

SANTÉ DE LA POPULATION

Comportements liés à la santé









Zone 1
Région de Province
Moncton et du Nouveau-Brunswick
Sud-Est

Alimentation saine

†∳ Enfants

## =····			
Déjeunent chaque jour % 2024-2025	55,7	51,0	50,0
Mangent 5 portions de fruits ou légumes ou plus chaque jour - point de vue des parents	% 2016-2017 53,5	49,6	49,4
Mangent 5 portions de fruits ou légumes ou plus chaque jour % 2023-2024	56,6	56,9	56,5
Prennent les repas en regardant la télévision au moins 3 fois ou plus au cours des 7 der 2016-2017	niers jours- point de vue des parents % 24,6	3 27,5	28,2
Mangent des aliments non nutritifs % 2023-2024	82,9	83,2	86,0
Boivent des boissons sucrées % 2023-2024	56,6	63,0	67,2



	Communauté Dieppe et Memramcook	Zone 1 Région de Moncton et du Nou Sud-Est	Province Iveau-Brunswick
Parents - ont mangé à un restaurant à service rapide au moins une fois avec leur enfant au cours des 7 derniers jours % 2016-2017	58,3	59,0	59,1
🛉 Jeunes			
Déjeunent chaque jour % 2023-2024	48,2	39,8	35,6
Mangent 5 portions de fruits ou légumes ou plus chaque jour % 2024-2025	56,4	54,7	52,3
Prennent les repas tout en utilisant un appareil électronique 7 fois ou plus au cours des 7 derniers jours % 2023-2024	11,8	19,0	20,3
Mangent des aliments hautement transformés 1 fois par jour ou moins % 2024-2025	43,4	34,5	32,7
Boivent des boissons sucrées % 2024-2025	53,3	64,4	68,0
Ont mangé à un restaurant à service rapide au moins 3 fois ou plus au cours des 7 derniers jours % 2023-2024	10,1	10,5	12,6
∯ Adultes et aînés			
Mangent 5 portions de fruits ou légumes ou plus chaque jour % 2020	49,4	41,3	41,9
Adultes % 2020	51,4	42,0	43,2
Aînés % 2020	40,5	39,3	38,5
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		

Activité physique, comportements sédentaires et sommeil



## Enfants Parents - sont physiquement actifs avec leurs enfants % 2016-2017 28,3 29,6 31,7 Activité physique modérée ou vigoureuse % 2023-2024 11,2 2 heures ou moins par jour devant un écran % 2024-2025 27,2 2 heures ou plus par jour à des jeux vidéo % 2024-2025 27,2 3 S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025 27,2 3 S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025 27,3 3 Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020 27,3 4 Civité physique modérée ou vigoureuse % 2019-2020 27,3 4 Civité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 27,3 4 Cativité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 27,3 4 Cativité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 27,3 4 Cativité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 27,3 4 Cativité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 27,3 5 Cativité physique m		Communauté Dieppe et Memramcook	Zone 1 Région de Moncton et du No Sud-Est	Province ouveau-Brunswick
Activité physique modérée ou vigoureuse % 2023-2024 11,2	†† Enfants			
2 heures ou moins par jour devant un écran % 2024-2025 27,2 22,8 23,6 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo % 2024-2025 20,4 22,3 22,7 S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025 83,9 80,7 79,4 Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020 s.o. s.o. s.o. s.o. Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 24,4 23,7 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 29,1 28,1 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	Parents - sont physiquement actifs avec leurs enfants % 2016-2017	28,3	29,6	31,7
Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo % 2024-2025 20,4 22,3 22,7 S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025 83,9 80,7 79,4 Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020 s.o. s.o. s.o. s.o. Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 24,4 23,7 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 29,1 28,1 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	Activité physique modérée ou vigoureuse % 2023-2024	14,2	20,7	21,9
S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025 83,9 80,7 79,4 Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020 s.o. s.o. s.o. ¶ Jeunes 24,4 23,7 23,9 Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 24,4 23,7 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 29,1 28,1 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	2 heures ou moins par jour devant un écran % 2024-2025	27,2	22,8	23,6
Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020 s.o. s.o. s.o. s.o. ∳ Jeunes Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 24,4 23,7 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 29,1 28,1 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo % 2024-2025	20,4	22,3	22,7
∳ Jeunes Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 24,4 23,7 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 29,1 28,1 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	S'adonne à la lecture de détente % 2024-2025	83,9	80,7	79,4
Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025 23,9 2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 30,9 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	Dorment 9 heures ou plus chaque soir % 2019-2020	S.O.	S.O.	S.O.
2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran % 2023-2024 2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 19,1 16,4 15,8 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	🛉 Jeunes			
2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024 2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	Activité physique modérée ou vigoureuse % 2024-2025	24,4	23,7	23,9
2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024 Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 Fasse 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 16,8 15,1 14,8 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	2 heures ou moins par jour de loisir devant un écran $\%$ 2023-2024	30,9	29,1	28,1
Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025 53,2 54,5 57,2 Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	2 heures ou moins devant un écran, les jours de semaine % 2023-2024	19,1	16,4	15,8
Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025 14,6 22,2 24,3	2 heures ou moins devant un écran, la fin de semaine % 2023-2024	16,8	15,1	14,8
	Passe 3 heures ou plus par jour sur les médias sociaux % 2024-2025	53,2	54,5	57,2
Lit pour le plaisir chaque jour % 2024-2025 55,4	Passe 3 heures ou plus par jour à jouer à des jeux vidéo sur un appareil électronique, les jours de semaine % 2024-2025	14,6	22,2	24,3
	Lit pour le plaisir chaque jour % 2024-2025	53,3	59,7	55,4

Fument, tous les jours ou à l'occasion % | 2024-2025

Consommation abusive d'alcool % | 2024-2025



3,2

9,2

4,9

6,9

	Communauté Dieppe et Memramcook	Zone 1 Région de Moncton et du Nou Sud-Est	Province veau-Brunswick
Dorment 8 heures ou plus chaque soir % 2024-2025	75,2	62,1	61,4
n Adultes et aînés			
Activité physique modérée ou vigoureuse % 2020	53,6	49,0	49,9
Adultes % 2020	54,2	49,9	51,0
Aînés % 2020	51,6	46,1	47,4
Dorment habituellement 7 heures ou plus chaque soir % 2020	64,5	57,7	59,1
Adultes % 2020	64,7	57,0	58,3
Aînés % 2020	63,5	60,1	59,1
Jsage de tabac, d'alcool et de drogues			
Susceptible au tabagisme % 2023-2024	26,2	28,9	31,0
Vapote, tous les jours ou à l'occasion % 2024-2025	6,3	9,3	12,0

6,2

8,7



65,0

S.O.

69,9

S.O.

nmunauté Dieppe et mramcook Moncton et du Nouve Sud-Est	Province eau-Brunswick
5,3 9,5	11,3
25,0 28,9	30,0
11,1 15,0	17,5
12,0 16,2	19,9
7,3 11,4	10,5
26,0 26,7	26,9
27,7 30,5	30,0
19,4 15,5	13,1
5,7 7,3	7,6

Adolescentes - ont accouché Taux pour 1 000 femmes

Jeunes - déclarent savoir quand ils sont légalement capables de consentir à une activité sexuelle % | 2024-2025

70,3

S.O.



	Communauté Dieppe et Memramcook	Zone 1 Région de Moncton et du No Sud-Est	Province buveau-Brunswick
Infections transmises sexuellement - chlamydia Taux pour 10 000 personnes de 15 à 19 ans 2019	S	176	125
₩ Toute la population			
Infections transmises sexuellement - chlamydia Taux pour 10 000 personnes 2019	S	39	29
Prévention des blessures			
🛉 Jeunes			
Portent un casque en bicyclette % 2022-2023	39,6	31,3	28,2
Conducteur d'un véhicule tout-terrain - sous l'influence de l'alcool ou de drogues % 2024-2025	6,4	7,4	10,3
Passager dans un véhicule routier - conduit par quelqu'un sous l'influence de l'alcool ou de drogues % 2024-2025	12,2	12,7	14,8



À propos de ce tableau

Les comportements liés à la santé sont formés par les choix individuels de chacun. Ils sont également influencés par les facteurs externes (société, économie, services de santé et environnement) qui nous entourent.

Contenu et description

Renseignements par groupe d'âge sur l'alimentation saine, l'activité physique, les comportements sédentaires et le sommeil. L'usage de tabac, d'alcool et de drogues, l'activité sexuelle et la prévention des blessures font également partie des renseignements offerts.

Pourquoi est-ce important?

Des comportements positifs liés à la santé peuvent prévenir les maladies et préserver la santé, améliorant ainsi la durée et la qualité de vie.

En surveillant les comportements liés à la santé au fil du temps, il est possible de développer une approche proactive pour la santé de la population. Cela peut être fait en cernant les lacunes dans la communauté, en améliorant la planification des services de santé en fonction des besoins, en élaborant des programmes et des politiques pour répondre à ces besoins et en évaluant les répercussions au fil du temps.

Accessibilité des données

Les indicateurs provenant de diverses sources sont recueillis, classés et analysés par le CSNB. Ces sources de données variées sont utilisées pour refléter la santé des Néo-Brunswickois. Chacun affiche des différents niveaux de fiabilité et des limites, comme détaillé dans les pages d'indicateurs.

Les renseignements de ce tableau de données sont accessibles pour les 33 communautés du CSNB, les 7 zones de santé et l'ensemble du Nouveau-Brunswick.

La série de tableaux de données concernant la santé de la population offre une vue d'ensemble des personnes qui vivent, étudient, travaillent et prennent part à des activités



communautaires dans une région donnée.	

Légende

- s.o. = Sans objet / donnée non disponible
- S = Donnée supprimée pour des raisons de confidentialité ou en raison de la petite taille de l'échantillon
- Performance supérieure à la moyenne
- Performance inférieure à la moyenne