

Addict'akwa

POUR LE CONSEIL D'UNITÉ

MODE D'EMPLOI



Éditrice responsable : Christelle ALEXANDRE
Les Scouts ASBL
Tél : 02.508.12.00
Rue de Dublin 21 – 1050 Bruxelles
lesscouts@lesscouts.be

PUBLIC

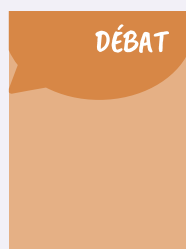
Animateurs

NOMBRE DE JOUEURS

Groupes de 6 à 10 participants

CONTENU

- les règles du jeu
- le guide de l'animateur
- des ressources pour aller plus loin
- 108 cartes réparties en 4 thématiques, chaque addiction déclinée en 4 types de cartes :



		4 thématiques			
		Tabac	Cannabis	Alcool	Numérique
4 types de cartes	Débat	10 cartes	10 cartes	10 cartes	10 cartes
	Info / intox	10 cartes	10 cartes	10 cartes	10 cartes
	Action !	5 cartes	5 cartes	5 cartes	5 cartes
	Joker	2 cartes	2 cartes	2 cartes	2 cartes
Total		27 cartes	27 cartes	27 cartes	27 cartes

BUT DU JEU

Échanger autour de ses représentations et de ses expériences, se questionner sur son rapport aux addictions, en apprendre davantage sur les différentes thématiques, la position du mouvement et le cadre légal et prendre conscience des habitudes du groupe.

Idéalement, poursuivre ce jeu en prenant un temps pour définir des règles de vie pour le groupe et aménager un espace fumeur. Pour cela, consulter les deux annexes de la position du tabac.

PRÉPARATION

- Au préalable, imprimer les positions du mouvement qui concernent le tabac, l'alcool et les produits psychotropes. Prévoir un exemplaire par groupe de jeu, par exemple.
- L'animateur du jeu sélectionne, éventuellement, l'une ou l'autre catégorie de cartes qu'il souhaite aborder.



Soyez créatifs !

L'avantage d'un jeu de cartes est que son utilisation est flexible. Intégrer ces cartes dans un jeu de piste, un jeu à postes... apportera plus de fun.

POSTURE ET RÔLE DE L'ANIMATEUR

Quelques conseils pour animer le jeu

- **Assurer la confidentialité** : ce qui est dit au sein du groupe reste dans le groupe.
- **Garantir un climat de non-jugement**. Le respect et la bienveillance sont de mise.
- **Distribuer la parole équitablement** sans pour autant forcer certains à s'exprimer.
- **Rester honnête**, l'animateur du jeu peut aussi dire qu'il ne sait pas.
- Percevoir où en est le groupe par rapport à la thématique et l'accompagner. **Adapter son discours à l'âge** et au vécu des participants.
- **Faire preuve de solidarité** au sein du groupe pour répondre aux questions, particulièrement si une personne est moins à l'aise avec la thématique.

DÉROULEMENT DU JEU

1 Répartir l'ensemble des cartes (ou uniquement celles des catégories sélectionnées) entre les participants. Chacun regarde celles qu'il a reçues et en sélectionne une pour commencer la partie.

Précisions pour le groupe :

- Il ne faut pas nécessairement connaître la réponse pour sélectionner une carte "INFO/INTOX?".
- Personne ne saura qui a sélectionné les cartes puisqu'elles seront rassemblées dans une même pile.

Chacun place le reste de son paquet à côté de lui pour choisir une nouvelle carte lors d'une éventuelle deuxième ou troisième manche.

2 Rassembler toutes les cartes. L'animateur les lit, une à une, à l'ensemble du groupe. Selon le type de carte choisie, mener l'activité telle que décrite ci-dessous.

Les cartes Débats

Une situation est lue à l'ensemble du groupe. Chacun exprime son avis : cette situation est-elle acceptable, discutable, inacceptable, interdite par la loi ? Répartir les quatre affichettes dans l'espace, les participants se déplacent dans la zone qui leur convient. Ceux qui le souhaitent expliquent leur choix. L'animateur complète les informations à l'aide du guide.

Les cartes Info/Intox

Une affirmation est lue à l'ensemble du groupe. Au signal donné, ceux qui pensent que l'affirmation est exacte lèvent leur pouce, ceux qui la croient erronée baissent leur pouce. L'animateur propose à ceux qui le souhaitent d'expliquer leur choix et complète les informations à l'aide du guide.

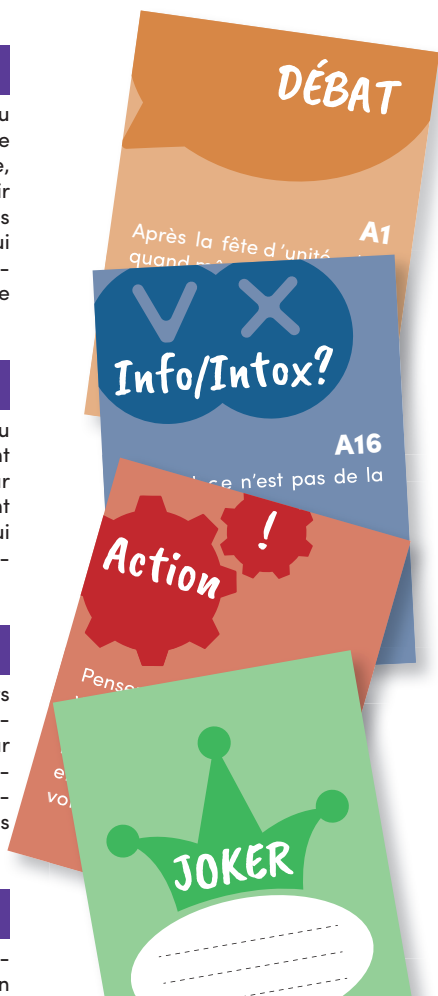
Les cartes Action !

Selon l'action demandée, un ou plusieurs participants y répondent sur base volontaire. Si un timing est indiqué, l'animateur chronomètre. Les actions proposées ne nécessitent pas d'avoir un complément d'informations, elles ne sont donc pas reprises dans le guide de l'animateur.

Les cartes Joker

Le participant propose une situation à débattre, une info/intox ou une action de son choix.

3 Pour clôturer l'activité, l'animateur propose à chacun de s'exprimer, soit sur la manière dont on s'est senti pendant le jeu, soit sur un élément qui les a surpris, positivement ou négativement. Pour cette étape, si tu le souhaites, télécharge les cartes Émotions disponibles sur le site.



En cas de situation plus compliquée, l'animateur est invité à communiquer au scout une ressource pour le soutenir :

- **Infor-drogue**, (02.227.52.52), offre de l'information, de l'aide, des conseils à toutes personnes ou collectivité de manière anonyme.
- **Le numéro 107** : un service d'écoute gratuit, 24h/24, 7j/7, partout en Belgique. Une **oreille attentive, dans l'anonymat et la confidentialité.**

A1 Le dernier soir du camp, des aînés éclaireurs ou des pionniers boivent une bière avec les animateurs.

Notre position précise que nous ne pouvons pas nous permettre de laisser au hasard toute forme d'éducation à l'alcool. Dès l'adolescence, un travail éducatif de sensibilisation doit être effectué. Dans ce cadre éducatif, une consommation responsable et modérée d'alcool par les jeunes peut avoir lieu.

Dans ce cas-ci, elle doit avoir lieu dans un cadre défini, idéalement en cogestion par le groupe, dans le respect de la loi belge, et les parents des jeunes devront en être informés. Il n'est évidemment pas acceptable que chaque scout se sente en droit d'exiger une consommation personnelle.

A2 En précamp, on se fait de bonnes guindailles puisqu'on n'a pas de scouts sous notre responsabilité.

Dans le scoutisme, les animateurs doivent être en état de faire ce pourquoi ils sont là, y compris lorsque les scouts ne sont pas présents. Par ailleurs, les animateurs respectent les règles fixées en conseil d'unité. En aucun cas, un adulte ne peut revendiquer un droit individuel et personnel à consommer de l'alcool.

De plus, il ne s'agit pas uniquement de la responsabilité qu'un animateur exerce vis-à-vis des scouts, mais aussi de celle qu'il a vis-à-vis de lui-même. Notre position rappelle que la *Loi* scoutie, expression des valeurs du mouvement, affirme dans son article 10 que « *Le scout respecte son corps et développe son esprit* ». Nous invitons chaque scout, quels que soient son âge et sa fonction, à s'interroger sur son rapport aux substances psychotropes.

A3 Le soir, quand les scouts sont au lit, pas de problème si on fait un peu la fête tant qu'il y a au moins deux bobs désignés.

Le *Code qualité de l'animation* (CQA) demande à chaque animateur d'être en état d'animer 24h/24. Par conséquent, même si les scouts sont au lit, tous les animateurs doivent respecter la limite maximum de 0,5 gramme d'alcool par litre de sang. Cette limite s'aligne sur la norme généralement acceptée par la communauté scientifique et est établie selon l'altération de la capacité de conscience de son état.

A4 La limite est à 0,5g/L, ce qui permet aux intendants de boire une bière sur le temps de midi. Ce n'est pas bien grave, ils ne sont pas responsables de l'animation.

Les intendants et les invités à un camp ou à une activité scoutie ont, qu'ils le veuillent ou non, une responsabilité vis-à-vis des jeunes, ne fut-ce que par l'exemple d'adulte qu'ils donnent. Ils doivent dès lors respecter, en toute circonstance, les règles qui s'appliquent aux animateurs.

Outre notre position sur l'alcool, le cadre de consommation est décidé par le staff ou par le conseil d'unité.

A5 Au festival avant le camp, j'ai reçu un beau t-shirt et une belle casquette Jupiter. Je n'hésite pas à les prendre en camp.

Notre position sur l'alcool demande aux unités de ne pas accepter de sponsoring d'alcooliers : ni argent, ni produits gratuits, ni matériel promotionnel. Par ailleurs, dans cette situation, on peut s'interroger sur l'image que l'on donne du scoutisme.



A6 Un scout qui boit, c'est un scout dehors. Retour à la maison.

Le cadre légal et la position fédérale sur l'alcool et les produits psychotropes doivent être respectés en toute circonstance et par tous les membres. Par conséquent, cette situation n'est pas acceptable et il est nécessaire de réagir. Néanmoins, lorsqu'il s'agit d'un scout, nous avons la mission de l'aider à grandir, une sanction éducative sera privilégiée.

Dans pareille situation, un animateur est invité à trouver du soutien auprès de l'équipe d'unité pour réagir adéquatement et contacter les parents pour les informer de la situation.

A7 En fin de camp, on organise toujours une journée des parents. Cette fois-ci, les enfants peuvent inviter leur parrain-marraine en plus. Comme il y a du monde, on prévoit une pompe sur la prairie.

Une pompe à bière est à éviter. Il faut se questionner sur la gestion de la bière restante en fin de journée, l'idée étant de ne pas encourager quiconque à boire de l'alcool. Notre position demande aux unités d'offrir un choix large et diversifié de boissons non alcoolisées de qualité et de mettre gratuitement de l'eau potable à disposition.

A8 J'ai signé le Code qualité de l'animation pour pouvoir partir en camp mais je ne suis pas d'accord avec ce qui y est écrit concernant l'alcool.

En signant le *Code qualité de l'animation* (CQA), l'animateur s'engage à proposer une animation scout de qualité qui respecte la Convention internationale des droits de l'enfant, le cadre du code qualité de l'accueil de l'ONE et les positions de la fédération.

Si un animateur refuse de signer le *Code qualité de l'animation*, on a un problème car, ce code, c'est la base. Nous ne pouvons pas accepter un animateur qui n'est pas d'accord avec l'une des règles de ce document, puisqu'il s'agit de bienveillance et de bon sens.

A9 À la fête d'unité, les scouts jouent, les animateurs et les parents les surveillent de loin tout en buvant.

Notre position sur l'alcool précise qu'une fête d'unité ou de section, pendant l'année ou pendant le camp, est assimilée à un moment où les scouts sont sous la responsabilité des animateurs. Dans ces circonstances, les adultes du mouvement se doivent d'être en permanence en pleine possession de leurs moyens et de montrer l'exemple. Nous adoptons comme limite, un taux maximum de 0,5 gramme d'alcool par litre de sang, qui est la norme généralement acceptée par la communauté scientifique.

A10 Des scouts font régulièrement des concours d'à-fond en dehors des réunions. Le staff laisse faire, il faut que jeunesse se fasse.

Les animateurs ne sont pas responsables de ce qu'il se passe en dehors du cadre scout. Ils peuvent toutefois s'y intéresser et profiter de leur relation de confiance pour ouvrir un dialogue éducatif sur la consommation d'alcool. Ils peuvent également rappeler que la *Loi scout*, expression des valeurs du mouvement, affirme dans son article 10 que « *Le scout respecte son corps et développe son esprit* ». Nous invitons chaque scout, quels que soient son âge et sa fonction, à s'interroger sur son rapport aux substances psychotropes.



A11 **Pensez à la dernière fois où vous avez consommé de l'alcool. C'était pour quelles raisons ? Choisissez-en une et énoncez-la chacun à votre tour.**

À chacun sa réponse.

A12 **Citez toutes les raisons pour lesquelles une personne pourrait consommer de l'alcool.**

- le plaisir
- la diminution du stress
- la vie sociale
- ...

A13 **À partir de quand trouvez-vous qu'une consommation d'alcool est problématique ?**

Donnez votre réponse personnelle chacun à votre tour sans en débattre.

À chacun sa réponse.

A14 **Un-e ami-e fait un coma éthylique, comment réagissez-vous ?**

Ce que vous devez faire :

- Coucher votre ami sur le côté, en position latérale de sécurité et vous assurer qu'il respire correctement dans cette position.
- Couvrir votre ami afin d'éviter que sa température ne chute.
- Appeler les secours : 112 (numéro européen d'appel d'urgence).
- Rester près de lui en attendant les secours et ne jamais le laisser seul.

A15 **Marie dit toujours : « Pas de fête sans alcool ». Citez trois autres façons de s'amuser en soirée.**

À chacun sa réponse.

Une observation intéressante fut menée à la Katholieke Universiteit Leuven (KUL) en mars 2012. Des étudiants ont organisé une fête où la bière était servie gratuitement. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que la bière gracieusement offerte toute la soirée était sans alcool et qu'ils participaient à une expérience menée par l'association pour les problèmes d'alcool et de drogue (Vereniging voor Alcohol en andere Drugproblemen – VAD).

Thomas Devroe, du cercle étudiant Ekonomika de la KUL, témoigne : « *Le plus marquant, c'est que de nombreux étudiants ne se sont rendus compte de rien et ont réagi avec étonnement quand on leur a révélé qu'ils n'avaient bu que de la bière sans alcool* ».

A16 **L'alcool, ce n'est pas de la drogue.**
INTOX

Les drogues sont définies comme des substances qui modifient l'état de conscience et/ou l'activité mentale et qui peuvent provoquer une dépendance physique et/ou psychique.

L'alcool correspond à cette définition et représente, avec le tabac et les tranquillisants, une des drogues les plus répandues dans la société.

C'est une drogue qui est légale.

A17 **La société nous incite à boire.**
INFO

En 2009, des chercheurs hollandais et canadiens ont étudié les comportements de jeunes face à des films et des publicités mettant en scène des boissons alcoolisées. Cela montre que la publicité pour l'alcool fonctionne parfaitement et favorise le passage à l'action.

Les lois qui ont suivi fixent un cadre légal qui vient restreindre la publicité, les horaires d'ouverture des magasins ainsi que l'âge légal pour acheter de l'alcool.

A18 **L'alcool aide à oublier ses problèmes.**
INFO et INTOX

On peut consommer de l'alcool dans le but d'oublier ses problèmes. C'est une motivation à consommer. Cela peut fonctionner ou ne pas fonctionner du tout. Dans tous les cas, l'effet d'oubli sera concentré sur un temps court, ce qui peut amener à avoir envie de consommer de nouveau.

A19 **Il existe des méthodes pour dessaouler plus vite.**
INTOX

Seul le temps permet d'éliminer l'alcool que l'on a dans le sang. Prendre une douche, vomir, faire du sport, boire de l'eau peuvent permettre de limiter les effets de l'alcool, mais n'accéléreront pas son élimination dans le sang.

A20 **L'alcool rend joyeux.**
INFO et INTOX

Les effets d'un produit dépendent de plusieurs facteurs : le poids, le sexe, si on a mangé ou pas, l'état psychologique du moment, la quantité d'alcool consommée, le type d'alcool consommé et l'environnement (soirée, amis, seul...). Par exemple, une personne qui consomme pour fêter son examen n'aura pas les mêmes effets qu'une personne qui consomme pour oublier ses problèmes. En fonction des circonstances, l'alcool peut donc rendre triste, joyeux, agressif...

A21 **En soirée, c'est facile de ne pas boire d'alcool même si tout le monde en consomme.**
INFO et INTOX

Pour certaines personnes, il est plus difficile de refuser un verre car l'envie de s'intégrer dans un groupe où le regard des autres compte beaucoup. L'influence des pairs peut être une motivation à consommer.

NB : il est possible de faire réfléchir le groupe sur les moyens de faire la fête sans alcool, et les stratégies pour refuser une consommation si on ne la souhaite pas.

A22 **Je ne bois pas tous les jours, donc je ne suis pas dépendant.**
INTOX

Certains boivent systématiquement dans certaines situations pour se détendre, s'euphoriser ou se booster. Lorsqu'on ne peut plus se passer de boire dans ces situations, on est alcoolodépendant.



A23 La consommation d'alcool peut donner envie de fumer.

INFO

Boire renforce l'envie de fumer. Les scientifiques donnent l'explication suivante : l'alcool et la nicotine contenue dans la cigarette augmentent toutes deux le plaisir et l'euphorie ressentis, en activant plusieurs régions cérébrales formant « *le circuit de la récompense* ». Mais ce n'est pas tout : la nicotine a également un effet stimulant sur ceux qui boivent de l'alcool. Ainsi, la nicotine affaiblit l'effet de fatigue induit par l'alcool. Stimulé, le consommateur aura envie de reprendre un verre. C'est ce qu'on appelle un cercle vicieux.

A24 L'alcool aide à mieux dormir.

INTOX

L'alcool procure d'abord une certaine excitation puis un engourdissement progressif du système nerveux central, qui crée un effet calmant, relaxant. On s'endort donc plus facilement, mais la qualité du sommeil est nettement moins bonne.

L'alcool dérègle le cycle du sommeil :

- diminution du temps de sommeil paradoxal qui est important pour la mémorisation, l'évacuation expériences émotionnelles de la journée, la gestion du stress... ;
- éveils nocturnes ;
- réveil matinal précoce avec incapacité de se rendormir.

Il exacerbe par ailleurs certains troubles du sommeil (insomnie, apnée, ronflement).

A25 La bière, ce n'est pas de l'alcool, alors que la vodka, oui.

INTOX

Malgré des modes de production très différents, une grande variété de goûts et de couleurs, l'alcool n'est en réalité qu'une seule et même substance, l'éthanol ou, en langage courant, l'alcool pur.

Un verre standard de bière, de whisky, de vin ou encore de vodka contiennent tous approximativement la même quantité d'alcool pur (environ 10 grammes soit 12,7 ml).

T1 Tout le staff se retrouve dans l'espace fumeur, sauf Baloo qui ne fume pas.

Notre position sur le tabac encourage les staffs à définir des règles pour la consommation. Celles-ci tiennent compte du bien-être des fumeurs comme des non-fumeurs.

T2 Au camp, un pionnier consomme une longue cigarette. Il affirme qu'il s'agit de CBD.

Il est précisé dans la position du mouvement qu'animateurs et scouts consommateurs dialoguent pour passer un accord raisonnable et réaliste de consommation. Par ailleurs, le consommateur doit être en mesure de fournir une preuve indéniable que le produit consommé est bien du CBD.



T3 Un scout arrive au camp avec des cigarettes. Ses parents ne sont pas au courant qu'il fume.

Les animateurs scouts ont une responsabilité éducative. Cela signifie qu'on attend d'eux qu'ils fixent un cadre clair avec le scout en prenant en compte sa dépendance. S'il s'est procuré ses cigarettes en-dehors du cadre scout, ce n'est donc pas du ressort des animateurs, même s'ils peuvent s'intéresser à ce que le jeune vit en dehors du scoutisme. Si les parents ne sont pas au courant que leur enfant consomme du tabac, les animateurs encouragent le scout à en parler. Si ce n'est pas sa volonté, les animateurs respectent la vie privée du jeune et privilégient leur relation de confiance.

T4 Un scout demande une cigarette à un autre scout, il n'en a plus en stock.

Une situation acceptable pour les uns ne le sera pas forcément pour d'autres. Pour cette raison, il est important d'en discuter en staff ou en conseil d'unité.

Pour rappel, le cadre légal précise qu'il est interdit de vendre du tabac à des jeunes de moins de 18 ans ou d'en acheter pour eux.

T5 Les scouts arrivent, des mégots froids sont étalés autour du feu de veillée.

Il en va de la responsabilité éducative des animateurs de se montrer discret s'ils consomment du tabac ou des produits dérivés. Les animateurs gardent en tête qu'ils sont un exemple pour les scouts et sont sensibles à l'image qu'ils donnent d'eux-mêmes. Par ailleurs, la position de la fédération précise qu'un lieu spécifique pour fumer est à délimiter. Cela, entre autres, pour limiter le risque d'incendie et éviter le tabagisme passif, et les mégots jetés par terre.

T6 Pendant un jeu dans les bois, deux scouts, fumeurs réguliers, se mettent à l'écart pour fumer une cigarette.

La position du mouvement précise que la consommation de tabac ne peut nuire au bon déroulement des activités scoutées. Par conséquent, il convient de respecter le lieu et le moment définis par le groupe pour fumer. Fumer dans un lieu prévu à cet effet, pourvu de cendriers, permet d'éviter les mégots jetés par terre et limite le risque d'incendie.

Par ailleurs, dans notre position, nous invitons chaque scout fumeur à définir un cadre de consommation avec ses animateurs.

T7 La patrouille profite du hike pour se détendre. Ceux qui le veulent boivent une petite bière ou fument une clope.

Les règles lors d'un hike de patrouille sont les mêmes que celles pour une activité classique de section. Il est donc attendu des scouts qu'ils adoptent le même comportement. En déplacement, le consommateur se place dans un endroit discret et emporte son mégot, s'il n'y a pas de poubelle à proximité. Par ailleurs, il est important de responsabiliser les aînés par rapport à l'influence qu'ils peuvent exercer sur les plus jeunes.



T8 Tu découvres un scout de 15 ans en train de fumer une cigarette derrière un muret.

La relation est le premier élément de notre méthode scout et ce n'est pas un hasard. L'animateur est invité à ouvrir le dialogue avec le scout et à prendre des décisions avec lui pour clarifier la situation. Dans la position du mouvement, quelques conseils sont donnés pour aborder le sujet avec le scout.

T9 Des animateurs partagent une chicha un soir au camp tout en discutant.

La position du mouvement précise que la chicha est à proscrire dans un contexte scout puisque consommer du tabac ne doit pas être un but en soi.

Par ailleurs, la chicha peut constituer une porte d'entrée dans le tabagisme pour un certain nombre de personnes, particulièrement des jeunes, qui sans cela n'auraient jamais commencé à fumer. Quant à ceux qui choisissent de ne pas consommer, ils deviendraient inévitablement des fumeurs passifs.

T10 Un animateur vapote dans sa voiture la fenêtre ouverte, deux scouts se trouvent sur la banquette arrière. Ce n'est pas un problème, il leur a demandé leur avis avant.

La cigarette électronique est soumise à la même législation que celle du tabac. Par conséquent, cette situation ne respecte pas le cadre légal puisqu'il est interdit de fumer en présence d'un mineur dans un véhicule. En effet, même si la fenêtre du véhicule est ouverte, il s'agit d'un espace particulièrement confiné : impossible donc d'éviter le tabagisme passif.

T11 En une minute, trouvez... un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter la clope.

Place à la créativité ! Garder à l'esprit que les échanges doivent se faire dans un cadre non jugeant et bienveillant et que les slogans doivent être tournés vers les bénéfices à l'arrêt (plutôt que de mettre en avant les effets négatifs d'une consommation de tabac).

T12 En 1 minute, trouvez trois façons d'aider un fumeur en manque de clope.

Il existe de nombreuses méthodes pour arrêter de fumer. À chacun celle(s) qui lui convient :

- Lui faire penser à l'argent qu'il va récupérer pour se faire plaisir.
- Lui proposer de faire une liste de tous les avantages qu'il a d'arrêter la cigarette.
- Lui dire que l'envie soudaine d'une cigarette disparaît au bout de cinq minutes.
- Moins on pense à fumer, plus il est facile d'y renoncer. Penser à tout sauf une cigarette : une belle journée, un bon repas, un souvenir agréable.
- Lui proposer de faire du sport.
- Lui proposer un verre d'eau, un chewing-gum...
- Lui proposer une activité fun.
- Lui conseiller de demander de l'aide (ami, tabac stop, médecin généraliste, famille...).
- Etc.



T13**Citez toutes les raisons pour lesquelles une personne pourrait consommer du tabac.**

À chacun sa réponse.

T14**Mime un des bénéfices à l'arrêt du tabac. Tu peux demander des exemples de bénéfices à l'animateur du jeu.****10 exemples de bénéfices à l'arrêt du tabac :**

1. plus de liberté
2. plus d'argent
3. meilleur sommeil
4. meilleur cœur
5. meilleur souffle
6. meilleure fertilité
7. meilleure vie sexuelle
8. moins de dépression
9. meilleur odorat
10. meilleur goût

T15**Citez, en 30 secondes, trois stratégies utilisées par l'industrie du tabac pour attirer les jeunes vers leurs produits.**

L'industrie du tabac, s'efforce, depuis ses débuts, à donner une image de la cigarette positive, prolongeant la personnalité du fumeur.

Les firmes tentent d'avoir une prise sur tous les domaines de notre quotidien (sport, cinéma, etc.) et usent de stratégies innovantes pour attirer de nouveaux clients et contourner subtilement les réglementations. Par exemple, les cigarettes avec des arômes ciblant les jeunes ou les femmes. Elles sont aujourd'hui interdites mais l'industrie du tabac développe sans cesse de nouvelles stratégies.

En voici quelques exemples :

- Les smoking reviews, ces films faits par des ados pour vanter à d'autres ados les vertus de telle ou telle marque de cigarettes qu'ils ont eux-mêmes expérimentée, circulent dans toutes les langues sur YouTube et les réseaux sociaux.
- Exhiber le logo d'une marque de cigarettes célèbre dans des films destinés aux enfants, comme Superman. Depuis des décennies, l'industrie du tabac paie grassement des acteurs pour fumer lorsqu'ils jouent afin d'influencer le public jeune et moins jeune. Une stratégie aussi discrète qu'efficace.
- Des influenceurs sont rémunérés par des firmes de l'industrie du tabac pour placer des produits tels que la cigarette ou la cigarette électronique sur Instagram.
- Les sports mécaniques sont particulièrement prisés par les jeunes, cible privilégiée de l'industrie du tabac. Elle multiplie donc son parrainage dans ces sports et se diversifie en participant à l'organisation d'événements en ligne comme des courses virtuelles.

Heureusement, on constate des évolutions positives comme l'interdiction de la publicité ou l'apparition du paquet neutre. Il y a encore malgré tout beaucoup de travail, c'est pourquoi développer l'esprit critique des jeunes est fondamental.



T16 Cigarettes industrielles ou roulées, c'est tout aussi nocif ! INTOX

Outre le prix, la grande différence entre la cigarette roulée et la cigarette industrielle est que la première ne répond pas à des normes contrôlées tandis que la seconde oui. Dans une cigarette industrielle, le taux de concentration de la nicotine, du goudron et du monoxyde de carbone est réglementé... ce qui n'est pas le cas avec la cigarette roulée.

En fumant une cigarette roulée, on augmente le risque d'accidents cardio-vasculaires. Il est conseillé aux consommateurs d'utiliser un filtre et de ne pas trop serrer la cigarette pour éviter de boucher les trous.

T17 Fumer diminue le plaisir sexuel. INFO

L'excitation sexuelle nécessite une bonne circulation sanguine (érection chez l'homme, lubrification chez la femme), or le monoxyde de carbone remplace l'oxygène auprès des globules rouges ce qui entraîne une moins bonne irrigation sanguine et peut donc être un des facteurs de dysfonctionnement érectile et de sécheresse vaginale.

Par ailleurs, certains moyens contraceptifs sont compatibles avec la consommation de tabac, d'autres moins. Il est donc important de le signaler à votre médecin/gynécologue lors, entre autres, de la prescription d'une pilule contraceptive.

T18 Fumer déstresse. INFO psychologiquement, INTOX physiquement

Pour le physique, la nicotine est une substance stimulante et va donc augmenter le rythme cardiaque. Elle est responsable de la dépendance physique. Donc, lorsque le corps est en manque et réclame sa dose, on présente des signes de nervosité qui sont en fait des symptômes de manque. En fumant, on a donc l'impression illusoire d'être déstressé.

Pour l'aspect psychologique, en allant fumer, on s'offre une pause, on pense à autre chose, on rencontre d'autres personnes, etc., ce qui nous détend également. Là encore, il s'agit d'une association trompeuse, ce n'est pas la cigarette qui déstresse.

T19 La cigarette électronique est moins nocive que la cigarette classique. INFO jusqu'à preuve du contraire et si tu l'utilises de manière adéquate

L'absence de combustion évite la production de monoxyde de carbone, de goudron et réduit considérablement les autres substances cancérigènes.

Mais attention à l'utilisation inadéquate de la cigarette électronique: on peut par exemple tenter des mélanges savants risqués. De plus, les études scientifiques n'ont pas assez de recul pour garantir la non nocivité des effets à long terme (arômes, vapeur, etc.).

Par ailleurs, la cigarette électronique est destinée à une personne qui est déjà fumeuse et qui souhaite limiter les risques pour sa santé ou arrêter. La double consommation est à éviter. Enfin, se renseigner auprès d'un tabacologue permet de choisir la cigarette électronique la plus adéquate.



T20 Tous les fumeurs veulent arrêter.

INTOX

Les motivations à commencer à fumer sont multiples et personnelles (expérimentation, norme familiale, influence/pression sociale, co-consommation, contexte, etc.).

Certains fumeurs ont une consommation tout à fait satisfaisante et n'éprouve pas l'envie d'arrêter. D'autres, ressentent davantage d'inconvénients et envisagent l'arrêt.

Chaque fumeur vit une histoire unique avec sa cigarette.

T21 Fumer n'entraîne qu'une dépendance physique.

INTOX

La nicotine entraîne une dépendance physique importante, mais elle n'est pas la seule.

On peut également distinguer une dépendance psychologique liée aux états émotionnels d'une personne. Exemple : je fume quand je me sens triste.

Un 3^e type de dépendance existe : la comportementale. Il s'agit de toutes les habitudes et rituels associés à l'action de fumer, souvent devenues des automatismes. Ex : je fume quand je suis en soirée, je fume après le sexe...

T22 Jeter une cigarette par terre est une infraction qui peut coûter maximum 25€.

INTOX

L'amende varie selon les régions mais en moyenne elle tourne autour de 200€.

Petite astuce si tu es fumeur : pense à ton cendrier de poche.

T23 La production de tabac a un impact sur l'environnement.

INFO

Il faut brûler 20 kilos de bois pour faire sécher un kilo de tabac.

Un mégot pollue à lui seul 500 litres d'eau.

Plusieurs articles publiés en 2021 indiquent que 137 000 mégots sont jetés par seconde dans le monde.

Un mégot se dégrade partiellement en +/- 2 ans, et peut prendre jusqu'à 15 ans pour une dégradation complète.

Petite astuce si tu es fumeur, pense à ton cendrier de poche.

T24 À 17 ans, la clope n'a pas trop d'effets négatifs.

INTOX

On pense souvent que les effets du tabagisme n'apparaissent que lorsque l'on vieillit, pourtant de nombreux signes s'observent aussi sur le court terme.

Par exemple : jaunissement des dents, peau terne, cheveux secs, ongles cassants, altération du goût et de l'odorat, essoufflement, etc.

Et... Portefeuille plus léger, sortir dehors en hiver ou sous la pluie, le risque des trous dans les fringues, etc.



T25 La chicha, ce n'est que de la vapeur d'eau.

INTOX

Une séance de chicha équivaut à fumer environ 50 cigarettes en termes de monoxyde de carbone. Il y a moins de risque de développer une dépendance à la nicotine qu'avec la cigarette, par contre, la quantité de monoxyde de carbone et de goudron est considérablement plus importante. Ainsi, celui qui est amené à fumer la chicha aura tout intérêt à consommer en extérieur ou dans un lieu aéré au maximum.

C1 Un animateur porte un tee-shirt avec une feuille de cannabis.

Les adultes dans le scoutisme, qu'ils le veuillent ou non, sont des modèles pour les scouts de leur section, mais aussi pour tous les autres. Nous ne souhaitons pas que la consommation de psychotropes fasse partie de ce qui est montré en exemple aux scouts. Par conséquent, il est préférable de ne pas porter des vêtements suggestifs.

C2 Petite pause dans le conseil d'unité, on en profite pour se fumer un petit joint.

Les membres du conseil d'unité n'ont pas d'obligation légale de dénoncer la consommation de produit psychotrope par d'autres animateurs. Cependant, vu qu'il s'agit d'un délit, ils ont la responsabilité morale de prévenir, d'empêcher la consommation. En signant le *Code qualité de l'animation* (CQA), qui s'appuie sur les droits de l'enfant, le code qualité de l'ONE et la loi belge, les animateurs s'engagent à se montrer prudents et diligents. Les adultes du mouvement se doivent d'être en capacité de remplir de leur mieux le rôle qui est le leur (se former en formation, s'organiser et construire en réunion de staff, etc.). En aucun cas, un adulte ne peut revendiquer un droit individuel et personnel à consommer un produit psychotrope.

Par ailleurs, notre position rappelle que la *Loi scout*, expression des valeurs du mouvement, affirme dans son article 10 que « *Le scout respecte son corps et développe son esprit* ». Nous invitons chaque scout, quels que soient son âge et sa fonction, à s'interroger sur son rapport aux substances psychotropes.



C3 Un intendant fume du cannabis, tout le monde le sait, personne n'en parle.

Les intendants et les invités à un camp ou à une activité scout ont, qu'ils le veuillent ou non, une responsabilité vis-à-vis des jeunes, ne fut-ce que par l'exemple d'adulte qu'ils donnent. Ils doivent dès lors respecter, en toute circonstance, les règles qui s'appliquent aux animateurs. Les intendants sont donc tenus de respecter *le Code qualité de l'animation* (CQA), qui s'appuie sur la Convention internationale des droits de l'enfant, le code qualité de l'ONE et la loi belge. Les adultes du mouvement se doivent d'être en capacité de remplir de leur mieux le rôle qui est le leur (se former en formation, s'organiser et construire en réunion de staff, etc.). En aucun cas, un adulte ne peut revendiquer un droit individuel et personnel à consommer un produit psychotrope.

En termes de législation, les animateurs n'ont pas d'obligation légale de dénoncer la consommation de stupéfiants de l'intendant. Cependant, vu qu'il s'agit d'un délit, ils ont la responsabilité morale de prévenir, d'empêcher la consommation.

Par ailleurs, il est important de préciser que cette situation pourrait entraîner une responsabilité civile. Ceci dans le cas où le consommateur crée un dommage, que des poursuites sont engagées et qu'il est prouvé que le dommage est une conséquence de la consommation. Dans ce cas de figure, on se retournerait contre l'intendant, auteur des faits mais également contre les animateurs qui, au courant de la situation, n'ont rien fait pour la garder sous contrôle ou y mettre fin.

C4 En réunion scout, un aîné cherche un truc dans son sac à dos. En fouillant, il fait tomber une barre de shit.

Notre position précise que la consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections. Par ailleurs, la loi belge précise que les personnes mineures d'âge ne peuvent ni détenir, ni consommer du cannabis, quelles que soient la quantité et les circonstances.

Les animateurs vont chercher du soutien auprès de leur équipe d'unité ou de leur équipe fédérale pour résoudre la situation. La loi ne précise pas si les animateurs ont le devoir d'informer les parents. Néanmoins, dans le cas de consommation de produits psychotropes, nous te conseillons vivement de le faire puisqu'un jeune mineur agit toujours sous l'autorité parentale.

Dans tous les cas, la sanction éducative est à privilégier.

C5 Un scout fume régulièrement du CBD et souhaite en consommer pendant le camp.

La position du mouvement précise que les animateurs s'entretiennent avec les scouts consommateurs pour faire le point sur leurs besoins de consommation et ainsi passer un accord raisonnable et réaliste. Par ailleurs, le consommateur doit être en mesure de fournir une preuve indéniable que le produit consommé est bien du CBD, substance soumise à la même législation que le tabac, contrairement au cannabis.



C6 Dans la rue, tu croises un de tes scouts, un joint à la main.

Un animateur n'est pas responsable des scouts en dehors des activités. Cependant, il ne faut pas pour autant oublier le rôle éducatif de l'animateur. Il peut s'intéresser à ce que le scout vit en dehors des réunions et profiter de la relation de confiance qu'il entretient avec le scout pour entamer une discussion éducative sur la thématique, l'inviter à réfléchir et lui donner des pistes de solutions, comme contacter une association, par exemple.

C7 Le soir, en camp, certains scouts fument du cannabis quand les animateurs dorment.

Notre position précise que la consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections. Par ailleurs, la loi belge précise que les personnes mineures d'âge ne peuvent ni détenir, ni consommer du cannabis quelles que soient la quantité et les circonstances.

Un scout qui fume du cannabis peut avoir une influence sur les plus jeunes. L'animateur discute avec celui-ci pour en apprendre davantage sur le contexte. Il s'interroge notamment sur les présentes qui étaient présentes à ce moment-là et si tous ont consommé. Dans tous les cas, la sanction éducative est à privilégier. Les animateurs vont chercher du soutien auprès de leur équipe d'unité ou de leur équipe fédérale pour résoudre la situation.

C8 Un scout fume du cannabis au camp et ses parents sont au courant.

Notre position précise que la consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections. Cela reste d'application même si les parents sont au courant. Par ailleurs, la loi belge précise que les personnes mineures d'âge ne peuvent ni détenir, ni consommer du cannabis quelles que soient la quantité et les circonstances. Dans tous les cas, la sanction éducative est à privilégier. Les animateurs vont chercher du soutien auprès de leur équipe d'unité ou de leur équipe fédérale pour résoudre la situation.

C9 Lors d'un camp à l'étranger, deux aînés s'éclipsent quand tout le monde dort pour acheter et fumer du cannabis.

Notre position précise que la consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections. Les scouts sont également invités, dans un souci de respect des différentes cultures, à respecter le cadre réglementaire, légal et de la culture scoute du pays dans lequel ils sont en camp ou de la communauté dans laquelle ils sont accueillis.

En aucun cas un contexte différent ne pourrait servir de justification pour outrepasser les dispositions de notre fédération.



C10**Un scout, consommateur régulier de cannabis, se montre irritable lorsqu'il est en manque. Malgré cela, le staff décide de l'accueillir au camp.**

Un scout dépendant ne peut être autorisé à consommer du cannabis. Cela pour respecter la loi belge qui précise que les mineurs ne peuvent ni détenir, ni consommer du cannabis quelles que soient la quantité et les circonstances. De plus, notre position précise que la consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections.

Dès lors, les animateurs sont invités à faire preuve d'empathie vis-à-vis du scout. Notre *Loi* scout nous rappelle que « *Le scout est solidaire et est un frère pour tous.* » Le scoutisme est et doit rester un mouvement éducatif ouvert à tous.

Il est conseillé de dialoguer avec le scout et de lui rappeler que la *Loi* scout, expression des valeurs du mouvement, affirme dans son article 10 que « *Le scout respecte son corps et développe son esprit* ». Nous invitons chaque scout, quels que soient son âge et sa fonction, à s'interroger sur son rapport aux substances psychotropes. Il est possible de proposer un temps de sensibilisation ou de prévention à la consommation avec la section. Dans ce cas, on peut proposer au scout de prendre une part active dans la démarche.

C11**En une minute, citez cinq effets néfastes sur la santé de la consommation du cannabis.**

- Compromettre la capacité de conduire de façon sécurisée : diminution de la concentration et de l'attention, perte de réflexes, difficulté de réagir face à l'imprévu...
- Rendre l'apprentissage et la mémorisation plus difficiles. Le cannabis agit sur le système biologique responsable du développement du cerveau.
- Nuire à la santé mentale. Même si le cannabis peut entraîner un état d'euphorie, il peut aussi susciter l'anxiété ou un sentiment de panique. Dans de rares cas, le cannabis peut déclencher un épisode psychotique (ne plus savoir ce qui est réel).
- Endommager les poumons et rendre la respiration difficile, s'il est fumé.

C12**En une minute, citez trois différences entre la consommation de tabac et de cannabis.**

La consommation du tabac est légale alors que celle du cannabis ne l'est pas.

Par ailleurs, les effets recherchés lorsqu'un consomme du tabac ou du cannabis sont différents.

Les effets suivants sont applicables au cannabis, pas au tabac :

- diminution de capacité de concentration et de réaction ;
- troubles de la mémoire ;
- plus grand risque d'accident de la circulation ;
- difficultés relationnelles ;
- difficultés scolaires.



C13 Citez trois effets liés au manque de consommation de cannabis pour une personne dépendante.

Parmi les symptômes du syndrome de sevrage, figurent l'irritabilité, l'anxiété, les maux d'estomac, la perte d'appétit, la transpiration et le dérèglement du sommeil. Les symptômes disparaissent généralement au bout d'une semaine, mais les troubles du sommeil peuvent durer plus longtemps.

C14 Tes amis et toi venez de fumer un joint. L'un d'entre eux devient tout blanc et dit se sentir anxieux. Citez trois solutions pour l'aider.

Malheureusement, il n'est pas possible de mettre un terme rapidement au malaise. Cependant, vous pouvez suivre quelques mesures :

- Rassurez votre ami et installez-le dans un endroit où il se sent en sécurité. Allongez-le sur le côté (PLS) pour lui permettre de vomir si nécessaire en toute sécurité.
- Faites-le boire de l'eau.
- Peu importe l'étrangeté du ressenti, il va passer et votre ami sera parfaitement bien au final. Rassurez-le. Il n'y a aucun risque de faire une overdose mortelle au cannabis.
- Une fois allongé sur le côté, hydraté et mentalement relaxé, il est temps de dormir.

C15 En une minute, trouvez un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter le joint.

Place à la créativité.

C16 On a le droit de faire pousser du cannabis chez soi. INTOX

Pour une personne majeure, détenir ou cultiver du cannabis est une infraction aux yeux de la loi. Cependant, il est vrai que dans la pratique, la détention ou la consommation de cannabis fait l'objet d'une "*faible priorité de la politique des poursuites*" lorsque certaines conditions sont réunies. Ce qui veut dire que si ta consommation est considérée comme destinée à un usage personnel, et en fonction du policier qui t'arrête et du parquet en charge de ton dossier, les peines peuvent être plus légères que pour les autres drogues illicites.

C17 Le cannabis a des effets sur la santé cardiaque des jeunes adultes. INFO

Plusieurs études ont établi un lien entre la forte consommation de cannabis et le risque de crise cardiaque, en particulier chez les jeunes adultes.

C18 Cannabis et CBD, c'est franchement pareil ! INTOX

CBD et THC ont un point commun : ils sont issus du plant de chanvre. Tous deux sont donc des cannabinoïdes, c'est-à-dire des substances chimiques actives qui agissent sur les récepteurs de l'organisme (système nerveux, organes, système immunitaire...). Mais ils sont également opposés sur bien des points. Car, contrairement au tétrahydrocannabinol (THC), le cannabidiol (CBD) ne produit pas d'effet psychotrope et n'induit aucune dépendance.

Pour cette raison, le CBD qui contient moins de 0,2% de THC est soumis à la même législation que le tabac.



C19 Il est autorisé d'avoir sa consommation personnelle de cannabis sur soi en rue.
INTOX

Depuis l'arrêté royal du 6 septembre 2017, le gouvernement a opté pour une tolérance zéro à l'égard des drogues, même le cannabis. La détention de cannabis, même pour un usage personnel (moins de trois grammes) sur la voie publique constitue un délit et donne lieu à un procès-verbal simplifié. Le cannabis est toujours saisi.

C20 Les effets du cannabis sont les mêmes que je le fume ou que je le mange.
INFO ou INTOX

Les effets recherchés du cannabis sont les mêmes, bien que l'ingestion possède également des effets psychédéliques (débordement délirant des idées et une distorsion des faits et des images réels, qui peuvent aller jusqu'aux hallucinations psycho-sensorielles). Cependant, les effets de l'ingestion seront plus forts et dureront plus longtemps. De plus, les space-cakes mettent du temps à produire des effets (± 1h) car l'absorption est plus lente que lorsqu'il est fumé.

C21 Si on a l'habitude de fumer, le joint aura moins d'effets.
INTOX

S'il y a une habitude, cela sous-entend que le corps tolère de plus en plus le produit : il y a une accoutumance. Le joint, ou n'importe quel produit, n'aura donc pas moins d'effet, mais pour pouvoir ressentir de nouveau les mêmes effets, il faudra en augmenter la dose.

C22 Le cannabis ne crée pas de dépendance.
INTOX

Eh oui, la dépendance au cannabis existe vraiment ! Il s'agit principalement d'une dépendance psychologique et non physique.

La dépendance psychologique se rapporte au besoin irrésistible que l'on ressent lorsque l'on ne consomme pas le produit en question. Cela crée un état de mal-être et de tension psychique et physique désagréable voire douloureux. Les pensées se focalisent sur une seule idée : se procurer le produit. C'est le malaise ressenti lorsque l'on ne consomme pas qui indique qu'il y a dépendance.

Il existe également une dépendance physique suite à une consommation régulière et prolongée. Les syndromes physiques suite à l'arrêt sont troubles du sommeil, sueurs froides, transpiration excessive, migraine et difficulté de concentration.

C23 Il paraît que fumer tue ! Au moins avec un joint, je suis tranquille.
INTOX

Le joint est composé de cannabis mais aussi... le plus souvent, de tabac !

Le mélange des deux multiplie les effets nocifs pour la santé tels qu'une production plus importante de monoxyde de carbone, de goudron et de multiples substances toxiques générées par la combustion.

Donc, fumer un joint est aussi nocif pour la santé que fumer une cigarette.

C24 **Le CBD est légal.** **INFO ou INTOX**

Cela dépend de sa teneur en THC. Du CBD qui contient un taux de THC inférieur à 0,2% ne produit pas d'effets psychotropes. Il n'est donc pas interdit par la loi en Belgique et est soumis à la même législation que celle du tabac depuis 2019.

Deux précisions :

- Si le CBD contient plus de 0,2%, il est considéré comme du cannabis. Il est donc illégal.
- Puisqu'il n'est pas possible de connaître la teneur en THC du produit sans une analyse en laboratoire, dans les faits, la police considérera qu'il s'agit de cannabis.

C25 **Il n'y a pas de bad trip avec le cannabis.** **INTOX**

Ce qu'on appelle un « *bad trip* » est une mauvaise expérience liée à une consommation de produits psychoactifs. Le « *bad trip* » peut se manifester par une grosse crise d'angoisse, des sueurs froides ou chaudes, de la paranoïa, le cœur peut s'accélérer. Cela peut être causé par plusieurs facteurs : une prise de produits fortement dosée, la fatigue ou le stress de la personne...

Si un ami ou une amie fait un « *bad trip* », il faut Ne pas laisser la personne seule et essayer de trouver un endroit calme et bien aéré. Se montrer rassurant et attentif aux besoins de la personne. Rappeler à la personne que les effets sont temporaires et s'estompent avec le temps.

Si la personne est inconsciente suite à une prise importante d'alcool ou de cannabis, il faut la mettre en position latérale de sécurité (PLS) et appeler les secours (112). Les ambulanciers sont soumis au secret médical, mieux vaut donc être totalement honnête sur ce qui a été consommé afin que la prise en charge soit la plus efficace possible.

N1 **Un animateur prend des scouts en photo avec son téléphone et les met sur les réseaux sociaux.**

Selon l'âge des scouts, l'animateur doit disposer de différentes autorisations.

- Un scout de moins de 13 ans : un accord parental est nécessaire.
- Un scout entre 13 et 18 ans : un accord parental et un accord de la personne elle-même sont demandés.
- Un scout de plus de 18 ans : l'accord de la personne elle-même suffit.

N2 **Une animatrice montre des photos à des scouts, en défilant, elle tombe sur une photo d'elle saoule.**

Les animateurs sont des exemples pour les scouts. Ils sont donc attentifs à l'image qu'ils donnent d'eux et veillent à rester discrets sur leur vie privée.

N3 **Un scout s'abonne aux comptes Instagram de ses animateurs.**

Ce n'est pas interdit, mais l'animateur sera toujours attentif à son rôle éducatif. Concrètement, il veille au contenu publié sur son profil. Pour rester discret par rapport à certains contenus, l'animateur peut simplement créer une liste d'amis proches.

Ensuite, lorsque l'animateur publie du contenu, il peut choisir s'il souhaite le partager avec sa liste d'amis proches ou avec tout le monde.



N4 Un scout interpelle un animateur alors qu'il est occupé à répondre à un copain sur WhatsApp.

L'animateur veille à être pleinement présent dans le cadre d'une activité scout. Dans tous les cas, les animateurs et les scouts sont invités à définir ensemble des règles pour le groupe. Ces règles doivent être cohérentes même si elles ne seront sans doute pas exactement les mêmes pour les scouts et les animateurs. Par exemple, si l'usage des téléphones est formellement interdit aux scouts, il est demandé aux animateurs de limiter le leur.

N5 En réunion de staff, tout le monde met son téléphone sur silencieux et le range dans son sac.

Chaque staff a son fonctionnement et ses habitudes. L'important est d'en discuter ensemble et de s'accorder sur des règles claires, connues de tous et acceptées par tous.

N6 Cette année, pendant le camp, les scouts peuvent garder leur téléphone pour mettre de la musique pendant les constructions.

Chaque section est invitée à définir ses propres règles en cogestion, c'est-à-dire, scouts et animateurs ensemble. L'important est de se montrer cohérent par rapport aux règles du groupe. Si les animateurs peuvent écouter de la musique, pourquoi les scouts ne le pourraient-ils pas ? Si les animateurs sont réticents quant au fait que les scouts disposent de leur téléphone, ils tiennent conseil avec le groupe. Un usage raisonnable peut être envisagé.

N7 C'est parti pour le hike. Le CP a son téléphone en poche du début à la fin.

Notre position concernant l'organisation et le déroulement des hikes de patrouille précise que :

- Les animateurs restent joignables et disponibles à tout moment.
- La patrouille dispose d'un moyen pour téléphoner en cas de nécessité.

Ce téléphone peut être dans la poche d'un scout, dans une enveloppe fermée... Les règles sont à définir en cogestion, scouts et animateurs ensemble. Un juste équilibre est à trouver entre les envies, besoins des scouts et la nécessité d'avoir un cadre qui ne nuise pas aux activités scoutées.

N8 Le staff interdit totalement aux scouts d'utiliser leur téléphone au camp.

Les animateurs et les scouts sont invités à définir ensemble des règles pour le groupe. Ces règles doivent être cohérentes même si elles ne seront sans doute pas exactement les mêmes pour les scouts et les animateurs. Par exemple, si l'usage des téléphones est formellement interdit aux scouts, il est demandé aux animateurs de limiter le leur.

Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à remettre les habitudes en question. Les scouts évoluent avec le temps, notre rapport aux nouvelles technologies aussi. Utilisées dans un cadre bien défini, celles-ci peuvent valoriser une animation scoutée.

N9 Lors de la journée à l'envers, les intendants organisent un jeu qui nécessite que les scouts utilisent leur téléphone.

Les scouts évoluent avec le temps, notre rapport aux nouvelles technologies aussi. Utilisées dans un cadre bien défini, celles-ci peuvent valoriser une animation scoutée.



N10 En camp, les parents envoient régulièrement des messages aux animateurs pour savoir comment cela se passe et pour demander des photos.

Il est recommandé aux animateurs de définir avant le camp la manière dont les informations sont communiquées aux parents. Une fois le choix posé, les parents en sont informés. Il est légitime pour des parents de chercher à obtenir des informations sur leur enfant si les règles de communication ne sont pas connues à l'avance. Les animateurs peuvent obtenir du soutien auprès de leur équipe d'unité pour soutenir la réflexion.

N11 En 30 secondes, citez un maximum d'avantages qu'internet soit accessible presque partout.

- Pouvoir communiquer facilement avec les autres.
- Accéder facilement à l'information.
- Faire ses courses en ligne.
- Se former via l'e-learning.
- Pouvoir télétravailler.
- Pouvoir écouter de la musique.
- Pouvoir partager des photos.
- ...

N12 Raconte une expérience positive et négative que tu as vécu grâce à ton smartphone.

À chacun sa réponse. Il n'y a ni réponse correcte, ni incorrecte.

N13 Citez trois moments où les écrans n'ont pas leur place. Expliquez pourquoi.

À chacun sa réponse. Il n'y a ni réponse correcte, ni incorrecte.

N14 Si tu étais privé de ton smartphone pendant une semaine, que ferais-tu à la place pendant ce temps-là ?

À chacun sa réponse. Il n'y a ni réponse correcte, ni incorrecte.

N15 Demandez-vous pendant combien de temps vous pourriez vous passer de votre téléphone. Partagez vos réponses.

À chacun sa réponse. Il n'y a ni réponse correcte, ni incorrecte

**N16 On peut être dépendant à internet.
INFO**

Toutes les activités qui nous procurent du plaisir peuvent déclencher une addiction. La cyberdépendance est un nouveau phénomène, elle fait partie des dépendances sans produit, des addictions comportementales. La pratique est excessive dès lors que l'on constate une rupture du lien social. Les relations familiales diminuent, les relations amicales et affectives sont délaissées au profit du temps consacré à internet.

Pour déterminer si votre consommation ou votre comportement comporte des risques, "Stop ou encore ?" propose une série de huit tests (internet, alcool, cannabis...) réalisés en quelques clics : <https://www.stopouencore.be/>



N17	<p>En moyenne, les jeunes de 16-24 ans déverrouillent leur téléphone 117 fois par jour. INFO</p> <p>Selon le rapport annuel sur les médias de l'IMEC, les jeunes de 16-24 ans déverrouillent leur téléphone 117 fois par jour. Le moyenne des utilisateurs, tous âges confondus, est quant à elle de 75 fois.</p>
N18	<p>Il existe un mot pour désigner la peur d'être privé de son smartphone. INFO</p> <p>La nomophobie désigne la peur d'être privé de son smartphone. Une personne sujette à la nomophobie ressent un sentiment d'angoisse, une perte de repères si elle oublie son téléphone, le perd ou n'a plus de batterie et n'a pas de moyen de la charger.</p>
N19	<p>Tout ce qui est dit, partagé, cliqué et vu sur internet, est enregistré par les sites et les réseaux sociaux. INFO</p> <p>Ces données personnelles peuvent être vendues à des tiers (entreprises, gouvernements) et servir à influencer le comportement des utilisateurs par des stratégies de ciblage d'informations et de publicités.</p>
N20	<p>Sur les réseaux sociaux, les personnes timides osent davantage s'exprimer. INFO</p> <p>L'écrit met de la distance et permet de se dévoiler plus facilement. Il est, par exemple, plus facile pour les adolescents de draguer en écrivant des messages et en utilisant des emojis derrière son écran.</p>
N21	<p>On a tendance à se fier aux premiers résultats Google pour chercher une information. Bien souvent, Wikipédia apparaît. Ouf, c'est fiable ! INTOX</p> <p>Wikipédia est une encyclopédie collaborative qui délivre une information brute sans analyse. Ce qui a pour conséquence que le contenu Wikipédia peut être correct ou incorrect, à chacun donc de faire preuve d'esprit critique lorsqu'il s'informe.</p>
N22	<p>Les réseaux sociaux peuvent favoriser la construction identitaire de l'adolescent. INFO</p> <p>Face à la diversité des corps, des sexualités, des identités, les réseaux sociaux permettent de rejoindre de nouvelles communautés, de s'affirmer au sein des minorités, de personnes qui nous ressemblent.</p>
N23	<p>Le smartphone empêche l'adolescent de développer sa vie sociale. INTOX</p> <p>Le jeune écoute de la musique, regarde des films, discute avec ses amis. Il en a besoin pour avoir une vie sociale hors ligne.</p>



N24 Il est fréquent qu'un jeune se fasse insulter ou harceler sur les réseaux sociaux.

INFO

Le harcèlement moral n'est pas nouveau mais le cyberharcèlement permet d'atteindre une personne rapidement, 24h/24, 7j/7. Cela en fait une arme puissante pour ceux qui l'utilisent.

En Belgique, le cyberharcèlement et le harcèlement moral, représente un délit sur le plan pénal. Il est sanctionné différemment en fonction de l'environnement où ont lieu les actes, dans le cadre privé ou dans le cadre du travail.

N25 L'usage des écrans durant les heures qui précèdent le coucher nuit à la qualité du sommeil.

INFO

En l'absence de lumière, nous produisons de la mélatonine. Elle permet de trouver un sommeil de qualité, et de bénéficier de toutes ses fonctions bénéfiques (régénération cellulaire, développement cérébral, stockage des apprentissages...).

Les études montrent que la production de mélatonine diminue avec l'exposition à la lumière artificielle, également appelée lumière bleue.

Pour favoriser un sommeil de qualité, on peut suivre ces quelques conseils :

- S'éloigner des écrans deux heures avant d'aller dormir.
- Respecter une distance de plusieurs mètres lorsqu'on regarde un écran.
- Éviter l'usage des écrans dans la chambre.
- Utiliser des filtres anti-lumière bleue ou des lunettes.



DES RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN

Les associations pour vous soutenir sont nombreuses. Certaines proposent des ressources et peuvent intervenir dans vos unités si vous le souhaitez. Ci-dessous, quelques exemples. Tu en trouveras certainement d'autres près de chez toi, n'hésite pas à explorer internet.

- **Le FARES** agit pour la prévention et la gestion du tabagisme au travers de modules de formations, d'ateliers découverte d'outils pédagogiques, de la méditation pleine conscience.
<https://www.fares.be/>
- **Modus Vivendi** met en œuvre des actions qui visent la réduction des risques liés à l'usage de drogues.
<https://www.modusvivendi-be.org/>
- **Le Pélican** est disponible pour toute question ou besoin de soutien concernant la consommation d'alcool, de drogues illicites ou de jeux d'argent. Ils accueillent également l'entourage des consommateurs. (Région de Bruxelles-Capitale)
<https://www.lepelican-asbl.be/>
- **Le centre Nadja** est spécialisé dans le traitement et la prévention des dépendances : drogues, alcool, tabac, jeux, vidéos, écrans... (Wallonie)
<https://www.nadja-asbl.be/>
- **Action médias Jeunes** propose des ateliers et des formations sur mesure pour décrypter les Médias, développer son esprit critique et sa curiosité en toute créativité.
<https://www.actionmediasjeunes.be/>
- **Univers santé** développe des actions de promotion de la santé auprès des jeunes. Tous les sujets qui les concernent sont abordés : addictions, vie affective et sexuelle, santé mentale ou sociale...
<https://www.univers-sante.be/>

REMERCIEMENTS

- Cet outil a été conçu en étroite collaboration avec l'équipe du Service Prévention Tabac du FARES. Merci à eux pour leur expertise et leur disponibilité !
- Merci à l'ASBL Modus Vivendi pour nous avoir partagé leur contenu.
- Enfin, nous remercions chaleureusement les Scouts et Guides De France (SGDF) pour leur outil "*conso'maîtrise*" dont nous nous sommes librement inspirés.



DÉBAT

A1

Le dernier soir du camp, des aînés éclaireurs ou des pionniers boivent une bière avec les animateurs.

DÉBAT

A2

En précamp, on se fait de bonnes guindailles puisqu'on n'a pas de scouts sous notre responsabilité.

DÉBAT

A3

Le soir, quand les scouts sont au lit, pas de problème si on fait un peu la fête tant qu'il y a au moins deux bobs désignés.

DÉBAT

A4

La limite est à 0,5g/L, ce qui permet aux intendants de boire une bière sur le temps de midi. Ce n'est pas bien grave, ils ne sont pas responsables de l'animation.

DÉBAT

A5

Au festival avant le camp, j'ai reçu un beau t-shirt et une belle casquette Jupiler. Je n'hésite pas à les prendre en camp.

DÉBAT

A6

Un scout qui boit, c'est un scout dehors. Retour à la maison.

DÉBAT

A7

En fin de camp on organise toujours une journée des parents. Cette fois-ci, les enfants peuvent inviter leur parrain-marraine en plus. Comme il y a du monde, on prévoit une pompe sur la prairie.

DÉBAT

A8

J'ai signé le *Code qualité de l'animation* pour pouvoir partir en camp mais je ne suis pas d'accord avec ce qui y est écrit concernant l'alcool.





DÉBAT

A9

À la fête d'unité, les scouts jouent, les animateurs et les parents les surveillent de loin tout en buvant.



DÉBAT

A10

Des scouts font régulièrement des concours d'à-fond en dehors des réunions. Le staff laisse faire, il faut que jeunesse se passe.



Action

A11

Pensez à la dernière fois où vous avez consommé de l'alcool. C'était pour quelles raisons ? Choisissez-en une et énoncez-la chacun à votre tour.



Action

A12

Citez toutes les raisons pour lesquelles une personne pourrait consommer de l'alcool.



Action

A13

À partir de quand trouvez-vous qu'une consommation d'alcool est problématique ?



Action

A14

Un-e ami-e fait un coma éthylique, comment réagissez-vous ?



Action

A15

Marie dit toujours « *Pas de fête sans alcool* ». Citez trois autres façons de s'amuser en soirée.



Info/Intox?




A16

L'alcool, ce n'est pas de la drogue.








À imprimer en recto verso bord court



Info/Intox?

A17




La société nous incite à boire.



Info/Intox?

A18




L'alcool aide à oublier ses problèmes.



Info/Intox?

A19




Il existe des méthodes pour dessaouler plus vite.



Info/Intox?

A20




L'alcool rend joyeux.



Info/Intox?

A21




En soirée, c'est facile de ne pas boire d'alcool même si tout le monde en consomme.



Info/Intox?

A22




Je ne bois pas tous les jours, donc je ne suis pas dépendant.



Info/Intox?

A23

La consommation d'alcool peut donner envie de fumer.



Info/Intox?

A24

L'alcool aide à mieux dormir.





À imprimer en recto verso bord court

The image shows a template for a card with three panels. The first panel is blue and contains the text 'Info/Intox?' in a white font, with a large 'V' and 'X' above it. Below this is a white text box with the text 'A25' and 'La bière, ce n'est pas de l'alcool, alors que la vodka, oui.' The second and third panels are green and each contain a green crown with the word 'JOKER' written across it. Below each crown is a white oval with three horizontal dashed lines for writing a name. Scissors icons are placed at the corners of each panel to indicate where to cut.

Info/Intox?

A25

La bière, ce n'est pas de l'alcool, alors que la vodka, oui.

JOKER

JOKER



DÉBAT

T1

Tout le staff se retrouve dans l'espace fumeur, sauf Baloo qui ne fume pas.

DÉBAT

T2

Au camp, un pionnier consomme une longue cigarette. Il affirme qu'il s'agit de CBD.

DÉBAT

T3

Un scout arrive au camp avec des cigarettes. Ses parents ne sont pas au courant qu'il fume.

DÉBAT

T4

Un scout demande une cigarette à un autre scout, il n'en a plus en stock.

DÉBAT

T5

Les scouts arrivent, des mégots froids sont étalés autour du feu de veillée.

DÉBAT

T6

Pendant un jeu dans les bois, deux scouts, fumeurs réguliers, se mettent à l'écart pour fumer une cigarette.

DÉBAT

T7

La patrouille profite du hike pour se détendre. Ceux qui le veulent boivent une petite bière ou fument une clope.

DÉBAT

T8

Tu découvres un scout de 15 ans en train de fumer une cigarette derrière un muret.



À imprimer en recto verso bord court

DÉBAT

T9

Des animateurs partagent une chicha un soir au camp tout en discutant.

DÉBAT

T10

Un animateur vapote dans sa voiture la fenêtre ouverte, deux scouts se trouvent sur la banquette arrière. Ce n'est pas un problème, il leur a demandé leur avis avant.

Action

T11

En une minute trouvez un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter la clope.

Action

T12

En une minute, trouvez trois façons d'aider un fumeur en manque de ciragette.

Action

T13

Citez toutes les raisons pour lesquelles une personne pourrait consommer du tabac.

Action

T14

Mime un des bénéfices à l'arrêt du tabac. Tu peux demander des exemples de bénéfices à l'animateur du jeu.

Action

T15

Citez, en 30 secondes, trois stratégies utilisées par l'industrie du tabac pour attirer les jeunes vers leurs produits.

Info/Intox?

T16

Cigarettes industrielles ou roulées, c'est tout aussi nocif !



À imprimer en recto verso bord court

V X
Info/Intox?

T17
Fumer diminue le plaisir sexuel.

V X
Info/Intox?

T18
Fumer déstresse.

V X
Info/Intox?

T19
La cigarette électronique est moins nocive que la cigarette classique.

V X
Info/Intox?

T20
Tous les fumeurs veulent arrêter.

V X
Info/Intox?

T21
Fumer n'entraîne qu'une dépendance physique.

V X
Info/Intox?

T22
Jeter une cigarette par terre est une infraction qui peut coûter maximum 25€.

V X
Info/Intox?


T23
La production de tabac a un impact sur l'environnement.

V X
Info/Intox?

T24
À 17 ans, la cigarette n'a pas trop d'effets négatifs.



À imprimer en recto verso bord court




Info/Intox?

T25

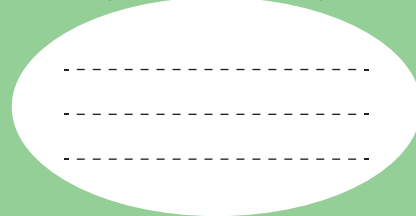
La chicha, ce n'est que de la vapeur d'eau.



JOKER



JOKER







DÉBAT

C1

Un animateur porte un tee-shirt avec une feuille de cannabis.



DÉBAT

C2

Petite pause dans le conseil d'unité, on en profite pour se fumer un petit joint.



DÉBAT

C3

Un intendant fume du cannabis, tout le monde le sait, personne n'en parle.



DÉBAT

C4

En réunion scoute, un aîné cherche un truc dans son sac à dos. En fouillant, il fait tomber une barre de shit.



DÉBAT

C5

Un scout fume régulièrement du CBD et souhaite en consommer pendant le camp.

DÉBAT

C6

Dans la rue, tu croises un de tes scouts, un joint à la main.

DÉBAT

C7

Le soir, en camp, certains scouts fument du cannabis quand les animateurs dorment.

DÉBAT

C8

Un scout fume du cannabis au camp, ses parents sont au courant.





À imprimer en recto verso bord court

DÉBAT

C9

Lors d'un camp à l'étranger, deux aînés s'éclipsent quand tout le monde dort pour acheter et fumer du cannabis.

DÉBAT

C10

Un scout, consommateur régulier de cannabis, se montre irritable lorsqu'il est en manque. Malgré cela, le staff décide de l'accueillir au camp.

Action

C11

En une minute, citez cinq effets néfastes sur la santé de la consommation du cannabis.

Action

C12

En une minute, citez trois différences entre la consommation de tabac et de cannabis.

Action

C13

Citez trois effets liés au manque de consommation de cannabis pour une personne dépendante.

Action

C14

Tes amis et toi venez de fumer un joint. L'un d'entre eux devient tout blanc et dit se sentir anxieux. Citez trois solutions pour l'aider.

Action

C15

En une minute, trouvez un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter le joint.

Info/Intox?

C16

On a le droit de faire pousser du cannabis chez soi.



À imprimer en recto verso bord court



Info/Intox?

C17

Le cannabis a des effets sur la santé cardiaque des jeunes adultes.



Info/Intox?

C18

Cannabis et CBD, c'est franchement pareil !



Info/Intox?

C19

Il est autorisé d'avoir sa consommation perso de cannabis sur soi en rue.



Info/Intox?

C20

Les effets du cannabis sont les mêmes que je le fume ou que je le mange.



Info/Intox?

C21

Si on a l'habitude de fumer le joint aura moins d'effets.



Info/Intox?

C22

Le cannabis ne crée pas de dépendance.



Info/Intox?

C23

Il parait que fumer tue ! Au moins avec un joint, je suis tranquille.



Info/Intox?

C24

Le CBD est légal.



À imprimer en recto verso bord court

Info/Intox?

C25

Il n'y a pas de bad trip avec le cannabis.

JOKER

JOKER



DÉBAT

N1

Un animateur prend des scouts en photo avec son téléphone et les met sur les réseaux sociaux.

DÉBAT

N2

Une animatrice montre des photos à des scouts, en défilant, elle tombe sur une photo d'elle saouïe.

DÉBAT

N3

Un scout s'abonne aux comptes Instagram de ses animateurs.

DÉBAT

N4

Un scout interpelle un animateur alors qu'il est occupé à répondre à un copain sur WhatsApp.

DÉBAT

N5

En réunion de staff, tout le monde met son téléphone sur silencieux et le range dans son sac.

DÉBAT

N6

Cette année, pendant le camp, les scouts peuvent garder leur téléphone pour mettre de la musique pendant les constructions.

DÉBAT

N7

C'est parti pour le hike. Le CP a son téléphone en poche du début à la fin.

DÉBAT

N8

Le staff interdit totalement aux scouts d'utiliser leur téléphone au camp.



À imprimer en recto verso bord court

DÉBAT

N9

Lors de la journée à l'envers, les intendants organisent un jeu qui nécessite que les scouts utilisent leur téléphone.

DÉBAT

N10

En camp, les parents envoient régulièrement des messages aux animateurs pour savoir comment cela se passe et pour demander des photos.

Action

N11

En 30 secondes, citez un maximum d'avantages qu'internet soit accessible presque partout.

Action

N12

Raconte une expérience positive et négative que tu as vécu grâce à ton smartphone.

Action

N13

Citez trois moments où les écrans n'ont pas leur place. Expliquez pourquoi.

Action

N14

Si tu étais privé de ton smartphone pendant une semaine, que ferais-tu à la place pendant ce temps-là ?

Action

N15

Demandez-vous pendant combien de temps vous pourriez vous passer de votre téléphone. Partagez vos réponses.

Info/Intox?

N16

On peut être dépendant à internet.



À imprimer en recto verso bord court



Info/Intox?

N17

En moyenne, les jeunes de 16-24 ans déverrouillent leur téléphone 117 fois par jour.



Info/Intox?

N18

Il existe un mot pour désigner la peur d'être privé de son smartphone.



Info/Intox?

N19

Tout ce qui est dit, partagé, cliqué et vu sur internet, est enregistré par les sites et les réseaux sociaux.



Info/Intox?

N20

Sur les réseaux sociaux, les personnes timides osent davantage s'exprimer.



Info/Intox?

N21

On a tendance à se fier aux premiers résultats Google pour chercher une information. Bien souvent, Wikipédia apparaît. Ouf, c'est fiable !



Info/Intox?

N22

Les réseaux sociaux peuvent favoriser la construction identitaire de l'adolescent.



Info/Intox?

N23

Le smartphone empêche l'adolescent de développer sa vie sociale.



Info/Intox?

N24

Il est fréquent qu'un jeune se fasse insulter ou harceler sur les réseaux sociaux.



À imprimer en recto verso bord court

Info/Intox?

N25

L'usage des écrans durant les heures qui précèdent le coucher nuit à la qualité du sommeil.

JOKER





Inacceptable

Discutable



~~Interdite
par la loi~~

J'ai fumé par...

Plaisir



LES SCOUTS

J'ai fumé par...

Stress



LES SCOUTS

J'ai fumé par...

Ennui



LES SCOUTS

J'ai fumé par...

Habitude



LES SCOUTS

J'ai fumé par...

Autre



LES SCOUTS

Colle ces cinq étiquettes sur des boîtes de conserve ou bocaux qui feront office de cendriers. Installe-les dans l'espace fumeur.

POSITION FÉDÉRALE SUR LE TABAC ET LES PRODUITS DÉRIVÉS DU TABAC



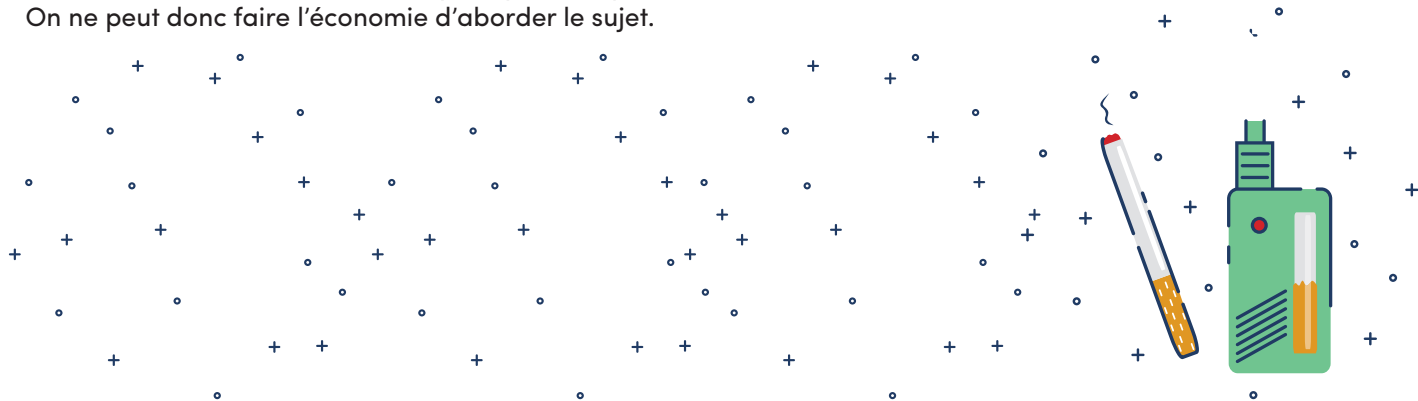
La position est accompagnée de deux contenus pratiques :

- Un dispositif pour construire des règles de vie pour le groupe autour du tabac, acceptables pour chacun.
- Des conseils sur la gestion d'un espace fumeur dans les activités scouts, de section et d'unité.

CONTEXTE

Qu'on le veuille ou non, la cigarette est présente dans notre société. Enfants, jeunes ou adultes, tous peuvent être amenés à consommer du tabac ou à côtoyer des consommateurs. Le cadre scout n'y fait pas exception. On ne peut donc faire l'économie d'aborder le sujet.

Aujourd'hui, la fédération se positionne. Objectif : fixer un cadre clair quant à la consommation de tabac afin qu'elle n'empiète pas sur les activités scouts.



NOTRE POSITION

La loi belge nous dit que :

- Il est interdit de fumer dans des locaux où se trouvent des denrées alimentaires.
- Il est interdit de fumer dans les lieux fermés et accessibles au public qui font partie des établissements ou bâtiments dans lesquels des enfants ou des jeunes en âge scolaire sont accueillis, logés ou soignés.
- Il est interdit de fumer en présence d'un mineur dans un véhicule.
- Il est interdit de vendre du tabac à des jeunes de moins de 18 ans ou d'en acheter pour eux.
- La cigarette électronique est soumise aux mêmes règles que la cigarette classique.

Notre position **s'appuie avant tout sur le cadre légal**. Il est donc entendu que tout scout ou animateur majeur ne peut acheter du tabac pour une personne de moins de 18 ans.

La loi n'aborde pas la consommation d'une personne mineure. Aussi, **un scout qui consomme du tabac** ou des produits dérivés du tabac **ne se met pas en défaut** vis-à-vis de la loi.

Par ailleurs, il est important de préciser que **la tente scout est considérée comme un lieu fermé dans lequel il est interdit de fumer**.

Cette position repose sur **quatre grands principes** :

- **En aucun cas**, le scoutisme n'est un lieu où le jeune, entraîné par la pression sociale, **commence à fumer**.
- L'animateur ne porte pas la responsabilité de la consommation de tabac du jeune. Si un jeune décide **d'arrêter de fumer**, c'est de sa **propre initiative**.
- Un **cadre clair** est défini **par et pour le groupe**. La démarche est constructive et une attitude positive est attendue de tous. La bienveillance est de mise.
- Une relation **de confiance** et **de sincérité** entre scouts et animateurs est indispensable pour une gestion transparente du tabac au sein de la section.

DÉFINIR DES RÈGLES POUR LE GROUPE

Outre le cadre légal, il appartient à chaque groupe concerné par la consommation de tabac de **définir ensemble** des règles de vie. Par « ensemble », nous entendons **les fumeurs et les non-fumeurs qui seraient impactés**. Dans le cas d'une section Éclaireurs, les règles pourraient se décider avec le staff et les aînés de la section. Pour un poste Pionniers ou un conseil d'unité, cela concernerait davantage l'ensemble du groupe.

Ces règles :

- Se construisent, idéalement, **en début d'année ou avant le grand camp**.
- Se décident **en cogestion**.
- Respectent le **bien-être** des fumeurs et des non-fumeurs.
- Sont **les mêmes pour tous** ou en tout cas **cohérentes** selon la réalité de chacun.
- Définissent **le moment et le lieu** où l'on peut consommer du tabac.
- Précisent si elles **s'adaptent selon le contexte** : réunion, weekend, fête d'unité, grand camp...

Par souci de cohérence et de transparence, **les règles de consommation définies par le groupe sont communiquées au conseil d'unité et aux parents**.

En annexe, des conseils pour définir des règles de vie pour le groupe autour du tabac, acceptables pour chacun, sont proposés.

DÉFINIR LE CADRE DE CONSOMMATION AVEC LE SCOUT

Il est important de garder en tête la question de la **dépendance**. Un jeune dépendant est un jeune qui ne se sent pas en capacité de ne pas fumer pendant la durée de l'activité. Le niveau de dépendance est propre à chacun. Cela justifie donc **d'adapter les règles selon la personne et l'activité**.

Pour ce faire, l'animateur adopte une **attitude positive** avec le jeune. Il ouvre le dialogue et aborde les éléments suivants :

- Quelle est sa **consommation habituelle** (fréquence, quantité, contexte...) ?
- Quels sont **ses besoins** selon l'activité (durée, lieu...) ?

Lors de cet échange, il est attendu du scout qu'il se montre **honnête** par rapport à ses besoins réels. L'animateur, lui, n'a pas la légitimité de demander à un scout d'arrêter de fumer. Il sera attentif à **ne pas banaliser** la démarche, s'il est lui-même fumeur **ni à la dramatiser** s'il ne l'est pas.

C'est grâce à la sincérité de l'échange qu'un **accord raisonnable et réaliste** pourra être trouvé.

Sur base de cette discussion, tous deux passent un accord quant à la **fréquence de consommation du jeune**.

Par ailleurs, l'animateur peut s'intéresser à la manière dont cette **question est traitée avec ses parents**. Dans le cas où ceux-ci ne sont pas informés, il encourage le jeune à en parler. Si ce n'est pas sa volonté, l'animateur respecte la vie privée du jeune et privilégie leur relation de confiance.

Pour rappel, une fois définies, les règles de la section doivent être communiquées à l'ensemble des parents pour garantir que le cadre dans lequel évolue le jeune est connu de tous.

AMÉNAGER UN ESPACE FUMEUR

Pour respecter le cadre légal, il convient d'aménager l'espace fumeur en extérieur.

Identifier un lieu adapté

Choisir un lieu ni trop proche, ni trop éloigné des activités scoutées. **Un juste équilibre** est à trouver, il n'y a pas toujours d'emplacement parfait.

Un espace fumeurs en plein milieu du camp risque de stigmatiser les fumeurs ou de rendre la consommation attirante.

Un espace fumeurs trop isolé peut favoriser une surconsommation ou la consommation d'autres substances. Les animateurs doivent garder un œil sur ce qui s'y passe.

Réfléchir à la fréquentation de l'espace

- **Définir deux espaces distincts** : un pour les scouts et un pour les adultes encadrants. L'espace accessible aux adultes **ne doit pas être visible** des scouts car, en fumant devant ceux-ci, les adultes pourraient entretenir le sentiment de normalité du tabagisme et augmenter les risques d'initiation à la cigarette. Cela est particulièrement important concernant les adolescents, chez qui la notion d'exemplarité compte beaucoup.

- **Limiter les interactions sociales** dans l'espace fumeur et définir le **nombre maximal** de personnes qui utilisent cet espace au même moment. Il convient notamment **d'interdire** la fréquentation de ce lieu par les non-fumeurs. C'est pertinent à plusieurs niveaux : éviter le tabagisme passif qui a des conséquences pour la santé, éviter d'initier de nouveaux consommateurs, limiter l'effet attractif « social » de la cigarette.

En annexe, des conseils sur l'aménagement d'un espace fumeur dans les activités scoutées, de section et d'unité, sont proposés.



IDENTIFIER LES CONSOMMATIONS PROBLÉMATIQUES

Une consommation est **considérée comme problématique**, si :

- Elle ne respecte **pas le cadre légal**.
- Elle ne respecte **pas les règles définies** par le groupe **ou l'accord** passé avec le scout.
- **Elle met à mal le bon déroulement** des activités scoutées.
- Elle entraîne des **conséquences négatives** ou **ternit l'image du scoutisme**, comme par exemple, inciter d'autres personnes à consommer, nuire à l'environnement en jetant son mégot par terre, fumer devant des plus jeunes...

Toute consommation problématique **nécessite de s'en préoccuper**. Interdire ne résoudra pas le problème. S'il constate une consommation problématique, l'animateur est tenu de **prévenir les parents du jeune**. S'il a besoin d'aide, il **contacte son équipe d'unité ou son équipe fédérale** afin de recevoir du soutien pour intervenir auprès du scout. Une consommation problématique peut témoigner **d'un mal-être** chez le jeune. Selon la gravité de la situation, il peut être nécessaire de **se faire accompagner par un professionnel de la santé**. La fédération se tient à la disposition des unités pour orienter vers une association spécialisée dans le domaine.

LES ÉVÈNEMENTS FÉDÉRAUX

Les organisateurs de l'évènement fédéral **fixent eux-mêmes** les règles de consommation de tabac.

Ce cadre :

- respecte le **cadre légal** ;
- est défini en adéquation avec **la position du mouvement** ;
- tient compte du **contexte de l'évènement** (lieu, durée, profil des participants...).

Une fois définies, **les règles sont communiquées aux participants** avec l'ensemble des informations liées à l'évènement. Une personne de contact sera également précisée pour ceux qui voudraient communiquer à ce sujet **en amont** de l'évènement.

LES PRODUITS DÉRIVÉS DU TABAC

- Les **produits dérivés** du tabac, comme la chicha et le CBD, sont soumis à la **même législation** que le tabac.
 - **La chicha** est néanmoins à **proscrire** dans un contexte scout puisque consommer du tabac ne doit pas être un but en soi.
 - **Le CBD** se caractérisant par la même odeur et la même apparence que le cannabis, le consommateur doit être en mesure de **fournir une preuve in-**

déniable qu'il s'agisse effectivement de CBD. En cas de doute, le produit sera considéré comme étant du cannabis.

Nous attirons l'attention sur le fait que certains produits dérivés du tabac, qui pourraient paraître moins nocifs ou plus "funs", présentent en réalité **aussi des risques**.

- **Le cannabis** est quant à lui abordé dans notre position sur l'alcool et les produits psychotropes.

DANS D'AUTRES CONTEXTES

Il est demandé aux membres de la fédération **d'agir en adéquation avec la position du mouvement**, quel que soit le contexte. Dans un souci de respect des différentes cultures, il est important de se **conformer au cadre** réglementaire, légal et de la culture scoutée **du pays dans lequel ils sont en camp** ou de la communauté dans laquelle ils sont accueillis.

CONSTRUIRE L'ESPACE FUMEUR



Il est conseillé de **réfléchir à un espace fumeur** :

- **pour et avec toutes les personnes concernées par le tabagisme** : éclaireurs aînés, pionniers, membres du conseil d'unité ;
- **dans tous types de contexte** : réunions, camps, fête d'unité, TU, soirée de section ou d'unité... ;
- en ce qui concerne **les troupes**, les animateurs choisissent le moment opportun pour aborder le sujet avec les aînés de la section. Cela pourrait s'organiser **après une réunion** ou lors d'un **moment qui ne concerne que les aînés**.

DES CONSEILS POUR L'AMÉNAGER



Démarquer la superficie pour limiter le taux de fréquentation de l'espace fumeur.



Délimiter clairement l'espace pour éviter qu'il ne s'étende ou se déplace au fil du temps.



Il est important de définir les horaires et, si nécessaire, de les afficher. Cet espace peut n'être ouvert qu'une partie de la journée et les horaires peuvent aussi être différents pour chacun, selon le cadre de consommation défini avec chaque scout.



Installer une bâche. Si l'endroit n'est pas un lieu où on s'installe, les fumeurs doivent malgré tout pouvoir s'abriter. Elle offre aussi l'avantage de pouvoir délimiter l'espace.



Aménager l'espace comme étant un lieu de passage et non un lieu confortable dans lequel on a envie de s'installer. Le temps passé dans l'espace fumeur se limite au temps de consommation.



Prévoir une poubelle pour collecter les mégots et rappeler que chaque utilisateur de l'espace est responsable de la propreté du lieu.



Installer des boîtes cendriers à thème. Le fumeur peut déposer sa cigarette dans la boîte qui lui correspond à ce moment-là. Cette activité l'invite à se questionner individuellement sur sa consommation.



Faire preuve de créativité pour aménager cet espace selon les envies et les besoins.



DÉFINIR LES RÈGLES AVEC LE GROUPE

Présentation :

Cette animation a pour objectif de définir les règles liées au tabac avec le groupe. Dans un premier temps, les participants sont invités à mener un débat. Dans un deuxième temps, ils établissent une liste de règles qui conviendra à chacun et à l'ensemble du groupe.

Organisation :

Les deux étapes peuvent se vivre lors d'un même moment ou lors de deux temps distincts, pour autant qu'ils ne soient pas trop éloignés l'un de l'autre.

Timing :

Temps 1 : 1h30

Temps 2 : 2h30

Total : 3h00

TEMPS 1 : DÉBAT

Bien que cette étape ne soit pas directement utile à la construction des règles, elle est **indispensable** pour faire avancer la réflexion, permettre à chacun de partager ses opinions avec les autres membres du groupe et poser le cadre.

Étape 1 :

Pour s'approprier le cadre légal et la position du mouvement, le groupe commence par **mener un débat**. Pour cela, sélectionner les **cartes Débat** qui concernent le **tabac**. Le principe de l'activité est présenté avec les cartes.

Étape 2 :

Ensuite, proposer à chaque participant d'évaluer son **niveau de bien-être** par rapport **aux habitudes de la section, en termes de tabac** : *Qui a le droit de fumer ? À quel moment ? À quel endroit ? Est-ce confortable pour tous ?* Chacun donne une valeur entre 1 et 10, en sachant que le 10 représente le niveau de bien-être maximal.

Selon le nombre de participants et le contexte dans lequel se passe l'animation, proposer :

- à chaque scout de garder sa valeur pour lui, il n'est pas nécessaire de la communiquer au reste du groupe pour vivre cette animation ;
- de **communiquer la valeur choisie** à l'ensemble du groupe en respectant l'anonymat. Cela se faire, par exemple, via un outil de sondage en ligne. L'avantage de procéder ainsi est de conscientiser le groupe à un éventuel inconfort ressenti par certains.

Étape 3 :

Conclure ce temps en expliquant que le but des règles est d'**augmenter le niveau de bien-être** de chaque membre du groupe, c'est pourquoi elles sont construites collectivement.

TEMPS 2 : CONSTRUCTION DE CHARTE

1. Proposer aux jeunes de **réfléchir individuellement à 2 ou 3 règles** concernant la consommation de tabac et de les écrire sur des post-it.
2. Former des binômes. Par deux, ils découvrent les règles imaginées par chacun et **choisissent celles qui sont à garder pour la suite** de l'activité. Des règles peuvent être conservées telles quelles, modifiées ou laissées de côté. L'idée est que les participants ne gardent que les règles qui leur semblent importantes.
3. Rassembler les binômes par deux, ils sont à présent quatre dans le groupe. À nouveau ils sélectionnent les règles qui leur semblent importantes.
4. Répéter ce procédé **jusqu'à obtenir deux ou trois équipes** pour l'ensemble du groupe. Ces deux ou trois équipes ont chacune les règles sélectionnées lors des étapes précédentes.
5. Réunir les deux ou trois équipes dans un même lieu. Chaque équipe, à son tour, **propose une règle** qu'elle a retenue.
6. L'équipe ou les équipes adverses partagent leur opinion. Les membres des équipes sont-ils **favorables** à la règle ? S'ils ne le sont pas, ils expliquent pourquoi.

Si les règles de **deux équipes s'opposent**, l'animateur fait **une proposition** en tenant compte des idées des différents groupes.

Si elle est **approuvée**, la règle est **notée sur un flipchart**. C'est au tour de l'autre équipe d'énoncer une **nouvelle règle**. Et ainsi de suite jusqu'à avoir épuisé tout le stock de règles qui avait été imaginé par les différentes équipes.

Note : dans tous les cas, l'animateur du moment élimine toute règle qui ne respecterait pas le cadre légal ou la position du mouvement. Construire les règles en cogestion ne veut pas dire que les animateurs ne restent pas garants du cadre.

7. Le groupe prévoit de profiter de ce moment pour imaginer **les règles de vie** du groupe ? D'autres thèmes peuvent être intégrés à la réflexion et suivre la même démarche : hygiène, sommeil, respect de l'autre, respect du matériel et des locaux, GSM, drogue, alcool, repas, horaire, mixité, sexualité, etc.
8. Une fois les règles établies, chaque participant, scout, animateur ou membre d'équipe d'unité, **s'engage à respecter** les règles **en signant** la charte.