



**Environnement
Jeunesse**

Cultiver l'engagement, de l'idée à l'action.

Guide de l'appel à projets

Activités de réparation

Pour les jeunes de 15 à 29 ans du réseau public de
l'éducation

Projet soutenu par :

Québec 

Année scolaire 2026-2027

Table des matières

1. Présentation du programme	3
1.1 Mise en contexte	3
1.2 Objectifs	3
1.3 De l'économie circulaire à la réparation	4
1.4 Plus que du soutien financier	5
1.5 Présentation d'Environnement Jeunesse	6
2. Condition d'admissibilité et modalités	8
2.1. Demandeurs admissibles	8
2.2 Clientèles et organismes non admissibles	9
2.3 Projets admissibles	9
2.4 Projets non admissibles	10
3. Volets et critères de sélection	11
3.1 Critères d'évaluation	12
4. Modalités financières	14
4.1 Modalités générales	14
4.2 Dépenses admissibles	14
4.3 Dépenses non admissibles	15
4.4 Modalités de versement	16
5. Calendrier et processus de dépôt	17
5.1 Calendrier	17
5.2 Processus de dépôt	17
5.3 Documents à fournir lors du dépôt	17
6. Engagements et reddition de comptes	18
6.1 Responsabilités du demandeur	18
6.2 Suivi, rapports et versement final	18
6.3 Exigences de visibilité et communication	19



Présentation du programme

1.1 Mise en contexte

Au Québec, la combinaison de l'obsolescence des biens, de la rareté des pièces de rechange et du manque de compétences en réparation contribue à l'ancrage d'une culture du jetable. Cette dynamique entraîne des impacts environnementaux importants, notamment une augmentation soutenue des déchets électroniques et textiles ainsi qu'une perte de savoir-faire liée à la réparation des biens.

Dans ce contexte, la réparation et le reconditionnement constituent des moyens concrets de prolonger la durée de vie des biens et de réduire la consommation de ressources. Ils offrent également des occasions de développer des compétences pratiques et de favoriser des habitudes de consommation plus responsables.

L'appel à projets vise à déployer des activités de réparation en milieu scolaire qui permettent à la fois le développement de compétences manuelles, pratiques et transférables ainsi que l'adoption de comportements responsables.

Visibilité gouvernementale

L'appel à projets s'insère dans les initiatives inscrites au Plan d'action jeunesse 2025-2030 (PAJ) du Secrétariat à la jeunesse, notamment en matière d'éducation à l'environnement et de promotion de l'écocitoyenneté. Il contribue également à la mise en œuvre de la Feuille de route gouvernementale en économie circulaire (FREC) 2024-2028, qui s'inscrit dans le cadre de la Stratégie gouvernementale de développement durable (SGDD) 2023-2028, plus particulièrement par ses mesures visant à prolonger la durée de vie des biens et à favoriser l'accès à la réparation.

1.2. Objectifs et visées

1. Favoriser une consommation responsable et le développement de compétences pratiques chez les jeunes de 15 à 29 ans, grâce à des ateliers de réparation animés par des personnes spécialisées, internes ou externes aux établissements.
2. Les projets doivent prolonger la durée de vie ou l'usage des biens, afin d'en favoriser le maintien en usage plutôt que le remplacement ou l'élimination.
 - En classe, dans le cadre d'activités parascolaires ou de la vie étudiante;
 - Des événements ponctuels, récurrents ou des ateliers collectifs axés sur la pratique.

3. Domaines :



Menuiserie légère



Couture



Électronique



Mécanique de vélo



Autres disciplines connexes

1.3 De l'économie circulaire à la réparation

Nos façons de produire et de consommer reposent encore largement sur un modèle linéaire : extraire des ressources, fabriquer des biens, les consommer, puis s'en départir. Pourtant, certains biens sont remplacés alors qu'ils pourraient encore être utilisés, entretenus ou réparés.

L'économie circulaire propose une autre façon de penser la production et la consommation, en cherchant notamment à mieux utiliser les ressources et à prolonger la durée de vie des biens.

Économie circulaire

Système de production, d'échange et de consommation visant à optimiser l'utilisation des ressources à toutes les étapes du cycle de vie d'un bien ou d'un service, tout en réduisant l'empreinte environnementale et en contribuant au bien-être des individus et des collectivités.

Source : RECYC-QUÉBEC, Lexique

Consommer autrement, c'est aussi faire durer.

Faire durer les biens que nous possédons est une façon concrète de mettre ces principes en pratique.

Dans le cadre de ce projet, on s'intéresse particulièrement à trois façons d'y contribuer : la réparation, le reconditionnement et le réemploi :

- **Réparation** : Action de remettre en bon état de fonctionnement un produit endommagé ou défectueux afin de pouvoir continuer à l'utiliser
- **Reconditionnement** : Remise à neuf d'un produit usagé ou de l'un de ses composants visant à rétablir ses performances ou sa qualité d'origine et à prolonger sa durée de vie
- **Réemploi** : Utilisation de nouveau d'un bien de consommation ou d'une matière résiduelle, sans en modifier les propriétés

Réparer, c'est aussi apprendre à faire, à comprendre et à trouver des solutions. Les ateliers offrent aux jeunes l'occasion de développer des compétences manuelles et pratiques, de gagner en autonomie et de prendre conscience de la valeur des biens qu'ils utilisent. Ils contribuent aussi à développer un réflexe de réparation : lorsqu'un bien est brisé ou abîmé, se demander s'il peut être réparé, remis en état ou réemployé avant de le remplacer. Un réflexe simple qui favorise une consommation plus responsable.

Pour en savoir plus

- Complément - L'économie circulaire
- Gouvernement du Québec – Feuille de route gouvernementale en économie circulaire 2024-2028
- RECYC-QUÉBEC – Économie circulaire

1.4 Plus que du soutien financier

Pour vous permettre de rêver grand, Environnement Jeunesse assure un accompagnement sur mesure et structuré des établissements avant, pendant et après les activités, et ce par divers moyens (téléphone, courriel, rencontres virtuelles).

- **Soutien préparatoire** : partage d'outils et de bonnes pratiques pour l'organisation d'activités, mise en contact avec de potentiels collaborateurs, soutien au maillage entre établissements en vue de favoriser le développement de projets collectifs, partage de listes de fournisseurs, conseils en lien avec la planification logistique, etc.
- **Appui durant les projets** : rencontres de suivis au besoin, soutien pour les imprévus, suggestions et recommandations personnalisées, mise en réseau avec d'autres établissements participants, etc.
- **Accompagnement post-projet** : canevas de bilan, recherche et suggestion de pistes de pérennisation ou de financement compatibles, valorisation des résultats, etc.

Vous souhaitez recevoir du soutien pour la réalisation de votre initiative?

Contactez l'équipe d'Environnement Jeunesse par courriel à l'adresse infoenjeu@enjeu.qc.ca.

1.5 Présentation d'Environnement Jeunesse

Depuis 1979, Environnement Jeunesse accompagne la relève écocitoyenne du Québec. En tant qu'organisme à but non lucratif d'éducation relative à l'environnement, l'organisme mise sur une approche par et pour : les jeunes ne sont donc pas que de simples bénéficiaires, mais des actrices et acteurs qui développent leur pensée critique, expriment leurs préoccupations et proposent des solutions face aux enjeux environnementaux actuels.

Reconnu pour ses programmes d'accompagnement et de certification en éducation relative à l'environnement (ÉRE), l'organisme se distingue par son expertise dans l'intégration des pratiques durables au sein des milieux éducatifs, et ce, à toutes les étapes du parcours scolaire.

- **Éveil au vert** accompagne les milieux de la petite enfance depuis 2014
- **Matière verte** mobilise les écoles primaires et secondaires depuis 2020
- **Cégep vert** soutient les établissements collégiaux depuis 2004

Grâce à ces programmes offerts à l'échelle du Québec, l'organisme favorise l'implication des milieux de l'éducation et touche à des clientèles variées : enfants, élèves, étudiants, parents, personnel éducateur, corps professoral, direction, etc.



Chaque année, Environnement Jeunesse organise avec Appel à Recycler un concours de recyclage de piles qui permet de sensibiliser les jeunes à l'importance du recyclage des piles, en plus de les encourager à adopter des habitudes écoresponsables dans leur vie quotidienne.

L'édition 2025-2026 a réuni plus de 271 000 jeunes dans ce grand objectif commun.

Depuis 2021, l'organisme gère également un appel à projets qui soutient le déploiement d'initiatives locales portées par des jeunes avec 125 000 \$ en bourses distribuées en cinq ans.



Environnement Jeunesse rejoint plus de 400 000 jeunes chaque année, à travers plus de 300 institutions et organisations réparties dans 16 régions du Québec, de la petite enfance à l'âge adulte.

C'est dans cette continuité qu'Environnement Jeunesse lance, grâce à une collaboration avec le ministère de l'Environnement, de la Lutte contre les changements climatiques, de la Faune et des Parcs, un appel à projets visant à soutenir l'organisation d'initiatives et activités de réparation dans les milieux de l'éducation.

En cohérence avec sa mission d'accompagnement et son expertise en intégration de pratiques durables dans les milieux éducatifs, l'organisme offre un soutien structuré et adaptable permettant aux établissements de mettre en place des initiatives concrètes et durables de concert avec leurs communautés.

Conditions d'admissibilité et modalités

2.1 Demandeurs admissibles

Sont admissibles à titre de demandeurs :



Écoles
secondaires
publiques



Établissements
d'enseignement
collégial publics



Centres de
formation
générale des
adultes



Centres ou
écoles de
formation
professionnelle
publics



Centres de
services
scolaires et
commissions
scolaires



Organismes à but
non lucratif dont
la mission
principale est la
réparation, la
prolongation de
vie des biens ou
l'économie
circulaire

Les projets peuvent être déposés :

- Par un demandeur seul
- Par un regroupement de demandeurs. Dans ce cas, un demandeur principal devra être identifié pour assurer la coordination du projet et agir comme interlocuteur.

Les jeunes de 15 à 29 ans fréquentant les établissements admissibles constituent la population visée par l'appel à projets.

Partenaires de réalisation et prestataires de services

Les demandeurs peuvent s'associer à des partenaires de réalisation ou des prestataires de services disposant d'une expertise en réparation ou en prolongation de la durée de vie des biens. Il s'agit notamment d'organismes à but non lucratif (OBNL), d'organismes communautaires, de coopératives, d'entreprises d'économie sociale, d'entreprises spécialisées ou de travailleurs autonomes. Les partenaires et prestataires viennent ainsi contribuer à la conception, l'animation ou l'encadrement des activités de réparation.

Les partenaires de réalisation et les prestataires de services contribuent au projet sans en être les demandeurs.

2.2 Clientèles et organismes non admissibles

Ne sont pas admissibles à titre de demandeurs dans le cadre de l'appel à projets :

- Les entreprises à but lucratif
- Les organismes ou entreprises dont la mission est principalement politique ou religieuse
- Les établissements d'enseignement privés
- Les individus à titre personnel et les travailleurs autonomes

2.3 Projets admissibles

Pour être admissible, un projet doit viser la mise en œuvre d'activités pratiques destinées aux jeunes du réseau public d'éducation et contribuer directement à l'atteinte des objectifs mentionnés à la section 1.2.

Les projets doivent s'inscrire dans une démarche visant à prolonger la durée de vie ou l'usage des biens, notamment par leur réparation, leur remise en état ou leur reconditionnement, afin d'en favoriser le maintien en usage plutôt que le remplacement ou l'élimination.

Les projets admissibles doivent notamment viser :

- Des activités pratiques centrées sur la réparation, le reconditionnement ou la remise en état de biens, réalisées en classe ou dans le cadre d'activités parascolaires ou de la vie étudiante;
- L'apprentissage de compétences manuelles liées à la réparation de divers biens, comme la menuiserie légère, la mécanique, la mécanique de vélo, la couture, l'électronique ou autres domaines pertinents;
- Des événements ponctuels, récurrents ou des ateliers collectifs axés sur la pratique.

Les projets visant principalement à fabriquer de nouveaux objets à partir de matériaux ou pièces récupérés ne sont pas admissibles. La transformation d'un bien en fin de vie utile peut toutefois être admissible lorsqu'elle vise à lui donner une nouvelle utilité et à en prolonger l'utilisation (ex. : transformer un vêtement qui ne peut plus être porté).



Les projets doivent :



Prévoir l'encadrement des activités par des personnes disposant des connaissances et compétences nécessaires à la tenue d'activités sécuritaires, internes ou externes aux établissements



Permettre une participation active des jeunes, axée sur l'apprentissage par la pratique



Être réalisés dans les locaux des établissements scolaires ou dans des lieux adaptés à la nature des activités et permettant leur réalisation sécuritaire



Inclure une estimation du nombre de personnes participantes et d'objets réparés qui répond aux critères d'admissibilité des projets (section 5)

Les projets peuvent être portés par un établissement seul ou par un regroupement d'établissements, pourvu qu'un établissement responsable soit désigné pour assurer la coordination et la reddition de comptes.

Les projets favorisant une approche collective ou territoriale et regroupant plusieurs établissements seront priorisés.

2.4 Projets non admissibles (liste non exhaustive)

Un projet n'est pas admissible s'il :

- Est déjà complété ou en cours de réalisation au moment du dépôt de la demande;
- Ne vise pas directement l'acquisition de compétences pratiques en réparation ou en reconditionnement des biens;
- Ne contribue pas à la promotion des principes de l'économie circulaire
- Repose principalement sur une sensibilisation théorique, sans composante pratique de réparation;
- Présente des risques pour la santé ou la sécurité des personnes participantes ou ne respecte pas les normes applicables en milieu scolaire;
- N'est pas conforme aux objectifs ou à la population visée par l'appel à projets;
- Ne répond pas aux critères présentés à la section 5;
- Vise principalement des activités de production, de transformation ou de fabrication neuve, sans lien avec la réparation ou le prolongement de la durée de vie des objets.

Environnement Jeunesse se réserve le droit de refuser tout projet qu'il considère ne pas respecter les objectifs.

Volets et critères de sélection

Selon la clientèle visée, les demandeurs peuvent soumettre leur projet dans deux volets.

Volet 1

La clientèle visée : les élèves de 4e et 5e secondaire du réseau public, les étudiantes et étudiants des centres de formation générale des adultes et des centres ou écoles de formation professionnelle publics.

Projet *Individuel*

- Vise la clientèle d'un seul établissement scolaire
- Montant minimum demandé de 5 000 \$
- Minimum de 45 jeunes
- Minimum de deux activités offertes
- Minimum 10 objets réparés par activité
- La demande vise un projet se terminant le **30 juin 2027**

Projet *Collectif*

- Vise la clientèle de minimum 2 établissements scolaires
- Montant minimum demandé de 30 000 \$ par année scolaire
- Minimum de 300 jeunes par année scolaire
- Minimum de huit activités offertes par année scolaire
- Minimum 10 objets réparés par activité
- La demande est déposée une seule fois pour un projet se terminant le **30 juin 2028** (2 ans) ou le **30 juin 2029** (3 ans)

Volet 2

La clientèle visée : les personnes étudiantes des cégeps.

Projet *Individuel*

- Vise la clientèle d'un seul cégep
- Montant minimum demandé de 7000 \$
- Minimum de 45 jeunes
- Minimum de deux activités offertes
- Minimum 10 objets réparés par activité
- La demande vise un projet se terminant le **30 juin 2027**

Projet *Collectif*

- Vise la clientèle de minimum 2 cégeps
- Montant minimum demandé de 30 000 \$ par année scolaire
- Minimum de 300 jeunes par année scolaire
- Minimum de huit activités offertes par année scolaire
- Minimum 10 objets réparés par activité
- La demande vise un projet se terminant le **30 juin 2028** (2 ans) ou le **30 juin 2029** (3 ans)

* Une seule demande peut être faite annuellement par un demandeur. Un même demandeur peut être admissible à plus d'une aide financière sur la durée totale du Projet, qui s'échelonnnera de 2026 à 2029, lorsque les demandes concernent des groupes distincts ou des projets différents.

** Un jeune qui participe à plus d'une activité au cours d'une même année scolaire ne peut être compté qu'une seule fois pour cette année.

*** Dans le cadre de l'appel à projets, une activité implique de prolonger la durée de vie ou l'usage des biens, notamment par la réparation ou le reconditionnement, et l'acquisition de compétences en réparation par les personnes participantes. Celle-ci peut prendre différentes formes : un atelier en classe, une série d'ateliers parascolaires, un réparathon avec des personnes expertes, etc.

3.1 Critères d'évaluation

Les projets reçus sont évalués par un comité de sélection coordonné par Environnement Jeunesse et composé de représentants des milieux partenaires (Ministère, réseau scolaire, cégeps).

Pour assurer une sélection transparente, les demandes seront évaluées selon les critères suivants :



Critères d'évaluation	Description	Pondération
1. Pertinence et alignement	• Adéquation avec les objectifs du Projet • Nombre de jeunes adéquat • Cible d'objets réparés atteinte	20 points
2. Qualité pédagogique et participation des jeunes	• Démarche axée sur le « faire » et la pratique par les jeunes permettant l'acquisition réelle de compétences en réparation • Intégration d'une stratégie d'économie circulaire favorisant la prolongation de la durée de vie des biens et la consommation responsable • Utilisation, lorsque possible, de matériaux et de pièces de rechange usagés ou reconditionnés plutôt que neufs pour la réalisation des activités	15 points
3. Participation des jeunes	• Implication active des jeunes au-delà de leur participation aux activités (conception, organisation, promotion, animation, etc.)	10 points
4. Faisabilité technique et capacité de réalisation	• Échéancier réaliste (sur 1 an ou plus) • Qualification et expertise des intervenants/prestataires d'encadrement des activités	20 points
5. Portée du projet	• Étendue de la mobilisation et de la collaboration entre établissements, partenaires ou acteurs du milieu • Diversité des clientèles rejointes (ex. : activité dans un cégep qui accueille des jeunes du secondaire)	15 points
6. Montage financier	• Raisonnable des coûts par rapport à la portée du projet (nombre d'activités, de jeunes, d'objets réparés, etc.) • Clarté, justification et admissibilité des dépenses présentées	15 points
7. Pérennité	• Intention ou potentiel de pérenniser l'initiative dans le milieu • Intention ou potentiel de reproduire l'initiative dans d'autres milieux	5 points
TOTAL		100 points

Modalités financières

4.1 Modalités générales

- ✦ **Enveloppe totale du projet :** 452 000 \$
- ✦ **Montant alloué par projet :** Aucun plafond fixe n'est imposé. L'aide financière accordée se basera sur la justification budgétaire, l'ampleur du projet ainsi que les sommes disponibles dans l'enveloppe du projet.
- Taux d'aide :** L'aide financière peut couvrir jusqu'à 100 % des dépenses admissibles du projet.
- ✦ **Demandes multiples :** Un même demandeur peut être admissible à plus d'une aide financière sur la durée totale du Projet, qui s'échelonne de 2026 à 2029, lorsque les demandes concernent des groupes distincts ou des projets différents.

Environnement Jeunesse se réserve toutefois le droit de limiter le nombre de projets financés par demandeur, afin de favoriser une répartition territoriale équitable de l'aide financière et l'atteinte des objectifs.

4.2 Dépenses admissibles

Sous réserve du respect des modalités prévues et des budgets autorisés, les dépenses suivantes sont admissibles :

- Les honoraires de personnes ou d'organismes spécialisés externes aux établissements demandeurs requis pour la conception, l'animation ou l'encadrement des activités de réparation (voir la liste de fournisseurs potentiels);
- L'achat de matériel neuf ou usagé ou la location du matériel nécessaire à la tenue des activités de réparation, incluant les outils, les fournitures, les pièces de rechange et les outils pédagogiques;
- Les frais liés à la logistique matérielle et technique, incluant notamment la location d'espaces, le transport de matériel, les assurances requises et les frais techniques directement liés à la tenue des activités;
- Les frais de déplacement des jeunes participants vers le lieu de réalisation des activités, lorsque requis;

- Les coûts directement associés à la réalisation du projet, notamment ceux en lien avec la coordination locale, la planification et la réalisation des activités au sein des établissements, la liaison avec les partenaires de réalisation et la transmission des informations requises pour le suivi et la reddition de comptes;
- Les dépenses liées à la participation des établissements aux activités de documentation, de promotion ou de mise en valeur des activités, lorsque requises dans le cadre du projet et prévues à l'appel à projets.

Les dépenses doivent être directement liées à la réalisation des activités admissibles, raisonnables, justifiées et engagées pendant la période de réalisation du projet.

4.3 Dépenses non admissibles

Les dépenses suivantes ne sont pas admissibles :

- Les dépenses engagées avant la confirmation officielle de l'acceptation du projet ou après la fin de celui-ci;
- Les frais de fonctionnement réguliers ou les charges administratives générales des établissements ou des organismes non directement liés à la réalisation des activités de réparation;
- Les dépenses qui ne contribuent pas directement à l'atteinte des objectifs présentés dans la section 1.2;
- Les dépenses d'immobilisation ou travaux d'aménagement majeurs;
- Les dépenses déjà financées par une autre aide publique;
- Toute dépense jugée non raisonnable ou non conforme aux modalités de l'appel à projets.



4.4 Modalités de versement

Projet *Individuel*

Le versement de l'aide financière sera effectué en deux temps :

- **Un premier versement** correspondant à 70 % de l'aide accordée, à la suite de l'acceptation du projet;
- **Un second versement** correspondant au solde de l'aide financière, conditionnel à la réception et à l'approbation des documents de suivi et de reddition de comptes finale exigés au 30 juin.

Projet *Collectif*

L'aide financière sera versée ainsi :

- **Un premier versement** correspondant à 70 % du montant annuel alloué, à la suite de l'acceptation du projet et un versement correspondant à 30 % du montant annuel alloué conditionnel à la réception et à l'approbation des documents de suivi et de reddition de comptes annuelle exigés;
- **Pour les années subséquentes du projet financé** : un versement de 70 % au mois d'octobre et un versement de 30 % du montant annuel alloué conditionnel à la réception et à l'approbation des documents de suivi et de reddition de comptes annuelle exigés;
- **Pour l'année finale** : un versement de 70 % du montant annuel alloué au mois d'octobre et un versement correspondant au solde du projet suite à la réception et l'acceptation des documents de reddition de comptes finale qui doivent être reçus au plus tard le 30 juin de l'année scolaire où prend fin le projet.

Les versements seront effectués par virement bancaire. Le premier versement sera fait suite à la signature de l'entente, avant la mi- du mois suivant la réception d'un spécimen de chèque. Le dernier versement est conditionnel à la réception et à l'approbation de la reddition de comptes finale.

Calendrier et processus de dépôt

5.1 Calendrier

Lancement de l'appel à projets
22 octobre 2026 à 9h00

Date limite de dépôt des candidatures
19 novembre 2026 à 17h00

Période d'évaluation des projets retenus
25 novembre au 4 décembre 2026

Annonce des projets retenus
semaine du 14 décembre 2026

Période de réalisation des activités pour l'année 2026-2027
janvier 2027 au 30 juin 2027

5.2 Processus de dépôt

1. **Prise de connaissance** : Consulter le présent guide et la grille budgétaire.
2. **Dépôt du dossier** : Transmettre le dossier complet par courriel à Environnement Jeunesse avant la date limite.
3. **Analyse** : Évaluation des projets par le comité de sélection.

4. **Confirmation** : Réception d'une lettre d'octroi officielle. (Aucune dépense ne doit être engagée avant cette étape.)

5. **Signature** de l'entente de réalisation.

5.3 Documents à fournir lors du dépôt

- Formulaire de demande de projet dûment complété
- Grille budgétaire détaillée (dépenses et autres sources de financement si applicable)
- Lettre d'appui ou de partenariat* (si le projet implique des prestataires externes ou un regroupement d'établissements)

Les documents doivent être envoyés par courriel à l'adresse infoenjeu@enjeu.qc.ca avant 17h00 le 19 novembre 2026. Suite à l'envoi de votre demande, vous recevrez un courriel de réception automatisé.

**Un canevas de lettre modifiable est disponible sur la page du programme.*

Engagements et reddition de comptes

6.1 Responsabilités du demandeur

Le demandeur accepté s'engage à :

- Éviter toute situation pouvant entraîner un conflit d'intérêts réel, potentiel ou apparent entre ses intérêts, ceux de ses administrateurs ou dirigeants et ceux du Ministère ou d'Environnement Jeunesse;
 - Respecter l'ensemble des lois, règlements, décrets, arrêtés ministériels et normes applicables, notamment en matière de santé, de sécurité et d'encadrement des activités en milieu scolaire;
 - Utiliser l'aide financière exclusivement aux fins prévues au projet approuvé et conformément aux modalités établies dans l'entente;
 - Assurer la réalisation des activités conformément au projet approuvé et dans les délais prescrits;
 - Fournir, dans les temps requis, toute information, document ou reddition de comptes exigés aux fins du suivi, de l'évaluation et de la vérification du projet;
 - Collaborer à la collecte de données et à l'évaluation du projet, notamment en répondant aux outils de suivi ou aux sondages transmis par Environnement Jeunesse, incluant ceux transmis après la réalisation des activités.
- Mise en valeur des projets : Un volet de mise en valeur des initiatives réalisées peut être intégré dans le cadre du financement.
- À cet effet, Environnement Jeunesse peut convenir, avec les demandeurs et partenaires, de modalités visant à documenter et valoriser des initiatives porteuses, dans une perspective de reproductibilité des projets et de promotion de la culture de la réparation et de la consommation responsable.*

6.2 Suivi, rapports et versement final

À la fin des activités, le demandeur devra transmettre :

- Un rapport d'activités et de résultats incluant le nombre final de personnes participantes, le nombre d'objets réparés et la tenue des activités
- Un rapport financier final
- La participation aux sondages d'évaluation transmis par Environnement Jeunesse

Environnement Jeunesse se réserve le droit :

- ✦ De réduire le montant d'aide financière, d'annuler ou d'exiger le remboursement des sommes versées en cas de non-respect des dispositions du projet ou des conditions liées à l'octroi de l'aide financière;
- ✦ D'approuver les demandes jusqu'à la limite des budgets disponibles.



6.3 Exigences de visibilité et communication

Le demandeur doit :

- Accorder à Environnement Jeunesse une visibilité équivalente à ses autres partenaires;
 - Apposer le logo d'Environnement Jeunesse et la mention « un projet soutenu par Environnement Jeunesse » sur les outils de communication imprimés et numériques liés au projet et faire approuver son utilisation par Environnement Jeunesse;
 - Mentionner la contribution d'Environnement Jeunesse dans les contenus de communication relatifs au projet, notamment dans les articles, communiqués, pages Web, infolettres ou autres contenus éditoriaux, lorsque pertinent;
 - Identifier le compte d'Environnement Jeunesse (@enjeuquebec / @Environnement Jeunesse) dans les publications sur les médias sociaux relatives au projet.



**Environnement
Jeunesse**

Cultiver l'engagement, de l'idée à l'action.

Activités de réparation

Complément L'économie circulaire

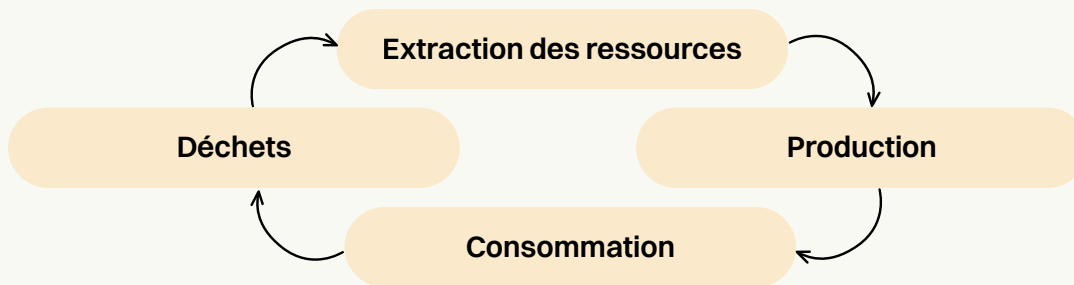
Complément 1

Ce complément informatif sur l'économie circulaire et la réparation emprunte un ton convivial et vulgarisé afin d'étendre son utilité comme matériel employable avec et pour les jeunes, selon les besoins, dans le cadre des activités de réparation.

L'économie circulaire et la réparation

1. L'économie circulaire : utiliser moins, faire durer plus longtemps

Nos modes de production et de consommation reposent encore largement sur un modèle linéaire : extraire des ressources, fabriquer des biens, les utiliser, puis s'en départir.



Ce modèle entraîne une consommation importante de ressources naturelles et génère de grandes quantités de déchets. Pourtant, certains objets sont remplacés alors qu'ils pourraient encore être entretenus, réparés ou utilisés plus longtemps.

L'économie circulaire propose une autre façon de produire et de consommer, en cherchant à réduire la consommation de ressources et à optimiser l'utilisation de celles qui sont déjà en circulation. Elle vise notamment à maintenir les produits et les matières en circulation le plus longtemps possible, grâce à différentes stratégies mises en œuvre tout au long de leur cycle de vie (1).

CYCLE DE VIE D'UN PRODUIT

Ensemble des étapes de la vie d'un produit, d'un procédé ou d'un service. Comprend l'ensemble des étapes qu'il traverse, de l'extraction des matières premières à sa fabrication, son transport, son utilisation et sa fin de vie.

Source : RECYC-QUÉBEC, Lexique – Cycle de vie (2)

ALLONGEMENT DE LA DURÉE DE VIE DES PRODUITS

Augmentation, grâce à divers procédés et à diverses stratégies, de la période pendant laquelle un produit est fonctionnel et susceptible d'être utilisé.

Source : Feuille de route gouvernementale en économie circulaire 2024-2028 (FREC), lexique. (3)

Prolonger la durée de vie des biens, notamment par l'entretien et la réparation, constitue ainsi une façon concrète de mettre en pratique les principes de l'économie circulaire.

2. Consommation responsable et obsolescence

Consommer de manière responsable, c'est réfléchir à ses achats, mais aussi prendre soin des biens que l'on possède. Pourtant, une panne, le coût d'une réparation, l'évolution des technologies ou l'effet de mode peuvent entraîner un remplacement prématuré.

OBSOLESCENCE

Phénomène caractérisé par une perte de valeur ou de désirabilité d'un bien, qui amène le consommateur à le remplacer avant la fin de sa durée de vie utile.

OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE

Stratégie de conception et de production qui consiste à limiter ou à réduire la durée de vie utile d'un bien afin d'en augmenter le taux de remplacement.

Source : Feuille de route gouvernementale en économie circulaire 2024-2028 (FREC), lexique. (3)

Au Québec, des mesures pour favoriser la réparabilité

Le Québec a adopté la *Loi protégeant les consommateurs contre l'obsolescence programmée et favorisant la durabilité, la réparabilité et l'entretien des biens*. Celle-ci prévoit notamment des mesures visant à faciliter l'accès aux pièces de rechange, aux services de réparation et aux renseignements nécessaires à l'entretien et à la réparation des biens (4).

Un pas de plus pour favoriser la réparation et prolonger la durée de vie des objets!

LE SAVIEZ-VOUS ?

40 kg de textiles neufs par personne !

C'est la quantité moyenne consommée chaque année au Québec. Une part importante des textiles en fin de vie prend ensuite le chemin de l'enfouissement (5).

Seulement 1 personne sur 4 a choisi la réparation !

C'est ce qui ressort d'une étude pancanadienne sur la réparation des appareils électroniques et électroménagers (6).

Le coût des pièces et de la main-d'œuvre, tout comme la difficulté à réparer certains produits, peuvent décourager la réparation et favoriser leur remplacement (7).

3. Faire durer avant de recycler : quelques repères

Tous les produits ont une durée de vie limitée, mais l'entretien, la réparation et le reconditionnement permettent de la prolonger et d'éviter leur remplacement prématuré. Ces pratiques contribuent ainsi à réduire la consommation de ressources et les impacts environnementaux liés à la fabrication de nouveaux biens.

Le principe des 3RV-E établit un ordre de priorité pour la gestion des matières résiduelles : réduction à la source, réemploi, recyclage, autres formes de valorisation, puis élimination.

Il vise à prévenir la production de déchets et à favoriser une meilleure utilisation des ressources. Dans une perspective d'économie circulaire, l'objectif est d'agir le plus tôt possible pour maintenir les biens en usage (8).

Réparer un objet permet de prolonger son utilisation, tandis que le recycler consiste à récupérer les matières qui le composent. Pour les ateliers visés par l'appel à projets, l'objectif est de prolonger l'utilisation des biens en privilégiant leur réparation plutôt que leur remplacement ou leur recyclage.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Selon l'Agence de la transition écologique (ADEME), choisir un téléphone intelligent reconditionné plutôt qu'un appareil neuf permet d'éviter 64 à 87 % des impacts environnementaux annuels, selon les indicateurs considérés.

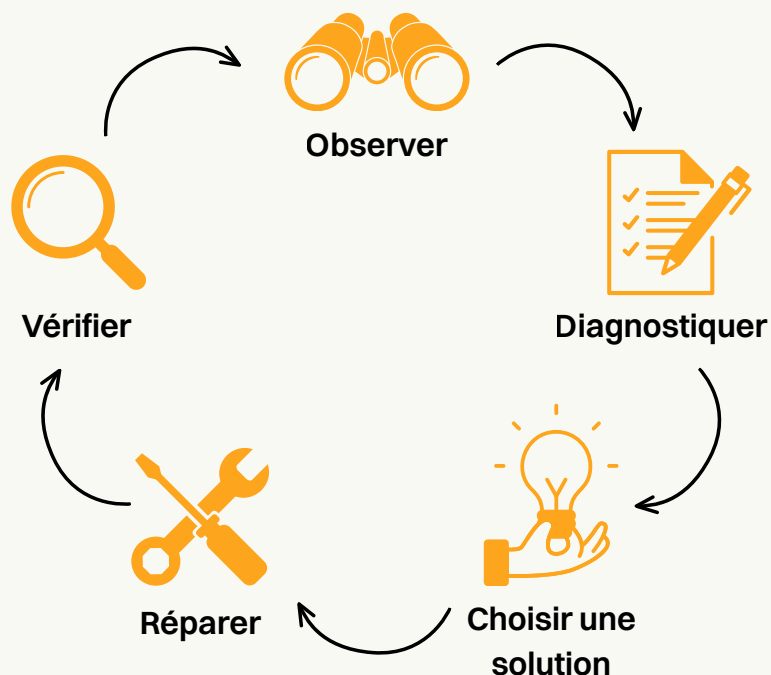
Source : ADEME (2022), Évaluation de l'impact environnemental d'un ensemble de produits reconditionnés. (9)

Pour aller plus loin : Pour mieux comprendre les 3RV-E et les stratégies d'économie circulaire, consultez la section Mieux consommer de RECYC-QUÉBEC et la plateforme Québec Circulaire, qui présente des ressources, des initiatives et des exemples concrets (1, 8).

4. De la théorie à la pratique : apprendre à réparer

Une démarche en plusieurs étapes

Réparer un objet, c'est d'abord comprendre son fonctionnement et identifier la cause du problème, puis explorer les solutions possibles avant de passer à l'action.



Chaque étape constitue une occasion d'apprentissage. Le diagnostic est essentiel, mais l'objectif demeure de réaliser une intervention concrète sur le bien, au-delà de la seule identification du problème.

Quelques clés pour des ateliers réussis

Encadrement adapté

Choisir des objets et des réparations adaptés aux capacités et à l'expérience des jeunes, prévoir les outils et les pièces nécessaires et faire appel à des personnes compétentes au besoin.

Sécurité

Présenter les précautions à prendre, utiliser des équipements appropriés et assurer une supervision adaptée, particulièrement pour les interventions présentant des risques.

Apprentissage

Encourager l'expérimentation, la résolution de problèmes, la collaboration et le partage de savoir-faire.

VALORISER L'APPRENTISSAGE

Les ateliers doivent permettre aux jeunes de participer activement à la démarche : observer, manipuler, expérimenter et réaliser eux-mêmes des réparations, avec un accompagnement adapté à leurs capacités. L'objectif n'est pas seulement de réparer des objets, mais aussi d'apprendre à les réparer.

5. Pourquoi réparer?

Réparer, c'est bien plus que remettre un objet en état ! En prolongeant la durée de vie des biens, la réparation présente des bénéfices environnementaux, économiques, sociaux et éducatifs.

Environnement

Réduire l'extraction de ressources naturelles, les émissions de gaz à effet de serre, la pollution et la production de déchets. En limitant le besoin de fabriquer de nouveaux biens, la réparation contribue également à préserver les écosystèmes et la biodiversité.

Économie

Éviter certains achats et réduire les coûts liés au remplacement des biens. La réparation favorise aussi les services de proximité, la valorisation des savoir-faire locaux et le maintien d'emplois ancrés dans les communautés.

Jeunes et compétences

Développer des compétences techniques, la créativité, l'autonomie et la résolution de problèmes, tout en favorisant l'entraide, le partage de connaissances et la découverte de métiers liés au développement durable.

Développer le réflexe de réparation

Avant de remplacer un objet, pourquoi ne pas se demander s'il peut être entretenu, réparé ou remis en état ? En encourageant les jeunes à comprendre, à entretenir et à réparer les objets qui les entourent, les ateliers contribuent à développer un réflexe qui pourra les accompagner bien au-delà de l'activité.

Conseils et astuces : Entretenir et réparer

- **RECYC-QUÉBEC - Entretenir et réparer** : conseils pour prolonger la durée de vie des biens (10).
- **Protégez-Vous - Fais durer tes appareils** : capsules et conseils pratiques sur l'entretien et la durabilité des appareils du quotidien (11).
- **Équiterre - Ressources pour pratiquer la réparation** : outils et ressources pour s'initier à la réparation (12).
- **iFixit - Tutoriels de réparation** : guides pratiques pour apprendre à réparer une grande variété d'objets du quotidien, notamment des meubles, des ordinateurs portables, des brosses à dents électriques, des chaussures et des écouteurs (13).
- **ADEME - Guide pour apprendre à réparer** : ressource pédagogique destinée à accompagner des jeunes dans leurs premières expériences de réparation (14).

Pour découvrir des exemples de projets et des organisations pouvant accompagner les ateliers, consultez les annexes « S'inspirer pour agir » et « S'outiller pour agir ».

Références

1. Québec circulaire (s. d.). Stratégies de circularité. <https://www.quebeccirculaire.org/static/strategies-de-circularite.html>
2. RECYC-QUÉBEC (s. d.). Lexique – Cycle de vie. <https://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca/>
3. Gouvernement du Québec (2024). Feuille de route gouvernementale en économie circulaire 2024-2028, lexique. <https://www.quebec.ca/>
4. Office de la protection du consommateur (2025). Les Québécois seront mieux informés avant d'acheter. <https://www.quebec.ca/nouvelles/actualites/details/les-quebecois-seront-mieux-informes-avant-dacheter-66234>
5. MUTREC (2020). Circularité de l'industrie textile au Québec : Des débouchés pour les mal-aimés. <http://mutrec.ca/portfolio/un-rapport-pour-faire-avancer-la-circularite-des-textiles-au-quebec/>
6. Équiterre (2022). La réparation des appareils électroménagers et électroniques : Perspectives des consommateurs et consommatrices au Québec. <https://www.equiterre.org/fr/ressources/etude-sur-laces-a-la-reparation-portrait-de-la-realite-quebecoise>
7. Équiterre (2018). Obsolescence des appareils électroménagers et électroniques : Quel rôle pour le consommateur ? https://cms.equiterre.org/uploads/fr_rapportobsolescence_equiterremai2018_0.pdf
8. RECYC-QUÉBEC (s. d.). Les 3RV sous la loupe. <https://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca/citoyens/mieux-consommer/zone-jeunesse/3rv>
9. ADEME (2022). Évaluation de l'impact environnemental d'un ensemble de produits reconditionnés. <https://librairie.ademe.fr/economie-circulaire-et-dechets/5241-6720-evaluation-de-l-impact-environnemental-d-un-ensemble-de-produits-reconditionnes.html>
10. RECYC-QUÉBEC (s. d.). Entretenir et réparer. <https://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca/citoyens/mieux-consommer/entretenir-et-reparer/>
11. Protégez-Vous (s. d.). Fais durer tes appareils. <https://www.protegez-vous.ca/habitation/durer-appareils>
12. Équiterre (s. d.). Ressources pour pratiquer la réparation. <https://www.equiterre.org/fr/ressources/ressources-pour-pratiquer-la-reparation>
13. Repair Café (s. d.). Tutoriels de réparation (répertoire donnant accès notamment à iFixit). <https://www.repaircafe.org/fr/community/tutoriels-de-reparation/>
14. ADEME (s. d.). Guide pour apprendre à réparer. <https://agirpoulatransition.ademe.fr/acteurs-education/enseigner/catalogue/guide-apprendre-reparer>



**Environnement
Jeunesse**

Cultiver l'engagement, de l'idée à l'action.

Activités de réparation

Complément
S'inspirer et s'outiller pour agir

Complément

S'inspirer pour agir : Exemples et ressources pratiques

Les initiatives suivantes illustrent différentes façons d'intégrer l'apprentissage de la réparation dans les milieux scolaires et communautaires. Elles proposent des formules adaptables et des outils concrets pour concevoir des activités qui permettent aux jeunes de développer leurs compétences.

Les exemples et les ressources présentés visent à inspirer les porteurs de projets. Cette sélection non exhaustive est fournie à titre indicatif et ne constitue pas une recommandation officielle.

1. Événements et ateliers ponctuels

- Réparothons Jeunesse – Insertech : Événements où des jeunes bénévoles accompagnent leurs pairs dans la réparation d'appareils électroniques.
- Repair Café – Cégep du Vieux Montréal : Événement collaboratif consacré à la réparation de vêtements, de petits électroménagers et d'appareils électroniques.
- Café de réparation – Collège Ahuntsic : Événement mobilisant des bénévoles de la communauté collégiale pour partager leurs savoir-faire en réparation d'objets variés (électronique, couture, mécanique vélo, etc).
- Répar'action – Bâtiment 7 (Montréal) : Événement permettant aux personnes participantes d'apprendre à réparer leurs objets brisés ou de les faire réparer.

- Café-réparation – Accorderie de La Matapédia : Initiative régionale de réparation collaborative mobilisant plusieurs partenaires locaux, dont la MRC, la régie des matières résiduelles et des réparateurs bénévoles.
- Répare tes trucs – Cégep de La Pocatière : Événement combinant réparation accompagnée, ateliers pratiques et activités de réemploi créatif, notamment autour du textile.

2. Activités et ateliers parascolaires

- École secondaire Jeanne-Mance : Programmation parascolaire intégrant notamment la couture, la réparation de vélos et une friperie avec réparation de vêtements.
- Réparons-Poly – Polytechnique Montréal : Initiative étudiante proposant des ateliers hebdomadaires de réparation d'appareils électroniques, avec l'accompagnement de bénévoles.
- Les Affûtés – Ateliers de réparation : Ateliers pratiques pour apprendre à réparer des vêtements, à restaurer des meubles et à diagnostiquer les pannes de petits électroménagers.
- Coop Roue-Libre – Université Laval : Série de formations pratiques pour apprendre à entretenir et à réparer son vélo.

- Répare-tes-trucs – Fabbulle, Cégep de Rivière-du-Loup : Ateliers de réparation accompagnée au sein d'un laboratoire de fabrication numérique, favorisant l'apprentissage pratique, l'entraide et l'autonomie des personnes participantes.

3. Projets de réparation intégrés aux programmes scolaires

- Réparation et don d'ordinateurs – Collège Montmorency : Des personnes étudiantes en technologie du génie électrique remettent en état des ordinateurs usagés qui sont ensuite redistribués dans la communauté.
- Le Coin du réparateur – Cégep de Granby : Des personnes étudiantes de programmes techniques appliquent leurs compétences à la réparation d'objets du quotidien au bénéfice de la communauté.
- Remise en état de vélos – CFER de l'école secondaire de la Ruche (Magog) : Des élèves remettent en état des vélos récupérés à l'écocentre de la Ville de Magog et les revendent lors d'une vente annuelle, tout en développant des habiletés en mécanique et en travail d'équipe.
- Profil en autonomie citoyenne – Cégep de La Pocatière : Parcours favorisant l'autonomie des personnes étudiantes par l'apprentissage de savoir-faire pratiques, notamment la réparation, le bricolage et le travail manuel.
- FabLab – Cégep de La Pocatière : Laboratoire de fabrication numérique présentant notamment des projets de réparation d'objets à l'aide de l'impression 3D, illustrant le potentiel de ces technologies pour prolonger la durée de vie des produits.

4. Ressources pratiques et pédagogiques

- iFixit – Tutoriels de réparation — Guides illustrés pouvant aider à choisir les réparations et à accompagner les jeunes pendant les ateliers.
- ADEME – Guide pour apprendre à réparer — Ressource pédagogique pour préparer des activités et accompagner les premières expériences de réparation des jeunes.
- Protégez-Vous et RECYC-QUÉBEC – Fais durer tes appareils : Série de capsules vidéo et d'articles proposant des conseils d'entretien pour douze appareils du quotidien, pouvant servir de supports à des ateliers pratiques.
- Repair Café International – Démarrer un Repair Café : Ressource d'accompagnement pour organiser un atelier collaboratif, notamment le recrutement de bénévoles, le choix du matériel, la sécurité et la mobilisation des personnes participantes.
- Fiches pédagogiques – Semaine québécoise de réduction des déchets (SQRD) : Fiches pédagogiques pour le secondaire, quatre thématiques proposées, dont la réparation.

S'outiller pour agir : Services, expertises et approvisionnement

Cette liste non exhaustive présente, à titre indicatif, des exemples de ressources et d'organisations pouvant être explorées par les porteurs de projets. Elle ne constitue pas une recommandation officielle. La présence d'une organisation dans cette liste n'implique aucun partenariat ni engagement de sa part dans le cadre du programme. Il appartient aux porteurs de projets de vérifier directement les services offerts, leur disponibilité et les conditions d'accès ou de collaboration auprès des organisations concernées.

1. Animation et accompagnement d'ateliers

- Insertech – Réparothons Jeunesse (Grand Montréal) : Entreprise d'économie sociale organisant des événements de réparation d'appareils électroniques en milieu scolaire, où des jeunes bénévoles accompagnent leurs pairs avec le soutien de techniciens expérimentés. Insertech peut également coorganiser des Réparothons dans les locaux d'organisations du Grand Montréal.
- Cafés-réparation et Repair Cafés locaux (différentes régions du Québec) : Initiatives communautaires réunissant des bénévoles qui partagent leurs connaissances en réparation d'objets du quotidien. Leur réseau peut aider à repérer des personnes expérimentées et des initiatives locales susceptibles de contribuer à un projet.
- Les Affûtés (Montréal) : Entreprise proposant des ateliers d'apprentissage manuel, notamment en couture, en réparation de vêtements et en travail du bois. Elle offre des activités de groupe et des séances collectives de réparation, dans ses locaux ou ceux des organisations.
- Cyclo Nord-Sud – Vélorution (Montréal et activités dans d'autres régions du Québec) : Organisme proposant des ateliers de mécanique vélo, notamment pour apprendre aux jeunes à entretenir, réparer ou remettre en état un vélo. Les possibilités d'organisation d'activités peuvent être explorées avec l'organisme selon les besoins des écoles et des collectivités.
- Unel Textiles Revalorisés (Montréal) : Organisme d'économie sociale proposant des ateliers de réparation et de transformation de vêtements. Elle conçoit des ateliers sur mesure pour les écoles et les organismes, fournit le matériel et peut se déplacer selon le projet.
- Tricentris – Remorque de réparation (Laurentides; déplacements selon les modalités du service) : Service mobile fournissant les outils et les équipements nécessaires à la tenue d'événements de réparation, ainsi qu'un accompagnement des bénévoles. L'organisation hôte fournit un espace et mobilise les bénévoles réparateurs, avec un soutien possible au recrutement.
- Mécanique Féministe (Montréal) : Organisation offrant des ateliers pratiques de réparation de vélos, de petits électroménagers et de vêtements, adaptés aux besoins des groupes. Elle peut se déplacer dans les locaux des organisations avec le matériel nécessaire.

2. Accès à des lieux et à des équipements

- Atelier La Patente (Québec) : Coopérative de solidarité regroupant des ateliers partagés de bois, de métal, de couture et d'électronique, un atelier de mécanique vélo (VéloCentrix) et un Café réparation. Elle propose également des formations, une outillthèque pour la location d'outils et une recyclerie de matériaux usagés.
- La Remise (Montréal) : Coopérative de solidarité offrant le prêt d'outils, l'accès à des ateliers partagés de menuiserie, de couture et de mécanique vélo, ainsi que des formations pratiques. Des formules d'adhésion sont proposées selon les besoins des utilisateurs.
- L'Outillerie Rimouski (Rimouski, Bas-Saint-Laurent) : Organisme à but non lucratif proposant une bibliothèque d'objets et d'outils accessibles par abonnement, ainsi que des ateliers pratiques de transmission de savoir-faire, notamment en couture et en entretien de vélos.
- Ateliers communautaires de mécanique vélo – Vélo Québec (plusieurs régions du Québec) : Répertoire permettant de repérer des ateliers où les personnes peuvent entretenir et réparer elles-mêmes leur vélo, avec accès à des outils et à l'accompagnement de mécaniciens. Les modalités d'accès varient selon les ateliers.
- Fab Labs Québec – Répertoire des Fab Labs (plusieurs régions du Québec) : Répertoire permettant de repérer des laboratoires de fabrication numérique donnant accès à des équipements et à des connaissances techniques pour concevoir, fabriquer ou remplacer des pièces. Quelques exemples :
 - COLab – Laboratoire de technofabrication (Alma, Saguenay-Lac-Saint-Jean) : Laboratoire proposant l'accès à des équipements de fabrication numérique, des formations et un accompagnement spécialisé. Il offre notamment aux organismes des parcours d'apprentissage et des services de fabrication et de remplacement de pièces.
 - Fab Lab du Cégep de Matane (Matane, Bas-Saint-Laurent) : Laboratoire ouvert gratuitement au public, avec des frais pour les matériaux utilisés. Il donne accès à des équipements de fabrication numérique, de couture et de réparation électronique, ainsi qu'à des outils et à un accompagnement sur place.
 - Fabbulle – Cégep de Rivière-du-Loup (Rivière-du-Loup, Bas-Saint-Laurent) : Laboratoire de fabrication numérique ouvert à la population, proposant des équipements spécialisés et organisant périodiquement des ateliers de réparation accompagnée « Répare-tes-trucs ».
 - Fab Lab de la MRC de Montmagny – Cap sur la Réparation (Montmagny, Chaudière-Appalaches) : Laboratoire de fabrication numérique associé à des ateliers de réparation organisés périodiquement, où les citoyens peuvent recevoir des conseils et un accompagnement technique pour remettre leurs objets en état.

- Fabrique Mobile de l'Outaouais – Fab Lab Outaouais (Gatineau, Outaouais) : Coopérative de solidarité donnant accès à des équipements de fabrication numérique et proposant des formations et des activités pour tous les âges, notamment pour les écoles, ainsi qu'un café-réparation.

3. Approvisionnement en pièces et matériaux, neufs ou de réemploi

Pièces électroniques et appareils à réparer

- Recyborg (Montréal; vente en ligne) : Coopérative de travail spécialisée dans la récupération et le réemploi d'appareils électroniques et de métaux. Elle propose notamment des pièces électroniques et des composantes usagées, ainsi que des appareils pouvant servir à la réparation ou à la récupération de pièces.
- Recypro (Lachute, Laurentides) : Entreprise d'insertion combinant la récupération de matériel électronique, une ressourcerie et une boutique proposant du matériel informatique usagé et reconditionné.

Objets, textiles et meubles récupérés

- Association des ressourceries du Québec (plusieurs régions du Québec) : Regroupement permettant de repérer des ressourceries qui récupèrent et revendent des vêtements, des meubles et divers objets du quotidien pouvant être réparés ou transformés.

- Écocentres municipaux (selon les municipalités et les MRC) : Certains écocentres disposent d'une zone de réemploi ou collaborent avec des organismes pour valoriser des objets récupérés. Par exemple, la Ville de Magog fournit au CFER de l'école secondaire de la Ruche des vélos récupérés à son écocentre.

Matériaux pour la restauration de meubles

- RÉCO – Architecture sans frontières Québec (Montréal) : Centre de réemploi qui récupère et revend des matériaux de construction neufs, usagés et patrimoniaux, pouvant notamment servir à la réparation ou à la restauration de meubles.

Pièces et outils neufs

- iFixit (en ligne) : Fournisseur de pièces de rechange et d'outils de réparation pour différents appareils électroniques, en complément de ses tutoriels.
- Addison Électronique (plusieurs régions du Québec; vente en ligne) : Entreprise spécialisée dans la vente de composantes électroniques, de pièces électriques et d'outils, notamment des interrupteurs, des fusibles, des connecteurs et du matériel de soudure pouvant servir à la réparation d'appareils.

Voir aussi la section 2 – Accès à des lieux et à des équipements : certains ateliers communautaires de mécanique vélo proposent des pièces usagées, l'Atelier La Patente dispose d'une recyclerie de matériaux et le Fab Lab Fabbulle propose des pièces électroniques à la vente.

4. Expertise technique

Les réparateurs du milieu (cordonneries, ateliers de couture, boutiques de vélo, ateliers d'électronique, etc.) peuvent être sollicités pour réaliser une démonstration, partager leur savoir-faire ou accompagner un atelier. Les ressources suivantes peuvent aider à repérer des expertises locales.

Répertoires de réparateurs

- Carte interactive des réparateurs – Protégez-Vous et RECYC-QUÉBEC (plusieurs régions du Québec) : Répertoire permettant de repérer des réparateurs d'appareils électroniques, d'électroménagers, de vélos électriques, de jouets et d'appareils de climatisation, ainsi que des lieux d'autoréparation. Il peut servir à identifier des spécialistes locaux auprès desquels explorer les possibilités de conseils, de démonstrations ou de mentorat.
- Répertoire des réparateurs d'appareils électroménagers certifiés – Élexpertise (plusieurs régions du Québec) : Répertoire classé par région permettant de repérer des réparateurs certifiés d'appareils électroménagers et d'identifier des expertises techniques spécialisées.
- Liste des réparateurs – MRC de Montmagny (Montmagny, L'Islet et Kamouraska) : Exemple de répertoire régional regroupant des réparateurs locaux par domaine, notamment la couture, la cordonnerie, l'électronique, les électroménagers, les vélos et les instruments de musique. D'autres MRC et organismes régionaux peuvent proposer des répertoires semblables.

Établissements et organismes spécialisés

- Centres de formation professionnelle et cégeps (toutes les régions) : Les établissements offrant des programmes en réparation d'appareils électroménagers, en électronique, en électromécanique ou en mécanique constituent des pistes à explorer pour d'éventuelles collaborations pédagogiques, démonstrations ou activités de mentorat. Voir les exemples des collèges Montmorency et de Granby à l'annexe 1.
- OPEQ – Ordinateurs pour les écoles du Québec (plusieurs régions du Québec) : Organisme spécialisé dans la récupération et le reconditionnement de matériel informatique, disposant d'ateliers techniques dans plusieurs régions et collaborant avec des centres de formation professionnelle.

