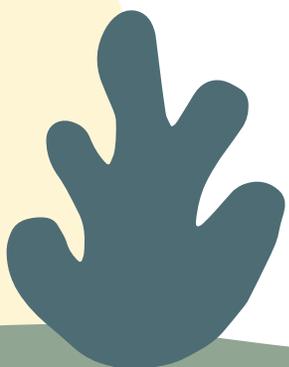


L'ENGAGEMENT COMME FACTEUR DE PROTECTION



GUIDE D'ANIMATION
POUR LES GROUPES
DE JEUNES
DE 13 À 16 ANS

Quebec.ca/AlcoolDroguesJeu

L'ENGAGEMENT COMME FACTEUR DE PROTECTION

Cette année, à l'occasion de la Semaine de prévention des dépendances, qui se tient du 15 au 19 novembre 2021, nous vous proposons des activités originales pour les jeunes de 13 à 16 ans.

www.msss.gouv.qc.ca/professionnels/dependances



LE GUIDE D'ANIMATION 2021 EST UN OUTIL POUR LES ENSEIGNANTS ET LES INTERVENANTS QUI TRAVAILLENT AUPRÈS DES JEUNES DE 13 À 16 ANS.

Bien que leur lancement s'insère dans le contexte de la Semaine de prévention des dépendances (SPD), les activités proposées peuvent être réalisées à tout autre moment de l'année. Il est recommandé d'établir des liens avec d'autres initiatives déjà implantées dans l'école, dans le contexte de l'approche École en santé et du référent ÉKIP pour des actions de promotion-prévention intégrées et de prévention de la violence.

Les activités de ce guide d'animation ont comme objectif général de promouvoir un facteur de protection reconnu parmi les plus efficaces pour contrer les risques associés à la consommation d'alcool ou d'autres drogues et à la pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA), soit l'engagement des jeunes dans leurs différents milieux de vie. Cet engagement peut leur permettre de développer des habiletés et des compétences personnelles et sociales qui deviennent à leur tour d'autres facteurs de protection qui leur seront utiles dans différents aspects de leur vie, notamment pour prévenir les risques associés à la consommation d'alcool ou d'autres drogues et à la pratique des JHA.

Plus spécifiquement, la première activité proposée vise la prise de conscience par les jeunes du fait que les compétences personnelles et sociales qu'ils développent en s'engageant dans une activité peuvent leur servir dans d'autres contextes et ainsi mieux les aider à faire face à différentes situations de la vie, dont celles liées à la consommation d'alcool ou d'autres drogues ou à la pratique des JHA.

La deuxième activité proposée vise, quant à elle, la prise de conscience des conséquences liées à la consommation d'alcool et de cannabis ou à la pratique des jeux de hasard et d'argent (exploratoire ou occasionnelle). Elle a également pour but de les amener à déterminer différentes stratégies leur permettant de réduire ou d'éviter les risques et les conséquences associés à la consommation ou à la pratique des JHA.

Vous trouverez, à l'annexe 1 de ce guide, de l'information complémentaire concernant les facteurs de protection et l'engagement.

SCÉNARIO DONT TU ES LE HÉROS

ACTIVITÉ 1.

LES OBJECTIFS DE CETTE ACTIVITÉ SONT DE PERMETTRE AUX JEUNES :



de prendre conscience qu'ils progressent plus rapidement dans leurs activités s'ils font le choix de s'y engager de façon structurée et régulière, et qu'ils bénéficieront de la force du groupe pour y parvenir;

de définir les forces et les compétences personnelles et sociales qu'ils acquièrent ou qu'ils pourraient acquérir grâce aux activités dans lesquelles ils s'engagent;

d'être sensibilisés au fait que ces compétences sont des facteurs de protection pouvant les aider dans divers domaines et les protéger des risques associés à la consommation d'alcool ou d'autres drogues et à la pratique des jeux de hasard et d'argent;

d'échanger avec d'autres jeunes sur des situations où ils auraient eu avantage à s'engager compte tenu des bénéfices qu'ils peuvent en retirer.



MATÉRIEL

Le guide d'animation;

Le document intitulé
SCÉNARIO DONT TU ES LE HÉROS
en quantité suffisante pour le groupe.

DÉROULEMENT

Lecture de la définition de l'engagement au groupe par l'animateur.

- La définition se trouve à l'annexe 1.

Distribution du SCÉNARIO DONT TU ES LE HÉROS aux jeunes.

Période de lecture individuelle du SCÉNARIO DONT TU ES LE HÉROS :

- Chaque jeune choisit son paragraphe de départ préféré et poursuit la lecture de son scénario selon les indications données.

Période de lecture en groupe de l'ensemble des scénarios proposés.

- Activité qui permet aux jeunes de prendre conscience des autres possibilités et de certains aspects intéressants de l'engagement.

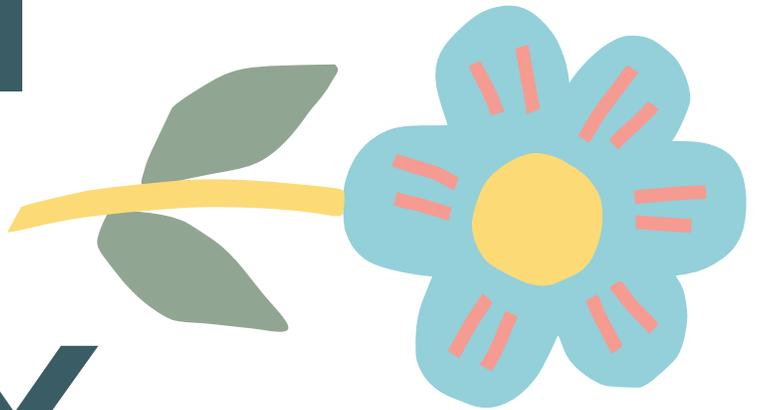
Période d'échange sur des situations réelles vécues par les jeunes :

- Dans quoi aimeraient-ils s'engager ?
- Où pourraient-ils trouver des ressources bénéfiques à leur apprentissage et à leur progression pour leur activité ?



DURÉE DE L'ACTIVITÉ :
30 MINUTES

VRAI OU FAUX



SUR LES RISQUES
ET LES CONSÉQUENCES
DE LA CONSOMMATION

ACTIVITÉ

2.



LES OBJECTIFS DE CETTE ACTIVITÉ SONT DE PERMETTRE AUX JEUNES :

de prendre conscience des conséquences liées à la consommation, même exploratoire ou occasionnelle, d'alcool et de cannabis, ou à la pratique des jeux de hasard et d'argent;

d'amener les jeunes à connaître différentes stratégies leur permettant de réduire ou d'éviter les risques et les conséquences associés à la consommation ou à la pratique des jeux de hasard et d'argent.

MATÉRIEL

Le guide d'animation;

Un crayon pour chaque jeune;

Le document VRAI OU FAUX projeté à l'avant.
Il peut aussi être imprimé en quantité suffisante pour les jeunes (la version complète, avec réponses et compléments d'information).

DÉROULEMENT

Proposer l'énoncé 1 :

- À main levée, demander qui répond vrai.
- À main levée, demander qui répond faux.
- Donner la réponse de l'énoncé 1 et lire le complément d'information.

Répéter la séquence pour les énoncés suivants.



DURÉE DE L'ACTIVITÉ :
25 MINUTES

DÉFINITION DE L'ENGAGEMENT :

L'engagement peut se manifester par l'intermédiaire d'une variété d'activités comprenant le bénévolat, l'engagement social, les sports individuels ou d'équipe, la musique et les arts ou d'autres occupations intellectuelles ou manuelles, qui peuvent être pratiquées dans les divers milieux que constituent la famille, l'école, les organisations jeunesse, scolaires ou communautaires.

Pour être considérées comme un engagement, les activités doivent présenter certaines caractéristiques : offrir un lien entre l'individu et le monde extérieur, être importantes et significatives, être structurées et avoir un but clair, comparativement à des activités aléatoires (ex. : jouer avec ses amis, regarder la télévision, etc.). De plus, elles doivent permettre aux jeunes de côtoyer des adultes attentifs et des modèles qui soutiennent et encouragent leur engagement.

