

LE LOISIR DANS LA SOCIÉTÉ CANADIENNE
8 JANVIER 2018

Prof: François Gravelle

Livre obligatoire: Karlis G. (2016). Leisure and recreation in Canadian Society. Third edition, Thompson Educational Publishing Inc., Toronto.

Examen:

↳ mi-session = 15 février 2018

↳ mi-session = 15 mars 2018

↳ Final = (à déterminer)

Unité 1: Le loisir au Canada: une perspective historique

Lecture: Chapitre 3

Unité 2: Le loisir au Canada: une perspective contemporaine

Lecture: Chapitre 4-5-6-7

Unité 3: Le loisir au Canada: un phénomène autant social qu'individuel

Lecture: Chapitre 8-9-10-11

Unités 4: Le loisir au Canada d'aujourd'hui à demain

Lecture: Chapitre 13

Examen IMPORTANT: Tout le monde finit par se retirer de son travail mais jamais de son loisir.

Si il dit j'aime sa!!! Prendre en note!!!!

Dans l'examen il va référer au modèle du triangle!!!

Loisir: aspect psychologique, un état d'être, originaire de la grèce antique

"Tu es aussi fort que le parti la plus faible de toi"

La méthode de schola, scholé = un style de vie. Si tu fait parti de la class des choisi tu va vivre un mode de vie selon le schola, schole. Ceci comprend de ta naissance a ta mort tu a comme but de toujours t'améliorer. Selon les dieu la meilleur façons a t'améliorer est dans l'apprentissage

Récréation: a la période de **christianisme** le façons de voir les choses a changer car selon les romains le loisir signifie faire la fête (moins travailler mieu que tu est vue) Donc le christianisme parle des bons Dieu. Regain d'énergie pour pouvoir aller plus travailler.

Récréation = fausse liberté, activité imposer.

Leur mentalité: plus que tu travail plus que tu te fatigue, donc moin de chance que tu va te rebeller puisque que tu n'as plus d'énergie. On va se **servire** du **travail** comme **contrôle** de la **société**. Si tu **apprécie**, aime quelque chose ceci est un **péché**

La philosophie de la dualité: Corp au service de l'esprit

Jeu: un **mélange des deux**. Pour que ce soit un jeu ceci doit être qualifiée d'un jeu. Tu doit aussi être dans un état de loisir. **(loisir + récréation)**

Exemple: si tu n'aime pas jouer au golf, ceci est une activité non un jeu puisque que ceci n'est pas plaisant pour toi.

LE JEU PURE N'EXISTE PAS CECI EST SEULEMENT UN ÉTAT D'ÊTRE.

Le 11 janvier 2018

Cours 1:

Schola: le mot a la base "school" en anglais

Selon les **grec**, **travailler** n'était **pas** une façon de **s'actualiser** (vue comme loisir) donc avais des personne plus pauvre pour faire le travail. Par contre selon le christianisme, pour s'actualiser travailler était la clé pour pouvoir libérer l'âme.

Cours 2:

Histoire: (le loisir et la préhistoire)

1. Dans le temps **toute chose** qui n'est **pas** catégoriser comme action nécessaire à la **survie biologique** ceci serait considéré comme **du loisir**.
 2. Le fait de réfléchir à comment se réchauffer, faire, relier des peau pour se vêtir son considéré du loisir.
 3. L'impact du feu= à allonger la durée de la journée avec la lumière donc une vie de la nuit. A affecter grandement la taux de survie et sur le loisir.
 4. La naissance des religion/ spiritualité. Exp: après avoir tuer un ours il se réjouissait de leur accomplissement donc des rétuelle, des danse et même des dessin.
 5. Première civilisation: plusieurs personne ne **voulait plus voyager** ils voulaient être **sédentaire**. Il vise la **survie de la communauté**. C'est aussi a se moment ou le loisir et le travail est très défini (exp:tu travail dans la ferme =travail, lire un livre = loisir). Peu après la naissance des dieu, des statuts, et plus de temps a penser a autre chose que la survie.
 6. Le début des ville fortifiée: car les gens commencent à penser. Exp: veulent se protéger pour ne pas se faire voler leur bien. Ceci est le commencement de policier, des gens qui garde les biens des autres. La séparation de différent employ.
-

Cours 3:

Les première civilisations:

l'Égypte:

- Une civilisation où on retrouve des **classes social**
- Le loisir est important
- La classe dirigeante nous donne plus d'info puisqu'ils avaient une plus grande possibilité de pouvoir s'acheter des instruments, des jeux de loisir. Que nous avons pu retrouver par la suite.

La Grèce:

- Le début de la **démocratie**
- Avait une mythologie avec plusieurs dieux le but était de les plaire
- Le citoyen libre = pas un esclave
- Développement intégral des citoyens libres
- On croyait fermement que les gens qui appartenait à cette société deviendrait des leaders
- il croit en la vie après la mort. Les esclaves n'ont pas accès à la vie après la mort puisqu'il n'en ont pas eu la chance de vivre.
- l'apprentissage était relié au concept de loisir... le plus que tu apprends, le plus que tu es une meilleure personne.
- Schola/scholé=actualisation de soi pour plaire aux dieux. (Vie investie/donnée aux dieux et le concept de scholé.) C'est un mode de vie de toujours apprendre et ne pas prendre de temps de loisir.

Société hébraïque:

- nous ont offert les droits des **individuels**:
- Droit au travail
- Droit à un abri (maison)
- Droit aux vêtements
- Droit au repos (principe du jour de repos le samedi)

Les Romains:

- Pour eux le **travail** est quelque chose qui est **réservé** à la **basse classe**
- (Un individu qui travaille moins, est un individu qui est important/beaucoup de travail puisqu'il y a beaucoup de gens qui travaillent pour lui)
- Les Romains ont 265 jours fériés dans leur calendrier. Le loisir/repos est important pour eux.

- Le phénomène vicariant: selon les grec tu bénéficies d'être spectateur puisque tu fais parti de l'évènement. Pour les romain ceci est seulement comme divertissement.
- Le sport professionnel: Riche prend soin d'un athlète professionnel et le mieux l'athlète performe, le plus le riche fait de l'argent.
- Concept de loisir comme service social: un niveau élevé de chômage a certain moment.
- Début du loisir (commence a se servir du loisir comme passe temps)
- Le christianism arrive après les romain

Le 15 janvier 2018

Résumé du cours 3:

- Quand ils passaient du temps à faire des outils ils ne sont pas entrain de se concentrer sur la survie biologique alors c'est une forme de loisir
- La communication (spirituel) = loisir
- Commence à structurer les loisirs
- Les première civilisation on débute quand on est devenue sédentaire et on explorait L'agriculture était important
- Classe dirigeante s'implique dans des activités de loisir.

Cours 4:

Le moyen-age (le nouveau mode, l'an 1000):

- Le christianisme commence (tu passe de plusieurs dieu a seulement que un)
- Le christianism mène à la période noir car ceci emporte une image négative sur la personne. (devise = **si tu travail fort** physiquement plus que tu va attirer les **bienfait des dieu**)
- Le concept du jour de repos revient mais au lieu de faire comme les hébreux le samedi il le fonde le dimanche.
- Jeune noble éduquer à l'art du combat pour aller défendre le royaume, le christianism
- Lorsque la fin des guerre entre les religion fini ces noble était maintenant des acrobate du à leur habilité corporel.

Renaissance:

- L'ère de la **divinité (beauté)**
- Retourner à favoriser le loisir, la créativité. Mais ceci était seulement accessible à la classe plus haute qui avait le temps et l'argent d'avoir des loisirs.

La réforme:

- Retour à la base (la réforme)... craint que l'église est devenue beaucoup trop permissive. Veut revenir à la base et reprendre les concepts de la bible. C'est pourquoi d'autres religions ont été créées durant ce processus.
- Pour le loisir, cette période a fait prendre un pas vers l'arrière, à amener le **loisir dirigé**.

Début de la colonie (1492):

- (1534) Jacques Cartier arrive en Gaspésie.
- Dans les états du sud (californie) les gens de la renaissance se sont établis (le loisir est très important pour eux dès le début).
- Les jésuites sont arrivés puisqu'il était le plus instruit au sujet de la religion.(année 1600)
- Tu avais des gens qui arrivaient dans des conditions complètement différentes de ce qu'ils sont habitués (la température) donc la survie reprenait le dessus et le loisir était moins important.

Première nation:

- Les jésuites (1600) avaient comme but de convertir les habitants du nouveau monde au christianisme. Le but était d'apprendre leur culture et par après de montrer la leur pour que peu à peu les deux cultures se mélangent pour se franciser.
- La version des européens, se coloniser et leur montrer comment leur civilisation était meilleure et forcément ils adopteraient leur façon de vivre.
- Le baggataway est un jeu utilisé afin de régler des conflits entre les tribus. C'était un jeu de guerre qui était très féroce. On y retrouvait des gens morts. Il y avait des tournois dont toute la société (et dirigeant spirituel) était présent comme spectateur.
- Lorsque les jésuites ont remarqué l'aspect spirituel de ce jeu pour pouvoir s'infiltrer dans leur culture. Il l'on rebaptisé lacrosse puisque ceci ressemblait à la crosse d'un évêque

- Pour les jésuites le jeu n'était pas important pour eux. ***EXAM***

- N'importe où se retrouvait les premières nation, le jeu était très important pour puisque ceci était leur moyen de régler des conflit et grâce à sa connotation spirituel.
- Les Dénés: une colonie fondée artificiellement, qui comporte plusieurs différente tribut. Ils ont une grande difficulté car la température n'est pas toujours favorable. Il était nomade pour suivre les troupeau d'animaux pour leur survie. Aussi pour favoriser leur survie il se séparait en petit groupe, famille (la survie autonome était très importante)
- Dans leur culture, la survie du groupe était très importante. Exp: on laissait un nouveau née dehor une journée complète et si il survivait il le gardait puisqu'il serait assez fort pour leur style de vie. Exp: une personne plus âgée n'était plus en santé elle se retirait elle même pour ne pas tuer le restant de la tribu.
- Pour eu le jeu était important car ceci était source d'éducation (habilité de survie, d'observation, principe de base, lenser une arc, un bâton)

22 janvier 2018

Cours 5:

Recap:

Début de la colonie:

- Importance du loisir au début de la colonie puis on a établi le fait que pour les premiers colons le loisir est bcp plus fonctionnel car l'Accent est sur le concept de la survie.
- Dans certain cas c'est mal vu de se divertir par des activités qui ne sont pas nommés par l'église. (ex: musique populaire)
- **Concept des bi:*** à revoir**
 - Une activité de travail communautaire, car les gens vivent de l'industrie de l'agriculture..
 - Plus efficace que le travail individuel
 - Concept de travail et non de loisir à la base****
 - L'église ne peut pas être contre le travail communautaire car il assure le concept de groupe et de famille

1791-1840: Évolution de la société CDN: *(Dates non importantes)

- Société cdn devient un peu plus autonome de la G-B

- Angleterre est inquiète car avec la déc. D'indépendance des États-Unis, ils ont peur que les états vont envahir le Canada
- Joseph Grave Simcoe établi un **système des loyalistes**:
 - un système où on invite les citoyens américains qui demeurent loyal au roi et la couronne de venir s'établir au Canada.
 - Garanti des terres
 - L'inverse est ainsi vrai pour les Canadiens, s'ils supportent le système Américain, on les enlevait leurs privilèges et leur Terres.
- **Rébellion en 1837**:
 - Groupe de rebelles qui sont contre le système loyaliste.
 - Comme solution on augmente les effectifs militaires dans des endroits stratégiques (Québec, Montréal, Kingston, Nouvelle-Écosse)
 - 5000 augmente à 13 000 membres des forces armées
 - La présence militaire notamment à Kingston, Halifax et Montréal ont eu un impact sur la population, la culture locale et l'économie s'améliore... (gens instruits qui viennent s'installer)

Les garnisons:

- Britanniques arrivent avec de nouvelles sources de divertissement (Shakespeare, fanfares, musique etc..)
- Construction d'endroits de divertissement autour de bases militaires..
- **Grâce à la marine, les garnisons ont eu beaucoup de sports aquatiques..***
- La culture Britannique met bcp d'accent sur le bénévolat
- Développement de spectacles bénéfiques
- La femme n'avait pas de rôle sur le marché du travail
- **À retenir des garnisons:** Ils donnent un coup de pouce au divertissement, découvrent des nouvelles manières de se divertir.

Le concept des tavernes: (19E SIÈCLE)

- Augmentation de l'immigration au Canada, 1850
- Les gens sont écoeurés de travailler de longues heures dehors--- recherche de nouvelles méthodes de vivre.
- Le début du concept de l'industrialisation
- Les jeunes travailleurs aux fermes quittent les fermes pour se diriger vers les villes--- manque de relève
- On se rencontre qu'on a de difficultés à s'ajuster---surpopulation des villes (n'ont pas l'infrastructure et les services pour gérer l'ampleur du mouvement de migration, changement de la structure sociale)

Changement au niveau de structure de temps:

- Changement du temps cyclique au temps mécanique (temps artificiel, objectif)
- Nouvelle façon de vivre
- Tout commencer à changer (ex: premier éclatement de la famille)
 - Les structures sociales (agriculture à de la difficulté, l'église s'inquiète sur l'utilisation du temps)
 - Tensions sociales s'instaurent
 - Classe ouvrière se fatigue
 - **L'importance du divertissement s'installe (le temps devient structuré), on se développe des infrastructure du divertissement et du repos. (la taverne s'installe dans cette infrastructure)**
 - La taverne (le bar) est réservée aux hommes de la classe ouvrière. (L'homme vie à l'extérieur de la maison donc il réserve ce droit)
 - À cette période la forme du travail et le divertissement s'évolue.
 - La consommation de l'alcool devient de plus en plus populaire. (stratégies de consommation régulatoire s'installent)
 - Au milieu du 19e siècle la cause majeure de décès au Canada c'était la consommation de mauvaise alcool.
 - La taverne est devenue le centre de rencontre
 - Conclusion que la taverne est devenue le premier centre communautaire de divertissement.
 - Bcp de programmes sociaux se développe aux tavernes (les sports et le loisirs)
 - Le sport se développe au niveau de la taverne

Côtés sombre de la taverne:

- Problèmes de santé
- Tensions sociales
- Éclatements de la famille
- Les défis qu'on se lancent ont été associés à la violence ou les jeux de parit.

Le loisir au 19e siècle:

- Sépare les réalité
- Endroits désignés pour se divertir

25 janvier 2018

Cours 6:

Recap:

LES TAVERNES:

- Lieu de rencontre des travailleurs
- Lancement de défis
- Développement d'équipes sportives (développement petit à petit)
- Église est contre car il n'ont pas instaurer. On s'inquiète qu'il va y avoir beaucoup de violence et de jeux de parit à ces "tavernes"

19e siècle:

- Entre deux mondes dans le contexte du loisir
- Contraintes éthiques et spirituo éthique (église disent que c'est pécher)
- Doit maintenir un équilibre entre loisir et travail
- Loisir=récréation

Industrialisation:

- 2 cultures fondatrices au Canada (colonie fra et anglophone)

Le côté francophone:

- Les gens quittent la campagne pour s'en aller en ville car ont est inquiet au niveau de la survie (fermes ont de la misère)
- Certaines terres sont maintenant infertiles
- On recherche un meilleur style de vie

Migration:

- Processus fait sur une période de 100 ans
- Migration interne= déménagement des campagnes à MTL car Mtl à été identifiée comme étant une ville très industrielle.
- Migration externe= déménagement des campagnes au É-U.
- Forcé le développement d'une culture ouvrière urbaine.
- Créer de grands chgmt et ajustement (on s'est créer une culture)
- Une grande partie de la relève quittent la campagne (cause des défis et des problèmes)
- Au niveau économique et style de vie= Changement importants, temps sociaux ne sont plus pareil...

- Quand on vit en fonction de cette réalité, on se rencontre que les relations sociales sont différentes.

Période de l'industrialisation:

- Réalités changent
- Temps mécanique au lieu du temps cyclique (temps artificiel)
- Tout est sous le contrôle de l'horloge
- ******On ne peut pas rattrapper un temps perdu quand on parle d'un temps mécanique, on peut se repérer mais le tic tac passé ne reviendra jamais.**
- **On a commencé à mettre bcp d'accent sur l'utilisation du temps**
- **Évaluation des gens en fonction de l'utilisation du temps *****

La culture urbaine:

- La culture est appelée à changer (surpopulation)
- Les gens du milieu urbain ne sont pas capables de gérer cette surpopulation (n'a pas l'infrastructure)

La relation entre la culture et le clergé:

- Imp pcq pour la classe ouvrière française une grosse partie de la classe dirigeante est l'église.
- L'église est venue nier la présence de l'industrialisation pendant des années
- L'église va changer son discours pcq on stress pour le temps: au lieu de dénoncer la mauvaise utilisation du loisir on va dénoncer la mauvaise utilisation du temps.

Problématique du temps:

- À date:
 - On est venu à la période de l'industrialisation restructuré la négociation entre le temps et le style de vie car on bouge vers un temps linéaire (mécanique)
 - Le défi: l'industrie a imposé une struct. de temps aux travailleurs.
 - Oui, tu avais un emploi mais tu perdais le contrôle sur l'utilisation du temps (gens sur-exploités)
 - L'église est inquiète pcq on s'inquiétait qu'on demandait aux travailleurs de faire des heures supplémentaires = moins de temps pour la famille et la religion.

- On se rencontre qu'on négocie avec l'industrie pour avoir plus de libertés avec une garantie
- On revendique le temps de repos.
- Tannées d'être sur appel.
- Limitations à des jours de 8h (donne accès à l'éducation, loisir)

L'éducation populaire:

- L'éducation formelle était réservée à la classe dirigeante.
- Formation académique= préparée les gens d'oeuvrer dans les professions libérales.
- On veut créer des leaders
- On parle d'une revendication syndicale (liberté de s'éduquer)
- Importance: industrie se rends compte que ses travailleurs ne sont pas adaptés aux vastes changements.
- À pour mandat de développer des gens qui pourront rapidement aller dans la pratique
- On t'enseigne des techniques fondamentales,
- L'apprentissage expérientiel est introduite: (développement de programme éducatif personnalisé
- Programmes de formation
- Concept introduit: le curriculum vitae
- Église était contre au début mais étaient pour après un bout (clergé a pris contrôle de cela)
- On commencent à avoir des liens entre le loisir et l'éducation:
 - Développement de différentes formes de divertissement comme les bibliothèque avec des livres indiqués qu'on peut lire. (gestion de l'info)

Le loisir en général:

- Avec le temps on a négocié des temps de repos.
- Gens avaient de la difficulté à gérer leur temps.
- Mouvement vers le divertissement et l'occupation des temps libres.

Dignité humaine****

- Inclure le concept du conditionnement et santé physique
- Santé mentale (psychologie)
- Santé morale
- Revendique a la négociation au droit au repos pour le travailleur
- Avec le droit au repos, on négocie le droit au divertissement
- Droit à la jouissance de la vie.

- Négociation de la qualité de vie.
- Autre choses que le travail dans la vie
- Qualité de la famille

Comment le loisir à évoluer?

- Par le résultat d'un hasard ou d'une pensée mais d'une lutte auprès des travailleurs.

La culture urbaine:

- On s'est rendu compte qu'au 19e siècle que la ville vie des changements profonds donc la culture à évolué (vie en ville)
- Pcq 'on vie un développement des villes on commencent à développer de nouvelles modalités d'appartenances. (développement de liens, habitués à son nouveau milieu, nouvelle conception de l'Espace.)
- Concept de famille est aussi renégocier, (inquiétude pour l'éclatement de famille car les rôles des membres changent grandement.):
 - En réaction à ceci, on développe dans les grandes villes, un système de divertissement populaire.
 - Focus est par contre sur l'évolution de la culture francophone moderne par rapport à l'industrialisation
 - On décide de se divertir différemment que nos compatriotes Britanniques. (divertissement de forme classique)

VAUX DE VILLE: TERMES QUI SORTENT DU QUOTIDIEN COMPARÉE À DES THÈMES CLASSIQUES. (LES BELLES SOEURS ETC) Pcq on veut se détacher de la tradition britannique.

- On se rencontre qu'on va développer le divertissement pendant une grande partie de cette activité
- Clergé était contre ces méthodes.
- Au niveau des villes on commencent à développer de nouvelles place d'amusement urbain (le parc belmont)
- Pèlerinage est devenue très populaire...
- Le cirque est ainsi devenu populaire (tradition américaine)
- Mouvement de l'institutionnalisation du sport (amateur (à la classe dirigeante car ils peuvent se permettre de s'entraîner) et le sport professionnel (classe ouvrière).) car les gens payent pour aller les voir jouer aux sports.
- Position de l'église: contre parce que au départ, le sport est un mouvement Britannique. (le sport risque de nous faire perdre notre culture).

29 janvier 2018

recap cours 6:

Industrialisation:

Changement profond au niveau de la structure social. Les gens vont de la campagne a la ville. Cyclique a linéaire, temps social. L'industrie controle beaucoup le temps puisqu'il décide quand il est temps de travailler, quand ne pas travailler. Ceci va à l'encontre au religion car pour l'industrie ceci est une autre journée de travail mais pour les religions le dimanche est sacré.

La culture urbaine:

Le rapport entre l'industrie et le travailleur, avec des temps libérer. Ceci emporte des problème sociaux, donc plus personne ne sait pas quoi faire pendant ce temps de repos. Les gens dans ces années ne savait pas comment se divertir. En créant l'industrie du divertissement ceci résout le problème <<paye moi et je vais te divertir>>. Ce style de divertissement, démarquer les francophone car ils s'inspirait de style des État Unis. Le concept de sport professionnelle devient plus grand.

Vaux de ville: divertissement qui s'inspire de la vie de tous les jours. Se moque de chose qui arrive a tout les jours.

Ex: théâtre, cinémas

Cours 7:

Problématique religieuse:

- une réalité très présente pendant l'industrialisation et le clergé. Le clergé, sont souvent remis en question donc ils vient à nier l'industrialisation car pour lui ceci serait juste une tendance et tout redeviendrait a l'agriculture. Il vient nier tout ce qui est de divertissement public. Le clergé est contre l'éducation populaire dû à une crainte d'enseigner des valeurs contre la religion. De raison d'ordre moral, il est craintif des toutes sorte de loisir et divertissement
Ex: si tu aime le sport, tu peux perdre ta culture dans ce sport. Par le sport
- tu peux perdre ta foi puisque ceci ne démontre pas les même valeurs. Dernièrement, de perdre ta langue car tu est forcément dans une situation ou les gens ne parle pas tous le francais donc tu peut apprendre l'anglais. Aussi va affaiblir des famille car l'homme de la famille va négliger sa famille pour aller voir un match.

- Le loisir peut forcément te faire rencontrer de mauvaise chose, des anglais. Aussi il est un trop grand supporteur des femmes comme divertissement.
- Pour contredire cette idée, l'église elle même va bâtir leur vision du loisir.

Le primat du sacré:

la récréation est un don voulu de dieu. Ces activités sont dirigés par une divinité.

théologie du temporel:

Récréation est encore un concept dirigée par le temps. La récréation prend du temps qui pourrait être utiliser pour la famille et l'église. Il décide de faire ceci pour ne pas perdre des personnes croyant. Donc ils s'adapte a la vie urbaine

Hierarchie des formes et fonction: (Du moins acceptable ---> au plus acceptable)

1. loisir/santé (le loisir a sa plus basse expression/relaxer)
2. Intellectuelle (développer les facultés de l'esprit en faisant de bonne lecture et des réflexion)
3. Moral (formation proprement chrétienne des enfants et des hommes/distraire et de détourner les enfants de la paresse pour ne pas qu'il pêche)
4. Surnaturel (la fonction la plus élevée. Utiliser ton temps libre pour servir les faim de dieu. (Ex.: christianisme le monde, étendre le règne divin sur la terre, assurer le salut des âmes.)

Dû à une surpopulation de jeux ils ne veu pas pendre la génération plus jeunes. Ils ont un manque d'appartenance dans une grande villes. De cela les paroisse on été créé pour donner un sentiment d'appartenance d'une plus petite communauté.

OTJ:

- oeuvre des terrain de jeu (base de divertissement pour les jeunes)
- créé par l'église pour être utiliser pendant les vacance (camp d'été)
- le début des camps en général
- Structure pratiquement 100% paroissiale
- En enseignant le model de la hiérarchie des formes et fonction
- Beaucoup d'accent sur les activités de la famille pour fortifier les liens entre eux.
- Ce program est un prolongement de l'école (valeurs: intellectuelle, moral, spirituel)

- Ceci a mené à une prolongation hors des temps de vacance jusqu'au milieu scolaire. Amener des parents à faire des activités (début de coaching communautaire)

Programme patro: fonction principale ↴

- **L'éducation intégrale de l'enfance et la jeunesse (moral et religieuse)**
- Toujours une activité dans la journée qui s'appelle la pastoral pour promouvoir la doctrine chrétienne
- Une réponse francophone au YMCA
- Foyer d'appartenance chez les jeunes (une maison)
- On veut accentuer la présence de l'église en milieu urbain (là où la paroisse est moins présente/milieu défavorisé)
- Programme très pratique pas une approche intellectuelle
- L'aîné et membre religieux (l'aîné = personne qui ne font pas partie d'une religion)
- Reconnu comme étant un des premiers centres de loisir communautaire.
- Une médiation efficace enseigner les valeurs religieuses.
- **Patro** a acheté des camps d'été comme aéro bois et on beaucoup appartenu des franchises comme le golf
- Le **patro** a été un mouvement qui a débuté le milieu du loisir francophone.
- Prévention à la délinquance, promotion de loisir éducatif
- Offre une structure de formation pour ces dirigeants/intervenants (l'action catholique: voir, juger, agir)
 - voir = mise en rapport de notre offre avec la problématique sociale, regarde de ce qui se passe avant d'intervenir
 - juger = ce que tu vois dans la communauté tu va l'évaluer selon la primauté du sacré
 - agir = mise en œuvre à la lumière de ce qui a été observé.
- Leur montrer de s'ajuster au changement de la vie
- Le jeu pour le **patro** n'est pas plus ou pas moins mais un outil pour enseigner les valeurs et les concepts de respect, d'autonomie.

Le concept de la commission d'entraînement:

- Définir le bon esprit
 - structure d'auto-régulation chez les jeunes
 - On va parler des attitudes, et des façons d'agir pendant un jeu.
 - Le répertoire de jeu et de sport pour les jeunes (101 jeux pour faire ta programmation)
-

1 février 2018

Recap:

Patro = pendant francophone du YMCA. A la base est un programme plus spirituel que physique.

Le primat du sacré: Le loisir et la récréation sont des activités fonctionnelle, tu va atteindre quelque chose de plus haut.

jeu: indirectement est une fausse permission de liberté pour l'enfant. Car un lui impose des valeurs, des règles a travers du jeu.

Cours 8:

- Les moniteurs: Au départ son des membre de la communauté chrétienne qui s'identifie comme des connaisseurs du jeu.
- Laic: distinction, politess, serviabilité, ténacité et persévérance, faire preuve de fermeté, optimist, de jovialité, d'entrain, de respect des autres et de bonne humeur.
- Les intervenant devais organiser des session de prière intenses pour leur donné une vocation pour assurer une relève.
- A l'intérieur de chaque section il y avait des moniteur qui travaillait avec les enfants et dans chaque groupe il y a une commission d'entrain qui visait a travailler des habiletés de leadership. ceci les préparait pour la vie dans le vrais monde dans leur vie adultes.

l'industrie de mass: Cinémas: arrive au 19 siècle. Se retrouve à montréal et le plus grand style de film qui était présenté était d'aventure, drame, des comédie de meurte et des film d'origine américain. L'église est contre le cinémas car plusieurs des évènement diffère des vision d'origine agricol du temps (la famille, le lien entre la famille et la religion). Après la deuxième guerre mondiale, les cinémas on fait leur apogée. Non seulement avec le nombre de gens qui y va mais aussi grâce à la nombreuse de participation. Par la suite le cinémas a eu un déclin car l'apparition de la tv surmonter. Radio Canada a été inauguré en 1952

- L'industrie de la radio: Le premier permis de radiodiffusion a été marcomie 1919 (cfcf). première radio francophone 1922 (ckac). En 1936 presque la totalité des stations de radio était la propriété des syndics.(l'église est pour). car les syndicats ont appris leur leçon avec les journaux, on a donné gratuitement des temps de la radio à l'église. Chaque soir à 7 heures il jouait "le chapelet".
- Journaux: La presse a commencé en étant un journal syndical pour les travailleurs (l'église était contre)
- Tout d'un coup les rôles sociaux change...quand ils étaient sur la ferme toute le monde avait un rôle de survie et maintenant les pères vont à la shop et les mères savent pas ce qu'ils font. Les villes sont maintenant surpeuplées... (pas de parc pour les enfants etc.)
- on s'inquiète de la démocratie locale car nous avons peur d'une invasion américaine. D'où la naissance de la fédération.
- les parcs seraient de poumons à la ville "va prendre de l'air frais dehors". Avais une mission de laisser les gens s'échapper de la vie quotidienne. Les parcs originalement n'étaient pas pour jouer. très centrés vers l'esthétique donc des belles fleurs des beaux décors pour s'échapper de la réalité. 1893 l'ontario impose une loi forçant chacune des municipalités d'avoir un certain nombre d'espace vert. Donc il devait mettre en place un comité qui devait prendre soin de ces espaces verts. La municipalité, chiale qu'il impose des espaces verts lorsque la campagne est très proche.
- 1863 240 acres est réservés pour l'entraînement militaire à Halifax. Par la suite tout cela après que la peur d'une invasion part ces espaces sont devenus des espaces verts.
- 1867 la ville de Toronto achète une île, qui s'appelle l'Island Park.
- Victoria Park est passé d'un terrain d'entraînement militaire pour devenir un espace vert.
- Le mont Royal à Montréal = au départ il était un terrain vide éloigné de la ville. perçus comme un terrain sans avenir puisque pour eux ça ne servait à rien. en 1860 John Redpath fait un don de 12 acres à la ville de Montréal, ceci a été refusé. 1861, capitaine Stevenson, on lui dit que si on veut investir dans le mont il devait tirer un canon du haut du mont. 1863 le terrain a été désigné comme un terrain protégé. Frédéric Lawawstend, a dit de le garder comme un parc vert qui est officiellement comme un parc de loisir.

Problème dans les villes:

très belle l'intention d'être avec la famille dans des parc et d'avoir un espace d'échappement. Mais les problèmes ne sont pas régler, la délinquance est encore la. Pour les règles le mouvement des terrain de jeu son inventer.

le 8 février 2018

Examen:

- lecture chapitre 3
- 5 sur le chapitre 3 le reste sur ce qu'on a parler dans le class

Recap du cours 9:

- d'un point de vu culturel, voir sous une perspective anglophone et francophone
- les deux font une transformation social avec l'industrialisation en bougeant de la campagne au grande ville.
- défis social dans les deux surpopulation et manque de ressource. Éclatement de la famille
- besoin d'une stratégie donc ils se tourne vers le loisir d'industrialisation de mass en autre mot payer pour se faire divertir. Tout ce qui touche l'industrie du cinémas.
- Mouvement des terrain de jeu a la base, loisir municipal = Sortir les jeunes de la rue. mandat de divertissement de l'enfant (habituellement près des école avec des prof engager) pour fair contre les parc vert dans le temps qui était pour relaxer. (français=OTJ).
- avec le temps, c'est parc son devenu pendant la journée pour les plus jeunes enfant pendant l'été et en soirée pour les ado et les père pour les empêcher d'aller dans les taverne.

Anglais vs français

- francophone= l'infrastructure de loisir a grandement été influencé par l'église avec les terrain de jeu (structure bénévole envers l'enfant). L'industrie de mass a été influencé vers les états unis du veau de ville qui touche le quotidien
- Anglophone=mouvement du terrain de jeu, programme communauté. Activités du terrain de jeu, les groupe de femmes.

Cours 10:

- la période après la deuxième guerre (1945-1950): ceci représente une période du renouveau.
- la façons de se divertir a changer. Le plein air prend son envol qui est très structurer.

- le début du tourisme: les gens commencent à avoir plus d'argent. Grâce au foyer à double revenu (vers les années 1970), un moment de consommation plus élevé.
- Avec l'expérience des gens, ils réalisent que l'Europe est une destination à aller visiter
- le tourisme intérieur: les gens prenaient le train pour aller visiter dans leur même pays. Mais il a été dépassé par les autos, ceci a été l'année pratiquement où l'auto et le tourisme ont fleuri en même temps.
- Ceci a aidé au tourisme car maintenant tu n'as plus besoin de te fier à l'horaire des trains, nous avons une liberté de prendre le chemin voulu, d'explorer.
- Avec ça l'autoroute c'est développé pour simplifier le déplacement.
- développer une infrastructure, au long des autoroutes car ceci rapporte beaucoup d'argent. Si on veut qu'ils voyagent plus longtemps nous devons leur apporter des choses à eux (ex: hôtel, motel, gas station)
- La création des motels = motor hotel. un endroit de logement à court durée pour les motoristes.
- dans les années 1950: quitte le centre ville pour se rendre dans les banlieues. Donc la ville s'étend grâce au fait qu'il y a une auto pour voyager vers la ville.
- 1952: Début du loisir de la télévision. tu n'as plus besoin d'aller au cinéma donc l'industrie a descendu. L'ouverture D'esprit c'est agrandi grâce à la télé.
- le "fitness act": changement au niveau scolaire, d'activité santé vs le sport.
- école centre communautaire qui commence à travailler ensemble. Avant chacun avait leur propre gym, leur propre building. Mais maintenant c'est l'école pendant la journée et un centre communautaire le soir.
- 1960-1970: la révolution tranquille = le Canada a modifié leur infrastructure pour axer vers l'industrialisation. Le public exige plus du gouvernement "c'est leur job de nous divertir non l'église". Beaucoup de changements dans les services sociaux (ex: service de santé, assurance santé). Le loisir est un projet payant dans les élections "si tu promets de bâtir plus d'arènes tu as une plus grande chance d'être élu". Malheureusement, l'argent est concentré sur la structure au lieu des programmes car plus tard la bâtisse va être encore là mais le monde va oublier l'activité que tu as organisée.
- La classe ouvrière n'est pas en forme donc on engage des gens formés, des professionnels en animation, en activité physique.
- à l'université d'Ottawa on forme le premier cours de loisir pour enfin créer des gens formés en loisir.
- 1981-1982: crise de l'énergie. Il pense qu'il ne vont plus avoir d'huile et plein d'autres choses ex: les vinyles. La première crise du tourisme, ceci a fait réaliser

au gens que c'est chère voyager. ça pousse le gouvernement a faire des promotions pour inciter les gens à dépenser

- participation (1970): mouvement d'incitation à bouger davantage. 1985, crée l'institut canadienne de l'activité physique . Vie active, des entraîneurs dans des gym qui fait des activités physique mais ceci na pas fonctionner. il on donc arrêter d'essayer et a redonner a la communauté le choix ou non d'être actif.
- XXI siècle: kinésiologue s'attend maintenant a la relation famille et la nature. Les gens semble a vouloir revenir a la base. on réaliser que l'économie est relativement stable qui laisse les gens a avoir le temps de faire du loisir.
- La diversité culturel: le fait d'être entouré de plein différente culture nous pousse à découvrir de nouveau loisir. Le gouvernement est maintenant plus favorable au loisir.
- l'avancement de la technologie: le cellulaire est devenue une source de divertissement
- le vieillissement de la population: impact sur les activités urbaine. plus que tu vieillie tu veut simplifier ta vie. donc tu vend ta maison tu t'achète un condo. Tu na plus besoin de ton auto vu que tu vie super proche des magazin.

1 mars 2018

cours 12 recap:

- Différent domaine d'intervention
- Secteur public = d'accessibilité du loisir a tous puisqu'il sont budgetter par le gouvernement fédéral et ou provincial
- Program sans but lucratif = loisir pas offert à tous seule leur membre
- Secteur privé = n'est pas accessible à tous, but est de faire du profit
- Quand on parle du loisir secteur public = moins l'accent sur la qualité du service au lieu de plus sur la quantité. Nous voulon donner la chance a tous. Ex.:(Les machine ne sont peut être pas " up to date")
- Service offert par le secteur public. Nous avons plus de contrôle sur le service (Ex: la qualité du service va être pareil)
- Sans but lucratif: la qualité dépend de la communauté
- Secteur privé= faire \$\$\$ (ex: il vas y avoir un bon docteur, et les autres sont la comme parure.)

cours 13: chapitre 7

Loisir et développement communautaire

- La signification d'une communauté
 1. une communauté qui se divertit = à un communauté en santé donc plus attrayante.
 2. groupe qui gravite autour d'un but
 3. il ont un intérêt commun (ex: culture)
 4. En temps qu'individus on peut faire partie de plus qu'une communauté. P. Ex.: (université, citoyen de rockland, équipe de hockey)
 5. Le groupe va appartenir à un espace ou et centre communautaire

6. dans le groupe tu va retrouver des gens qui font un impact dans la communauté (les shakers et les movers)
7. La signification d'une communauté Vie active Canada (1993): Groupe d'individu qui ont quelque chose en commun (ex: culturel, géographie, communauté)
8. Le ou on incite de plus en plus au gens à faire leur tâche de tous les jours mais de façons active.
9. (Hutchison et McGill) 4 façons de mieux comprendre la communauté:
 - ↳ Sens psychologique de la communauté (perception is reality)
 - ↳ la communauté comme concept spatial ou géographique
 - ↳ la communauté en tant que réseau social
 - ↳ la perspective associative de la communauté

- Développement communautaire

1. La communauté = fait référence au gens travaillant afin d'améliorer leurs qualité et condition de vie.
2. Pat hunt: dit que l'implication des citoyens dans la communauté donne une meilleur qualité de vie et de société. Il donne 5 caractéristiques afin d'avoir un bon développement communautaire;
 - Participation communautaire
 - Partenariat
 - Partage de pouvoir et prise de décisions
 - Autonomisation
 - Croyance en la valeur de l'action collective.

- L'évolution du développement au canada

1. Slide
2. 1930= loisir
3. 1970= l'action au niveau local (petits groupes)
4. 1980-1990 services de loisir municipaux (parcs, patinoires...)

- domaine des sciences du loisir et du développement communautaire

1. 1970 = développement communautaire est le seule véritable raison d'être d'un service de loisir en milieu communautaire.
- 2.

- Approches de développement communautaire

I. Auto-assistance:

1. vient du principe que chacun possède la capacité de devenir un agent de changement dans une et sa communauté:

- ↳ Se réunissent
- ↳ examinent leur situation
- ↳ vont établir

II. assistance technique:

1. l'assistance technique est une forme directe d'aide où ceux nécessitant un changement se fient à une intervention externe pour la mise en œuvre de leur développement communautaire

2. l'assistance technique vise à placer la responsabilité du diagnostic et du changement entre les mains d'agents de changements se situant à l'extérieur de l'organisation

III. stratégie mix:

1. un mélange des deux.
2. identifier les points forts et faibles avec une orientation générale communautaire.
3. tu consultes la communauté pour pouvoir engager, trouver quelqu'un qui peut nous aider avec notre problème.
4. par la suite lorsque le plan est en marche la communauté se consulte de nouveau pour choisir le plan d'action finale.

- Les bénéfices du développement communautaire

1. Amorcer le dialogue
2. contribution au processus de décision
3. développement des habiletés de leadership personnels
4. amélioration de sentiment d'appartenance communautaire
5. développer l'estime de soi et identité personnelle
6. Expérience
7. esprit d'équipe
- 8.

******SLIDES**** POUR RESTE DE LA LISTE**

Le 5 mars 2018

Cours 13 recap:

- **Loisir et développement communautaire**

- Développement communautaire = une des façons les plus populaires de vendre le concept de loisir à la communauté générale.

Cours 14:

- **Le tourisme**

1. Tourisme est directement reliée au loisir car habituellement les gens qui voyagent le font dans leur temps libre.
2. Le plus grand tourisme au monde est lors des olympiques d'été et d'hiver.
3. Pour être en état de tourisme tu dois être au moins à une nuit de loin de chez eux et moins de 12 mois. ceci n'est pas un temps où tu es rémunéré.
4. commence vers la fin des années 50 (après guerre). développer un intérêt pour le voyage dû au combattant avait voyagé pendant la guerre.
5. La Grèce antique, avait des grands jeux, festival on y retrouve des déplacements touristiques par les gens qui voulaient y assister
6. pèlerinage = on se déplace vers des endroits religieux ceci était vu comme un loisir
7. Raisons de l'expansion du tourisme:
 - un climat politique tranquille
 - économies fortes des nations industrialisées
 - l'introduction d'un meilleur service d'avion fait pour les touristes (par ex: air transat)
 - l'influence des médias en termes de reportages sur d'autres pays.
8. expansion au Canada \ É.U
 - Augmentation du nombre d'autos et améliorations au système routier ont permis à plus de gens, surtout familles à voyager.
 - Motel= Motor-hotel
 - Plus de femmes travaillent, diminution du taux d'intérêt
9. Raisons
 - Vacances plus longues au travail
 - Plus de retraités qui ont du temps/argent= plus de touristes
 - liste dans les slides**
10. impact économique au Canada
 - en 2007, les dépenses touristiques au Canada ont atteint 70,8 milliards de dollars, celui-ci employait 653 400 personnes
 - clientèle:
 - affaires 45%
 - loisirs 53%
 - étrangère 2% (surtout américain)

- voyage d'aventure (forme de loisir: loisir d'aventure)
 1. définition: une activité de loisir en plein air prenant place dans une destination exotique, sauvage, isolée, peu commune impliquant une forme de transport non-conventionnelle et associé à des niveaux bas ou élevés d'activité.
 - activités du voyage d'aventure:
 - Observation de la faune ex. Baleines
 - Activités terrains ex. bicyclette, randonnées pédestre
 - Activités hivernales ex. ski de fond, Heli skiing!!!!
 - activités d'aventure en air ex. bungee, parachute
- Le tourisme bénévole (forme de loisir)
 1. définition: touristes qui, pour des raisons variées, font du bénévolat de façon organisée comme vacances qui peuvent impliquer une aide à certains groupes démunis, une restauration de certains environnements ou une recherche...
 - Exemple d'organisation qui font du tourisme bénévole:
 - youth
 - earthwatch (environment)
 - CARE
- Le «Éco-tourisme»
 1. L'éco-tourisme met l'accent sur l'environnement naturel ainsi que sur l'éducation et l'interprétation de l'environnement et est géré de façon écologiquement durable.
 2. Les 5 principes: (exam)**
 - Basé sur la nature
 - Écologiquement durable
 - Éducation en environnement
 - Bénéfices locaux
 - satisfaction du tourisme
 3. Destinations éco-touristique populaires:
 - le costa-rica
 - vietnam
 - belize
- Le tourisme culturel
 1. le tourisme ou la culture ou la culture est à la base de l'attraction touristique.
 2. Par exemple: Les musées....slides pour liste
- Aspect négatif:
 1. Abus causé par les touristes: pollution, problèmes de bruits, surcharge de ressources tels que l'eau/combustibles, déplacement des résidents locaux, cause le surpeuplement...
 2. Dépendance touristique: Slides

3. Comportement touristique: touristes peuvent avoir un impact négatifs s'ils ignorent l'étiquette, la courtoisie/coutumes locale. Par ex.: coutumes/habits local
4. infrastructure touristique à développement non-planifié:
 - Altération des endroits pour la communauté.
 - Altération de l'attrait visuel et l'expérience des visiteurs.
5. Bénéfices limités:
 - revenue se dirige vers les secteurs limités de la communauté, division et mécontentement dans la communauté.
6. Perte de contrôle sur la propriété culturel
 - Si propriété n'est pas sous droits d'auteurs ou législation provisoire.
7. Détérioration physique des Ex.: Érosion du sol
 - Perte contrôle sur dévt. touristique
 - Aucun moyen de contrebalancer l'influence de la culture consommatrice de l'ouest sur les comportements locaux...
- Tourisme culturel
 1. impacts positifs : La présentation approprié de biens peut assister à la conservation du touriste du besoin de conservation et de rétention d'importants biens culturels d'héritages.
 - 2.
 3. le revenu du tourisme peut être dirigé à l'amélioration des infrastructures
 4. renouvellement de la culture traditionnelle peut se produire
 5. échange culturel avec touristes peut mener à une plus grande ouverture de nos citoyen.

Définition des groupes ethniques:

- un ensemble de personnes à l'intérieur d'une société plus large ayant un milieu et une culture partagé
- Les groupes ethniques sont préoccupés par leur identification social.

l'ethnologie est:

- la racine principale de la culture
- une composante de la culture

Les membres des groupes ethniques partagent des éléments de base comme l'histoire, la culture, la langue

L'ethnologie et le domaine du loisir:

- Au Canada, la recherche en récréation et en ethnologie n'a débuté qu'au début des années 70
- a ce jour, très peu de recherches ont été effectuées.
- la plupart des recherches reliées à l'ethnologie ont été effectuées dans d'autres sciences (sociologie, anthropologie); cependant, dans ces m[^]es études, la récréation est considérée comme secondaire.

thème de groupe racial:

- on ne parle pas d'un concept de culture
- on parle de couleur de peau
- profilage des gens

État de fait:

- le Canada est une société multiethnique

Multiculturaliste:

- recommandé par John Diefenbaker, au début des années 60
- renforcé par Pierre Trudeau au début des années 70
- réaffirmé par Brian Mulroney en 1987 dans la déclaration suivante:
(définition dans les slides)

Service d'intégration:

- opportunisme: les moins communs
 - spectacles ou festivals culturels
- ségrégation: les plus communs
 - des services récréatifs ethno spécifiques offerts aux groupes ethniques respectifs

Besoins:

1. plus d'espaces: Les communautés ethniques pourraient bénéficier d'un accès plus facile aux sites récréatifs
2. personnel polyglotte, multilingue pour contrer barrière linguistique
3. assistance professionnelle afin d'aider les autres communautés ethniques à l'aide d'experts en récréation.
4. support envers des sous-groupes à l'intérieur d'un groupe ethnique gens âgés, jeunes: les gens ethniques sont souvent classés en "un seul" groupe homogène
5. conseillers en éducation au loisir, afin d'éveiller la conscience de son groupe

Recommandation:

- plus de marketing face aux besoins récréatifs des groupes ethniques
- Mieux comprendre les populations spéciales à l'intérieur des groupes ethniques
- augmenter l'effort de recherche

- (voire le powerpoint pour le dernier point)
-

Loisir et Culture

(Ne fait pas parti de l'examen de jeudi)

- Être en état de loisir te demande de moins te confondre au demande de la société. (ex: e la job tu dois parler en anglais mais dans ton club de hockey si tu veu tu peu parler la langue que tu veu)
- Le loisir est très dure a vendre!

Objet de la présentation:

- l'objet du présent chapitre sera de se pencher, tout particulièrement, sur la problématique du **loisir comme agent de maintien de la culture** au sein d'une communauté

Objectif:

- mieux comprendre les liens existant entre les concepts de culture et de loisir
- mieux connaître la situation actuelle en termes de loisir et de culture
- se familiariser avec le système de pourvoirie de services de loisir culturel
- reconnaître certain défis reliev au loisir culturel
- se familiariser avec different...
- se familiariser avec la realiter des musée
- se familiariser avec la réaliter...

Mieux comprendre le lien existant entre les concepts de culture et de loisir:

- Le domaine du loisir est un domaine à la fois vaste et complexe. Pour bon nombres d'individus, les loisirs se limitent au fait de "perdre du temps". Les loisirs constituent pourtant un maillon important du tissu social. C'est souvent grâce au loisir que l'on parvient à tisser les liens au sein d'une communauté, soit par des activités sportives ou culturelles.

Deux niveau de culture:

- culture implicite: comment qu'on se définit en tant que personne. (valeur, croyance, préférence)
- culture explicite: les stratégie que tu utiliser pour exprimer comment que tu te sens à l'intérieur (ta réaction, tes vêtements). Dans tes choix de littératures, de music ta culture est exprimer.

Situation actuelle en termes de loisir et de culture:

- culture de masse: loisirs préférés par la majeure partie d'une population (culture populaire dans les livres, les films et les magazines)
 - haute culture:
-

Partie 3: (Lundi 19 mars)

- **culture de masse**

1. Attire la majeure partie de la population*
2. Un passe temps (façons d'occuper un temps libre)
3. Haute culture: (Faite pour les gens plus initiés qui vont être capable de voir la juste valeur.)
 - Films centrée sur l'aspect artistiques, documentaires de nature, musique classique, opéra, ballet...
4. Effet d'éboulement: rendre la culture plus accessible pour la population.

- **Le secteur privé**

1. Rôle important au niveau du maintien de la culture.
2. La maj. des ressources culturelles sont financé par des gens qui s'intéresse a certain domaines de loisirs. (Par exemple; Ils finances une troupe de théâtre)

- **Rôle du gouvernement**

1. Donne des fonds pour le maintien de certain programmes.
2. vas subventionné des programmes qui ne font pas de profits.

- **L'audience**

1. Ton programme doit plaire au gens afin de survivre.
2. Le revenue et l'intérêt que le programme créé à l'intérieur d'une population.
3. Les zoo...

- **Le milieu scolaire**

1. Partenariat avec les ressources communautaires.
2. Est un défi dans le sens qu'il faut trouver des façons de vendre l'industrie au jeunes lorsqu'ils sont encore à l'école.
3. Par ex.: Programmes d'initiations à la danse, peinture...

- **Théâtre**

1. Infrastructure qui crée leurs propre production.
2. Par ex.: Centre shankman...

- **Compagnies de danse**

1. Réalité qui a toujours existé.
2. Avant on parlait de balais classique, maintenant on parle de balais moderne puisque les gens aiment sa.

- **L'industrie du filme**

1. S'intéresse au canada depuis quelques années.
2. Il s'élargit
3. accessible pour tout le monde...(\$)
4. plus qu'un film fait de l'argent plus de ce même style de film va se refaire (pour de\$)
5. Ressources:
 - films commerciaux = pas de problèmes
 - films culturel = problèmes avec les ressources monétaire.

- **Radio**

1. vraiment pas chère.
2. Forme de communication récentes.
3. Montréal est le premier endroit désigné pour les stations de radio ****EXAM****
4. La radio est devenue un véhicule pour la culture.
5. Elle est devenue beaucoup plus accessible pour les gens.

jeudi le 22 mars 2018

- **L'industrie de la culture**

1. maximiser le fait culturel dans le but de divertir la population

- **Film**

1. historique
2. populaire
3. film à thématique multiple (éducatif, politique) la majorité du temps il vont être subventionnée par le gouvernement

- **l'industrie de l'enregistrement**

1. originalement des vinyles
2. a commencé en 1948
3. aider à la diffusion de la culture
4. à évoluer par la suite avec des cassettes 8 piste. l'écoute de la musique plus accessible (ex: walkman dans la rue avec toi)
5. lorsque les cd n'était plus à la mode les magasins en ligne de musique est apparue (itunes)
6. au départ, l'industrie était orienter vers la musique classique
7. par la suite a mené à la musique populaire
8. Avantage: mise en accessibilité. (ex: population non voyante avec l'enregistrement de livres, l'éducation...)

- **TV**

1. une industrie qui a eu un impact majeur à l'industrie du loisir (aider beaucoup l'industrie du cinéma dans ta maison)
2. a lancé la télé avec le lancement de radio canada
3. système à deux vitesses (commercial vs public)
4. commercial = cherche à mettre plusieurs programmes pour attirer la clientèle, plus de drames familiaux, film d'aventure comme but que le public se reconnaît dans les programmes ceci assure son développement
5. public: plus à caractère culturel, mettre à lumière des artistes puisque la culture est bâtie sur sa culture.
6. programmes nationaux, provinciaux pour subventionner les talents des gens (ex: de la salle)

- **réalité des musées**

- commence à s'éloigner de la structure traditionnelle d'un musée. (rentrer dans un bâtiment ou qu'on ne peut pas interagir seulement regarder)
- privé (mouette) vs public (science et technologie)
- **public:** parler d'un musée ouvert au public et qui est subventionné par les impôts. veut faire un showcase de la culture nationale, habituellement ce que tu retrouves là ne va pas être dans un musée privé. Mettre en valeur les qualités du pays. Devient une façon de démontrer la culture et la richesse du pays. Accessible à tous et attirer le plus de monde possible. la visite d'un musée peut être volontaire (de ton choix) et ou involontaire (forcer comme une sortie scolaire).
- **privé:** musée de spécialisation comme un musée de bière

- musée = aide à interpréter la culture, source d'éducation. les structure des musées avait des architecture des temple grec.
- nouveau musée: structure moin intimidante, plus accessible, plus fonctionnel, plus dynamique, musée interactif, le but est de vivre une expériences éducative par la manipulation. D'ouvrir les musées a une plus grandes masses de la population
- nature de l'exposition: la participation est chercher au lieu d'une présentation statique
- **musée historique:** abandonne le concepte d'imagination (dans une galerie d'art tu ne va plus rester devant une peinture à te poser des questions au sujet des origine maintenant il vont te donner un context). Maison historique (maison laurier), Parle de l'histoire restaurer des villages (musée cumberland, upper canada village)
- **Musée d'art** = musée des beaux arts. L'art visuel, l'art classique, l'art primitif, l'art ethnique, peinture, dessin, sculpture, photo, meuble.
- **musée de science** = la nature, jardin botanique, aquarium, les zoo, planetarium. Mettre en lumière des accomplissements technologique et scientifique.
- **musée spécialisé (ex: ancienne auto)** = des villes fantômes (crée une ville basée sur une thématique et quand ça ne fonctionne plus il devient désert), musée des enfants, bibliothèque spécialisée.
- **musée des enfants:** devient de plus en plus spécialiser en mettant en valeur l'aspect éducative. un des plus important, car si un enfant veut venir à un musée, il va dans sa vie adult vouloir probablement revenir. ressemble à une parc d'attraction. a comme but de développer leur créativité.
- **les collections vivantes** = stratégie qui encore une fois vise à donner une autres perspective sur les musée (ex; parc omega qui stimule leur habitat naturel). Les jardin botanique, les planétariums.
- **boutique souvenir des musées**
 - au départ tu allait acheter une carte postale
 - maintenant elle son plus spécialisés
 - faire rayonner la culture donc après avoir vu quelque chose tu peux aller l'acheter
 - vise que ce soit unique.
- **réalité des bibliothèque publique:**

- capacité physique:
- lien d'amitié: son plus cristalliser, plus ancré dû à la maturation de la personnalité. dans le loisir, est la ou les liens se crée
- famille foyer: beaucoup d'habitude change, et se crée. ex: lagens actif physiquement vont se détacher de les autres membres de la famille que eux non
- image corporelle: l'individu apporte un aspect important dans le loisir (adulescent)
- prise de conscience du vieillissement: les gens accept qu'il vieillissent
- réévaluation de la vie: les gens se questionne sur leur choix de vie.
- retour vers les activités de loisir: la période où les gens veulent retourner à ce qui était avant. (crise de quarantaine)
- l'âge mur (55 ans +):
 - la retraite: perte d'identité social (ex: plus dur des gens avec des emploi a uniforme car cette uniforme était un symbole de leur statut social)
 - Loisir comme contact social:
 - retour vers les loisir plus expressifs
 - combler le vide laissé par la retraite
 - période de réflexion, d'évaluation
 - un nouveau groupe social vers le loisir va se créé dans la retraite
 - il faut se convaincre de vivre, le loisir aide à amortir le choc de la retraite par un groupe d'ami
 - comblé un vide psychologique. ex: le loisir vient favoriser l'estime de soi (la perception de ce que les autres nous vois). Le loisir te laisse te réinventer une nouvelle identité. un sentiment d'appartenance.
 - retourne plus vers des activités sédentaire car à la perte d'énergie et de muscle. plus familial comme activité.
- défi de ce temps:
 - perte d'autonomie
 - ennui occupation du temps libre (ils ont trop de temps libre)

- troisième âge: continue a vivre comme il l'ont toujours fait (ex: si il était actif 60 ans il vont le rester a 65-70)
- c'est a ce stade, tu va les retrouver a faire beaucoup de bénévolat car il on le temps et encor la force.
- tu va modifier ton style de vie (75-85)
- a partir de 85 tu va commencer a avoir des pertes d'autonomie.
- l'importance de loisir a cette age car ceci maintient l'autonomie social, émotionnel et mental.

théorie du vieillissement:

- la théorie/principe du désengagement 1961: cumming et henry a écrit un hypothèse du désengagement. Les gens plus vieux ont tendance à se retirer de toutes interaction social et activités pour passer plus de temps seule. selon plusieurs ceci est un phénomène qui te prépare a ta mort. on peut soit voir ça comme un retrait d'eux même, eux qui prend le signe qui a pas beaucoup de gens qui veu etre avec eux ou c'est mutuelle, que la société comprend qu'il ne veulent plus et eux ne les veut pas plus.
- la théorie de l'activité: le principe du grouille ou rouille. fait ce que tu veu mais fait quelque chose. remplace le temps ou tu travail par quelque chose d'autre. l'individue va rechercher par le loisir pour combler le trou du travail. engagement formelle (fair parti d'une association). engagement informelle (ex: deux madame qui se rencontre chaque matin pour prendre un café et parler). Avantage, la personne fait un effort de rester connecté. Désavantage, on associe que le fait d'être actif est définition d'être heureux.
- la théorie de la continuité: tu va vieillir de la façons dont tu a vieille ta jeuness. Maintenir un style de vie. L'importance d'enseigner des comportement santé et positif au enfant. Pouvoir ajuster une pratique selon l'étape de ta santé. on a associé le statut socio économique à garder le même style de vie pendant ta retraite, bonne pension va te donner la chance a continuer de faire ce que tu faisais toute ta vie.
- l'interaction symbolique: vieillir selon ce que ton entourage croit que tu va vieillir. référant personnelle. (ex:les gens qui te critique toujours sur ce que tu fais va probablement te décourager de faire certaine chose.). ils vont se percevoir comment les gens la vois.
- théorie des attributions: deux types d'attribution (personnelle (blâme sois même) et environnemental (blâme les autres/environnement)). Tu va évaluer tes interaction en relation avec ces facteurs. (ex: une personne qui va se dire qu'elle a besoin de lunette car elle ne voit plus le journal (personnelle) VS blâme que le

journal est imprimé différemment que dans son temps puisqu'elle ne peut plus le voir (environnement).

- cycle de fin de vie:
 - a reçu un diagnostic de trois mois et moins à vivre.
 - arrive habituellement arrive pendant la vieillesse
 - Pour eux le loisir est différent... par exemple: devient créatif, méditation, trouve des manières de laisser des choses à la famille (peintures, poèmes...).

le 9 avril 2018

- **Exam:**

1. Même format que les autres
2. 2 fois la grandeur d'un examen normal
3. Les lectures sont dans le plan de cours
4. L'examen couvre tout depuis le début (plus axé sur la fin)

- **loisir et l'affaire de toute une vie**

1. l'enfant de 12 ans et moins
 - le loisir est la même chose que le jeu
2. jeune adulte
 - le loisir est reconnu comme étape importante à chaque étape de transition. (capacité physique, amitié, famille)
3. l'âge moyen (35 - 55 ans)
 - image corporelle
 - prise de conscience du vieillissement
 - réévaluation de la vie
 - retour vers les activités de loisir du passé
4. l'âge mûr (55 +)
 - la retraite
 - loisir comme contact social (remplace les activités de travail par des activités de loisir)
 - retour vers les loisirs plus expressifs
 - combler le vide du travail
 - période de réflexion
 - Amène des changements profonds (identité)
 - Espérance de vie après la retraite est de 18 mois en moyenne. Après des problèmes se produisent.

-

I. Vieillesse

- **les théories du vieillissement**

- les théories nous aident à comprendre leur actions.

- **La théorie de l'activité (Grouille-ou-rouille)**

- professionnel du bénévolat (formel)
- deux madames vont parler au Tim Horton (informelle)

- **théorie de la continuité**

- La personne va vieillir comme elle a vécu... va garder un style de vie similaire à comment elle vivait hors de la retraite.
- la continuité va se faire en fonction des critères formels et économiquement. ex: quelqu'un qui est prof de maths avec une éducation va continuer dans cette voie. ex: aime voyager donc si leur pension leur permet il vont continuer pendant la retraite.

- **modèle de l'attribution**

- tu vas attribuer les difficultés de chaque jour à la population moderne
- tu vas attribuer les difficultés sur toi-même

- **Profil de vieillissement ******

1. une évolution culturelle

2. chaque culture a leur propre approche sur le vieillissement

3. au Canada:

- la personne âgée contribuait puisqu'elle avait le plus d'expérience
- tu gagnais de l'autorité le plus que tu vieillissais
- une de leur tâche était d'éduquer les jeunes
- maintien des traditions
- ils étaient vus comme les leaders d'une communauté
- la personne âgée suivait le groupe si elle était capable

4. Révolution industrielle

- A durée une centaine d'années.
- on commence à voir des changements au niveau de la population grâce à des meilleurs soins de santé (l'espérance de vie augmente)
- le statut de la personne âgée a commencé à diminuer à cette époque

- ex: au japon le statut de la personne âgée à rester le même dû a des lois pour garder leurs statut.
- en amérique du nord. socialiste = donner un support social (pension)

5. étude démographique

- (fun fact) d'ici 2030 nous allons avoir de plus de 50% et plus qui va avoir 65+
- L'étude démographique permet d'avoir une image de la pop. (# de naissances, # de décès, # d'immigrants, mouvement de la population) nous permet de garder un oeil sur ce qui se passe dans la population.

6. principe de durée de vie

- C'est la durée de vie biologique (si tout serait parfait,)

7. espérance de vie

- C'est l'ampleur que ton emploi, ta blonde, tes amis ont un impact sur ta vie
- un âge donné (on regarde la naissance et après la retraite)
- facteur qui ont un impact sur la mesure: style de vie, race (profile biologique), statut socio économique, type de profession, différence régional (rural ou urbain), sexe (femme, homme moins que 1 veut dire qu'il y a plus de femme que d'homme), niveau de dépendance (dépendant du travail)
- nombre d'années qu'une personne va pouvoir espérer vivre avant la mort
 - traditionnellement on identifie une personne âgée à 10 ans avant sa mort.
- une population vieillissante est dit d'avoir 7% de sa population sont des personnes âgées
- la statue maritale: la plupart des personnes âgées sont mariés et ou en couple. la plus grande partie de femme veuve sont des personnes âgées.
- la plupart des gens qui travail passer 65 ans son dans les emploi personnel (avocat)
- un des problèmes, est il est difficile d'évaluer la statut monétaire d'une personnes âgé.
- Facteur géographique:
 - ils demeure soit en ville, dans le centre ville
 - ils veulent se rapprocher des services.
- 65-70% des personnes âgées sont propriétaire de leur propre logement. plus d'homme que de femme appartient une maison.
- très peu de personnes âgées vont vivre avec de la famille (dans le temps, ceci était une tradition)

8. Qualité de vie (voir le tableau)

- activités de vie des personnes âgées
- implication dans la communauté (bénévolat
- pratiques religieuse
- retour au étude (prendre un cours de peinture)
- tableau de l'examen***** (lire le tableau par rapport à ton intention, activité social) la lecture est très important pour eux faire un club de lecture pour inciter le partage.
- question d'examen: 53% des personne âgées aime regarder la télé donc augmenter le nombre de télé est une bonne solution vrai ou faux : faux