



Pictos consos

Description:

Cet outil permet de réfléchir et d'initier un échange sur les consommations en tenant compte des caractéristiques de la personne, du produit consommé et du contexte de consommation.

Type de support : jeu de débat

Public cible : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Autre public : tout public

Thématique principale : drogues et dépendances / comportements à risque

Editeur : Univers santé

Date : 2013 env.

Fiche descriptive

Utilisation

en individuel / 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

A cours de l'animation, les participants :

- réfléchissent sur les consommations et les différents types de produits consommés,
- prennent conscience des différents facteurs individuels (profil d'une personne, émotion) et environnementaux (lieu de consommation, groupe..) qui influencent les consommations
- échangent en groupe leurs points de vue face à des situations de consommation fictives

Thèmes abordés

Contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques
Motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus



Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée créatrice / avoir une pensée critique
savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles
avoir conscience de soi /
savoir gérer son stress / savoir gérer ses émotions

Mise à jour : novembre 2015



Pictos consos

Description:

Cet outil permet de réfléchir et d'initier un échange sur les consommations en tenant compte des caractéristiques de la personne, du produit consommé et du contexte de consommation.

Type de support : jeu de débat

Public cible : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Autre public : tout public

Thématique principale : Drogues et dépendance / Comportements à risque

Editeur : Univers santé

Date : 2013 env.

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- réfléchissent sur les consommations et les différents types de produits consommés,
- prennent conscience des différents facteurs individuels (profil d'une personne, émotions) et environnementaux (lieu de consommation, groupe..) qui influencent les consommations
- échangent en groupe leurs points de vue face à des situations de consommation fictives

Matériel

Pour l'animation :

Cet outil comprend :

- 3 planches cartonnées de pictogrammes pré-découpés représentant soit :
 - des personnages : différents profils
 - des produits de consommation (drogues licites ou illicites, nourriture, écran, produits de marque...)
 - des lieux de consommation (école, maison, bar...)
 - des émotions
 - le contexte de consommation : seul ou en groupe
- 1 planche présentant la légende de ces pictogrammes.

Pour l'animateur

- 1 guide qui fournit des informations sur le cadre de l'animation, le rôle de l'animateur, le fonctionnement du jeu (en individuel en petit ou grand groupe), des exemples de questions pour mener le débat et enfin, quelques ressources utiles.

Mise à jour : novembre 2015

Règles du jeu

Le joueur ou le groupe de joueur est amené à imaginer une situation fictive en choisissant parmi les pictogrammes : un personnage, un produit de consommation, un lieu, le mode de consommation (solitaire ou en groupe) et le ressenti de la personne concernée.

Pour chaque critère présenté ci-dessus, un pictogramme vierge est proposé, afin de permettre aux joueurs, s'ils le souhaitent, de rajouter un critère plus personnalisé

Exemple : pour un lieu, une boîte de nuit

Conseils d'utilisation de l'outil

Cet outil peut être utilisé en entretien individuel, en petit ou en grand groupe. Les méthodes d'animation seront adaptées (voir guide de l'animateur).

L'objectif est de pouvoir initier un échange suite à la situation créée par le -la ou les jeunes, afin de les faire réfléchir sur leurs propres consommations, de prendre conscience des éléments qui l'influencent, afin de les amener à pouvoir gérer leur consommation de façon éclairée et responsable.

Le rôle de l'animateur est d'initier, d'animer et de réguler le débat.

Quelques questions type sont proposées dans le guide.

Il doit également veiller à offrir un cadre de confidentialité et non jugeant.

L'animateur doit avoir des capacités d'animation et avoir de bonnes connaissances sur les drogues, ainsi que sur les spécificités de son public.

Avantages et limites de l'outil

Cet outil n'a pas été analysé par le Crips Ile-de-France..

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

- [Histoire de conso](#) / Crips Ile-de-France

Mise à jour : novembre 2015



Pictos consos

Description:

Cet outil permet de réfléchir et d'initier un échange sur les consommations en tenant compte des caractéristiques de la personne, du produit consommé et du contexte de consommation.

Type de support : jeu de débat

Public cible : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Autre public : tout public

Thématique principale : Drogues et dépendance / Comportements à risque

Editeur : Univers santé

Date : 2013 env.

Accès à l'outil

Outil en consultation au Crips Ile-de-France :

[Voir la notice](#)

Ailleurs en Ile-de-France :

[Consulter le portail documentaire en éducation et promotion de la santé en Ile-de-France](#)

A l'achat :

Univers Santé (Belgique)

Site Internet : <http://www.univers-sante.be/project/pictos-consos/>

Mise à jour : novembre 2015