organismes qui œuvrent en loisir.

Le Forum québécois du loisir vient ainsi offrir une fenêtre de visibilité au travail remarquable de concertation effectué au travers des comités consultatifs tout au long de l'année et convie toute personne œuvrant dans le loisir à venir profiter de ses plus récentes découvertes, à y contribuer à travers sa participation et à l'enrichir de nouveaux échanges. Pour sa prochaine édition, le comité d'orientation a décidé de rassembler la communauté du loisir autour du thème « Notre collectivité : accessible, inclusive et multidimensionnelle ». Ce thème a été choisi pour mettre de l'avant l'idée que le milieu du loisir est uni autour de ces valeurs communes que sont l'accessibilité et l'inclusion, dans diverses dimensions du loisir.

[1] Association des Camps du Québec, Cadre de référence pour les camps de jour municipaux, <https://campsquebec.com/upload/file/ACQ-Cadre-de-reference-2024.pdf>

[2] Association des Camps du Québec, Programme de Certification des camps, <https://campsquebec.com/certification-acq>

[3] Formation projet Boussole de la Fondation MARIE-VINCENT, <https://marie-vincent.uxpertise.ca/catalogItemDetails/projet-boussole-fr/305/-1/-1>

[4] Association des scouts du Canada, <https://scoutsducanada.ca/>

[5] Conseil québécois du loisir, Forum québécois du loisir, <https://www.loisirquebec.com/fr/forum-quebecois-loisir>



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

NOS RECOMMANDATIONS

2.4. Reconnaître la place majeure occupée par le loisir dans la vie de la population québécoise.

Le milieu du loisir signale la très faible place occupée dans l'ensemble du plan d'action par le milieu du loisir dans sa forme non sportive et non compétitive dont il fait peu mention. Il souhaite souligner la place majeure occupée par ce milieu dans la vie des jeunes comme des adultes, et des nombreuses organisations qui gravitent autour, au sein desquels se jouent d'autres dynamiques qu'il est capital de prendre en compte considérant ses multiples impacts.

2.5. Développer un soutien spécifique et pluriannuel pour les initiatives en loisir.

L'échelle d'intervention du milieu se déployant au travers de toute la province, pour toutes les catégories d'âge et dans de multiples sphères de vie, la grande majorité des initiatives de loisir nécessitent pour atteindre leur plein potentiel une mise en œuvre progressive dont l'efficacité ne s'établit que sur le long terme. Le développement d'un soutien spécifique et pluriannuel pour toute initiative qu'elle soit nationale, régionale ou locale apparaît donc comme une nécessité pour y parvenir.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

ORIENTATION 3 : ACCROÎTRE LES INITIATIVES POUR LES PERSONNES EN CONTEXTE DE VULNÉRABILITÉ



Trois mesures autour desquelles nous avons des actions et impacts ont été identifiées : les mesures 21, 22, et 24. Notre forme de réponse impliquant également une répercussion au niveau de la mesure 6 de l'orientation no. 1.

- Mesure 21 : Mettre sur pied des activités de sensibilisation sur l'importance d'entretenir des relations exemptes d'intimidation et de favoriser un environnement bienveillant dans les habitations collectives pour personnes âgées.
- Mesure 22 : Produire et rendre disponibles des outils visant à sensibiliser la population à l'intimidation dont peuvent être victimes les personnes handicapées.
- Mesure 24 : Élaborer une trousse d'outils pour soutenir les divers milieux engagés dans la lutte contre l'intimidation à caractère homophobe et transphobe.
- Mesure 6 : Étudier les facteurs de risque, de protection et de prévention pour mieux prévenir la cyberintimidation auprès des personnes âgées.

Un cadre de réflexion orienté autour des enjeux d'accessibilité et d'inclusion

Depuis l'adoption de la première politique du loisir au Québec en 1979, les personnes sont au cœur des préoccupations des décideurs et des gestionnaires de service du loisir public. Cette préoccupation nous force à nous questionner sur la valeur réelle de l'accessibilité pour tous les membres de nos communautés. L'accessibilité est sans doute la valeur qui caractérise le plus le loisir public et associatif dans une société démocratique.

Au Québec, la mission d'accessibilité au loisir public est inscrite dans la Loi visant à lutter contre la pauvreté et l'exclusion sociale adoptée par l'Assemblée nationale le 13 décembre 2002. Cette dernière stipule clairement à l'article 8, aux points 4 et 6, que les actions liées à la prévention de la pauvreté et à l'exclusion sociale doivent « favoriser, pour les personnes en situation de pauvreté, l'accès à la culture, aux loisirs et aux sports » en plus de « soutenir les actions bénévoles et communautaires qui contribuent à l'inclusion sociale des personnes en situation de pauvreté ». [1]

Le CQL a donc entrepris d'assurer un leadership au sujet de ces questionnements et de concevoir un Cadre de référence pour l'accessibilité et l'inclusion en loisir [2] en collaboration avec différents experts. À la suite de la parution de ce guide, il a été constaté que la modification des pratiques sur le terrain requiert d'avoir un outil opérationnel adapté aux besoins des différents intervenants et intervenantes pour leur permettre de réaliser facilement un diagnostic à partir d'une série de questions et d'indicateurs.

En 2023, une nouvelle mise à jour du Cadre de référence a été faite, notamment pour inclure le concept d'intersectionnalité dans l'analyse de l'accessibilité au loisir. Cet ajout permet de prendre en compte les spécificités individuelles à travers des profils sociodémographiques variés pour mieux comprendre l'effet des différents vecteurs sur l'accessibilité au loisir.

[1] Conseil québécois du loisir, Cadre de référence sur l'accessibilité et l'inclusion, https://cdn.ca.yapla.com/company/CPYUs7b3EgRY5PH9mFjVhDOeu/asset/files/Guides/Accessibilite%20en%20loisir/Guide_accessibilite_inclusion_2023_V_Web_2.pdf

[2] Publication Québec, Loi visant à lutter contre la pauvreté et l'exclusion sociale, L.R.Q., c.L-7, article 8. [Legisquebec.gouv.qc.ca](https://legisquebec.gouv.qc.ca)



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Les travaux menés autour du Cadre de référence ont récemment abouti à la création d'un site Internet sur le loisir inclusif qui sera officiellement lancé en décembre 2024. Ce site a été imaginé comme un outil gratuit mis à disposition des organisations de loisir pour faciliter la recherche d'information et fournissant des recommandations qui favorisent l'accessibilité et l'inclusion. La mise en place de ces recommandations participe à une expérience de loisir inclusive, positive qui prévient les comportements nuisibles comme l'intimidation.

Afin de diffuser la connaissance autour de ces enjeux dont il est devenu détenteur d'une véritable expertise, le CQL a également créé des formations en Accessibilité et inclusion et Gouvernance et gestion en loisir [1] destinées à promouvoir l'implantation de cette approche dans son milieu. Il est également en cours de développement d'un service d'accompagnement en inclusion pour aider les organisations de loisir dans la mise en place de ces pratiques. Des ressources et actions qui veillent à assurer que l'ensemble des acteurs du milieu adoptent dans leurs propres fonctionnements des mécanismes qui (re)produisent des environnements conscients, accueillants et bienveillants. Ce qui fait du loisir un milieu qui œuvre sur la prévention contre l'intimidation.

La mobilisation d'un réseau constitué d'organisations spécialisées possédant une expertise de leurs milieux

Une autre force du milieu réside dans la composition de son propre réseau de membres, constitué d'organisations de loisir spécialisées dans le service aux groupes de populations qualifiées plus vulnérables au sein du plan d'action. Il compte notamment l'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH) [2] et Kéroul [3] qui œuvrent pour l'accessibilité au loisir des personnes handicapées et à mobilité restreinte. Il compte également le réseau de la FADOQ [4] qui œuvre quant à lui à sensibiliser aux impacts du vieillissement humain dans le but de favoriser la bientraitance envers les personnes âgées et la Fédération québécoise du loisir en institution (FQLI) [5] qui œuvre pour le loisir des personnes dans les établissements de santé.

Ces différentes organisations détiennent une expertise scientifique, statistique et de terrain éprouvée qui représente un atout considérable pour le milieu du loisir qui les consulte lors de la mise en place d'initiatives visant l'accessibilité et l'inclusion de personnes plus vulnérables, en plus de sensibiliser aux enjeux de discrimination et de violence spécifiques qu'elles peuvent rencontrer.

Dans la perspective de se tenir à jour des différents enjeux pouvant être rencontrés par différents groupes de population, le CQL participe également à des travaux de recherche visant à mieux comprendre leurs réalités. Il se concentre par exemple en ce moment sur une étude ciblant l'impact du loisir sur les nouveaux arrivants. Cette étude vise à élaborer un portrait des pratiques menées à la fois par les organismes du milieu associatif en loisir et par les organismes d'accueil et d'intégration au Québec dans le but de comprendre la réalité et les besoins des milieux en lien avec l'intégration et l'inclusion sociale des personnes issues de l'immigration par le loisir. Cet état des lieux a pour finalité de mieux soutenir, outiller et informer les acteurs de ces milieux pour favoriser l'adaptation et le bien-être de leurs participants et participantes issus de l'immigration.

À travers leurs diverses actions, le CQL et ses membres regroupent ainsi un ensemble d'initiatives qui participent à assurer des cadres de pratique inclusifs et sécuritaires, soucieux de tous les contextes et populations spécifiques qu'ils visent servir.

[1] Conseil québécois du loisir, Programme Gouvernance et gestion en loisir, <https://www.loisirquebec.com/fr/programme-gouvernance-gestion-loisir>

[2] AQLPH, <https://aqlph.qc.ca/>

[3] Kéroul, <https://www.keroul.qc.ca/>

[4] FADOQ, <https://www.fadoq.ca/reseau/>

[5] FQLI, <https://www.fqli.org/>



NOS RECOMMANDATIONS

3.1. Privilégier une vision plus large des personnes qualifiées en contexte de vulnérabilité en intégrant notamment les personnes issues de milieux défavorisés.

De concert, le milieu du loisir invite le gouvernement à privilégier une vision plus large des personnes qualifiées en contexte de vulnérabilité telle qu'elle est ciblée dans le plan d'action. La pauvreté sociale en particulier représente pour le milieu du loisir un facteur majeur de vulnérabilité et d'inaccessibilité aux différentes ressources et programmes. La population touchée, parmi les plus difficiles à rejoindre, étant pourtant considérée des plus susceptibles à en retirer les meilleurs bénéfices.

3.2. Reconnaître et solliciter l'expertise des organismes nationaux de loisir sur leurs propres milieux.

En réponse à la volonté du gouvernement d'élargir ses connaissances des réalités vécues par les différents milieux et populations, et notamment celles reconnues plus menacées ou vulnérables, nous lançons un appel à reconnaître et solliciter l'expertise des organismes nationaux de loisir sur leurs propres milieux pour lesquelles de nombreuses données sont déjà connues et initiatives mises en place.

3.3. Promouvoir l'ensemble des programmes existants dans notre milieu et soutenir leur rayonnement afin d'en favoriser l'implantation.

Nous suggérons également la pertinence de mieux faire connaître l'ensemble des programmes existants dans le milieu du loisir et d'assurer leur rayonnement au moyen de campagnes de promotion, afin d'augmenter l'étendue de leurs bénéficiaires et répandre leurs bienfaits.

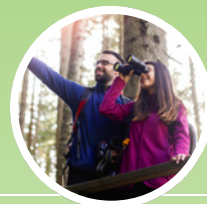
3.4. Intégrer les outils de sensibilisation et protection de l'intégrité développés par le milieu du loisir au sein de la stratégie de regroupement numérique des ressources contre l'intimidation.

Dans une perspective d'établissement d'une plateforme regroupant l'ensemble des outils développés autour des enjeux de lutte contre l'intimidation, nous souhaitons rappeler que de nombreuses ressources et mesures visant la sensibilisation, la protection de l'intégrité et la sécurité ont été développées par nos organismes et sont actuellement en usage dans notre milieu.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

CONCLUSION



Le milieu du loisir souhaite manifester à travers ce mémoire la place majeure qu'il occupe au sein de la société québécoise et mettre de l'avant le rôle prépondérant qu'il joue sur le plan préventif contre les risques d'intimidation et cyberintimidation. Par sa mise en place et promotion d'un cadre de pratiques et de comportements sains et bienveillants, mais également en œuvrant à la formation de masses d'individus aux compétences personnelles et interpersonnelles développées, la prévention des comportements nuisibles s'inscrit dans l'ADN du loisir en milieu associatif comme l'une de ses composantes principales. Cette nature même du loisir ne se suffit néanmoins pas à elle seule et c'est pourquoi nos membres unissent l'ensemble de leurs forces et de leurs expertises dans la veille, la mise en œuvre et la mise à jour des notions les plus récentes en ce qui concerne les questions d'accessibilité et d'inclusion du milieu. C'est donc aussi à travers la force de son réseau et de sa culture de concertation que le milieu œuvre en continu pour atteindre les objectifs du plan d'action gouvernemental et répondre aux besoins de la population.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

RÉSUMÉ DES RECOMMANDATIONS

NOS DEUX RECOMMANDATIONS PRINCIPALES

- 1.1. Reconnaître l'importance de la prévention dans la lutte à l'intimidation dans une vision large où l'accessibilité et l'inclusion en loisir sont reconnues comme des facteurs favorisant les comportements bienveillants et limitant les risques.
- 1.2. Soutenir le développement des programmes d'intervention des organismes nationaux de loisir de façon pérenne pour favoriser le changement de comportement dans un processus de prévention ininterrompue réalisé à long terme.

ORIENTATION 2 : ASSURER UN CLIMAT SAIN, SÉCURITAIRE ET POSITIF POUR L'ENSEMBLE DES JEUNES

- 2.1. Soutenir le programme de formation en animation DAFA .
- 2.2. Soutenir le programme d'éducation au loisir Édu-loisir.
- 2.3. Sensibiliser et promouvoir les bienfaits du loisir auprès du milieu scolaire, notamment à l'importance d'instaurer un climat valorisant aussi les activités de loisir parascolaires dans leur forme non sportive.
- 2.4. Reconnaître la place majeure occupée par le loisir dans la vie de la population québécoise.
- 2.5. Développer un soutien spécifique et pluriannuel pour les initiatives en loisir.

ORIENTATION 3 : ACCROÎTRE LES INITIATIVES POUR LES PERSONNES EN CONTEXTE DE VULNÉRABILITÉ

- 3.1. Privilégier une vision plus large des personnes qualifiées en contexte de vulnérabilité en intégrant notamment les personnes issues de milieux défavorisés.
- 3.2. Reconnaître et solliciter l'expertise des organismes nationaux de loisir sur leurs propres milieux.
- 3.3. Promouvoir l'ensemble des programmes existants dans notre milieu et soutenir leur rayonnement afin d'en favoriser l'implantation.
- 3.4. Intégrer les outils de sensibilisation et protection de l'intégrité développés par le milieu du loisir au sein de la stratégie de regroupement numérique des ressources contre l'intimidation.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

DES INITIATIVES DE LOISIR CRÉATRICES D'ENVIRONNEMENTS AUX IMPACTS SOCIAUX POSITIFS

Programme Édu-loisir

Le Programme Édu-Loisir propose une diversité d'activités de loisir en contexte parascolaire aux écoles secondaires participantes à la mesure 15028 du ministère de l'Éducation (MEQ) dans toutes les régions du Québec. L'offre d'activités s'inscrit dans 5 secteurs de loisir :

- Activités artistiques et culturelles;
- Activités d'engagement communautaire;
- Activités physiques et de plein air;
- Activités scientifiques;
- Activités socioéducatives.

Formule clés en main, adaptée et souple, ce programme est offert par des organismes membres d'organismes nationaux de loisir reconnus par le ministère de l'Éducation et s'inscrivant dans une approche d'économie sociale.

Programme DAFA

Le programme DAFA est un programme national de formation en animation qui répond aux exigences élevées du milieu du loisir et du sport. Élaboré par les organisations nationales de loisir (ONL), sous la responsabilité du Conseil québécois du loisir (CQL), il vise à assurer la sécurité et la qualité de l'animation de groupes de jeunes de 5 à 17 ans, et ce, dans toutes les régions du Québec.

- 57 000 animateurs.trices formés.es
- 1000 responsables de la formation
- Plus de 400 organisations agréées
- 17 régions du Québec

Programme Femmes en loisir

Pour stimuler la participation des femmes dans les différentes sphères de décision en loisir, et pour favoriser l'atteinte de l'égalité de genre, le Conseil québécois du loisir, soutenu par le Secrétariat à la condition féminine, a développé le programme Femmes en loisir. Le Programme comporte 2 volets, soit le mentorat et la formation mis à la disposition des femmes en loisir et de leur allié.e.s.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans
la lutte préventive contre l'intimidation

Cadre de référence pour l'accessibilité et l'inclusion en loisir

S'adressant à toutes les personnes impliquées en loisir, ce guide intègre l'approche intersectionnelle pour favoriser l'accessibilité et l'inclusion de tous et toutes dans les milieux de loisir. Sa plus récente version propose des questionnements, des indicateurs, des recommandations et des tendances statistiques pour guider les organisations dans leur réflexion et dans la transformation de leurs pratiques d'accès et d'inclusion au loisir.

D'autres organismes membres du Conseil québécois du loisir participent à la mise en place de cadres et de pratiques saines et sécuritaires aux impacts positifs sur leurs bénéficiaires et leurs environnements. Nous citerons en particulier, parmi ceux œuvrant proactivement autour de ces enjeux et ayant développé de nombreux programmes et outils :

L'Association des camps du Québec (ACQ)

L'Association des camps du Québec regroupe des camps qui répondent à des normes et des balises strictes sur la sécurité, les ratios d'encadrement, la formation du personnel d'animation ainsi que la qualité des activités, de l'animation et des installations.

L'Association des scouts du Canada (ASC)

Les scouts font partie du plus grand mouvement jeunesse du monde. L'ASC regroupe près de 12 000 scouts et scoutesses provenant de 8 provinces canadiennes qui ont à cœur de jouer un rôle actif dans la société et de contribuer à bâtir un avenir plus vert, inclusif et équitable. Sa mission consiste à soutenir le développement intégral des jeunes francophones d'un océan à l'autre du Canada pour leur permettre d'atteindre leur plein potentiel personnel, mais aussi comme membre à part entière de la communauté et de la société.

L'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH)

Organisme à but non lucratif, l'AQLPH encourage le développement du loisir pour les personnes handicapées et favorise leur participation sociale. L'expertise de son équipe se situe, entre autres, dans le développement de nouvelles connaissances et de pratiques en matière d'intégration de la différence et dans l'amélioration de la qualité de vie de celles-ci.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

Kéroul

Interlocuteur privilégié du ministère du Tourisme du Québec en matière d'accessibilité, Kéroul est un organisme à but non lucratif dont les actions visent à rendre le tourisme et la culture accessibles aux personnes à capacité physique restreinte.

Le Réseau FADOQ

Fort de plus de 580 000 membres, le Réseau FADOQ est le plus grand organisme d'ainé.es au Canada. Il rassemble et représente les personnes de 50 ans et plus dans le but d'améliorer et de conserver leur qualité de vie. Il œuvre notamment dans la défense de leurs droits, en valorisant leur apport à la société et en les accompagnant avec une offre de services et d'activités adaptés.

Fédération québécoise du loisir en institution (FQLI)

La Fédération québécoise du loisir en institution, reconnue organisme national de loisir et subventionnée par le ministère de l'Éducation, fait la promotion du loisir comme outil permettant d'améliorer la qualité de vie des clientèles et des milieux et comme moyen d'atteindre des objectifs thérapeutiques. Elle regroupe les installations du réseau de la santé et les intervenants y œuvrant en leur offrant formation, éducation et sensibilisation.



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation

LISTE DES ORGANISMES NATIONAUX DE LOISIR MEMBRES DU CQL

Alliance chorale du Québec



Arts en mouvement Québec



Association de l'agrotourisme et du tourisme gourmand du Québec



Association des camps du Québec



Association des cinémas parallèles du Québec



Association des Scouts du Canada



Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées



Canot Kayak Québec



Cercles des Jeunes Naturalistes



Cheval Québec



Corporation Secondaire en spectacle



Fédération des astronomes amateurs du Québec



Fédération des harmonies et orchestres symphoniques du Québec



Fédération des sociétés d'horticulture et d'écologie du Québec



Fédération Histoire Québec



Fédération québécoise de camping et de caravanning



Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade



Fédération québécoise de philatélie



Fédération québécoise de kite



Fédération québécoise des centres communautaires de loisir



Fédération québécoise des clubs de Scrabble francophone



Fédération québécoise des échecs



Fédération québécoise des sociétés de généalogie



Fédération québécoise du loisir en institution



Fédération québécoise du loisir littéraire



Fédération québécoise du théâtre amateur



Festivals et Événements Québec



Kéroul



Les Auberges de jeunesse du St-Laurent



Les Clubs 4-H du Québec Inc.



Radio amateur du Québec



Regroupement QuébecOiseaux



Réseau FADOQ



Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec



Réseau Québec Folklore



Réseau Technoscience



Société québécoise de spéléologie



Vélo Québec



Le milieu du loisir : un acteur-clé dans la lutte préventive contre l'intimidation