



Réflexion et discussion

# Jeu des Facteurs



**Le Jeu des Facteurs** a été mis au point par [l'Institut Canadien de recherche sur l'usage de substances](#) pour être utilisé dans les salles de classe et dans d'autres endroits où les jeunes se réunissent.

Le jeu encourage la pensée critique et la conversation sur les éléments qui influencent nos choix en matière de consommation de substances. Les joueur.euse.s puisent dans leurs antécédents et leurs expériences, ainsi que dans l'information obtenue auprès d'autres personnes

## Étapes de l'activité

1. Préparez ce dont vous avez besoin pour le jeu.
  - Espace pour jouer (table et chaises, ou surface du sol pour que les jeunes puissent s'asseoir en cercle)
  - Instructions, plateau de jeu et cartes de jeu (1 jeu par groupe de 3-5 joueur.euse.s)
  - Des jetons (par exemple, un trombone, une gomme à effacer, une pièce de 5 cents).
2. Explique les instructions aux joueur.euse.s. Laisse-leur le temps de s'y mettre et d'apprécier le jeu. Contrôle les groupes pour voir comment ils se débrouillent.
3. Après avoir joué, fais le point avec les jeunes sur leur expérience du jeu. Demande-leur d'indiquer au moins une chose qu'ils ont apprise sur eux-mêmes ou sur les problèmes de consommation de substances.



# Jeu des Facteurs



## Instructions

1. Trie au hasard les cartes Facteur et place-les faces face cachée dans une pile.
2. Le ou la joueur.euse 1 élabore un scénario de consommation de drogue impliquant une ou plusieurs personnes qui consomment de la drogue dans un contexte particulier, puis place un marqueur sur le continuum pour représenter son estimation du niveau de risque encouru.

*Ex. : le ou la joueur.euse 1 imagine un groupe d'adolescent.e.s dans un parc en train de se saouler un samedi soir et place un marqueur indiquant un bénéfice potentiel faible et un risque potentiel moyen-élevé.*

3. Tous.tes les joueurs.euses discutent du placement du marqueur et parviennent à un consensus sur le placement final.

*Ex. : les joueurs.euses discutent du niveau de risque et se mettent d'accord pour déplacer le marqueur légèrement plus haut sur le bénéfice potentiel.*

4. Le ou la joueur.euse 2 retourne une carte Facteur, propose une modification du scénario en lien avec la carte Facteur, et déplace le marqueur pour refléter le changement de risque.

*Ex. : le joueur 2 prend une carte Personne, change l'âge des personnes en « jeunes adultes » et déplace le marqueur pour indiquer une légère diminution du risque potentiel.*

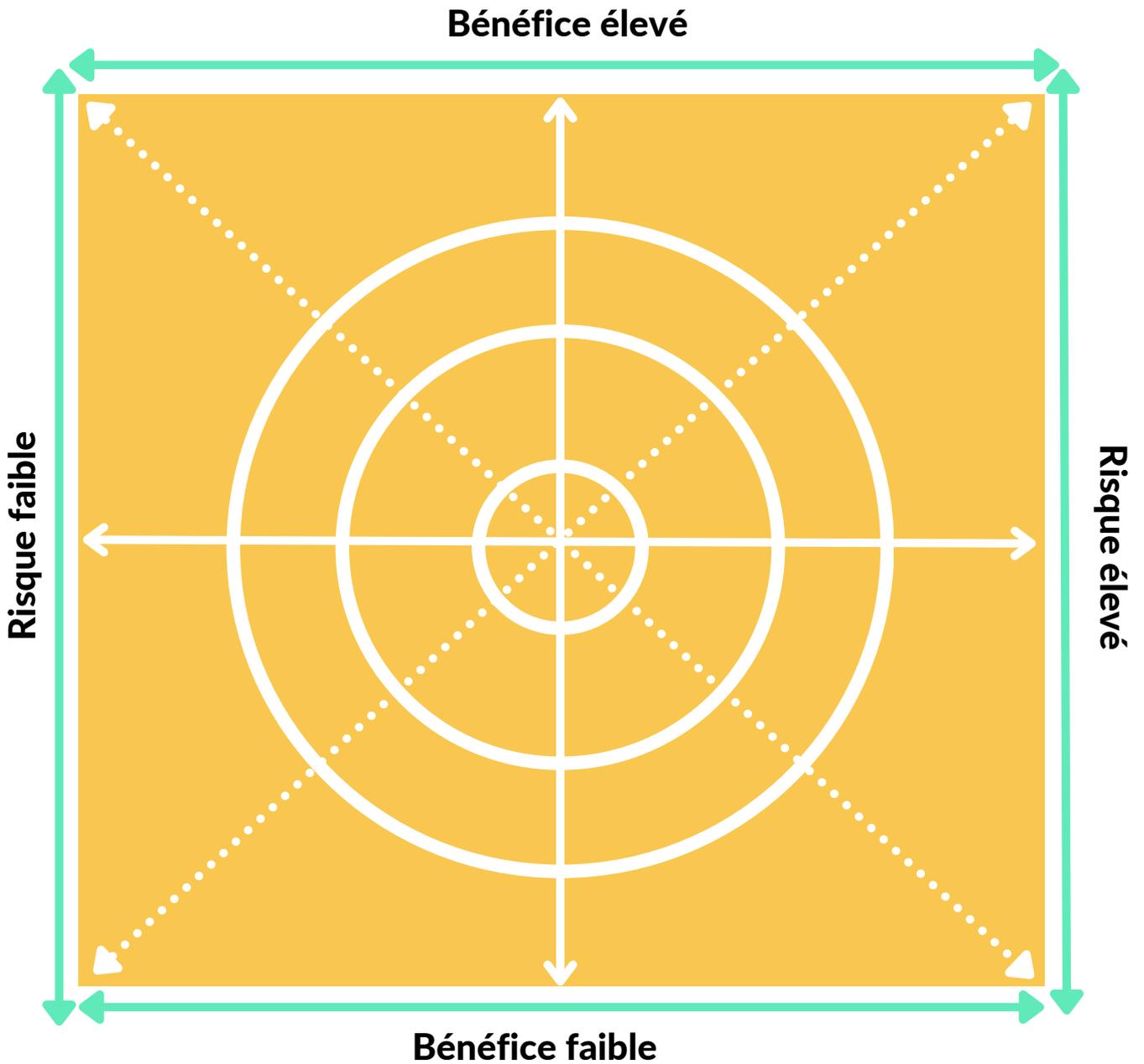
5. Tous.tes les joueur.euses parviennent à un consensus sur le placement, et le processus continue.

*Ex. : Après un débat, les joueurs.euses se mettent d'accord sur le placement.*

6. Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé ou lorsque chaque joueur.euse a eu plusieurs chances de modifier un scénario.



# Jeu des Facteurs





# Jeu des Facteurs



Carte Facteur



## Drogue

Sorte/Type, quantité, pureté, fréquence, méthode

Carte Facteur



## Personne

Âge, genre, santé physique, santé mentale, orientation sexuelle, personnalité, emploi

Carte Facteur



## Contexte

Pairs, lieu, situation, accès, lois sur les drogues, culture

Carte Facteur



## Drogue

Sorte/Type, quantité, pureté, fréquence, méthode

Carte Facteur



## Personne

Âge, genre, santé physique, santé mentale, orientation sexuelle, personnalité, emploi

Carte Facteur



## Contexte

Pairs, lieu, situation, accès, lois sur les drogues, culture

Carte Facteur



## Drogue

Sorte/Type, quantité, pureté, fréquence, méthode

Carte Facteur



## Personne

Âge, genre, santé physique, santé mentale, orientation sexuelle, personnalité, emploi

Carte Facteur



## Contexte

Pairs, lieu, situation, accès, lois sur les drogues, culture