

Programme financier « En Estrie, ça bouge! » 2022-2023

Guide du demandeur

Dans le but d'optimiser les ressources et de simplifier les appels de projets coordonnés par le CSLE, le programme *En Estrie, ça bouge!* remplace maintenant les programmes antérieurs suivants : *Bouge au camp!*, *Énergise ton loisir*, *Joues rouges, cet hiver on bouge!*, *JNSAP* et *Parcs actifs*.

> Objectifs du programme

- Soutenir les initiatives des différents acteurs du loisir et du sport (municipalités, MRC, OBNL, organismes de loisir pour personnes handicapées, écoles) afin d'accroître les occasions d'être actifs en toutes saisons et d'offrir aux Estriens et aux Estriennes davantage de possibilités de pratiquer du loisir sous toutes ses formes (activité physique, loisir culturel, loisir scientifique et socio-éducatif, sport et plein air).
- Favoriser la découverte et l'initiation à de nouvelles activités et diversifier l'offre de loisir, d'activités physiques et de plein air dans les milieux de vie.
- Soutenir la réalisation d'initiatives et de projets locaux ou régionaux structurants¹ et durables.²
- Améliorer l'offre et la répartition d'équipements et l'optimisation des infrastructures en Estrie.
- Favoriser la participation des personnes handicapées à des activités de loisir sous toutes ses formes (activité physique, loisir culturel, loisir scientifique et socio-éducatif, sport et plein air).

> Périodes de dépôt et dates limites

1 Été-automne 2022

Date limite de dépôt : 17 juin 2022, midi
Réponse du CSLE : au plus tard le 27 juin 2022
(sous réserve de l'approbation du ministère)
Réalisation du projet : entre le 1^{er} juillet et le 30 novembre 2022
Dépôt du bilan et des factures : au plus tard le 9 décembre 2022

2 Hiver-printemps 2022-2023

Période de dépôt : du 7 octobre au 4 novembre 2022
Réponse du CSLE : au plus tard le 18 novembre 2022 (sous réserve de l'approbation du ministère)
Réalisation du projet : entre le 1^{er} décembre 2022 et le 30 mai 2023

¹Projet structurant : projet qui mobilise divers partenaires, qui a un effet levier dans la population, qui provoque l'engouement chez les participants, qui a une portée à long terme et qui permet de s'initier à de nouvelles pratiques.

²Projet durable : projet qui applique les pratiques reconnues efficaces (selon les recommandations d'experts) et privilégie la qualité des produits et les achats locaux.

> Organisations admissibles

- Municipalités estriennes
 - de moins de 10 000 habitants;
 - les municipalités de plus de 10 000 habitants devront convenir, avec leurs organismes délégués gestionnaires, d'une seule demande à soumettre par appel de projets.
- MRC ou organismes mandatés par la municipalité comptant moins de 10 000 habitants (ex. : comité loisir)
- Organismes à but non lucratif (légalement incorporés)
- Écoles primaires et secondaires (publiques et privées)*

Seules les organisations en règle avec le CSLE lors des précédentes demandes seront admissibles.

*Notez que les projets exclusivement dédiés au loisir pour personnes handicapées en milieu scolaire ne peuvent être financés dans le cadre du présent appel de projets.

> Détails du soutien financier

En Estrie, ça bouge! sera composé de deux appels de projets par année. Pour chaque appel de projets :

- Un montant maximum de 4 000 \$ pourra être octroyé par organisme.
- Les milieux pourront déposer deux projets différents (totalisant un maximum de 4 000 \$). Le cas échéant, l'organisation sera invitée à identifier son projet prioritaire.
- Le CSLE soutiendra jusqu'à 90 % des dépenses admissibles des projets retenus. Le demandeur s'engage à assumer un minimum de 10 % des dépenses admissibles, ainsi que toutes les dépenses non admissibles (consultez la section « Dépenses admissibles » du guide pour plus de détails).
- Le CSLE se réserve le droit de bonifier le financement de projets déposés par des organismes membres et qui seront jugés exceptionnels.

*Le Conseil Sport Loisir de l'Estrie ne s'engage pas à soutenir financièrement tous les organismes admissibles. S'il y a une surabondance de demandes, nous déterminerons les organismes à soutenir parmi les projets les plus porteurs et ce, selon les critères en vigueur.

> Modalités de versement

Sous réserve de la réception des fonds par le ministère de l'Éducation du Québec (MEQ), l'aide financière accordée est non récurrente et sera répartie comme suit :

1^{er} versement

85 % lors de l'acceptation du projet

2^e versement

15 % suite à l'acceptation du bilan du projet et des factures

> Dépenses admissibles

Celles directement liées à la réalisation du projet, notamment :

- L'achat et la location de matériel ou d'équipements
- Les frais de promotion (ex. : affichage, publicité)
- Les droits d'entrée en vue d'une réduction des frais d'accès des citoyens
- Les honoraires des spécialistes
- Les projets d'immobilisations ou d'aménagements physiques qui favorisent **directement** l'activité physique
- L'achat d'équipements récréatifs et sportifs qui favorisent **directement** l'activité physique

> Dépenses non admissibles

- Dépenses destinées à un participant ou à un citoyen (ex. : prix de participation, articles promotionnels)
- Frais d'achat de nourriture
- Achat de vêtements
- Achat de matériel de protection (ex. : masques, visières, désinfectant, etc.)
- Frais de transport et de livraison
- Taxes
- Frais de gestion ou de coordination du projet
- Salaire des accompagnateurs
- Dépenses ayant pour objectif de consolider les opérations régulières de l'organisme (ex. : loyer, assurances, électricité, salaires ou libération de ressources humaines, etc.)
- Formation d'intervenants
- Projets qui n'impliquent pas la participation active à une activité de loisir (ex. : exposition, spectacle, etc.)
- Projets recevant déjà un financement du ministère de l'Éducation du Québec (MEQ) (ex. : PAFSSPA)
- Dépenses encourues avant la date de confirmation du financement

Particularités selon le type de projet



Projets en activité physique, en plein air et en sport

i

Activité physique

Fait référence à toute forme d'activité qui met le corps en mouvement et entraîne une dépense énergétique.

Plein air

Désigne une activité physique, non motorisée et sans prélèvement (ex. : pêche, chasse, etc.), pratiquée à l'extérieur dans un rapport dynamique et harmonieux avec des éléments de la nature.

Sport

Activité physique pratiquée avec des règles, des équipements et des installations spécifiques, faisant appel à des aptitudes physiques, techniques, motrices ou perceptuelles et pratiquée individuellement ou en équipe dans divers contextes (découverte, initiation, récréation, compétition et haut niveau).

Exemples de projets admissibles

- Événement local ou intermunicipal pour promouvoir les saines habitudes de vie
- Tournoi de balle spécial du 150^e anniversaire
- Randonnée familiale à vélo pour l'ensemble de la municipalité
- Initiation à l'escalade pendant la fête de la Saint-Jean-Baptiste
- Développement d'une offre d'activités physiques pour la population
- Nouvelle activité à la programmation municipale (ex. : initiation au pickleball, cours d'aqua maman)
- Aménagement de sentiers et mise en valeur de sites de plein air et d'activités accessibles et sécuritaires
- Faciliter l'accès à du matériel et/ou des équipements favorisant la pratique régulière d'activité physique et de plein air (ex. : slackline, raquettes de tennis, bâtons de marche)
- Aménagement d'infrastructures récréatives et sportives de petite envergure
- Remplacement d'un filet de volleyball de plage
- Remplacement d'une structure de balançoires
- Achat d'un module de skate park
- Activité spéciale dans la programmation du camp de jour
- Activité animée par une association sportive
- Sortie dans un centre sportif
- Activité de parkour
- Initiation à la survie en forêt

Particularités selon le type de projet



Projets en loisir culturel



Loisir culturel

Le loisir culturel réfère à une pratique amateur active, instaurée pour le plaisir et pour permettre de développer sa créativité dans le domaine des arts et de la culture (ex. : théâtre, improvisation, expression corporelle et danse, arts visuels, production vidéo et photo, arts littéraires et poésie, arts du cirque, artisanat, musique, etc.). Ces activités peuvent être pratiquées seul, dans le cadre d'une association, d'un club, d'un centre communautaire ou d'une programmation municipale. Les activités de consommation artistique (ex. : assister à un spectacle) sont non admissibles.

Exemples de projets admissibles

- Intégration d'une activité de danse, de théâtre ou de création en arts visuels dans la programmation du camp de jour ou dans la programmation automnale
- Embauche d'une ressource spécialisée pour donner des ateliers artistiques ou culturels
- Achat d'équipements exclusifs à la pratique d'une activité de loisir culturel (ex. : chevalets, métiers à tisser, bandes pour match d'improvisation, etc.)
- Animation d'activités thématiques ou d'heures du conte à la bibliothèque municipale.

Particularités selon le type de projet



Projets en loisir pour personnes handicapées

i

Loisir pour personnes handicapées

Toute forme d'activité de loisir, qui favorise une expérience agréable et de qualité adaptée aux besoins de la personne handicapée. Les activités impliquent de mettre en œuvre des mesures favorisant la participation, quelles que soient les capacités des participants, en misant sur leur potentiel et en tenant compte de leurs goûts, de leurs valeurs et de leurs aspirations.

Est reconnue comme personne handicapée : « Toute personne ayant une déficience entraînant une incapacité significative et persistante et qui est sujette à rencontrer des obstacles dans l'accomplissement d'activités courantes » - Loi assurant l'exercice des droits des personnes handicapées en vue de leur intégration scolaire, professionnelle et sociale (chapitre E-20.1).

Exemples de projets admissibles

- Ateliers sportifs et activités physiques adaptés (ex. : randonnée à vélo, natation, basketball, escrime, danse aérobique, goalball)
- Embauche de ressources professionnelles pour l'initiation à des cours adaptés (ex. : arts martiaux, yoga, peinture, théâtre, arts du cirque)
- Semaine d'activités « WOW » avec une programmation inclusive et accessible
- Journée de plein air (ex. : randonnée avec parcours d'orientation carte et boussole)
- Organiser une sortie dans un site de plein air (ex. : kayak, planche à pagaie, escalade)

*Notez que les projets exclusivement dédiés au loisir pour personnes handicapées en milieu scolaire ne peuvent être financés dans le cadre du présent appel de projets.