

Que la force soit avec toi

SANTÉ

par BSF



Description

Cette fiche permet d'aborder la prévention de diverses conduites à risque, en renforçant la posture d'acteur du jeune dans un groupe de pairs

Les supports favorisent la verbalisation des comportements et interactions dans des instances informelles

Objectifs

Prévenir les comportements à risque au sein des sphères privées
Favoriser un processus d'identification positive en s'affirmant

Matériel

Ordinateur, vidéoprojecteur, enceintes
Tables et chaises disposées en U (pour faciliter les échanges)
Jeu de cartes Addi-Ado
Brochure MAE (à distribuer en fin de séance)

Compétences travaillées

Compétences sociales :

Affirmation de soi et de son point de vue, prise de parole en groupe, participer de manière active : échanger entre pairs, discuter, se construire une opinion

Capacités émotionnelles et cognitives :

Image de soi, prise de décision, posture d'acteur, empathie

Pré-requis

Savoir lire, capacités d'expression

Si uniquement vidéo : capacités d'expression

Contenus utilisés

Vidéo FestiPREV :

« À toi de choisir – prévention addictions drogue », 2017 :

<https://www.youtube.com/watch?v=DEm0SKz5nxs>

Jeu de cartes Addi-Ado :

Direction académique des services de l'Éducation nationale de l'Allier, 2014

Commande à contact63@ireps-ara.org (60€ + frais de port)

Brochure MAE :

« La drogue ? Non merci ! », proposée sous forme de don

Renseignements à la MAE de votre département (anticiper 2 mois avant)

Formulaire de demande :

<https://www.mae.fr/ressources-pedagogiques/contact/outil>

WORKFLOW

1 Préparation - 30 minutes à 1 heure

NB pour l'animateur :

Durée de préparation : 30 minutes à 1 heure

Durée de l'animation : 1 heure à 2 heures 30 minutes

Nombre de participants : 3 à 15 si utilisation seule du jeu, sinon 3 à 30 jeunes.

Éléments de variabilité : nombre de participants, capacité d'attention du public, qualité de l'animation du débat.

Les animateurs peuvent se saisir du travail en partenariat, s'informer des éventuelles actions dans ce domaine sur leur territoire (conférence, débat...), organiser des visites dans des structures dédiées : maison des adolescents, centre d'addictologie.

L'animation de ce type d'activités demande à l'animateur d'être à l'aise avec la notion de libre parole et exige l'instauration d'un climat de confiance.

Être attentif aux échanges permet aux animateurs de mieux cerner les besoins implicites et/ou explicites exprimés par les jeunes dans d'autres interventions en prévention des conduites addictives.

– 30 minutes pour prendre connaissance des règles du jeu et effectuer un tri dans les cartes ; le cas échéant 15 minutes pour prévisionner la vidéo, branchements informatique, tests en amont...

– 5 minutes pour commander les brochures, anticiper la commande (2 mois à l'avance, appel au préalable).

– 10 minutes pour installer la salle.

– 30 minutes pour seulement vidéo et débat.

2 Lancement - 10 minutes

Accueillir les participants, les faire s'asseoir autour des tables disposées en U et leur expliquer le déroulé de l'activité.

Construire collectivement le cadre des échanges :

- S'écouter, ne pas porter de jugement de valeur sur ce que disent les autres.
- Assurer la garantie de parole libre dans un principe de respect (pas d'insultes, par exemple).

3

Déroulement - 2 heures 30 minutes

Diffusion vidéo – 1 heure

Expliquer que la vidéo a été réalisée par des pairs dans le cadre d'un concours (FestiPREV).

Demander le silence et rappeler le début du débat après la vidéo.

Lancer la vidéo (durée : 3 minutes 30).

Susciter les échanges s'ils ne viennent pas spontanément, reformuler, distribuer la parole.

Jeu – 1 heure 30 minutes à 2 heures

– 5 minutes : rapprochement des tables au milieu

– 5 minutes : constitution libre des équipes

– 5 minutes : installation du jeu sur la table

– 10 minutes : explication des règles (synthétique) à savoir : chaque carte fait état d'une situation

Chaque carte enclenche donc volontairement un débat ; ainsi, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, ni de bien, ni de mal. L'objectif recherché reste de laisser s'exprimer des opinions, librement et sans jugement de valeur, de confronter des avis et des représentations personnelles.

Lancer le jeu.

Continuer à susciter toutes les expressions, veiller à la prise de parole des plus effacés, faciliter l'écoute.

Ranger le jeu.

4

Clôture - 15 minutes

Demander des retours de la part des jeunes, leurs impressions, leur avis.

Ont-ils des suggestions, des idées ?

Souhaitent-ils d'autres interventions, d'autres sujets ?

Distribuer la brochure.

5

Variantes et suites possibles

Variantes possibles :

Diffuser une autre vidéo plus ludique pour clôturer l'intervention.

Exemple : Max Bird, Festival de Montreux « Les effets de l'alcool ».

Selon le nombre de participants : diviser le groupe en deux et interchanger les supports.

Suites possibles :

Lancer un projet de réalisation d'un clip vidéo avec des outils maîtrisés par les jeunes (logiciels de montage, applications...). S'assurer dans ce cas du format de sortie de la vidéo et sa diffusion (droit à l'image).

Même organisation possible avec une thématique plus ciblée : alcool, drogue, tabac.