

9^e année
Sensibilisation à la consommation de
substances

Nom: _____

Enseignant/e: _____

Salle: _____

/ 63 points (2023)

Objectifs :

- Comprendre les différentes catégories de substances
- Explorer les raisons pour savoir pourquoi ou pourquoi pas un jeune consommerait des substances
- Apprendre les stratégies de réduction des méfaits y compris l'abstinence
- Identifier les signes de consommation problématique et les ressources

Introduction à la sensibilisation à la consommation de substances psychoactives (22 points)

4 choses que je connais au sujet des substances (4 points)

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

4 choses que je me demande au sujet des substances (4 points)

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

5 raisons pour lesquelles quelqu'un consommerait des substances (5 points)

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____

5 raisons pour lesquelles quelqu'un ne consommerait pas de substances (5 points)

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____

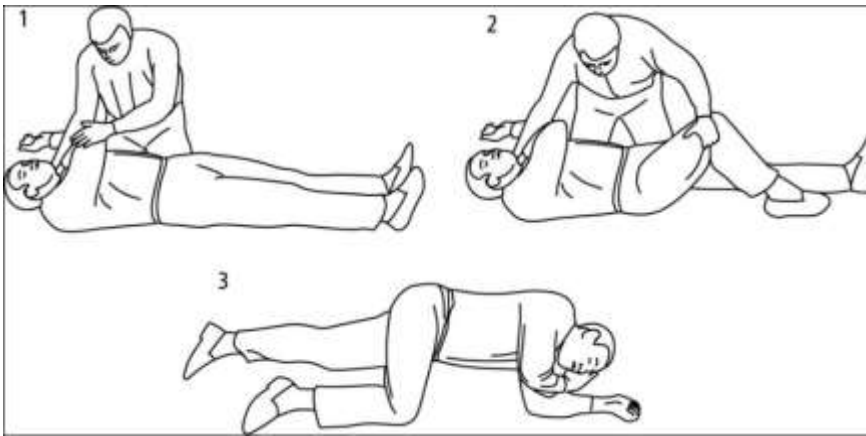
Pourquoi est-il important de ne pas juger quelqu'un pour la décision qu'il/elle/iel prend concernant les substances? (2 points)

Que peut-on faire lorsqu'on s'inquiète de la consommation de substance de quelqu'un d'autre? (2 points)

Position latérale de sécurité (7 points)

Quand est-ce qu'on met quelqu'un dans la position latérale de sécurité? (2 points)

Quand est-ce qu'on appelle 911? (2 points)



3 étapes pour mettre une personne dans la position latérale de sécurité (3 points)

1. _____
2. _____
3. _____

Jeu de correspondance d'info sur la consommation de substances (10 points)

Écrivez le numéro correspondant à la catégorie de substance correcte à droite avec chaque effet souhaité (ce que les gens attendent de l'utilisation) et les dommages potentiels (effets secondaires ou risques) à gauche.

| | | <u>CATÉGORIES DE SUSTANCES</u> |
|----------------------------|---|--|
| EFFETS SOUHAITÉS | ___ Se sentir détendu et bavard, calme les maux d'estomac, ralentit la sensation du temps. | 1. INHALANTS Solvants et gazes non destinés à la consommation humaine (eg. gaz) |
| | ___Alerte et éveillé, heureux ou "high," tolérance accrue à la douleur. | |
| | ___ Voir/entendre des choses que les autres ne peuvent pas, ouverture et sens de bien-être, plus d'énergie. | 2. CALMANTS/TRANQUILISANTS Alcool, analgésiques (antidouleur), héroïne, somnifères |
| | ___ effets vite et rapide, vertigineux ou étourdie, évasion immédiate de la réalité. | |
| | ___ Ralentit le corps, te fatigue, soulagement de la douleur (physique et émotionnelle). | 3. STIMULANTS Cocaïne, caféine, méthamphétamine à cristaux, amphétamines, ecstasy |
| DOMMAGES POTENTIELS | ___ Crash (se sentir déprimé, dérangé, fâché ou fatigué), surdose, dépendance/consommation problématique. | |
| | ___ perte de mémoire, perte de l'audition et l'odorat, dommages cérébraux, changements de la personnalité. | 4. CANNABIS Pot/herbe, bourgeons séchées, haschich, huile, comestibles, shatter, dab |
| | ___ Panique ou paranoïa, temps de réaction ralenti/moins alerte, verdir. | |
| | ___ mauvais voyage, nausée, confusion et Bad trip, nausée, confusion et blessures accidentelles. | 5. HALLUCINOGENES champignons magiques, acide/LSD, ecstasy/MDMA, ayahuasca, peyotl |
| | ___ Baisse des inhibitions donc prend plus de risques, surdose, dépendance/consommation problématique. | |

Devoir bande dessinée (24 points)

Remplissez tous les vides.

Options de scénarios

Option 1: Si le caractère choisi l'abstinence, quels sont 4 façons de dire non? Incorporer deux façons dans la bande dessinée. (4 points)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Option 2: Si le caractère choisit d'utiliser une substance, quels sont 4 façons d'assurer plus de sécurité? Incorporer deux dans la bande dessinée. (4 points)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Option 3: Si le caractère a un problème avec les substances, quels sont 4 signes qui montrent qu'il a besoin d'aide? Incorporer deux dans la bande dessinée et où ils peuvent recevoir de l'aide. (4 points)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Critères:

Créer un scénario réaliste de bande dessinée en choisissant une option de scénario impliquant des jeunes consommant des substances.

On doit utiliser toutes les boîtes du gabarit de bande dessinée et chaque boîte doit contenir une photo et au moins une boîte de texte. On devrait créer une situation et une façon d'y approcher qui est réaliste. (12 points)

Gabarit de bande dessinée

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |