

POURQUOI FUMER ?

ANIMATION-JEU FAVORISANT LA DISCUSSION AUTOUR DE LA CONSOMMATION DE TABAC

PUBLIC

tout public, fumeurs ou non-fumeurs, et plus particulièrement les 13-18 ans

DESCRIPTION

Le jeu consiste à mettre en balance les avantages et les inconvénients liés à la consommation de tabac. Les avantages et les inconvénients sont écrits sur des cubes en carton de dimension 3 x 3 cm munis d'une boucle en fil pour être suspendus par les participants d'un côté ou de l'autre de la balance. Les cubes "avantages" sont verts et les "inconvénients" jaunes.

Cubes avantages : plaisir, contenance, détente, soutien, convivialité, passe temps, goût, liberté, sensations, affirmation, choix, découverte, autres.

Cubes inconvénients : santé, essoufflement, haleine, absence de plaisir, esthétique, manque d'énergie, dents jaunes, odeur, prix, dépendance, inutilité, peur pour son entourage, conflits avec les autres, regard négatif de soi, perte de contrôle, manipulation.



OBJECTIF

- faciliter la parole autour de la consommation de tabac en proposant aux participants d'indiquer, selon leur point de vue, les avantages et les inconvénients
- aborder la consommation de tabac dans une perspective plus globale que ses effets sur la santé (sensations, plaisir, coût, manipulation...)

UTILISATION

Les participants peuvent commencer l'animation sans intervention de l'animateur. Une fois qu'ils ont suspendu les cubes à la balance, l'animateur ouvre la discussion en leur demandant :

- comment ils évaluent le poids des inconvénients par rapport à celui des avantages ?
- qu'est-ce qui fait qu'ils fument malgré le poids des inconvénients ?
- qu'est-ce qui pourrait faire qu'il y ait moins d'inconvénients ?
- quels seraient les avantages à ne pas fumer ?

En fonction des réponses, la discussion pourra amener à aborder les contextes de consommation, l'influence du groupe, la dépendance et la tolérance, la question du plaisir, les tentatives d'arrêt du tabac, les ressources pour y arriver...

mise à jour : mai 2011