

**Institut Médico-Éducatif**  
**Les Claires Années de Guerchy**

**INTER'**  
*agir*



**Bilan administratif**

**Année scolaire 2024-2025**

**Réalisation du rapport par :**  
**Lorine TRAMEAU – Chargée de projets prévention 89 - Tab'agir**



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>1</b>
<b>1. PRÉSENTATION DU PROJET .....</b>	<b>2</b>
1.1. Contextualisation du projet .....	2
1.2. Présentation générale .....	2
1.3 Mise en place de l'action à l'IME Les Claires Années .....	3
<b>2. LES ACTEURS.....</b>	<b>3</b>
<b>3. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES.....</b>	<b>4</b>
<b>4. DÉROULÉ .....</b>	<b>4</b>
<b>5. LES SÉANCES .....</b>	<b>5</b>
<b>6. ÉVALUATION.....</b>	<b>15</b>
6.1. Résultats des comptes rendus de la référente après chaque séance.....	15
6.2. Résultats questionnaires bilan fin de projet des jeunes .....	17
6.3. Résultats questionnaire de satisfaction des référents fin de projet.....	20
6.4. Bilan global .....	21
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>21</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>21</b>

## INTRODUCTION

L'enquête EnCLASS<sup>1</sup>, réalisée en 2022, montre une **baisse des consommations** par rapport à 2018.

En effet, **chez les collégiens**, l'expérimentation de **tabac** est passée de 21,2% en 2018 à 11,4% en 2022. Il en est de même pour l'expérimentation de l'alcool qui est passée de 60% à 43,4%. Le constat est **identique pour l'expérimentation de cannabis** qui a reculé de 6,7% à 5,3% en 4 ans. Ainsi, les projets de prévention sont à poursuivre afin que ces chiffres diminuent davantage.

Cependant, on observe que l'expérimentation du tabac, de l'alcool et du cannabis **augmente proportionnellement** chaque année de la 6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> (+5 points / an pour le tabac et le cannabis, +10 points/an pour l'alcool). Ces données augmentent de manière significative dès l'entrée au lycée. La période du collège semble être **charnière** dans la diffusion de ces produits.

En réponse à ces chiffres évoqués par l'étude EnClass, **la prévention des conduites addictives**, à travers le **renforcement des Compétences PsychoSociales (CPS)** en milieu scolaire et hors scolaire reste **primordiale**. En effet, pour accompagner les jeunes à faire face à l'entrée dans les conduites addictives, le renforcement des CPS est préconisé par le **référentiel national « Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes »**<sup>2</sup>. L'efficacité des programmes fondés sur le renforcement des CPS a été prouvée. Ils permettent de protéger les jeunes de la consommation ultérieure de produits psychoactifs, les rendent acteurs de leur santé et ont également des effets positifs sur la réussite scolaire, l'estime de soi... Les programmes à déployer sont ceux dits probants c'est-à-dire étant reconnu et efficace.

---

<sup>1</sup> « Enquête nationale en Collège et en Lycée chez les Adolescents sur la Santé et les Substances ». Tendances n°132 OFDT juin 2019. Enquête réalisée en 2018 auprès de 20 000 collégiens et lycéens âgés de 11 à 18 ans.

<sup>2</sup> « Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes ». État de connaissances Santé publique France février 2022. Synthèse de l'état des connaissances scientifiques et théoriques réalisé en 2021.

# 1. PRÉSENTATION DU PROJET

## 1.1. Contextualisation du projet

Dans le cadre du parcours addiction du Projet Régional de Santé (PRS) 2018-2028, un groupe de travail régional (dont Tab'agir fait partie) a participé à la construction du nouveau **Référentiel d'Intervention Régional Partagé**<sup>3</sup>. L'objectif de ce référentiel est de prévenir l'entrée des jeunes dans les conduites addictives.

La directrice de Tab'agir ainsi que les chargés de projets prévention se sont rendus aux différentes réunions départementales du Réseau Régional d'Appui à la Prévention et à la Promotion de la Santé (RRAPPS), qui ont permis de **définir le public et les territoires dit prioritaires des départements**.

C'est dans ce sens que l'association Tab'agir s'est engagée à déployer un **projet auprès d'Instituts Médico-Éducatifs des départements de l'Yonne et de la Nièvre**.

Ce projet a pour but de :

- Répondre au besoin de prévenir les conduites addictives auprès des jeunes en situation de handicap dès le plus jeune âge,
- Donner les outils et connaissances nécessaires aux professionnels des établissements pour continuer cette dynamique les années suivantes.

## 1.2. Présentation générale

Inter'agir est un projet de prévention des conduites addictives à destination des IME et s'inspirant du programme « Unplugged<sup>4</sup> ». Il est ouvert à l'ensemble des jeunes âgés de 9 à 20 ans et s'étend sur une année scolaire.

Ce projet se compose **de 9 séances d'1h à 1h30** à raison d'une séance par semaine et rentre dans le projet éducatif des jeunes. L'ensemble des interventions est basé sur le **développement des CPS dont 3 sur la prévention des conduites addictives** (tabac, alcool et écrans). En amont du projet, un travail de co-construction est réalisé avec les professionnels référents de l'IME afin d'adapter le contenu et les outils pédagogiques face aux spécificités des jeunes.

Les séances sont coanimées par la chargée de projets prévention de Tab'agir et un ou plusieurs référents de la structure. L'objectif de cette coanimation est de rendre l'établissement autonome les années suivantes pour perpétuer cette dynamique de projet de prévention. Tab'agir n'interviendra plus que pour les séances concernant les conduites addictives.

---

<sup>3</sup> Conçu et réalisé par l'IREPS Bourgogne Franche-Comté et l'ARS Bourgogne Franche-Comté

<sup>4</sup> Programme européen probant déployé en France par la Fédération Addiction. Tab'agir le met en place sur les départements de l'Yonne et de la Nièvre depuis septembre 2019.

Les objectifs du projet sont les suivants :

### Objectif général

Prévenir l'entrée dans les conduites addictives par le renforcement et le développement des Compétences Psychosociales (CPS) des jeunes en Institut Médico-Éducatif.

### Objectifs spécifiques

Renforcer la dynamique de groupe

Favoriser la confiance en soi, l'expression de soi et le respect des autres



Décrypter les attitudes positives et négatives à l'égard des produits, les influences et attentes du groupe, les croyances sur les produits et leurs effets

Développer les habilités de communication, d'affirmation et de conciliation

## 1.3 Mise en place de l'action à l'IME Les Claires Années

Le projet s'est déroulé de janvier à mars 2025 auprès d'un groupe constitué de **8 jeunes**, âgés de 12 à 14 ans.

Une convention de partenariat a été signée en octobre 2025 entre la structure et Tab'agir pour la période 2024-2025.

## 2. LES ACTEURS

### L'association Tab'agir :

La personne référente de ce projet est Mme TRAMEAU, chargée de projets prévention 89. Mme CHEMINI, coordinatrice régionale et responsable prévention 58/89, supervise la mise en place.

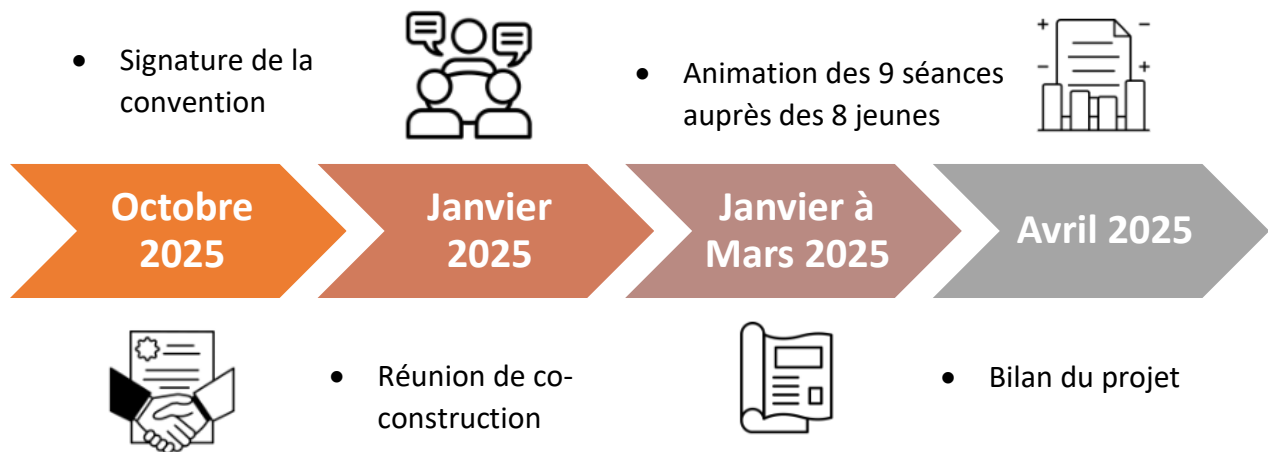
### L'IME Les Claires Années :

La référente du projet au sein de l'IME est Mme VIGNET, enseignante des jeunes âgés de 12 à 14 ans.

### 3. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES

<b>Ressources financières</b>	Cette action est financée par l' <b>Agence Régionale de Santé BFC</b> .
<b>Ressources matériels</b>	L'IME a gracieusement mis à disposition : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une salle pour chaque intervention,</li> <li>- Un tableau et autres matériels lorsque cela est nécessaire.</li> </ul>

### 4. DÉROULÉ



## 5. LES SÉANCES

Les séances ont été construites selon une trame commune, à savoir :

- ✓ Un rappel de la séance précédente,
- ✓ Une ou plusieurs activités sur la thématique de la séance,
- ✓ Une activité « brise de glace » ou de cohésion de groupe,
- ✓ Un débriefing des activités faites,
- ✓ Un compte-rendu fait avec la référente.

La durée des séances varie entre 1h et 1h30 afin de s'adapter au mieux aux capacités des jeunes.

### Légendes :



**Objectifs de la séance**



**Contenu de la séance**



**Activités principales**

# Séance 1 : Séance introductive



- Présenter aux jeunes le projet et l'intervenante Tab'agir,
- Réfléchir autour des différentes règles de vie,
- Initier la dynamique de groupe.



- Présentation de l'association Tab'agir, de son fonctionnement, de la chargée, de projets et des référents de l'IME qui interviendront tout au long du projet,
- Présentation brève de l'ensemble des séances du projet,
- Activité « Jeu de présentation » : En cercle, un jeune en possession d'un ballon choisit une thématique (ex : sport préféré). Il indique son prénom et un mot en lien avec la thématique puis lance le ballon à un autre jeune, qui doit rappeler les dires de son camarade avant de faire la même chose, et ainsi de suite...



- Activité « Définition des règles de vie »,
- Activité coopérative « La tour de Fröbel » : le but du jeu coopératif est d'empiler les pièces en bois afin de former une tour. Pour cela, les jeunes forment un cercle et prennent les cordes qui permettent, grâce à un étrier, de construire la tour, en empilant 6 pièces.

## Définition des règles de vie

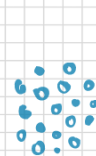
Des règles de vie ont été définies par les jeunes à l'aide d'un brainstorming à partir de la question suivante :

« Pour vous, qu'elles sont les règles à respecter pour que l'ensemble des séances se passent bien ? »

Tab'agir  
Pour votre santé



INTER'agir



APAJH  
Fédération

### Charte Inter'agir IME Les Claires Années - Guerchy

Concentration

S'entraider

Politesse

Participer

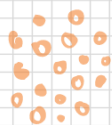
Gentillesse

Bonne humeur

Calme

Respect

Écouter et s'écouter



## Séance 2 : Notion de groupe



- Savoir se faire accepter dans un groupe,
  - Sensibiliser les jeunes à accepter les autres comme ils sont.
- Rappel de la séance précédente : à l'oral, les élèves doivent évoquer les sujets d'Inter'agir dont ils se rappellent,
  - Activité « Jeu de rôle »,
  - Activité « Jeu de présentation », chaque jeune doit remplir la grille du BINGO en allant à la rencontre de ses camarades. Le premier qui a terminé une ligne a gagné. La grille peut être terminée la semaine suivante.



### Activité « Jeu de rôle »

#### 1<sup>re</sup> partie :

Deux jeunes volontaires sortent de la salle, le reste du groupe étant divisé en deux. Chacun a une « carte rôle » lui permettant de définir son rôle. Les deux jeunes volontaires ont pour objectif de se faire intégrer dans les deux groupes. Un des deux groupes est un « groupe ouvert » c'est-à-dire qu'il doit accepter toute personne qui souhaite intégrer son groupe. L'autre groupe est un « groupe avec code » c'est-à-dire qu'il doit accepter les personnes qui répondent à des critères précis qu'ils auront définis ensemble en amont. Les deux jeunes volontaires rentrent dans la salle et, à l'aide de questions fermées, doivent essayer de s'intégrer dans les deux groupes.

#### 2<sup>e</sup> partie :

Le jeu de rôle est le même à la différence que les deux groupes sont tous deux des « groupes avec code » et que cette fois-ci, les 2 volontaires en sont informés. Ils doivent chacun définir des critères d'acceptation sous forme de « cap ou pas cap ». Un groupe doit définir des critères sous forme de défis faciles, et l'autre avec des défis plus gênants ou ayant des conséquences négatives. Les deux groupes exposent clairement leurs critères d'acceptation aux deux nouveaux jeunes volontaires, qui choisissent ou non d'adhérer à leur groupe.

#### Débriefing :

Le groupe partage son impression et échange autour de son ressenti en lien avec l'activité. Une discussion a lieu autour du fait de devoir, ou non, changer pour être accepté dans un groupe et/ou d'imposer un changement à leurs pairs pour les accepter dans leur groupe.



## Séance 3 : Les écrans



- Discuter autour des écrans et apprendre qu'il existe différents types d'usage d'écrans,
- Développer une pensée critique et créative autour des écrans,
- Identifier que de multiples facteurs influencent ces usages et voir quels facteurs peuvent les protéger des troubles liés à l'usage.



- Activité « Les cercles » (rappel de la séance précédente) : les élèves sont divisés en 2 cercles (le 1<sup>er</sup> cercle au centre du 2<sup>e</sup> cercle), et chaque élève en face à face raconte ce dont il se souvient de la séance précédente. Le cercle tourne toutes les 30 secondes,
- Activité « Point sur les écrans »,
- Activité de mise en groupe, « les gommettes » : sans dire un mot, l'élève doit retrouver la couleur de la gommette collée dans son dos et forme un groupe de la même couleur,
- Activité « Les écrans ».



### Activité « Point sur les écrans »

Les jeunes doivent repérer les différentes manières de consommer des écrans (téléphone, tablette, ordinateur, console de jeux vidéo et télévision).

#### Point sur la consommation d'écran par les jeunes :



*Quel écran utilises-tu le plus ? Pourquoi ? Combien de temps passes-tu devant la TV ? La console ? Ton téléphone ? (Pictogrammes d'activités quotidiennes pour aider à définir les notions de temps)*

### Activité « Les écrans »

**1<sup>er</sup> temps** : Le groupe est réparti en deux selon l'activité « Les gommettes ».

Chaque groupe choisit trois des catégories d'usage des écrans vues en introduction et reçoit une affiche correspondante. Il est demandé aux groupes de réfléchir aux avantages et effets négatifs de l'utilisation des écrans et de représenter le fruit de leur réflexion sur l'affiche par le dessin, les mots, des expressions, des symboles...



**2<sup>e</sup> temps** : Les groupes se mélangent et décrivent à l'oral cette affiche en quelques minutes.

**Débriefing sur les écrans** : Conséquences sur la santé d'une consommation trop importante, conseils pour un bon usage des écrans (Signalétique des films, conseils pour la santé...)

## Séance 4 : Et si c'était faux ?



- Sensibiliser les jeunes à la nécessité d'avoir un œil critique sur les informations que l'on reçoit,
- Expliquer aux jeunes l'impact des croyances sur les conduites addictives.



- Activité « 20 secondes », chaque jeune se promène dans la salle, s'arrête dès l'entente de la sonnerie et dispose de 20 secondes pour dire ce dont il se rappelle la séance précédente à son camarade,
- Activité « Les idées reçues »,
- Activité « Jeu du drap et du ballon » : Les jeunes doivent se mettre autour d'un drap qui comporte des ronds de tailles différentes. Un ballon est placé au centre du drap et les jeunes doivent se coordonner pour faire glisser le ballon sur les ronds afin de gagner le plus de points possibles. Plus la taille du rond est petite, plus cela rapporte des points.



### Activité « Les idées reçues »

Des images sont exposées sur la table. Dans un 1<sup>er</sup> temps, il est demandé aux jeunes de faire 3 groupes d'images selon leur similitude :

- À gauche : les personnages (bébé, ado, enfant, adulte)
- Au milieu : les autres éléments (chocolat, avion, train, voiture etc...)
- À droite : les quantités (tout le monde, beaucoup de personnes, peu de personnes et personne)

Dans un second temps, l'animateur va poser une question et demander à un jeune volontaire d'associer deux images en lien avec cette question (ex : combien d'enfant mange du chocolat ? l'image des enfants et du chocolat devront être choisies). Après discussion avec les autres jeunes, le volontaire choisit l'image de la quantité correspondante selon eux.

L'animateur debrief sur la proposition des jeunes et donne la réponse à la question. Des questions concernant des éléments généraux sont posés en 1<sup>er</sup> (ex : En France, combien de bébés naissent avec les yeux bleus ?) puis des questions sur les addictions concernant les consommations de tabac, alcool et écran des collégiens et lycéens.

Le débriefing de cette activité a pour objectif de faire comprendre aux jeunes l'impact qu'ont les croyances/idées reçues sur les conduites à risque, et l'importance de vérifier les informations qu'ils entendent ou trouvent sur internet, car elles ne sont pas toujours vraies.

## Séance 5 : Alcool



- Identifier les divers facteurs qui influencent la consommation d'alcool et d'autres drogues,
- Identifier les divers facteurs qui retardent l'expérimentation et/ou protègent des troubles liés à l'usage de l'alcool et d'autres drogues.



- Rappel de la séance précédente,
- Découper et identifier les boissons alcoolisées : plusieurs images de boissons, alcoolisées ou non, sont exposées aux jeunes qui doivent les classer en deux catégories : boissons alcoolisées et boissons non alcoolisées. S'ensuit un échange avec les jeunes sur des informations générales sur l'alcool,
- Activité « Facteurs de risque et de protection » appelé également « La silhouette ».

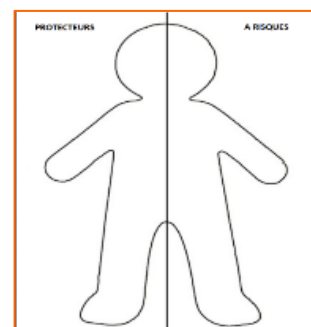


### Activité « Facteurs de risque et de protection »

**1<sup>er</sup> temps** : Les jeunes sont repartis en deux groupes.

**2<sup>e</sup> temps** : Chaque groupe reçoit une feuille A3 représentant une silhouette comportant les titres "facteurs à risques" (à gauche) et "facteurs protecteurs" (à droite). Les jeunes citent ces facteurs à l'oral pendant qu'un animateur par groupe note ce qui est dit.

Chaque groupe dispose d'un temps pour trouver un maximum de facteurs à risques et de facteurs protecteurs différents, relatifs à la consommation d'alcool.



Un animateur est dans chaque groupe pour prendre des notes et animer les échanges. Chaque groupe fait une restitution orale des facteurs qu'ils ont trouvé et l'animateur les écrit au tableau. Les animateurs complètent avec les facteurs qui n'ont pas été évoqués.

## Séance 6 : Expression de soi et confiance en soi



- Accompagner les jeunes à identifier, ressentir et gérer leurs émotions,
- Sensibiliser les jeunes à savoir dire non à une situation.



- Rappel de la séance précédente,
- Activité « Devine l'émotion » : Un jeune volontaire pioche une carte avec écrit dessus une émotion primaire (tristesse, joie, colère, surprise, dégoût ou peur). Il doit mimer l'émotion à ses camarades, une fois mimé, le groupe doit faire une proposition de réponse,
- Activité « L'avatar » : Chaque jeune propose une métaphore de ses points forts à l'aide d'un avatar. Il a donc à sa disposition des accessoires, des images pour créer son propre avatar. Les jeunes peuvent ensuite présenter l'avatar au reste du groupe,



- Activité « Savoir dire Non ».



### Activité « Savoir dire Non »

#### 1<sup>er</sup> temps : Le stylo

L'ensemble des jeunes est réparti en groupes de quatre. Dans chaque groupe, ils définissent les rôles : deux observateurs, un jeune qui demande et un qui refuse. Celui qui demande doit obtenir un stylo de son binôme. L'autre jeune doit refuser de lui prêter. Les observateurs notent l'attitude des deux personnes et les mots utilisés.

#### 2<sup>e</sup> temps : Le tabac

Cette fois-ci, il y a : un observateur, deux jeunes qui demandent et un qui refuse. L'objectif est de refuser sans argumenter.



#### 3<sup>e</sup> temps : Les jeux-vidéos

Cette fois-ci, il y a uniquement une personne qui demande et une personne qui refuse. L'objectif est ici de refuser en suivant les 4 étapes de la technique de refus : sans argumenter – en ajoutant une reformulation – en exprimant une émotion – en regardant l'autre dans les yeux.

## Séance 7 : Le tabac



- Sensibiliser les jeunes aux effets du tabagisme,
- Informer les jeunes que les effets réels sont parfois différents de ce qu'ils imaginent,
- Permettre aux jeunes d'exercer leur esprit critique vis-à-vis de la consommation de tabac.



- Rappel de la séance précédente,
- Généralité sur le tabac : identifier les différentes manières de consommer et l'équivalence de toxicité selon le mode de consommation à travers 5 images,
- Activité « Les conséquences du tabac » : Une image faisant le parallèle entre la vie avec tabac et la vie sans tabac est présentée. Les jeunes doivent identifier les différences (conséquences esthétiques, financières, etc),
- Activité « La loi Evin pour le tabac » : la législation sera abordée oralement avec les jeunes,
- Activité « Le tribunal ».



### Activité « Le tribunal »

Les jeunes vont mettre en scène le procès de l'industrie du tabac. Pour cela, ils vont devoir jouer le déroulement d'un tribunal en faisant trois groupes :

- Un groupe qui a le rôle des avocats des non-fumeurs,
- Un groupe qui a le rôle des avocats de l'industrie du tabac,
- Un groupe qui a le rôle de juge.

À l'aide d'un animateur, chaque groupe prépare des arguments pour défendre sa cause. Le groupe des juges doit construire une grille d'évaluation utilisée pour départager les deux groupes d'avocats.

Une fois cela terminé, chaque groupe d'avocats expose ses arguments aux juges. Ces derniers délibèrent et rendent leur verdict.

Ensuite, le groupe des avocats des non-fumeurs et des avocats de l'industrie du tabac s'intervertissent.

Un débriefing réalisé par le préventeur est réalisé à la fin de l'activité afin de revenir sur l'ensemble des arguments cités par les jeunes lors du tribunal et de répondre à l'ensemble de leurs interrogations.

## Séance 8 : Trouve des solutions



- Apprendre à utiliser un modèle pour résoudre des problèmes,
- Développer une pensée créative.



- Rappel de la séance précédente : les jeunes se passent le ballon et donnent une raison pour laquelle ils ne souhaitent pas commencer la cigarette,
- Activité « Aventure en Amazonie » : les jeunes sont répartis par groupe de 4 et doivent traverser « un fleuve » de 5m avec des feuilles en papier qui symbolisent des « morceaux de bois flottants »,
- Activité « Comment résoudre des problèmes ? »,
- Activité « Le carré parfait » : chaque jeune a les yeux fermés et tient dans ses mains un bout de ficelle et tous ensemble doivent faire la forme d'un carré en gardant la ficelle dans les mains.



### Activité « Comment résoudre des problèmes ? »

Les jeunes doivent répondre à la question suivante « Quels sont les problèmes que l'on peut rencontrer au sein de l'IME ? »

Les problèmes sont écrits au tableau. Les jeunes sont ensuite guidés pour qu'ils découvrent eux même le plan en 5 étapes. Pour ce faire, ils réfléchissent aux stratégies mises en place lors de l'Aventure en Amazonie ou dans un exemple des réponses évoquées auparavant.

#### Plan en 5 étapes :

- 1<sup>re</sup> : Identifier le problème,
- 2<sup>e</sup> : Énumérer toutes les solutions,
- 3<sup>e</sup> : Évaluer les solutions (avantages/inconvénients, conséquences) et éliminer les moins réalisables,
- 4<sup>e</sup> : Choisir la solution et la mettre en œuvre,
- 5<sup>e</sup> : Tirer des conclusions du choix qui a été fait.

Ils doivent par la suite l'appliquer à partir d'un des exemples de problème cités précédemment.

## Séance 9 : Séance de clôture



- Faire un bilan du projet,
- Valoriser l'investissement des jeunes.



- Rappel des séances du projet,
- Activité de cohésion de groupe de leur choix : le jeu du drap et du ballon,
- Questionnaire de fin de séance « jeunes et référents »,
- Questionnaire fin de projet « jeunes et référents »,
- Remise du diplôme et photo de groupe,
- Partage d'un goûter.



### Activité « Rappels des séances du projet »

Sur une table, 8 titres représentant les différentes séances sont exposés.

Les jeunes doivent tous ensemble faire un rappel de toutes les séances réalisées pendant le projet. Ils peuvent s'aider de leur livret qui est composé de 2 ou 3 images par séance. Les animateurs complètent les dires des jeunes en revenant sur les temps forts des séances.



## 6. ÉVALUATION

Afin d'évaluer au mieux ce projet, plusieurs questionnaires ont été élaborés :

**- Un livret jeune comprenant un questionnaire de satisfaction après chaque fin de séance :**

Les jeunes complètent le livret après chaque séance afin qu'ils puissent exprimer leur ressenti et leur satisfaction vis-à-vis de celle-ci. L'annexe 1 « Livret jeune » présente son contenu.

**- Un compte rendu référent fin de séance :**

Après chaque séance, chaque référent remplit un compte rendu. Ce dernier amène à un temps d'échange entre la chargée de projet Tab'agir et le/les référent.s de l'IME. Ce temps permet d'évaluer le contenu de la séance, l'animation et le développement global des CPS du groupe de jeunes. Il est présent en annexe 3.

**- Un questionnaire bilan fin de projet à destination des jeunes :**

Les jeunes remplissent, à la dernière séance du projet, un questionnaire bilan afin d'évaluer leurs satisfactions globales sur le projet. Le contenu de ce dernier est présent en annexe 2 et les résultats sont exploités ci-dessous.

**- Un compte rendu référent bilan fin de projet :**

Les référents remplissent également un compte-rendu fin de projet pour évaluer le projet dans sa globalité (chargée de prévention, animation, groupe de jeunes, etc.). Il correspond à l'annexe 4.

### 6.1. Résultats des comptes rendus de la référente après chaque séance

Ce questionnaire de satisfaction a été rempli par la référente du projet de l'IME à la suite de chaque séance de l'action. L'objectif étant de connaître leur satisfaction concernant le contenu du projet, la coanimation et son déroulement, dans l'optique d'améliorer le projet par la suite.

**Tableau 1 :** Présence des jeunes à chaque séance

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
<b>Nombre de jeunes présents</b>	8	8	6	8	6	6	6	8	8

Les jeunes ont été assidus lors du projet et les absences se sont faites rares. Pour rappel, 8 jeunes ont participé au projet.

**Tableau 2 :** Participation du groupe lors des séances

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Niveau de participation des jeunes									

Entre 0 et 1	Entre 2 et 3	Entre 4 et 5
--------------	--------------	--------------

Les jeunes ont su s'approprier les activités et ont bien participé lors des séances. Nous avons pu remarquer que les jeux de rôles ont pu faciliter la prise de parole. L'enseignante a noté que le projet a permis de travailler avec toute la classe et que cela a favorisé une cohésion de groupe et une ambiance positive.

**Tableau 3 :** Proportion de jeunes ayant pris la parole lors des séances

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Proportion du groupe ayant pris la parole									

Peu	Moyen	Beaucoup
-----	-------	----------

Tous les jeunes se sont exprimés au cours du projet, y compris ceux pour qui la prise de parole est habituellement difficile. Lors des séances 1 et 3, certains ont rencontré davantage de difficultés à s'exprimer, probablement en raison du temps nécessaire pour s'adapter au cadre du projet. Cependant, leur parole s'est progressivement libérée par la suite.

## 6.2. Résultats questionnaires bilan fin de projet des jeunes

Ce questionnaire a été donné aux jeunes à la dernière séance (séance 9) afin de faire un retour global sur le projet. Il y a eu 7 répondants sur 8.

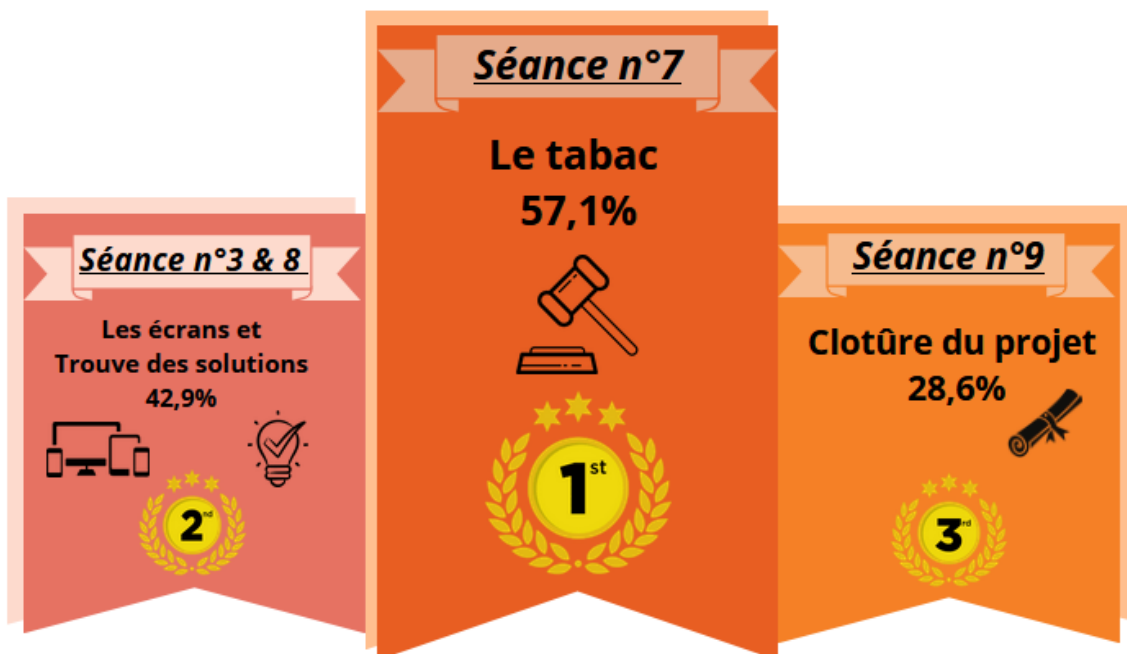
**Question 1** : Depuis la fin du projet... :

	Oui	Moyen	Non
1) Je sais plus facilement résoudre les problèmes que je rencontre	71,4%	28,6%	0%
2) Je prends plus le temps de réfléchir aux avantages et aux inconvénients avant de prendre une décision	71,4%	28,6%	0%
3) Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur internet ou que l'on me dit	42,9%	14,3%	42,8%
4) J'arrive plus facilement à trouver des solutions adaptées lorsque je rencontre un problème	71,4%	14,3%	14,3%
5) Je sais exprimer plus facilement ce que je pense face aux autres	42,9%	57,1%	11,1%
6) J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas	0%	85,7%	14,3%
7) Je connais mieux mes forces et les choses à améliorer sur moi	28,6%	57,1%	14,3%
8) J'arrive mieux à voir et comprendre lorsque je vois mon ami.e triste, joyeux.se, ou en colère	85,7%	14,3%	0%
9) Je sais ce qu'il faut faire pour gérer mon stress quand une situation est compliquée	28,6%	57,1%	14,3%
10) Je sais reconnaître mes signes de colère et les contrôler	71,4%	28,6%	11,1%
11) J'apporte plus facilement mon aide aux autres	85,7%	0%	14,3%

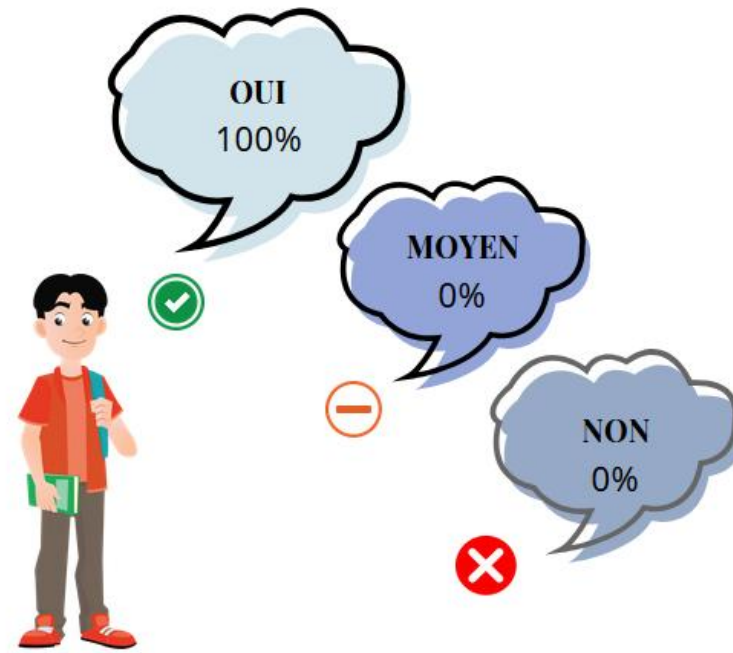
De manière générale, on constate que le contenu du projet a permis de développer, ou de développer partiellement, la majorité des compétences visées par le programme chez les jeunes. En revanche, une compétence reste moins acquise : « Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur Internet ou que l'on me dit. » Les jeunes ont encore des difficultés à prendre conscience de l'importance à vérifier les informations qu'ils consultent en ligne ou qu'ils entendent, et à adopter ce réflexe de manière systématique.

Également, on peut noter que pour la compétence « J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas » aucun jeunes ne dit l'avoir développée totalement. Ceci peut s'expliquer par le fait que certains jeunes en IME peuvent avoir des difficultés dans les interactions sociales, ils ont besoin de repères et de personnes familières pour se sentir en confiance.

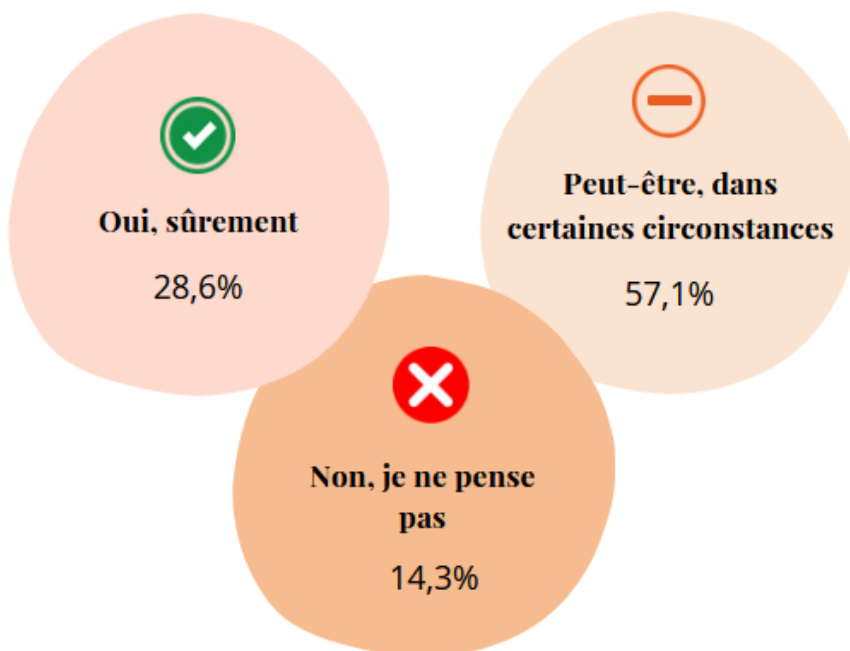
**Question 2 : Quelle.s séance.s as-tu préférée.s :**



**Question 3 :** Réutilises-tu dans ton quotidien des choses que tu as apprises pendant ce projet ?



**Question 4 :** Penses-tu que ces séances te permettront de faire de meilleurs choix vis-à-vis des addictions (alcool, tabac, écrans...)



### 6.3. Résultats questionnaire de satisfaction des référents fin de projet

Ce questionnaire de satisfaction a été rempli par la référente du projet de l'IME à la suite de la dernière séance de l'action. L'objectif est de connaître leur satisfaction concernant le contenu du projet, la coanimation et son déroulement, dans l'optique d'améliorer le projet par la suite.

#### ✓ Concernant l'apport pédagogique des jeunes :

**Question 1 : Selon vous, le projet Inter'agir a permis aux jeunes... :**

	Réponses
D'arriver plus facilement à résoudre les problèmes qu'ils rencontrent	Oui
De prendre plus le temps de réfléchir aux avantages et aux inconvénients avant de prendre une décision	Oui
De vérifier plus souvent les informations qu'ils trouvent sur internet ou qu'on leur dit	Non
D'arriver plus facilement à trouver des solutions adaptées lorsqu'ils rencontrent un problème	Oui
De savoir exprimer plus facilement ce qu'ils pensent face aux autres	Oui
D'arriver mieux à travailler avec un groupe qu'ils ne connaissent pas	Moyen
De mieux connaître leurs forces et les choses à améliorer sur eux	Moyen
D'arriver à mieux voir et comprendre lorsqu'ils voient leur ami.e triste, joyeux.se, ou en colère	Oui
De savoir ce qu'il faut faire pour gérer leur stress quand une situation est compliquée	Moyen
De savoir reconnaître leurs signes de colère et les contrôler	Moyen
D'apporter plus facilement leur aide aux autres	Oui

Ce tableau, complété par l'enseignante référente, correspond au tableau rempli individuellement par les jeunes.

#### ✓ Concernant la coanimation :

Retour positif de la part de la référente qui indique que c'était la deuxième année de mise en place et de ce fait que la préparation était plus « légère » que la première année. Elle indique également une « bonne flexibilité de la part de la chargée de projets prévention ».

#### ✓ Concernant le groupe :

Le projet a permis une belle interaction avec tous les jeunes du groupe. L'ambiance est très conviviale et agréable que ce soit pour les jeunes ou les adultes. L'enseignante indique que « Cette année, le groupe compte une jeune fille autiste donc le comportement demande une

attention soutenue. Malgré cela, l'intervention s'est déroulée dans de bonnes conditions permettant à chacun de participer et de s'impliquer. »

✓ **Concernant le projet :**

Le projet a permis une belle interaction : « L'intervenante était très dynamique et engageante, créant une ambiance conviviale et agréable. Les jeunes ont apprécié les séances prenant des informations précieuses. »

Le projet a été une belle réussite puisque les problématiques du public ont été prises en considération et les séances appropriées en fonction du niveau de compréhension avec des séances « riches en temps de jeux ludiques et théoriques ».

## 6.4. Bilan global

### Points positifs :

- La mobilisation de la référente de l'établissement,
- L'implication de l'ensemble des jeunes tout au long de l'action,
- Le respect du calendrier en fonction du planning élaboré en début de projet,
- Flexibilité sur la durée des séances.

### Point à améliorer :

- Moduler le projet d'une année à une autre pour voir d'autres activités, car cette année était la deuxième année de mise en place.

## CONCLUSION

Le projet Inter'agir s'est déroulé dans de bonnes conditions, avec la participation active des 8 jeunes tout au long des séances. L'analyse des questionnaires remplis par la référente ainsi que par les jeunes met en évidence un bilan globalement positif. Les retours montrent que plusieurs compétences psychosociales ont été développées au cours du projet, telles que l'expression de soi, l'écoute, la gestion des émotions ou encore la coopération.

**Bravo et merci à toutes et à tous pour cette belle aventure !**

Tab'agir remercie également son financeur qui est l'Agence Régionale de Santé Bourgogne Franche-Comté.

## ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance

Annexe 2 : Livrets jeunes Inter'agir

Annexe 3 : Compte rendu référents fin de séances

Annexe 4 : Questionnaire de satisfaction du référent fin de projet

## ANNEXE 1 : Livret jeunes Inter'agir

**Tabagir**  
Pour votre santé

### CONTACTS

03 86 52 33 12

<https://www.tabagir.fr/>

 @tabagir

 @tabagir\_

 @tabagir

  
RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

  
ARS  
Agence Régionale de Santé  
Bretagne  
Normandie  
Pays de la Loire  
Occitanie  
Région Île-de-France  
Savoie  
Sud-Ouest  
Wallonie

**INTER'**  
*agir*

### LIVRET ÉLÈVE

Nom :

Prénom :

Groupe :

  
Pour votre santé



### SOMMAIRE

Séance 1 : Séance introductive.....	2
Séance 2 : Notion de groupe.....	3
Séance 3 : Les écrans.....	4
Séance 4 : Et si c'était faux ?.....	5
Séance 5 : Alcool, risques et protection.....	6
Séance 6 : Être en confiance, savoir dire non.....	7
Séance 7 : Le tabac.....	8
Séance 8 : Trouve des solutions.....	9
Séance 9 : Clôture du projet.....	10

*Ce projet est inspiré du programme probant Unplugged*

1

### SÉANCE 9 : Clôture du projet

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

10

## SÉANCE 8 : Trouve des solutions

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

9

## SÉANCE 1 : Séance introductive

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

2

## SÉANCE 2 : Notion de groupe

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

3

## SÉANCE 7 : Le tabac

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

8

## SÉANCE 4 : Et si c'était faux ?

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



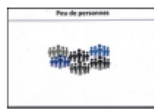
Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :

ADOLESCENTS (12 à 18 ans)



.....  
.....  
.....  
.....

5

## SÉANCE 5 : Alcool, risques et protection

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

6

## SÉANCE 6 : Être en confiance, savoir dire non

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....

7

## SÉANCE 3 : Les écrans

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non


3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....  
.....  
.....  
.....




4

## ANNEXE 2 : Questionnaire de satisfaction des jeunes pour le projet global



### Questionnaire jeune bilan (Fin de projet)

1 – Coche la réponse qui te correspond le mieux

Depuis la fin du projet :	 OUI	 MOYEN	 NON
Je sais plus facilement résoudre les problèmes			
Je réfléchis aux points positifs et négatifs avant de prendre une décision			
Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur internet ou que l'on me dit			
J'arrive à trouver de meilleures solutions lorsque je rencontre un problème			
Je sais exprimer ce que je pense aux autres			
J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas			
Je connais mieux mes forces et les choses à améliorer sur moi			
J'arrive mieux à comprendre lorsque mon ami(e) est triste, joyeux ou en colère			
Je sais ce qu'il faut faire pour gérer mon stress			
Je sais reconnaître mes signes de colère et les contrôler			
J'apporte plus facilement mon aide aux autres			

2 - Toi pendant tout le projet : entoure ta réponse

1) Quelle.s séance.s as-tu préférée.s ? (Entoure 3 choix maximum)

<p>Séance 1 : Introductive</p> 	<p>Séance 2 : Notion de groupe</p> 	<p>Séance 3 : Les écrans</p> 
<p>Séance 4 : Et si c'était faux ?</p> 	<p>Séance 5 : Alcool et autres drogues</p> 	<p>Séance 6 : Expression de soi et confiance en soi</p> 
<p>Séance 7 : Tabac</p> 	<p>Séance 8 : Trouve des solutions</p> 	<p>Séance 9 : Clôture</p> 

2) Réutilises-tu dans ton quotidien des choses que tu as apprises pendant ce projet ?



OUI



MOYEN



NON

3) Penses-tu que ces séances te permettront de faire de meilleurs choix vis-à-vis des addictions (alcool, tabac, écrans...)?



Oui, sûrement




Peut-être, dans certaines circonstances



Non, je ne pense pas

## ANNEXE 3 : Questionnaire de satisfaction référent fin de projet



**Compte rendu référents – Inter'agir**

Date : .....

Personnes présentes : .....

**Numéro de la séance**

- Séance 1 : Séance introductive
- Séance 2 : La notion de groupe
- Séance 3 : Les écrans
- Séance 4 : Et si c'était faux ?
- Séance 5 : L'alcool : risques et protection
- Séance 6 : Être en confiance, savoir dire non
- Séance 7 : Le tabac
- Séance 8 : Trouve des solutions
- Séance 9 : Séance de clôture

**Séance réalisée ?**

- Oui
- Non

**Nombre de jeunes présents lors de la séance :** ..... jeunes

**Participation du groupe lors de la séance :**

Participation faible    ①    ②    ③    ④    ⑤    Participation forte

**Prise de parole des jeunes pendant les séances :**

●    ●    ●  
Peu    Moyen    Beaucoup

**Un ou plusieurs jeunes ont refusé de participer à une activité ?**

- Oui
- Non

**Synthèse de la séance**

(Contenu, déroulé, noter les difficultés rencontrées ainsi que les points positifs, évaluation de la cohésion de groupe, énoncer ce qui est programmé pour la prochaine séance...)

.....

.....

.....

## ANNEXE 4 : Questionnaire de satisfaction référent fin de projet






### Questionnaire de satisfaction référent (Fin de projet)

Date :

Nom du référent :

#### 1 – L'apport pédagogique pour les élèves

Avec la mise en place du projet Inter'agir, les jeunes :	 OUI	 MOYEN	 NON
Savent plus facilement résoudre les problèmes			
Réfléchissent aux points positifs et négatifs avant de prendre une décision			
Vérifient plus souvent les informations qu'ils trouvent sur internet ou qu'on leur dit			
Arrivent à trouver de meilleures solutions lorsqu'ils rencontrent un problème			
Expriment ce qu'ils pensent aux autres			
Arrivent mieux à travailler avec un groupe qu'ils ne connaissent pas			
Connaissent mieux leurs forces et les choses à améliorer sur eux			
Arrivent mieux à comprendre lorsque leur ami.e est triste, joyeux ou en colère			
Savent ce qu'il faut faire pour gérer leur stress			
Savent reconnaître leurs signes de colère et les contrôler			
Apportent plus facilement leur aide aux autres			

## 2 – La co-animation

**1) Les temps de préparation des séances et les retours d'animation/débrief :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2) La répartition des rôles lors de l'animation avec la chargée de projets prévention (autonomisation trop rapide ? trop importante ? pas assez de prises de paroles ? etc.) :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**3) Autre retour concernant la co-animation avec la chargée de projets prévention ?**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 3 – Le groupe de jeunes

**1) L'encadrement et la participation du groupe (écoute, cohésion de groupe, interactivité, évolution courant les 9 séances ? etc.) :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**2) Votre relation avec les jeunes :**

---

---

---

**3) Autre retour concernant le groupe ?**

---

---

---

**4 – Les séances du projet**

**1) Quel est votre retour concernant les 9 séances du projet : (contenu, durée, objectifs, etc.)**

**Points positifs :**

**Points à améliorer :**

**2) Quel est votre avis général concernant le projet prévention addiction ?**

---

---

---

**3) De manière générale, comment avez-vous vécu cette année (organisation des dates, préparation des séances, etc.)**

---

---

**Si vous avez des suggestions, des propositions d'axes d'amélioration, ou si vous souhaitez simplement reconduire le projet, n'hésitez pas à nous laisser un commentaire**

---

---