

# ÇA CAPTE OU PAS ?

## Parcours écrans

### Guide pédagogique à destination des professionnels

Parcours  
disponible en prêt

Pour plus d'informations

01 84 03 96 95

[infopros@lecrips.net](mailto:infopros@lecrips.net)



Ça capte ou pas ?

Parcours écrans

**Ce parcours pédagogique, construit par le Crips Île-de-France suite au recueil des avis et besoins de 2 600 jeunes franciliens et franciliennes, a pour vocation de sensibiliser les jeunes aux usages des écrans et à leur impact sur la vie quotidienne. Découvrez les six activités et les différents supports.**

Dans nos actions de terrain quotidiennes, nous observons de plus en plus la nécessité d'aborder les questions relatives aux écrans ; ces outils du quotidien qui ont un impact sur les relations sociales, familiales, affectives et sexuelles mais aussi sur la scolarité, le sommeil ou encore la sédentarité.

Parce que ce sujet est transversal à d'autres thématiques de santé (sommeil, sexualité, alimentation, etc.), il nous semble nécessaire de lui consacrer un parcours pédagogique, afin de permettre aux jeunes d'avoir accès à un espace de réflexion où le discours est non diabolisant et non jugeant quant à leurs pratiques liées aux écrans.

# Éléments de contexte

---

Les écrans sont omniprésents dans nos quotidiens. Leurs usages questionnent et inquiètent les adultes quant aux conséquences que cela peut avoir sur les jeunes, notamment à l'adolescence. Depuis l'année scolaire 2020-2021, la Région Île-de-France prête aux élèves de seconde en lycée général et technologique du matériel informatique (tablette, ordinateur portable), en vue de lutter contre la fracture numérique. En parallèle, il est important de sensibiliser les jeunes aux bonnes pratiques liées aux écrans dans le but de réduire les risques pris, selon les usages, et l'exposition aux contenus numériques.

En tant qu'acteur de prévention et de promotion de la santé, le Crips IDF souhaite se saisir de cette thématique transversale dans le but de promouvoir une approche positive des écrans, tout en permettant aux jeunes d'évaluer les risques et d'identifier des leviers. Cette démarche prend la forme d'un parcours pédagogique, suite à une enquête menée auprès de 2600 jeunes vivant en Île-de-France entre le 12 avril et le 14 mai 2021.

Ce parcours, constitué de six supports différents et complémentaires, nommé « Ça capte ou pas? », est destiné aux jeunes âgés de 13 à 25 ans. Il est conçu et installé au sein de notre lieu d'accueil jeunes, l'Atelier, mais il reste modulable afin d'être déployé aisément dans les structures de nos partenaires.

## Objectifs

---

### Objectif général

Contribuer à la réduction des usages problématiques des écrans chez les 13-25 ans, via un parcours dédié à la prévention et à la promotion de la santé.

### Objectifs spécifiques

1. Favoriser la réflexion et l'esprit critique face aux risques potentiels à utiliser les écrans et les réseaux sociaux.
2. Permettre aux jeunes d'identifier des stratégies de prévention concernant l'usage des écrans.
3. Développer la capacité des jeunes à repérer les impacts positifs et négatifs des écrans sur la communication avec leur entourage.

### Objectifs opérationnels

1. Concevoir un parcours pédagogique sur la thématique des écrans (risques et bienfaits) avec le public cible.
2. Mettre en place et animer le parcours pédagogique.
3. Orienter les jeunes vers les ressources adaptées.

### Objectifs pédagogiques

1. Prendre conscience du rapport entre le téléphone, les réseaux sociaux, Internet et les potentiels risques pour la santé.
2. Identifier les stratégies de prévention pour limiter l'impact des écrans sur la santé mentale et l'intimité.
3. Identifier les impacts positifs et négatifs des écrans.

## Publics bénéficiaires

---

Le parcours est destiné aux 13-25 ans. Selon les outils, certaines tranches d'âge peuvent être davantage ciblées.

Certaines activités sont à privilégier en petits groupes ou en individuel (notamment l'Escape Game ou le Chronom'écran).

# Présentation des résultats de l'enquête

Le Crips IDF a mené une enquête en amont de la conception du parcours pédagogique, afin de recueillir les besoins des jeunes concernant cette thématique.  
Nombre de réponses : 2 620.  
Dates de diffusion : 12 avril – 14 mai 2021.

## Résultats sociodémographiques

Tous les départements franciliens sont représentés.  
26% des répondants vivent en Seine-Saint-Denis.  
Tous les âges entre 13 et 25 ans sont représentés.  
Les 15-17 ans ont été les plus nombreux et nombreuses à répondre à l'enquête (65%).  
72,4% des répondants sont scolarisés en lycée.  
61,9% sont des filles.

## Utilisation des écrans

97% des répondants possèdent un téléphone portable et 86,1% un ordinateur portable.  
La console de jeux est l'écran dont l'usage est le plus genré : 69% se déclarent de genre masculin et 38% se déclarent de genre féminin.  
Les écrans sont très présents dans le foyer de vie : 40% déclarent avoir entre 5 et 8 écrans dans leur foyer ; 28,8% déclarent en avoir plus de 10.  
Les écrans sont utilisés tardivement : 37,7% déclarent utiliser au moins un écran jusqu'à minuit ou plus tard ; 32,8% entre 23h et minuit.

### Utilisation en semaine :

- L'utilisation du téléphone est plus fréquente chez les filles et chez les lycéens et lycéennes (plus de quatre heures par jour).
- La console de jeux est utilisée plus de quatre heures pour 11 % des garçons contre 2% chez les filles.
- 21,6% des répondants et répondantes déclarent utiliser l'ordinateur plus de quatre heures par jour.
- La tablette n'est pas vraiment utilisée par les jeunes ; 3% l'utilisent plus de 4 heures.
- 23,7% des répondants déclarent regarder la télévision moins de 30 minutes.

## Usages des écrans

Le téléphone est considéré comme un écran multifonction dans le sens où les usages sont diversifiés :

- Pour la vie personnelle et sociale via les réseaux sociaux.
- Pour les loisirs via les jeux vidéo, les vidéos, la lecture.
- Pour le travail via les recherches sur Internet.
- La communication est la motivation première pour utiliser un écran, notamment le téléphone.
- Leur impact positif sur la vie sociale (79,82% des répondants et répondantes).

### L'ordinateur sert principalement à :

- Travailler.
- Regarder des séries, des vidéos sur YouTube.
- Jouer aux jeux vidéo.

La télévision, quant à elle, a un double usage car elle permet de :

- Regarder des films et séries (souvent en famille).
- Jouer aux jeux vidéo.

La tablette est considérée comme un mixte entre l'ordinateur et le téléphone, dont les usages sont liés :

- Aux réseaux sociaux.
- Au travail.
- Aux jeux.

## Activités sur les écrans

L'une des questions posées aux répondants et répondantes porte sur les activités réalisées sur les écrans, tous supports confondus.

Les activités qui ressortent le plus sont :

- Regarder des vidéos (87,4% des répondants et répondantes).
- Parler avec des amies et amis (85,9%).
- Écouter de la musique (85,3%).
- Travailler (82,9%).
- Regarder des films et séries (77,1%).
- Passer le temps, s'occuper (75,7%).
- S'informer (75,1%).

## Contextes d'utilisation des écrans

Le téléphone est très utilisé dans les moments autour du sommeil (dès le réveil, jusqu'au coucher).  
79,4% des répondants et répondantes déclarent utiliser leur téléphone dans le lit, 57,6% dès le réveil et 65,6% dans les transports en commun.  
Nous avons questionné la possibilité de se passer des écrans. 53,4% déclarent que cela pourrait être possible facilement s'il y a du monde avec eux (famille, amis, couple). Pour 27,2% ce serait difficile et pour 5% une angoisse.

## Représentations des écrans

Nous avons questionné les représentations liées aux écrans. Les résultats montrent que les aspects positifs sont très présents (créateur de lien social ; utile pour travailler et s'informer ; permet de partager et de développer sa créativité), même si les dangers d'Internet et des réseaux sociaux sont connus.

## Prévention et rôle des parents

Il est nécessaire de sensibiliser l'entourage des jeunes à la question des écrans, notamment leurs parents, car ils peuvent être des personnes ressources pour leurs enfants en cas de contenus inappropriés ou violents. Différents outils de prévention existent pour favoriser un bon usage des écrans :

- Les filtres lumière bleue : 41% ont ce type de filtre.
- Les applications de contrôle de temps passé sur les écrans : 47,6% utilisent ce type d'application.
- Le contrôle parental : 70% n'en ont pas.

## Impacts négatifs des écrans sur la santé

Au-delà des aspects positifs des écrans en termes d'usages et d'activités, les jeunes ont également conscience des impacts négatifs que cela peut avoir sur leur santé.

À la question « Quels sont les signes d'un usage trop important des écrans ? » les jeunes les identifient à 80,80% par une fatigue visuelle ; à 74,5% par des maux de tête et à 43,7% par une baisse de la performance

scolaire. 35,6% reconnaissent l'isolement comme un signe d'usage trop important des écrans.

#### Lien avec le sommeil :

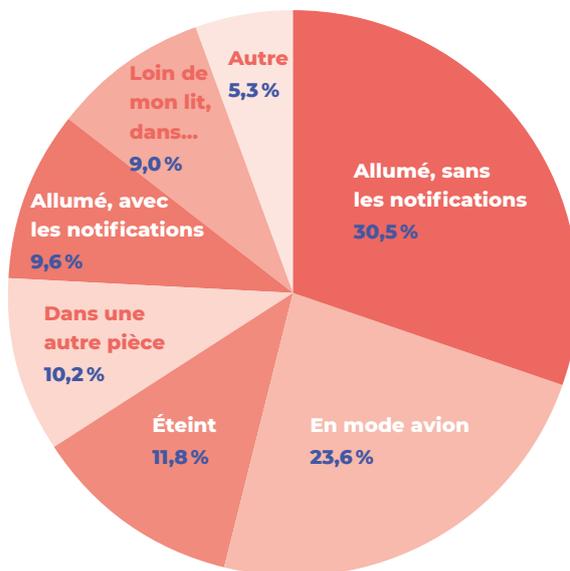
Il semble n'y avoir ni dette de sommeil ni gêne par les bruits, notifications et luminosité des écrans chez les jeunes.

Pourtant, la majorité des activités avant de dormir sont en lien avec des écrans. Les jeunes s'adonnent aux activités suivantes :

- Consultent des contenus sur les réseaux sociaux (62,7%).
- Répondent à des messages (62,6%).
- Regardent un film / une série (55,9%).
- Naviguent sur Internet (46,2%).

Peu s'endorment tout de suite.

#### État du téléphone durant la nuit selon les jeunes (n=2 585)



#### Addiction aux écrans

Quand 38% des répondants et répondantes ne pensent pas être dépendants mais réfléchissent souvent à l'usage qu'ils et elles ont des écrans, 18,3% affirment ne pas être « addicts » et 24,2% pensent être « addicts ».

#### Esprit critique / fake news

32,1% des jeunes vérifient tout le temps les informations sur Internet vs 6,7% jamais / 19,5% oui parfois.

#### Impact du Covid sur l'usage des écrans

Le Covid et les mesures sanitaires liées à cette pandémie ont impacté le quotidien et l'usage des écrans également. Concernant la mise en place du distanciel, voici quelques retours :

- 49,3% des répondants et répondantes déclarent avoir vécu une perte de motivation.
- 44,9% parlent d'une organisation complexe (manque de matériel, instauration des cours difficile pour les établissements / enseignants).
- 40,7% se déconcentrent plus rapidement à cause des autres écrans (et de la difficulté à travailler à plusieurs dans même pièce).
- 13,9% déclarent que cela s'est bien passé (aspect positif => gestion anxiété sociale / concentration sur cours essentiels).
- 8,4% ont rarement vécu des difficultés à cause de cela.

En période de pandémie, il semble que les écrans servent à la fois au divertissement, au lien social et au travail. Nous constatons une forte augmentation de l'usage du téléphone et de l'ordinateur avec le distanciel pour les raisons suivantes :

- Tromper l'ennui et passer le temps (69,8%).
- Regarder des films / séries (60%).
- Regarder des vidéos sur les réseaux sociaux (69,9%).
- Découvrir, apprendre de nouvelles choses, développer de nouvelles activités (29%).
- Communiquer : lors de relations à distance (25%), avec des amis (70,4%), avec la famille (31,9%).

Les liens sociaux étant très limités en période de confinement et un ennui fort se faisant ressentir, les écrans sont apparus comme des outils nécessaires pour communiquer et occuper son temps.

À noter qu'un certain nombre de jeunes ont téléchargé des applications sur l'hygiène de vie : application pour la pratique sportive (41,6%) afin de compenser le manque d'activité extérieure, et application sur l'alimentation (20%).

Concernant les cours en distanciel, cela a entraîné davantage de fatigue morale et physique, de la démotivation, mais aussi du changement dans le rythme classique des journées.

#### Connaissances des jeunes

Les jeunes semblent plutôt bien informés sur la question des écrans, en raison du taux de bonnes réponses obtenues lors de la diffusion de notre quiz vrai/faux :

#### Sommeil et écrans

- > 87,7% pensent qu'il y en a lien entre sommeil et écrans.
- X 55% pensent que tout le monde a besoin de 8 heures de sommeil par jour.
- > 83,4% ont répondu que la lumière bleue pouvait nuire au sommeil.

#### Droits et dangers d'Internet

- > 98% pensent qu'on n'a pas le droit de diffuser des images sans la permission de l'autre sur Internet.
- X 93,4% pensent que les images disparaissent avec le temps sur les réseaux sociaux / Internet.
- > 57,4% ont répondu que l'anonymat est un mythe.
- > 98,9% pensent que toute information sur Internet n'est pas forcément vraie et sûre.

#### Hygiène de vie et écrans

- > 85,3% pensent que trop d'écran diminue l'activité physique et augmente le risque de maladies.
- > 68% ont répondu qu'on mange en plus grande quantité lorsqu'on regarde en même temps un écran.
- > 88,5% pensent que trop d'écran nuit à la concentration, à l'apprentissage et à la mémorisation.

#### Addiction

- > 95,3% ont répondu qu'on peut être addict aux jeux vidéo.
- > 73,8% savent que la nomophobie est la peur de ne plus avoir son téléphone avec soi.

#### Pandémie

- > 97,1% ont répondu que la période de confinement entraîne une surconsommation des écrans.

# Présentation par outil

## Affiche « Les Écrans et moi »

**Description :** Cette affiche propose des informations sur la santé physique et mentale en lien avec l'utilisation des écrans.

**Intérêts :** Cet outil a été imaginé pour une utilisation positive des écrans. Il permet de comprendre concrètement ce que l'usage des écrans peut apporter de bénéfique, mais également d'identifier les pratiques à risques.

**Objectifs pédagogiques :** Prendre conscience du rapport entre le téléphone, les réseaux sociaux, Internet et les effets sur la santé.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

- Avoir une pensée critique.
- Avoir conscience de soi.
- Savoir gérer son stress.
- Savoir gérer ses émotions.

**Organisation matérielle :** Une affiche (100 x 160 cm) avec œillets pour l'accrocher à une cimaise.

**Déroulement :** Utilisation en individuel ou en groupe, avec ou sans animateur.

**Recommandations particulières :** Des indices de l'Escape Game sont inscrits sur cette affiche.

**Variante :** C'est un support d'information qui peut s'utiliser seul ou en groupe, avec des participants autonomes ou accompagnés. Ce support peut être utilisé sans le parcours.



## Challenge accepted

**Description :** Ce jeu consiste à proposer un challenge aux jeunes : laisser leurs téléphones de côté, le temps de participer à certains jeux du parcours.

**Intérêts :** L'outil facilite la participation active des jeunes et incite à la prise de décision. Il permet de réfléchir à son propre rapport au téléphone.

Cette activité peut servir à démarrer le parcours et à entrer dans le débat directement. L'outil permet d'initier une réflexion sur l'utilisation abusive des écrans, sur la diminution d'utilisation des écrans à certains moments, et sur les émotions que cela suscite.

**Objectifs pédagogiques :** À la fin du challenge, les jeunes prennent conscience du rapport entre leur téléphone et le temps qu'ils y consacrent.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

- Avoir conscience de soi.
- Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions.
- Être habile dans les relations interpersonnelles.

**Organisation matérielle :** Boîte de rangement pour les téléphones.

**Déroulement :** L'animateur/animateur propose aux jeunes de déposer leurs téléphones dans un endroit sécurisé. C'est l'occasion d'échanger sur leur ressenti et les habitudes liées au téléphone.

**Recommandations particulières :** La thématique est un sujet sensible pour les jeunes ; il est important de l'aborder sous l'aspect positif et de ne pas diaboliser les écrans.

**Variante :** Il est possible de faire durer le challenge le temps du parcours entier et de revenir sur les ressentis tout au long de l'animation (si des notifications s'allument ou des sonneries retentissent, par exemple).



## Crea'contenu

**Description :** Ce jeu propose aux jeunes de créer une vidéo, de type TikTok, afin de pouvoir parler de leur engouement pour ces applications de création vidéo, tout en abordant les conduites à risques qu'on peut retrouver sur les réseaux sociaux.

**Intérêts :** Cette activité donne l'occasion aux jeunes d'exprimer leur créativité et d'être pleinement acteurs.

Elle permet aux jeunes de devenir des ambassadeurs de la thématique, du moins le temps du jeu. Cette activité peut conclure le parcours afin d'identifier les messages retenus et ce qui a de l'importance pour les jeunes.

**Objectifs pédagogiques :**

- Identifier l'impact des écrans sur la santé mentale et l'intimité.
- Développer des stratégies de prévention adaptées aux réseaux sociaux.
- Savoir accompagner ou orienter ses pairs vers des lieux ressources.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

- Avoir une pensée critique.
- Savoir prendre des décisions.
- Savoir gérer ses émotions.

**Organisation matérielle :** Téléphones portables ou tablettes avec une application de réalisation de courtes vidéos (TikTok, Snapchat, Instagram) et une connexion Internet.

**Déroulement :** Après avoir développé les connaissances et fait réfléchir les jeunes sur la thématique, l'animateur/animateur leur propose de se répartir en petits groupes (3 ou 4 maximum) et leur donne la consigne suivante: « Vous allez créer une vidéo, format TikTok/Reel selon vos goûts, habitudes et personnalités. Vous allez parler du parcours écrans auquel vous venez de participer et essayer de donner envie à vos potes de venir faire ce parcours. Une fois vos vidéos terminées, nous les visionnerons ensemble pour en discuter. » Un temps de débrief est nécessaire pour conclure et valoriser la participation des jeunes.

**Recommandations particulières :** L'animateur/animateur doit veiller à introduire l'outil en parlant des notions de consentement et de droit à l'image (poser le cadre de ce jeu). Si un ou une jeune refuse de filmer une vidéo, malgré les alternatives proposées, l'animateur/animateur respectera ce refus et proposera de passer à un autre outil. Si un ou une jeune ne souhaite pas que la vidéo soit publiée, sa volonté sera bien sûr respectée.

Rappeler au groupe qu'une vidéo peut :

- Être détruite.
- Être gardée pour usage personnel.
- Être diffusée sur les réseaux sociaux.
- Être diffusée à des personnes ciblées.
- Être diffusée sur l'Instagram du Crips.

Il est donc important de s'assurer au préalable du consentement des uns et des autres.

**Variante :** Si la thématique des écrans ne les inspire pas pour cette activité, il est possible de les laisser créer la vidéo sur une autre thématique de santé ou sur un lieu ressource.



**Chronom'écran**

**Description :** Ce jeu propose aux participants et participantes d'engager une réflexion sur les alternatives à une utilisation des écrans et sur les temps et habitudes d'usage.

**Intérêts :** Ce jeu est adapté pour des groupes ou en individuel. Il favorise l'expression et la prise de conscience de son rapport aux écrans. Il permet le partage d'expériences et de réfléchir aux alternatives pour réduire sa consommation d'écrans.

**Objectifs pédagogiques :**

- Identifier les différents écrans utilisés dans son quotidien.
- Prendre conscience du temps passé sur les écrans.
- Réfléchir à l'impact des écrans dans le quotidien et sur la santé.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

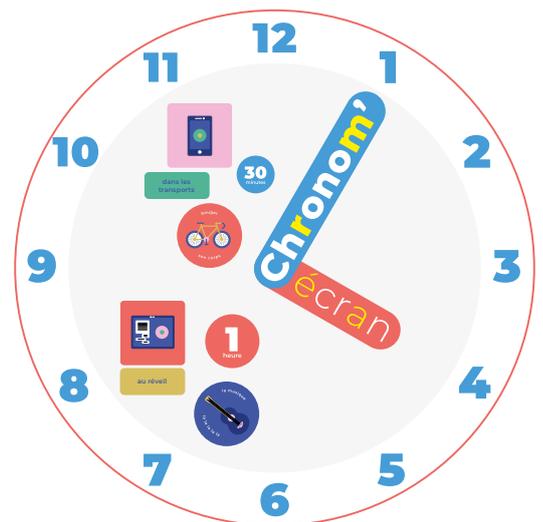
- Savoir communiquer efficacement.
- Avoir conscience de soi.
- Avoir une pensée créatrice.

**Organisation matérielle :** Il est nécessaire d'animer ce jeu sur un tableau ou panneau métallique, afin d'y disposer les différents éléments qui composent le jeu : horloges et magnets.

**Déroulement :** Une fois les différents supports installés au tableau, l'animateur/animateur propose aux participants de créer une journée type dans un contexte précis (en semaine, en week-end, en vacances), afin d'identifier à quels moments sont utilisés les écrans et pour quelles raisons. Une fois les différents magnets posés, une discussion s'engage sur ce qu'apportent ces usages d'écrans et par quelles activités ils pourraient être remplacés.

**Recommandations particulières :** Ce jeu dissimule des indices de l'Escape Game.

**Variante :** Il est possible d'animer le jeu avec un premier contexte (par exemple: en semaine) et de refaire l'exercice en changeant de contexte (par exemple: en week-end ou en vacances). Cela permet d'identifier en quoi le contexte et les usages sont liés et d'imaginer les alternatives aux écrans par contexte.



## Escape Game

**Description :** Ce jeu propose aux joueurs de s'impliquer dans un contexte et de réfléchir à différents indices, trouvés grâce à des informations pédagogiques et ludiques sur les apports et impacts des écrans.

**Intérêts :** Cette activité qui reprend tous les codes de l'Escape Game permet une participation active et ludique. Cette expérience collective favorise la mobilisation des forces des uns et des autres, et leur permet d'être immergés dans un univers où chacun et chacune agit pour résoudre des énigmes en lien avec une problématique donnée.

**Objectifs pédagogiques :**

- Identifier une situation de harcèlement.
- Identifier les impacts positifs et négatifs des écrans, notamment les réseaux sociaux.
- Développer la capacité à demander de l'aide.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

- Avoir une pensée créatrice.
- Savoir communiquer efficacement.
- Être habile dans les relations interpersonnelles.
- Savoir gérer son stress.

**Organisation matérielle :** Escape Game basé sur deux kakémonos « La chambre de Raf » et des outils du parcours écrans : l'affiche « Les Écrans et moi ? » et le « Chronom'écran ». Le matériel nécessaire figure dans la fiche outil du jeu.

**Déroulement :** L'animateur ou l'animatrice pose les règles d'un Escape Game, puis donne la consigne spécifique au jeu : « Vous avez essayé d'appeler votre pote Raf car toutes ses photos ont été supprimées de ses réseaux, et vous ne trouvez pas ça normal. Raf ne vous a pas répondu au téléphone, alors vous êtes venus chez ses parents. Sa mère vous a dit que Raf était sûrement dans sa chambre, mais il n'y a personne. Vous êtes dans sa chambre, vous allez sûrement trouver des indices. Pour le moment, les indices ne seront cachés que dans sa chambre. Faites attention aux détails ! »

Un débrief est nécessaire une fois la résolution trouvée.

Pour plus de précisions, se référer au livret d'animation conçu spécifiquement pour ce jeu, qui retrace chacune des étapes avec les différents indices à récupérer tout au long de l'histoire.

**Recommandations particulières :** L'animateur ou animatrice ne doit pas hésiter à orienter les jeunes vers les indices en cours de partie.



## Info Intox écrans

**Description :** Ce jeu de cartes permet d'amener un débat, par le biais d'affirmations auxquelles on peut répondre par « info » (vrai) ou par « intox » (faux), sur les différents domaines du numérique.

**Intérêts :** L'outil incite à la participation et à l'expression de ses opinions. Il permet de travailler sur les représentations en échangeant sur des idées reçues couramment répandues et en délivrant des informations complètes.

**Objectifs pédagogiques :**

- Acquérir des connaissances sur la thématique du numérique.
- Développer un esprit critique par rapport aux fausses croyances et représentations sur ces sujets.

**Compétences psychosociales mobilisées :**

- Savoir communiquer efficacement.
- Avoir conscience de soi.
- Avoir une pensée critique.
- Savoir résoudre les problèmes.

**Organisation matérielle :** Jeu de 28 cartes (9 x 7 cm).

**Déroulement :** Le participant ou la participante (ou l'animateur/animatrice) sélectionne une carte, la lit à haute voix et y répond. Un débat peut être mené autour de ces interrogations.

Si la réponse donnée est correcte, l'animateur/animatrice la valide. Dans le cas contraire, l'information correcte est donnée pour que les jeunes se l'approprient.

**Recommandations particulières :** Durant l'animation, ne pas hésiter à avoir la fiche outil sur soi afin de se référer aux informations fournies.

**Variante :** Il est possible de sélectionner certaines cartes ou de les aborder par rubrique (réseaux sociaux, sommeil, etc.).



# ÇA CAPTE OU PAS ?

## Parcours en place à l'Atelier

### Pour les groupes

Sur inscription, par mail : [latelier@lecrips.net](mailto:latelier@lecrips.net)  
Pour les structures souhaitant accompagner un ou des groupes de jeunes (maximum 15 jeunes).  
Du lundi au vendredi, 10h-12h ou 13h-15h.

### Sans rendez-vous

Pour les jeunes souhaitant venir seuls, sans adulte accompagnateur.  
Du mardi au vendredi de 15h à 18h.  
Pour cela, les acteurs et actrices jeunesse peuvent diffuser l'information et inciter les jeunes à venir directement à l'Atelier.  
L'équipe accueille les jeunes, répond à leurs questions et propose des entretiens individuels de relation d'aide.

## Parcours disponible en prêt

### Pour plus d'informations

01 84 03 96 95  
[infopros@lecrips.net](mailto:infopros@lecrips.net)

---

## Crips Île-de-France

Centre régional d'information, de prévention du sida et pour la santé des jeunes d'Île-de-France  
Le Crips Île-de-France, association déclarée d'intérêt général et organisme associé de la Région Île-de-France, est un acteur reconnu en matière de prévention et de promotion de la santé, ainsi que dans la lutte contre le VIH/sida.

90-92 av. du Général Leclerc, 93500 Pantin  
**Téléphone** 01 84 03 96 96

**Métro** Hoche (ligne 5)  
**Tramway** Delphine Seyrig (ligne T3b)  
**RER** Pantin (ligne E)  
**Bus** RER-Mairie (lignes 151, 249)  
**Périphérique** Porte de Pantin

---

## Retrouvez-nous !

[www.lecrips-idf.net](http://www.lecrips-idf.net)

