

Trivial Prévention Drogues

Public : lycéens (4 axes : les comportements et la prévention ; la loi ; l'histoire et l'actualité ; les produits)

Il s'agit d'un jeu interactif sous forme de CR Rom, qui permet de retenir l'attention du public.

Objectifs de l'outil :

- sensibiliser et informer de manière ludique
- permettre au public d'acquérir des connaissances
- renforcer les ressources personnelles et développer le sens critique
- interroger sur les comportements et les représentations
- engager des débats sur des questions de fonds
- prévenir les premières consommations de produits psychoactifs
- prévenir et réduire les risques sanitaires liés aux consommations de produits psychoactifs

Le jeu est prévu pour une utilisation individuelle ou collective encadrée par un animateur (enseignant, animateur de prévention, de loisirs...) qui donne des informations complémentaires et anime un débat de fond, dans le contexte d'une action de prévention globale ou dans la perspective d'un apprentissage spécifique.

En début d'action, l'utilisation du jeu permet de faire un état des lieux des acquis et des lacunes, de faire émerger les représentations du public et de lancer les débats.

A l'issue d'un projet global de prévention ou d'un cycle d'apprentissage, le jeu peut être utilisé comme outil d'évaluation.

Toutefois, une utilisation individuelle, pour se tester et évaluer rapidement ses connaissances est tout à fait possible.

Les outils déclinent **une ou plusieurs thématiques** (3 au maximum) en **3 fois 40 questions**, soit 120 questions au total.

Les questions valent **10, 30 ou 100 points**.

Les participants peuvent se répartir au maximum en 6 équipes.

Pour renforcer le côté ludique et interactif, deux personnages, Albert et Gus, accompagnent le public et l'animateur tout au long de la partie.

Albert, un vieux savant génial et amateur de sport, est le fil conducteur du jeu. Son expérience et son savoir lui permettent d'informer et d'accompagner les joueurs tout au long de la partie.

Gus, naïf et espiègle, est le sympathique assistant d'Albert. Il rythme le jeu de ses facéties et autres expériences abracadabrantes !