

**Institut Médico-éducatif d'Auxerre**  
**Bilan administratif 2022-2023**

**INTER'**

*agir*



**Année scolaire 2022-2023**

**Réalisation du rapport par :**  
**Romane SAVATON – 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 d'Auxerre .....	3
<b>2. LES ACTEURS DU PROJET .....</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 DU PROJET.....</b>	<b>15</b>
6.1. Résultats questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance .....	15
6.2. Résultats bilan fin de projet des jeunes .....	20
6.3. Résultats des comptes rendus des référents après chaque séance .....	23
6.4. Résultats questionnaire de satisfaction des référents fin de projet.....	24
6.5. Bilan global du projet.....	26
<b>7. CONCLUSION .....</b>	<b>26</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>26</b>

## INTRODUCTION

Les consommations de tabac, d'alcool et de cannabis sont fréquentes chez les jeunes français. L'enquête EnCLASS<sup>1</sup>, réalisée en 2018, montre une **baisse des consommations** par rapport à 2014.

En effet, **chez les collégiens**, l'expérimentation de **tabac** est passée de 27,8% en 2014 à 21,2% en 2018. Il en est de même pour la **première ivresse** qui est passée de 13,4% à 9,3%. Le constat est **identique pour l'expérimentation de cannabis** qui a reculé de 9,8% à 6,7% en 4 ans. Ainsi, les projets de prévention sont à poursuivre afin que ces chiffres diminuent davantage.

Cependant, on observe que l'expérimentation au tabac **augmente fortement** chaque année à partir de la classe 5<sup>e</sup> (+12 points / an), et ceux jusqu'en 2<sup>nd</sup> où cette augmentation décélère. Cette période semble donc être **charnière** dans la diffusion des produits psychoactifs.

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 est **primordiale**. En effet, pour aider 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>. Les actions menées doivent, autant que faire se peut, s'inscrire dans le programme des établissements.

Enfin, la France a été touchée depuis 2020 par une crise inédite liée à la pandémie de Covid-19 qui a provoqué un bouleversement notamment des comportements de santé. Il est donc plus que nécessaire de renforcer ce travail de prévention des conduites addictives auprès du jeune public.

---

<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 étant de prévenir l'entrée des jeunes dans les conduites addictives.

La directrice de Tab'agir ainsi que les chargées 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 expérimental 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 face aux spécificités des jeunes.

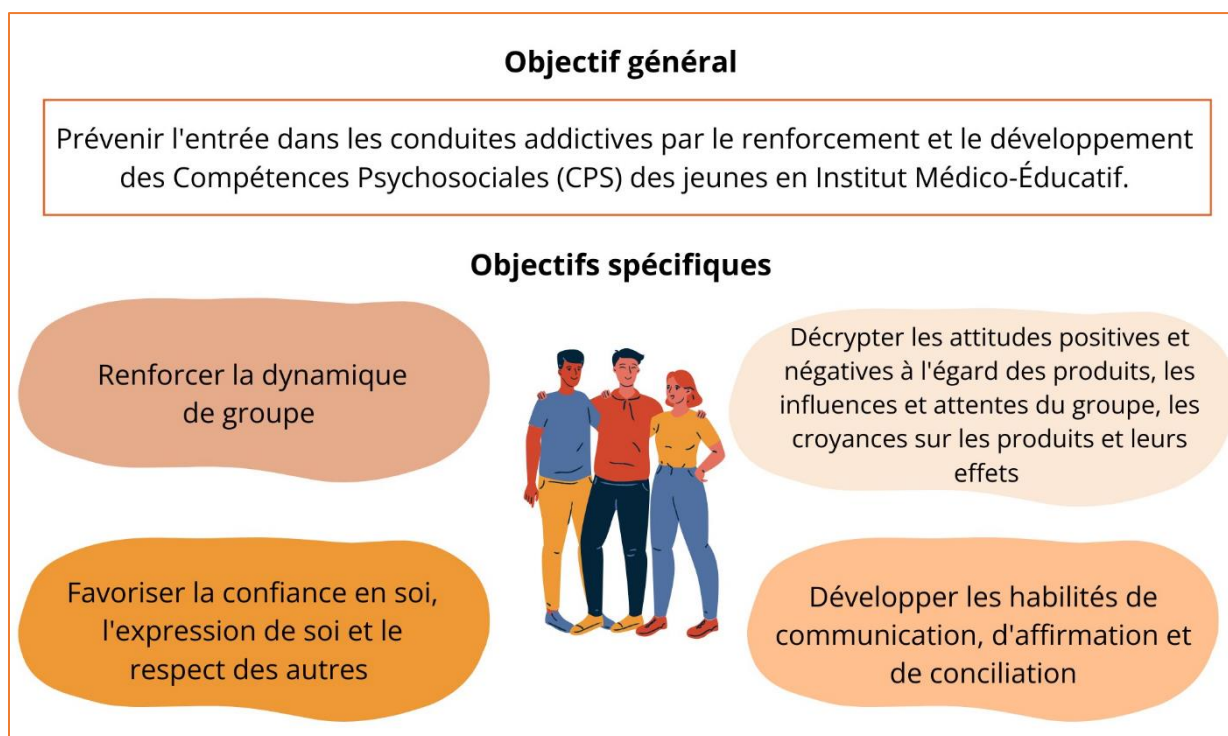
Les séances sont coanimées par la chargée de projets prévention de Tab'agir et un ou plusieurs référents de la structure. L'objectif étant que l'établissement soit autonome les années suivantes pour perpétuer cette dynamique de projet de prévention. Tab'agir n'intervenant plus que pour les séances concernant les addictions.

---

<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 :



### 1.3 Mise en place de l'action à l'IME d'Auxerre

Le projet s'est déroulé de novembre 2022 à janvier 2023 sur un groupe constitué de **16 jeunes**, âgés de 13 à 16 ans.

Afin que le projet puisse être adapté au public concerné, l'ensemble des séances et outils pédagogiques ont été coconstruits en amont par la chargée de projets de Tab'agir et les référents du projet de l'IME en septembre et novembre 2022.

Enfin, une convention de partenariat a été signée en septembre 2022 entre la structure et Tab'agir pour la période 2022-2023.

## 2. LES ACTEURS DU PROJET

### L'association Tab'agir :

La personne référente de ce projet est Mme SAVATON, chargée de projets prévention 89.

Mme HADDAD, coordinatrice régionale et responsable prévention 58/89, supervise la mise en place.

Mme AMELOT, directrice de l'association, suit et valide l'avancée des actions.

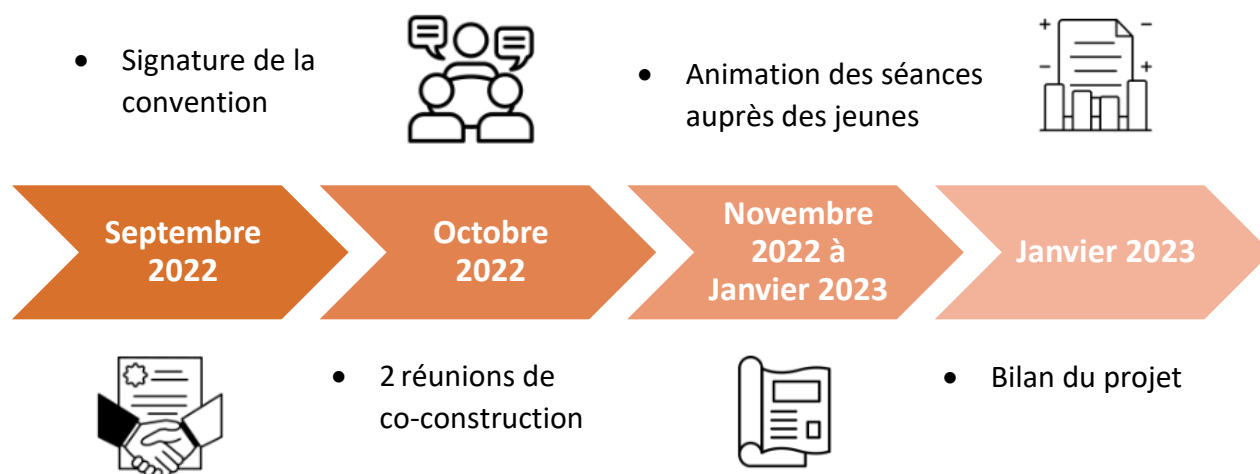
### L'IME d'Auxerre :

Le référent du projet au sein de l'IME d'Auxerre est M. BOUROUBA, éducateur spécialisé.

### 3. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES

<b>Ressources financières</b>	Cette action est financée par l'Agence Régionale de Santé BFC.
<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 ordinateur et autres matériels lorsque cela était 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
- ✓ Une courte évaluation de satisfaction auprès des jeunes.

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



- Présentation de l'action et de l'intervenante Tab'agir,
- Réflexion autour des règles de vie.



- 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,
- Activité « Définition des règles de vie »,
- Activité de cohésion : la Tour de Fröbel
- Questionnaires de fin de séance jeunes et référents.



## 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 ? » Parler chacun son tour Lever le doigt



## Tour de Fröbel





## Séance 2 : Notion de groupe



- Savoir se faire accepter dans un groupe,
- Apprendre à accepter les autres comme ils sont.



- Rappel de la séance précédente,
- 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,
- Débriefing sur les deux activités,
- Questionnaires de fin de séance jeunes et référents.



### 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 un groupe. 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 le savent. 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 des écrans,
- Développer une pensée critique et créative,
- Identifier que de multiples facteurs influencent ces usages et observer 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, 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 », chaque élève doit retrouver la couleur de gommette collée dans son dos et forme un groupe de la même couleur, en silence,
- Activité « Les écrans »,
- Débriefing,
- Questionnaires de fin de séance jeunes et référents.

### 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 :** La classe est repartie en groupe selon l'activité « Les gommettes ».

Chaque groupe choisit une des catégories d'usage des écrans vues en introduction et reçoit une affiche correspondante. Demandez 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 passent les uns après les autres devant les affiches accrochées sur les murs en créant un parcours. L'élève qui aura participé à l'affiche devant laquelle se trouve son groupe devra décrire et expliquer 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 il dispose de 20 secondes pour dire ce qu'il se rappelle, de la séance précédente à son camarade,
- Activité « Les idées reçues »,
- Activité de cohésion « Jeu du drap et du ballon »,
- Débriefing,
- Questionnaires de fin de séances jeunes et référents.

### Activité « Les idées reçues »



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

- ❖ A gauche : les personnages (bébé, ado, enfant, adulte)
- ❖ Au milieu : les autres éléments (chocolat, avion, train, voiture etc...)
- ❖ A 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 ont été posées 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 lycéen.

Le débriefing de cette activité a pour objectif qu'ils comprennent l'importance de vérifier les affirmations que l'on entend ou que l'on trouve sur internet car ça n'est pas toujours la réalité. Ainsi que l'impact de nos croyances/idées reçues sur les consommations de tabac, alcool et écran sur notre propre comportement envers les addictions.



### Activité de cohésion « Jeu du drap et du ballon »



## Séance 5 : Alcool et autres drogues



- 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.

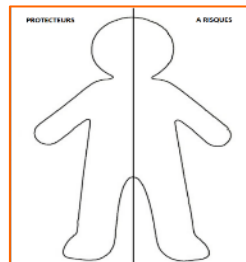


- Rappel de la séance précédente,
- Identifier les boissons alcoolisées : plusieurs images de boissons, alcoolisées ou non, sont exposées aux jeunes qui doivent les classer en deux catégories : boissons alcoolisées et boissons non alcoolisées. S'ensuit un échange avec les jeunes sur des informations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

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

Les jeunes sont répartis en groupes de 3. Chaque groupe reçoit une feuille A3 représentant une silhouette sur laquelle les élèves vont noter les facteurs influençant la consommation d'alcool. La feuille comporte les titres "facteurs à risques" (à gauche) et "facteurs protecteurs" (à droite).

- ❖ Chaque groupe dispose de ce temps pour trouver un maximum de facteurs à risques et de facteurs protecteurs différents, relatifs à la consommation d'alcool.
- ❖ Chaque groupe sélectionne les trois facteurs protecteurs et les trois facteurs à risques les plus importants pour eux. Le porte-parole désigné exposera le poster au reste de la classe.



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.



### Activité de cohésion « Le crayon coopératif »



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



- Aider 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'émotions » : Un jeune volontaire pioche une carte avec écrit dessus une émotion (tristesse, joie, colère, surprise, dégoût, peur etc). Il doit mimer l'émotion à ses camarades selon plusieurs étapes :
  - ✓ 1<sup>er</sup> temps : en bougeant uniquement le visage
  - ✓ 2<sup>e</sup> temps : juste avec des gestes
  - ✓ 3<sup>e</sup> temps : avec un son
  - ✓ 4<sup>e</sup> temps : avec des mots

Une fois les 4 temps mimés, le groupe doit faire une proposition de réponse,

- Activité « Avoir conscience de soi » : chaque jeune à 3 post-it avec les phrases suivantes à compléter : Je suis capable de ....., Je suis responsable de ..... Je suis apprécié.e pour ..... Un fois complété chacun expose ses post-it au tableau où l'animateur fera un retour collectif à l'oral,
- Activité « Savoir dire Non »,
- Activité « Le bâton d'hélium » : les jeunes doivent se positionner en quinconce de chaque côté d'un bâton. L'objectif de cette activité de coopération est que les jeunes réussissent à faire descendre au sol le bâton tous ensemble, en ayant toujours les doigts qui touchent le bâton et sans le crocheter,
- Débriefing,
- Questionnaire de fin de séance jeunes et référents.



### Activité « Savoir dire Non »

L'objectif est d'apprendre aux jeunes à savoir dire NON dans des situations de la vie quotidienne puis en lien avec les addictions. Pour cela, différents jeux de rôles vont être réalisés en petit groupe de 3 ou 4. Des situations vont être réalisées sur la thématique du téléphone portable, de la cigarette et des jeux vidéo. Les jeunes vont pouvoir expérimenter les techniques de refus suivantes :

- ❖ Regarder dans les yeux montrant ainsi que l'on a confiance en soi,
- ❖ Réaliser une reformulation pour faire comprendre à la personne que tu as compris sa demande,
- ❖ Ne pas argumenter car cela est peu efficace : la personne va contre-argumenter et négocier,
- ❖ Exprimer ses émotions (ça me fait plaisir, ça me met mal à l'aise, ça m'énerve etc) pour faire comprendre à l'autre son ressenti face à cette proposition.



## Séance 7 : Le tabac



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



- Rappel de la séance précédente : activité « Météo des émotions » selon 3 modalités, les jeunes devaient exprimer leur émotion à cet instant,
- 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 « La loi Evin pour le tabac » : à l'aide du même tableau que lors de la séance alcool, la législation sera abordée oralement avec les jeunes,
- Activité « Le tribunal »,
- Débriefing,
- Questionnaire fin de séance jeunes et référents.



### 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 du juge. (Désigner des élèves qui savent lire/écrire)



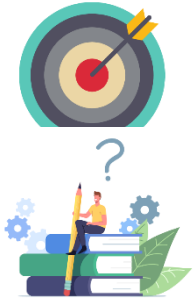
A l'aide d'un animateur, chaque groupe prépare des arguments pour défendre sa cause. Le groupe du juge doit prendre connaissance de la grille de jugement qui lui a été donnée et comprendre son fonctionnement.

Une fois cela terminé, chaque groupe d'avocats expose ses arguments au groupe des juges. Ce dernier délibère et rend son verdict, à savoir qui a gagné selon leurs différents critères d'évaluation qu'il a défini en amont.

Un débriefing a été réalisé afin de revenir sur l'ensemble des arguments cités par les jeunes lors du tribunal et 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,
- Activité « Aventure en Amazonie » : les jeunes sont répartis par groupe de 3 ou 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 de cohésion : « Le carré parfait » : chaque jeune 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,
- Débriefing,
- Questionnaire de fin de séance jeunes et référents.



### Activité « Comment résoudre des problèmes ? »

Les jeunes doivent répondre à une question « Comment se faire des nouveaux amis à l'IME ? »

Les jeunes seront ensuite guidés pour qu'ils découvrent eux même le plan en 5 étapes. Pour ce faire, ils devront réfléchir 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> étape : Identifier le problème,
- ❖ 2<sup>e</sup> étape : Énumérer toutes les solutions,
- ❖ 3<sup>e</sup> étape : Évaluer les solutions (avantages/inconvénients, conséquences) et éliminer les moins réalisables,
- ❖ 4<sup>e</sup> étape : Choisir la solution et la mettre en œuvre,
- ❖ 5<sup>e</sup> étape : Tirer des conclusions du choix qui a été fait.





## Séance 9 : Clôture



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



- Rappel des séances du projet,
- Activité de cohésion de groupe de leur choix : la Tour de Fröbel et l'activité du drap et du ballon,
- Questionnaire de fin de projet jeunes et référents,
- Remise du diplôme,
- Partage d'un goûter.

### Activité « Rappels des séances du projet »



Comme pour l'activité du ballon à la première séance, les jeunes et les animateurs se mettent en cercle. Lorsqu'un jeune a la balle, il doit dire une chose qu'il a aimé dans le projet Inter'agir. Après l'avoir dit, le jeune lance le ballon à un autre.

L'objectif étant que tout le monde puisse dire au minimum une chose qu'il a apprécié.

Puis, pour chaque séance, les jeunes doivent exprimer ce dont ils se souviennent. Les animateurs complètent les dires des jeunes en revenant sur les temps forts de la séance.





## 6. ÉVALUATION DU PROJET

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

- Un questionnaire de satisfaction jeune fin de séance :

Ce questionnaire, anonyme, a été réalisé après chaque séance auprès des jeunes afin qu'ils puissent exprimer leur ressenti et leur satisfaction vis-à-vis de chaque séance. L'annexe 1 « Questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance » présente le contenu de ce questionnaire.

- Un compte rendu référent fin de séance :

Après chaque séance, chaque référent remplit un compte rendu. Ce dernier amène à un temps de décharge 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.

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

Le questionnaire bilan fin de projet a été réalisé à la dernière séance du projet auprès des jeunes 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 ont également rempli un compte-rendu fin de projet pour évaluer le projet dans sa globalité (chargée de prévention, animation, groupe de jeunes, etc.).

### 6.1. Résultats questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance

**Tableau 1** : La répartition des retours des questionnaires en fonction des séances

Séance	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
Nombre de répondants	15	14	12	12	15	13	13	13

L'effectif de base est 16 jeunes. En raison de la spécificité du planning de certains jeunes, ce nombre fluctue.

Lors de la séance 9, le questionnaire de satisfaction de fin de séance n'a pas été distribué par omission, seulement le questionnaire fin de projet a été proposé aux jeunes.

**Légendes :**



Bon.ne

Oui



Moyen.ne



Mauvais.e

Non

**Question 1 : Qu'as-tu pensé de l'ambiance de la séance ?**



Nous pouvons remarquer que pour la totalité des séances, les jeunes ont majoritairement trouvé que l'ambiance était bonne.

À noter que les deux séances où certains jeunes ont ressenti une mauvaise ambiance (séance 2 et 8) peut s'expliquer par un changement d'emploi du temps. En effet, ce changement avait beaucoup perturbé les jeunes. Des conflits entre quelques jeunes ont également impacté l'ambiance générale du groupe.



**Question 2 : Qu'as-tu pensé des discussions dans le groupe ?**



**Question 3 : Est-ce que tes camarades t'ont écouté ?**



**Question 4 : Dans le groupe tu t'es senti ?**

	 Seul(e)	 Avec les copains
SÉANCE 1	27%	<b>73%</b>
SÉANCE 2	36%	<b>64%</b>
SÉANCE 3	8%	<b>92%</b>
SÉANCE 4	25%	<b>75%</b>
SÉANCE 5	<b>47%</b>	<b>53%</b>
SÉANCE 6	23%	<b>77%</b>
SÉANCE 7	23%	<b>77%</b>
SÉANCE 8	23%	<b>77%</b>

Nous remarquons que pour quasiment toutes les séances, les jeunes se sont senti « avec les copains ». Concernant la séance 5, les avis sont plutôt partagés. Cela peut s'expliquer par le fait que des groupes avaient été formés en laissant aux jeunes le choix de se mettre avec qui ils voulaient. Cependant, certains d'entre eux ne souhaitent pas faire l'activité demandée en groupe, ce qui a créé des tensions entre les jeunes, et donc le fait de se sentir seul.e un peu plus présent.

**Question 5 : Dans le groupe t'es-tu senti à l'aise ?**



**Question 6 : As-tu beaucoup parlé durant la séance ?<sup>5</sup>**

Numéro de séance	...	Bla	Blablaba
1	40%	27%	33%
2	43%	36%	21%
3	50%	25%	25%
4	8%	42%	50%
5	27%	53%	20%
6	31%	23%	46%
7	23%	46%	31%
8	46%	31%	23%

Nous pouvons remarquer une évolution de la prise de parole dans le groupe, de la première séance jusqu'à la sixième. En effet, les jeunes ont tendance à prendre de plus en plus la parole durant le projet. Cependant, nous pouvons remarquer qu'à partir de la septième séance, les jeunes ont de moins en moins pris la parole. Cela peut s'expliquer par l'accumulation de plusieurs changements dans le groupe. D'une part, le départ et l'arrivée de nouveaux jeunes dans le groupe, ce qui a pu perturber la cohésion. D'autre part, le changement d'encadrants avec le départ et

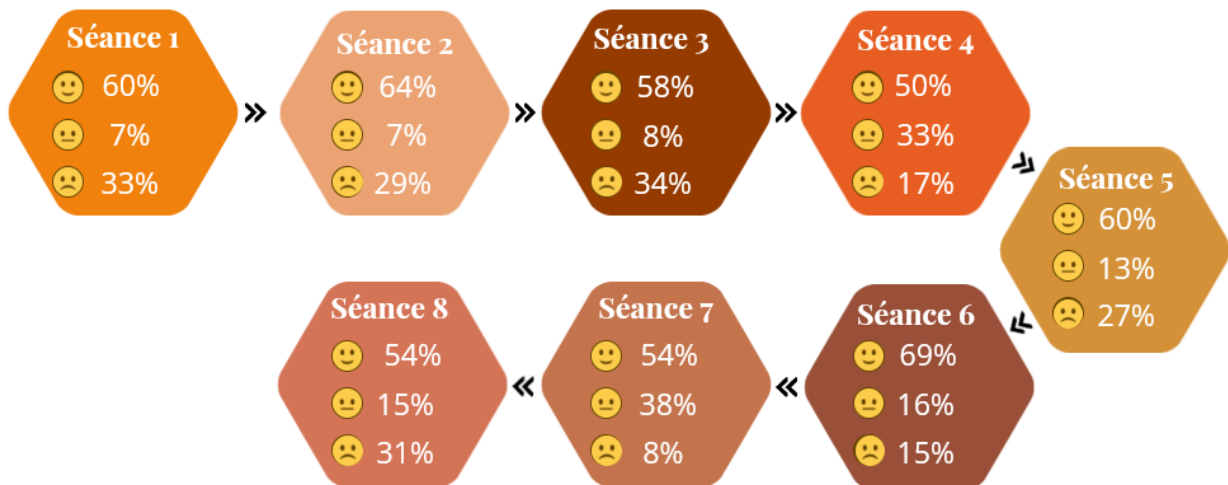
<sup>5</sup> Cette question a été reformulée pour les actions 2023/2024.

l'arrivée de nouveaux adultes, ce qui a pu déranger également la cohésion, mais aussi déstabiliser les jeunes dans le cadre fixe posé depuis la première séance.

**Question 7 : As-tu aimé cette séance ?**



**Question 8 : Penses-tu avoir appris de nouvelles choses ?**



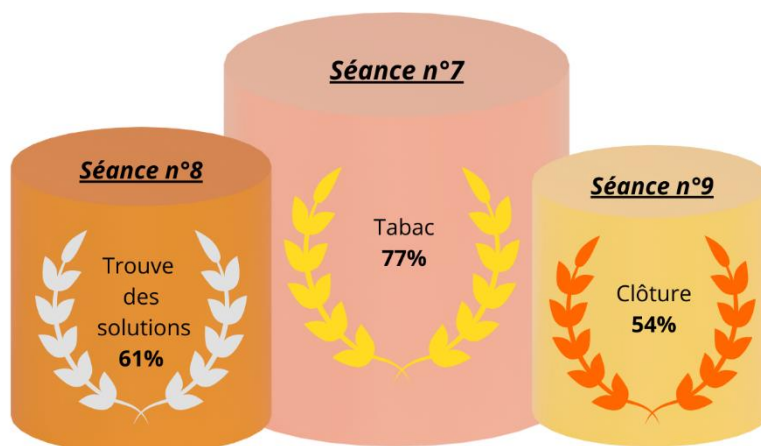
## 6.2. Résultats bilan fin de projet des jeunes

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 13 répondants sur 16 jeunes.

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

	Oui	Non
Je sais plus facilement résoudre les problèmes que je rencontre	86,8%	13,2%
Je prends plus le temps de réfléchir aux avantages et aux inconvénients avant de prendre une décision	100%	0%
Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur internet ou que l'on me dit	64,8%	35,2%
J'arrive plus facilement à trouver des solutions adaptées lorsque je rencontre un problème	92,3%	7,7%
Je sais exprimer plus facilement ce que je pense face aux autres	78%	22%
J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas	53,8%	46,2%
Je connais mieux mes forces et les choses à améliorer sur moi	100%	0%
J'arrive mieux à voir et comprendre lorsque je vois mon ami.e triste, joyeux.se, ou en colère	80,2%	19,8%
Je sais ce qu'il faut faire pour gérer mon stress quand une situation est compliquée	92,3%	7,7%
Je sais reconnaître mes signes de colère et les contrôler	91,2%	8,8%
J'apporte plus facilement mon aide aux autres	98,9%	1,1%

**Question 2 :** Quelle(s) séance(s) as-tu préféré(es) ?



Il est intéressant de comparer l'infographie ci-dessus avec l'illustration 5. En effet, nous pouvons remarquer que les jeunes ont préféré les séances 7, 8 et 9 alors que dans le questionnaire de fin de séance, nous pouvons voir que les jeunes ont aimé à 85% la séance 6 qui ne figure pas sur le podium des séances préférées.

De plus, la séance 8 se retrouve à la deuxième place des séances préférées, alors que dans le questionnaire fin de séance, c'est la séance qui a été la moins aimée par les jeunes (54%).

Nous pouvons donc en déduire qu'il y a une grande différence entre les ressentis des jeunes à chaque fin de séance et leurs souvenirs des ressentis à la fin du projet.

Aussi, il est important de prendre en compte le départ de trois jeunes et de l'arrivée de trois nouveaux jeunes au mois de janvier. En effet, ces trois nouveaux jeunes n'ont pu assister qu'aux séances 7, 8 et 9, ce qui induit forcément leurs réponses aux séances qu'ils ont préférées. Ainsi, sur treize répondants, trois d'entre eux n'ont pu participer qu'aux trois dernières séances, ce qui influence de ce fait les statistiques du podium.

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



Bonne

77%



Moyenne

23%



Mauvaise

0%

Nous pouvons remarquer que les jeunes ont totalement pu s'approprier le projet et réutiliser dans leur quotidien les éléments qu'ils ont pu apprendre à chaque séance.

**Question 4** : Quel niveau de connaissances penses-tu avoir aujourd'hui sur le tabac, l'alcool, le cannabis et les écrans :

Pas de connaissance



Un peu de connaissance



Beaucoup de connaissance



Pour résumer brièvement les résultats des questionnaires jeunes, il est intéressant de comparer les réponses des jeunes aux questionnaires de fin de séances et leurs réponses au questionnaire de fin de projet.

En effet, nous pouvons remarquer que le ressenti à « chaud » des jeunes à la fin de chaque séance et leur ressenti à « froid » sur les séances, comme pour les séances préférées en comparaison des séances qui ont été le mieux « vécues », nous expose deux visions assez différentes. Par les changements suivants : modification de l'emploi du temps et des encadrant en cours du projet, instabilité de l'effectif du groupe jeunes. L'ensemble de ces éléments ont joué un rôle important dans la dynamique et la cohésion du groupe.

Ainsi, certaines séances ont pu être impactées par des facteurs extérieurs qui ont influé leurs émotions, que nous pouvons observer dans certaines réponses aux questionnaires. Il est donc important de prendre en compte ces différents facteurs dans l'interprétation des données.

De façon plus générale, les données nous montrent un retour positif des jeunes quant à l'écoute, la cohésion, le ressenti et le vécu. Il n'y a que le niveau de prise de parole qui se découpe en partie quasiment égale tout au long du projet.



### 6.3. Résultats des comptes rendus des référents après chaque séance

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

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

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Nombre de jeunes présents	15	16	13	13	14	13	12	14	14

Les jeunes ont été assidus lors du projet malgré le fait que nous pouvons remarquer quelques absences.

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

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

<b>Entre 0 et 1</b>	<b>Entre 2 et 3</b>	<b>Entre 4 et 5</b>
---------------------	---------------------	---------------------

**Question 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	50%	50%	100%	50%	75%	50%	75%	75%	75%

Certains jeunes ont refusé de participer à certaines séances, mais cela a été très minime par rapport à la participation des jeunes de manière générale.

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

Ce questionnaire de satisfaction a été rempli par le référent du projet de l'IME à la suite de la dernière séance de l'action. L'objectif étant de connaître sa 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 pour les jeunes :

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

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	Oui
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	Non
De mieux connaître leurs forces et les choses à améliorer sur eux	Oui
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	Non
De savoir reconnaître leurs signes de colère et les contrôler	Non
D'apporter plus facilement leur aide aux autres	Oui

Globalement, le contenu du projet a développé plusieurs compétences chez les jeunes. Il est intéressant de remarquer que la compétence sur la capacité à travailler avec un groupe qu'ils ne connaissent pas forcément, n'est pas considérée comme une compétence développée par le projet chez les jeunes, et qui se trouve également être la compétence que les jeunes considèrent comme la moins acquise durant le projet. Il serait donc pertinent de noter ces considérations comme un point à améliorer dans l'apport pédagogique du projet.

### ✓ Concernant la coanimation :

Les séances ont pu être travaillées en amont du projet ainsi qu'avant certaines séances afin de les adapter au mieux. La répartition du temps de parole et celle des activités ont été définies à l'élaboration du projet. Chacun des animateurs a eu un temps de parole identique. De plus, chacun a pu apporter ses compétences pour l'animation des séances, enrichissant la coanimation. La chargée de projet a pu montrer une réelle adaptation au public de l'IME. Elle a fait preuve d'un réel professionnalisme dans l'animation, en prenant en considération les problématiques des jeunes et leur fatigabilité, ainsi qu'en apportant une grande écoute.

✓ **Concernant le groupe :**

Une évolution a pu être remarquée au fur et à mesure des séances. En effet, les jeunes ont appris à se connaître, s'écouter et se respecter. Parfois, il a fallu reposer le cadre pour certains jeunes au vu de mœurs problématiques, mais la majorité du temps, le cadre se maintenait grâce aux jeunes et à la bonne relation qu'ils ont avec le référent. Avec les jeunes de l'IME, il faut prendre en compte leur disponibilité au niveau psychique, pour la bonne tenue des séances.

✓ **Concernant le projet :**

Ce projet est essentiel pour les jeunes de l'IME, il permet d'aborder la notion d'addiction, mais également de travailler sur les compétences psychosociales. Cela répond aux besoins des jeunes, notamment sur le besoin d'auto-détermination. Ce projet est un levier pour les personnes en situation de handicap, pour qu'ils puissent vivre avec et parmi les autres.

Ces capacités à agir et à gouverner sa vie, à choisir et à prendre des décisions libres sont essentielles et des points positifs du projet.

Les comptes rendus de séance sont des supports importants pour avoir un retour objectif sur l'animation et l'investissement des jeunes.

## 6.5. Bilan global du projet

### Points positifs :

- La mobilisation des référents 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,
- L'investissement de la direction de la structure,
- La flexibilité sur la durée des séances qui a contribué à l'efficacité tant des jeunes que des animateurs.

### Point à améliorer :

- Les changements de planning en fin de projet,
- Les changements d'encadrant du groupe de jeune,
- Diminuer les temps de séances à une heure maximum.

## 7. CONCLUSION

Le projet s'achève et toutes les séances programmées ont bien été assurées.

L'étude des questionnaires de satisfaction remis à l'ensemble des jeunes à chaque fin de séance ainsi que le questionnaire de satisfaction auprès des référents permettent de souligner un bilan positif de l'action.

L'implication des référents a été un élément majeur dans le bon déroulement du projet, un point important à souligner. Également, l'investissement constant entre les partenaires dans la préparation en amont et aval des séances a permis cela.

**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 : Questionnaire de satisfaction des jeunes pour le projet global

Annexe 3 : Questionnaire de satisfaction du référent après chaque séance

Annexe 4 : Questionnaire de satisfaction du référent

Annexe 5 : Article de presse de l'Yonne Républicaine paru le 12/12/2022

Annexe 6 : Article de presse de l'Yonne Républicaine paru le 20/01/2023

## ANNEXE 1 : Questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance



### Questionnaire jeune satisfaction (après chaque séance)

Date :

#### 1 - Toi et le groupe de jeunes : entoure la réponse

1) Qu'as-tu pensé de l'ambiance de la séance ?



Bonne



Moyenne



Mauvaise

2) Qu'as-tu pensé des discussions dans le groupe ?



Bonne



Moyenne



Mauvaise

3) Est-ce que tes camarades t'ont écouté ?



Oui



Moyen



Non

4) Dans le groupe tu t'es senti ?



Seul(e)



Avec les copains

5) Dans le groupe t'es-tu senti à l'aise ?



Oui



Moyen



Non

6) As-tu beaucoup parlé durant la séance ?



2 - Toi pendant la séance : entoure ta réponse

1) As-tu aimé cette séance ?



Oui



Moyen



Non

2) Penses-tu avoir appris de nouvelles choses ?



Oui



Moyen



Non

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








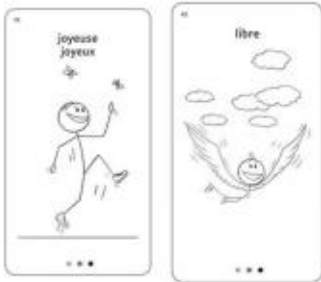



### Questionnaire jeune bilan (Fin de projet)

1 – Coche la réponse qui te correspond le mieux

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

2 - Toi pendant tout le projet : entoure ta réponse

1) Quelle(s) séance(s) as-tu préféré(es) ? (Entoure 3 choix maximum)

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



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



Oui



Moyen



Non

1) Quel niveau de connaissances penses-tu avoir aujourd'hui sur le tabac, l'alcool et le cannabis ?

Pas du tout de connaissance



Un peu de connaissance



Beaucoup de connaissances



**Merci de ta  
participation !**

## Annexe 3 : Questionnaire satisfaction du référent après chaque séance



### Compte rendu référents – Inter'agir 2022-2023

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 et autres drogues
- Séance 6 : L'expression de soi et la confiance en soi
- 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  Participation optimale

#### Proportion de jeunes ayant pris la parole

- < 25 % du groupe
- 25 % du groupe
- 50 % du groupe
- 75 % du groupe
- 100 % du groupe



## ANNEXE 4 : Questionnaire de satisfaction du référent



### Questionnaire de satisfaction référent

Date :

Nom du référent :

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

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



### 3 – Le groupe de jeunes

1) L'encadrement et la participation du groupe (écoute, cohésion de groupe, interactivité, évolution courant les 10 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, COVID-19, 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

**SANTÉ** ■ L'association Tab'agir intervient auprès de jeunes de l'IME

# Jeu et réflexion pour prévenir

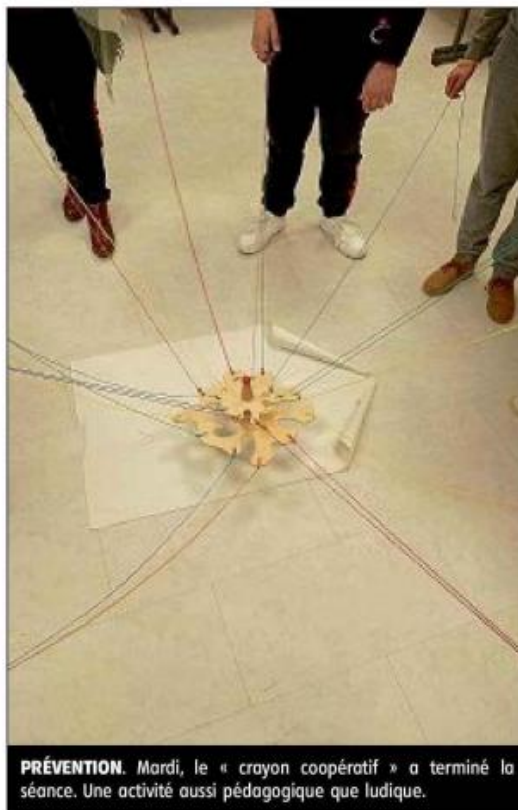
Les jeunes de l'IME d'Auxerre bénéficient de séances proposées par l'association Tab'agir pour apprendre à se protéger contre les addictions.

Pour la deuxième année consécutive, les jeunes accueillis à l'IME d'Auxerre bénéficient de l'intervention de Romane Savaton, chargée de projets prévention de l'association Tab'agir.

Axée sur le développement des compétences psychosociales, cette action s'inscrit dans le cadre du projet Inter'agir dont l'objectif est d'informer et sensibiliser les jeunes aux conduites addictives.

**Un projet axé sur le développement des compétences**

Ainsi, les jeunes de l'IME bénéficient de temps d'information, de temps d'échanges, d'activités ludiques de groupes ou encore de jeux de rôles et de mise en situation. Tous ces éléments sont autant d'expériences et de bagages



**PRÉVENTION.** Mardi, le « crayon coopératif » a terminé la séance. Une activité aussi pédagogique que ludique.

qui leur permettront, entre autres, de savoir prendre des décisions. Ceci en développant leurs capacités à

avoir de l'empathie, avoir confiance en soi, développer une pensée critique et créative, réguler leur stress

et émotion.

Afin d'adapter le projet à ces jeunes, un travail en amont a été réalisé avec leur éducateur référent.

Mardi, le thème de l'alcool a été abordé. L'objectif de cette séance était de permettre aux jeunes de s'approprier les facteurs de protection afin de les appliquer dans leur quotidien. Il leur a été demandé de réfléchir et de noter les facteurs influençant la consommation d'alcool, et aussi les facteurs de risques et de protection contre cette consommation. Cette réflexion a été suivie d'une mise en commun, avant que la séance ne se termine par une activité de cohésion de groupe, « le crayon coopératif », un jeu qui demande aux participants de coopérer pour produire un dessin.

D'autres rendez-vous sont programmés pour poursuivre le projet qui montre une dynamique intéressante avec un bel investissement des jeunes. ■

**À savoir.** Financée par l'Agence régionale de santé, l'association Tab'agir mène en parallèle des actions de prévention et un accompagnement des personnes dans leur arrêt du tabac. Renseignements au 03.86.52.33.12.



## ÉDUCATION ■ L'institut médico-éducatif participe au programme Inter'agir

# L'IME sensibilise aux addictions



**PRÉVENTION.** À l'issue de la dernière séance, mardi, les jeunes se sont vu remettre le diplôme Inter'agir.

**Les jeunes en pôle préprofessionnel ont bénéficié de séances afin de les sensibiliser et de les informer pour faire face aux conduites addictives.**

**D**epuis novembre, les jeunes en pôle préprofessionnel à l'institut médico-éducatif (IME) d'Auxerre ont participé à Inter'agir, un programme de prévention des conduites addictives. Il

était composé de neuf séances animées par Romane Savaton chargée de projet de l'association Tab'agir. Les jeunes ont bénéficié de séances sur le tabac, l'alcool et autres drogues et sur les méfaits des écrans. Des séances visant à développer et renforcer les compétences psychosociales afin de les sensibiliser et de les informer pour faire face aux conduites addictives.

Une action appréciée.

### **Savoir dire non**

« Nous avons appris beaucoup de choses, indiquent Nassim, Violine, Clara et leurs camarades. Comme savoir dire non quand on nous propose quelque chose de pas bien ou qui ne nous convient pas. Mais également sur les dangers des écrans qui ont des effets négatifs sur notre comportement, ap-

portant de la fatigue et de la nervosité. La participation à des jeux de cohésion nous a permis de mieux nous connaître, de nous écouter, de nous exprimer et de trouver des solutions ensemble. »

À l'issue de la dernière séance, mardi, les jeunes se sont vu remettre le diplôme Inter'agir des mains de Romane Savaton et Khalid Bourouba, éducateur spécialisé dans l'établissement. ■