



Thème : Tabac  
Niveau : Collège, lycée  
Durée : 1 h à 1 h 30  
Effectifs : 15 participants

## Toxic Clope : la vérité sans filtre

**Personnes ressources : Enseignants, Infirmier scolaire, CESC**

### Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer,
- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre,
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen,
- Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques.

**Objectif général : Approfondir les connaissances sur le tabac et ses conséquences en repérant la manipulation opérée par l'industrie du tabac.**

### Objectifs spécifiques :

A la fin de l'activité, l'élève sera capable de :

- Argumenter son point de vue,
- Mettre en évidence la pression du groupe, des lobbys et des médias,
- Décrire les stratégies de marketing utilisées par les Industries du tabac,
- Identifier les risques liés à la fumée du tabac pour la santé et les méthodes d'aide à l'arrêt.

### Matériel

- L'exposition Toxic Clope,
- Les fiches « jeux de rôle » (Journaliste, Industriel, Publicitaire, Médecin) et les badges d'accès.

### Organisation de l'activité

#### Etape 1 : Préparation (10')

1. Accueillir les jeunes chez Toxic Clope et leur remettre les badges qui vont les identifier comme des personnages de l'exposition,
2. Présenter et expliquer les fiches de poste comprenant une mission pour chacun :
  - Les journalistes vont mener l'enquête sur les secrets de fabrication des produits du tabac et le marketing.
  - Les industriels vont essayer de trouver des arguments pour convaincre de futurs clients de l'intérêt du tabac et défendre leur activité.

- Les publicitaires vont proposer une campagne promotionnelle à destination d'un nouveau public.
- Les médecins vont parler des risques liés à la consommation de tabac et proposer des solutions pour arrêter.

### **Etape 2 : Recherche d'informations (20')**

3. Chercher les informations dans l'exposition (chaque groupe doit aller vers le département qui le concerne, indiqué sur leur fiche de poste),
4. Préparer l'argumentaire à présenter ensuite aux autres.

### **Etape 3 : Mise en situation (20')**

5. Restituer ou jouer son rôle devant les autres groupes,
6. Echanger et débattre à partir des arguments de chacun.

### **Etape 4 : Débriefing et synthèse (10')**

7. Synthétiser en groupe en demandant aux élèves : «Comment vous êtes-vous sentis en jouant votre rôle ?», «Quelle information essentielle avez-vous retenue ?».

### **Prolongement**

Organiser un « débat public » dans lequel les différents personnages peuvent débattre.

Cette animation peut intervenir dans un projet de prévention autour de la fête, de la liberté, de la prise de risques et des produits psycho actifs.