

# Moyens créatifs de dire non

*Activité*

**Ressource:** Idées pour passer à l'action

**Année(s):** 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e

## Qu'est-ce que c'est ?

Des jeux de rôle donnent la possibilité aux participants d'examiner des techniques de refus qu'elles et ils seraient à l'aise d'utiliser avec leurs pairs dans des situations associées au cannabis.

## Pourquoi le faire ?

La participation à des jeux de rôle associés à des mises en situation permet de lancer des conversations sur le cannabis, ce qui donne l'occasion aux participants d'appliquer des habiletés de résolution de problèmes, de réfléchir à des façons d'assurer leur sécurité, et de faire des choix plus judicieux en ce qui concerne le cannabis.

## Comment s'y prendre ?

Avec l'aide d'un adulte allié ou d'un expert, animez une discussion sur le cannabis en abordant des sujets d'intérêt qui sont pertinents pour les jeunes.

Dans le cadre d'une discussion de groupe, décrivez des situations associées au cannabis que les jeunes peuvent rencontrer.

Utilisez les idées décrites pour créer des mises en situation (ou consultez les exemples de mises en situation dans la section ci-dessous) où des jeunes font face à des choix associés à l'usage de cannabis/substances.

Divisez les participants en groupes et remettez une mise en situation à chaque groupe.

Les participants expriment à tour de rôle au sein de leur groupe comment ils gèreraient la situation.

Demandez aux groupes de créer un jeu de rôle sous la forme d'un sketch pour leur mise en situation montrant ce qu'ils feraient dans une telle situation.

Invitez les groupes à présenter leur sketch à la classe; vous pourriez leur donner l'option de l'enregistrer afin de la présenter aux autres groupes.

Animez ensuite une discussion avec l'ensemble du groupe pour que les participants puissent faire part des stratégies qu'ils ont trouvées efficaces ou de façons différentes de résoudre la situation.

1. Vous êtes derrière l'école à la fin de la journée avec des amis en attendant le début de la séance d'entraînement d'équipe. Un de vos amis sort un joint et il vous demande de l'essayer.
2. Vous êtes à une réunion de famille et votre cousin consomme du cannabis. Vous êtes curieux d'en connaître les effets et vous lui demandez de vous les décrire. Il vous offre plutôt de l'essayer.
3. Vous êtes à la maison d'une amie pour travailler sur un projet pour l'école. Il n'y a personne d'autre à la maison. Votre amie vous offre quelque chose à manger qui contient du cannabis.
4. Vous êtes à la maison d'une amie pour travailler sur un projet pour l'école. Vous remarquez un sac sur le comptoir qui contient quelque chose qui ressemble à du cannabis. Votre amie est curieuse et elle veut en essayer.
5. Vous allez aux toilettes avec des amis lors d'une pause en classe. Ils s'en vont vapoter avant de retourner en classe et vous demandent de vous joindre à eux.

## Suggestions pour divers contextes

Utilisez un document partagé pour que les membres de l'équipe puissent trouver des exemples de situations associées au cannabis auxquelles les jeunes font face, puis créez des mises en situation (ou consultez les exemples de mises en situation dans la section ci-dessous) à utiliser avec les participants.

Publiez les mises en situation et demandez aux membres de l'équipe d'animer une discussion de groupe avec des participants à l'aide des technologies disponibles. Vous pourriez utiliser des espaces ou des salles pour des discussions en plus petits groupes et pour accommoder un plus grand nombre de participants.

Demandez aux membres de l'équipe de recréer les mises en situation pour les enregistrer, puis publiez-les en ligne pour faciliter les discussions au sein des participants.

## De quoi avez-vous besoin ?

- Mises en situation
- animateur(s) de groupe – élèves(s) bénévole(s) ou adulte(s) allié(s)

## Comment faire preuve de créativité ?

Demandez aux participants d'utiliser leur jeu de rôle pour créer des sketches plus élaborés ou pour rédiger le scénario d'une pièce de théâtre.

Demandez aux participants de présenter leur sketch ou pièce de théâtre au public de leur choix.

Demandez aux participants d'enregistrer leur sketch ou pièce de théâtre pour la présenter à un plus jeune public ou lors d'une assemblée de l'école.