



VOLUME 1. édition 2

nouvelles de PSP

décembre 2002

Vastes ressources de loisirs

Voici quelques ressources qu'offre l'Alliance de vie active pour les Canadiens et les Canadiennes ayant un handicap et qui pourront être utiles aux écoles, communautés, camps et professionnels en loisir.

Moving to Inclusion - The Abridged Version

Cette ressource utile comprend un livret d'introduction ainsi que neuf livrets portant sur une incapacité spécifique. Les neufs livrets traitent de l'amputation, la paralysie cérébrale, la surdité ou les malentendants, la déficience intellectuelle, la déficience, les déficiences multiples, les personnes physiquement maladroites, la déficience visuelle, les étudiants qui se servent d'une chaise roulante et le ski pour les étudiants ayant une déficience. Chaque livret constitue une forme abrégée de la version intégrale. Ils sont idéals comme outils de référence rapide, réunis dans un seul relieur. -

Prix : 25 \$ (anglais)

Des mots respectueux

Cet utile signet laminé indique les expressions privilégiées lorsqu'on s'adresse à des personnes ayant une déficience. -- Prix : 5\$ (par paquet de 20)

Tous en forme

L'activité physique et la vie active sont essentielles à la qualité de vie de la population canadienne. Mettez bien en vue dans votre bureau, école ou camp cet attrayant aide-mémoire laminé d'une page. Cette mini-affiche donne des conseils pour que votre communauté, vos activités et les camps soient accessibles à tous et toutes. -- Prix : 1,25 \$ chacune ou 5\$ (pour 5)

À l'assaut des obstacles

Toute personne ayant besoin d'aide pour surmonter des obstacles auxquels les personnes ayant des déficiences doivent souvent faire face trouveront cette ressource d'une très grande valeur. On y dresse la liste des obstacles traditionnels et on recommande des solutions pour encourager la participation des personnes, peu importe leurs capacités. - Prix : 5\$ (Bilingue)

Si vous désirez commander ou recevoir de l'information sur ces ressources ou d'autres, communiquez avec :

Recreation and Parks Association of New Brunswick •
440, chemin Wilsey, Pièce 105 • Fredericton,
Nouveau-Brunswick • E3B 7G5
courriel : rpanb@nbnet.nb.ca •

Occasions de perfectionnement professionnel

Développement des jeunes par les services des loisirs colloque canadien

24 au 26 avril 2003 - Calgary (Alberta)
Radisson Hotel Calgary Airport

Objet

Le colloque a pour objet de servir de cadre au développement du savoir relativement à l'apport des programmes et services de loisirs dans la satisfaction des besoins des jeunes dans nos communautés. Même si le colloque vise surtout les jeunes dans des milieux à haut risque, biens des questions qui y seront traitées portent sur la planification de programmes axés sur la prévention pour les jeunes.

Partenaires

The Alberta Recreation and Parks Association (ARPA), La ville de Calgary, Boys and Girls Club Community Services, YMCA Calgary
Ce colloque est fondé sur le *National Prevention through Recreation Services School Model* (modèle pour les écoles visant la prévention nationale par le truchement des services de loisirs), qui fonctionne avec succès aux États-Unis depuis les dernières cinq années.

Pour plus de détails : www.sport.ab.ca

6th Annual Prevention through Recreation Services School

Un programme d'éducation permanente certifié par le National Recreation and Parks Association.

Chattanooga Tennessee

6 au 8 février 2003

Voici certains des sujets abordés :

- ✓ Partenariat avec la communauté au niveau de la population locale
- ✓ Subventions, ressources et développement
- ✓ Programmation pour les filles
- ✓ Instruments de mesure et évaluation
- ✓ Loisirs adaptatifs
- ✓ Et plus encore...

Pour de plus amples renseignements :

<http://www.chattanooga.gov/cpr/Prevention%20School%20Webpage.pdf>

MISE EN VALEUR DES ATOUTS - EN QUOI CELA CONSISTE-T-IL ET QUELLE EN EST L'IMPORTANCE?

« Les adultes sous-estiment les jeunes et leur capacité de faire de bonnes œuvres dans la société, mais je crois que ce sont les enfants qui changeront le monde. » – Craig Kielburger, 15 ans, fondateur de Free the Children, un groupe international s'opposant à la main-d'œuvre infantile

En vue de cerner les éléments d'une méthode de développement sain axée sur les forces, Search Institute, un organisme indépendant sans but lucratif dont la mission consiste à promouvoir le bien-être des adolescents et des enfants, a mis au point un cadre d'atouts développementaux. Ces 40 atouts sont des expériences positives, des relations, des occasions et des qualités personnelles dont les jeunes ont besoin pour grandir en santé, être aimables et responsables. Créé en 1990, ce cadre est fondé sur les travaux de recherche réalisés sur le développement des enfants et des adolescents, la prévention des risques et la capacité d'adaptation. Les sondages nous montrent toujours que les jeunes qui connaissent davantage de ces atouts ont plus de chances de faire des choix sains et éviter une grande gamme de comportements à haut risque. L'absence relative de ces atouts dans la vie des jeunes dans chaque communauté faisant l'objet d'une étude a mobilisé des centaines de communautés au nom des jeunes. Ce cadre relève 40 facteurs critiques au développement et à la croissance des jeunes. Lorsqu'ils sont réunis, les atouts fournissent une série de repères pour l'épanouissement des enfants et des adolescents. Les atouts démontrent clairement les importants rôles que jouent les familles, les écoles, les congrégations, les quartiers, les organismes pour les jeunes et les autres organismes dans les vies des jeunes.

Atouts externes

Les 20 premiers atouts développementaux sont centrés sur les expériences positives que les jeunes vivent par l'intermédiaire des gens et des établissements dans leurs vies. Le cadre comprend quatre catégories d'atouts externes :

- ✓ Soutien-Les jeunes ont besoin de l'appui, de l'affection et de l'amour de leurs familles, voisins et bien d'autres personnes. Ils ont besoin d'organisations et d'établissement qui offrent un milieu positif et qui les appuient.
- ✓ Autonomisation-Les jeunes doivent être appréciés de leur communauté et doivent avoir l'occasion d'aider les autres. Pour ce faire, ils doivent être et se sentir en sécurité.
- ✓ Limites et attentes-Les jeunes doivent savoir ce dont on s'attend d'eux et connaître les activités et les comportements « acceptables » et « inacceptables ».
- ✓ Utilisation judicieuse du temps-Les jeunes ont besoin d'occasions créatrices et enrichissantes pour s'épanouir par le truchement d'activités créatives, de programmes destinés aux jeunes, de la participation aux congrégations et de temps de qualité à la maison.

Atouts internes

La responsabilité d'une communauté envers les jeunes ne se limite pas à assurer des atouts externes. Il doit y avoir un engagement semblable envers le développement de qualités intérieures qui guident nos choix et créent un sens de centralité, de raison d'être et d'orientation. En fait, le modelage de dispositions internes favorisant un jugement judicieux, responsable et compassionnel revêt une grande importance dans une société qui prise l'individualité. Le cadre se compose de quatre catégories d'atouts internes :

- ✓ Engagement à l'égard de l'apprentissage-Les jeunes doivent apprendre à assumer un engagement à vie envers l'éducation et l'apprentissage.
- ✓ Valeurs positives-Les jeunes doivent acquérir de profondes valeurs qui guideront leurs choix.
- ✓ Aptitude sociale-Les jeunes doivent posséder des aptitudes qui leur permettront de faire des choix positifs, d'établir des relations et de réussir dans la vie.
- ✓ Estime de soi-Les jeunes ont besoin d'éprouver un fort sentiment de leur pouvoir, raison d'être, valeur et engagement.

Le pouvoir des atouts

D'une part, les 40 atouts développementaux représentent la sagesse courante en matière d'expérience et de caractéristiques positives chez les jeunes. En outre, les travaux de recherche du Search Institute ont révélé que ces atouts influent grandement sur le comportement des adolescents-tant en gardant les jeunes à l'abri de bien des comportements déviants différents qu'en favorisant les attitudes et les comportements positifs. Ce pouvoir est manifeste, peu importe les groupes culturels et socioéconomiques de jeunes. D'autres travaux de recherche ont également prouvé que les atouts ont le même effet sur les enfants.

Or, bien que les atouts influencent grandement la vie des jeunes, ainsi que leurs choix, trop peu d'entre eux connaissent suffisamment de ces atouts. Selon les sondages, un jeune moyen ne connaît que 18 des 40 atouts. De façon générale, 62 p. 100 des jeunes interrogés connaissent moins de 20 des atouts. Bref, la plupart des jeunes n'ont pas beaucoup des éléments de base dans leur vie qui assureraient un développement sain.

Faire valoir les atouts - c'est l'affaire de tous

La bonne nouvelle, c'est que tout le monde peut faire valoir les atouts. Cette responsabilité n'incombe pas uniquement aux familles, aux écoles, aux organismes de services sociaux ou autres établissements-bien qu'ils jouent tous d'importants rôles. Chaque personne, qu'il s'agisse d'un enfant, d'un grand-parent ou d'un voisin, peut commencer dès aujourd'hui à faire valoir les atouts chez les jeunes de sa famille, son quartier, sa communauté ou son lieu de travail.

Les informations précédentes ont été obtenues du Search Institute. Pour plus d'information, consultez le site

SITES WEB SUR LA JEUNESSE ET LES LOISIRS

Youth Assisting Youth (des jeunes à l'aide des jeunes) - www.yay.org

YMCA Youth Gambling Project (projet du YMCA consacré à la dépendance des jeunes au jeu) - www.ymcatoronto.org/gambling/

ACTive - Stratégie déployée à l'échelle du Canada axée sur l'avancement des filles et des femmes par l'activité physique et le sport - www.ACTivestrategy.ca

Nova Scotia Youth Secretariat - <http://youth.ednet.ns.ca/>

Association canadienne des entraîneurs - www.coach.ca

Appui pour la transformation de la culture de la compétition dans les programmes de loisirs

Définition de la compétition : l'atteinte d'objectifs mutuellement exclusifs. En d'autres mots – Je ne peux gagner que si tu perds

En Amérique du Nord, il n'est pas rare de perdre de 80 à 90% des participants aux sports organisés dès l'âge de 15 ans (Orlick, *Winning through competition*, pp.129-131). Dans la vaste majorité des cas, le motif du retrait du sport de compétition est que l'activité était devenue trop sérieuse et n'était donc plus amusante.

Bien des gens associent la compétition au plaisir. Mais lorsqu'on examine la compétition dans le contexte des programmes de loisir, qui visent à encourager la participation, il y aurait peut-être lieu d'adopter une méthode axée davantage sur la coopération. Du moment qu'il y a des gagnants et des perdants bien définis dans un programme, nous courrons le risque d'exclure la moitié des participants. Les jeunes, et particulièrement les filles, tirent profit des programmes positifs sur le plan social et des programmes d'activité physique. Dans un contexte de coopération et d'inclusion, ce genre de programmes rehaussent l'estime de soi et baissent le niveau d'anxiété chez les jeunes.

Voici certaines suggestions pour créer une culture privilégiant la coopération au sein de nos programmes :

a. Modification du pointage

- ✓ Notez le pointage mais minimisez-le. Centrez vos commentaires uniquement sur le développement des habiletés, le plaisir et la coopération.
- ✓ Ne notez pas le pointage. Centrez vos commentaires uniquement sur le développement des habiletés, le plaisir et la coopération.
- ✓ Modifiez le pointage de sorte qu'il soit impossible pour quelqu'un de le suivre.
- ✓ Modifiez le pointage de manière à ce qu'il représente l'activité de l'ensemble du groupe, même s'il y a deux équipes.

b. Modifiez le groupement

- ✓ Faites en sorte que les équipes ne sont pas composées de groupes identifiables (les garçons contre les filles, le groupe vert contre le groupe rouge, etc.)
- ✓ Si vous avez des équipes, assurez la rotation des joueurs de sorte que tous jouent à toutes les positions. Si vous mettez les « meilleurs joueurs » aux positions clés, vous envoyez un message clair aux autres membres de l'équipe.
- ✓ Si vous avez des équipes, assurez la rotation des joueurs d'une équipe à l'autre.

c. Modifiez l'activité

- ✓ Trouvez des jeux de coopération qui n'opposent pas deux équipes ou deux joueurs.
- ✓ Demandez aux joueurs de concevoir des jeux amusants, stimulants, qui exigent de la stratégie ET la coopération de tous pour réaliser l'objectif de l'activité.

Exemples d'activités

Quasi-soccer

Pour ce jeu, vous aurez besoin de 3 rangées de 4 personnes (4 avants, 4 demis et 3 défenses avec un gardien), par équipe. À chaque cinq minutes de jeu, chacune des rangées des deux équipes se déplace d'une rangée dans la même direction vers un bout du terrain. Les avants d'une des équipes deviendront les avants de l'autre équipe, et ces derniers deviendront les demis. Essentiellement, tout le groupe effectue une rotation de façon à occuper toutes les positions dans les deux équipes.

Quasi-base-ball

De six à huit frappeurs sont derrière la cage des frappeurs, tandis que les autres joueurs prennent position sur le terrain. Le batteur a autant de lancers qu'il a besoin pour frapper la balle. Il fait le circuit des bases jusqu'à ce qu'il soit éliminé ou jusqu'à ce qu'il se rende au marbre. S'il se rend à une base et y reste, le coup de batte du

PROGRAMMES ET SERVICES DESTINÉS AUX JEUNES

En août 2002, on a distribué une mise à jour concernant le programme national des services à la jeunesse et le modèle de services pour les communautés des Forces canadiennes (FC) (réf. A). Cette mise à jour indiquait plusieurs activités clés réalisées depuis décembre 2001, se terminant par la présentation d'un rapport sur le modèle national proposé de programmes et services destinés aux jeunes.

En septembre 2002, le SMC Group a remis au DSFM et au DRPSP un rapport sur le modèle national proposé de programmes et services destinés aux jeunes de familles de militaires. Le modèle proposé recommande d'améliorer les stratégies actuelles de planification, d'élaboration et de prestation des programmes et services destinés aux jeunes.

Afin d'y arriver, le modèle présente des principes touchant la stratégie, les programmes, la planification et l'évaluation pour parvenir aux résultats souhaités. Voici certains éléments du modèle proposé :

Vision de la réussite : Que les familles des membres des Forces canadiennes profitent de programmes et de services homogènes de qualité, où qu'ils habitent et quels que soient leurs besoins.

Valeurs du modèle: Axé sur les besoins; donner la priorité aux intérêts et aux besoins des jeunes; et respecte et valorise les besoins et les contributions de tous les membres du personnel, des bénévoles et des autres groupes et organisations.

Principes directeurs: Suivre des démarches transparentes; viser l'excellence; adopter une attitude visionnaire et proactive; et travailler en commun.

Piliers du modèle: Dicté et mené par les jeunes; portée nationale – particularités régionales; processus intégré misant sur la collaboration; approche holistique; et perspective reposant sur l'actif.

Résultats déterminants: Que les jeunes sachent choisir des modes de vie sains; que les jeunes puissent contribuer à la communauté; que les jeunes aient accès à l'information dont ils ont besoin; et que les jeunes sachent créer des liens significatifs avec leurs pairs et des adultes.

Composantes essentielles: développement du leadership chez les jeunes; établissement de liens entre les jeunes; choix de vie sains; et soutien des jeunes.

Depuis la présentation du Modèle, l'ASPFC est à mettre en vigueur les recommandations du rapport; à préparer une stratégie de communication et à rechercher des possibilités de parrainage et de financement.

Certaines des activités clés liées au modèle comprennent:

- a. se préparer au lancement transitoire des composantes essentielles des programmes;

- b. former un comité consultatif national et une équipe de jeunes;
- c. déterminer les besoins en matière de soutien et de ressources;
- d. élaborer des stratégies pour former de nouveaux leaders;
- e. favoriser le partenariat et le parrainage;
- f. s'attacher à obtenir des fonds qui permettront d'améliorer les stratégies de prestation.

Tout au long de ces processus, l'ASPFC continuera de communiquer l'état d'avancement de la mise en œuvre du Modèle et les activités réalisées. Nous prévoyons pouvoir vous donner les détails du lancement du Modèle au début de 2003, de même qu'une première trousse d'information sur le cadre et les principes régissant le Modèle. Au même moment, les bureaux des PSP et les CRFM recevront une copie, dans chaque langue officielle, de la vidéo « Des jeunes qui bougent ».

Au début de 2003, les données recueillies dans le cadre de l'élaboration du Modèle seront envoyées électroniquement à toutes les localités. Cette trousse comprendra un rapport sur les tendances chez les jeunes canadiens et le rapport provisoire réalisé par le SMC Group.

L'ASPFC aimerait souligner la contribution des localités suivantes à l'élaboration du Modèle : *Halifax; Greenwood; Shearwater; Région de la capitale nationale; Petawawa; Comox; Esquimalt; Montréal; et Valcartier.*

En outre, l'ASPFC aimerait remercier ceux et celles qui ont participé à la collecte de données par l'intermédiaire du sondage destiné au personnel de la base et aux bénévoles, et au questionnaire servant à établir l'inventaire.

La participation de ces localités a contribué au succès global de l'élaboration du Modèle en déterminant le soutien et les ressources nécessaires pour veiller aux intérêts des jeunes de familles de militaires. Nous espérons pouvoir compter sur votre appui continu dans nos efforts visant à améliorer les services à la jeunesse en établissant des partenariats de collaboration.

Enfin, l'ASPFC aimerait remercier les Services financiers du RARM pour avoir parrainé l'élaboration du Modèle.

Si votre personnel ou vous-même avez des questions, n'hésitez pas à communiquer avec le soussigné, Anne-Marie Vaz, DSFM 8, au (613) 992-2328, ou Laurie Ogilvie, GNLSJ, au (613) 995-7802.

B-I-N-G-O

Par Cheryl Layden
Gestionnaire des PSP FOBH

Je ne suis pas du genre à fréquenter la salle de BINGO du coin. La majorité des gens qui choisissent de participer à ce jeu ici dans le théâtre d'opérations non plus! D'ailleurs, avant d'arriver en Bosnie-Herzégovine, je n'avais jamais joué au bingo. À part bien sûr les fois qu'on jouait au bingo dans l'auto lors de longs voyages quand j'étais jeune; mais ça ne compte vraiment que lorsqu'on joue pour de l'argent. Laissez-moi vous dire que le BINGO dans le théâtre d'opérations, c'est une toute autre histoire! Ça fait maintenant partie de notre routine du dimanche. C'est aussi spécial que faire la grasse matinée ou une promenade vers le château, aller au magasin de CD et nettoyer l'ISO. Tout comme interpeller le meneur de jeu ou mettre des porte-bonheur sur la table. Dans le théâtre d'opérations, c'est important de savoir passer le temps, et le BINGO aide à passer le temps le dimanche soir, tout comme les tablettes de crème glacée qu'on ne peut obtenir le dimanche soir seulement. Alors, si vous êtes en route pour la Bosnie, sortez votre timbre (*dabber*) et commencez à pratiquer vos **chuts**. Le gros lot n'a pas encore été



Nous espérons que vous avez aimé la 2^{ème} édition du "Rec Room"! Si vous avez des questions ou si vous désirez soumettre des articles, veuillez contacter Lara Rooke (CNJSJ) au (613) 992-4642 ou Laurie Ogilvie (GNLSJ) au (613) 995-7802.

