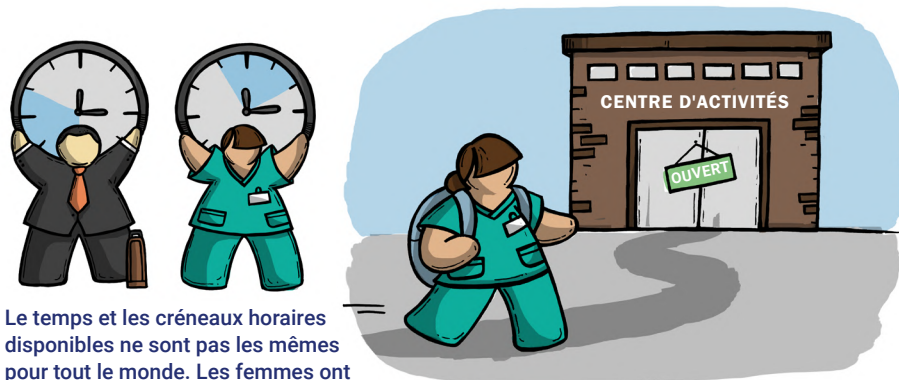




Vecteur temporel

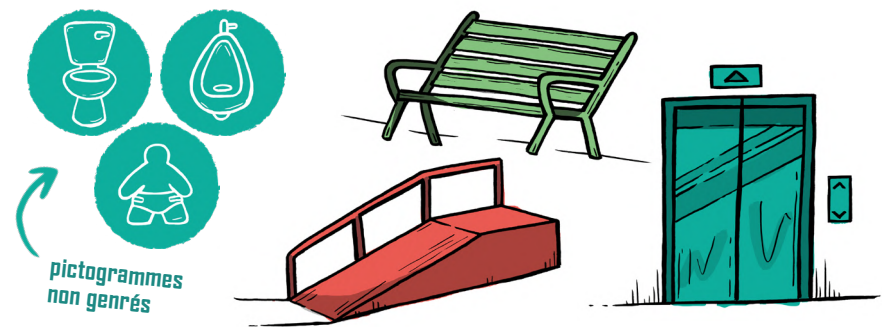
- **Temps disponible d'un individu** pour effectuer des activités de loisir
- **Périodes de temps, plages horaires** pendant lesquelles les activités, espaces et équipements sont accessibles



Le temps et les créneaux horaires disponibles ne sont pas les mêmes pour tout le monde. Les femmes ont notamment moins de temps libre.

Vecteur spatial

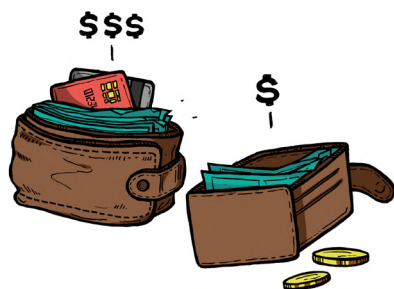
- **Répartition de l'offre** de loisir sur le territoire
- **Accessibilité physique** aux sites, équipements et activités



Exemples d'aménagements permettant une meilleure accessibilité physique : signalétique, rampe, banc, ascenseur, corridors assez larges, navettes, transports adaptés...

Vecteur économique

- **Part du revenu** consacré au loisir
- **Tarifs fixés** pour la pratique d'activités récréatives



Le revenu disponible pour le loisir n'est pas le même pour tout le monde.

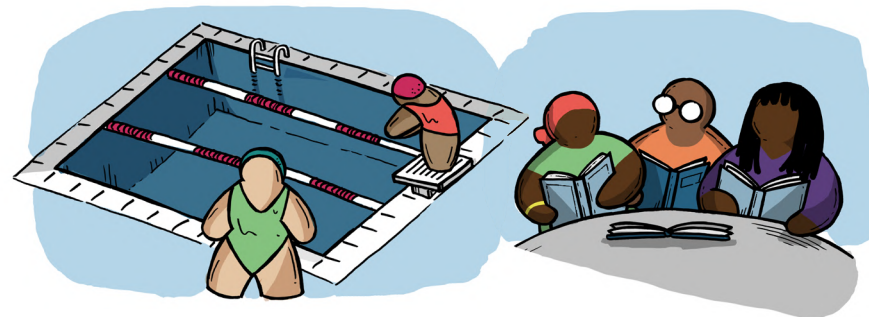


Exemples de mesures d'accessibilité pour les plus petits revenus : proposer des rabais pour certains groupes de population (sans emploi, étudiant.es, familles) ou organiser des journées « Viens avec ton ami.e ».

Vecteur socioculturel

Nos choix en matière de loisir sont influencés par nos :

- **Connaissances, croyances, coutumes, valeurs, rites, traditions...**
- **Environnements sociaux**
- **Éducation**



Exemple de mesure participant à la création d'un environnement de pratique sécuritaire pour certains groupes : un créneau horaire d'activité réservé aux femmes.

Autre exemple : un club de lecture « par et pour » un groupe culturel comme la communauté afrodescendante.