



# « Moi, ma bande et les autres »

## Tabac et relation aux autres

### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°1, les jeunes seront capables :

- d'appréhender l'équilibre entre leurs besoins, leurs droits et leurs responsabilités ;
- de prendre conscience dans leur vie quotidienne des limites de leur liberté et du nécessaire respect de celle des autres ;
- d'écouter et d'échanger pour faire partager leur point de vue ;
- de prendre conscience de la place du tabac dans le cadre de la relation aux autres.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

*Au terme de l'activité, les jeunes seront capables :*

- de faire entendre leurs idées dans un groupe de pairs ;
- de reconnaître et respecter les écarts individuels par rapport à des normes sociales implicites ;
- d'identifier ce qui influence leurs opinions et comportements, notamment en terme de consommation de tabac.

#### Techniques utilisées :

- Jeu de rôle.
- Débat.

#### Matériel :

- Les cartes de mise en situation fournies dans le coffret.

#### Durée :

- 2 h 30 environ, comprenant un temps de préparation et un temps de jeu des saynètes.

#### Consignes :

- Le nombre d'élèves est fonction des saynètes.
- Il n'existe pas une bonne manière de jouer les saynètes, l'animateur veille à ce que chacun puisse donner son avis et l'argumenter devant les autres.
- Il est possible de ne choisir qu'une seule saynète et de la faire jouer par plusieurs groupes.

#### Déroulement :

- Proposer tout ou partie des saynètes aux élèves (quatre abordent directement le thème du tabac et quatre la prise de décision au sein d'un groupe). On peut aussi faire tirer au hasard les cartes.
- Former des groupes pour préparer les saynètes.
- Chaque groupe joue sa saynète.
- Après chaque saynète, inviter les élèves à réagir sur ce qui vient d'être joué. Donner d'abord la parole à ceux qui ont joué la saynète, puis inviter les autres élèves à réagir.
- Rappeler préalablement aux élèves les « règles du jeu » d'un débat ou d'un jeu de rôle (voir livret pédagogique, méthodologie).

#### Première saynète :

« Tu as envie de peindre un mur de ton quartier. Comment t'y prends-tu pour mettre ce projet à exécution ? »

**Cinq acteurs :** un jeune, un copain de ce jeune, un habitant du quartier, un parent d'un des deux jeunes, un gardien d'immeuble.

#### Deuxième saynète :

« Tu as remarqué que les mégots jonchent le sol de l'entrée de ton immeuble. Tu trouves que cela dégrade l'image de ton quartier. Que fais-tu pour remédier à ce constat ? »

**Quatre acteurs :** le gardien de l'immeuble, un représentant des habitants de l'immeuble, la personne chargée de l'entretien, le jeune qui voudrait ne plus avoir de mégots devant son immeuble.

### Troisième saynète :

« Toi et tes copains souhaiteriez avoir un lieu, au sein de l'établissement, pour vous retrouver durant le déjeuner et pendant les pauses. Comment vous y prenez-vous pour mener à bien ce projet ? »

*Six acteurs : Un délégué des élèves, un délégué des parents d'élèves, le proviseur, le conseiller principal d'éducation, un représentant des professeurs, le jeune à l'initiative de cette idée.*

### Quatrième saynète :

« Lors d'un repas de famille, l'amie de ton oncle fume. La fumée te dérange. Que fais-tu ? »

*Quatre acteurs : Le père ou la mère du jeune, l'oncle, l'amie de l'oncle, le jeune dérangé par la fumée.*

### Cinquième saynète :

« Tu es invité à aller à une fête chez un copain samedi soir. Tu le sais depuis plusieurs semaines. Vendredi arrive et tu n'as toujours pas demandé l'autorisation à tes parents. Tu es persuadé qu'ils vont refuser. Comment leur demandes-tu ? »

*Trois acteurs : Les parents du jeune, le jeune.*

### Sixième saynète :

« Toi et deux de tes copains souhaitez passer quelques jours de vacances ensemble durant le mois de juillet. Comment vous y prenez-vous pour réaliser ce projet ? »

*Trois acteurs : Les trois copains.*

### Septième saynète :

« Tu vas boire un verre avec des copains dans un café. Tous fument sauf toi. L'un d'entre eux sort un paquet de cigarettes et t'en propose une. Que fais-tu ? »

*Cinq acteurs : Quatre copains et le jeune non-fumeur.*

## Activité n°2

### Objectifs opérationnels :

*Au terme de l'activité, les jeunes seront capables :*

- d'échanger entre eux pour arriver à un consensus ;
- de rédiger collectivement des règles de vie (une partie de la charte des civilités).

### Technique utilisée :

- Rédaction d'une partie de la charte des civilités.

### Matériel :

- La charte des civilités  
(à récupérer sur le CD-Rom, Dossier « Duplication des éléments de la mallette »).
- Un « paper board » / tableau.

### Consignes :

- Retenir une idée valorisante qui fasse référence aux libertés de chacun au sein d'un groupe ; l'animateur facilite l'expression, mais ne rédige pas le paragraphe.

### Déroulement :

- Proposer aux élèves de faire la synthèse des idées fortes ressorties à l'issue des saynètes.
- Une personne peut noter toutes les idées au tableau.
- Rédiger ensuite sous la forme d'un article type « texte de loi » un paragraphe qui figurera ensuite dans la charte des civilités. Il doit faire l'objet d'un accord de tous les élèves de la classe et poser les conditions dans lesquelles il s'applique.

## Activité n°3

### Objectif opérationnel :

Au terme de l'activité, les jeunes seront en capacité d'échanger entre eux pour arriver à un consensus.

### Technique utilisée :

- Jeu inspiré de l'Abaque de Régnier.

### Matériel :

- Des « Post-it ».
- Un « paper board » / tableau.

### Consignes :

- Donner son avis sur des affirmations en utilisant les termes : d'accord / pas d'accord / moyennement d'accord.

### Déroulement :

- Inscrire les affirmations suivantes au tableau :
  - Il est interdit de fumer dans les lieux publics mais personne ne respecte cet interdit.
  - Je peux donc le faire moi aussi.
  - Si les adultes ne fumaient pas, les jeunes n'auraient pas tendance à les imiter.
  - Il est difficile de refuser une cigarette entre copains, alors que la majorité fume.
  - Les jeunes ont du mal à parler de leurs problèmes. C'est sans doute ce qui pousse certains d'entre eux à fumer.
  - Avant de prendre une décision importante, j'en discute toujours avec mon entourage.
  - Ne pas fumer limite la possibilité de se faire des amis.

- Proposer aux élèves de noter leur avis sur les « Post-it », pour chacune des propositions.
- Leur demander ensuite de venir les placer sous chaque affirmation.
- Faire un bilan du score obtenu pour chaque réponse.
- Engager la discussion en invitant chaque élève à donner son avis, à argumenter ses choix, à échanger sur les différents points de vue.



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Amener les jeunes à appréhender l'équilibre entre leurs besoins, leurs droits et leurs responsabilités.</li> <li>■ Les aider à prendre conscience dans leur vie quotidienne des limites de leur liberté et du nécessaire respect de celle des autres.</li> <li>■ Leur apprendre à échanger, à écouter pour faire partager leur point de vue.</li> <li>■ Les aider à prendre conscience de la place du tabac dans la relation aux autres.</li></ul>		



# « Assume tes choix ! »

## Tabac, liberté individuelle et dépendances

### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°2, les jeunes seront capables :

- de reconnaître, évaluer et réfléchir aux facteurs individuels et/ou collectifs qui influencent leurs choix, leurs attitudes et leurs comportements (notamment sur la question des dépendances) ;
- d'être autonomes dans la prise de décision, quelle que soit sa nature ;
- de connaître leurs forces et leurs faiblesses dans la relation à l'autre.

### Activité n°1

#### ■ Séquence 1 :

##### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes seront capables :

- de privilégier des rapports positifs avec les gens pour favoriser une meilleure intégration sociale ;
- de partager leurs opinions avec les autres pour trouver un consensus ;
- d'accepter les différences (culturelles, sociales...).

##### Technique utilisée :

- Jeu inspiré de la méthode Delphi.

##### Durée :

- Variable selon le nombre d'élèves. Pour l'exemple ci-dessous : minimum 1 h 45, maximum 2 h.

##### Matériel :

- Une grille de travail en A3 pour l'animateur, à photocopier pour chaque élève.
- La grille de travail est à réaliser à partir des schémas disponibles sur le CD-Rom.

##### Consigne :

- Il n'y a pas de réponses justes ou fausses.

##### Déroulement :

- Exemple à partir d'un groupe de 16 élèves (si nombre impair, il y aura un sous-groupe de 3 élèves). Le professeur explique d'abord comment on utilise cette technique et donne les différentes consignes au fur et à mesure.

■ 1<sup>er</sup> temps : « Je vous laisse 5 minutes pour trouver 5 mots qui représentent la liberté. Je vous distribue une grille, sur laquelle vous écrivez vos 5 mots dans une des 16 cases individuelles. »

■ 2<sup>e</sup> temps : « Vous vous mettez par 2, vous avez maintenant 10 mots. Mettez-vous d'accord pour choisir 5 mots parmi les 10. Vous avez 15 minutes. Notez les 5 nouveaux mots sur votre grille. »

■ 3<sup>e</sup> temps : « Vous vous mettez par 4, vous réunissez maintenant 10 mots. Mettez-vous d'accord pour en sélectionner 5 parmi les 10. Vous avez 20 minutes. Notez les 5 nouveaux mots sur la grille. »

■ 4<sup>e</sup> temps : « Vous vous réunissez par 8, vous réunissez 10 mots. Mettez-vous d'accord pour en sélectionner 5 parmi les 10. Vous avez 25 minutes. Notez les 5 mots que vous avez retenus. »

■ 5<sup>e</sup> temps : « L'ensemble du groupe (16 élèves) se réunit. Vous avez 10 mots. Vous devez en choisir 5 et vous avez 30 minutes. Notez les 5 mots sélectionnés. »

À l'issue de ce travail, l'animateur récupère l'ensemble des mots proposés au départ en interrogeant un par un les élèves. Puis il récupère les mots trouvés par les binômes, les quatuors, etc. Il note tous les mots en utilisant la grille fournie. Les élèves remplissent eux aussi leurs grilles individuelles.

## ■ Séquence 2 :

### Objectif opérationnel :

- À l'issue de cette séquence, les jeunes auront réfléchi autour de la construction des opinions, des attitudes et des comportements.

### Technique utilisée :

- Débat.

### Matériel :

- Aucun.

### Durée :

- Minimum 30 minutes et maximum 50 minutes.

### Déroulement :

- L'animateur s'appuiera sur le canevas ci-dessous pour alimenter la réflexion et les échanges. Avant d'initier le débat, l'animateur rappellera aux élèves les « règles du jeu » pour l'animation d'un débat (voir livret pédagogique, méthodologie).

## *Propositions de mises en situation et questions d'élargissement*

### COMMENTAIRE POUR L'ANIMATEUR

Le groupe est invité à compléter et à approfondir les raisons de son choix, afin de prendre conscience que la liberté a des limites.

L'animateur attire l'attention des jeunes sur le fait que la liberté, c'est aussi pouvoir dire « NON », même sous l'influence du groupe.

On attirera leur attention sur le fait que, dans la vie de tous les jours, tous nos choix influent sur le cours de notre existence.

### QUESTIONS

- Comment avez-vous vécu cette réflexion ?
- Est-ce que rechercher 5 représentations de la liberté vous a posé des problèmes ?
- Lors des mises en commun (par 2, 4, 8 et par 16), comment se prenaient les décisions ? Pourquoi ?
- Sont-ce souvent les mêmes personnes qui ont finalement pris les décisions ? Pourquoi ?
- Connaissez-vous des situations où on peut se mettre en danger si on ne fait pas preuve de sens critique, des situations où les autres peuvent nous entraîner à faire des bêtises ?
- Comment peut-on faire pour décider si on accepte ou non ce que les autres nous proposent ?
- Pourquoi a-t-on parfois besoin et envie de se démarquer du groupe et parfois besoin et envie d'être comme les autres ?
- À votre avis, comment les gens se comportent-ils quand on leur propose quelque chose de nouveau ?  
Que risque-t-on à expérimenter ou à explorer l'inconnu ?  
Que risque-t-on si on refuse toute nouveauté ?

## *Prolongements possibles*

- On peut proposer d'aller plus loin dans la réflexion en jouant un jeu de rôles de manière à illustrer une situation caractéristique de pression ou d'influence, notamment celle exercée par le groupe de pairs. Le jeu de cartes de mise en situation pourra être utilisé à cet effet.
  
- On peut également sortir de la discussion des mots clés qui seront retenus pour élaborer les grandes lignes d'un scénario. Après obtention d'un consensus sur les grandes lignes du scénario, on peut proposer aux jeunes de rédiger les différentes parties en petits groupes. Ce scénario pourra être utilisé pour une pièce de théâtre, un film, d'autres jeux de rôle.
  
- L'enseignant peut aussi proposer la rédaction en commun de recommandations à introduire dans la charte des civilités.



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche

Recommandations issues du groupe

Analyse de l'animateur  
(objectifs atteints, prévus ou non)

- Amener les jeunes à reconnaître, à évaluer et réfléchir aux facteurs individuels et / ou collectifs qui influencent leurs choix, leurs attitudes et leurs comportements et notamment sur la question des dépendances.
- Les aider à renforcer leur autonomie dans la prise de décision, quelle que soit sa nature.
- Les amener à connaître leurs forces et leurs faiblesses dans la relation à l'autre.



# « Citoyen, à tes marques ! »

## Tabac, rapport à la loi et citoyenneté

### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°3, les jeunes seront capables :

- de devenir responsables en tant que citoyens ayant des droits et des devoirs dans la société ;
- d'avoir une pensée critique, de comprendre, accepter et tolérer les différences culturelles.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes auront :

- réfléchi à l'articulation entre les lois et les moyens de participation citoyenne (en particulier autour de la loi Evin et du décret du 15 novembre 2006, voir CD-Rom, dossier « Éléments de compréhension », fichier « Rôle de l'Inpes et loi tabac ») ;
- expérimenté ce que signifie une plus grande participation à la vie sociale du collège accompagnée d'une prise de responsabilité ;
- appris ce qu'est un Comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté (CESC) : son cadre légal et ses missions, les conditions de sa mise en place.
- Proposer la mise en place d'un Comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté *fictif*, en demandant à la classe s'il y a des volontaires pour en faire partie. Il est souhaitable que le groupe ne dépasse pas 8 élèves. S'il n'y a pas assez de volontaires, proposer aux leaders repérés de la classe de participer à ce groupe.
- L'activité se déroule en deux temps : un premier temps d'échange au sein du groupe sur les scènes de mise en situation proposées dans la fiche, et un deuxième temps où le groupe joue les différentes saynètes en face de la classe.

#### Technique utilisée :

- Un jeu théâtral.

#### Matériel :

- Aucun.

#### Durée :

- Environ 5 min. par scène puis 15 min. pour le débat.

#### Consignes :

- Demander aux élèves s'ils ont déjà entendu parler des CESC et préciser les objectifs et les missions de ces comités, en s'appuyant pour cela sur la partie « Ressources » du livret pédagogique ou sur le CD-Rom (dossier « Éléments de compréhension », fichier « Cadre réglementaire »).

#### Déroulement :

- Selon le temps dont on dispose pour mener cette activité, choisir le nombre de saynètes à jouer parmi les neuf proposées dans le tableau ci-après. Les élèves membres du comité sélectionneront les situations qu'ils préfèrent.
- Demander au groupe de choisir en son sein un président de séance qui va plus particulièrement présenter la situation et les éventuels problèmes qu'elle pose, permettre et gérer les échanges afin d'arriver à un consensus. Les élèves qui ne font pas partie du comité peuvent intervenir et donner leur avis. Ils ont un rôle consultatif et aussi d'observation pour permettre ensuite de retravailler sur le processus. Un rapporteur par saynète est désigné pour jouer le rôle d'observateur privilégié pendant la présentation de la saynète.

- Les membres du comité lisent la saynète en aparté quelques minutes pendant que les autres élèves installent la classe afin qu'ils puissent tous observer la scène.
- Après le jeu de l'ensemble des saynètes, l'animateur reprend la parole et invite les membres du groupe qui ont joué la saynète à dire s'ils ont eu des difficultés à improviser, à trouver les arguments, à prendre des décisions et faire des choix, à quels moments, pourquoi...
- Proposer ensuite aux rapporteurs de venir relater à tour de rôle ses observations.
- Enfin, engager le dialogue avec le reste de la classe à partir des questions d'élargissement proposées dans la liste ci-dessous, en commençant par donner la parole au groupe qui a joué la saynète. Avant d'engager la discussion, rappeler aux élèves les « règles du jeu » d'un débat (voir livret pédagogique, méthodologie).

## Propositions de mises en situation et questions d'élargissement

### MISES EN SITUATION

1. José a un œil au beurre noir suite à une bagarre avec Antoine, qui l'a insulté parce qu'il n'a pas voulu faire comme les autres : boire de l'alcool. Quelle peut être l'action du comité ?
2. Maria, qui arrive d'un autre pays, n'est pas intégrée à la classe. Quelle peut être l'action du comité ?
3. Une classe n'a pas de délégué. Personne ne veut se présenter. Quelle peut être l'action du comité ?
4. Des correspondants de plusieurs pays arrivent au collège. Il faudrait organiser un repas. Comment faire réfléchir les collégiens à l'élaboration du menu pour qu'il soit accepté par tout le monde ?
5. Des dégradations et des vols ont eu lieu dans le collège. Seule la classe de 3<sup>e</sup>A était présente ce jour-là. Personne ne s'est désigné coupable. Toute la classe a été punie. Ils se plaignent. Quelle peut être l'action du comité ?
6. Certains jeunes se plaignent qu'il y a trop de bruit à la cantine. Une étude au sonomètre montre un dépassement du seuil de tolérance. Quelle peut être l'action du comité ?

### QUESTIONS D'ELARGISSEMENT

- Comment faire pour décider que l'on accepte ou non ce que les autres nous proposent ?  
Est-ce que vous avez déjà fait des expériences que vous n'aimeriez pas refaire ?
- Quels sont les avantages que l'on trouve à écouter les gens qui sont différents de nous ou qui viennent d'ailleurs ?  
Est-ce que les différences se portent seulement sur ce qui se voit ?
- Quels peuvent être les avantages et les inconvénients à s'impliquer dans la vie associative ?
- Dans quel domaine peut-il y avoir des ressemblances et des différences entre les différents correspondants de ces pays ?
- Est-ce qu'il vous est déjà arrivé de découvrir que quelqu'un que vous croyiez connaître est tout à fait différent de ce que vous pensiez ?  
Est-ce que vous avez déjà vécu des situations d'injustice ?  
Comment avez-vous réagi ?
- Pensez-vous que l'on agit de la même manière si l'on est en groupe ou tout seul ?

## Activité n°2

### Objectif opérationnel:

- À l'issue de l'activité, les jeunes auront débattu de l'intérêt de mettre en place et de participer à un Comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté dans le collège.

### Technique utilisée :

- Débat.

### Matériel :

- Aucun.

### Durée :

- Environ 40 minutes.

### Déroulement :

- Avant d'engager le débat, rappelez-en les « règles du jeu » aux élèves (voir livret pédagogique, méthodologie).

- Lancer le débat autour de la question de l'intérêt de mettre en place un véritable comité dans l'établissement. Voici quelques questions qui pourront permettre d'orienter le débat :

- Pensez-vous qu'un Comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté est / serait utile dans votre collège ?
- Quelles missions voudriez-vous donner à ce comité ?
- Quels objectifs devrait-on lui fixer ?
- Accepteriez-vous d'en faire partie ?
- Souhaiteriez-vous pérenniser ce comité que vous avez joué tout à l'heure ?

L'intérêt de cette activité est d'engager une discussion autour de la responsabilité de chacun dans la vie du collège. Les éléments les plus importants de cette discussion pourront être aussi repris dans la charte des civilités.

## Pour en savoir plus

Le site Internet [eduscol.fr](http://eduscol.fr), rubrique « Éducation à la citoyenneté » : [www.eduscol.education.fr/D0090/CIToyACC.htm](http://www.eduscol.education.fr/D0090/CIToyACC.htm)



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Responsabiliser les collégiens en tant que citoyens ayant des droits et des devoirs dans la société.</li> <li>■ Développer l'aptitude à penser de façon critique.</li> <li>■ Amener les jeunes à réfléchir à l'articulation entre les lois et les moyens de participation citoyenne (en particulier autour de la loi Evin).</li></ul>		



### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°4, les jeunes seront capables :

- de prendre conscience des dépenses liées au tabac aux différents âges de la vie ;
- de repérer et valoriser des dépenses alternatives.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes auront :

- évalué les dépenses liées à la consommation de tabac ;
- échangé entre eux et avec des fumeurs sur les questions de dépenses liées au tabac.

#### Technique utilisée :

- Enquête.

#### Matériel :

- Papier, crayons.

#### Durée :

- Plusieurs séances (au moins deux) sont nécessaires à la réalisation de cette activité.
- Un délai de trois semaines entre les deux séances semble approprié.

#### Consigne :

- Chaque élève doit recueillir individuellement les différentes informations demandées par l'animateur, à l'aide du questionnaire « Enquête sur les dépenses liées au tabac » (voir page 2 de cette fiche).

#### Déroulement :

- Au préalable, l'animateur prend connaissance des données de cadrage sur l'économie du tabac disponibles sur le CD-Rom (dossier « Éléments de compréhension »).
- Demander aux élèves de se renseigner sur le prix du tabac en général : qu'est-ce qui est le moins cher ? qu'est-ce qui est le plus cher ? qu'est-ce qui se vend le plus ? etc.
- Proposer aux élèves de questionner des fumeurs parmi leurs proches à partir du questionnaire (voir page 2 de cette fiche).
- Comparer ensuite en classe les différents chiffres recueillis.
- Proposer de faire des comparaisons entre l'argent de poche disponible et la consommation de tabac.
- Suggérer de faire des calculs pour percevoir quelle est la part du budget argent de poche consacrée aux dépenses en tabac.

## Enquête sur les dépenses liées au tabac

personne interrogée n° .....

Âge du fumeur .....

Identité du fumeur (copain, famille, enseignant, jeune lui-même) .....

Argent de poche disponible (s'il s'agit d'un jeune) .....

Nombre de cigarettes fumées quotidiennement .....

Prix du paquet de cigarettes .....

Dépense hebdomadaire en tabac .....

Part des dépenses liées au tabac sur le budget total mensuel  
de la personne .....

Dépense annuelle en tabac .....

### Prolongements possibles

Afin d'avoir une vision plus complète de la situation et de relativiser le cas français, l'animateur pourra rechercher avec ses élèves sur Internet des données pour les pays européens (voir notamment les sites Internet indiqués sur le CD-Rom, dossier « Repères », fichier « Organismes ressources »).

## Activité n°2

### Objectif opérationnel :

- À l'issue de l'activité, les jeunes auront fait émerger des dépenses alternatives au tabac valorisantes.

### Technique utilisée :

- Brainstorming\*.

### Durée :

- 10 minutes.

### Matériel :

- Aucun.

### Consigne :

- Cette activité doit être courte pour recueillir spontanément les premières idées énoncées.

### Déroulement :

- Une personne note au tableau les idées énoncées.
- Chaque élève propose spontanément une activité qui, selon lui, pourrait être réalisée avec l'argent correspondant à la consommation du tabac sur une année.

#### \* Brainstorming

Technique d'animation qui permet de faire exprimer par les membres d'un groupe un maximum d'idées sur un sujet précis.

## Prolongements possibles

### Technique :

- Exposition.

### Durée :

- Une partie de la réalisation peut être effectuée par les élèves à leur domicile.
- Variable selon le type de réalisation choisi.

### Matériel :

- Panneau d'exposition.
- Feuille grand format et/ou carton plume.
- Photos.
- Catalogues / revues.
- Colle, ciseaux, feutres...

### Consigne :

- Illustrer les dépenses alternatives à partir de la réalisation de panneaux d'exposition.

### Déroulement :

- Choisir en commun les dépenses alternatives les plus pertinentes à illustrer.
- Choisir la méthode pour réaliser les panneaux (collage, dessin, peinture, bombe...).
- Définir avec les élèves le contenu de chaque panneau.
- Réaliser les panneaux en petits groupes (3 élèves maximum par panneau).

## Pour en savoir plus

*Attraction – le manga* [outil d'intervention : 1 livret d'accompagnement, 1 DVD].

Saint-Denis : Inpes, 2013 : 57 p./ 10'.

En ligne : <http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/1476.pdf> (livret),  
<http://www.attraction-lemanga.fr> (dvd)

Cet outil réalisé sous l'égide de l'Institut national de prévention et d'éducation à la santé (Inpes) et du Ministère chargé de la santé a pour objectif de prévenir la consommation de tabac chez les jeunes de 11 à 18 ans. Composé d'un DVD et d'un livret d'accompagnement et, cet outil s'adresse à tous les adultes, professionnels et bénévoles du secteur de la jeunesse qui encadrent et accompagnent des projets avec des jeunes de 11 à 18 ans.

Concernant le manga (DVD), il a pour objectif de dénormaliser le tabac en mettant en avant une contradiction qui n'apparaît pas toujours clairement aux yeux des jeunes : bien qu'ils pensent que le tabac est le symbole de leur émancipation, il les prive de leur libre arbitre.

L'animation est conçue de façon à faire prendre conscience aux jeunes que l'attractivité de la cigarette est liée à des stratégies marketing jouant sur la séduction, la transgression, la promesse de l'accès à un monde plus mature, entretenues par l'industrie du tabac ; elle vise ainsi à inciter les adolescents à « résister » au tabac afin qu'ils puissent dire « non » à la première cigarette et à s'interroger sur leur capacité à résister à l'influence des pairs et aux représentations collectives de la cigarette. Pour réaliser cet animé, l'Inpes a fait appel à Koji Morimoto, artiste japonais exerçant au sein du Studio 4°C à Tokyo, notamment connu pour avoir été co-directeur de l'animation sur le film mythique Akira.

[source du résumé : <http://www.inpes.sante.fr/70000/dp/10/dp101116.pdf>]

Le livret présente dans un premier temps des éléments de connaissance sur le tabagisme : définitions, conséquences, campagnes existantes, stratégies de l'industrie du tabac auprès des jeunes. Le Manga Attraction est ensuite présenté : résumé, personnages. Deux chapitres sont ensuite consacrés aux aspects pratiques : comment préparer une session et animer la séance, propositions de débats. La dernière partie de ce livret d'accompagnement présente des ressources complémentaires : comment orienter les jeunes qui souhaiteraient arrêter de fumer, autres outils d'interventions développés par l'Inpes sur le tabagisme. Cet outil s'achève sur des documents annexes : un article sur les compétences psychosociales et deux modèles de questionnaire à transmettre aux participants de la séance (un avant et un après).



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Amener les jeunes à prendre conscience des dépenses liées au tabac aux différents âges de la vie.</li> <li>■ Valoriser des dépenses alternatives.</li></ul>		



# « Le fumeur, il assure ? »

## Tabac et représentations sociales

### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°5, les jeunes seront capables :

- d'analyser et de remettre en cause la place du tabac dans la société et les représentations sociales attachées au fumeur et au non-fumeur ;
- d'analyser et de mieux comprendre leurs comportements, attitudes et opinions face au tabac ;
- de décrypter et d'interpréter les messages des campagnes publicitaires de l'industrie du tabac ;
- de décrypter et d'interpréter les messages des campagnes de l'Inpes.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes seront capables :

- de prendre conscience des actes, des réactions, des défenses et des résistances qui particularisent leur manière d'agir et de réagir vis-à-vis du tabagisme ;
- d'analyser les représentations sociales attachées au fumeur et au non-fumeur.

#### Techniques utilisées :

- Jeu de rôles, suivi d'un débat.

#### Matériel :

- Les cartes de mise en situation fournies dans le coffret.

#### Durée :

- 1 heure minimum.

#### Déroulement :

- La méthode de cette activité est le jeu de rôles, suivi d'un débat nourri des observations de chacun lors des mises en situation.
- Avant d'initier le débat, l'animateur rappellera au groupe les « règles du jeu » à respecter dans tout débat (voir livret pédagogique, méthodologie).
- L'animateur propose des scénarios qui sont soit inventés par les participants, soit inspirés des exemples proposés dans les cartes (Voir exemples ci-contre).

#### Première saynète :

Ton meilleur ami fait partie d'un groupe de musiciens. La plupart fument. Il est tenté et t'en parle. Que lui réponds-tu ?

*2 acteurs : un jeune, un copain*

#### Deuxième saynète :

Tu entres dans un lieu où la consommation de tabac est interdite et tu aperçois une personne qui fume. Que fais-tu ?

*4 acteurs : un jeune, une personne qui fume, deux observateurs*

#### Troisième saynète :

Ton frère aîné tousse régulièrement. Tu souhaites le persuader d'arrêter de fumer. Que lui dis-tu ?

*2 acteurs : un jeune, son frère*

#### Quatrième saynète :

Tout le monde fume autour de toi dans une soirée. Cela te dérange. Que fais-tu ?

*5 acteurs : un jeune, quatre copains*

#### Cinquième saynète :

Tu pratiques ton sport préféré dans un club. Après l'entraînement, certains de tes amis allument une cigarette. Que leur dis-tu ?

*4 acteurs : un jeune, 2 copains, l'entraîneur sportif*

### Sixième saynète :

Ton meilleur ami t'annonce sa décision d'arrêter de fumer et te demande ton aide.

Que fais-tu ?

*2 acteurs : un jeune, un copain*

### Septième saynète :

Tu organises une soirée. Certains de tes amis fument et cela te dérange. Quels moyens, si possible originaux et créatifs, utilises-tu pour leur faire comprendre sans les vexer ?

*5 acteurs : un jeune, 4 copains*

## Consignes :

■ **1<sup>er</sup> temps** : Demander au groupe de se constituer selon le nombre d'acteurs nécessaires et y inclure une personne jouant le rôle d'observateur. Cette pratique en petits groupes favorise la libre expression des participants. Chaque groupe choisit ou invente une saynète. L'observateur repère les faits les plus caractéristiques et les plus pertinents pour la réflexion. L'animateur procède régulièrement à une permutation du rôle d'observateur. Les mises en situation durent 5 à 10 minutes, puis les participants changent de rôle.

■ **2<sup>e</sup> temps** : Une fois les scénarios joués, la classe est reformée et une discussion générale est entamée. Pour cela, il est conseillé :

- de demander à quelques groupes (ou à tous les groupes) d'expliquer brièvement comment ils ont construit leur saynète et avec quels objectifs ;
- de demander aux participants leurs impressions principales, les difficultés et les sentiments éprouvés lors des différentes improvisations ;
- puis de faire réagir les autres élèves par rapport aux saynètes jouées par leurs camarades ;
- de relever les points forts de la discussion en faisant échanger les groupes entre eux ;
- de proposer une synthèse finale.

## Activité n°2

### Objectifs opérationnels :

*À l'issue de l'activité, les jeunes auront :*

- recensé les actions publicitaires qui leur sont explicitement destinées (vêtements, aliments, produits hi-fi...);
- appris comment sont construits les messages publicitaires et à quels souhaits et désirs ils font appel.

### Techniques utilisées :

- Enquête et analyse des données.

### Matériel :

- Supports de publicité papier (facultatif).
- « Paper board » / tableau.

### Durée :

- 1 heure.

### Déroulement / consignes :

Il s'agit, en premier lieu, de trouver une publicité destinée aux jeunes (quel que soit le support...);

Cette recherche est effectuée soit par l'animateur, soit demandée aux élèves.

On n'analyse généralement pas une publicité, on l'aperçoit à la télévision, sur un mur de ville, en feuilletant un magazine... Il s'agit donc de recréer, pour les jeunes, ces mêmes conditions de perception avant d'engager un travail d'observation plus attentif et d'essayer de comprendre comment fonctionne un message publicitaire.

Le travail sur la publicité repose sur trois aspects : le senti, l'observation puis la compréhension.

### Le ressenti :

La publicité est montrée quelques instants puis on demande aux jeunes ce qu'ils ont perçu : une ambiance, des personnes, un scénario, un slogan, une moralité à l'histoire... Toutes les réactions sont notées sur un tableau.

### L'observation :

La publicité est montrée de manière continue et le groupe s'attache à étudier les points suivants :

- **La scène.** Où se déroule-t-elle ? À quel moment de la journée ? Qui sont les personnages et que font-ils ? Pouvez-vous vous identifier à eux ? Aimerez-vous être à leur place ?
- **Le décor.** Relever tous les éléments qui le composent. Qualifier l'ambiance générale de la scène. Est-elle proche de la réalité ?

- **Le texte.** Est-il présent ? S'agit-il d'une phrase, d'une expression, d'un mot ? Est-il proche du langage courant ? Est-il dit par un ou plusieurs personnages ? Chaque élément donné par les jeunes est noté afin de faciliter l'étape de compréhension qui passe par la synthèse de l'activité.

### La compréhension :

Il s'agit maintenant, à partir des éléments nés de la réflexion sur le ressenti et l'observation, de trouver quelle synergie lie tous ces éléments, comment les éléments graphiques ou textuels se renforcent l'un l'autre ou se font écho. Cette mise en relation des différents éléments (la scène, le décor, le texte) permettra de dégager les ressorts sur lesquels joue la publicité, les plaisirs et désirs auxquels elle fait appel.

## Activité n°3

### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes :

- auront repéré, à partir de l'analyse de trois affiches de prévention du tabagisme de l'Inpes (Institut national de prévention et d'éducation pour la santé)<sup>1</sup>, l'évolution des messages de prévention ;
- seront capables de décrypter et d'interpréter les messages des campagnes de l'Inpes.

### Techniques utilisées :

- Enquête et analyse.

### Matériel

- 3 affiches de l'Inpes sur le thème de la prévention du tabagisme.

### Durée :

- 1 heure.

### Déroulement / consignes :

Au préalable, prendre connaissance des éléments d'information contenus dans le CD-Rom (dossier « Éléments de compréhension », fichier « Stratégies de communication ») sur les méthodes de communication de l'Inpes et ses évolutions. L'Inpes est en effet l'organisme mandaté par l'État pour réaliser les campagnes nationales de prévention du tabagisme depuis le milieu des années 1970.

En partant de ces données, on peut ensuite construire l'activité. Elle se déroule sur le modèle proposé à l'étape précédente. On s'attache donc à analyser le ressenti, l'observation et la compréhension.

### Prolongements possibles

Afin de compléter le travail d'analyse et d'étendre l'activité à d'autres enseignements, il est possible de travailler en partenariat avec les professeurs d'arts plastiques et de français sur l'élaboration d'une affiche de prévention et/ou

des slogans, affiches qui seront ensuite valorisées à l'intérieur de l'établissement par un affichage dans des lieux stratégiques (salle des professeurs, entrée, salle de restauration...).

<sup>1</sup> Vous pourrez les demander au Comité départemental ou régional d'éducation pour la santé le plus proche, ou encore auprès de l'un des organismes ressources cités sur le CD-Rom (dossier « Repères », fichier « Organismes ressources »).



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Amener les jeunes à analyser et à remettre en cause la place du tabac dans la société et les représentations sociales attachées au fumeur et au non-fumeur.</li>   <li>■ Amener les jeunes à analyser et à mieux comprendre leurs comportements, attitudes et opinions.</li>   <li>■ Amener les jeunes à décrypter, interpréter les messages des campagnes publicitaires de l'industrie du tabac.</li>   <li>■ Amener les jeunes à décrypter, interpréter les messages des campagnes de l'Inpes.</li> </ul>		

## Pour en savoir plus

**Confidences les yeux dans les yeux. Vidéo pour les 6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup>. Réalisation : Philippe Rigneau. Production : Université de Bourgogne - Centre audiovisuel « La Passerelle », avec le soutien du Comité départemental contre les maladies respiratoires de Côte d'Or et de la Mutualité française de Côte d'Or.**

Ce vidéogramme est constitué de témoignages d'enfants (11-12 ans) qui répondent à 5 questions : « As-tu déjà pensé à fumer ? » ; « Si on te propose une cigarette, qu'est-ce que tu fais ? » ; « Pourquoi commence-t-on à fumer ? » ; « Es-tu dérangé par la cigarette ? » ; « En un mot, le tabac, ça veut dire quoi pour toi ? » ; « Pour toi, se sentir bien, ça veut dire quoi ? ».

Diffusion : La passerelle, 2 boulevard Gabriel, 21000 Dijon

Site Internet : <http://passerelle.u-bourgogne.fr> Courriel : [diffusion@passerelle.u-bourgogne.fr](mailto:diffusion@passerelle.u-bourgogne.fr)

Coût : 31 euros, droits de diffusion compris.



### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°6, les jeunes seront capables :

- de devenir des acteurs responsables de la protection de la qualité de l'air ;
- de prendre conscience de la place de la fumée de cigarette dans la pollution de l'air ;
- de prendre conscience de la notion de tabagisme passif.

**Remarque :** Les 5 activités sont construites selon une certaine logique, l'animateur doit donc suivre l'ordre proposé.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes auront :

- repéré et analysé leurs représentations du concept de pollution de l'air ;
- abordé la notion de qualité de l'air.

#### Technique utilisée :

- Un brainstorming\*.

#### Matériel :

- Un « paper board » / tableau.

#### Durée :

- Environ 30 minutes.

#### Déroulement :

- L'animateur prendra connaissance au préalable des données fournies sur le CD-Rom (dossier « Éléments de compréhension », fichier « Qualité de l'air »).
- Dans un premier temps, l'animateur commence l'activité en posant une question à l'ensemble du groupe : « Quels sont les mots qui vous viennent à l'esprit quand on vous parle de pollution de l'air ? »

- Il note textuellement toutes les réponses sur le tableau. On limite à un ou deux le nombre de mots par personne pour éviter que l'exercice soit trop long et donc ennuyeux. Pendant cette phase d'expression, il effectue des synthèses orales pour stimuler la production d'idées. Quand tous les jeunes se sont exprimés, l'animateur propose une synthèse finale. Cette synthèse doit reprendre les principales opinions émises par le groupe. Pour cela, l'animateur peut réaliser des regroupements thématiques des idées proposées par les jeunes.

#### Exemple de classement

##### Exemple de classement et de regroupement :

- ce qui renvoie aux éléments de connaissance ;
  - ce qui renvoie aux éléments affectifs, irrationnels ;
  - ce qui se rapporte au social, au collectif ;
  - ce qui se rapporte à l'individuel.
- Dans un deuxième temps, l'animateur introduira la notion de qualité de l'air en s'appuyant sur les données du brainstorming.

#### \* Brainstorming

Le brainstorming ou remue-méninge est une technique d'animation qui permet de faire exprimer par un maximum de personnes un maximum d'idées, dans un minimum de temps, sur un sujet précis (ici, la qualité de l'air).

**Remarque :** Il est plus facile de faire cette animation à deux personnes (une qui note sur le tableau et l'autre qui reformule).

## Activité n°2

### Objectifs opérationnels :

*À l'issue de l'activité, les jeunes :*

- seront capables d'être autonomes dans leurs recherches documentaires ;
- auront appris les éléments de connaissance nécessaires pour développer leur esprit critique sur la protection de l'air.

### Technique utilisée :

- Recherche documentaire.

### Matériel :

- Un accès à Internet et un centre de documentation.

### Durée :

- Une ou deux séances de 50 minutes chacune.

### Prolongements possibles :

Vous pouvez également orienter les recherches sur les risques incendies qui peuvent être induits par la cigarette, polluant atmosphérique (exemple : cigarette non éteinte jetée dans les bois...).

### Déroulement :

- À partir des éléments trouvés lors du brainstorming, demander au groupe de faire une recherche dans le centre de documentation et sur Internet.
- Dans un premier temps, reprendre les thèmes préalablement définis lors du brainstorming et les approfondir avec la classe, répartie en sous-groupes.
- Dans un deuxième temps, retravailler les thèmes à partir de mots clés plus précis et avec, si possible, la collaboration des documentalistes du collège.
- Il est important de noter toutes les références des sites sur lesquels les jeunes trouvent des informations.

### Utilisation de mots clés

Les jeunes peuvent utiliser les mots clés suivants pour leur recherche sur Internet :

- « Qualité de l'air et politiques publiques » ;
- « Pollution de l'air intérieur » (air à l'intérieur des locaux) ;
- « Normes de qualité de l'air » (extérieur et intérieur) ;
- « Pollution de l'air et effets sur la santé ».

## Activité n°3

### Objectifs opérationnels :

*À l'issue de l'activité, les jeunes seront capables :*

- de prendre contact avec des décideurs locaux ;
- de développer leur esprit critique ;
- de devenir responsables en recherchant des solutions face à des problèmes.

### Technique utilisée :

- Enquête.

### Matériel :

- Aucun.

### Durée :

- Une ou deux séances.

## Déroulement :

- 1 - À partir de la recherche effectuée par les jeunes sur Internet, remettre en commun toutes les informations trouvées, localiser les décideurs et définir leur rôle et leurs responsabilités vis-à-vis de la qualité de l'air.
- 2 - Préparer un questionnaire pour les décideurs locaux (10 questions maximum) qui seront contactés par téléphone, courrier ou rendez-vous.

### Exemple de questionnaire :

- 1 - Pouvez-vous définir votre rôle dans la protection de la qualité de l'air ?
- 2 - Quels sont les problèmes que vous rencontrez le plus souvent sur cette question ?
- 3 - Qui d'autre au niveau local intervient sur cette question ?
- 4 - Quels sont à votre avis les facteurs les plus courants de la pollution de l'air ?
- 5 - Quelles sont les activités les plus polluantes de la région ? Quels sont les polluants identifiés ?
- 6 - Quels sont les moyens mis en œuvre pour lutter contre cette pollution ?
- 7 - Quel est votre plan d'action, aujourd'hui et pour les années futures ?
- 8 - À vos yeux, dans la région, quels sont les risques environnementaux les plus préoccupants ?
- 9 - Pensez-vous que la qualité de l'air intérieure soit meilleure que celle de l'air atmosphérique ? Pourquoi ?
- 10 - Comment protégez-vous la qualité de l'air à l'intérieur des locaux de votre structure ?

## Prolongements possibles :

À partir de l'enquête réalisée auprès des décideurs locaux, vous pouvez mettre en place avec les collégiens des jeux de rôle où ils joueront le rôle des décideurs.

Proposer aux jeunes de construire des situations ou utiliser les exemples ci-dessous.

### Consignes :

Dès qu'un acteur est à court d'arguments, l'animateur fait participer les autres élèves de la classe. L'animateur fait la synthèse des différents arguments trouvés par les collégiens.

### Exemples de saynètes :

- 1 - Un chef d'entreprise reçoit un groupe d'écologistes à qui il explique son devoir de maîtriser les rejets gazeux de son entreprise. **(3 acteurs)**

## Pour plus d'informations...

### Les décideurs et acteurs locaux sont :

- Les services environnement des mairies
- Les délégations territoriales des Agences Régionales de Santé (ARS)
- La Direction départementale de l'Équipement (DDE)
- La Direction régionale de l'Industrie, de la Recherche et de l'Environnement (Drire)
- Les réseaux de surveillance de la qualité de l'air
- Les entreprises qui, au travers des lois, ont un rôle dans la protection de la qualité de l'air.
- L'ensemble de la population qui a la possibilité de limiter ses activités pouvant influencer sur la qualité de l'air (ex. : automobilistes, fumeurs...).

*À partir des données recueillies, travailler avec les élèves sur l'analyse des résultats. Puis organiser la présentation collective de ces données.*

*Ces conclusions doivent permettre d'engager au sein de la classe un débat sur la protection de la qualité de l'air et les responsabilités de chacun dans celle-ci.*

*Noter les idées.*

*Pour cela, vous pouvez utiliser la méthode Delphi (présentée dans la fiche n°2) ou plus simplement organiser un débat.*

- 2 - Un chef d'atelier d'une papeterie doit expliquer tous les risques que prend un employé en allumant une cigarette dans un local clos et près de produits chimiques. Il lui propose des alternatives. **(2 acteurs)**
- 3 - Un maire doit s'exprimer devant le conseil municipal pour l'informer du dépassement du seuil de pollution dans l'air atmosphérique de la ville. Le conseil municipal doit proposer des alternatives et des directives à donner aux habitants de la ville. **(5 acteurs)**
- 4 - Deux voisins se rendent compte en discutant qu'ils n'ont pas les mêmes visions en ce qui concerne leur rôle dans la protection de l'environnement. Ex. : l'un prend sa voiture tous les jours pour faire 500 m alors que l'autre essaie de la prendre le moins possible. **(2 acteurs)**

## Activité n°4

### Objectifs opérationnels :

*À l'issue de l'activité, les jeunes auront :*

- valorisé leur travail auprès des autres collégiens ;
- amorcé le dialogue avec les décideurs locaux d'activité.

### Technique utilisée :

- Réalisation d'une exposition.

### Matériel :

- Carton, papier, feutres...

### Prolongements possibles :

Inviter les décideurs locaux peut être un moyen d'engager le dialogue et, pourquoi pas, un débat avec l'ensemble de la classe. L'animateur pourra aussi proposer à ceux-ci de faire circuler ce travail dans leur structure. La présentation collective des conclusions peut aussi donner lieu à l'organisation d'une table ronde au sein du collège où seraient présentes les personnes interrogées lors de l'enquête.

### Durée :

- Deux ou trois séances.

### Déroulement :

- Avec toutes les informations qu'ils ont recueillies, les jeunes peuvent réaliser une exposition. L'animateur pourra organiser à l'intérieur du collège une inauguration officielle.

## Activité n°5

### Objectifs opérationnels :

*À l'issue de l'activité, les jeunes :*

- auront communiqué sur la qualité de l'air auprès des autres jeunes du collège ;
- les auront sensibilisés aux déterminants de la pollution de l'air.

### Technique utilisée :

- Réalisation d'une affiche.

### Prolongements possibles :

Deux mois plus tard environ, proposer aux jeunes réalisateurs de l'affiche d'organiser avec leurs pairs une conférence-débat sur le thème de la pollution de l'air et ses déterminants.

### Matériel :

- Carton, papier, feutres...

### Durée :

- Deux ou trois séances.

### Déroulement :

- Réaliser en cours d'art plastique une affiche sur l'importance de la qualité de l'air (affiche destinée à être apposée dans des lieux choisis par les collégiens).



## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Valoriser la qualité de l'air auprès des jeunes.</li>   <li>■ Mettre en évidence les représentations des jeunes sur le concept de qualité de l'air.</li>   <li>■ Responsabiliser les jeunes en tant qu'acteurs dans la protection de la qualité de l'air.</li>   <li>■ Amener les jeunes à prendre conscience de la place de la fumée de cigarette dans la pollution de l'air.</li>   <li>■ Sensibiliser les jeunes à la notion de tabagisme passif.</li> </ul>		

### Pour en savoir plus

- Un site Internet sur l'éducation à l'environnement pour un développement durable : <http://www.education.gouv.fr/cid205/education-a-l-environnement-pour-un-developpement-durable-e.e.d.d.html>
- Le site Internet du Pôle national de compétence (éducation à l'environnement) : <http://crdp.ac-amiens.fr/enviro/>

Fiche n°6





# « Avoir du souffle pour s'éclater »

## Tabac et souffle

### Objectifs

À l'issue des animations proposées dans la fiche n°7, les jeunes seront capables :

- de prendre conscience de l'importance du souffle dans de nombreuses activités physiques ;
- de communiquer efficacement et d'avoir des rapports positifs avec les gens qu'ils côtoient.

### Activité n°1

#### Objectifs opérationnels :

À l'issue de l'activité, les jeunes auront :

- repéré les activités physiques pour lesquelles le souffle est un facteur important de réussite ;
- compris pourquoi le souffle est important dans ces activités.

#### Techniques utilisées :

- *Brainstorming*\* et débat.

#### Matériel :

- « Paper board » / tableau.

#### Durée :

- 30 minutes.

#### Déroulement / Consignes :

- Avant d'initier le débat, rappeler aux élèves les « règles du jeu » de tout débat (voir livret pédagogique, méthodologie).
- Dans un premier temps et de manière très rapide, demander aux jeunes quelles sont selon eux les activités physiques qui nécessitent « d'avoir du souffle ». Exemples : la natation, l'athlétisme, le cyclisme, le yoga,

le chant, la maîtrise d'instruments à vent, les techniques théâtrales...

L'animateur note au fur et à mesure les propositions des élèves au tableau.

- Dans un deuxième temps, demander aux jeunes s'ils sont souvent essoufflés. Si oui, dans quelles situations et, selon eux, pourquoi ?

Là aussi, toutes les réponses sont inscrites au tableau.

#### Remarque :

Certains jeunes souffrant d'asthme ou d'autres maladies respiratoires pourront trouver cette question délicate ; encouragez-les à s'exprimer et expliquez au reste du groupe ce que sont ces maladies<sup>1</sup> et en quoi elles peuvent limiter le souffle.

- À partir de ces deux types de données, amener les jeunes à réfléchir aux facteurs qui influencent leur capacité respiratoire, dont la consommation de tabac. Organiser un débat sur cette question.

#### \* *Brainstorming*

Le brainstorming ou remue-méninge est une technique d'animation qui permet de faire exprimer par un maximum de personnes un maximum d'idées, dans un minimum de temps, sur un sujet précis (ici, la qualité de l'air).

<sup>1</sup> L'asthme est une maladie chronique des bronches qui deviennent inflammatoires et très sensibles à la moindre agression, qu'elle soit allergique, irritante ou infectieuse. Le tabac et la pollution font partie des irritants respiratoires pouvant déclencher une crise. La personne asthmatique peut avoir une activité sportive, mais doit éviter la course de fond et la plongée sous-marine.

## Activité n°2

### Objectifs opérationnels :

*Les jeunes auront, à l'issue de cette activité :*

- rencontré et échangé avec des personnes pratiquant ces activités physiques ;
- réalisé une exposition photographique des personnes en action, soit des élèves du collège pratiquant telle ou telle activité, soit un sportif ou musicien de haut niveau sur son lieu d'activité.

### Technique utilisée :

- Rencontre et interview de personnes.
- Exposition de photos.

### Matériel :

- Appareil photo (ou caméra), pellicules, magnétophones, cadres photos, papier couleur, panneaux d'affichage, local d'exposition.
- Un « paper board » / tableau.

### Durée :

- Maximum 1 heure par interview.
- Variable pour la prise des photos.
- Mise en place d'exposition : 2 heures.
- Durée de l'exposition : si possible au moins 1 mois.

### Déroulement :

- À l'issue du débat, la classe est divisée en groupes de 2 ou 3 élèves. Chaque groupe doit se déterminer sur le choix d'une personne à rencontrer. Il prend contact avec le sportif ou le club pour fixer un rendez-vous.
- Chaque groupe a préalablement préparé un questionnaire qui est validé par l'animateur.
- Réalisation de l'interview : un ou deux élèves pose(nt) les questions. Les réponses sont recueillies par écrit ou avec l'aide d'un magnétophone. Un autre élève réalise les photos.
- Mise en commun des photos et de leurs commentaires. Présentation des travaux de chaque groupe à l'enseignant et à l'ensemble de la classe.
- Préparation de l'exposition : photos mises sous cadre, recherche de titres et / ou de slogans pour chaque photo, disposition des commentaires.
- Mise en place de l'exposition dans le local attribué.

### Prolongements possibles :

- À la place d'une exposition photo, on peut proposer la réalisation d'un film, du type « enquête de journaliste sportif ».
- Cette action peut aussi donner lieu à une publication dans un journal ou une revue au sein du collège.
- Elle peut également être un prétexte pour organiser une journée sportive, un tournoi ou un forum, avec initiation à l'ensemble des activités physiques retenues. On peut imaginer la participation d'athlètes et/ou de musiciens qui feront des démonstrations.

# Évaluation

## Évaluation

Objectifs initiaux de la fiche	Recommandations issues du groupe	Analyse de l'animateur (objectifs atteints, prévus ou non)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Amener les jeunes à prendre conscience de l'importance du souffle dans de nombreuses activités physiques.</li> <li>■ Amener les jeunes à savoir communiquer efficacement et à avoir des rapports positifs avec les gens qu'ils côtoient.</li></ul>		

## Pour en savoir plus

*Sans tabac, c'est vraiment toi.* Paris : Fondation du souffle [brochure], 2002 : 7 p.  
En ligne : <http://www.lesouffle.org/document>

Cette brochure présente les bénéfices que peut retirer l'enfant à ne pas fumer (en terme de sport, look, séduction et liberté), dénonce les dangers du tabac au moment de l'adolescence et s'accompagne d'un questionnaire déterminant son profil tabac. [Source du résumé : <http://lesouffle.org/document>]

Fiche n°7

