



... dans l'aviation européenne, et leurs activités sont
le globe.

AT1148X sur l'affaire. Il est le seul agent de confiance



L'EXPÉRIENCE SE PROLONGE POUR ÊTRE VÉCUE EN FAMILLE

Les résultats encourageants du déploiement dans les écoles de l'Escape Addict ainsi que de son évaluation ont stimulé la création d'une suite pour ce projet innovant. C'est l'occasion rêvée de faire perdurer les messages de prévention des addictions et de valoriser l'expérience vécue en classe.

Jusqu'à maintenant, Escape Addict consiste en une intervention de 1h30 en classe. Une intervention ponctuelle ne suffit pas à elle seule à corriger un comportement, il faut qu'il y ait une récurrence (Laventure, Boisvert & Besnard, 2010). Si les principaux messages de l'aventure sont repris lors d'un debriefing collectif, ils mériteraient d'être approfondis en classe ou en famille. Ainsi, nous voyons dans l'intervention en classe le potentiel de devenir le point de départ d'une discussion à plus long terme, et cela grâce à l'Escape Addict 2.0.

L'Escape Addict 2.0 crée l'opportunité de prolonger l'expérience vécue en classe dans le cadre familial afin de favoriser l'échange intergénérationnel sur les addictions de manière ludique.





PARENTS ET FAMILLE COMME RENFORÇATEURS DE LA PRÉVENTION

Les projets de prévention se multiplient dans les écoles, dans les rues, en milieux festifs ou encore sportifs mais le cadre familial est bien souvent mis de côté. Pourtant, de nombreuses études mettent en avant le rôle important de la famille dans la réussite des projets de prévention: elle incite les jeunes à veiller à leur santé et est centrale dans les mesures préventives. Cependant, ce potentiel préventif qu'offre la famille, premier lieu de socialisation, est exploité de manière insuffisante.

Selon Laventure, Boisvert & Besnard (2010), les programmes qui élargissent leurs champs d'intervention aux systèmes familiaux et scolaires ont plus de chance de porter leurs fruits. Mais pour cela, un renforcement de la fonction parentale en prévention est nécessaire et cela passe par **l'augmentation du sentiment de compétence** pour gérer les questions de santé avec les adolescent·e·s.

La communication en famille et le maintien du lien parents-enfants dans un climat détendu sont également des facteurs renforçateurs d'une prévention efficace, d'où l'intérêt de **favoriser des échanges intergénérationnels** dans lesquels l'apport de chacun doit être une plus-value.

L'Escape Addict 2.0 met la famille au centre de la prévention.



LA THÉMATIQUE "ÉCRANS" EN PÉRIODE DE PANDÉMIE

L'utilisation des écrans est une **problématique de santé publique actuelle** en Valais. Un réel questionnement de société se fait ressentir vis-à-vis des nouvelles technologies de l'information et de la communication et de leur utilisation toujours plus présente dans le quotidien des individus. L'utilisation des écrans par les enfants et les adolescent·e·s semble être l'aspect qui inquiète le plus les parents mais également les services de santé publique.

Cette thématique qui concerne tous les foyers est d'autant plus actuelle en cette période de pandémie où les écrans vont de pair avec les contacts sociaux et le divertissement. Il est également pertinent de proposer un jeu "réel" à expérimenter en famille durant ces temps où bon nombre d'activités sont suspendues.

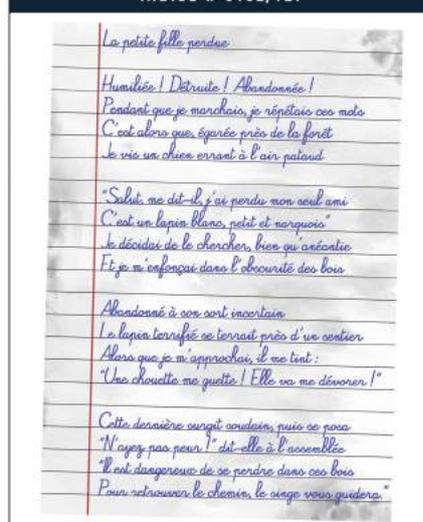
En plus d'être actuelle, cette thématique concerne la grande majorité des foyers des élèves du cycle d'orientation et est souvent une **source de conflit intergénérationnel** au sein des familles. Grand nombre de parents disent avoir besoin de conseils pour instaurer les « bonnes » règles d'utilisation à la maison et l'évaluation de l'Escape Addict (Bezençon, Lanz & Omeira, 2020) fait ressortir que certains parents se sentent démunis.

Aborder la thématique des écrans dans l'Escape Addict 2.0 permet de tisser des **discussions constructives** et de **co-construire des règles d'utilisation** sans prendre le risque d'aborder une thématique trop sensible telle que la consommation d'alcool au sein de la famille.

FEDPOLSYS

CONFIDENTIEL

INDICE # 5162/129





23:46



LE CONCEPT CLUEBOX

L'entreprise valaisanne Cluebox offre une nouvelle expérience de jeu immersive qui permet aux joueurs d'**apprendre en s'amusant**, ce qui correspond à la marque de fabrique d'Escape Addict.

Le divertissement est constamment recherché par l'être humain. Il est source d'émotion, de sensation. En proposant un jeu qui demande de la réflexion, de l'échange, de la recherche et du bon sens, nous abordons à nouveau **la thématique des addictions de manière ludique et innovante**.

Cette fois, l'expérience de jeu est partagée **en famille** et les compétences de chaque membre de la famille sont utiles à l'enquête. À mi-chemin entre une escape room et un jeu d'aventure, c'est toute une histoire trépidante et immersive qui s'ouvre aux familles à travers **la box qu'elles recevront à la maison**.

WWW.CLUEBOX.CH



OBJECTIFS

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Prévenir les addictions auprès des adolescent·e·s à l'âge du cycle d'orientation (11-15 ans)
- Maintenir et renforcer les objectifs de l'intervention en classe en faisant perdurer et résonner à plus long terme et en dehors du contexte scolaire les messages et les compétences acquis durant le jeu Escape Addict
- Offrir des clés aux parents pour aborder en famille cette thématique sensible
- Permettre un échange informel et ludique autour des écrans, une thématique habituellement conflictuelle au niveau intergénérationnel
- L'objectif à plus long terme est de développer une plateforme de communication avec les familles valaisannes sur les thématiques de promotion de la santé

OBJECTIFS

SPÉCIFIQUES JEUNES

- Susciter l'attrait de poursuivre l'expérience Escape Addict vécue en classe
- Donner envie de partager l'expérience Escape Addict vécue en classe avec sa famille
- Réitérer les messages donnés dans l'Escape Addict, les faire perdurer
- Donner de l'information complémentaire pour une utilisation responsable des écrans
- Rappeler les ressources d'aide disponibles en matière d'écrans et d'addictions

SPÉCIFIQUES FAMILLES

- Ouvrir des discussions sur les thématiques liées aux addictions au sens large
- Discuter et co-construire des règles familiales en matière de gestion des écrans
- Faire vivre des moments ludiques autour de ces thématiques pour favoriser l'échange intergénérationnel non-conflictuel et de confiance

SPÉCIFIQUES ADULTES

- Faire connaître l'Escape Addict et sa méthode
- Faire prendre conscience de la réalité quotidienne des jeunes en lien avec les écrans (utilité, besoins, dangers, etc.)
- Donner des pistes de discussion ainsi que des éléments de réponse pour aborder la thématique des addictions avec les jeunes
- Renforcer la compétence des adultes pour aborder la thématique des addictions avec leurs adolescent·e·s.
- Donner de l'information et questionner l'utilisation des écrans
- Faire réfléchir à ses propres comportements d'adulte en lien avec les écrans
- Faire connaître les ressources d'aide et d'information disponibles sur le sujet des écrans et des addictions



EXPERTISES THÉMATIQUES

Afin de s'assurer de la pertinence de notre nouvel outil par rapport aux besoins réels des jeunes et des familles, nous avons consulté des experts à la pointe des thématiques traitées dans l'Escape Addict 2.0 :

- **Zoé Moody** - Professeure HEP Valais, spécialiste de la thématique du harcèlement entre pairs
- **Stéphane Koch** - Formateur, spécialiste des questions liées à la citoyenneté numérique et au développement de l'esprit critique
- **Angélique Wüthrich** - Responsable Programme d'action cantonal en promotion de la santé des enfants et adolescent·e·s

CONTACT

Mme Cottagnoud Sophie
Chargée de prévention
027 566 52 08
sophie.cottagnoud@psvalais.ch