



Dependance Day : **Jeu de prévention des produits psychoactifs inhalés.**

Huteau ME.¹, Bricout S.¹, Puccinelli S.¹, Beaurain C.¹, Quantin X.¹
¹*Comité des maladies respiratoires de l'Hérault, Mireval, France.*

3^e Congrès de la Société Française de Tabacologie
26 et 27 novembre 2009
Palais des congrès « Le Quartz » - Brest

CDMR 34
Comité de lutte contre
les maladies respiratoires
de l'hérault

www.cdmr34.com



Rationnel

CDMR 34
Comité de lutte contre
les maladies respiratoires
de l'hérault

www.cdmr34.com

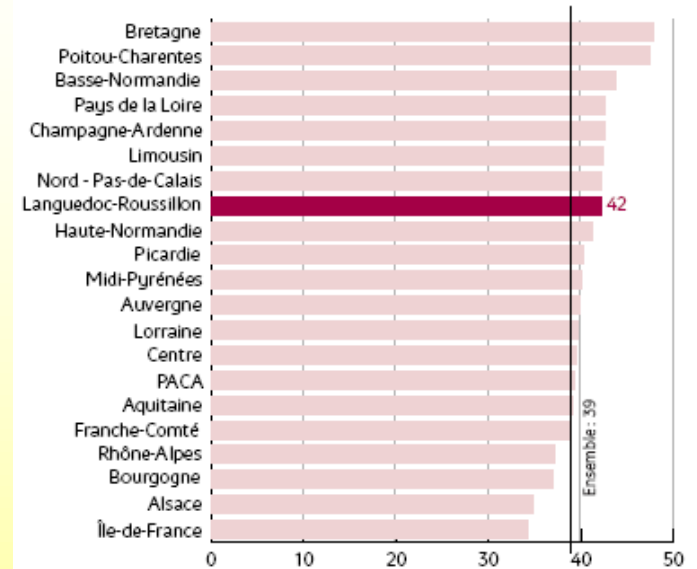


Contexte

La prévalence en Languedoc-Roussillon des produits psychoactifs est supérieure aux moyennes nationales.

La prévention pour être efficace doit être adaptée au public cible.

Tabagisme quotidien à 17 ans (%)



Caractéristiques distinctives (%)

	Languedoc-Roussillon	Classement en métropole	Reste de la France
[+] Ivresses répétées	22	8	18,9*
[+] Cannabis quotidien	7	1	5,5*
[+] Expérimentation d'inhalants	7,0	3	5,0**
[+] Expérimentation d'ecstasy	6,2	1	4,1***
[+] Expérimentation de LSD	2,3	1	1,3*
[+] Expérimentation de cocaïne	3,1	1	1,9**

Source : OFDT, ESCAPAD 2002-2003, exploitation Languedoc-Roussillon

Objectifs

Le CDMR34, soutenu par la Région Languedoc Roussillon, le GRSP et le CNMR conduit le projet « Mon lycée ne manque pas d'air ! » dans 17 établissements.

En 2009, nous avons élaboré l'outil : « Dependance Day » dont les objectifs sont :

- Enrichir les connaissances du jeune sur le tabac, le cannabis, les addictions.
- Faire émerger les représentations des jeunes
- Développer la réflexion de l'élève sur les principes de liberté, de plaisir, d'adolescence, de prise de risque et de manipulation.

But :

Valider un outil innovant, interactif et ludique de prévention des produits psychoactifs inhalés auprès de lycéens.

Matériel et Méthode

Principes du Jeu

L'intervention se fait sous la forme du jeu télévisé « 1 contre 100 ». Un champion joue seul face aux autres élèves, considérés comme le « mur ».

50 questions, élaborées à partir des idées reçues et questions fréquentes des jeunes relevées lors de nos interventions, portent sur : le tabac, le cannabis et le narguilé.

3 animateurs du CDMR34 interviennent lors de cet échange interactif.



Résultats

CDMR 34
Comité de lutte contre
les maladies respiratoires
de l'hérault

www.cdmr34.com



Outils d'évaluation

Les Jeunes :

- questionnaire d'impact
- distribué en fin de séance
- auprès de 107 lycéens
- 1ère STG1 et 3 classes de 2nde

Les équipes éducatives

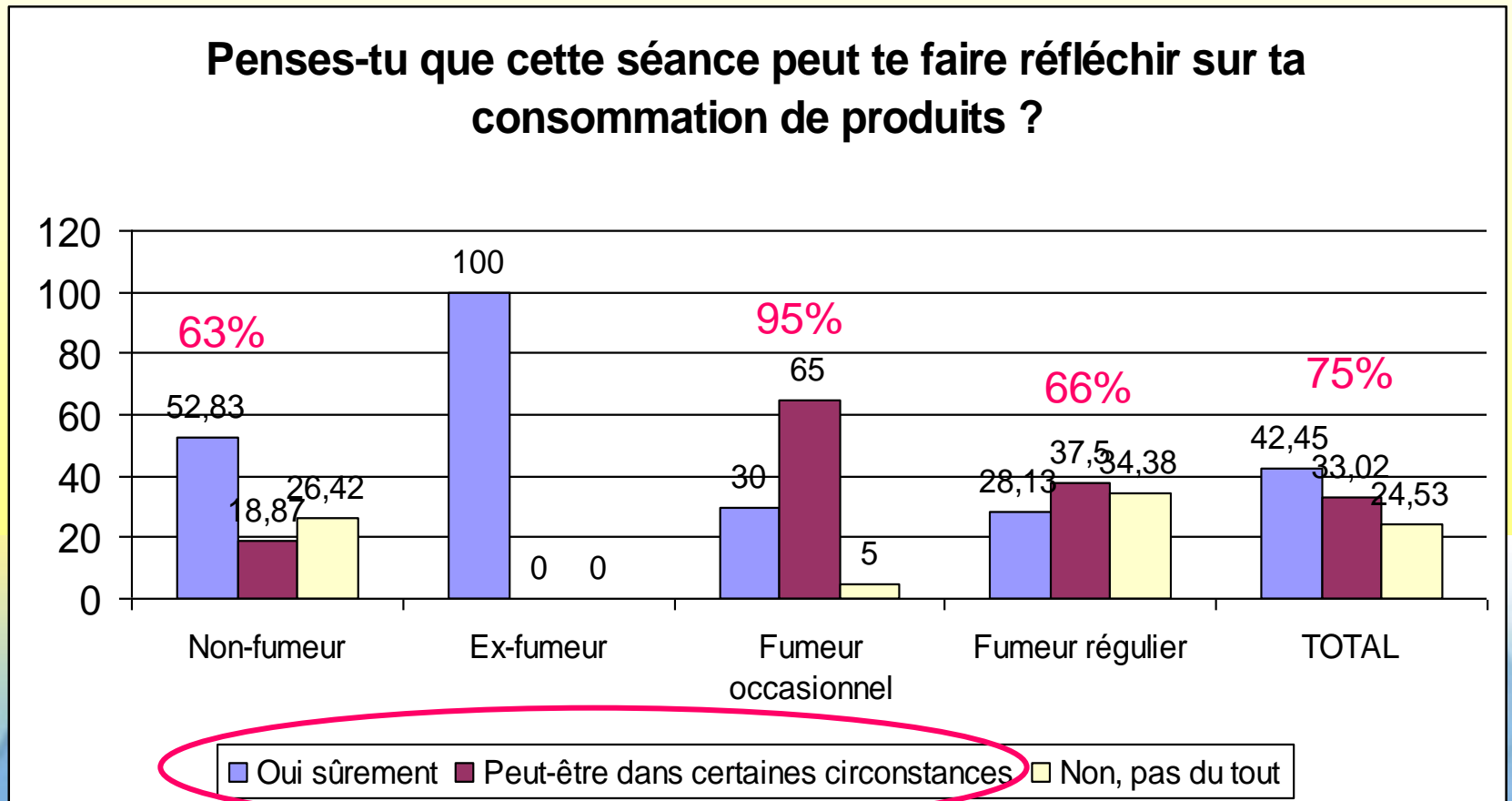
- questionnaire d'impact
- distribué en fin de séance
- auprès de 4 personnels (3 professeurs et 1 infirmière)

Les animateurs du CDMR34

- Fiche d'évaluation de la séance

Les jeunes

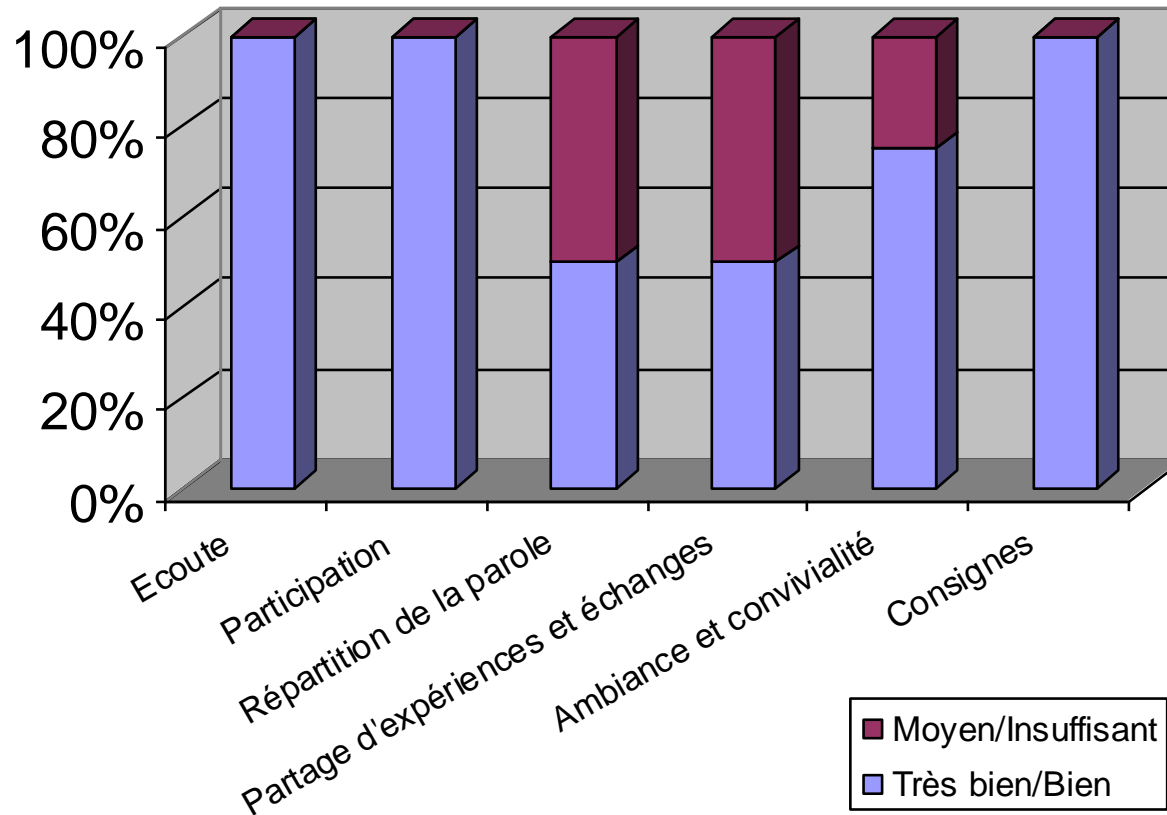
- 88% ont apprécié l'intervention.
- 83% estiment que la séance répond à leurs attentes.
- 91% la trouve conviviale
- 89% affirment qu'elle leur ont apporté des informations intéressantes.



Les équipes éducatives

- Tous les personnels éducatifs trouvent l'intervention pertinente
- 75% affirment qu'ils aborderont davantage cette thématique dans leur enseignement.

Appréciation de la dynamique de groupe par les équipes éducatives



Les animateurs du CDMR34

Questions fréquentes

- L'arrêt de tabac fait grossir ?
- La volonté peut suffire à arrêter ?
- Le fait de fumer aide à se déstresser ?
- Pourquoi faire du sport alors que ça n'élimine pas les méfaits de la cigarette ?

Points positifs

- Les lycéens posent beaucoup de questions (dépend de l'établissement)
- Le diaporama permet de susciter le débat
- Jeu ludique très apprécié

Points à améliorer

- Prévoir de bonnes conditions : amphithéâtre, ordinateur, vidéoprojecteur
- 40 élèves sur 1h30, semble être le plus approprié
- Le jeu peut être une bonne base pour susciter le débat
- Améliorer la participation de l'équipe éducative.

Discussion

CDMR 34
Comité de lutte contre
les maladies respiratoires
de l'hérault

www.cdmr34.com



Perspectives

Les résultats de la phase de validation sont très encourageants.

Nous allons débiter une phase d'évaluation en comparaison à une intervention classique d'information et incluant plus de jeunes et personnels.

Ce jeu peut permettre de développer un projet communautaire d'éducation par les pairs et être étendu aux autres addictions.

- Former des personnels de l'équipe éducative à intervenir auprès des lycéens.
- Former des jeunes à l'animer pour être éducateurs auprès de leurs pairs
- Proposer aux jeunes de créer d'autres questions

Merci pour votre attention



Retrouvez toutes les informations sur www.cdmr34.com

CDMR 34
Comité de lutte contre
les maladies respiratoires
de l'hérault

www.cdmr34.com

