

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

GUIDE DE L'ANIMATEUR

Échapper à l'expérience est une activité dynamique et interactive destinée à éduquer les jeunes (de la 7^e à la 12^e année) sur les risques du vapotage.

Cette activité nécessite environ 60 minutes de préparation de la part de l'animateur (c'est-à-dire la révision des instructions et l'assemblage du matériel). L'activité elle-même exige une participation des joueurs d'environ 60 minutes, y compris une séance de compte-rendu. Dans le cadre de l'activité, les joueurs passent à travers une série de défis destinés à inculquer les points fondamentaux d'apprentissage suivants :

1. L'industrie cible les jeunes avec des liquides de vapotage aux arômes de bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupes!
2. Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.
3. La plupart des liquides à vapoter contiennent de la nicotine qui peut créer un problème d'accoutumance.
4. La nicotine peut altérer le cerveau des adolescents et affecter la mémoire et la concentration.
5. Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptibles de commencer à fumer des cigarettes.

Le rôle de l'animateur

En tant qu'animatrice, votre tâche est d'organiser le jeu à l'avance pour que les joueurs puissent mieux connaître les dangers du vapotage et l'industrie qui commercialise ces produits auprès des jeunes. Vous emploierez une approche interactive et engageante. Une fois le jeu commencé, vous ferez une brève introduction, vous vous assurerez du bon déroulement du jeu et vous vérifierez les réponses à chaque défi. Ne vous inquiétez pas, vous avez un aide-mémoire à votre disposition.

Impression du jeu

Ouvrez le fichier **PDF Échapper à l'expérience_Jeu.pdf** et imprimez le jeu sur du papier standard d'un seul côté (au recto). Vous n'avez pas besoin d'utiliser du papier de qualité ni d'une impression professionnelle. Il peut être attrayant d'utiliser un papier plus épais ou une impression en couleur, mais cela n'est pas nécessaire.

Imprimez un exemplaire du jeu pour chaque équipe de (3 à 5) joueurs. Si vous avez un nombre aussi important qu'un groupe classe, imprimez suffisamment d'exemplaires pour accommoder le nombre d'équipes.

Préparation de l'animateur

- Consultez à nouveau le site auxiliaire et l'exposé PowerPoint afin d'obtenir des renseignements contextuels au sujet du vapotage.
- Imprimez un exemplaire du jeu pour chaque équipe de (3 à 5) joueurs.
- Pré pliez les livrets de laboratoire pour chaque équipe.
 - *Veillez noter que chaque équipe a besoin des quatre livrets de laboratoire. Chaque livret de laboratoire fournit des indices différents sur les énigmes. On peut rappeler aux joueurs d'utiliser leurs livrets de labo s'ils sont bloqués durant la partie.*

- Découpez à l'avance les pièces du casse-tête.
- Rangez le jeu en quatre catégories de défis, en plus de la carte de conclusion.
- Aménagez les bureaux et les tableaux dans les zones de travail de chaque équipe.
- Assurez-vous qu'il y a suffisamment de stylos, de ciseaux, de colle ou de ruban adhésif et du papier supplémentaire à la disposition de chaque équipe.
- Prévoyez une petite récompense pour l'équipe gagnante (optionnel).

Explication et déroulement du jeu

1. Expliquez aux joueurs qu'ils vont résoudre des problèmes et deviner des énigmes dans un jeu de type « Escape Room » (Salle d'évasion).

Vous devrez peut-être leur donner un contexte ou expliquer le fonctionnement des Salles d'évasion.

2. Décrivez la façon de jouer le jeu.

- Chaque équipe peut élire un(e) capitaine et choisir un nom d'équipe (optionnel).
- Chaque équipe devra relever plusieurs défis.
- Quand une équipe résout un défi, vous pouvez demander à la personne qui est capitaine de l'équipe de vous apporter la réponse ou demander aux joueurs de lever la main pour que vous alliez vérifier la justesse de la réponse. Si la réponse est correcte, vous leur donnerez le prochain défi.
- Les équipes peuvent sprinter pour finir en premier (optionnel).

3. Étape par étape...

- Vérification de l'enseignant : introduction
Distribuez la page titre, la page d'introduction et; la liste de mots mêlés du Labo de chimie.
- Vérifiez le message de vérification du tableau blanc.
Distribuez la page de code de la porte.
- Vérifiez le code d'accès à la porte.
Distribuez l'introduction au laboratoire de biologie et, les pièces du casse-tête.
- Vérifiez le casse-tête.
Distribuez la clé du mot de passe du laboratoire informatique.
- Vérifiez le mot de passe de l'ordinateur.
Distribuez le courriel #1, le courriel #2 et la page du clavier; déchiffrez la première page, puis la deuxième page
- Vérifiez les messages décodés.
Distribuez la page finale de l'histoire.

Compte rendu après l'activité

Lorsque les joueurs ont résolu tous les problèmes, utilisez le Guide de discussion pour faciliter un échange de points de vue avec les élèves. Les questions suggérées aideront à renforcer les principaux éléments d'apprentissage du jeu et donneront une idée de ce qu'ils ont appris. Si un court résumé descriptif des activités n'est pas réalisable, lisez en groupe la dernière page de la Salle d'évasion (page 13) afin de reprendre les apprentissages clés une dernière fois.

Prochaines étapes

Maintenant que les élèves en savent plus sur les méfaits du vapotage et les astuces de l'Industrie, aidez-les à continuer à partager les découvertes de la Dre Ada Mizer!

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

GUIDE DE DISCUSSION

Échapper à l'expérience est une activité dynamique et interactive destinée à éduquer les jeunes (de la 7^e à la 12^e année) sur les risques du vapotage.

Questions :

1. Avant d'aborder l'activité, qu'avez-vous pensé du vapotage ?
2. À main levée, combien d'entre vous avaient l'impression de comprendre les effets négatifs du vapotage avant l'activité ?

Combien d'entre vous ont l'impression de mieux comprendre les effets négatifs du vapotage après l'activité ?

3. Quels sont les effets négatifs du vapotage ?

Réponses disponibles dans la Salle d'évasion :

- *Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.*
- *La plupart des liquides de vapotage contiennent de la nicotine qui crée une forte accoutumance.*
- *La nicotine peut altérer le cerveau des adolescents et affecter la mémoire et la concentration.*
- *Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes.*

Question d'approfondissement : Y a-t-il un de ces éléments qui vous a surpris ?

4. Cette activité vous a-t-elle incité à ne pas commencer ou à arrêter de vapoter ?

Question d'approfondissement : Quel aspect en particulier de cette activité vous a fait réagir de la sorte ?

5. Quelles techniques de marketing l'Industrie utilise-t-elle pour influencer les jeunes ?

Réponses disponibles dans la Salle d'évasion : cigarettes électroniques aromatisées aux fruits et aux bonbons.

Autres possibilités de réponses :

- *Les publicités ne vous laissent pas déceler le danger associé au vapotage.*
- *Les couleurs sont vives et attrayantes.*
- *On utilise des personnages de BD.*
- *On a recours à des célébrités et « influenceurs » attrayants.*
- *Les produits ont une apparence élégante axée sur la technologie.*

6. Après avoir pris connaissance des effets négatifs du vapotage (p. ex., il crée une dépendance, rend les jeunes plus susceptibles de commencer à fumer, et le vapotage a des effets à long terme), que pensez-vous du fait que l'Industrie utilise des approches de marketing séduisantes pour attirer les jeunes ?

Question à approfondir : Pensez-vous que la plupart de vos amis soient suffisamment informés des effets négatifs du vapotage et de la façon dont l'Industrie commercialise ses produits pour attirer l'attention des jeunes ?

7. Passez à l'action : Que pouvez-vous faire pour aider à vulgariser cette information?



Pour en savoir plus, visitez **PasUneExperience.ca** et Santé Canada: **Au sujet du vapotage** pour en apprendre davantage sur les risques potentiels du vapotage.



Parlez-en : Discutez des questions liées au vapotage avec votre groupe. Par exemple, l'Industrie devrait-elle continuer à faire la promotion de ses produits sur des panneaux publicitaires géants? Devrait-on permettre la vente des produits de vapotage aux arômes amusants qui ciblent directement les enfants?



Passez le message : Posez des **affiches**. Lancez une grande **sensibilisation sur les casiers**. Lisez des **annonces**. Partagez des **vidéos**. Faites votre propre création ou téléchargez-en une à partir de la banque des ressources prêtes à imprimer.