

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

CLÉS DE RÉPONSE

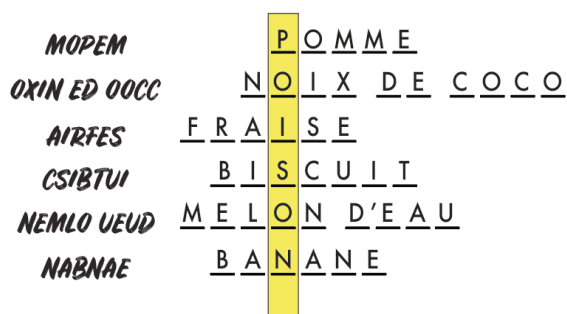
Échapper à l'expérience est une activité dynamique et interactive destinée à éduquer les jeunes (de la 7^e à la 12^e année) sur les risques du vapotage.

Tout au long du jeu, les joueurs auront probablement des questions sur les énigmes à résoudre, mais avant de leur donner des réponses détaillées, faites-les remarquer que les consignes qui suivent vont les aider à se remettre sur la bonne voie :

- Relisez les instructions de l'histoire ou du casse-tête.
- Vérifiez tous les livrets de labo pour des indices !

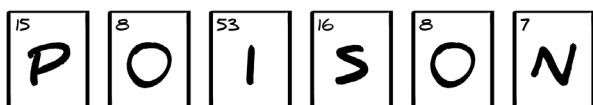
Défi #1 : Les mots mêlés du labo de chimie

Dans ce défi, les joueurs doivent déchiffrer la liste de mots mélangés afin de trouver le message caché sur le tableau blanc du Dr. Mizer.



Message effrayant : **POISON**

Pour convertir le mot **POISON** en code secret, les joueurs doivent chercher les symboles P, O, I, S, O et N dans les livrets de laboratoire, puis utiliser le numéro atomique qui s'y trouve dans le coin supérieur gauche afin de transformer le mot **POISON** en un code à 9 chiffres, ensuite déverrouiller la porte.



PASSCODE: 15, 8, 53, 16, 8, 7

Défi #2 : Le casse-tête du laboratoire biologique

Dans ce défi, les joueurs devront arranger des pièces du casse-tête pour former une image du cerveau humain. Comme aide visuelle, on peut trouver et utiliser les six mots écrits sur le cerveau dans les livrets de laboratoire du Dr Mizer.

* Remarque : les lettres ombrées de chaque mot du cerveau sont en réalité des indices pour le prochain casse-tête.

Lettres ombrées : C, N, T, O, I, E, N

Défi #3 : Le décodeur de mot de passe du laboratoire informatique

Afin de pouvoir accéder à l'Ordinateur personnel du Dr Mizer, les joueurs devront répondre à la question suivante : « Quelle est la propriété dans le liquide de vapotage qui crée une dépendance » ? Si les élèves ne savent pas encore que la « nicotine » soit bien cette substance qui prédispose les gens à la dépendance, ils ont besoin de se référer au casse-tête qu'ils ont assemblé au Défi #2 et réorganiser les lettres ombrées pour former le mot NICOTINE.

C N T O I E N → N I C O T I N E

Défi #4 : Le décrypteur


Première étape : Découper les 6 ensembles de symboles

Deuxième étape : Examiner chaque livret de laboratoire pour identifier les six symboles qui ont une lettre correspondante.

S =  C =  L =  Y =  W =  B = 

Troisième étape : Les joueurs doivent aligner les ensembles de symboles avec les touches du clavier en fonction de la combinaison de lettres trouvées dans les livrets de laboratoire.

Quatrième étape : Les joueurs décodent le courriel électronique pour révéler les résultats de recherche du Dr Mizer :

Q  W  E  R  T  Y  U  I  O  P 
A  S  D  F  G  H  J  K  L 
Z  X  C  V  B  N  M 

- L'Industrie cible les ados avec des liquides électroniques aux arômes de bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupe !
- Le vapotage comporte des risques pour la santé. Les effets à long terme sont inconnus.
- La plupart des liquides électroniques contiennent de la nicotine qui crée une forte dépendance.
- La nicotine peut altérer le cerveau des ados et affecter la mémoire et la concentration.
- Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes.

Une fois que vos joueurs ont confirmé qu'ils ont correctement décodé les messages, félicitez-les de s'être échappés de l'expérience !