



GUIDE

10 principes pour
la mise en œuvre
du loisir inclusif



Israël Dumont
David Fiset
Émilie Raymond
Roger Cantin
Élise Milot

Février 2017

Table des matières

Contexte et méthodologie	4
Le guide de bonnes pratiques	4
Le loisir inclusif	5
Les parties prenantes.....	6
Les 10 principes	7
1. Statuer sur une philosophie d’opération.....	8
2. Déterminer un plan d’action	9
3. Assurer une forte adhésion des gestionnaires	13
4. Sensibiliser le personnel et les jeunes à la question du handicap.....	14
5. Offrir de la formation et du soutien au personnel.....	16
6. Engager des intervenants proactifs et en nombre suffisant	17
7. Maximiser la communication et la collaboration	18
8. Coordonner les activités	20
8.1 L’environnement physique	20
8.2 Les activités.....	21
8.3 L’environnement social.....	23
9. Collaborer avec les familles.....	25
10. Évaluer	26
Conclusion	29
Annexe.....	30

Contexte et méthodologie

S'adonner au loisir, c'est avoir l'occasion de pratiquer diverses activités et de vivre une expérience positive en fonction de ses compétences, tout en créant des relations avec ses pairs. Cependant, pour les personnes ayant des incapacités, l'accès à des activités du « loisir régulier » est souvent limité, en raison de l'inadéquation entre les services offerts et leurs capacités fonctionnelles.

Dans le but de respecter la diversité des citoyens et d'optimiser son offre de services de loisir actuel, la *Ville de Québec* a sollicité l'équipe *Participation sociale et villes inclusives* (PSVI) du *Centre Interdisciplinaire de Recherche en Réadaptation et Intégration Sociale* (CIRRIIS), afin de documenter les pratiques de loisir inclusif destinées aux enfants (5-12 ans) et adolescents (13-18 ans) ayant des incapacités, adoptées dans d'autres municipalités à l'échelle internationale. L'objectif est d'identifier de nouvelles pratiques innovantes et éprouvées, afin de rendre la programmation de loisir de la Ville de Québec plus inclusive.

Ainsi, le présent guide a pour objectif d'accompagner et de structurer la prise de décisions des gestionnaires et organismes de loisir dans la mise en place d'activités ou de programmation de loisir inclusif. Il présente les informations recueillies en matière de bonnes pratiques en loisir inclusif, issues des trois sources suivantes :

1. Les bases de données spécialisées : Elles permettent de repérer les écrits scientifiques (articles de revues ou de journaux, chapitres de livres, etc.) portant sur un sujet donné.
2. La littérature grise : Elle représente l'information produite par différentes instances gouvernementales, reliées à l'enseignement et la recherche publique, au commerce et à l'industrie.
3. Les experts : Il s'agit d'entrevues avec des chercheurs et des praticiens dont l'expertise en loisir inclusif est reconnue. L'information issue de ces entrevues permet 1) d'identifier des documents ou des auteurs qui traitent des objectifs ciblés; 2) d'identifier de nouveaux experts à contacter.

Au terme du processus de sélection, ce sont 72 documents pertinents qui ont été identifiés et utilisés pour la construction du guide des bonnes pratiques. Ces documents peuvent être consultés en annexe.

Le guide de bonnes pratiques

Les guides de bonnes pratiques présentent des recommandations élaborées méthodiquement, fondées sur des données probantes, ayant fait consensus et jugées indispensables par la

majorité des professionnels dans le domaine. Ils aident les prestataires de services, les bénéficiaires et les autres parties prenantes à prendre des décisions éclairées pour intervenir de façon appropriée¹. Ils permettent de :

- Réduire les variations dans les pratiques;
- Contrôler les dépenses;
- Réduire l'usage inapproprié ou inefficace de certaines interventions;
- Rendre rapidement disponibles des solutions novatrices.

Dépassant la question du « Quoi faire ? » en matière de loisirs estivaux pour répondre aux besoins des enfants et des adolescents ayant des incapacités, le présent guide s'attarde au « Comment faire ? » et présente les pratiques innovantes ayant fait leurs preuves.

En favorisant la diffusion, l'adoption et l'appropriation des bonnes pratiques, un tel guide constitue un outil précieux d'aide à la décision.

Le loisir inclusif

Le concept de loisir inclusif prône le regroupement d'individus avec et sans incapacités au sein d'un même groupe ou d'une situation, et ce, par la mise en place d'une structure optimisée offrant aux participants des possibilités d'interaction qui soient le moins restrictives possible². Pour le *Conseil québécois du loisir*, l'accessibilité au loisir suppose « 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'échange³ ».

Comme mentionné précédemment, l'accès à des activités de loisir régulier est souvent limité, pour les personnes ayant des incapacités, en raison de l'inadéquation entre les services offerts et leurs capacités fonctionnelles. Toutefois, bien que l'accès soit un élément essentiel à la participation d'une personne à une activité de loisir, il ne représente pas pour autant le seul but à atteindre. Le loisir doit aussi permettre une expérience de qualité ; « il ne suffit pas de pratiquer une activité récréative pour vivre une véritable expérience de loisir, encore faut-il que cette activité corresponde aux intérêts, attentes et motivations de la personne et que l'expérience vécue soit satisfaisante » (Carbonneau, Cantin, & St-Onge, 2015). Ainsi, l'accès et la qualité de l'expérience constituent les fondements du loisir inclusif.

¹ Rocheleau, L. (2015). Manuel d'élaboration d'un guide de bonnes pratiques. Longueuil : Agence de la santé et des services sociaux de la Montérégie, 70 pages.

² Il existe toutefois des types hybrides d'intégration, plus nuancés, qui permettent la coexistence de services spécialisés avec les services ordinaires

³ http://camps.qc.ca/files/1414/2966/4840/Cadre_de_rfrence_accessibilit_au_loisir.pdf

Une activité de loisir inclusif doit inclure les trois facteurs suivants⁴ : 1) l'accès à des espaces et équipements appropriés pour permettre une pratique de loisir signifiante répondant aux désirs et aspirations de la personne; 2) l'engagement dans une activité significative et adaptée aux capacités de la personne lui permettant de mettre à profit son plein potentiel; 3) une qualité de mise en relation significative et des interactions positives avec les autres participants.

Les parties prenantes

Pour créer ou modifier des activités de loisir qui répondent aux besoins de l'ensemble des jeunes, la participation d'acteurs variés occupant des rôles spécifiques est essentielle:

- Le gestionnaire : Il assume trois rôles.
 - Leadership : Il maintient les visées de son organisation en assurant une amélioration continue des services offerts aux jeunes et à leur famille. Il est le représentant de la philosophie du programme qu'il promeut auprès de l'ensemble du personnel, et s'assure qu'elle se reflète concrètement dans les services offerts.
 - Coordination : Il porte son attention sur les opérations quotidiennes du programme, s'assurant que les jeunes et leurs parents reçoivent les services nécessaires. Il voit également à ce que les intervenants remplissent l'ensemble de leurs responsabilités. Il se rend fréquemment sur le terrain pour connaître le niveau de satisfaction des parties prenantes.
 - Formation : Il offre des formations visant l'amélioration des connaissances et des habiletés des intervenants, afin d'optimiser le niveau de performance du personnel.
- L'intervenant : Il est responsable de réaliser et d'animer des activités récréatives, sportives, sociales ou culturelles auprès de toute clientèle, ou d'une clientèle spécifique selon les milieux. Il a pour but de faire vivre des expériences optimales à chacun des participants lors des activités. Il est supervisé par le gestionnaire.
- Le spécialiste : Il est une ressource externe (ergothérapeute, infirmière, professeur), qui ne fait pas partie intégrante du service de loisir, mais de qui il est possible d'obtenir des conseils. Son expertise permet, notamment, de soutenir la résolution de conflits avec certains jeunes (p. ex., comment intervenir avec un enfant turbulent), l'adaptation du programme (vérifier si une activité est adaptée pour un type de clientèle), la formation du personnel et l'orientation du programme en général (p. ex., lors de la création de la philosophie). Le spécialiste est essentiellement en contact avec le gestionnaire.
- Le jeune : Les services étant orientés vers lui, il est la raison d'être du programme. Chaque jeune possède des caractéristiques particulières devant être considérées.

⁴ Référence : Carboneau, Cantin, St-Onge (2015). Pour une expérience de loisir inclusive, Observatoire québécois du loisir, volume 12, numéro 11.

Certains ont des incapacités plus lourdes dont il faut tenir compte dans l'élaboration du programme (p. ex., planifier des activités pouvant être réalisées par tous, assurer le soutien d'intervenants compétents par une formation adéquate, fournir du matériel et des équipements pouvant être utilisés par l'ensemble des jeunes).

- **Le parent** : Il représente une riche source d'informations quant aux besoins de leur(s) enfant(s). Il apparaît comme un partenaire essentiel pour assurer le bon déroulement des opérations dans certaines circonstances. Par exemple, il peut mettre son expertise à contribution pour faciliter le processus d'inclusion de son enfant dans les activités de loisir. Il est aussi un bénéficiaire secondaire des activités, puisque les acquis du jeune réalisés lors des activités de loisir (p. ex., l'autonomie, la confiance, la débrouillardise) influenceront le quotidien à la maison.

Les 10 principes

Au terme du processus d'analyse des documents sélectionnés lors de la recension des écrits (voir en annexe), les données collectées ont été organisées en dix principes d'intervention pour des services de loisir inclusif dans les municipalités à l'égard des jeunes ayant des incapacités. Ces principes sont issus de l'article « Best practices for inclusive child and adolescent out-of-care: A review of the literature »⁵. Pour les besoins du présent guide, ils sont articulés en fonction du moment où ces principes influencent le processus de mise en œuvre de l'activité soit: avant (pré), pendant (per) ou après (post) celle-ci.

Pré

1. **Statuer sur une philosophie d'opération**
2. **Déterminer le plan d'action**
3. **Assurer une forte adhésion des gestionnaires**
4. **Sensibiliser le personnel et les jeunes à la question du handicap**
5. **Offrir de la formation et du soutien au personnel**

Per

6. **Engager des intervenants proactifs et en nombre suffisant**
7. **Maximiser la communication et la collaboration**
8. **Coordonner les activités**
9. **Collaborer avec les familles**

Post

10. **Évaluer le service**

⁵ Mulvihill, B.A., J.N. Cotton, and S.L. Gyaben, *Best Practices for Inclusive Child and Adolescent Out-of-School Care*. Fam Community Health, 2003. 27(1).

Pour chaque principe, les suggestions et les recommandations énoncées dans les différentes publications recensées seront résumées dans les prochaines sections. Les chiffres entre parenthèses réfèrent aux documents du corpus où l'information pertinente a été trouvée. Les encadrés regroupent des informations supplémentaires, ou encore des conseils permettant de les opérationnaliser. Le code de couleur employé ci-haut pour surligner les termes « Pré », « Per » et « Post » a été réutilisé pour identifier les sous-sections suivantes, afin de faciliter l'identification de leur phase de mise en œuvre.

Des hyperliens ont été ajoutés à certains principes afin d'offrir des ressources supplémentaires. Pour y accéder, tenez le bouton CTRL de votre clavier et cliquez sur le lien à l'aide du bouton gauche de votre souris. Dans les cas où le lien ne fonctionnerait pas, copiez simplement l'adresse et collez-la dans votre navigateur.

1. Statuer sur une philosophie d'opération

La philosophie d'opération est élaborée et rédigée afin d'affirmer les valeurs et les objectifs guidant les mesures d'inclusion adoptées. Elle démontre la vision du programme. Elle n'est toutefois pas un plan pour l'implantation, mais plutôt une vision large de ce qui est souhaité par la mise en place du programme. La philosophie doit représenter les valeurs collectives du groupe cible (les enfants et leurs parents), correspondre aux objectifs et elle doit pouvoir évoluer dans le temps en fonction des ajustements apportés au programme. Une philosophie doit (4-64-67-70):

- Contenir une déclaration de la raison d'être de l'organisme et de la façon dont elle entend atteindre ses buts;
- Permettre au gestionnaire et aux employés d'avoir un objectif;
- Permettre de définir une culture, de faire connaître les valeurs du programme et de créer un sentiment d'appartenance;
- Motiver, stimuler, inspirer, soutenir, engager, convaincre;
- Dictier comment faire les choses et faciliter les prises de décisions notamment lorsqu'en présence d'un dilemme ou d'un choix difficile à faire.

Afin d'assurer sa compréhension et en faciliter l'intégration par tout un chacun, la philosophie doit être (4-57-61-67-70) :

- Courte, concise et précise;
- Claire et facile à comprendre;
- Facile à mémoriser et à réciter;
- Inspirante, motivante et distinctive;
- Composée de verbes proactifs;
- Ni trop large et vague, ou trop restrictive et limitante.

Plusieurs partenaires doivent être inclus dans le processus de définition de la philosophie : les familles des jeunes, les jeunes eux-mêmes (enfants et adolescents, ayant ou non des incapacités), les administrateurs du programme, les intervenants, les bailleurs de fonds et les autres membres de la communauté (4-67-70).

Pistes de solution...

Exemple d'exercice de définition de la philosophie (70) :

Étape 1

Fermez vos yeux et imaginez-vous une journée normale d'opération. Faites une visite virtuelle de vos installations et demandez-vous :

- Qu'est-ce que je vois dans l'environnement?
- Qu'est-ce que les jeunes sont en train de faire?
- Quels services sont offerts?
- Quels bénéfices en retirent les jeunes?

Étape 2

Effectuez une description narrative complète de votre vision. Ajoutez-y toutes les caractéristiques perceptibles comme les odeurs, les bruits ambiants, etc. Ne portez pas uniquement votre attention aux composantes physiques, mais élargissez aussi votre regard pour prendre en compte la qualité des relations et les sentiments ressentis.

Étape 3

Partagez votre vision avec les partenaires du projet et discutez des points suivants :

- Quels aspects des visions exprimés par chacun trouvez-vous intéressants ou banals?
- Est-ce qu'il manquerait des éléments à cette vision (lacunes)?
- Quelles suggestions feriez-vous pour renforcer ou bonifier cette vision?

Étape 4

Notez les commentaires des partenaires et révisez la version initiale de la vision pour y ajouter les éléments pertinents.

2. Déterminer le plan d'action

La planification du programme et son suivi sont des composantes essentielles pour assurer des services de loisir inclusif de haute qualité. Ils permettent d'améliorer l'efficacité, ainsi que la cohérence entre les attentes des bénéficiaires et les services concrètement offerts par les prestataires. L'orientation du plan doit être conforme aux besoins des parties prenantes et soutenir la philosophie prônée. Elle doit aussi respecter l'inventaire des ressources disponibles (humaines, matérielles et financières) pour les opérations quotidiennes. Le plan d'action doit

naître d'une collaboration effective entre l'ensemble des partenaires nommés au point 1. Le processus collaboratif doit également dépasser la simple consultation, pour impliquer une prise de décisions partagée.

En apprendre davantage!

L'accès⁶ est une composante essentielle à la réalisation des habitudes de vie de tout citoyen. Il vise à contrer les effets de la discrimination et de l'exclusion sociale par la prise en compte des composantes physiques (l'accessibilité), mais aussi à partir de l'offre de service (disponibilité), des attitudes et des valeurs de la population (acceptabilité), des coûts encourus (abordabilité) et de l'interaction entre ces éléments et les capacités ou préférences des utilisateurs (utilisabilité).

Le concept d'accès inclusif repose sur cinq dimensions.

1. **La disponibilité** : État des composantes environnementales, en nombre et en temps, qu'une personne ou un groupe de personnes peut fréquenter, utiliser ou rejoindre, sur un territoire concret ou un espace virtuel donné (aménagements, technologies, infrastructures et services).
2. **L'accessibilité** : État des composantes physiques de l'environnement (spatiaux, architecturaux et technologiques) permettant à un individu ou à un groupe de la population de réaliser ses activités.
3. **L'acceptabilité** : État des attitudes et valeurs (représentations sociales), ainsi que des compétences des acteurs (concepteurs, prestataires, utilisateurs) envers la diversité des utilisateurs des composantes environnementales.
4. **L'abordabilité** : État des coûts associés aux composantes environnementales pour les usagers et la collectivité.
5. **L'utilisabilité** : Représentation d'un individu ou d'un groupe de la population quant à l'aisance avec laquelle il interagit avec les composantes environnementales, selon ses capacités ou ses préférences, pour réaliser ses activités.

La création du plan d'action s'appuie sur des principes de « marketing » (70) qui regroupent un ensemble d'opérations visant à déterminer le produit idéal à offrir à une clientèle ciblée, en fonction des besoins exprimés. À l'aide d'un processus de consultation, les gestionnaires pourront développer un service répondant aux exigences des jeunes et de leur famille. Ce processus dynamique, soutenu par une interaction continue entre les gestionnaires et les gens du milieu, permet l'optimisation du service en fonction des éléments soulevés par les parties impliquées. Afin d'atteindre une réponse positive de la population à l'égard du programme, l'organisation devrait tenter d'anticiper la réaction du public face à l'offre de services. De plus, les objectifs doivent être définis de manière à en permettre une évaluation subséquente (49), en opérationnalisant les concepts qui seront employés. Ceci peut être fait en les divisant en éléments tangibles pouvant être appréhendés concrètement par l'ensemble des partenaires.

⁶ Fougeryollas et al. (2016) Réflexion critique sur la notion de l'accessibilité universelle et articulation en vue de son opérationnalisation (Article à paraître).

Pistes de solution...

Afin d'opérationnaliser et d'optimiser le programme de loisir inclusif, le gestionnaire doit se questionner sur les composantes à y intégrer. Pour ce faire, il doit effectuer une double opération, celle d'orienter sa réflexion vers les besoins des personnes ainsi que vers les ressources nécessaires. Voici les phases de création du plan (70) :

Tenir compte des personnes qui bénéficient des services

- Quels groupes spécifiques ou jeunes sont susceptibles de bénéficier des services?
- Quels sont les objectifs du programme?
- Quelles dispositions permettent aux enfants d'atteindre les objectifs du programme en fonction de leur réalité et de leurs capacités?
 - Plus spécifiquement, doit-on s'attendre au même niveau de réalisation pour tous?
 - Est-ce que les activités correspondent aux intérêts des enfants?
- Quel format l'horaire doit-il prendre pour faciliter l'atteinte des objectifs (journée complète, ou demi-journée; session complète, ou session divisée selon les besoins, etc.)?
- Quel montant les familles jugeraient-elles acceptable de payer?

Identifier les ressources nécessaires

- Quels postes (gestionnaire, intervenants, spécialistes) doivent être pourvus pour atteindre les objectifs?
- Quelles qualifications initiales sont nécessaires pour les intervenants? De quelles formations supplémentaires auront-ils besoin pour pouvoir accomplir leurs fonctions? Quel ratio enfant/intervenant privilégier pour assurer une inclusion optimale des jeunes ayant des incapacités?
- Quels types d'équipements et de matériels sont nécessaires? Doit-on utiliser du matériel qui encourage la créativité de l'enfant au risque : qu'il se salisse; que son utilisation requiert davantage de temps; qu'il puisse potentiellement se blesser?
- Comment l'environnement physique doit-il être organisé? Doit-on privilégier des structures :
 - Flexibles (pouvant être déplacées dans l'espace par les jeunes ou les intervenants ou modifiées afin qu'elles puissent occuper une fonction différente selon les besoins du moment) ou fixes?
 - Différenciés (les éléments de l'environnement destinés aux jeunes qui ont des incapacités sont distincts de ceux utilisés par les autres jeunes) ou intégrés?

Une fois le plan d'action créé, un gestionnaire doit assurer son opérationnalisation en développant un document permettant de structurer et de décrire clairement chacun des éléments du programme (49-66-70). La rédaction du plan d'action est aussi l'occasion de définir les rôles de chacun des acteurs impliqués afin de bien encadrer le personnel et d'éviter les interprétations erronées quant à la prestation de l'offre de services. Ce manuel doit contenir : une description des tâches; une clarification des droits et des responsabilités des employés; les

attentes quant aux règlements; les standards établis pour garantir la sécurité; une méthode pour assurer l'épanouissement des jeunes et une éthique de travail.

En apprendre davantage!

L'élaboration de la structure de loisir inclusif peut s'appuyer sur les sept principes de conception universelle (51).

1. **Utilisation équitable** : Utile et attrayante pour les personnes ayant diverses habiletés, sans entraîner de ségrégation pour l'utilisateur; identique si possible, tout au moins équivalent.
2. **Flexibilité d'utilisation** : Au plus large éventail possible de préférences et d'habiletés personnelles.
3. **Utilisation simple et intuitive** : Peu importe l'expérience, les connaissances, les compétences langagières ou le niveau d'éducation.
4. **Information perceptible** : Communique l'information nécessaire de façon efficace, peu importe les conditions ambiantes ou les habiletés sensorielles de la personne.
5. **Tolérance à l'erreur** : Minimise les dangers ou les conséquences néfastes d'actions accidentelles ou non désirées.
6. **Effort physique minimal** : Utilisation efficace et confortable générant un minimum de fatigue.
7. **Dimension et espace libre pour l'approche et l'utilisation** : Prévoit un espace adéquat pour l'approche, l'atteinte, la manipulation et l'utilisation, peu importe la morphologie, la posture ou la mobilité de l'individu.

Pistes de solution...

Il existe des guides accessibles sur Internet pour orienter les gestionnaires dans leurs démarches.

- Mise en place d'un programme d'assistance financière à l'accessibilité aux camps de vacances (PAFACV). Guide des normes 2014-2017 :
 - Par une intervention globale auprès des organismes de première ligne, visant à atténuer les contraintes économiques, sociales et spatiales qui pèsent sur les personnes en situation de pauvreté et sur celles vivant avec un handicap et ainsi favoriser leur accessibilité aux camps de vacances pour augmenter leur participation à des activités récréatives et sportives :
 - <https://notyss.com/sentinellecamps/Mels/GuidePAFACV2016.pdf>
- Accompagnement en loisir d'une personne ayant une limitation fonctionnelle: évaluation des besoins du participant :
 - http://www.altergo.ca/sites/default/files/documents/evaluation_besoins_du_participant_-_web.pdf
- Assurer des relations harmonieuses :
 - http://camps.qc.ca/files/3714/2966/9677/Relations_harmonieuses_Gestionnaires.pdf
- Certains guides, bien que ne portant pas spécifiquement sur le thème des loisirs en milieu municipal, démontrent toutefois des démarches à suivre pour assurer la mise en place de pratiques inclusives :

- https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/FWG/GSC/Publication/1979/44/2603/1/48656/19/F502895994_Guide_d_aide_la_mise_en_place_de_pratiques_efficaces_inclusives_en_milieu_de_garde.pdf

3. Assurer une forte adhésion des gestionnaires

Le ou les gestionnaires du programme sont proactifs, présents et qualifiés grâce à une formation ou à une expérience antérieure pertinente liée à l'inclusion. Leurs attitudes et leurs actions témoignent du fait qu'ils portent une attention particulière à l'inclusion. Il importe que les parties prenantes qui participent au projet connaissent l'ensemble des composantes de la philosophie, et pour ce faire, les gestionnaires doivent déployer des moyens pour assurer sa diffusion dans l'ensemble de l'organisation. Ils doivent montrer qu'ils :

- Adhèrent à la philosophie (70);
- Sont des agents de changement (4-57-67-68);
- Ont d'excellentes qualités interpersonnelles et de communication orale;
- Savent s'adapter à diverses situations;
- Sont axés sur la performance;
- Sont des personnes crédibles et de confiance;
 - Facilitent le développement et l'adhésion à la philosophie du programme (4-70);
 - Reconnaissent l'expertise des familles (4-67);
 - Identifient les stratégies éducatives appropriées et les ressources nécessaires (4-67).

Une forte adhésion des gestionnaires peut être rendue possible par la création d'un climat positif dans l'ensemble de l'organisation. Les gestionnaires doivent faire preuve de leadership en s'assurant, sur une base quotidienne, que le programme fonctionne correctement grâce à une gestion efficiente des ressources. Ils doivent aussi trouver des stratégies permettant au programme de continuer à fonctionner de manière optimale. L'approche suggérée pour diriger les partenaires est « collaborative » plutôt qu'« autoritaire » puisque ce mode de gestion permet de mettre à profit l'expertise du groupe pour résoudre certains problèmes. De plus, l'implication du personnel dans la recherche d'idées favorise le sentiment d'appartenance à l'équipe.

En apprendre davantage!

Voici une liste non exhaustive des responsabilités du gestionnaire dans le cadre d'une démarche visant à administrer efficacement les services de loisir inclusif pour les jeunes, notamment ceux qui ont des incapacités.

Faire preuve de leadership (70) :

- Véhiculer et articuler la philosophie du programme;
- Travailler avec le personnel afin de planifier les objectifs;
- Communiquer avec les parties prenantes les besoins, les objectifs et les problèmes;
- Motiver les partenaires à assurer leurs responsabilités;
- Résoudre les conflits;
- Faire office de modèle en ce qui a trait à l'éthique;
- Déléguer certains pouvoirs au sein de l'organisation.

Gérer efficacement les ressources (70) :

- Le personnel :
 - Sélectionner et engager le personnel;
 - Développer un système efficace de communication;
 - Superviser le personnel;
 - Attribuer les rôles adéquats à chacun des membres du personnel;
- Documenter les interventions;
- Développer l'horaire du programme;
- Suivre la procédure et gérer efficacement les ressources;
 - Assurer la bonne condition des infrastructures;
 - Commander le matériel approprié et nécessaire;
- S'occuper des finances;
 - Mobiliser les ressources financières en place;
 - Gérer le budget;
- Développer un système efficace de communication avec les familles;
- Assurer l'évaluation du programme.

4. Sensibiliser le personnel et les jeunes à la question du handicap

Des activités de sensibilisation sur la réalité des personnes ayant des incapacités doivent être réalisées régulièrement afin d'augmenter le niveau de compréhension des personnes impliquées, de favoriser l'acceptation de la diversité et de développer l'empathie. L'attitude du personnel à l'égard des personnes ayant des incapacités est d'autant plus importante qu'elle influence fortement l'attitude des autres jeunes dans le groupe. Les activités de sensibilisation peuvent porter sur :

- Les différentes incapacités (4-45-47-68);
- Les dimensions de l'intégration (4-45-47);
- L'interaction et la participation avec des jeunes ayant des incapacités (45);
- Des considérations au sujet de la sécurité et des équipements spécialisés (4-5).

Les familles des jeunes ayant des incapacités devraient être mises à contribution dans l'élaboration des contenus de formation du personnel directement impliqué auprès des enfants, puisqu'elles possèdent une expertise essentielle concernant les capacités et les possibilités d'inclusion de leurs jeunes. Ces connaissances personnalisées vont permettre au personnel d'adapter leurs interventions afin d'assurer la sécurité des jeunes ainsi que de leur permettre d'évoluer dans un environnement mieux adapté à leurs besoins. Assurer ce niveau de sécurité permet également aux parents de faire facilement confiance aux intervenants, et conséquemment à leur confier leur(s) enfant(s).

En ce qui concerne la formation de l'ensemble des jeunes qui intègrent les activités de loisir, miser sur le divertissement plutôt que de viser directement et uniquement la sensibilisation, consiste en une stratégie gagnante. En captant l'attention grâce à des médiums interactifs (jeux, vidéos, activités, etc.), le processus de sensibilisation devient plus aisé et les jeunes sont amenés à réaliser que leurs pairs ayant des incapacités sont, comme eux, capables d'apprendre et de se réaliser en fonction de leurs aptitudes, leurs besoins et leurs aspirations.

Pistes de solution...

Des outils, accessibles sur Internet, permettent d'acquérir des habiletés sociales pertinentes favorisant les interactions avec les personnes ayant des incapacités dans des situations particulières. Plusieurs formats existent (guides, vidéos, jeux-questionnaires, jeux vidéo) afin de s'adapter et de capter l'attention du public auquel on s'adresse (jeunes, adultes, groupes).

Pour les groupes

Il est possible d'apprendre à interagir de manière respectueuse et adaptée avec les personnes ayant des incapacités, tout en s'amusant, à l'aide de jeux-questionnaires « Vrai ou faux » :

- <http://www.circharlesbourg.org/vers-linclusion/5551-2/>
- Questionnaire « Testons nos connaissances »⁷

Pour les adultes

D'autres outils promulguent certains conseils spécifiques quant à :

- La façon d'interagir avec des personnes ayant différents types d'incapacités (en Anglais)
 - <https://www.ontario.ca/page/how-train-your-staff-accessibility>
- L'utilisation d'un vocabulaire approprié et respectueux des personnes ayant des incapacités :
 - http://camps.qc.ca/files/8214/2963/4606/Choisir_le_mot_juste.pdf
 - http://camps.qc.ca/files/9314/2963/4622/Pouvoir_des_mots_et_des_images.pdf

Pour les jeunes

S'adressant spécifiquement aux jeunes, certains outils (trousse d'activités, vidéos et jeux interactifs) permettent de mieux comprendre les différents types d'incapacités et d'accepter la différence :

- <https://www.ophq.gouv.qc.ca/publications/guides-de-loffice/guide-pour-le-personnel-enseignant/outils->

⁷ Milot, É., Garcia, V. et Beaudoin, R. (2016). FIS-4105 et FIS-6105. Collaboration interprofessionnelle en appui à la participation sociale dans le champ du handicap : *Questionnaire « Testons nos connaissances »*. Faculté des sciences sociales, École de service social, Université Laval.

[pedagogiques.html](#)

- <https://www.unicef.fr/article/des-vidéos-jeunes-et-fun-pour-sensibiliser-au-handicap>
- <https://www.vinzelou.net/ressources/filter/theme/handicap/8>
- <http://www.fondationorange.com/Mon-petit-frere-de-la-lune-par-Frederic-Philibert>
- http://www.handicaps.sports.gouv.fr/images/stories/fichiers/prnsh/pretemoi_ton_handi_drd44.pdf

5. Offrir de la formation et du soutien au personnel

L'objectif d'un programme de loisir est d'offrir des activités correspondant aux besoins de l'ensemble des enfants, ayant ou non des incapacités. Afin d'atteindre cet objectif, des activités de formation permettent aux intervenants et aux gestionnaires de modifier et d'adapter leurs représentations, leurs attitudes et leurs compétences afin de répondre adéquatement aux besoins des jeunes. Les médiums de formation sont variés : en groupe, par messagerie électronique, par téléphone, etc. Des rencontres individuelles peuvent aussi permettre de répondre à des besoins spécifiques de manière personnalisée. Voici quelques recommandations au sujet de ces activités de formation :

- Offrir une formation générale au personnel avant le début du camp (4-12-26-35-44-45-47-51-59-65-66-70), incluant la philosophie et les objectifs du programme, les politiques, l'organisation, les attentes, les responsabilités et les procédures de sécurité;
- Offrir une formation spécifique au personnel (4-36-60). Une certaine partie du personnel devra recevoir une formation supplémentaire afin d'acquérir les connaissances appropriées pour interagir adéquatement avec le jeune en fonction des problématiques associées à certaines incapacités;
- S'assurer que les effets de la formation perdurent tout au long de l'offre de service afin de maintenir les acquis et de répondre aux nouveaux questionnements/besoins (4-60-66-70);
- Utiliser les données probantes (écrits scientifiques) afin de mettre la formation à jour (4-44-65);
- Assurer la rétention du personnel (66-70) en offrant une rémunération appropriée et un support adéquat, permettant de constituer et de fidéliser une expertise à l'interne.

Il est de la responsabilité des gestionnaires de définir les informations qui seront contenues dans la formation en fonction des compétences minimales recherchées auprès du personnel. Les informations à transmettre doivent être identifiées préalablement en fonction du rôle occupé par ceux et celles à qui s'adresse la formation. En fonction des ressources financières disponibles, des priorités doivent être établies afin de pouvoir aborder l'ensemble des sujets importants relatifs à la philosophie adoptée.

Pistes de solution...

La formation et le soutien de l'ensemble du personnel doivent être continus et s'insérer ponctuellement à leur emploi du temps. Voici certaines pistes recommandées :

- Regrouper le personnel et réaliser des activités pour briser la glace, permettant aux membres de faire plus ample connaissance;
 - http://www.jewishcamp.org/sites/default/files/u12/Disabilities%20Resource%20Guide_FINAL_US_E_THIS_VERSION_ONLY_4.pdf
- Créer un aperçu du programme; parcourir les objectifs et la philosophie;
- Définir les rôles de chaque acteur (gestionnaire, intervenants, famille, enfants, etc.);
- Montrer les tâches quotidiennes à effectuer et le calendrier des activités;
- Parcourir le code de vie qui s'applique aux animateurs et aux jeunes : être ponctuel, être proactif, travailler en équipe, s'amuser, respecter la confidentialité;
 - http://camps.qc.ca/files/9114/2966/9673/Relations_harmonieuses_Animateurs.pdf
- S'entendre sur une procédure à respecter lors des repas (les allergies, les besoins particuliers, etc.);
- Simuler (p. ex., sous la forme de jeux de rôle) diverses situations susceptibles d'être rencontrées;
- Former les intervenants à la planification d'activités et à la création d'un environnement positif;
- Discuter de la façon de tenir compte des besoins des jeunes lors de chaque activité;
- Effectuer des supervisions et des réunions hebdomadaires avec les chefs de division (moment, format, objectifs, etc.);
- Favoriser un environnement sécuritaire (droits et obligations de l'employeur et des employés, comités de santé et de sécurité, etc.);
 - http://www.csle.qc.ca/uploaddir/files/Municipal/SAE/Cadre_de_reference_pour_la_securite_dans_les_sorties.pdf
 - <http://www.apsam.com/sites/default/files/docs/clienteles/colsblancs/fiche-integration-camp-de-jour-presentation-aqlm.pdf>

6. Engager des intervenants proactifs et en nombre suffisant

Le gestionnaire dédié au programme d'inclusion possède des habiletés en organisation et en gestion. Il assure une organisation efficiente du personnel et facilite l'inclusion des jeunes, notamment en:

- Utilisant un ratio intervenant/jeune qui assure une gestion et une intégration optimale (4);
- Soutenant la création de liens forts avec les participants, par exemple en maintenant les mêmes équipes ou jumelages tout au long de l'été (4-12-26-45-68);
- Identifiant des solutions aux problèmes rencontrés en collaborant avec la famille (4).

Chez la clientèle ayant des incapacités, un haut ratio intervenant/jeune (aux alentours de 1 pour 1) facilite la participation de ces jeunes aux activités de la programmation. Les parents apprécient la surveillance et le soutien dont leur(s) enfant(s) bénéficient grâce à un tel accompagnement individualisé. Par contre, un ratio élevé influence négativement les occasions qu'ont les jeunes de faire des choix et d'entreprendre eux-mêmes leurs activités (15).

L'attitude que les intervenants adoptent lors des activités de loisir est un élément clé à considérer pour assurer une inclusion optimale des jeunes. Une attitude positive et proactive améliore l'expérience de jeu chez les jeunes, et ultimement leur inclusion au groupe. L'intervenant doit s'investir personnellement dans la création de jeux stimulants ainsi que dans l'aménagement adéquat de l'espace, ce qui permet aux jeunes d'explorer, de faire des découvertes et de participer activement. Il doit aussi tenir compte de facteurs comme la quantité, la qualité, le temps et la sélection des éléments mis à la disposition des jeunes, de manière à optimiser leur influence sur les interactions avec ces derniers.

L'intervenant doit aussi modifier son modèle d'interaction selon le type d'activité effectué. Par exemple, pour ne pas interférer avec les décisions de l'enfant lors des périodes de jeu libre, l'intervenant doit davantage adopter une attitude d'écoute et s'assurer de demeurer physiquement disponible, tout en interagissant de manière à optimiser le plaisir de l'enfant. Cette présence demande un réel investissement et une attention particulière de la part de l'intervenant.

En apprendre davantage!

Être un intervenant proactif dans un contexte de loisir inclusif nécessite de tenir compte d'une variété de facteurs (4):

- Avoir la volonté d'établir et de conserver une relation positive avec le jeune;
- Demeurer à l'affût des changements chez le jeune quant à ses besoins, ses intérêts, ses habiletés et ses problèmes;
- Être en mesure de répondre à différentes demandes distinctes;
- Être en mesure de jouer différents rôles simultanément : facilitateur, médiateur, participant, observateur, confident;
- Maintenir une atmosphère joyeuse dans le groupe, tout en assurant l'application des règles de vie;
- Être en mesure de travailler en concertation avec le gestionnaire et la famille.

7. Maximiser la communication et la collaboration

La communication et la collaboration avec tous les acteurs qui gravitent autour du développement de l'enfant sont essentielles afin de répondre aux besoins de ce dernier. Pour être efficace et mener à des activités bénéfiques pour les jeunes concernés, la communication doit être adaptée en fonction de la réalité particulière de chaque enfant ayant des incapacités. Il est donc important de développer une culture qui promeut la collaboration entre les parties, et ceci afin d'améliorer la performance du programme et conséquemment les services aux participants. Les personnes impliquées dans cette collaboration sont :

- Les membres de la famille (4-25-49-60-64-65-70);
- Les intervenants du réseau de la santé et des services sociaux (4-12-49-64-70);
- Les représentants des associations et des organismes communautaires (4-15-45-49-64-70);
- Le personnel et les gestionnaires du camp (4-35-49-64-70).

Le processus collaboratif doit être guidé par le gestionnaire du programme, qui s'assurera que chacune des étapes du processus (identifier le problème, trouver des solutions potentielles, statuer sur la meilleure solution) demeure claire et qu'elles s'actualisent au sein d'une relation constructive.

Les intervenants doivent aussi adopter une attitude d'entraide constante entre eux afin de faciliter l'inclusion des jeunes dont ils ont la responsabilité et d'améliorer la qualité de leur travail :

- Partager des trucs et des méthodes afin d'intervenir plus efficacement auprès des jeunes;
- S'accorder mutuellement des périodes de répit;
- S'aider lors des moments plus difficiles de la routine (habillage, repas, déplacements, hygiène);
- Gérer les situations de crise collectivement.

En apprendre davantage!

La collaboration peut prendre de nombreuses formes (70):

- Si le jeune reçoit des services d'un spécialiste (à l'école ou au privé), le fournisseur de loisir inclusif peut demander la permission à la famille pour communiquer avec ce dernier afin d'obtenir des informations supplémentaires.
- Parce qu'il n'est pas nécessairement facile d'assurer l'inclusion d'un jeune ayant des incapacités, il peut être pertinent de demander de l'aide à des spécialistes sur les éléments à considérer dans la création du programme pour assurer leur pleine participation :
 - Comment intervenir directement auprès de jeunes présentant des difficultés d'adaptation ou des troubles du comportement?
 - Comment soutenir l'intervenant afin d'assurer un environnement propice à l'inclusion en identifiant des moyens à prendre pour atteindre les objectifs ciblés?

- Comment observer des situations particulières et intervenir directement auprès des jeunes en interaction avec leur environnement?
- Comment utiliser des techniques d'intervention pouvant favoriser le retour au calme et à l'ordre lors de crise?
- Comment fournir des solutions créatives et axées sur la collaboration visant à soutenir les initiatives en matière d'inclusion des jeunes dans un contexte de loisir?

8. Coordonner les activités

8.1 L'environnement physique

Les gestionnaires et le personnel sont en mesure d'intervenir sur les aspects physiques et culturels de leur programme de manière à favoriser l'inclusion des jeunes ayant des incapacités. Ils ont aussi la possibilité d'effectuer des adaptations lorsque certains éléments font défaut. Les environnements physiques doivent offrir une accessibilité maximale, et ce, tout au long de la journée (4-6-8-12-13-19-41-43-46-49-50-51-55-59-60-62-66). Un environnement accessible ne signifie pas pour autant que la totalité de la clientèle doit être en mesure d'utiliser l'ensemble des infrastructures, mais plutôt que les services du programme doivent permettre à tous les jeunes d'y participer de façon significative. Le gestionnaire doit posséder un plan d'action ainsi qu'une stratégie détaillée afin d'assurer la présence d'un environnement physique adapté aux besoins. Compte tenu des contraintes financières de l'organisme, il est recommandé de s'inspirer de de bonnes pratiques ayant eu des résultats probants.

Les gestionnaires doivent aussi tenir compte de divers facteurs personnels associés aux clientèles qui fréquenteront l'organisme (âge, sexe, types d'incapacités, etc.) et à l'environnement où les activités auront lieu (intérieur, extérieur, etc.). Il faut toutefois éviter de faire en sorte que des mesures puissent aider une clientèle et nuire à une autre (46-70). Qui plus est, il importe de ne pas porter uniquement son attention sur les équipements visés par les activités, mais d'étendre également son analyse à l'espace environnant (milieu clôturé, localisation des toilettes, etc.).

En apprendre davantage!

Sept objectifs permettent d'offrir aux jeunes la meilleure structure de jeu possible (72) :

- Objectif 1 : L'environnement permet aux jeunes de choisir ou de contrôler leurs jeux. La liberté dont ils jouissent permet d'augmenter leur niveau de satisfaction;
- Objectif 2 : L'environnement reconnaît le besoin de l'enfant de tester les limites et répond positivement à ce besoin;

- Objectif 3 : L'environnement offre un équilibre entre la prise de risque et la protection de l'enfant;
- Objectif 4 : L'environnement maximise l'éventail des possibilités de jeu;
- Objectif 5 : L'environnement favorise l'autonomie et l'estime de soi;
- Objectif 6 : L'environnement favorise le respect des autres et offre des possibilités d'interaction sociale;
- Objectif 7 : L'environnement favorise le bien-être de l'enfant, sa croissance et son développement, sa créativité et sa capacité d'apprendre.

Pistes de solution...

La Mesure de l'accessibilité aux infrastructures urbaines pour les adultes présentant des déficiences physiques (MAUAP) est un instrument qui propose une disposition environnementale « idéale » des infrastructures urbaines avec l'intention que tous les citoyens puissent les utiliser (une nouvelle version sera disponible sous peu).

- http://www.cirris.ulaval.ca/sites/default/files/documents/mauap_version_francaise2.pdf

8.2 Les activités

Des adaptations doivent être apportées aux activités afin de s'assurer que ces dernières offrent la chance à tous les jeunes d'y participer (70). De plus, les activités doivent être amusantes. Les jeunes participent aux activités pour leur bien-être, pour avoir le plaisir de fréquenter d'autres personnes. Un plaisir intrinsèque est associé à la pratique de ces activités. Aussi, la socialisation est un facteur qui contribue de façon significative au sentiment de plaisir, en plus de favoriser l'établissement d'une dynamique positive à l'intérieur d'un groupe qui intègre des personnes ayant des incapacités. Pour y arriver, il est suggéré de répartir les jeunes en petits groupes et de ne pas orienter le programme vers la thérapie, mais plutôt vers une expérience ludique (4-14-16-19-60-62-71).

Envie d'en apprendre davantage!

Le jeu n'est pas unidimensionnel, il peut prendre 15 formes distinctes (72) :

- Jeu symbolique : Il permet l'exploration progressive d'une situation, offre un meilleur contrôle et une meilleure compréhension;
- Jeu tumultueux : Il se déroule de manière rapprochée, sans toutefois être lié aux combats, et consiste davantage à toucher, à chatouiller et à mesurer sa force relative;
- Jeu sociodramatique : Il met en scène des expériences réelles et potentielles;
- Jeu social : Les règles et les liens d'interaction sociale peuvent être explorés et modifiés;
- Jeu créatif : Il permet la transformation des informations, une prise de conscience, la

présence d'un élément de surprise;

- Jeu communicatif : Il permet de jouer avec les mots, les nuances ou les gestes;
- Jeu dramatique : Il consiste à dramatiser des événements dans lesquels l'enfant n'est pas un participant direct (p. ex., présentation d'une émission de télévision);
- Jeu profond : Il permet à l'enfant de vivre des expériences risquées, de développer des habiletés de survie et de surmonter la peur;
- Jeu d'exploration : Il consiste à accéder à des informations factuelles en manipulant des informations ou des objets;
- Jeu fantastique : Il permet la création d'un monde imaginaire irréel;
- Jeu imaginatif : Les règles conventionnelles, qui régissent le monde physique, ne s'appliquent pas;
- Jeux locomoteurs : Il consiste à bouger dans tous les sens ;
- Jeu de maîtrise : L'enfant interagit avec l'environnement ;
- Jeu de rôle : Il consiste à prendre la personnalité de quelqu'un d'autre;
- Jeu d'objet : On doit manipuler des objets en vue de les découvrir.

Les activités doivent être motivantes pour l'ensemble des participants (13-26). Elles doivent représenter un défi intéressant et être ajustées à leurs capacités. Les jeunes doivent aussi avoir le sentiment de pouvoir réussir une activité. Ils doivent avoir l'occasion d'influencer le choix des activités, de développer leur persévérance face aux défis et de goûter au plaisir global d'accomplir ces activités. L'expression de cette volonté permet aux jeunes de mieux connaître leurs propres capacités. Qui plus est, la réussite d'une activité devant leurs pairs permet aux jeunes de se positionner en tant que protagonistes compétents, ce qui favorise l'inclusion (4-16-17-25-47-62-71). D'autres facteurs influencent la motivation (10), soit la diversité des activités (elle correspond à certaines caractéristiques de la clientèle comme le sexe, l'âge, le type d'incapacité, etc.), l'intensité et le contexte (l'endroit où elle a lieu, l'identité des compagnons, le matériel disponible, etc.).

En apprendre davantage!

L'adhésion des jeunes aux activités est amplifiée lorsque la planification prend en compte leurs préférences (6-9-32-34-42-50-62-71). Le processus décisionnel peut inclure les jeunes en leur permettant de sélectionner une activité ou un groupe d'activités. Cette collaboration doit aussi perdurer lors de son exécution afin de permettre certains ajustements si certains paramètres nuisent à l'épanouissement collectif.

Certaines activités permettent aux jeunes de tester leurs limites et de relever divers défis : des défis sociaux (p. ex., gérer des conflits), physiques (p. ex., grimper aux arbres) et culturels (p. ex., cuisiner). Cette façon de faire peut pousser le jeune à explorer ses propres capacités physiques ou encore à mesurer l'impact de ses actions sur les autres. Pour que les expériences se déroulent de manière sécuritaire, il est nécessaire qu'elles se passent au sein d'un environnement approprié et en compagnie d'employés adéquatement formés. De plus, il est primordial de respecter les choix de l'enfant (p. ex., ne pas le pousser à faire quelque chose qu'il ne veut pas

faire) ou de la famille (p. ex., les parents ne veulent pas que leur enfant se blesse).

Pour permettre aux jeunes de compléter leurs activités aisément, il faut proposer un horaire qui soit adapté à leurs capacités, en assurant une plage horaire suffisamment large (4-26-49-70). L'horaire des activités doit aussi être flexible afin de pouvoir s'ajuster aux objectifs visés initialement et en déterminant un juste équilibre entre les différents paramètres (activités : intérieures/extérieures; de groupe/individuelles; libres/dirigées; compétitives/non compétitives; etc.). L'horaire doit:

- Permettre de changer rapidement l'activité prévue : soit pour cause de mauvaise température ou par manque d'intérêt des jeunes;
- Être facilement compréhensible : les participants doivent rapidement comprendre la planification de la journée (peut réduire l'anxiété).

Pour éviter d'exacerber certaines différences entre les jeunes ou certaines situations pouvant être nuisibles dans la création de liens sociaux, il est conseillé de faire cohabiter les activités compétitives et non compétitives (25-26-39-45). Les activités compétitives sont souvent basées sur la performance et donc sur les habiletés physiques, ce qui a souvent pour conséquence de disqualifier les jeunes qui ont des incapacités, traçant une frontière claire entre eux et leurs pairs.

Il faut aussi donner aux jeunes des moments de liberté ou leur permettre de participer à des activités informelles (5-6-7-9-14-15-16-32-34-53-60). Cela assure une liberté par rapport à leurs contraintes fonctionnelles et leur permet d'utiliser leur corps comme bon leur semble, d'exprimer leur individualité et d'expérimenter la liberté de choix. C'est aussi une occasion d'être indépendant par rapport à l'attitude parfois surprotectrice de certains parents. À ce sujet, il est de la responsabilité des gestionnaires de trouver le juste milieu entre la réalisation d'une activité procurant une expérience sécuritaire et la surprotection. L'implication des intervenants dans la mise en place de ces moments de liberté ou de jeu informel se situe à différents degrés. Ils peuvent : 1) s'exclure du processus; 2) mettre certains éléments (matériel ou un environnement) à la disposition des jeunes sans leur attribuer une fonction précise; ou 3) créer une amorce et stimuler les jeunes en leur proposant une gamme d'activités potentielles (15). Toutefois, certains jeunes, notamment ceux qui ont des problèmes de comportement ou qui présentent des défis sur le plan des compétences sociales, peuvent avoir besoin d'environnements structurés pour faciliter leur participation et fonctionner convenablement (45).

8.3 L'environnement social

Outre le côté amusant, les activités doivent encourager la camaraderie et l'inclusion des jeunes par la mise en place d'un climat social favorisant la création d'un sentiment d'appartenance. Cela permet de générer une expérience plaisante et significative (12-14-16-17-19-45-62-71). Pour y arriver, les activités doivent permettre aux jeunes ayant des incapacités :

- D'évoluer dans un environnement auquel ils sont en mesure de s'associer;
- De se sentir connectés aux autres en contribuant significativement aux expériences partagées;
- De voir leurs capacités reconnues par leurs pairs, à travers les activités et les interactions.

Cette inclusion est susceptible de permettre aux jeunes de se développer une identité individuelle et de groupe basée sur les valeurs qui en découlent.

En apprendre davantage!

La construction d'une identité liée au groupe se forge à partir de l'implication du jeune dans les activités et dans son environnement. La structure qu'arbore le programme de loisir inclusif a donc un impact significatif sur les chances d'interaction du jeune au sein d'un groupe et, conséquemment, sur la possibilité que le jeune puisse:

- Apprendre à se connaître lui-même;
- Apprendre à connaître ses pairs;
- Permettre à ses pairs d'en apprendre à propos de lui.

Ces éléments sont essentiels à la création d'un environnement sécuritaire et confortable qui puisse avoir un effet sur l'émergence d'un sentiment d'appartenance au groupe. Les liens au sein d'un groupe peuvent aussi être renforcés par l'adoption d'un nom particulier, d'une représentation visuelle (un logo utilisé sur des chandails ou un drapeau) ou d'un cri rassembleur (souvent le cas dans les équipes sportives) qui s'appuie sur le système de valeur propre (62). Afin de faciliter l'émergence d'un sentiment d'appartenance, certaines études suggèrent de créer des groupes rassemblant des jeunes d'âge similaire et de même sexe (62-71).

De plus, la question à savoir si les jeunes ayant des incapacités doivent être systématiquement intégrés aux groupes réguliers plutôt qu'au sein d'activités ségréguées demande réflexion (15-17-20-25-32-41-47-50-54-60-71). Les activités ségréguées sont souvent perçues comme inévitables, surprotégeant les jeunes et proposant un nombre d'activités restreint à un corpus limité. La littérature démontre pourtant que les activités ségréguées peuvent permettre aux jeunes vivants des problèmes similaires de fréquenter et de tisser des liens plus facilement. En effet, dans ces groupes, l'incapacité devient la norme et non plus l'exception. Cela permet aux jeunes d'être considérés au-delà de l'incapacité par leurs pairs et facilite l'expression et l'affirmation de leur identité. De plus, les jeunes peuvent essayer de nouvelles activités sans craindre les moqueries des autres en cas d'échec. Ils sont plus à même d'échanger sur certains sujets concernant leurs habitudes de vie. Ils peuvent aussi apprendre à exploiter leurs capacités d'une nouvelle manière afin d'améliorer leur niveau d'autonomie et de confiance, par l'observation des aptitudes de leurs camarades lors de la réalisation des activités.

Un code de vie est établi et diffusé chez les jeunes (15). Établir et faire respecter les règlements au sein d'un groupe est un élément important pour la bonne marche d'une activité de loisir. Ceci étant dit, la liste des règlements doit demeurer sommaire et fonctionnelle afin de faciliter son

intégration et de conserver la fonction « plaisante » des activités (p. ex., respecter les autres, pas de violence, pas d'intimidation, pas de surnoms, écouter les consignes du personnel).

9. Collaborer avec les familles

Les familles, en tant qu'expertes de la situation de leurs enfants, sont des partenaires incontournables dans la conception et l'implantation des programmes. L'offre de service doit être conçue pour :

- Orienter les familles quant à la philosophie prônée et aux services offerts (4-19-20-25-68);
- Les informer de la manière dont elles peuvent s'impliquer et des différents médiums de communication utilisés (4-6-10-20-34-66-67);
- Guider les familles quant aux ressources disponibles (p. ex., le transport) (4-12-31-43-57-59-60-66).

Pistes de solution...

Des guides accessibles sur Internet permettent aux parents d'en apprendre davantage sur leurs droits et leurs responsabilités :

- <http://camps.qc.ca/fr/parents-et-enfants/conseil-du-campeur/besoinsparticuliers/>

Ce partenariat génère des bénéfices à la fois pour l'organisme (obtenir de l'expertise d'un « spécialiste »), pour l'enfant (lui permet d'évoluer dans un programme adapté) et pour la famille (facilite le lien de confiance avec les intervenants du programme). Les parents peuvent s'impliquer de diverses façons dans le programme, en occupant différents rôles (15-70-71):

- Faciliter la communication entre l'organisme et la maison : Les parents symbolisent le lien essentiel des échanges d'informations entre l'organisme et leur enfant et vice-versa. Ces informations peuvent concerner : les services pouvant être offerts à la personne, la présence d'installations adaptées, les plages horaires, les incidents (intimidations, blessures), etc.;
- Prendre des décisions : Les parents doivent être consultés lors de la prise de décisions pour certaines étapes, comme la création des activités.

Pistes de solution...

Pour favoriser l'émergence d'une collaboration effective, certains éléments sont essentiels (72):

- Respecter les connaissances et l'expertise de la famille : Les membres de la famille sont

les premiers et principaux acteurs qui offrent des soins à leur(s) enfant(s);

- Avoir une communication claire et régulière : Ces rencontres planifiées ou encore les discussions informelles représentent des occasions pour discuter de ce qui fonctionne dans le programme, ou encore des aspects nécessitant des améliorations. Comme les horaires sont souvent chargés, il est primordial de fixer des moments pour communiquer avec les familles.

Voici quelques avantages de la collaboration parents-organisme :

- Rassembler les perspectives : Le pourvoyeur de service peut avoir une bonne compréhension des besoins de l'enfant pour son développement et sa capacité d'interaction avec les autres, mais la famille possède des connaissances approfondies au sujet de son enfant;
- Pouvoir obtenir de l'assistance rapidement en cas de problème : Parfois, les problèmes d'inclusion d'un enfant au sein d'un groupe ne sont pas directement liés à la structure du service offert, mais plutôt à une caractéristique particulière de l'enfant. Les familles peuvent fournir des indications à cet effet;
- Être disposé à apprendre de nouvelles choses : Plus un pourvoyeur de service fréquente des jeunes ayant différentes incapacités, plus le nombre de questionnements est susceptible de croître. Pour y faire face, il doit développer des stratégies pour obtenir les informations manquantes;
- Connaître les ressources : L'organisme doit connaître les ressources et les services offerts par la communauté et qui peuvent soutenir les jeunes. La qualité des liens tissés peut influencer la qualité du service prodigué.

Des guides accessibles sur Internet permettent aux parents de développer des stratégies afin de collaborer efficacement avec les organismes (en anglais) :

- <http://www.edu.gov.mb.ca/k12/specedu/parent/pdf/workingtogether.pdf>
- http://w3.uqo.ca/moreau/pdf/vi_g02f.pdf

10. Évaluer

Le plan d'évaluation est important dans un programme d'inclusion puisqu'il aide à déterminer la qualité de l'offre de service et permet de vérifier si les objectifs ont été atteints. L'évaluation est un processus collectif dans le sens où il n'est pas uniquement orienté vers le bénéficiaire des services, mais questionne toutes les parties prenantes au processus. Le processus évaluatif peut être administré tout au long du programme (pré et per-administration), afin de rétablir certains éléments durant l'offre de service, ou encore à la fin (post-administration). Deux grands types d'évaluation peuvent être utilisés soit : une évaluation basée sur les objectifs fixés, ou une évaluation basée sur les standards établis. L'évaluation permet de jauger :

- L'opinion des familles et leur niveau de satisfaction (4-35-70);
- L'efficacité du programme en ce qui concerne les communications entre les parties prenantes (4-70);

- La capacité du programme à impliquer les jeunes et à prendre leurs intérêts en considération (4-70);
- La perception du personnel quant au programme (4-70).

Compte tenu du type de réponses recherchées et de l'occupation de la personne au sein de l'organisation, le questionnaire doit être adapté pour recueillir les informations désirées.

Pistes de solution...

Voici des exemples d'outils pertinents pouvant être utilisés pour cette étape et qui sont cohérents avec les objectifs et les clientèles visées :

Le ***Children's assessment of participation and enjoyment (CAPE)*** (5-9-10-11-33) et le ***Preferences for activities of children (PAC)*** (9-10)

- Ensemble, ces outils permettent de mesurer la participation de l'enfant/adolescent (6 à 21 ans avec ou sans incapacités) à travers un large éventail d'activités (à l'extérieur de l'école), ainsi que ses préférences en termes d'activités;
- Le CAPE mesure 5 dimensions de la participation de l'enfant (diversité, intensité, avec qui, où, plaisir);
- Le PAC évalue les préférences de l'enfant;
- Les questionnaires CAPE et PAC comprennent les mêmes 55 activités catégorisées selon leur domaine/nature (formelle ou informelle), puis selon 5 types (loisirs, activité physique, sociale, basée sur les habiletés, amélioration personnelle);
- Les questionnaires sont auto-administrés par l'enfant/adolescent ou complétés par l'intervenant;
- Les résultats d'évaluation doivent être partagés avec les différents partenaires afin de soutenir un processus continu d'innovation sociale, ainsi que la pérennité des actions (65).

Le ***Canadian occupational performance measure (COPM)*** (11)

- Le COPM est un outil axé sur l'individu lui permettant d'identifier et de prioriser les problèmes vécus au quotidien qui ont un impact sur ses habitudes de vie. Son originalité repose sur une analyse large basée sur un ensemble de domaines, y compris les soins personnels, les loisirs et la productivité, en tenant compte du développement de la personne tout au long du processus;
- Il s'agit d'une entrevue semi-dirigée;
- La cotation se fait sur une échelle de 1 (insatisfait) à 10 (très satisfait).

Le ***KidScreen-27*** (version courte) (11)

- Il est constitué de 27 items regroupés en cinq dimensions (bien-être physique, bien-être psychologique, l'autonomie et les parents, les camarades et le soutien social, l'environnement scolaire);
- La cotation se fait sur une échelle à 5 niveaux;
- Il peut être complété en 10 à 15 minutes.

Le *Client satisfaction questionnaire (CSQ)* (11)

- Il s'intéresse à la satisfaction de la clientèle à l'égard d'un service donné;
- La cotation se fait sur une échelle à 4 niveaux;
- Il peut être administré aux parents comme aux jeunes.

Outil Cadre de référence pour l'accessibilité au loisir, le loisir accessible : un droit pour tous. Outil d'autodiagnostic pour l'analyse de l'accessibilité au loisir, Conseil québécois du loisir (2016).

- Il s'agit d'un outil pour les gestionnaires et leurs équipes afin de procéder à une réflexion sur l'accès à leurs services aux diverses clientèles.

Cadre de référence pour les camps de jour municipaux de l'Association québécoise du loisir municipal et l'Association des camps du Québec (mai 2011).

- Il s'agit d'un document de référence pour soutenir et orienter les actions des gestionnaires de camps de jour municipaux quant à la sécurité et la qualité de l'expérience vécue des participants.

L'Association des camps du Québec (ACQ)

- Le programme de certification de l'ACQ comprend plus de 60 normes qui traitent des exigences et meilleures pratiques relatives à la sécurité, à l'encadrement, à la programmation, à l'environnement, à la santé et à l'alimentation :
 - http://camps.qc.ca/files/2313/7122/3151/Politique_dadhsion_et_certification_normes_section_2_2013.pdf

Conclusion

Ce guide vise à présenter les outils et les connaissances innovantes permettant de favoriser l'inclusion des jeunes ayant des incapacités à la programmation des loisirs de la *Ville de Québec*. Il est issu d'une recension des écrits, qui a permis d'identifier de nombreux documents scientifiques et guides couvrant l'ensemble des dix principes nécessaires pour la mise en place d'un programme de loisir inclusif. Ces principes vont de la création de la philosophie, à l'évaluation du programme. Ce guide se veut un outil pratique, accessible et facile à comprendre, favorisant une meilleure intégration des bonnes pratiques en matière d'inclusion. Il s'adresse à l'ensemble des acteurs impliqués à l'inclusion des jeunes ayant des incapacités dans les services de loisir. L'utilisateur de ce guide a, de plus, la possibilité de s'inspirer d'expériences positives, accessibles via des hyperliens intégrés au texte.

L'expérience, la poursuite des travaux scientifiques menés dans le domaine du loisir inclusif, ainsi que le développement de programmes innovants dans les municipalités et les organismes de loisir pourront sans aucun doute continuer à contribuer à la bonification des pratiques favorisant l'inclusion des jeunes ayant des incapacités à la programmation des loisirs des municipalités.

Annexe

#	Titre
4	Best Practices for Inclusive Child and Adolescent Out-of-School Care
5	Children with disabilities' perceptions of activity participation and environments: a pilot study
6	A conceptual model of the factors affecting the recreation and leisure participation of children with disabilities
7	Determinants of participation in leisure activities among adolescents with cerebral palsy
8	An exploratory study of how sports and recreation industry personnel perceive the barriers and facilitators of physical activity in children with disability
9	The extent, context and experience of participation in out-of-school activities among children with disability
10	Final Report to Families and Community Partners on the Participate Study Findings
11	Improving the participation of youth with physical disabilities in community activities: An interrupted time series design
12	Improving the wellbeing of disabled children and young people through improving access to positive and inclusive activities
13	Inclusive indoor play: an approach to developing inclusive design guidelines
14	An integrated methods study of the experiences of youth with severe disabilities in leisure activity settings: the importance of belonging, fun, and control and choice
15	Let's play together: Play and inclusion Evaluation of better play Round 3
16	The meaning of leisure for children and young people with physical disabilities: a systematic evidence synthesis
17	The Meaning of Summer Camp Experiences to Youths With Disabilities
18	Meta-synthesis of qualitative studies concluded that the social environment was the most influential environmental factor to impact participation of youths with disabilities
19	A multidimensional model of optimal participation of children with physical disabilities
20	Parent Perspectives of Barriers to Child Participation in Recreational Activities
21	Participation in leisure activities among adolescents born extremely preterm (Canada)
22	Participation in physical play and leisure: developing a theory- and evidence-based intervention for children with motor impairments
24	Patterns of leisure participation among adolescents with a mild intellectual disability
25	Perceived barriers and facilitators to participation in physical activity for children with disability: a qualitative study
26	Perceived barriers and facilitators to physical activity for children with disability: a systematic review
28	Perceived environmental barriers to recreational, community, and school participation for children and youth with physical disabilities
29	Perceived environmental restrictions for the participation of children with mild developmental disabilities
30	Perceptions of a leisure education program by youth with mental retardation
31	Personal and environmental factors to consider when aiming to improve participation in physical activity in children with Spina Bifida: A qualitative study

32	Picture me playing-a portrait of participation and enjoyment of leisure activities in adolescents with cerebral palsy
33	Predictors of Change Over Time in the Activity Participation of Children and Youth with Physical Disabilities
34	Predictors of the Leisure and Recreation Participation of Children With Physical Disabilities: A Structural Equation Modeling Analysis
35	Search for best practices in inclusive recreation: Preliminary findings
36	Search For Best Practices In Inclusive Recreation: Programmatic Findings
39	Social inclusion of children with intellectual disabilities in a recreational setting
41	'They never pass me the ball': exposing ableism through the leisure experiences of disabled children, young people and their families
42	Are you doing what you want to do? Leisure preferences of adolescents with cerebral palsy
43	Meeting the leisure needs of young people with a learning disability from South Asian communities
44	Promoting inclusive play and leisure opportunities for children with disabilities
45	"Denied from a Lot of Places" Barriers to Participation in Community Recreation Programs Encountered by Children with Disabilities in Maine: Perspectives of Parents
46	Can play will play, disabled children and access to outdoor playgrounds
47	'They say every child matters, but they don't': an investigation into parental and carer perceptions of access to leisure facilities and respite care for children and young people with Autistic Spectrum Disorder (ASD) or Attention Deficit, Hyperactivity Disorder (ADHD)
49	Making connections: Developing inclusive leisure in policy and practice
50	Towards inclusive practice: an insider perspective on leisure provision for disabled people
51	Public Play Provision For Children With Disabilities
52	I want to play too: Developing inclusive play and leisure for disabled children and young people
53	Patterns and predictors of participation in leisure activities outside of school in children and adolescents with Cerebral Palsy
55	Everybody here? Play and leisure for disabled children and young people
57	Inclusive Community Leisure Services: Responsibilities of Key Players
59	Inclusive play in Scotland: Context, concepts and current research
60	Opportunities for Fun and Friendship for Disabled Children and Young People A Focused Review of the Literature
61	Planning for Inclusion: Making Your Play Strategy Inclusive
62	Elements contributing to meaningful participation for children and youth with disabilities: a scoping review
65	Making the case for play: Findings of the Sense Public Inquiry into access to play opportunities for disabled children with multiple needs
66	Passages to inclusion: Creating system of care for all children
67	Inclusion: the role of the program administrator
68	Elements of successful inclusion for children with significant disabilities
69	The Administrator's Role in Making Inclusion Work
70	Planning and Administering Early Childhood Programs
71	Inclusion Works: Creating child care programs that promote belonging for children with special needs
72	Best play: What play provision should do for children

