

Les jeunes savent pourquoi. Alcool, médias, pubs & nous... décodons



Public

Adolescent
Adulte
A partir de 12 ans

Objectif(s)



Cet outil permet de :

- ouvrir le dialogue avec des jeunes leur consommation d'alcool ;
- réfléchir avec des jeunes sur la gestion de leur consommation, la fête ;
- sensibiliser à l'influence des médias sur nos consommations ;
- prendre conscience de la place des publicités dans notre société ;
- comprendre comment est construite une publicité ;
- développer l'esprit critique face à la publicité ;
- sensibiliser à l'influence du groupe sur les consommations ;
- travailler sur les représentations des jeunes sur l'alcool.

Description

Les jeunes savent pourquoi est un CD-ROM ou site Internet (www.lesjeunessaventpourquoi.be) réalisé par l'asbl Univers Santé en collaboration avec le groupe porteur "Jeunes et alcool" propose des animations pour décoder la publicité et les pratiques commerciales qui influencent les consommations mais aussi pour réfléchir avec les jeunes au sens de la fête et à la prise de risque.

Il est divisé en 6 volets :

- Média'analyses ;
- Jeu de l'oie ;
- Paroles, paroles ;
- [Pictos-consos](#) ;
- le jeu de la cacahuète ;
- Posters interactifs.

Chaque volet est un outil à part entière qui permet d'aborder la thématique de

• Editeur

Univers Santé

• Lieu d'édition

Louvain-la-Neuve

• Date d'édition

2013

• Disponibilité

Centre Local de Promotion de la Santé en province de Brabant wallon asbl

• Autre disponibilité

Disponible en ligne Disponible en version imprimée au CLPS-Bw

• Support

CD-ROM
Internet

l'alcool.

Utilisation

Chaque volet du CD-ROM s'exploite individuellement.

- **Média'analyses** aborde la thématique des médias. Ils propose 7 animations pour mieux comprendre la publicité. Les premières animations mettant l'accent sur la construction publicitaire et l'impact qu'elle a sur nous, les dernières demandant de créer sa propre publicité. Chaque animation s'accompagne de fiches d'informations et de matériel d'animation (publicités notamment). Il est possible de ne travailler qu'une seule fiche ou plusieurs. Si toutes les fiches vont être utilisées il est plus intéressant de respecter la chronologie de celles-ci. Fiches, infos et pub téléchargeables sur le site.
- **Le jeu de l'oie** propose un parcours où les joueurs sont amenés à consommer de l'alcool mais également à gérer leur consommation. Plateau, pions, cartes téléchargeables sur le site.
- **Paroles, paroles** propose aux participants de se positionner par rapport à des représentations, des comportements en lien avec l'alcool. Doc téléchargeable à partir du site.
- **Pictos-conso** aborde les consommations selon la personne et le contexte. A partir d'images de (personnages, lieux, produits, émoticônes), les participants répondent aux questions : qui ? , quoi ? , comment ? Où ? L'outil s'exploite en individuel ou en groupe. En collectif, il est conseillé de demander aux participants de ne pas parler de leur propre consommation ou de celle de leur connaissance. Images téléchargeables sur le site. [voir fiche Projets Partagés](#)
- **le jeu de la cacahuète** permet d'aborder l'influence du groupe sur les consommations. Ce jeu ne comportant pas de produit (mais des cacahuètes) il peut être réalisé avec des élèves de primaire et pour travailler les compétences psychosociales.
- **Les posters Interactifs** permettent de travailler sur les représentations à partir de trois phrases de départ. Une frite sans sel c'est comme... 3 posters téléchargeables sur le site. A imprimer en A1 pour permettre à l'ensemble d'une classe de les compléter.

Avis du CLPS

Les jeunes savent pourquoi est un recueil d'outils qui permet d'aborder l'alcool sous différents aspects avec un public varié. Les différents volets ciblent différents objectifs et publics.

Un temps de découverte du site est nécessaire pour pouvoir mieux connaître les différentes propositions et les ajuster à son public, à son objectif. Imprimer les différents morceaux de l'outil facilitera son appropriation et sera indispensable pour exploiter certains modules (comme le jeu de l'oie).

Concernant Média'analyses, l'outil "Les publicitaires savent pourquoi" peut compléter ce module avec des informations plus théoriques sur la publicité.