

Addict'akwa[?]

POUR LES SCOUTS

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

Tout scout dès 14 ans.

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
- 96 cartes réparties en 4 thématiques, chaque addiction déclinée en 4 types de cartes :



		4 thématiques			
		Tabac	Cannabis	Alcool	Numérique
4 types de cartes	Débat	6 cartes	6 cartes	6 cartes	6 cartes
	Info / intox	10 cartes	10 cartes	10 cartes	10 cartes
	Action !	5 cartes	5 cartes	5 cartes	5 cartes
	Joker	3 cartes	3 cartes	3 cartes	3 cartes
Total		24 cartes	24 cartes	24 cartes	24 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 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. Elles serviront de document de référence à l'animateur.
- 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 jeu :

- 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 ok, pas ok ou on en parle ? 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 collectivités 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 Un scout demande à boire une bière au camp, pas de souci, il a l'habitude d'en boire à la maison.

Chaque scout évolue dans un contexte familial qui lui est propre. Si les règles de la maison sont différentes de celles de la section, scouts et animateurs sont encouragés à en parler ouvertement. Par ailleurs, la *Loi scout* est le code de vie adopté par tout scout. Elle affirme dans son article 10 que « *Le scout respecte son corps et développe son esprit* ». Nous invitons chacun, quels que soient son âge et sa fonction, à s'interroger sur son rapport aux substances psychotropes.

Il n'est évidemment pas acceptable que chaque scout se sente en droit d'exiger une consommation personnelle.

Enfin, comme l'indique la loi belge, il est interdit de vendre, servir ou offrir :

- des boissons alcoolisées spiritueuses (à partir de 15% d'alcool) aux moins de 18 ans ;
- tout type de boissons alcoolisées aux moins de 16 ans.

A2 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.

La société dans laquelle nous évoluons accepte l'alcool comme drogue sociale. Souvent, sa consommation en est même banalisée. Notre devoir en tant que scout est de développer notre esprit critique et de ne pas entretenir l'idée que boire est un acte banal, voire nécessaire pour développer son réseau social. Dès lors, nous nous positionnons pour l'interdiction de la publicité pour l'alcool et de toute forme de sponsoring par les alcooliers, en particulier dans les lieux fréquentés par les jeunes.

Par ailleurs, dans cette situation, on peut s'interroger sur l'image que l'on donne du scoutisme.

A3 Des animateurs Pionniers organisent une fête le 1^{er} soir du camp pour souder le groupe.

Le mouvement scout souhaite porter le message que l'alcool n'est pas un élément indispensable pour faire la fête.

Cependant, une consommation responsable et modérée d'alcool par les jeunes peut avoir lieu si elle respecte le cadre légal et notre position.

Le cadre de cette consommation pourrait être défini lors d'un conseil.

A4 Des scouts arrivent en précamp avec des bières.

D'une part, il faut s'assurer du respect du cadre légal :

Il est interdit de vendre, servir ou offrir :

- des boissons alcoolisées spiritueuses aux moins de 18 ans ;
- tout type de boissons alcoolisées aux moins de 16 ans.

D'autre part, il est demandé aux scouts d'agir en toute transparence avec leurs animateurs. Si les scouts souhaitent consommer de l'alcool, cela doit faire l'objet d'une discussion, au préalable, avec les animateurs, pour poser le cadre de consommation. Par ailleurs, les scouts doivent avoir conscience de l'influence qu'ils peuvent exercer sur d'autres scouts en apportant des bières au camp. Cela pourrait inciter certains à consommer pour se conformer aux membres du groupe.



A5 Un pionnier signe la charte des règles de vie du groupe même s'il n'est pas d'accord avec les règles qui concernent l'alcool.

En signant la charte des règles de vie du groupe, le scout marque son accord et s'engage à les respecter. Qu'importent ses convictions personnelles, il fait partie intégrante du groupe. Ces règles sont définies en cogestion (scouts et animateurs ensemble) elles tiennent compte des besoins et du bien-être de tous, mais aussi, de ce qui est acceptable dans le cadre du scoutisme.

Par ailleurs, il n'est évidemment pas acceptable que chaque scout se sente en droit d'exiger une consommation personnelle.

A6 La section part à l'étranger cette année. Là-bas, la consommation d'alcool est légalement interdite aux moins de 20 ans. Vu que nous sommes Belges, nous pouvons consommer de manière responsable.

Notre position invite les scouts, dans un souci de respect des différentes cultures, à respecter le cadre réglementaire, légal et de la culture scoutie 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.

A7 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.

A8 Citez toutes les raisons pour lesquelles une personne pourrait consommer de l'alcool.

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

A9 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.

A10 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 : ambulances et pompiers (100).
- Rester près de lui en attendant les secours et ne jamais le laisser seul.



A11 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* ».

A12 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 mais qui est légale.

A13 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.

La loi Evin et les lois qui ont suivi donnent un cadre légal qui vient restreindre la publicité, les horaires d’ouverture des magasins ainsi que l’âge légal pour acheter de l’alcool.

A14 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.

A15 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 se sentir mieux, mais n’accéléreront pas l’élimination de l’alcool dans le sang.



A16	<p>L'alcool rend joyeux.</p> <p>INFO et INTOX</p> <p>Les effets d'un produit dépendent de plusieurs facteurs : le poids, le sexe, si on a mangé ou pas, l'état psychologique du moment 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.</p>
A17	<p>En soirée, c'est facile de ne pas boire d'alcool même si tout le monde en consomme.</p> <p>INFO et INTOX</p> <p>Pour certaines personnes, il est plus difficile de refuser un verre car l'envie de s'intégrer dans un groupe ou le regard des autres compte beaucoup. L'influence des pairs peut être une motivation à consommer.</p> <p>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.</p>
A18	<p>Je ne bois pas tous les jours donc je ne suis pas dépendant.</p> <p>INTOX</p> <p>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.</p>
A19	<p>La consommation d'alcool peut donner envie de fumer.</p> <p>INFO</p> <p>Boire augmente l'envie de fumer. Les scientifiques expliquent en partie cela : ces deux actions augmentent ensemble 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.</p>
A20	<p>L'alcool aide à mieux dormir.</p> <p>INTOX</p> <p>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.</p> <p>L'alcool dérègle le cycle du sommeil :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Par ailleurs, il exacerbe certains troubles du sommeil (insomnie, apnée, ronflement).</p>



A21 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 Parmi les aînés, il n'y a qu'un seul non-fumeur. Il se retrouve souvent seul pendant que les autres vont fumer.

Notre position sur le tabac encourage les scouts et les animateurs à définir des règles de consommation. Celles-ci tiennent compte du bien-être des fumeurs comme des non-fumeurs.

T2 Les scouts arrivent, des mégots froids sont étalés autour du feu.

Nous demandons à chaque section qui comporte des fumeurs d'aménager un espace prévu à cet effet. Cela permet de définir un cadre clair de consommation et d'établir des règles prenant en compte le bien-être de tous. Les scouts entretiennent la confiance que leurs animateurs leur témoignent et respectent ces règles. Par ailleurs, fumer dans un espace délimité et équipé de cendriers permet de limiter le risque d'incendie, d'éviter le tabagisme passif et les mégots jetés par terre.

T3 Pendant un jeu dans les bois, deux scouts se mettent à l'écart pour aller fumer une cigarette.

La position du mouvement précise que la consommation de tabac ne peut nuire au bon déroulement des activités scouts. Par conséquent, il convient de respecter le lieu et le moment définis par le groupe pour fumer.

T4 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 prendre en compte l'influence que certains scouts peuvent avoir sur d'autres.

T5 Les scouts partent à l'étranger, les règles sont plus cool là-bas, Un scout de 17 ans en profite pour acheter des cigarettes puisque c'est légal.

Il est demandé aux membres de la fédération d'agir en adéquation avec la position du mouvement, quel que soit le contexte. Notre position s'appuie avant tout sur le cadre légal belge. Il est donc entendu que tout scout ou animateur majeur ne peut acheter du tabac pour une personne de moins de 18 ans. Cela reste d'application dans un pays étranger.

T6 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.



T7 En une minute, trouvez un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter la clope.

Place à la créativité ! Gardez 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 de l'arrêt (plutôt que de mettre en avant les effets négatifs d'une consommation de tabac).

T8 En une 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 à 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...).
- ...

T9 Dilemme absurde :

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

À chacun sa réponse.

T10 Mime un des bénéfices de l'arrêt du tabac. Tu peux demander des exemples de bénéfices à l'animateur du jeu.

Dix 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



T11 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, de donner une image de la cigarette positive, prolongeant la personnalité du fumeur.

Les firmes tentent d'avoir 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 réalisés 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'évènements 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.

T12 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.

T13 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.



T14 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.

T15 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. Par ailleurs, 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.

T16 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'éprouvent pas l'envie d'arrêter. D'autres, ressentent davantage d'inconvénients et envisagent l'arrêt.

Chaque fumeur vit une histoire unique avec sa clope.

T17 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 troisième 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...

T18 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.



T19 La production de tabac a un impact sur l'environnement.

INFO

Il faut brûler 20 kilos de bois pour faire sécher 1 kilo de tabac.

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

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.

T20 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.

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

T21 La chicha, ce n'est que de la vapeur d'eau.

INTOX

Une séance de chicha correspond 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.

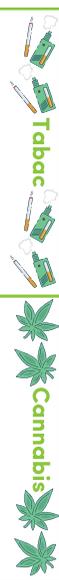
C1 Tous les scouts savent que Fennec se fume un joint discrètement dès qu'il en a l'occasion. Personne n'en parle.

Les scouts n'ont pas le devoir de dénoncer le jeune qui fume. Cependant, les animateurs leur font confiance et cette confiance est à entretenir. Ce qui compte c'est de privilégier le bon climat du groupe et le bon déroulement des activités. Les scouts sont donc invités à en parler à une personne de confiance. Cela peut être un aîné, un animateur, un intendant ou même une personne extérieure au scoutisme. Si le scout se sent suffisamment à l'aise avec le jeune qui fume, il peut même directement lui parler.

C2 En fin de réunion, Choucas se planque avec Wallaby pour lui proposer du cannabis.

Outre le fait que la détention et la consommation de cannabis soit illégale en Belgique, Choucas doit s'interroger sur ses actes et les conséquences qui en découlent. Et ce, particulièrement dans le cadre scout.

Le scout vit selon la *Loi* scout qui l'invite à respecter son corps et à développer son esprit. Par ailleurs, comme pour chaque scout, les animateurs font confiance à Choucas. Il a la responsabilité d'entretenir cette relation de confiance et d'en faire bon usage. Selon la situation, et surtout si la sécurité et le bien-être des scouts sont engagés, les témoins de la situation sont invités à en parler à leurs animateurs.



C3 Les scouts font un camp itinérant aux Pays-Bas. Une soirée en groupe au coffee-shop, une expérience à ne pas manquer.

La consommation de produits psychotropes n'est pas autorisée dans nos sections. En aucun cas, un contexte différent pourrait justifier d'outrepasser cette règle. Cette situation n'est donc pas acceptable et une sanction sera envisagée.

C4 Le soir, en camp, certains scouts fument du cannabis quand les animateurs dorment. Les autres scouts sont sûrement en train de dormir.

Outre le fait que la détention et la consommation de cannabis soit illégale en Belgique, Choucas doit s'interroger sur ses actes et les conséquences qui en découlent. Et ce, particulièrement dans le cadre scout. Le soir, en camp, même lorsque l'on pense que les autres dorment, on n'est pas à l'abri que certains se lèvent. Les scouts fumeurs doivent prendre conscience de l'influence qu'ils peuvent exercer sur d'autres et que l'effet de groupe pourrait contraindre certains scouts à fumer contre leur gré. Comme tout scout, ils ont la confiance des animateurs et ils se doivent de l'entretenir. Cette situation n'est donc pas acceptable, les témoins de la situation sont invités à en parler à leurs animateurs.

C5 Les aînés de la section consomment régulièrement du cannabis, en cachette. Un scout en est dégoûté et décide de tout dire aux animateurs.

Le vivre ensemble, c'est la base du scoutisme. Tout scout doit veiller à son propre bien-être, ainsi qu'à celui des autres. Il doit s'interroger sur les conséquences que ses pratiques peuvent avoir sur la vie du groupe. Par ailleurs, il faut être conscient que certains sujets peuvent être difficiles à exprimer, surtout vis-à-vis des aînés.

C6 Dans l'unité, traditionnellement, les pionniers accueillent les scouts qui arrivent de la troupe avec un petit joint.

Au vu de la loi belge et de notre position, il est clairement exclu de consommer du cannabis en section.

Par ailleurs, une unité, c'est un groupe qui vit des choses ensemble. Des traditions s'y développent naturellement. Il est important que celles-ci soient remises en question de temps en temps pour s'assurer qu'elles gardent du sens pour tous.

Les animateurs et les scouts sont invités à marquer un temps d'arrêt, de temps en temps, pour évaluer certaines traditions et, qui sait, les faire évoluer.

Dans ce cas-ci, scouts et animateurs doivent comprendre pourquoi ils perpétuent cette tradition. Ensuite, ils cherchent à trouver un autre moyen d'atteindre l'objectif visé.

Une série d'outils clé sur porte pour *Accompagner le changement* est disponible sur le site internet.



C7 En une minute, citez cinq effets néfastes sur la santé de la consommation du cannabis.

Le cannabis peut :

- Compromettre sa 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 votre 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 vos poumons et rendre votre respiration difficile, s'il est fumé.

C8 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 phrases suivantes 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.

C9 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.

C10 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 trop rapide 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.

C11 En une minute, trouvez un slogan de soutien pour une personne qui essaie d'arrêter le joint.

Place à la créativité.



C12 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 existe dans la pratique une tolérance de la part des agents de police. 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 seront plus légères que pour les autres drogues illicites.

C13 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.

C14 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.

C15 Il est autorisé d'avoir sa consommation perso 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 3 grammes) sur la voie publique constitue un délit et donne lieu à un procès-verbal simplifié. Le cannabis est toujours saisi.

C16 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 provoque également des effets psychédéliques. 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 (\pm 1h) car l'assimilation est plus lente que lorsqu'il est fumé.

C17 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.

C18 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, difficulté de concentration.

C19 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.

C20 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.

C21 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, 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 consommation 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 scout prend d'autres scouts en photo avec son téléphone et les met sur les réseaux sociaux.

Toute personne qui souhaite diffuser une photo publiquement est tenue d'obtenir une autorisation de la personne qui apparaît sur la photo ainsi que de ses parents si celle-ci est mineure. On peut estimer que quand quelqu'un pose volontairement devant un objectif, c'est une forme d'autorisation tacite, mais il est toujours préférable d'avoir son accord verbal. Le droit à l'image est un droit pour lequel le consentement de la personne concernée est nécessaire. Si ce n'est pas le cas, et *a fortiori*, si le scout le demande, on est tenu de supprimer immédiatement la photo des réseaux sociaux.

N2 Un scout poste sur le groupe WhatsApp de la troupe une photo de Wapiti qui se lave derrière une tente, il est de dos.

Il est intéressant de se demander si Wapiti trouve ça cool de se retrouver dénudé sur ce groupe. Même si Wapiti explique qu'il est à l'aise, qu'il est de dos et qu'entre scouts on se connaît bien, il faut cependant se poser la question des conséquences possibles de cette publication. Le problème des photos est qu'elles laissent une trace. D'une part WhatsApp détient la propriété de vos données personnelles. D'autre part, Personne n'est à l'abri de se faire pirater son téléphone, laissant libre accès à toutes vos données. Enfin, même si on se dit qu'on est tous copains, on ne sait pas comment les choses évoluent. Il suffit qu'un scout la transfère à un copain, qui la transfère à son tour, etc. Ce partage en cascade peut être un réel danger pour l'intégrité de la personne.

N3 Lors d'un jeu de piste avec des QRcodes, un scout profite d'avoir son téléphone pour envoyer une vidéo TikTok à sa copine.

Les scouts ont accès à leur téléphone dans le but de faire un jeu. Le fait qu'un scout utilise son téléphone alors que les autres n'y ont pas accès peut créer un sentiment d'injustice. Si les scouts ou les animateurs ont besoin de clarifier l'usage du téléphone pendant les activités et s'assurer que cela se passe en toute confiance, ils sont invités à tenir conseil. Dans le cas où les règles n'ont pas été respectées, comme ce scout qui profite de l'accès à son téléphone pour l'utiliser à des fins personnelles, une sanction peut être envisagée de la part des animateurs.

N4 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. 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 scout. L'important est de se montrer cohérents par rapport aux règles du groupe. Les animateurs accordent leur confiance aux scouts, ceux-ci en sont dignes et s'engagent à respecter le cadre.

N5 C'est parti pour le hike. Le CP a son téléphone en poche du début à la fin.

Pour une question de sécurité, la patrouille dispose d'un moyen pour téléphoner en cas de nécessité pendant le hike. 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 scout. Les animateurs peuvent également clairement exprimer des règles qui ne sont pas négociables, d'autant plus si celle-ci concernent la sécurité et le bien-être des scouts.



N6 Le staff interdit totalement aux scouts d'utiliser leur téléphone au camp.

Chaque section est invitée à définir ses propres règles en cogestion, c'est-à-dire, 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. L'important est de se montrer cohérents par rapport aux règles du groupe. Ces règles doivent être cohérentes, même si elles ne seront sans doute pas exactement les mêmes pour les scouts et les animateurs. Les animateurs donnent leur confiance aux scouts, ceux-ci en sont dignes et s'engagent à respecter le cadre.

N7 En 30 secondes, citez un maximum d'avantages qu'internet soit accessible presque partout.

- Pouvoir communiquer facilement avec les autres.
- Accès facile 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.
- ...

N8 Raconte une expérience positive et négative que tu as vécu grâce à ton smartphone.

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

N9 Citez trois moments où les écrans n'ont pas leur place. Expliquez pourquoi.

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

N10 Si tu étais privé de ton smartphone pendant une semaine, que ferais-tu à la place pendant ce temps-là ?

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

N11 Demandez-vous pendant combien de temps vous pourriez vous passer de votre téléphone. Partagez vos réponses.

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

N12 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/>



N13 **En moyenne, les jeunes de 16-24 ans déverrouillent leur téléphone 117 fois par jour.**

INFO

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.

N14 **Il existe un mot pour désigner la peur d'être privé de son smartphone.**

INFO

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.

N15 **Tout ce qui est dit, partagé, cliqué et vu sur internet, est enregistré par les sites et les réseaux sociaux.**

INFO

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.

N16 **Sur les réseaux sociaux, les personnes timides osent davantage s'exprimer.**

INFO

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 utilisant des textos et emojis derrière son écran.

N17 **On a tendance à se fier aux premiers résultats Google pour chercher une information. Bien souvent, Wikipédia apparait. Ouf, c'est fiable !**

INTOX

Wikipédia est une encyclopédie collaborative qui délivre une information brute sans analyse.

N18 **Les réseaux sociaux peuvent favoriser la construction identitaire de l'adolescent.**

INFO

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

N19 **Le smartphone empêche l'adolescent de développer sa vie sociale.**

INTOX

Le jeune écoute de la musique, regarde des films, discute avec ses amis. Il en a besoin pour avoir une vie sociale hors ligne.



N20 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.

N21 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/>
- Le numéro **103, c'est un numéro gratuit**, sans jugement et anonyme, accessible 7 jours sur 7 et de 10h à minuit. C'est un service qui répond aux **enfants et adolescents qui éprouvent des difficultés** ou qui se posent des questions.
- **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/>
- **Les MADOS** sont des maisons de l'adolescence. Ce sont des lieux d'accueil, d'écoute, d'information, de conseil et d'orientation pour les jeunes de 11 à 22 ans. Il y en a à Bruxelles et en Wallonie.

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

Un scout demande à boire une bière au camp, pas de souci, il a l'habitude d'en boire à la maison.

DÉBAT

A2

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

A3

Des animateurs Pionniers organisent une fête le 1^{er} soir du camp pour souder le groupe.

DÉBAT

A4

Des scouts arrivent en pré-camp avec des bières.

DÉBAT

A5

Un scout signe la charte des règles de vie du groupe même s'il n'est pas d'accord avec les règles qui concernent l'alcool.

DÉBAT

A6

La section part à l'étranger cette année. Là-bas, la consommation d'alcool est légalement interdite aux moins de 20 ans. Vu que nous sommes Belges, nous pouvons consommer de manière responsable.

Action

A7

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

A8

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



À imprimer en recto verso bord court

Action

A9

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

Action

A10

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

Action

A11

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

Info/Intox?

A12

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

Info/Intox?

A13

La société nous incite à boire.

Info/Intox?

A14

L'alcool aide à oublier ses problèmes.

Info/Intox?

A15

Il existe des méthodes pour dessaouler plus vite.

Info/Intox?

A16

L'alcool rend joyeux.



À imprimer en recto verso bord court


Info/Intox?

A17

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


Info/Intox?

A18

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


Info/Intox?

A19

La consommation d'alcool peut donner envie de fumer.


Info/Intox?

A20

L'alcool aide à mieux dormir.


Info/Intox?

A21

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


JOKER


JOKER


JOKER



DÉBAT

T1

Parmi les aînés, il n'y a qu'un seul non-fumeur. Il se retrouve souvent seul pendant que les autres vont fumer.

DÉBAT

T2

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

DÉBAT

T3

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

DÉBAT

T4

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

DÉBAT

T5

Les scouts partent à l'étranger, les règles sont plus cool là-bas. Un scout de 17 ans en profite pour acheter des cigarettes puisque c'est légal.

DÉBAT

T6

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

T7

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

Action

T8

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



À imprimer en recto verso bord court

Action

T9

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

Action

T10

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

Action

T11

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

Info/Intox?

T12

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

Info/Intox?

T13

Fumer diminue le plaisir sexuel.

Info/Intox?

T14

Fumer déstresse.

Info/Intox?

T15

La cigarette électronique est moins nocive que la cigarette classique.

Info/Intox?

T16

Tous les fumeurs veulent arrêter.

À imprimer en recto verso bord court



Info/Intox?

T17

Fumer n'entraîne qu'une dépendance physique.



Info/Intox?

T18

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



Info/Intox?

T19

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



Info/Intox?

T20

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



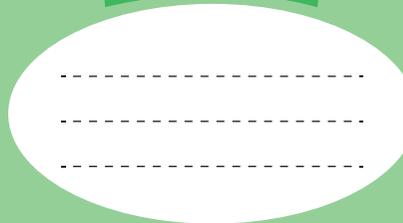
Info/Intox?

T21

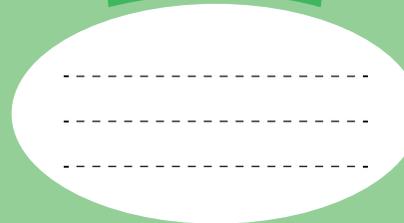
La chicha, ce n'est que de la vapeur d'eau.



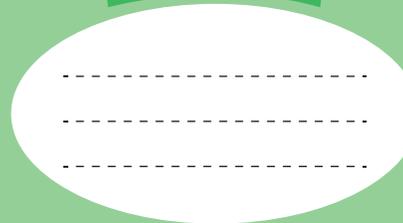
JOKER



JOKER



JOKER





À imprimer en recto verso bord court

DÉBAT

C1

Tous les scouts savent que Fennec se fume un joint discrètement dès qu'il en a l'occasion. Personne n'en parle.

DÉBAT

C2

En fin de réunion, Choucas se planque avec Wallaby pour lui proposer du cannabis.

DÉBAT

C3

Les scouts font un camp itinérant aux Pays-Bas. Une soirée en groupe au coffee-shop, une expérience à ne pas manquer.

DÉBAT

C4

Le soir, en camp, certains scouts fument du cannabis quand les animateurs dorment. Les autres scouts sont sûrement en train de dormir.

DÉBAT

C5

Les aînés de la section consomment régulièrement du cannabis, en l'absence des animateurs. Un scout en est dégoûté et décide de tout dire aux animateurs.

DÉBAT

C6

Dans l'unité, traditionnellement, les pionniers accueillent les scouts qui arrivent de la troupe avec un petit joint.

Action

C7

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

Action

C8

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



À imprimer en recto verso bord court

Action

C9

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

Action

C10

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

C11

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

Info/Intox?

C12

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

Info/Intox?

C13

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

Info/Intox?

C14

Cannabis et CBD, c'est franchement pareil !

Info/Intox?

C15

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

Info/Intox?

C16

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



À imprimer en recto verso bord court



Info/Intox?

C17

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



Info/Intox?

C18

Le cannabis ne crée pas de dépendance.



Info/Intox?

C19

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



Info/Intox?

C20

Le CBD est légal.



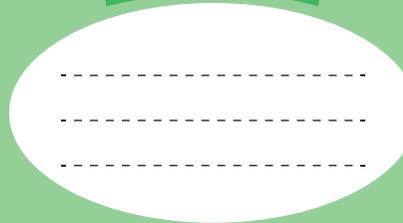
Info/Intox?

C21

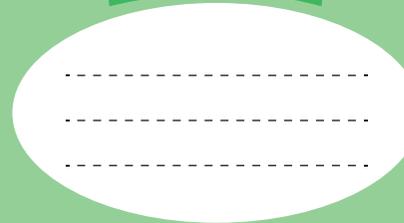
Il n'y a pas de *bad trip* avec le cannabis.



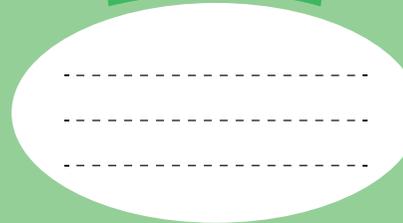
JOKER



JOKER



JOKER





À imprimer en recto verso bord court

DÉBAT

N1

Un scout prend d'autres scouts en photo avec son téléphone et les met sur les réseaux sociaux.

DÉBAT

N2

Un scout poste sur le groupe WhatsApp de la troupe une photo de Wapiti qui se lave derrière une tente, il est de dos.

DÉBAT

N3

Lors d'un jeu de piste avec des QRcodes, un scout profite d'avoir son téléphone pour envoyer une vidéo TikTok à sa copine.

DÉBAT

N4

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

DÉBAT

N5

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

DÉBAT

N6

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

Action

N7

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

Action

N8

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



À imprimer en recto verso bord court

Action

N9

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

Action

N10

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

Action

N11

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

Info/Intox?

N12

On peut être dépendant à internet.

Info/Intox?

N13

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

Info/Intox?

N14

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

Info/Intox?

N15

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

Info/Intox?

N16

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



À imprimer en recto verso bord court




Info/Intox?

N17

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





Info/Intox?

N18

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





Info/Intox?

N19

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





Info/Intox?

N20

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



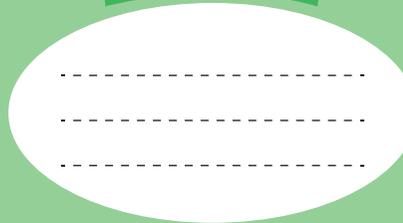


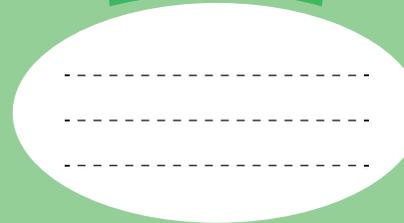
Info/Intox?

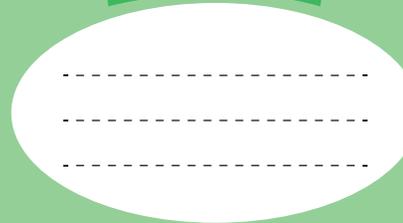
N21

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











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.



C'est pas
OK

On en parle





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.

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**.

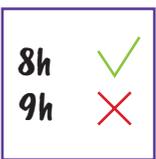
DES CONSEILS POUR L'AMÉNAGER



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.

POSITION FÉDÉRALE SUR LE TABAC ET LES PRODUITS DÉRIVÉS DU TABAC



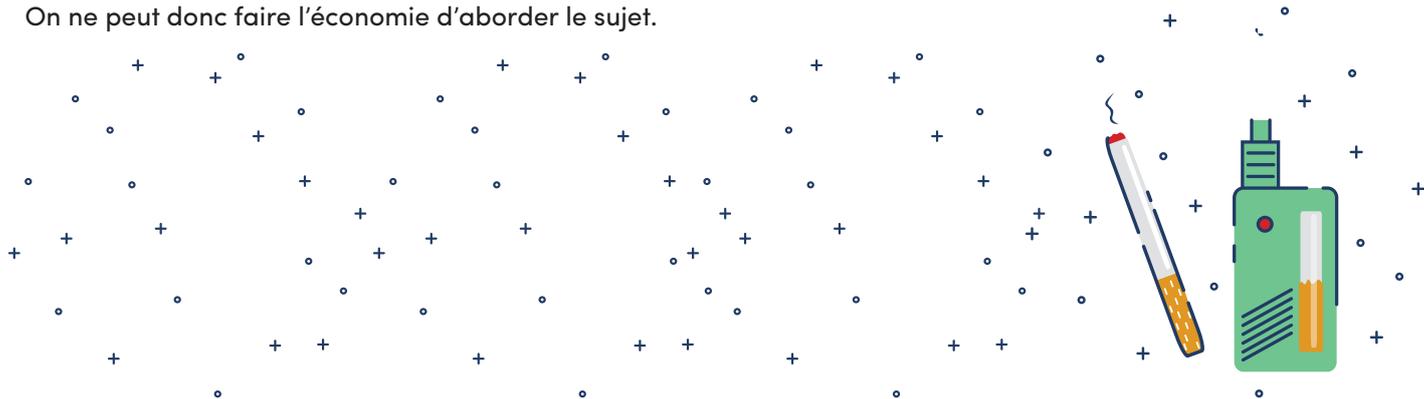
La position est accompagnée de deux contenus pratiques :

- 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.