

# ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

## GUIDE DE L'ANIMATEUR

*Échapper à l'expérience est une activité interactive dynamique visant à renseigner les jeunes (de la 7<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année) au sujet des dangers du vapotage.*

**Aspects à considérer en raison de la COVID-19** – Le jeu Échapper à l'expérience a été conçu pour être joué en petits groupes. Cependant, en raison des exigences de distanciation physique pendant la COVID-19, nous avons adapté les instructions d'animation pour un jeu individuel. Si l'espace ou les circonstances le permettent, nous encourageons l'animation du jeu en petits groupes. Cette version du guide de l'animateur est disponible ici [Guide de l'animateur].

L'animateur aura besoin d'environ 60 minutes pour préparer cette activité (c.-à-d. revoir les instructions et assembler le matériel). L'activité elle-même prend environ 60 minutes pour les joueurs, y compris une discussion de compte rendu. L'activité fait passer les jeunes par une série de défis conçus pour enseigner les **apprentissages clés** suivants :

1. L'industrie cible les jeunes avec des liquides à vapoter aromatisés aux bonbons et aux fruits. Ne te laisse pas prendre au piège.
2. Le vapotage présente des risques pour la santé. Les effets à long terme sont inconnus.
3. La plupart des liquides à vapoter contiennent de la nicotine, une substance qui crée une forte dépendance.
4. La nicotine peut altérer le cerveau des adolescents et nuire à la mémoire et à la concentration.
5. Si tu vapotes, tu risques davantage de commencer à fumer des cigarettes.

### ***Rôle de l'animateur***

En tant qu'animateur de l'activité, votre tâche est d'organiser le jeu à l'avance pour que les joueurs puissent en apprendre davantage sur les dangers du vapotage et sur l'industrie qui commercialise ces produits auprès des jeunes. L'approche utilisée est interactive et engageante. Une fois le jeu commencé, vous ferez une brève introduction. Assurez-vous du bon déroulement des choses et vérifiez 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. Vous n'avez pas besoin d'utiliser du papier de qualité ni une impression professionnelle. Il peut être attrayant d'utiliser un papier plus épais ou une impression en couleur, mais non nécessaire. Imprimez une copie du jeu pour chaque joueur.

## **Préparation de l'animateur**

- Passez en revue le microsite et la présentation PowerPoint afin d'obtenir des renseignements contextuels au sujet du vapotage.
- Assurez-vous de photocopier un exemplaire du jeu pour chaque joueur.
- Assurez-vous d'avoir une série de quatre livrets de laboratoire pour chaque joueur.
- *Veillez noter que chaque joueur a besoin des quatre livrets de laboratoire. Chaque livret de laboratoire fournit des indices différents pour 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 du cerveau (facultatif - uniquement en cas de contraintes de temps).
- Séparez le jeu en quatre catégories de défis, plus la carte de conclusion.
- Assurez-vous d'avoir des stylos, des ciseaux et du papier supplémentaire pour chaque joueur.
- Prévoyez une petite récompense pour le joueur gagnant (optionnel).

## **Explication et début du jeu**

**1. Expliquez aux joueurs qu'ils vont résoudre des problèmes et deviner des énigmes dans un jeu salle d'évasion.**

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

**2. Expliquez comment jouer au jeu :**

- Chaque joueur devra relever plusieurs défis.
- Quand un joueur résout un défi, il doit lever la main pour que vous alliez le voir afin de vérifier sa réponse. Si la réponse est correcte, vous lui donnez le prochain défi.
- Les joueurs peuvent se livrer à une course pour finir en premier (optionnel).

**3. Avancez 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
- **Vérification de l'enseignant : vérifier le message du tableau blanc**  
Distribuez : la page de code de la porte
- **Vérification de l'enseignant : vérifier le code d'accès à la porte**  
Distribuez : l'introduction au laboratoire de biologie, les pièces du casse-tête du cerveau
- **Vérification de l'enseignant : vérifier le casse-tête du cerveau**  
Distribuez : la clé du mot de passe du laboratoire informatique

- **Vérification de l'enseignant** : vérifier le mot de passe de l'ordinateur  
Distribuez : le courriel 1, le courriel 2, la page du clavier, la première page de décodage, la deuxième page de décodage
- **Vérification de l'enseignant** : vérifier les messages décodés  
Distribuez : la page finale de l'histoire

### ***Compte rendu après l'activité :***

Lorsque les joueurs ont résolu tous les défis, utilisez le Guide de discussion pour faciliter une conversation de compte rendu avec les élèves. Les questions suggérées aideront à renforcer les principaux éléments d'apprentissage du jeu et donneront une idée de ce que les élèves ont appris. S'il n'est pas possible d'avoir une discussion de compte rendu, 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 tactiques de l'industrie, aidez-les à continuer à partager les découvertes du D<sup>r</sup> 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<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> 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 attrait 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](http://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 (<https://PasUneExperience/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](http://www.PasUneExperience.ca/dl/pledge)).