

## Jeu sur les addictions

### « Tadikwa – Osez-vous en parler ? »

### CHOLET (49)

<b>Thème</b>	Prévention des conduites addictives
<b>Action</b>	Conception d'un jeu sur les addictions
<b>Concepteur</b>	CISPD (conseil intercommunal de sécurité et de prévention de la délinquance) ; Contrat de Ville de l'agglomération choletaise
<b>Financeurs</b>	Etat – CAC – CPAM – MILDT – Fondation de France – Crédit Mutuel d'Anjou – Mutuelle La Choletaise
<b>Public concerné</b>	Les adolescents et leurs parents ; et tout particulièrement les jeunes des établissements scolaires, les centres sociaux, la Mission Locale, le Foyer des Jeunes Travailleurs, les associations de parents d'élèves.
<b>Dates</b>	2005 – Juin 2006
<b>Contact</b>	Communauté d'Agglomération du Choletais <b>Virginie DANNEYROLLE</b> Tel : 02 41 65 26 11 Mail : <a href="mailto:vdanneymolle@agglo-choletais.fr">vdanneymolle@agglo-choletais.fr</a>

#### ✓ Objectifs :



Mobiliser et toucher le plus grand nombre autour d'un projet fédérateur et ludique.

Approfondir la connaissance mutuelle des différents acteurs. Accentuer le partenariat sur des actions qui s'inscrivent dans le temps. Renforcer les réseaux de professionnels travaillant dans la prévention et le soin pour une meilleure communication sur leurs objectifs et moyens d'intervention.

Mettre les jeunes et les parents en situation afin de les amener à réfléchir sur leurs propres comportements et les amener à échanger en famille autour des conduites à risque.

Favoriser les relations jeunes-adultes et recréer les conditions favorables au dialogue.

## ✓ **Historique et origine de l'action**

De plus en plus, les professionnels doivent faire face à une évolution des comportements chez les jeunes. En effet, ces derniers consomment plus tôt et plusieurs produits à la fois. En outre, certaines drogues, comme le cannabis, commencent à se banaliser.

La Région Pays de Loire comme la France, connaît une progression très importante de la consommation de cannabis qui s'observe tant dans les interpellations que dans les pratiques des jeunes : parmi les 15-25 ans, 38% des jeunes déclarent avoir expérimenté le cannabis, c'est-à-dire en avoir consommé au moins une fois au cours de leur vie, soit un pourcentage très proche de celui observé au plan national (*chiffre extrait du Baromètre Santé des Pays-de-Loire en 2000*).

Par ailleurs, une demande d'informations se fait de plus en plus ressentir de la part des jeunes mais aussi des parents. Le mal être des jeunes est également pointé comme l'un des facteurs pouvant être à l'origine de la dépendance. De plus, les professionnels témoignent de la difficulté de toucher les parents et soulignent l'absence de lien entre certains jeunes et leurs parents.

Devant l'importance de ces constats, le CISPD a décidé la création d'un groupe de travail appelé « prévention des conduites addictives ». Après avoir réalisé en 2004 un état des lieux des projets mis en place par les différents partenaires agissant dans le domaine de la prévention, les professionnels ont décidé de placer les parents au cœur de leurs réflexions, en insistant sur l'importance de développer les liens intra familiaux et de favoriser les échanges au sein de la famille. Un des axes d'intervention prioritaire est de renforcer le rôle éducatif des parents dans la prévention.



Partant du constat que les parents sont souvent désemparés face aux comportements des adolescents et désarmés lorsqu'ils constatent une utilisation de drogues chez leurs enfants, les professionnels ont décidé de mettre en place trois projets en 2005 et 2006 : l'organisation d'un cycle de conférences, l'élaboration d'une bande dessinée et **la conception d'un jeu autour des addictions**.

## ✓ **Développement de l'action**

En 2005, un groupe de pilotage s'est formé pour la réalisation du jeu et a mené à bien les étapes suivantes :

### **Première phase du projet :**

Le groupe de pilotage s'est réuni à plusieurs reprises afin de :

- s'accorder sur une définition commune du jeu
- répertorier les jeux déjà existants dans le domaine de la prévention santé et les tester
- définir les principes du jeu et le cahier des charges du projet

Devant les difficultés rencontrées dans la conception d'un nouveau jeu qui soit à la fois ludique et simple à comprendre, les membres du groupe ont décidé d'aller rencontrer des professionnels de la création et de l'édition de jeux lors du festival des créateurs qui s'est déroulé à Cholet en juillet. Ce fût l'occasion de discuter avec des joueurs et de présenter le projet à des professionnels. C'est ainsi que Pascal Desclos, psychosociologue, gérant de la société éditrice de jeux éducatifs VALOREMIS, est intervenu.

Des contacts ont également été pris avec la responsable de la licence des métiers du jeu et du jouet qui s'est montrée très intéressée par la démarche et a proposé à trois étudiantes de s'associer à l'action dans le cadre de leur projet tutoré.

## **Deuxième phase du projet :**

Mobilisation de plusieurs groupes de parents et d'adolescents (8 groupes au total) autour de la conception du jeu. Dans chacune des structures repérées, des groupes de personnes volontaires et prêtes à s'engager sur la durée (trois rencontres minimum par groupe) ont été mobilisés. Il s'agissait d'associer les habitants à la rédaction de questions sur le thème des conduites à risque. Un concours a également été lancé pour imaginer le nom du jeu et créer l'image de fond du plateau et de la boîte.

### ✓ **Calendrier**



Entre novembre et décembre 2005 : élaboration des questions

De janvier à mars 2006 : présélection des questions + choix du nom + image de fond

Avril 2006 : test du prototype du jeu et hypothèses de diffusion

Juin 2006 : événement public et diffusion du jeu à 5000 exemplaires

### ✓ **Thèmes abordés**

L'alcool, le tabac, le cannabis, les médicaments, la relation amoureuse, la sexualité, la famille, la conduite de 2 roues, la scolarité, le travail, le sport, l'alimentation, les loisirs (fête, télé, vidéo, etc.)

Thèmes transversaux : l'appartenance au groupe, la justice / la loi

✓ **Partenaires associés au projet**

Contrat de Ville de l'agglomération du Choletais (coordination)

Education Nationale (2 collèges, 1 lycée et 1 classe relais)

Centres sociaux

Foyer des Jeunes Travailleurs

Groupes d'habitants (jeunes et parents)

**Le jeu et la bande dessinée sont disponibles en prêt à RésO Villes (réservé aux adhérents).**