

ÉCHAPPER À L'EXPÉRIENCE

GUIDE D'ANIMATION PAR LES ÉLÈVES

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 7e à la 12e année. Les élèves de 6e année peuvent également y participer, mais quelques indices supplémentaires pourraient être nécessaires ! L'activité dure environ 60 minutes, y compris une discussion de compte rendu à la fin à l'aide du [guide de discussion](#). Les élèves plus âgé·e·s peuvent également diriger l'activité pour les plus jeunes, et c'est là que vous entrez en jeu!

Pourquoi le leadership des élèves est-il important? Organiser un jeu d'évasion pour des élèves plus jeunes démontre qu'il est important d'en apprendre plus sur le vapotage. En impliquant tous les membres de la communauté scolaire, il y a plus de chance que les jeunes soient au courant des risques du vapotage et puissent prendre des décisions éclairées concernant leur santé.

L'activité de la salle d'évasion amène les personnes participantes 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 à 4)
- c. **Cahier de planification** (pages 5 à 15)
 - Fiche de conseil 1 : Présentation du jeu d'évasion
 - Fiche de conseil 2 : **Poste de travail** – Laboratoire de chimie
 - Fiche de conseil 3 : **Poste de travail** – Laboratoire de biologie
 - Fiche de conseil 4 : **Poste de travail** – Laboratoire informatique
 - Fiche de conseil 5 : Dernier poste
 - Fiche de conseil 6 : Discussion de compte rendu
- d. **Corrigé de référence rapide** (pages 16 et 17)

Démarrage

Rôle de la personne qui anime:

Avant le jour du jeu d'évasion, il est important de se préparer et de prendre le temps de s'organiser. Le jour du jeu, vous présenterez le jeu, veillerez à ce que tout se passe bien et vous vérifierez les réponses à chaque défi. À la fin du jeu, vous animerez une brève discussion sur les connaissances clés. Ne vous inquiétez pas, vous avez un cahier de planification comprenant des fiches de conseils avec des réponses et d'autres conseils utiles pour chaque poste de travail pour vous aider!

Préparation pour l'animation:

- Passez en revue 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, découpé 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 des 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 terminé, le responsable d'équipe rapporte le défi complété au poste de travail où il 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



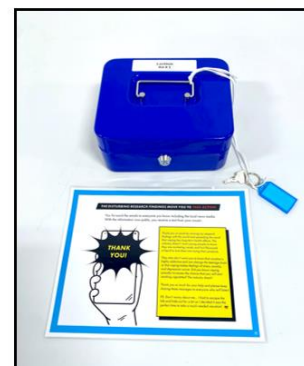
Poste de travail n°2
Laboratoire de
biologie



Poste de travail n°3
Laboratoire
informatique



Dernier Post



Instructions de mise en place

Le jeu peut être joué en classe ou dans une pièce plus grande (par exemple, un gymnase ou une cafétéria). Des postes de travail peuvent être installés dans chaque coin de la pièce. Les photos ci-dessous montrent les articles nécessaires pour chaque poste de travail. Vous pouvez faire preuve de créativité en fabriquant ou en ajoutant d'autres accessoires pour rendre chaque laboratoire plus réaliste.

Préparez chaque poste de travail en fonction du nombre d'équipes dans la classe.

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

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:

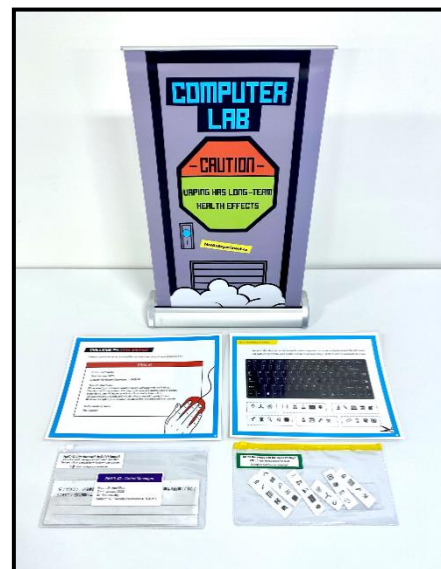
- Panneau du laboratoire de biologie (facultatif)
- Accessoires de laboratoire de biologie (facultatif)
- Défi n°2: Introduction au laboratoire de biologie (1 par équipe) et Casse-tête du cerveau (1 par équipe)
- Défi n°3A – Code d'accès du laboratoire informatique 1 (1 par équipe)
- Défi n°3B – Code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



Cahier de planification

Après avoir passé en revue la section Démarrage, les Instructions de mise en route et le jeu [Échapper à l'expérience](#), utilisez ce cahier pour vous aider à planifier, à préparer et vous exercer pour l'événement.

Étape 1: Déterminez la date et de l'heure de l'événement, ainsi que l'heure à laquelle vous arriverez pour installer la salle d'évasion avant le début de l'événement (la mise en place peut prendre de 15 à 30 minutes).

Étape 2: Déterminez qui animera chaque poste de travail énuméré dans le tableau ci-dessous.

Étape 3: Utilisez les fiches de conseils fournies aux pages 5 à 15 pour votre ou vos postes de travail afin de vous aider à vous préparer à l'événement. Il peut être utile d'imprimer la ou les fiches de conseils pour les postes de travail que vous allez animer.

Étape 4: Après l'événement, n'oubliez pas de célébrer ce que vous avez accompli en tant que groupe de leaders!

Date:	Heure de mise en place:	Heure de début:	Heure de fin:
Responsables de poste de travail Un minimum de 2 responsables par poste de travail est suggéré. Selon le nombre de personnes qui animent, vous pouvez diriger plus d'un poste de travail (p. ex., introduction, laboratoire de biologie et dernier poste OU laboratoire de chimie et laboratoire d'informatique).			
Présentation du jeu d'évasion (Revoir la Fiche de conseils 1) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			
Le laboratoire de chimie (Revoir la Fiche de conseils 2) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			
Le laboratoire de biologie (Revoir la Fiche de conseils 3) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			
Le laboratoire informatique (Revoir la Fiche de conseils 4) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			
Le dernier poste (Revoir la Fiche de conseils 5) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			
La discussion de compte rendu (Revoir la Fiche de conseils 6) Responsable 1: _____ Responsable 2: _____			

FICHE DE CONSEILS 1: Présentation du jeu d'évasion

En plus de la présente fiche de conseil, consultez les sections **Démarrage**, **Instructions de mise en place** et **le jeu Échapper à l'expérience** pour vous exercer à diriger votre poste de travail. Utilisez l'**exemple de scénario** fourni ci-dessous ou créez le vôtre. Exercez-vous à expliquer le jeu.

EXEMPLE DE SCÉNARIO	
Responsable 1	« Bienvenue aux élèves de [année/nom de classe]! Nous sommes [nom du groupe d'élèves/noms des élèves] et nous sommes là pour organiser une activité de salle d'évasion avec vous. »
Responsable 2	« Aujourd'hui, vous découvrirez la vérité sur le vapotage et l'industrie derrière les produits. Vous travaillerez en équipe de 3 à 5 élèves maximum pour résoudre des défis dans un jeu de style salle d'évasion. »
Responsable 1	Voici les instructions: 1. Chaque équipe peut choisir un nom d'équipe (facultatif) et un responsable d'équipe. 2. Lorsque le jeu commence, votre responsable viendra chercher le premier défi et le rapportera à votre équipe. Le responsable a le rôle d'aller chercher chaque défi. 3. Travaillez ensemble pour résoudre le défi. Le responsable le rapportera au poste de travail où il l'a obtenu une fois que vous pensez avoir la bonne réponse. Vous pouvez écrire sur la feuille de travail du défi à l'aide d'un crayon. 4. Si votre réponse est bonne, vous recevrez l'indice suivant. Si ce n'est pas le cas, retournez voir votre équipe et réessayez. 5. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que votre équipe relève le dernier défi. 6. Pour vous aider à résoudre les défis, votre équipe a reçu un ensemble de 4 livres de laboratoire. Ces livres contiennent des indices qui vous aideront à résoudre tous les défis. Vous aurez besoin des 4 livres de laboratoire pour chaque défi. 7. Si votre équipe est bloquée, n'oubliez pas de lire attentivement les défis et de regarder dans les livres de laboratoire pour obtenir des indices. Si vous avez besoin de plus d'aide, le responsable d'équipe peut retourner au poste de travail pour obtenir un indice. « Y a-t-il des questions ? »
Responsable 2	« Êtes-vous prêt pour votre premier indice? Suivez-le et écoutez attentivement pour découvrir quel laboratoire a le premier défi. » [Lire la page d'introduction à haute voix] « À vos marques, prêts... partez! » [Les responsables d'équipe se rendent au Laboratoire de chimie pour obtenir le premier défi]



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

Utilisez cette **fiche de conseil comme guide** pour diriger le poste de travail du laboratoire de chimie. Utilisez l'**exemple de scénario** pour vous exercer à jouer votre rôle. Utilisez le **corrigé** pour apprendre à résoudre les défis et fournir des conseils aux personnes participantes qui pourraient avoir besoin d'aide. Lorsque tous les équipes ont terminé les défis du Laboratoire de chimie, vous pouvez vous promener dans la pièce pour vérifier si des groupes ont besoin d'indices pour relever d'autres défis.

EXEMPLE DE SCÉNARIO

Responsable
1

« Bienvenue au Laboratoire de chimie! Voici votre premier défi. N'oubliez pas de travailler ensemble et de chercher des indices dans vos livres de laboratoire! Retournez au Laboratoire de chimie lorsque vous avez terminé. »

[Donnez au responsable d'équipe le défi n°1 – Laboratoire de chimie: Mots mêlés]

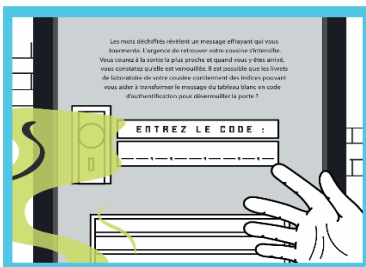


Responsable
2

[Les responsables d'équipe reviennent pour faire vérifier leur réponse]

« Quel mot secret effrayant avez-vous trouvé ? **[Réponse: POISON]**. C'est bien ça! Votre prochain défi est de décoder ce mot secret pour déverrouiller la porte. N'oubliez pas d'utiliser vos livres de laboratoire pour trouver des indices ! Retournez au Laboratoire de chimie quand vous aurez terminé. »

[Donnez au responsable d'équipe le défi #1: Le code d'accès de la porte]



Responsable
1

« Quel est le code d'accès de la porte? **[Réponse: 15, 8, 53, 16, 8, 7]**. C'est exact! Vous avez déverrouillé le Laboratoire de biologie. Rendez-vous 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 montré 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 personnes participantes:

- Utilisez vos livres de laboratoire pour trouver des indices illustrés des mots mêlés.



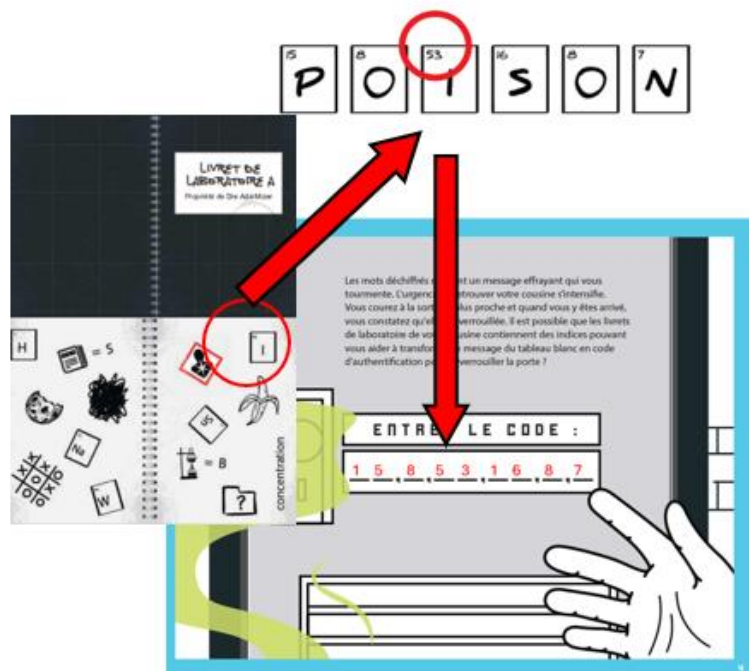
Défi n°1 – Code d'accès de la port

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 personnes participantes:

- 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 numérique.



FICHE DE CONSEILS 3: Poste de travail – Le laboratoire de biologie

Utilisez cette **fiche de conseil comme guide** pour diriger le poste de travail du laboratoire de biologie. Utilisez l'exemple de scénario pour vous exercer à jouer votre rôle. Utilisez le **corrigé** pour apprendre à résoudre les défis et fournir des conseils aux personnes participantes qui pourraient avoir besoin d'aide. Lorsque tous les équipes ont terminé les défis du laboratoire de biologie, vous pouvez vous promener dans la pièce pour vérifier si des groupes ont besoin d'indices pour relever d'autres défis.

EXEMPLE DE SCÉNARIO

Responsable
1

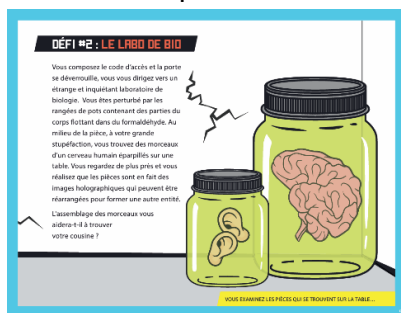
« Bienvenue au Laboratoire de biologie! Lisez la page d'introduction pour résoudre le casse-tête du cerveau. Ensuite, utilisez le casse-tête du cerveau complété pour trouver des indices permettant de résoudre les deux mots de passe de l'ordinateur. Retournez au Laboratoire de biologie avec tous vos défis lorsque vous aurez terminé. »

[Donnez au responsable d'équipe tout le défi n°2 et tout le défi n°3 illustrés ci-dessous]

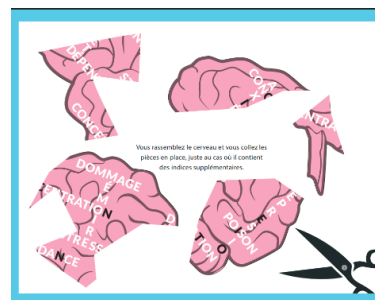
Défi n°2: Page d'introduction du Laboratoire de biologie

Casse-tête du cerveau

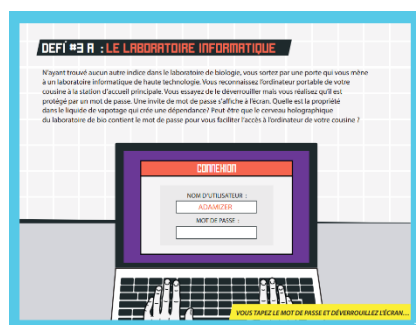
Défi n°2: Mot de passe de l'ordinateur 1



Mot de passe de l'ordinateur 2



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



Computer Password 2



Responsable
2

[Les responsables d'équipe reviennent pour faire vérifier leurs réponses]

« Quel est le premier mot de passe, ce qui est l'ingrédient le plus addictif dans les vapoteuses? **[Réponse: NICOTINE]**. Quel est le deuxième mot de passe, ce qui est un sentiment qui augmente lorsqu'une personne vapote **[Réponse : STRESS]**. Vous avez **déverrouillé le laboratoire** informatique. Va au **laboratoire** informatique pour trouver ton prochain indice. »

Corrigé du laboratoire de biologie

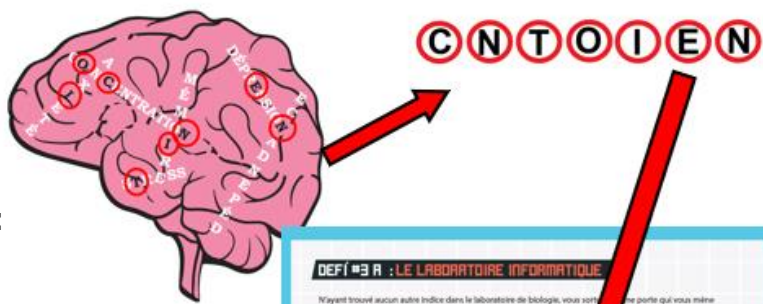
Défi n°2 – Casse-tête de cerveau

Comment résoudre:

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

Conseils pour les personnes participantes:

- Relier les lettres pour former des mots permettra d'assembler 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 de 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 personnes participantes:

- Y a-t-il des lettres qui ressortent?

Défi n°3B – Mot de passe 2

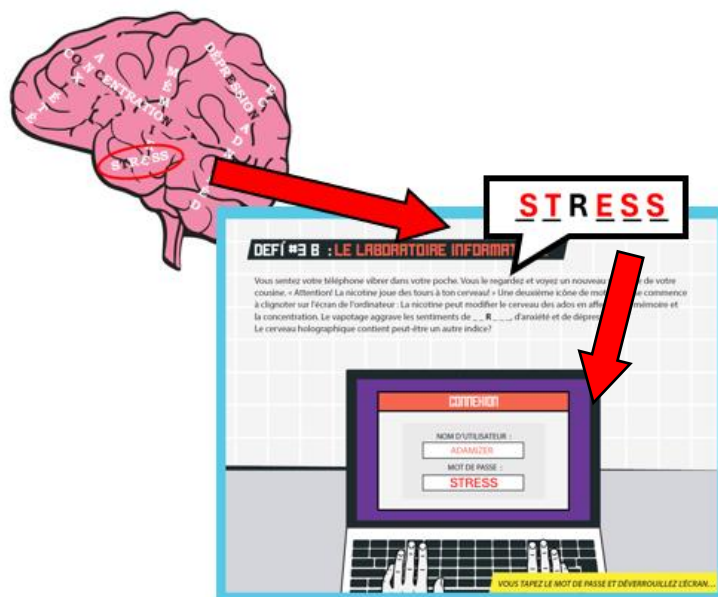
Comment résoudre:

- Utilisez le casse-tête du cerveau pour trouver le mot manquant de 6 lettres (STRESS) 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 personnes participantes:

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

Utilisez cette **fiche de conseils** comme guide pour diriger le poste de travail du laboratoire informatique. Utilisez l'**exemple de scénario** pour vous exercer à jouer votre rôle. Utilisez le **corrigé** pour apprendre à résoudre les défis et fournir des conseils aux personnes participantes qui pourraient avoir besoin d'aide. Lorsque tous les équipes ont terminé les défis du laboratoire informatique, vous pouvez aider à ranger les postes de travail.

EXEMPLE DE SCÉNARIO

Responsable
1

« Vous avez déverrouillé l'ordinateur et découvert que les résultats de la recherche du Dre Mizer ont été codés! Tout d'abord, déchiffrez le code à l'aide de la feuille de travail du clavier et des bandes de symboles pour décoder les messages. Lisez attentivement les instructions et n'oubliez pas d'utiliser vos livres de laboratoire pour trouver des indices. Retournez au laboratoire informatique une fois que vous aurez décoder les messages. »

(Donnez au responsable d'équipe tout le défi #4 illustré ci-dessous)

Courriel n°1

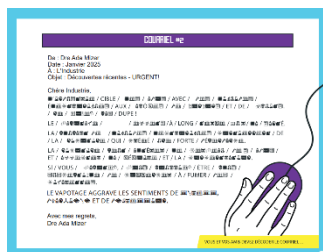


Feuille de travail du clavier

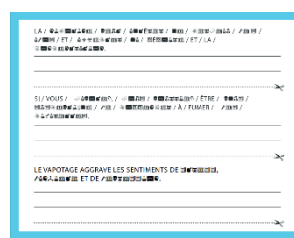
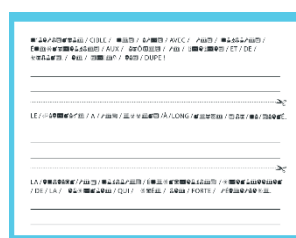


ASTUCE: Si vous manquez de temps pour terminer le jeu, différentes équipes peuvent résoudre différents messages codés, mais assurez-vous de discuter de tous les messages lors de la discussion de compte rendu.

Courriel n°2



Courriel n°2 Messages codés



Responsable
2

[Les équipes reviennent pour faire vérifier leurs réponses]

« Quelles découvertes de recherche avez-vous trouvées dans les messages codés du Dre Mizer? »

[Demandez à chaque personne participante de vous lire un des messages. Réponses ci-dessous.]

- 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 symptômes de stress, d'anxiété et de dépression.

« Félicitations! Vous avez échappé à l'expérience! Allez au dernier poste pour ouvrir le coffre et recevoir le message final. »

Corrigé du laboratoire informatique (1 de 2)

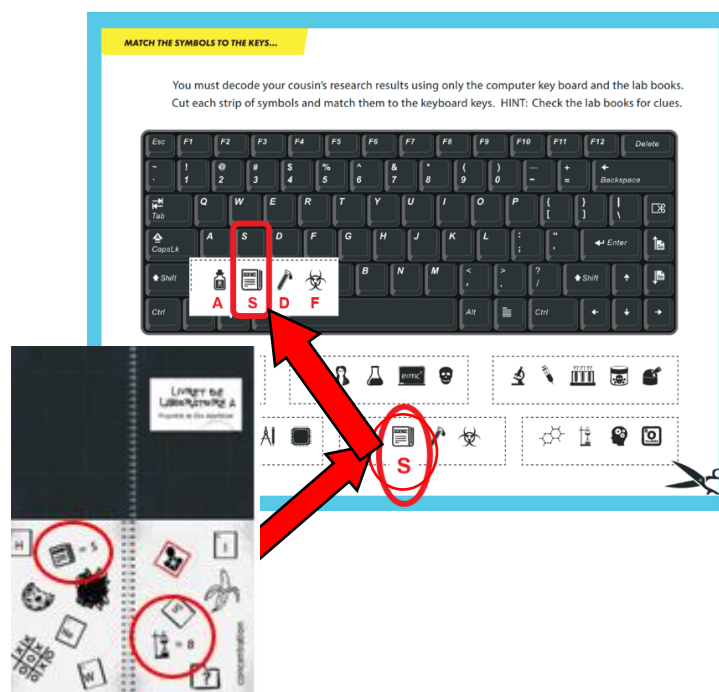
Défi n°4 – Feuille de travail sur le clavier

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 sur le 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 personnes participantes:

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



Corrigé de laboratoire informatique (2 de 2)

Défi n°4 – Courriel 2 – Messages codés

Comment résoudre:

- Utilisez la feuille de travail du clavier décodé pour décoder Courriel 2 – Messages codés.
- Les élèves peuvent écrire directement sur les bandes de messages.

Conseils pour les personnes participantes:

- Utilisez les bandes de symboles décodés pour résoudre les messages codés.

LA / CIBLE / AVEC / LIQUIDES /
ÉLECTRONIQUES / AUX /
ARÔMES DE /
DUPE !

L'industrie cible les ados avec des liquides électroniques aux arômes de
bonbons et de fruits. Ne soyez pas dupe!

LE / A / LONG /

Le vapotage a des effets à long terme sur la santé.

LA / ÉLECTRONIQUES / LIQUIDES / ÉLECTRONIQUES /
/ DE / LA / QUI / FORTE /
La plupart des liquides électroniques contiennent de la nicotine qui crée une

forte dépendance.

LA / ÉLECTRONIQUES / LIQUIDES / ÉLECTRONIQUES /
/ DE / LA / QUI / FORTE /
La nicotine peut altérer le cerveau des ados et affecter la

mémoire et la concentration.

SI / VOUS / ÉLECTRONIQUES /
/ FUMER /
Si vous vapotez, vous pourriez être plus susceptible de

commencer à fumer des cigarettes.

LE VAPOTAGE AGGRAVE LES SENTIMENTS DE STRESS, D'ANXIÉTÉ ET DE

depression.

FICHE DE CONSEILS 5: Dernier poste

Utilisez cette **fiche de conseil comme guide** pour diriger le dernier poste. Utilisez l'**exemple de scénario** pour vous exercer à jouer votre rôle. Utilisez le **corrigé** pour apprendre à résoudre les défis et fournir des conseils aux personnes participantes qui pourraient avoir besoin d'aide. Lorsque tous les équipes ont reçu le message final, vous pouvez aider à ranger les postes et remettre toutes les pièces dans la trousse de jeu.

EXEMPLE DE SCÉNARIO

Responsable
1

« **Félicitations d'avoir échappé à l'expérience!** Voici le **dernier message** du Dre Mizer concernant les découvertes de la recherche. Lisez ce message de remerciement avec votre équipe. »



Responsable
2

[**Facultatif:** Remplissez le coffre-fort avec les prix pour chaque personne participante. Ouvrez le coffre-fort pour que chaque personne participante puisse choisir un prix OU fournissez des prix après la discussion de compte rendu.]



FICHE DE CONSEILS 6: La discussion de compte rendu

Option 1: Choisissez des questions du [Guide de discussion](#) pour animer une conversation sur les messages clés découverts dans le jeu d'évasion. Vous pouvez également utiliser les messages du jeu pour créer 2 ou 3 de vos propres questions de réflexion. Utilisez la feuille de travail ci-dessous.

Option 2: Utilisez les affiches de messages clés de la trousse **de jeu Pas une expérience**. Ou créez vos propres affiches pour être révélés lors de la discussion de compte rendu. Demandez au groupe ce que le jeu d'évasion leur a appris sur les effets du vapotage et sur la façon dont l'industrie cible les jeunes. Chaque fois que les élèves disent l'un des messages clés, dévoilez l'affiche du message clé correspondant.

Option 1 – Feuille de travail

Question n° 1: _____

Exemples de réponses:

- _____
- _____
- _____

Question n° 2: _____

Exemples de réponses:

- _____
- _____
- _____

Question n°3: _____

Exemples de réponses:

- _____
- _____
- _____

Corrigé de référence rapide

Ce **corrigé de référence rapide** peut être imprimé et utilisé comme guide abrégé 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, les conseils suivants peuvent aider.

Pour les 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:

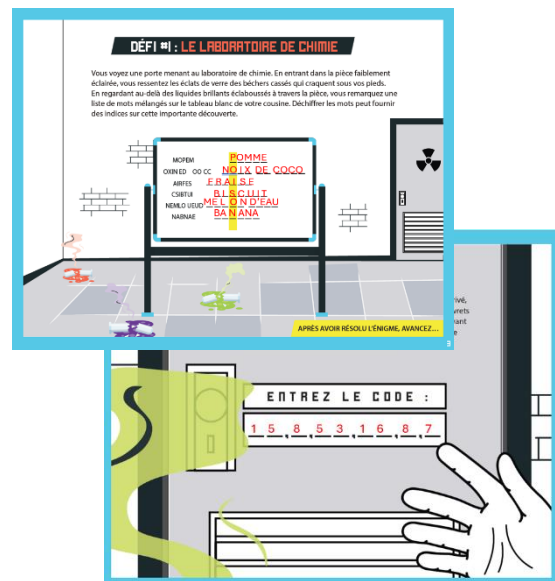
- Déchiffrez la liste de mots pour trouver le message effrayant caché sur le tableau blanc du Dre Mizer.

Réponse: **POISON**

Défi n°1 - Code d'accès de la porte:

- Chaque lettre du mot secret du tableau blanc (POISON) correspond à un nombre 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**



Certificat de réussite

Ce certificat est décerné à :

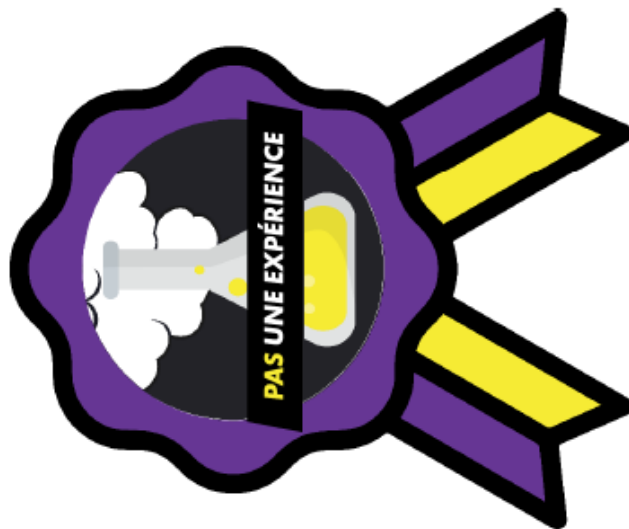
Pour avoir organisé et dirigé avec succès l'activité
Échapper à l'expérience auprès d'un public d'élèves.

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