

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

Échapper à l'expérience est une activité dynamique et interactive destinée à éduquer les jeunes (de la 7e à la 12e 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 requiert aux joueurs environ 60 minutes, y compris une séance de compte-rendu, en les faisant passer 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. Vapoter comporte des risques pour la santé. Les effets à long terme sont inconnus.
3. La plupart des liquides électroniques contiennent de la nicotine qui peut créer un problème d'accoutumance.
4. La nicotine peut altérer le cerveau des adolescentes/adolescents et affecter la mémoire et la concentration.
5. Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes.

Le rôle du Maître de jeu :

En tant que facilitateur, votre tâche est d'organiser le jeu à l'avance pour que les joueurs puissent se familiariser davantage sur 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 démarré, vous ferez une brève introduction, gardez les choses bien en marche et vérifiez les réponses à chaque défi. Ne vous inquiétez pas, vous avez un aide-mémoire à votre disposition.

Imprimer le 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. Utilisez un papier plus épais ou une impression en couleur peut être attrayante, mais non nécessaire.

Imprimez une copie du jeu pour chaque équipe de (3-5) joueurs. Si vous avez un nombre aussi important qu'un groupe classe, imprimez suffisamment de copies afin d'accommoder le nombre d'équipes.

Préparation du Maître de jeu :

- Consultez à nouveau le site auxiliaire et l'exposé présenté au logiciel PowerPoint afin d'obtenir des renseignements contextuels au sujet du vapotage.
- Imprimez un exemplaire du jeu pour chaque équipe de (3-5) 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, plus la carte de conclusion.
- Aménagez les bureaux et les tableaux dans les zones de travail de chaque équipe.
- Assurez-vous qu'il y ait suffisamment de stylos, de ciseaux, de la colle / du ruban adhésif et du papier supplémentaire à la disposition de chaque équipe.
- Prévoyez une petite récompense pour l'équipe gagnante (optionnel).

L'explication et le déroulement du jeu :

1. Expliquez aux joueurs qu'ils vont résoudre des problèmes et deviner des énigmes dans un jeu « 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 décider de demander à la /au capitaine de l'équipe de vous apporter la réponse ou de demander aux joueurs de lever la main et d'aller les voir afin de 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, 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, 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, la page du clavier, déchiffrez la première page, 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 vues 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 étudiants en savent plus sur les méfaits du vapotage et les astuces de l'Industrie, aidez-les à continuer à partager les découvertes du Dr. Ada Mizer!

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

LE 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 ?

Les réponses disponibles dans la Salle d'évasion :

- Vapoter comporte des risques pour la santé. Les effets à long terme sont inconnus.
- La plupart des liquides de vapotage contiennent de la nicotine qui crée une forte accoutumance.
- La nicotine peut altérer le cerveau des adolescentes/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 arrêter de vapoter ?

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

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

Les réponses disponibles dans la Salle d'évasion : Cigarettes électroniques aromatisées aux fruits et aux bonbons.

D'autres possibilités de réponses :

- les publicités ne vous laissent pas déceler le danger associé au vapotage;
- couleurs vives et attrayantes;
- utilisation de personnages de BD;
- célébrités; « influenceurs » attrayants ;
- produits d'apparence élégante, ayant attiré à 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, on ne connaît pas les effets à long terme sur la santé), 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 la façon dont l'Industrie commercialise ses produits pour attirer l'attention des jeunes ?

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



Pour en savoir plus, visitez : *PasUneExperience.ca* and *Considère les conséquences*, pour en apprendre davantage sur les risques potentiels de la vape.



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 goûts amusants dont la promotion est faite directement aux enfants ?



Divulguer le message : Posez des affiches. Lancez une opération de tonnerre aux casiers. Lisez des annonces. Partagez des vidéos. Produisez votre propre création ou téléchargez-en une de la banque des ressources prêtes à imprimer (www.PasUneExperience.ca/telechargements/).



Passez à l'action : Signez une promesse d'engagement personnel ou individuel vous obligeant à ne pas fumer et à ne pas vapoter (des formulaires d'engagements sont disponibles ici : www.PasUneExperience.ca/dl/pledge).