

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

GUIDE D'ANIMATION POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT

Échapper à l'expérience est un jeu de type « salle d'évasion » qui comprend des défis conçus pour explorer la vérité sur le vapotage. Ce jeu peut être utilisé comme un moyen interactif visant à inciter les élèves à s'informer sur les risques du vapotage.

Cette activité a été conçue pour les élèves de la 7^e à la 12^e année. Les élèves de 6^e année peuvent également y participer, mais quelques indices supplémentaires pourraient être nécessaires ! Un guide d'animation par élèves est disponible pour aider les élèves plus âgé·e·s à diriger l'activité.

L'activité dure environ 60 minutes, y compris une discussion de compte rendu à la fin à l'aide du [guide de discussion](#).

Le jeu d'évasion fait partie d'une série de Leçons de prévention du vapotage: 7^e et 8^e années. Le personnel enseignant est encouragé à utiliser ces ressources ainsi que les autres ressources disponibles sur le site Web PasUneExperience.ca/educateurs afin d'offrir aux élèves le plus grand nombre possible d'occasions d'apprentissage.

L'activité de la salle d'évasion amènes les élèves à relever des défis conçus pour enseigner les connaissances clés suivantes:

1. L'industrie cible les ados avec des liquides à vapoter aux arômes de bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupe.
2. Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.
3. La plupart des liquides à vapoter contiennent de la nicotine qui crée une forte dépendance.
4. La nicotine peut altérer le cerveau des ados et affecter la mémoire et la concentration.
5. Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes.
6. Le vapotage aggrave les sentiments de stress, d'anxiété et de dépression.

Le présent guide comprend ce qui suit:

- a) **Démarrage** (Page 2)
- b) **Instructions de mise en place** (Pages 3 – 4)
- c) **Instructions pour l'animation et les corrigés** (Pages 5 – 13)
 - Fiche de conseils 1: Présentation du jeu d'évasion
 - Fiche de conseils 2: Poste de travail – Laboratoire de chimie
 - Fiche de conseils 3: Poste de travail – Laboratoire de biologie
 - Fiche de conseils 4: Poste de travail – Laboratoire informatique
 - Fiche de conseils 5: Dernier poste
- d) **Corrigé pour référence rapide**

Démarrage

Rôle de la personne qui anime:

En tant que responsable de l'animation de l'activité de la salle d'évasion, votre rôle est d'organiser le jeu à l'avance afin que les élèves puissent en apprendre davantage sur le vapotage et l'industrie qui fabrique et commercialise ces produits, à l'aide d'une approche interactive et attrayante. Une fois le jeu commencé, vous ferez une brève introduction, vous veillerez à ce que tout se passe bien et vous vérifierez les réponses à chaque défi. Ne vous inquiétez pas, vous avez des fiches-conseils avec des réponses et d'autres conseils utiles pour chaque poste de travail pour vous aider!

Préparation pour l'animation:

- Passez en revue le site PasUneExperience.ca pour obtenir d'importantes renseignements de base sur le vapotage.
- Familiarisez-vous avec [l'activité Échapper à l'expérience](#) y compris les différents défis et le [guide de discussion](#).
- **Imprimez une copie du jeu pour chaque équipe** de 3 à 5 élèves. Ouvrez le [fichier PDF](#) du jeu et imprimez-le sur du papier standard, recto seulement. Séparez le jeu en piles de défis. Pliez un ensemble de 4 livres de laboratoire (A, B, C, D) pour chaque équipe. Si le temps est limité, découpez à l'avance le défi n° 2 – soit le casse-tête du cerveau. Vous pouvez également vous adresser à votre bureau de santé publique local pour savoir s'il propose des trousse de jeu « Pas une expérience » préassemblées et disponibles pour emprunter.
- Préparez chaque poste de travail où les élèves recevront des défis. Reportez-vous aux instructions de mise en place aux pages 3 et 4.
- Organisez les pupitres/tables dans des zones pour chaque équipe.
- Prévoyez un petit prix pour l'équipe gagnante ou pour chaque élève lorsque les équipes terminent le jeu (facultatif).

Passer d'un défi à l'autre:

1. Le jeu commence par une page d'introduction. Chaque équipe doit la lire pour découvrir que le poste de travail n° 1 – Le laboratoire de chimie – est l'endroit où elle trouvera son premier défi.
2. Les responsables de chaque équipe se rendront au premier poste de travail pour recevoir leur premier défi et le rapporter à leur équipe respective.
3. Les équipes travailleront ensemble pour résoudre le défi.
4. Une fois résolu, le responsable d'équipe rapporte le défi complété au poste de travail où elle l'a reçu pour faire vérifier sa réponse et recevoir le prochain défi.
5. Les équipes continueront à résoudre des défis jusqu'à ce qu'elles débloquent le dernier poste.

Poste de travail n°1
Laboratoire de chimie



Poste de travail n°2
Laboratoire de
biologie



Poste de travail n°3
Laboratoire
informatique



Dernier poste



Instructions de mise en place

Le jeu peut être joué en classe ou dans une pièce plus grande (p. ex. un gymnase ou une cafétéria). S'il n'y a qu'une seule personne qui anime, les postes de travail peuvent être organisés sur des tables côte à côte afin que la personne qui anime puisse diriger tous les postes de travail. S'il y a plusieurs personnes qui anime, des postes de travail peuvent être installés dans chaque coin de la pièce.

Remarque: Veuillez communiquer avec votre bureau de santé publique local pour savoir s'il pourrait offrir du soutien pour cette activité.

Introduction

Avant de commencer, chaque équipe doit avoir:

- Page d'introduction (1 par équipe)
- Livres de laboratoire (1 ensemble de A, B, C, D par équipe)
- Crayons (3 à 5 par équipe)



Poste de travail n°1 - Laboratoire de chimie

Les articles à cette table sont:

Panneau du laboratoire de chimie (facultatif)

- Accessoires de laboratoire de chimie (facultatif)
- Défi n°1: Laboratoire de chimie
 - Mots mêlés du laboratoire de chimie (1 par équipe)
 - Code d'accès de la porte (1 par équipe)



Poste de travail n°2 - Laboratoire de biologie

Les articles à cette table sont:

- Panneau du laboratoire de biologie (facultatif)
- Accessoires de laboratoire de biologie (facultatif)
- Défi n°2: Introduction au laboratoire de biologie (1 par équipe) et Casse-tête du cerveau (1 par équipe)
- Défi n°3A – Code d'accès du laboratoire informatique 1 (1 par équipe)
- Défi n°3B – Code d'accès du laboratoire informatique 2 (1 par équipe)



Poste de travail n°3 - Laboratoire informatique

Les articles à cette table sont:

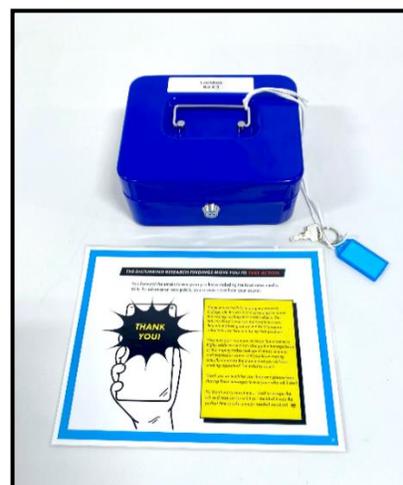
- Panneau du laboratoire informatique (facultatif)
- Défi n° 4: Le décrypteur
 - Courriel 1
 - Courriel 2
 - Feuille de travail sur le clavier (1 par équipe)
 - Messages codés x 2 (1 par équipe)



Dernier poste

Les articles à cette table sont:

- Coffret et clé (facultatif)
- Page de conclusion indiquant MERCI (1 par équipe)
- **Facultatif:** prévoyez un prix de votre choix à l'intérieur du coffret.



Instructions d'animation et corrigés

Utilisez **les fiches de conseils** fournies comme guide pour animer le jeu d'évasion. Chaque fiche de conseils comprend un exemple de scénario et un corrigé avec **des instructions détaillées** sur la façon de résoudre les défis et des conseils utiles pour les élèves.

Une fois familiarisés avec le jeu, les personnes qui anime peuvent utiliser **le corrigé de référence rapide** des pages 14 et 15.

FICHE DE CONSEILS 1: Présentation du jeu d'évasion

Exemple de scénario

Avant de commencer, regroupez les élèves en équipes de 3 à 5 élèves maximum. Chaque équipe doit être assise ensemble à une table ou sur le sol avec un ensemble de **4 livres** de laboratoire, **une page d'introduction** et jusqu'à **3 crayons**.



Expliquez aux élèves qu'ils participeront à un jeu de type salle d'évasion dans lequel des défis devront être relevés pour découvrir la vérité sur le vapotage et l'industrie derrière les produits. Des équipes de 3 à 5 élèves maximum travailleront ensemble pour résoudre chaque défi.

Décrivez comment jouer au jeu.

1. Chaque équipe peut nommer un responsable et choisir un nom d'équipe (facultatif).
2. Chaque équipe devra résoudre plusieurs défis. Les équipes utiliseront les crayons pour écrire directement sur les feuilles de défi.
3. Les équipes devront utiliser les 4 livres de laboratoire contenant des indices pour les aider à résoudre chaque défi. Ils auront besoin des 4 livres de laboratoire pour chaque défi.
4. Les responsables d'équipe auront le rôle de récupérer chaque défi de chaque poste de travail. Lorsqu'une équipe résout un défi, le responsable d'équipe rapportera la réponse au même poste pour la faire vérifier. Si la réponse est bonne, ils se verront proposer le prochain défi. Si les équipes sont bloquées, rappelez-leur de relire attentivement les indices et de consulter les livres de laboratoire pour obtenir des indices ou fournissez des indices si nécessaire.
5. Lorsque la personne qui anime dit « Allez-y ! », les équipes liront la page d'introduction. Le responsable d'équipe se rendra ensuite au Laboratoire de chimie pour recevoir son premier défi et le rapporter à son équipe.
6. Les équipes peuvent se mettre en course pour tenter de finir en premier, mais il est important qu'elles lisent attentivement les défis, sinon elles manqueront des informations importantes qui les aideront à résoudre les défis.

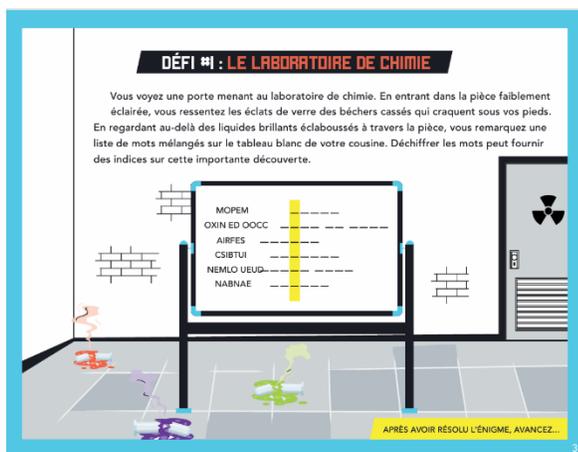
FICHE DE CONSEILS 2: Poste de travail – Le laboratoire de chimie

Exemple de scénario

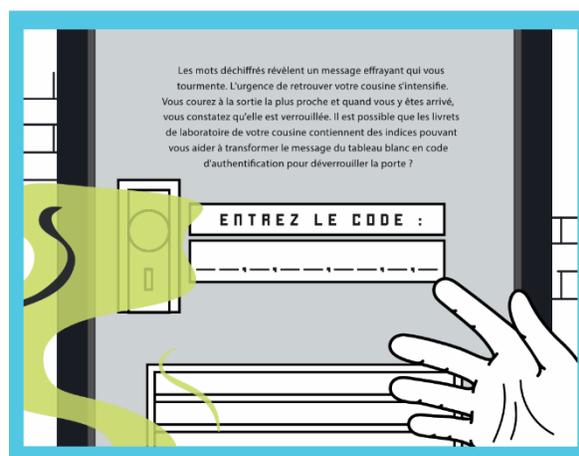
Bienvenue

Accueillez les élèves dans le laboratoire de chimie. Fournissez au responsable d'équipe le défi n°1, y compris les mots mêlés du laboratoire de chimie et le code d'accès de la porte. Rappelez aux élèves de lire attentivement les instructions et d'utiliser leurs manuels de laboratoire pour trouver des indices. Demandez aux élèves de revenir au laboratoire de chimie lorsqu'ils pensent avoir la bonne réponse.

Défi n°1: Mots mêlés du laboratoire de chimie



Code d'accès de la porte



Achèvement du poste de travail:

[Les élèves reviennent avec des défis complétés.]

Vérifiez les réponses à l'aide du **Corrigé du laboratoire de chimie à la page 7**. Si les réponses sont correctes, dirigez les élèves vers le poste de travail suivant, le laboratoire de biologie. Si les réponses sont incorrectes, fournissez un indice (voir Conseils pour les élèves sur le corrigé pour des suggestions).

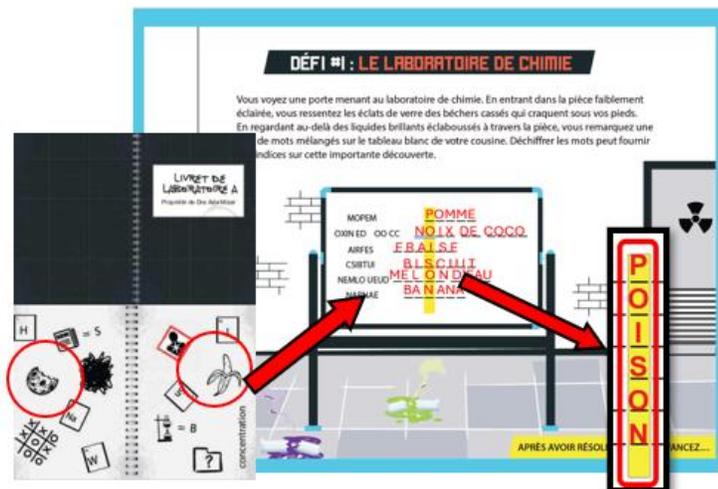
« Quel mot secret avez-vous trouvé sur le tableau blanc? [Réponse: POISON]. Quel est le code d'accès de la porte? [Réponse: 15, 8, 53, 16, 8, 7]. Bonne réponse! Vous avez débloqué le laboratoire de biologie. Allez au laboratoire de biologie pour trouver votre prochain indice.

Corrigé du laboratoire de chimie

Défi n°1 – Mots mêlés

Comment résoudre:

- Des images de chaque mot mêlé se trouvent dans chaque livre de laboratoire. Les 4 livres de laboratoire seront utilisés pour trouver des indices (un seul livre de laboratoire est présenté dans l'exemple).
- Les mots et les images sont des arômes de liquide à vapoter (c'est-à-dire biscuit, banane, etc.).
- Une fois les mots démêlés, le mot POISON est révélé.
- **Réponse: POISON**



Conseils pour les élèves:

- Utilisez vos livres de laboratoire pour obtenir des indices illustrés sur les mots mêlés.

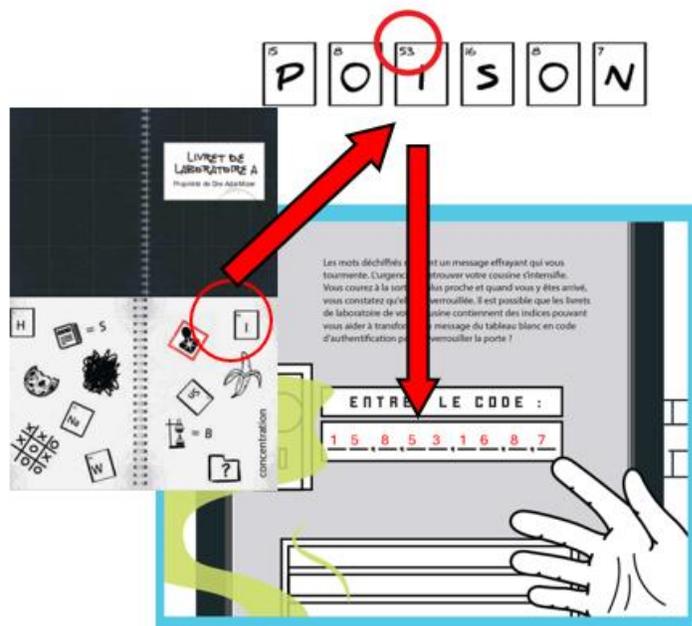
Défi n°1 – Code d'accès de la porte

Comment résoudre:

- Chaque lettre du mot secret du tableau blanc (POISON) correspond à un numéro trouvé dans les livres de laboratoire.
- (c'est-à-dire que la lettre « I » est 53)
- Tous les livres de laboratoire seront utilisés pour trouver chaque lettre et chaque numéro.
- **Réponse: 15, 8, 53, 16, 8, 7**

Conseils pour les élèves:

- Quel mot a été révélé sur le tableau blanc?
- De quel type de code d'accès avez-vous besoin (« code d'accès numérique »)?
- Consultez votre livre de laboratoire pour découvrir comment créer un code d'accès numérique.



Corrigé du laboratoire de biologie

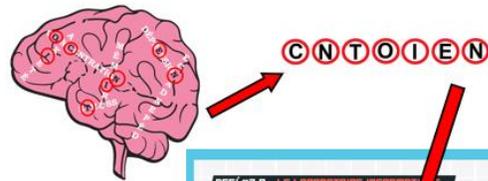
Défi n°2 – Casse-tête du cerveau

Comment résoudre:

- Assemblez les 6 pièces du casse-tête pour révéler un cerveau.

Conseils pour les élèves:

- Relier des lettres pour former des mots permettra de résoudre le casse-tête.



Défi n°3A – Mot de passe 1

Comment résoudre:

- Notez les lettres ombrées (C N T O I E N) découvert dans le casse-tête du cerveau pour résoudre la question de l'invite du mot de passe "Quelle est la propriété dans le liquide de vapotage qui crée une dépendance??" Déchiffrez les lettres pour révéler le mot de passe.
- Réponse: NICOTINE

Conseils pour les élèves:

- Est-ce que des lettres ressortent?

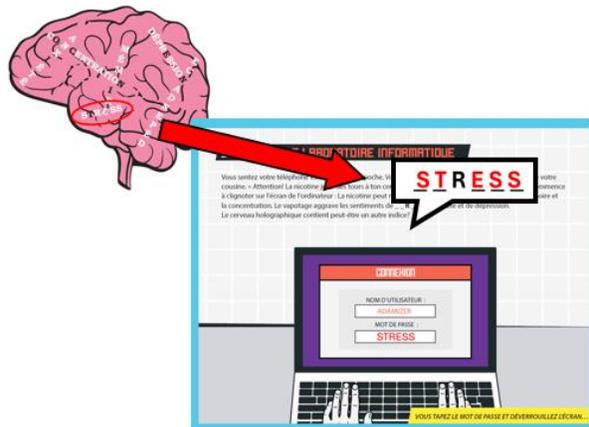
Défi n°3B – Mot de passe 2

Comment résoudre:

- Utilisez le casse-tête du cerveau pour trouver le mot manquant de 6 lettres (STRESS) pour remplir les espaces vides et répondre à la deuxième invite de mot de passe: « Le vapotage aggrave les sentiments de __ R ___, d'anxiété et de dépression. »
- Réponse: STRESS

Conseils pour les élèves:

- Lisez attentivement le défi. Utilisez les lettres de votre casse-tête du cerveau pour trouver des indices.
- Voyez-vous des mots de 6 lettres dans le casse-tête du cerveau?



FICHE DE CONSEILS 4: Poste de travail – Le laboratoire informatique

Exemple de scénario

Bienvenue:

Accueillez les élèves au laboratoire informatique. Fournissez aux élèves le défi n°4 comprenant le courriel 1, la feuille de travail du clavier et le courriel 2 avec les feuilles de travail de messages codés. Selon le temps, les équipes peuvent recevoir les 6 messages codés, ou la personne qui anime peut fournir 1 message par équipe. Rappelez aux élèves de lire attentivement les instructions et d'utiliser leurs livres de laboratoire pour trouver des indices. Demandez aux élèves de revenir avec toute leur équipe au laboratoire informatique pour vérifier leurs réponses.

Défi n°4 courriel n°1



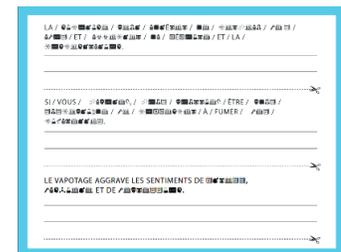
Feuille de travail du clavier



Courriel n°2



Courriel n° 2 – Messages codés



Achèvement du poste de travail:

[Les élèves reviennent avec leurs défis complétés.]

Vérifiez les réponses à l'aide du Corrigé du laboratoire informatique aux pages 11 et 12.

Demandez aux élèves de chaque équipe de vous lire l'une des 6 phrases qu'ils ont décodées. Si les réponses sont bonnes, dirigez les élèves vers le dernier poste avec leur équipe. Si les réponses sont incorrectes, donnez un indice (voir Conseils pour les élèves sur le corrigé).

« Quelles découvertes de recherche chacun d'entre vous a-t-il trouvées dans les messages codés du Dre Mizer? »

Réponses:

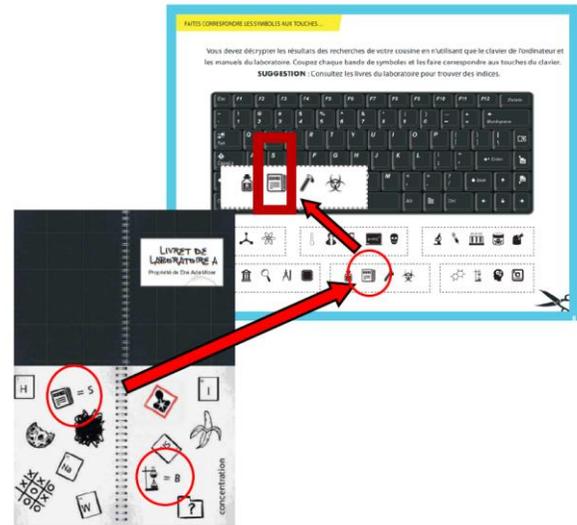
- 1) L'industrie cible les ados avec des liquides à vapoter aux arômes de bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupe!
- 2) Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.
- 3) La plupart des liquides à vapoter contiennent de la nicotine qui crée une forte dépendance.
- 4) La nicotine peut altérer le cerveau des ados et affecter la mémoire et la concentration.
- 5) Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes
- 6) Le vapotage aggrave les sentiments de stress, d'anxiété et de dépression.

Corrigé du laboratoire informatique (1 de 2)

Défi n°4 – Feuille de travail du clavier

Comment résoudre:

- **Étape 1** – Trouvez 1 symbole de chaque bande de symboles à l'intérieur des livres de laboratoire. Chaque symbole correspond à une lettre du clavier. Tous les livres de laboratoire sont nécessaires pour trouver des indices.
- Les élèves peuvent écrire les lettres directement sur la feuille de travail du clavier pour s'y référer facilement lorsqu'ils déchiffrent le code.
- **Étape 2** – Une fois qu'un symbole correspond à une lettre sur chaque bande de symboles, déplacez la bande de symboles sur le clavier pour faire correspondre les symboles aux touches. Cela révélera les autres lettres pour les symboles restants.



Conseils pour les élèves:

- Demandez aux élèves de vous lire les instructions sur la page du clavier.
- **Étape 1** – Voyez-vous une correspondance entre les symboles sur le clavier et ce qui se trouve dans vos livres de laboratoire?
- Montrez aux élèves comment 1 symbole correspond à une lettre du clavier dans un livre de laboratoire.
- **Étape 2** – Comment pouvez-vous déterminer les lettres des autres symboles sur cette bande?
- Montrez aux élèves comment déplacer les bandes de symboles sur le clavier pour trouver les lettres des autres symboles, par ex. « Si ce symbole de journal est un S, alors le symbole à côté est quoi? »

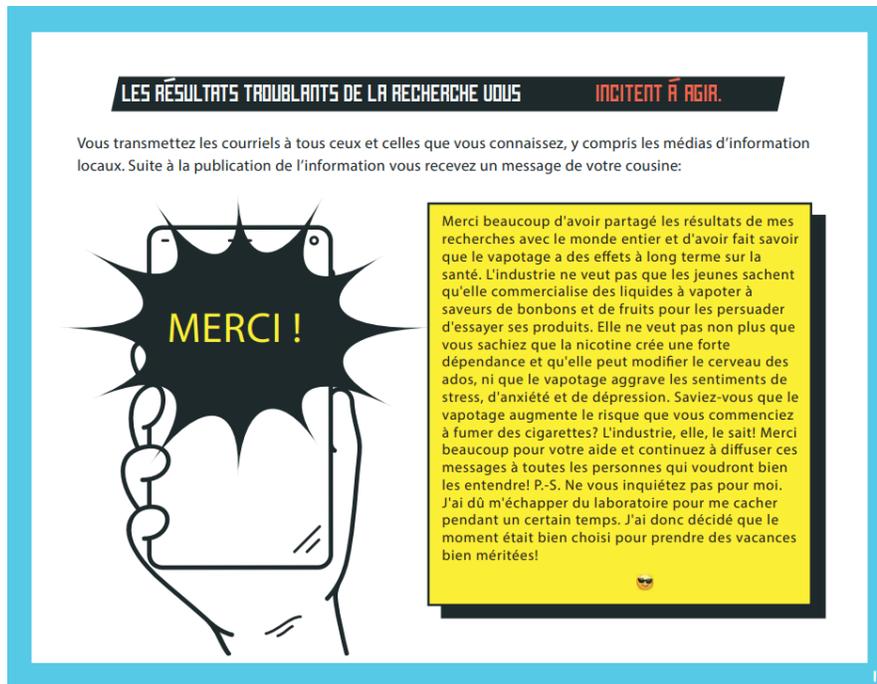


FICHE DE CONSEILS 5: Dernier poste

Exemple de scénario

Bienvenue:

Félicitez chaque équipe avec le **message final**. Demandez aux équipes de le lire ensemble là où leur groupe a travaillé. *Facultatif*: offrez à chaque élève un petit prix.



Achèvement du poste de travail:

Une fois que toutes les équipes ont terminé le jeu d'évasion, animez une brève discussion pour parler des 6 messages clés appris dans le jeu. Consultez le Guide de discussion pour obtenir des exemples de questions.

Facultatif: En fonction du temps, les personnes qui anime peuvent lire le message final au groupe ou revoir les 6 messages clés en demandant aux élèves de les lire à voix haute.

Le jeu d'évasion est une action de la leçon 1 d'une série de 3 plans de cours. Les personnes qui anime peuvent continuer à approfondir la discussion et à en apprendre davantage sur le vapotage et l'industrie en suivant les deux leçons suivantes. Visitez PasUneExperience.ca/Educateurs pour explorer les Leçons sur la prévention du vapotage: 7e et 8e années.

Corrigé de référence rapide

Ce corrigé de référence rapide peut être imprimé et utilisé comme petit guide une fois que les personnes qui animent se sont familiarisés avec le jeu. Les élèves peuvent avoir des questions tout au long du jeu, mais avant de leur donner des réponses détaillées, les invites suivantes peuvent les aider à se remettre sur la bonne voie: 1) Relisez les instructions du défi. 2) Consultez **tous** les livres de laboratoire pour trouver des indices!

Poste de travail 1: Laboratoire de chimie

Défi n°1 - Mots mêlés du laboratoire de chimie:

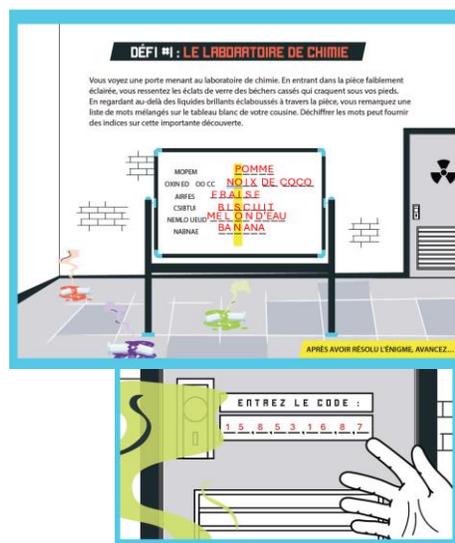
- Déchiffrez la liste de mots pour trouver le message effrayant caché sur le tableau blanc du Dre Mizer.

Réponse: **POISON**

Défi n°1 - Code d'accès de la porte:

- Chaque lettre du mot secret du tableau blanc (POISON) correspond à un numéro trouvé dans les livres de laboratoire (c'est-à-dire que la lettre « I » est 53). Tous les livres de laboratoire seront utilisés pour trouver chaque lettre et chaque chiffre.

Réponse: **15, 8, 53, 16, 8, 7**



Poste de travail 2: Laboratoire de biologie

Défi n°2 – Casse-tête du cerveau:

- Assemblez les 6 pièces du casse-tête pour révéler un cerveau.

Défi n°3A – Mot de passe de l'ordinateur 1:

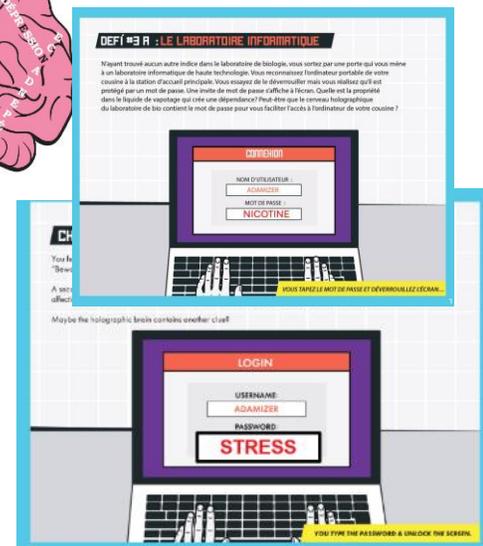
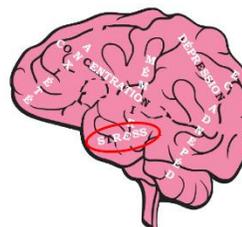
- Notez les lettres ombrées (C N T O I E N) découvertes dans le casse-tête du cerveau pour résoudre la question du mot de passe: « **Quelle est la propriété dans le liquide de vapotage qui crée une dépendance ?** » Déchiffrez les lettres pour révéler le mot de passe.

Réponse: **NICOTINE**

Défi n°3B – Mot de passe de l'ordinateur 2:

- Utilisez le casse-tête du cerveau pour trouver le mot manquant de 6 lettres (STRESS) pour remplir le vide et répondre à la deuxième invite de mot de passe: « Le vapotage aggrave les sentiments de __ R ____, d'anxiété et de dépression. »

Réponse: **STRESS**



Poste de travail 3: Laboratoire informatique

Défi n°4 – Feuille de travail sur le clavier:

- **Étape 1** – Trouvez 1 symbole de chaque bande de symboles à l'intérieur des livres de laboratoire. Chaque symbole correspond à une lettre du clavier. Tous les livres de laboratoire sont nécessaires pour trouver des indices. Les élèves peuvent écrire les lettres directement sur la feuille de travail du clavier pour pouvoir s'y référer facilement lorsqu'ils déchiffrent le code.
- **Étape 2** - Une fois qu'un symbole correspond à une lettre sur chaque bande de symboles, déplacez la bande de symboles sur le clavier pour faire correspondre les symboles aux touches. Cela révélera les autres lettres pour les autres symboles.

Réponse: Voir l'image ci-dessous

FAITES CORRESPONDRE LES SYMBOLES AUX TOUCHES...

Vous devez décrypter les résultats des recherches de votre cousine en n'utilisant que le clavier de l'ordinateur et les manuels du laboratoire. Coupez chaque bande de symboles et les faire correspondre aux touches du clavier.

SUGGESTION : Consultez les livres du laboratoire pour trouver des indices.

Z X C Y U I O P Q W E R T
G H J R T A S D F G H J R

Défi n°4 – Courriel 2 – Messages codés:

Utilisez la feuille de travail du clavier décodée pour décoder le Courriel 2 – Messages codés. Les élèves peuvent écrire directement sur le Courriel 2 – Messages codés fournis.

Réponses:

- 1) L'industrie cible les ados avec des liquides à vapoter aux arômes de bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupe.
- 2) Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.
- 3) La plupart des liquides à vapoter contiennent de la nicotine qui crée une forte dépendance.
- 4) La nicotine peut altérer le cerveau des ados et affecter la mémoire et la concentration.
- 5) Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de commencer à fumer des cigarettes
- 6) Le vapotage peut aggraver les sentiments de stress, d'anxiété et de dépression.

Une fois que vos élèves ont décodé les messages, fournissez le message final et félicitez-les d'avoir échappé à l'expérience

Certificat de réussite

Ce certificat est décerné à :

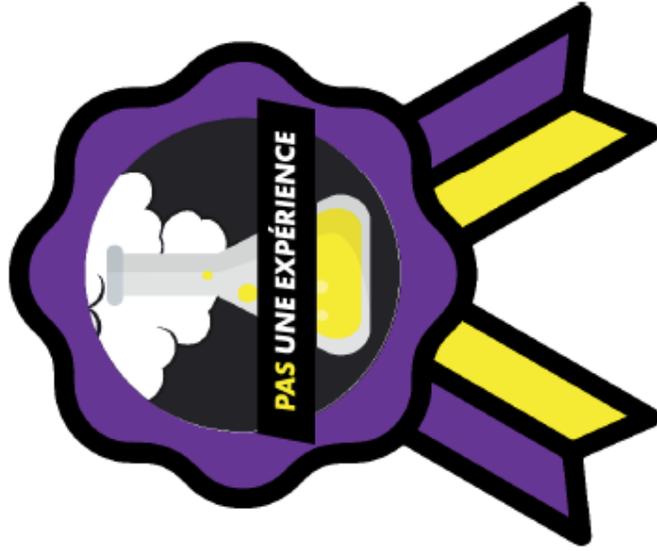
Pour avoir organisé et dirigé avec succès l'activité
Échapper à l'expérience auprès d'un public d'élèves.

En tant que pair leader, tu permets aux jeunes de
reconnaître les risques du vapotage, les guidant vers la
prise de décisions éclairées concernant leur santé.

Date :

Présenté par :

Signature :



PAS UNE EXPÉRIENCE