



Capitalisation
des expériences
en promotion
de la santé

Fiche de capitalisation

Escape Tabac

Ligue contre le cancer – Comité de Paris



Résumé

Depuis 2018, le Comité de Paris de la Ligue contre le cancer développe un Escape Game sur la question du tabac auprès de différents publics. Après avoir découvert cette méthode d'intervention dans le cadre d'une action autour de l'activité physique, les actrices de la Ligue ont pu développer et mettre en œuvre une action autour du tabagisme, ses conséquences et les bénéfices de l'arrêt du tabac, dans un premier temps dans une version « Live », l'Escape Tabac, en collaboration avec la Cité de la santé lors du #MoisSansTabac. Au regard de l'intérêt qu'a suscité l'approche sous ce format mais aussi des contraintes organisationnelles que ce dernier nécessite, les promotrices du projet l'ont décliné en jeu de plateau favorisant ainsi l'élargissement des cibles (lycéens, professionnels intervenant en CSAPA par exemple, autres comités) et renforçant ainsi sa pertinence. Les bénéfices de cette expérience les amènent aujourd'hui à développer la même démarche dans le cadre des risques liés à la consommation d'alcool.



Carte d'identité de l'intervention

Intervention	Escape Tabac
Porteur	Ligue contre le cancer – Comité de Paris
Thématique	Tabac ; Compétences psychosociales
Population cible	Jeunes (Lycéens, de l'enseignement supérieur et d'autres organisme de formation : CFA, CAP, BEP)
Dates du projet	De juin 2018 à aujourd'hui
Milieu d'intervention	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu Scolaire • Etablissements de santé, médico-sociaux et de l'action sociale
Région	Ile de France (ancrage)
Type de territoire	<ul style="list-style-type: none"> • Pour la version « live » : Paris 19^{ème} arrondissement en partenariat avec la Cité de la santé en 2018 et 2019 • Pour le jeu de cartes : à l'échelle parisienne puis régionale puis nationale au regard de son déploiement depuis 2020
Principaux partenaires	La Cité de la santé (Cité des sciences et de l'industrie) ; L'Agence Régionale de Santé Ile-de-France ; Le MILDECA ; L'Académie de Paris
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les conséquences du tabagisme sur sa santé et les bénéfices de l'arrêt ; • Découvrir les étapes vers l'arrêt du tabac et l'importance du soutien des proches ; • Présenter le #MoisSansTabac et les moyens d'arrêter de fumer ; • Développer la capacité de chacun à coopérer au sein d'un groupe.
Stratégies mobilisées	Aller vers ; Animation de séances collectives ; Développement des compétences psychosociales ; Empowerment ; Réduction des risques ; Stratégie de prévention
Contributeur.trice	<p>Florine Douay – Coordinatrice #MoisSansTabac Ile-de-France Florine.Douay@ligue-cancer.net</p> <p>Charlotte Kanski – Responsable de la prévention Charlotte.Kanski@ligue-cancer.net https://www.ligue-cancer.net/cd75/journal</p>
Accompagnateur.trice	<p>Frédéric Bouhier Chargé de mission Capitalisation, SFSP capitalisation@sfsp.fr www.sfsp.fr</p>
Méthodologie	Fiche réalisée sur la base d'un entretien de capitalisation conduit par Frédéric Bouhier en septembre 2021, par visioconférence, en compagnie des contributrices citées précédemment, ainsi que sur le visionnage des vidéos de promotion de l'outil et la manipulation du jeu.



Présentation de l'intervention

Présentation de la structure

La Ligue contre le cancer – Le comité parisien (CD75LCC)

Créée en 1918, la Ligue contre le cancer, association loi 1901, est reconnue d'utilité publique. Elle met en œuvre des actions pour répondre aux besoins des personnes concernées par le cancer mais aussi dans d'autres domaines : recherche, mobilisation autour des politiques de santé, prévention, dépistage. Elle est présente sur l'ensemble du territoire national à travers 103 comités départementaux¹. **Le Comité parisien intervient sur la ville de Paris** dans la logique des axes explicités précédemment. Il met en œuvre des « défis » auprès de la population en collaboration avec des Mairies d'arrondissements (opération « Vitrites Roses » en 2021) ou des séances de coaching pour les malades dans leur démarche de reprise d'emploi². Il mène aussi des actions de prévention sur le tabac allant du primaire (Défis collectifs de création artistique, Agenda Scolaire³) au secondaire (TABADO⁴). Le Comité fait partie d'un collectif d'associations qui répond à l'appel à projet #MoisSansTabac⁵. C'est dans cette double logique que le projet « Escape Tabac » s'est développé.

Contexte

La lutte contre le tabac est une problématique majeure de santé publique inscrite dans différentes lois, plans et programmes⁶ depuis plusieurs années. Pour rappel, le tabac est la première cause de cancer évitable⁷. En 2017, l'enquête ESCAPAD menée auprès des jeunes (17 ans) sur leur consommation notifie que si les données se sont améliorées depuis l'analyse réalisée en 2000, les chiffres restent pour autant élevés, soulignant le mauvais positionnement de la France par rapport aux autres pays européens⁸.

Objectifs

Un Escape Game (EG) est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe. Cette dernière doit résoudre un certain nombre de questions afin d'accomplir une mission. A l'origine joué sur ordinateur, des versions « live » se sont déployées depuis le début des années 2000.

Dans cette logique, l'EG Tabac a pour objectifs de **permettre aux participants d'identifier les conséquences du tabagisme sur leur santé et les bénéfices de l'arrêt**, de découvrir les étapes vers l'arrêt du tabac et l'importance du soutien des proches, de présenter l'action #MoisSansTabac et les moyens d'arrêter de fumer, de développer la capacité de chacun à coopérer au sein d'un groupe. **Cette action s'appuie notamment sur le développement des compétences psycho-sociales** (CPS) comme celles de savoir résoudre des problèmes/prendre des décisions, savoir communiquer efficacement/être habile dans les relations interpersonnelles, savoir gérer son stress/savoir gérer ses émotions.



¹ Présentation issue du site de l'association. Pour en savoir plus : <https://www.ligue-cancer.net/>

² Pour en savoir plus : https://www.ligue-cancer.net/article/75853_vitrines-roses-2021 https://www.ligue-cancer.net/article/31532_retour-lemploi

³ Pour en savoir plus : <https://www.youtube.com/watch?v=QchJZOzM0vg> ; <https://www.youtube.com/watch?v=Uwdw6txQfBI>

⁴ <https://tabado.fr/>

⁵ <https://www.moisanstabac-idf.com/>

⁶ <https://www.santepubliquefrance.fr/determinants-de-sante/tabac/articles/quelles-sont-les-dispositions-de-lutte-contre-le-tabagisme-en-france>

⁷ <https://www.santepubliquefrance.fr/les-actualites/2021/tabac-en-france-premieres-estimations-regionales-de-mortalite-attribuable-au-tabagisme-en-2015>

⁸ Jeunes et tabac : une industrie du tabac toujours aux aguets (generationsanstabac.org)



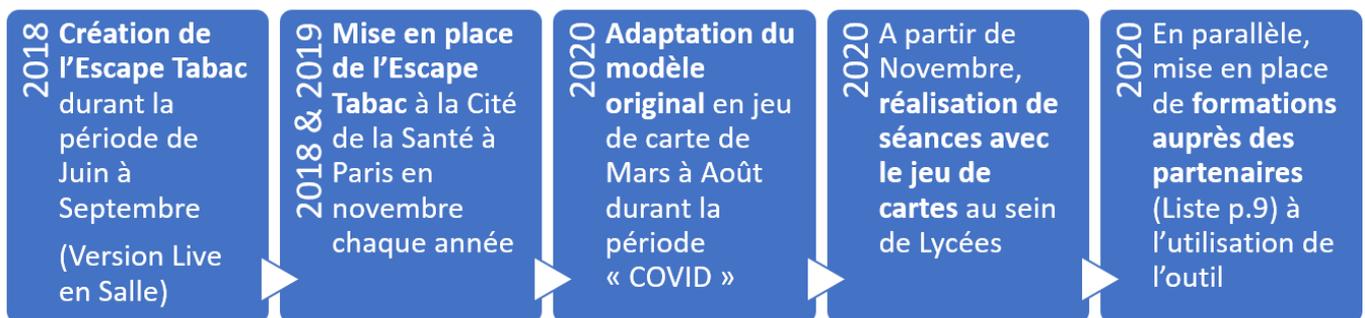
Compétences psychosociales : de quoi parle-t-on ?

« Savoir résoudre des problèmes, communiquer efficacement, avoir conscience de soi et des autres, savoir réguler ses émotions : telles sont quelques-unes des compétences psychosociales (CPS) des personnes. Depuis trente ans, de nombreux programmes de prévention s'appuyant sur le développement de ces compétences ont été mis en œuvre à travers le monde. Les CPS sont reconnues comme un déterminant clé de la santé et du bien-être, sur lequel il est possible d'intervenir efficacement. Toutefois, ce type d'intervention n'est mis en œuvre que de manière relativement récente en France ».

<https://www.santepubliquefrance.fr/docs/les-compétences-psychosociales-definition-et-etat-des-connaissances>

Principaux partenaires, financement & calendrier

Il existe aujourd'hui deux formats de cet outil : le « live » et le « Jeu de cartes ». Le format live original bénéficie de l'appui de la **Cité de la santé** (Cité des sciences et de l'industrie), notamment en matière d'offre d'espace de jeu (la production de l'outil s'est faite sur fonds propres). Son exploitation en mode « Jeu de cartes » a lui reçu le soutien financier de l'Agence Régionale de Santé (ARS) Ile-de-France, de la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (Mildeca) et de l'Académie de Paris.



Principaux éléments saillants

Point de départ / Émergence du projet

C'est en découvrant, en Juin 2018, dans un centre de prévention, un EG sur l'activité physique que Charlotte Kanski a eu l'idée de développer ce type d'activité pour le tabac.

« On était ambassadeurs du Mois sans tabac et le concept d'Escape Game est apparu comme une évidence... ça correspondait tout à fait au Mois sans tabac : on a un défi de trente jours pour essayer d'arrêter de fumer. En voyant que l'on pouvait faire cela sur une thématique de santé, je me suis dit : « c'est une autre façon de parler du mois sans tabac, on essaye en quarante-cinq minutes d'aider une personne à essayer d'arrêter de fumer. » C'est comme ça qu'en fait l'idée a germé. On va essayer de créer un outil prévention santé au format Escape Game, parce que c'est quelque chose qui fonctionne actuellement, ça parle aux jeunes, et le concept correspond tout à fait au message qu'on veut faire passer ».

Charlotte Kanski | CD75LCC



Élaboration du projet initial

Selon les contributrices, d'autres éléments de contexte ont soutenu le développement de leur idée :

- Une culture préalable de la CD75LCC de développer des projets pédagogiques pour faire passer des messages (Défis créatifs, Agenda Scolaire, création d'expositions, de vidéos...),
- L'identification d'un manque en termes d'outils à destination des lycéens-étudiants sur la thématique du tabac même si en tant qu'ambassadeur régional du #MoisSansTabac, la CD75LCC est soutenue et alimentée d'outils par Santé Publique France,
- La recherche d'un modèle d'actions intermédiaires entre des méthodes qu'elles évaluent comme ayant moins d'impacts (stand, ateliers en classe) et des projets probants plus complexes à organiser.

La réflexion des contributrices a été de proposer une « expérience » pour sortir des méthodes et des discours classiques. Mais elles **témoignent du fait de s'être engagées dans ce processus de manière tout d'abord exploratoire, en ne sachant pas s'il allait aboutir**. En effet, au-delà de sa conception, la mise en place d'un EG nécessite des moyens (salle, matériel, ressources humaines) et des compétences à la fois sur le mode d'intervention mais aussi sur le sujet. Partant de ces éléments, un premier état des lieux a pu avoir lieu :

Les problématiques	Les ressources pour y répondre
Des compétences en EG	Implication de F. Douay (appétence pour ce type de jeu) et deux volontaires en service civique
Des compétences sur le tabac	Implication de la Chargée de mission de l'action « TABADO » de la CD75LCC
Un espace	Implication de la Cité de la Santé (au sein de la Cité des Sciences) grâce à des collaborations antérieures (CD75LCC, Membre du groupe de travail pour sa création, Exposition d'œuvres créées dans le cadre du défi artistique de création en éducation à la santé et lieu de remise des prix, intérêt de la Cité de la santé de sortir d'un schéma d'intervention habituel)
Des ressources humaines	Mise en place à cette période du service sanitaire et collaboration avec Sorbonne université : accueil au sein du Comité d'étudiants à mi-temps sur la période du #MoisSansTabac.

La seconde étape a été la construction en soi de l'EG. La période de l'été a été jugée comme la plus propice à ce type de travail (allègement de l'activité générale). La première difficulté a été de déterminer le scénario de départ, nécessitant que celui-ci ne soit à la fois pas trop simple pour amener les participants à réfléchir mais pas non plus trop complexe pour qu'ils puissent augmenter leur niveau de connaissances sur le sujet. Le tout à mettre en lien avec des énigmes prenant appui sur les différentes problématiques (Rappel : identifier les conséquences du tabagisme et les bénéfices de l'arrêt, découvrir les étapes vers l'arrêt et l'importance du soutien des proches, présenter l'action #MoisSansTabac et les moyens d'arrêter de fumer, développer la capacité à chacun à coopérer au sein d'un groupe).

L'idée étant bien pour les contributrices d' « **amener les jeunes à réfléchir à quelles sont finalement les raisons pour lesquelles on peut vouloir arrêter de fumer, mais aussi ce qu'apporte le tabac. Il faut pouvoir discuter de ça et des bénéfices de l'arrêt** ». Sur la base d'un budget contraint (500 euros) pour assurer la partie créative (la Cité de la Santé mettant à disposition salle et matériel), a été établi l'EG Tabac intégrant les dimensions suivantes :

- **Un scénario global** permettant d'aborder les différentes problématiques,
- **Un angle d'attaque** : le collectif s'intéresse à un personnage et l'aide à réfléchir à sa consommation,
- **Une méthode générale** intégrant systématiquement une partie exploratoire (l'EG) et en fin de partie un débriefing avec l'ensemble du groupe (d'une durée d'une demi-heure),
- **La création** de supports (pédagogiques, guide de l'animateur, livret des réponses).

A l'issue de cette première phase, des partenaires ont été invités à tester l'outil⁹.

L'Escape Game Tabac : Aidons Justine...



Justine Godart, 23 ans, est une jeune femme dynamique et avide de challenges : elle prépare son premier marathon. Malgré ses entraînements, son souffle est court, ses jambes sont lourdes. Une responsable : la cigarette. Le temps presse, Justine commence à se décourager, elle se dit qu'il faut qu'elle arrête de fumer pour réussir ce marathon. Mais elle a peur de ne pas y arriver. Bientôt, ce sera le #MoisSansTabac, et si c'était justement l'occasion pour Justine...

Votre mission : En explorant l'appartement de Justine (45 minutes), le collectif de joueurs doit rassembler un maximum d'éléments afin de donner à Justine les clés pour l'aider à se lancer dans ce nouveau défi.

Du « Live » au jeu de cartes

L'EG a été exploré durant 2 ans, à la Cité de la Santé lors des #MoisSansTabac. Malgré l'intérêt qu'il a suscité et sa pertinence, sollicité par différents organismes (Institut Bergonié, Sorbonne Université, Sanofi, d'autres comités) **il n'a pu se déployer dans d'autres espaces, contraint par des problématiques matérielles** (recherche d'une salle mobilisable sur un temps long, installation de l'ensemble de l'activité, moyens financiers et humains conséquent pour assurer le transfert et l'animation).

Si la volonté pour les contributrices restait de le développer auprès des adolescents, dans sa configuration « live », il n'était pas possible de recevoir des classes entières à la cité des sciences (le jeu se réalisant par équipe de 4 ou 5 personnes) : Que faire du reste de la classe pendant qu'un petit groupe explore l'appartement de Justine par exemple ?

C'est lors de la deuxième année d'exploitation que les promotrices de l'EG ont eu la visite de concepteurs d'Escape Games. Au-delà du fait de les avoir rassurées sur la pertinence de leur modèle et tout l'intérêt du débriefing pour faire le lien entre le vécu et la problématique de santé, les actrices de la Ligue ont pu leur rapporter les différents problèmes techniques qu'elles rencontraient pour le déplacer. Ils leur ont donc soumis l'idée de **transformer le modèle « Live » en jeu de plateau** : c'est la naissance de la version « Jeu de cartes ». Si elles n'ont pu s'atteler à cette transformation dans un premier temps, c'est lors du premier confinement lié à l'épidémie de COVID-19 que la mise en chantier de cette transformation a eu lieu.

Cependant, elle a été soumise à un certain nombre de contraintes d'ajustements, notamment ceux de retranscrire autrement l'ensemble des activités du « live » en 2 dimensions (suppression des différentes animations par exemple) et d'imaginer des processus de progression différents du fait de ne pas se déplacer dans un espace (quand piocher la bonne carte au bon moment par exemple). En utilisant des ressources internes en création graphique (pour les cartes) et externes (la graphiste de l'« Agenda scolaire » pour modéliser une des activités), l'équipe de la CD75LCC a pu modéliser un nouveau format sous forme de jeu de cartes. 20 jeux ont été édités dans un premier temps pour différents tests (#MoisSansTabac, TABADO) auprès de lycées professionnels ou de Centre de Formation d'Apprentis (CFA) intéressés.



Pour jouer, la classe est répartie en îlots de 3 à 4 élèves qui explorent l'EG sous la supervision d'un Game Master (Animateur de la Ligue). Le jeu est composé de 74 cartes, d'un plan, d'un kit MoisSansTabac, des règles du jeu. Il est accompagné d'un guide animateur, d'un livret réponse, d'un questionnaire d'évaluation pour les joueurs, d'un questionnaire d'évaluation pour les partenaires

⁹ 7 à 8 groupes test avec des partenaires : Le comité Île de France Prévention|Santé|Sida, Le souffle, le RESPADD, l'Association Addictions France, la Fédération Addiction, le CRIPS, Santé publique France. Des proches ou des collaborateurs, fumeurs ou non, l'ont également testé. Le Pr Bertrand Dautzenberg a émis ses avis sur les messages. .

Enfin, en répondant à un appel à projet en 2020 de l'ARS Ile-de-France, la CD75LCC a pu produire un plus grand nombre de jeux, permettre sa diffusion sur l'ensemble des Comités des Ligues, mettre en place des formations (d'1h30) pour des professionnels souhaitant l'utiliser. La formation a été depuis déployée en format zoom au regard des contraintes liées à l'épidémie de COVID-19. Cette dynamique a permis à l'outil de prendre une dimension nationale.

Principaux enseignements

Résultats observés

Sous son format live, l'EG Tabac à la Cité de la santé en novembre 2018 et 2019 a été joué par 399 personnes lors de 89 séances. De manière évaluative, les participant.e.s ont pu dire l'avoir trouvé divertissant/très divertissant (98%), permettant d'aborder de façon pertinente/très pertinente la problématique (98%). 78% ont déclaré avoir appris des choses sur l'arrêt du tabac. **Dans sa version « Jeu de cartes »**, entre 2020 et 2021, 14 interventions ont été réalisées en classe (42 parties de jeu) pour sensibiliser 171 élèves (3 établissements) et 12 formations ont été réalisées auprès de 74 professionnels (17 structures).

De manière qualitative, les promotrices de l'action soulignent que, lorsqu'elles interviennent avec ce support, elles peuvent se rendre compte que les participants prennent plaisir à jouer, que cela les amène à réfléchir, que cette méthode leur permet de montrer qu'un discours de prévention n'est pas là pour faire culpabiliser mais bien favoriser un intérêt au sujet. **Cette méthode permet de faire exprimer des choses qui n'auraient pas pu l'être dans d'autres circonstances.** Quand elles rencontrent des personnes un an plus tard, il n'est pas rare qu'elles leur disent qu'elles se souviennent bien de l'histoire, de ce qui a été fait, des énigmes.

Elle souligne également que le format « cartes » leur a permis de toucher plus de jeunes en répondant notamment à des demandes d'interventions auxquelles elles ne pouvaient pas accéder avec la version « live » mais aussi d'assurer une transférabilité au niveau des professionnels. Comme le CD75LCC n'accompagne au sevrage tabagique que dans le cadre de projets spécifiques (TABADO, séjour pour femmes atteintes de cancer), la stratégie de former d'autres professionnels à la technique a permis d'en diffuser la pratique auprès d'autres publics. C'est d'ailleurs pour elles **un bon outil de formation**, notamment auprès des étudiants en service sanitaire. Certaines étapes, et la découverte de certains outils pour les étudiants, pourront leur permettre plus tard, dans le cadre de consultation brève par exemple, d'accompagner des personnes dans cette problématique. Florine Douay souligne d'ailleurs qu'« *En formation, ça casse un peu la dynamique d'une formation qui pourrait être une présentation PowerPoint où j'apprends et j'écoute. Ça met les gens en situation et ça permet de dynamiser autrement une formation* ».

Leviers à la mise en œuvre

En termes de leviers, les contributrices témoignent d'un **certain nombre d'éléments leur ayant permis de développer au mieux leur projet** :

- Une marge d'autonomie importante et une confiance de la part de leurs administrateurs,
- Les différentes expériences antérieures d'approches pédagogiques développées au sein du comité de leur Ligue depuis plusieurs années,
- La mise en place chaque année au sein de leur réseau de partages d'expérience et les nombreux groupes de travail nationaux de la Ligue auxquels le comité de Paris participe,
- Des partenariats antérieurs, fondateurs, soutenant dans la mise en œuvre de ce projet.

Le projet a fait l'objet de plusieurs retombées médiatiques qui ont permis sa valorisation. **Sa réussite est néanmoins également en lien avec le modèle de l'action** :

- Il ne s'agit pas ici d'une action dont l'objectif premier est d'arrêter de fumer mais, à l'issue, de s'interroger sur les éléments qui peuvent favoriser cet arrêt,
- Qu'il est question ici de proposer un outil, une démarche qui est en phase avec ce que les jeunes peuvent aimer aujourd'hui,
- Le format est participatif, positif et collaboratif,
- Son élaboration a favorisé le processus d'appropriation.

Si les contributrices témoignent du plaisir important qu'elles ont eu à le concevoir (travaillant d'ailleurs actuellement sur un format en lien avec l'alcool), elles disent également **avoir été très rigoureuses sur son élaboration** : en prenant un temps de réflexion sur le comment faire réfléchir (et non pas juste apporter une information) ; En établissant des échéances à tenir et en les tenant (les projets devant être prêts pour les mois sans tabac) ; En « profitant » au mieux de contraintes environnementales (les mesures COVID-19).

Plus-value et contrainte de chacune des méthodes

A l'utilisation, les promotrices ont établi les différents intérêts/contraintes que chaque méthode suppose :

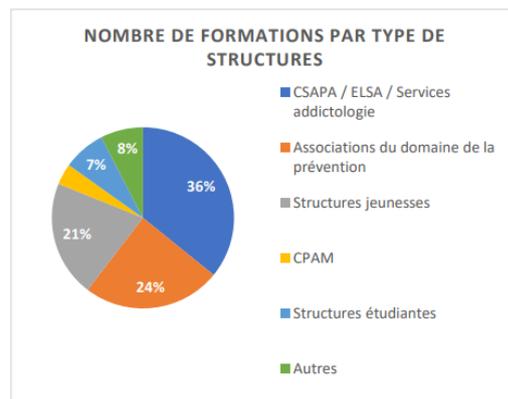
	VERSION « LIVE »	VERSION « JEU DE CARTES »
LES +	<ul style="list-style-type: none"> • Expérience plus immersive favorisant l'appropriation de la thématique (appartement de Justine, vidéos d'elle en introduction). • Des débriefings en petits groupes favorisent la confiance, permettent un meilleur accompagnement • Utilisation des outils (Minitest de Fagerström – autopsie du meurtrier – Balance décisionnelle - roue des économies) en vrai • Meilleure possibilité d'observation de la dynamique de groupe celui-ci étant restreint 	<ul style="list-style-type: none"> • Permet de répondre à plus de demandes • Permet d'atteindre plus de publics • Bon outil de formation
LES -	<ul style="list-style-type: none"> • Peu productif en nombre (2h pour 4 à 6 personnes) • Nécessité structurelle (être deux pour les aspects techniques : remise en ordre de la salle à chaque passage ; disposer d'un espace sur un temps long ; assurer la sécurité du lieu) • Moyens humains et financiers 	<ul style="list-style-type: none"> • Être nombreux pour superviser • Moins souple si des modifications environnementales apparaissent (Modification du prix du tabac) • Débriefing avec la totalité des élèves : <i>« plus de réticence à parler, dénonciation : plus le groupe est important, moins la confiance l'est »</i> • Moins d'accompagnement
AU 2	<ul style="list-style-type: none"> • Parler de quelqu'un d'autre, de déplacer le curseur, cela favorise l'investissement sur le sujet • La position d'observateur permet aux animateurs de faire du feed-back lors du débriefing • Un modèle non anxiogène, cosy, positif 	

Les effets sur les acteurs

Différents professionnels ont pu être formés à la version « Jeu de cartes » de l'EG dans le but de déployer l'outil au sein de leur propre structure ou d'autres organisations. Les professionnels sont issus de structures assez différenciées, mais dans la grande majorité agissent dans le champ de la prévention et l'addictologie. Si certains n'ont rien pu mettre en place sur l'année en cours, conséquence des restrictions d'organisations liées à l'épidémie de COVID-19, 72 séances ont tout de même pu être réalisées.

L'impact au niveau des **professionnels formés a pu être évaluée**. Des documents d'évaluation ont été transmis aux personnes formées (évaluation de la fréquence, modalité, utilisation). Ces évaluations font état d'un haut niveau de satisfaction. Les acteurs trouvent le jeu adapté, utile, clair et facile à mettre en œuvre. Le guide d'animation est aussi évalué avec les mêmes qualités.

L'outil est dans son ensemble apprécié. Sa bonne réceptivité par le public permet notamment d'introduire la question des addictions et facilite l'appropriation des messages. Si certaines difficultés sont rencontrées (problématique liée à la langue, de concentration de certains publics sur la durée), ils soulignent l'importance qui doit être accordé au débriefing.



Si pour **les jeunes**, il a pu arriver que des orientations se fassent vers l'action TABADO, le débriefing met en évidence le déploiement de leurs compétences psychosociales et les inscrit notamment dans cette problématique du rapport au groupe et dans la capacité d'un individu à résister à un mouvement collectif de consommation.

Pour **les promoteurs**, cette action s'inscrit aujourd'hui dans leur panorama d'actions¹⁰ auprès des jeunes. En fonction des âges (maternelles, collèges, lycées) cela leur offre une « brique » de plus à la palette d'intervention qu'ils peuvent proposer. Cela s'inscrit dans la continuité de leur action de prévention et leur permet également la diffusion des Kit #MoisSansTabac.

« Il s'intègre vraiment dans un programme ou dans d'autres actions autour du tabac. Par exemple, on l'avait testé finalement auprès de troisièmes et à la base ce n'était pas prévu. Mais dans un établissement, ce qui était intéressant, c'est qu'auprès de ces élèves, on était déjà intervenus en sixième ou cinquième, avec l'autre projet que l'on a (Explo'tabac), et donc du coup c'était une manière d'intervenir deux ans plus tard sur la même thématique, à travers un autre outil, en abordant un petit peu la chose, mais différemment. C'est toujours plus intéressant, en effet, quand c'est accompagné d'autres programmes ou que ça englobe un programme de prévention plus complet. Comme avec Tabado, par exemple ».

Florine Douay | CD75LCC

Note de l'auteur de cette fiche : Le lecteur aura pu être frustré de ne pas savoir exactement le déroulement d'une séance d'EG. Cependant, comme c'est bien l'expérience en soi qui a un intérêt, l'objectif n'a pas été de satisfaire cette curiosité. Nous vous invitons à prendre contact avec les contributrices de cette fiche pour le découvrir en ligne ou à l'occasion du #MoisSansTabac : https://www.ligue-cancer.net/article/47338_escape-tabac-lescape-game-du-mois-sans-tabac

¹⁰ Au-delà de Tabado, il est fait mention dans le commentaire du projet Explo'tabac : https://www.ligue-cancer.net/article/42216_explotabac-education-pour-la-sante-des-eleves

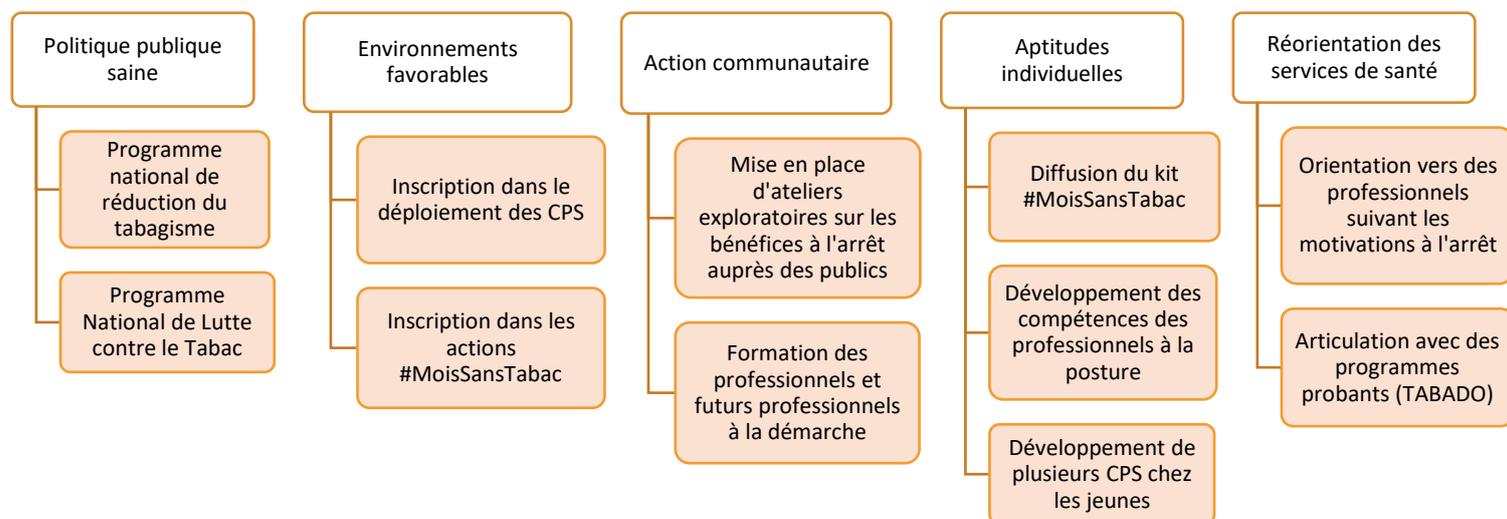
Bilan et éléments à partager

Les promotrices de ce projet sont conscientes que l'outil en soi ne suffit pas à modifier les comportements. Pour Florine Douay « *Les gens viennent quand même avec leurs représentations à eux, leurs idées reçues, le jeu ne se suffit pas à lui-même pour modifier les représentations. C'est important pendant le débriefing de bien revenir et leur expliquer, pour casser des idées fausses sur l'arrêt du tabac, la nicotine, la vape et la cigarette, sur le fait que chicher, ce n'est pas fumer, parce que comme ça passe par de l'eau, que ça nettoie. Des choses complètement fausses, ça permet de revenir dessus* ». C'est pour cette raison que la Ligue développe d'autres actions comme sur la dénormalisation du tabac, des interventions sur la loi, etc.

Enfin, de leur avis, cette action est reproductible aux conditions suivantes :

- Que les animateurs soient formés à minima sur les questions de tabac,
- Dans la construction d'un espace game : que soient intégrées dans la construction des personnes qui pratiquent ce type d'activité ou des personnes ayant des compétences dans ce domaine,
- Qu'elle nécessite dans son élaboration du temps, des partenariats mais aussi des ressources humaine et financière.

Ce schéma met en exergue la contribution de ce projet aux cinq axes de la promotion de la santé définis par [la charte d'Ottawa](#).



Pour aller plus loin

- Fédération Addictions – RESPADD, « Jeunes et tabac : prévenir, réduire les risques et accompagner vers l'arrêt ». https://www.federationaddiction.fr/app/uploads/2016/09/manuel_WEB_02.pdf
- A. Lermenier-Jeannet, « *Le tabac en France : un bilan des années 2004-2014* ». L'OFDT, Tendances, 92, mai 2014.
- Blanc Gwenaëlle, « Le rôle des compétences psychosociales pour la santé des jeunes », *Les Cahiers du Développement Social Urbain*, 2014/1 (N° 59), p. 14-15. DOI : 10.3917/cdsu.059.0014. URL : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-developpement-social-urbain-2014-1-page-14.htm>
- <https://irepsbretagne.fr/publications/dix-compétences-psychosociales-dans-une-capsule/>



Capitalisation
des expériences
en promotion
de la santé

Retrouvez plus d'informations sur la capitalisation des expériences en promotion de la santé ainsi que les autres projets de capitalisation mis en œuvre par la SFSP sur le site www.sfsp.fr