

J'arrête quand je veux...



Les animateurs ou les jeunes consomment parfois des produits dits addictifs, c'est-à-dire pouvant provoquer une dépendance physique ou psychique.

C'est le cas de la cigarette. Certains de ces produits, comme l'alcool et les drogues, ont également un effet psychotrope : ils agissent sur le cerveau et modifient nos perceptions, nos réflexes, notre humeur, notre capacité de jugement...

Avec ou sans dépendance, leur consommation peut avoir des répercussions négatives sur la vie du groupe et sur l'animation.





Dans le cadre scout :

- Respecter la Loi belge :
 - En dessous de 16 ans = pas de vente, d'offre et de distribution d'alcool.
 - En dessous de 18 ans = pas de vente, d'offre et de distribution de spiritueux (dits "alcools forts").
 - Interdiction pour un jeune de moins de 16 ans d'acheter des cigarettes.
 - **Tous les autres produits stupéfiants (= drogues) sont interdits.**
- L'Animateur doit être en permanence en pleine possession de ses moyens : la journée, le soir, quand les jeunes ne sont pas à proximité directe (ex : hike).
Si un accident survient et si l'animateur n'est pas sobre, sa responsabilité pourra être engagée.
- L'Animateur sert de référence aux jeunes.
Il est important de décider en Staff quelle image on veut donner. Par exemple, ne pas fumer devant les jeunes.
- Pour les produits légaux (surtout les cigarettes), le Staff peut en discuter avec ses jeunes pour fixer les règles ensemble :
 - Rappeler que les Scouts et Guides pluralistes sont contre toute forme de dépendance, car nous aspirons à la liberté de chacun.
 - Tendre vers une non-consommation (mais veiller au bien-être de chacun).
 - Si la cigarette est permise, définir des temps et des lieux où le jeune peut fumer et faire attention à ce qu'elle ne devienne pas "sociale", ce qui pourrait pousser d'autres jeunes à fumer. Par exemple, être à deux maximum pour fumer.





Un nouveau type de dépendance : les nouvelles technologies et les réseaux sociaux.

- On peut parler de dépendance aux réseaux sociaux quand on passe la majeure partie de son temps à poster des statuts, envoyer des photos, suivre un fil d'actualité.
- Le risque est de penser que nous créons des liens forts, alors qu'ils ne sont que virtuels. On ne profite pas réellement du moment vécu et on est dépendant du regard des autres. De plus, on peut penser que ce qu'on fait sur le réseau social est sans conséquence sur la vie réelle.

Et en animation ?

Les jeunes ne se parlent pas, ils sont tous sur leur smartphone... Une dispute éclate suite à une publication de l'un des membres sur Facebook... Une photo prise pendant une activité circule sur la toile sans que toutes les personnes sur la photo ne soient au courant...

Face à ces nouvelles technologies, il est utile de se poser certaines questions :

Est-ce que les jeunes sont conscients de leur potentielle dépendance ? Et le Staff ?

Comment sensibiliser ?

Quelles règles établir pour le GSM/smartphone ?

Peut-on l'utiliser en réunion ? Et si on profitait du camp pour se "désintoxiquer" ?



Pour aller plus loin :

- ✓ "Fermer la porte aux dépendances", SGP.
- ✓ Dossier Unités "Feel good ! Feel guide !", GCB.
- ✓ Thématique "drogues et addiction", "tabac", "alcool" et "réseaux sociaux", www.et-toi.be
- ✓ "Éclaireurs, Pionniers et alcool", Les Scouts.
- ✓ www.jeunesetalcool.be
- ✓ www.infordrogues.be
- ✓ "Petit cahier d'exercices de digital détox", Editions Jouvence.
- ✓ www.2025exmachina.net/jeu
Jeu sur les dangers des réseaux sociaux (entre autres).

