

# Soutien aux initiatives jeunesse en loisir culturel

## *Guide de présentation*

Le programme de soutien aux initiatives jeunesse en loisir culturel vise à encourager des projets favorisant le loisir culturel expressif chez les jeunes majoritairement âgés de 15 à 29 ans. L'objectif est de promouvoir leur engagement, de développer leurs compétences artistiques et culturelles et de renforcer leur participation à la vie culturelle de leur communauté en s'alignant avec les axes d'intervention de la Politique québécoise de la jeunesse 2030.

### Organismes admissibles

- Une municipalité, une localité ou une école ayant son siège social dans la région Nord-du-Québec.
  - Ces organismes devront fournir une résolution du conseil d'établissement ou conseil municipal appuyant leur projet et désignant un signataire au protocole d'entente.
- Un organisme à but non lucratif local ou supralocal légalement constitué selon la partie 3 de la *Loi sur les compagnies* et ayant son siège social dans la région Nord-du-Québec.

**Note :** L'organisme ayant déjà reçu une aide financière devra avoir remis son rapport final et autres documents exigés afin d'être de nouveau admissible.

### Obligations générales

- Droits d'immatriculation à jour au Registre des entreprises.
- Résolution du conseil d'administration pour valider le dépôt de la demande et du signataire du protocole d'entente, s'il y a lieu.
- L'organisme doit investir dans son projet (contribution en argent, bien ou service).
- Formulaire de demande électronique dûment rempli.
- Respecter la date limite du 31 octobre pour le dépôt des projets. Si ce délai n'est pas respecté, la demande pourrait être rejetée.
- Réaliser le projet avant le 31 mars 2025.
- Les organismes peuvent présenter qu'une demande par année.
- Dans le cadre de la réalisation du projet, mentionner la contribution et utiliser le(s) logo(s) de LSBJ et du Secrétariat à la jeunesse dans la promotion et publicité relatives au projet.
- Faire la demande du(des) logo(s) à utiliser.
- Remettre le formulaire de rapport final électronique dûment rempli accompagné de toutes les pièces justificatives et preuve de visibilité au plus tard deux mois après la date de fin du projet.

## Objectifs spécifiques

- Soutenir la découverte et l'initiation à de nouvelles activités et diversifier l'offre de loisir culturel.
- Soutenir les initiatives locales ou régionales structurantes et durables.
- Augmenter la qualité et le nombre d'activités de loisir culturel.
- Utiliser les espaces publics de manière créative.
- Fournir des équipements et ressources nécessaires à la pratique du loisir culturel.
- Soutenir la participation des clientèles rencontrant des obstacles dans leur participation<sup>1</sup>.
- Susciter les partenariats, le maillage et les projets collaboratifs entre les acteurs du milieu.

## Projets soutenus

Avec la Politique québécoise de la jeunesse 2030, Ensemble pour les générations présentes et futures, le gouvernement définit le cadre de son action en faveur des jeunes autour de cinq axes d'intervention. Les projets soutenus devront être en lien avec au moins un des cinq axes d'intervention suivants :

- **Axe 1. Saines habitudes de vie et environnement sécuritaire**  
Lien avec le projet : Encourager les jeunes à adopter de saines habitudes de vie à travers des activités culturelles qui favorisent le bien-être physique et mental dans un environnement sécuritaire.
- **Axe 2. Persévérance et réussite éducative**  
Lien avec le projet : Utiliser les activités culturelles pour renforcer la persévérance et la réussite éducative en diversifiant l'offre d'expériences d'apprentissage enrichissantes et stimulantes.
- **Axe 3. Engagement en faveur de la culture, de la communauté et de la société**  
Lien avec le projet : Inciter les jeunes à s'engager activement dans la culture, la communauté et la société à travers des projets participatifs et expressifs.
- **Axe 4. Préparation au travail et intégration économique**  
Lien avec le projet : Préparer les jeunes au marché du travail en leur offrant des compétences pratiques et créatives qui peuvent être appliquées dans des contextes professionnels.
- **Axe 5. Soutien à l'entrepreneuriat et accès aux lieux décisionnels**  
Lien avec le projet : Encourager l'esprit d'entreprise et l'accès aux lieux décisionnels en aidant les jeunes à lancer des projets culturels innovants et à prendre des initiatives.

---

<sup>1</sup>Pour promouvoir l'inclusion et la participation, un projet pourrait obtenir un financement supplémentaire s'il accueille une personne en situation de handicap nécessitant un accompagnement personnalisé.

## Champs d'activités admissibles

- **Arts de la scène / Arts vivants** : théâtre, improvisation, danse, musique, humour, art oratoire, chant, cirque, etc.
- **Arts littéraires** : écriture, lecture à voix haute, poésie, slam, conte, etc.
- **Arts médiatiques et numériques** : animation 3D, Balado, radio amateur, journalisme, vidéo, cinéma, etc.
- **Arts visuels / Arts multidisciplinaires** : peinture, illustration, photographie, etc.
- **Métiers d'art** : tissage, travail du cuir, tricot, poterie, ébénisterie, etc.

## Dépenses admissibles

L'aide financière accordée pourra être utilisée uniquement pour couvrir les dépenses admissibles suivantes, qui doivent être directement liées à la réalisation du projet.

- Honoraires d'animation, d'encadrement ou de spécialistes.
- Honoraires spécifiques des accompagnateurs de personnes handicapées.
- Achat de matériel et d'équipements durables.
- Location de matériel et d'équipements.
- Location de locaux pour la tenue de l'activité.
- Frais de communication, publicité et promotion.
- Frais de formation et d'atelier (matériel pédagogique, fournitures, ressources numériques, etc.).

## Modalités de l'aide financière

L'aide financière octroyée sera distribuée en deux versements.

- Une première tranche de 50 % de la subvention sera versée à l'organisme suite à la signature de protocole d'entente.
- Une deuxième tranche de 50 % de la subvention sera versée à l'organisme suite à la réception et approbation de son rapport final de projet ainsi que des pièces justificatives couvrant la totalité des dépenses et preuve de visibilité.

---

L'organisme devra fournir, sur demande, tout autre document jugé pertinent pour compléter la demande ou pour en faire une analyse judicieuse (ex. : états financiers de la dernière année d'opération, prévisions budgétaires, etc.)

TOUTE FAUSSE DÉCLARATION ENTRAÎNE L'EXCLUSION DU PROGRAMME.

---