



## Kusa

### Description:

Ce manga permet de sensibiliser les jeunes aux conséquences de l'usage du cannabis en abordant la relation aux autres, les motivations à consommer, la notion de dépendance et les effets du produit.

**Type de support :** bande dessinée / dessin animé

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans

### Profil du public :

LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH

Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

### Thématique principale :

Drogues et dépendance

**Editeur :** Editions K 'Noë

**Date :** 2011

## Fiche descriptive

### Utilisation

en groupe / avec animateur

### Types de savoirs développés par le support

L'acquisition de savoirs



Le développement de savoir-faire



Le développement de savoir-être



### Objectifs pédagogiques de l'outil

*Au cours de l'animation, les participants :*

- travaillent sur les représentations liées à l'usage du cannabis.
- prennent conscience des motivations à consommer du cannabis (émotions, enjeux de réussite, relationnels...)
- acquièrent des connaissances sur les effets (positifs et négatifs) du cannabis et la notion de dépendance
- prennent conscience de leur responsabilité et de leur capacité à faire des choix éclairés dans toute situation

Mise à jour : mai 2014

## Thèmes abordés

Contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques  
Motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus  
Idées reçues et place des drogues dans la société



## Compétences psychosociales mobilisées

savoir résoudre des problèmes / savoir prendre des décisions  
avoir une pensée créatrice / avoir une pensée critique  
savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles  
avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres  
savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions

Mise à jour : mai 2014



## Kusa

### Description:

Ce manga permet sensibiliser les jeunes aux conséquences de l'usage du cannabis en abordant la relation aux autres, les motivations à consommer, la notion de dépendance et les effets du produit.

**Type de support :** bande dessinée / dessin animé

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans

### Profil du public :

LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH

Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

### Thématique principale :

Drogues et dépendance

**Editeur :** Editions K 'Noë

**Date :** 2011

## Fiche d'utilisation

### Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

*Au cours de l'animation, les participants :*

- travaillent sur les représentations liées à l'usage du cannabis.
- prennent conscience des motivations à consommer du cannabis (émotions, enjeux de réussite, relationnels...)
- acquièrent des connaissances sur les effets (positifs et négatifs) du cannabis et la notion de dépendance
- prennent conscience de leur responsabilité et de leur capacité à faire des choix éclairés dans toute situation

### Matériel

Pour l'animation :

- 1 manga de 100 pages et /ou un DVD proposant le manga en animation

Pour l'animateur :

- 1 guide pédagogique de l'utilisateur de 15 pages (téléchargeable)

### Conseils d'utilisation de l'outil

Au préalable à l'animation les jeunes auront lu le manga (environ 30 minutes)

L'outil peut être utilisé avec un groupe de 10 à 20 personnes, sur une durée d'animation d'environ une heure.

Une animation en binôme est conseillée.

Le manga est divisé en 5 chapitres, subdivisés en 24 scènes en tout qui correspondent chacune à un thème de discussion et un objectif.

Mise à jour : mai 2014

L'animateur choisit, en fonction du contexte et du public les thèmes qu'il souhaite développer.

Pour une utilisation optimale, il est conseillé d'aborder l'outil sur plusieurs séances.

### **Avantages et limites de l'outil**

#### **Avantages**

Cet outil est très intéressant par l'originalité de sa forme (le manga).

Il permet d'aborder de nombreux thèmes liés à l'addiction et l'usage du cannabis.

Le manga existe également en version animée sur DVD (un support qui peut être plus attractif) pour une animation.

La présence d'un guide pour l'animateur est appréciable, mais il ne s'agit que d'un guide pédagogique. L'animateur doit par lui-même maîtriser les sujets travaillés.

#### **Limites**

Le manga ne peut pas être utilisé seul, il est nécessaire d'avoir une reprise avec un animateur pour atteindre les objectifs de l'outil.

L'animateur doit bien préparer son animation (lecture du manga et du guide).

Il est nécessaire qu'il ait des connaissances avancées sur l'adolescence, les prises de risque, les addictions et le cannabis.

Par conséquent, il est conseillé pour des professionnels en éducation pour la santé expérimentés.

Mise à jour : mai 2014





## Kusa

### Description:

Ce manga permet sensibiliser les jeunes aux conséquences de l'usage du cannabis en abordant la relation aux autres, les motivations à consommer, la notion de dépendance et les effets du produit.

**Type de support :** bande dessinée / dessin animé

**Age du public :** 13-15 ans / 16-18 ans

### Profil du public :

LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH

Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

### Thématique principale :

Drogues et dépendance

**Editeur :** Editions K 'Noë

**Date :** 2011

## Accès à l'outil

En ligne : [télécharger le guide de l'animateur](#)

Outil en prêt au Crips Ile-de-France : (version bande dessinée)

[Voir la disponibilité et les conditions de prêt](#)

### A l'achat :

Editions K 'Noë

Site Internet : <http://www.kusa-lemanga.fr/>

Mise à jour : mai 2014