



Semaine manitobaine de sensibilisation aux dépendances

TOUGH KIDS & SUBSTANCE ABUSE

(Jeunes à risque et toxicomanie)



ETCAF Activité 5

REMARQUE : Cet ouvrage et les leçons qui l'accompagnent visent les enfants et les adultes qui fonctionnent à un niveau scolaire allant de la maternelle à la 5^e année. Vous trouverez ci-après l'adaptation d'un autre plan de leçon tiré de *Tough Kids & Substance Abuse*.



SYNOPSIS

« RESTER EN SÉCURITÉ » : JEUX DE RÔLE

SYNOPSIS

- ✓ Cette leçon a pour objectif d'aider les élèves à concevoir des stratégies de comportement faciles en vue d'éviter les drogues, l'alcool, les substances inhalées et d'autres substances en explorant divers scénarios. Cette leçon ne consiste pas à enseigner de la nouvelle matière mais à utiliser des expériences existantes et à aider les élèves à concevoir des stratégies pour faire face à celles-ci. (Voir 2.4 *Aborder les questions liées à la drogue et à l'alcool : Choses à retenir.*)
- ✓ Des scénarios de situations dont les élèves ont déjà discuté en classe ou avec un membre du personnel sont recréés au moyen de jeux de rôle et sont filmés pour être visionnés par les élèves.

OBJECTIFS

- ✓ Offrir l'occasion aux élèves de mettre en pratique des stratégies de refus (dire « non ») et des stratégies pour rester en sécurité dans des situations dangereuses ou désagréables.
- ✓ Conscientiser les élèves au fait que la consommation de drogues est un choix et qu'il est acceptable de dire « non ».
- ✓ Aider les élèves à dire « non » aux drogues et autres substances et à rester en sécurité en mettant en pratique des stratégies pour dire « non » et pour éviter des situations dangereuses.

MATÉRIEL, RESSOURCES ET PRÉPARATIFS



1. Discutez de divers scénarios avec des adultes qui participeront aux jeux de rôle. Vous aurez besoin de deux adultes pour démarrer les jeux de rôle. Faites participer les élèves aux jeux de rôle petit à petit. Demandez des volontaires, à la fois des adultes et des élèves.
2. Obtenez une caméra vidéo.
3. Matériel pour les accessoires : 28 g de feuilles d'origan séchées, de sel et de bicarbonate de sodium, 737 g de thé ordinaire non sucré (préparé à l'avance), 737 g d'eau fortement salée, un paquet de papier à cigarettes, un briquet, un paquet de cigarettes (n'importe quelle marque), un mouchoir propre, un sac de papier brun, des friandises colorées, une nouvelle seringue propre sans aiguille, un petit miroir de beauté plat.
4. Recettes pour les imitations de drogues :
 - a. Marijuana : Déposez 28 g d'origan coupé et séché dans un petit sac en plastique et roulez le tout en forme de cylindre. Utilisez un peu d'origan pour rouler une ou deux cigarettes de « marijuana ».
 - b. Cocaïne : Versez un petit montant de bicarbonate de sodium mélangé avec du sel dans une petite fiole de verre. Vous pouvez aussi envelopper à peu près $\frac{1}{4}$ d'une cuillère à thé de bicarbonate de sodium dans un morceau de papier d'aluminium ou de papier ordinaire. Préparez une petite paille pour « renifler » la « cocaïne ». Obtenez une nouvelle seringue propre sans aiguille auprès d'un professionnel de la santé. Vous utiliserez cette seringue lors du jeu de rôle.
 - c. Alcool : Vous pouvez utiliser des bouteilles vides ou vous pouvez verser du thé non sucré dans une bouteille de whisky et de l'eau salée dans une bouteille de gin ou de vodka. Évitez d'utiliser des boissons aromatisées parce que si l'élève consomme celles-ci, il trouvera le goût agréable et cela irait à l'encontre de l'objectif de l'activité.
 - d. Substance inhalée : Servez-vous d'un mouchoir en boule ou d'un sac de papier pour imiter la « reniflette ».
 - e. Drogues : Servez-vous de friandises colorées en guise de pilules. Utilisez une ou deux couleurs de friandises pour créer une représentation plus réaliste. NE PERMETTEZ PAS aux enfants de manger les friandises après le jeu de rôle car cela est contre-productif et peut transmettre un message contradictoire.

PLAN DE LEÇON

1. NE DEMANDEZ JAMAIS aux élèves de jouer le rôle d'un narcotrafiquant, ou bien d'un ami ou d'un proche qui est intoxiqué, ou encore d'une personne qui encourage les autres à consommer des drogues.
2. Utilisez des scénarios dont les élèves ont discuté pendant les leçons.

SUGGESTIONS DE SCÉNARIOS

- ✓ Un ami renifle des vapeurs d'essence derrière le centre communautaire et vous demande d'en renifler avec lui.
 - ✓ Une personne que vous connaissez vous rencontre au magasin du coin et vous offre de fumer un joint.
 - ✓ Votre frère aîné, votre cousin ou un autre proche est en train de consommer de l'alcool et essaie de vous soûler.
 - ✓ Vous êtes chez un ami et on sort de la cocaïne en vous demandant si vous voulez vous tirer une ligne.
 - ✓ Vous trouvez une seringue dans la rue ou dans votre maison.
 - ✓ Il n'y a personne à la maison et vous y trouvez de la drogue, de la reniflette ou de l'alcool.
 - ✓ Vous arrivez à la maison et vous découvrez qu'une ÉNORME fête a lieu.
 - ✓ Vous êtes dans une voiture avec un conducteur qui roule imprudemment et qui est intoxiqué.
 - ✓ Vous arrivez chez vous à la suite d'une fête qui a eu lieu dans votre maison et vous trouvez des personnes endormies sur le plancher et des joints et des bouteilles un peu partout.
 - ✓ Quelqu'un vous traite de tous les noms et se moque de vous parce que vous ne voulez pas inhaler des substances avec lui.
 - ✓ Quelqu'un vous offre 5 \$ (ou tout autre montant ou un cadeau) pour amener un paquet de drogues en quelque part.
3. Demandez des volontaires, à la fois des adultes et des élèves. Si les élèves n'ont jamais participé auparavant à un jeu de rôle, demandez aux adultes de recréer le scénario et de représenter le comportement que vous voulez promouvoir (être capable de dire « non »). Si les élèves passent en premier et finissent par consommer les drogues dans le scénario, demandez-leur ce qu'ils auraient pu faire d'autre. Demandez aux adultes de modéliser le choix plus positif (ne pas accepter les drogues) et demandez aux élèves de recréer le scénario une deuxième fois.
 4. Enregistrez chaque scénario sur cassette vidéo et permettez aux élèves de visionner la cassette aussitôt que le jeu de rôle est terminé. En visionnant la cassette, les élèves peuvent remarquer des actions qu'ils n'avaient pas vues précédemment.
 5. Prenez le temps nécessaire pour analyser chaque « situation ». Vous aurez peut-être besoin de plus d'une leçon pour recréer tous les scénarios qui se rapportent aux situations des élèves. Les élèves mentionnent souvent d'autres situations dont vous n'aviez pas précédemment discuté. Assurez-vous de prendre en compte leurs suggestions et de les transformer en scénarios dans la salle de classe.

DIRECTION

- ✓ Il se peut que la leçon requière deux ou trois périodes de classe. Certains scénarios peuvent durer pendant toute une période. Toutefois, on a trouvé que cette leçon est très efficace si on permet davantage aux élèves de contrôler eux-mêmes leur comportement.
- ✓ Bien que cette leçon soit présentée comme étant distincte des autres, elle peut accompagner n'importe quelle autre leçon. Elle est plus efficace vers la fin d'une unité sur la planification de sécurité. Cependant, il se peut qu'un élève ait besoin de cette leçon aussitôt que possible.
- ✓ Le jeu de rôle peut être effectué avec les élèves individuellement si besoin est.
- ✓ Si un élève ne veut pas participer aux jeux de rôle, ne l'obligez pas à le faire. Pendant la première période de classe, seuls les adultes pourraient jouer des rôles pour les élèves. Il se peut que les élèves ne veuillent pas participer jusqu'à ce qu'ils se sentent plus en sécurité ou qu'ils s'habituent aux scénarios.
- ✓ Peu importe la façon dont un élève joue son rôle, évitez de critiquer un sentiment car cela pourrait attirer des réactions négatives des autres. Encouragez les élèves à adopter des comportements qui favorisent l'interaction positive avec les autres. Assurez-vous que l'élève a assez d'« espace » lorsqu'il affronte des sentiments que le scénario pourrait susciter.

ÉVALUATION

- ✓ Analysez une situation à la fois; cherchez surtout à faire augmenter la conscience de soi chez l'élève. Si l'élève prend une décision qui entraîne des conséquences négatives, demandez aux autres de suggérer d'autres façons d'agir. Demandez à quelqu'un d'autre de jouer le rôle.
- ✓ Adressez-vous plus tard au premier élève et demandez-lui de jouer dans un scénario semblable. Encouragez l'élève à jouer son rôle jusqu'à ce que son comportement soit approprié et qu'il démontre un choix sain.
- ✓ Assurez-vous d'observer la façon dont un élève agit lorsqu'il joue son rôle puisque vous aurez besoin de corriger son comportement pour que celui-ci promette d'entraîner de bons résultats. Si un élève démontre une stratégie qui favorise la sécurité, encouragez et récompensez le comportement.
- ✓ **Assurez-vous que la salle de classe présente un environnement « sûr » pour les jeux de rôle** et que vous ne faites pas de commentaires qui portent un jugement sur les émotions des élèves. Rappelez-vous que toutes les émotions sont vraies et légitimes, qu'elles ne sont ni « bonnes » ni « mauvaises » et que c'est la façon dont on gère ses émotions qui importe. Veillez à ce que vos questions soient directes. Par exemple, posez la question « Donneriez-vous de la drogue à votre petit frère? » et démontrez d'autres façon d'agir dans une telle situation plutôt que d'acquiescer.

dépendances, au 1031, avenue Portage, à Winnipeg (Manitoba). Veuillez composer le (204) 944-6277 pour en commander un exemplaire. Il vous en coûtera 20 \$ par exemplaire plus les frais d'expédition applicables.