PAS UNE EXPÉRIENCE

OPÉRATION VÉRITÉ

VÉRITÉS CLÉS SUR LE VAPOTAGE DE CANNABIS

GUIDE D'ANIMATION POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT

L'Opération vérité de Pas une expérience est une activité interactive sur le thème de l'espionnage. Elle a pour but d'inciter les élèves à découvrir la vérité sur le vapotage de cannabis et sur les risques connexes. Cette activité a été créée à l'intention des élèves de 7e et 8e année.

L'activité même dure environ 60 minutes. Une fois le jeu terminé, vous pouvez poursuivre la discussion avec les élèves en utilisant le Guide de discussion à cette fin.

Nous encourageons aussi le personnel enseignant à utiliser les ressources supplémentaires affichées sur le site Web Pas une expérience pour donner aux élèves autant d'occasions d'apprentissage que possible.

MESSAGES CLÉS

L'activité Opération vérité propose aux joueurs six missions conçues pour leur enseigner ce qui suit :

1. Vapoter du cannabis peut avoir des effets négatifs sur la santé.
2. Une forte teneur en THC dans le liquide à vapoter à base de cannabis peut accroître le risque de dépendance.
3. Vapoter du cannabis peut avoir des effets négatifs sur la santé mentale.
4. Il existe plusieurs stratégies pour résister à la pression de vapoter.
5. Il est interdit par la loi de posséder, de partager, d'acheter ou de consommer du cannabis si on a moins de 19 ans.
6. Les vapoteuses créent des déchets toxiques qui peuvent nuire à l'environnement.

RÔLE DE L'ANIMATEUR OU DE L'ANIMATRICE

En tant qu'animateur ou animatrice d'Opération vérité, votre rôle consiste à préparer et à organiser l'activité à l'avance. Vous aiderez les élèves participants (futurs défenseurs du savoir) à en apprendre davantage sur le vapotage de cannabis ainsi que sur l'industrie qui fabrique et commercialise ces produits, le tout grâce à une approche interactive et stimulante.

À titre de responsable de l'animation, vous devrez :

- lancer l'activité en faisant une brève introduction;
- assurer le bon déroulement du jeu en surveillant la progression des équipes et en vérifiant leurs réponses à mesure qu'elles accomplissent les missions. Notez que le temps requis pour terminer les missions peut varier d'une équipe à l'autre;

 © BUREAU DE SANTÉ DU DISTRICT DE SIMCOE MUSKOKA, 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

- conclure l'activité par une discussion en classe à l'aide du Guide de discussion fourni; distribuer des prix à l'équipe gagnante ou à l'ensemble des élèves (facultatif).

PRÉPARATION

- Consultez le site Web PasUneExperience.ca pour obtenir des renseignements généraux importants sur le vapotage de cannabis.
- Familiarisez-vous avec l'Opération vérité, y compris chaque mission et le Guide de discussion. Un corrigé vous est fourni.
- Imprimez une copie du document de l'activité pour chaque équipe de 3 à 4 joueurs. Vous pouvez imprimer le fichier PDF en noir et blanc ou en couleur sur du papier standard d'un seul côté. Séparez l'activité en trois parties : introduction, missions 01 à 06 et conclusion.
- Prévoyez un simple prix pour l'équipe gagnante ou pour l'ensemble des élèves à remettre à la fin du jeu (facultatif).
- Vous pourriez communiquer avec le bureau de santé de votre localité pour savoir si des ressources sont disponibles à l'appui de l'activité.
- Il est préférable de former les équipes à l'avance et de les composer d'élèves ayant différentes habiletés.
- Vous pouvez utiliser des costumes et des accessoires, comme des chapeaux Fedora, des loupes, des trenchs, des blouses de laboratoire et des lunettes de protection, entre autres. Pour créer une ambiance de fond, vous pouvez faire jouer de la musique de détective.
- Prévoyez une activité d'approfondissement pour les équipes qui terminent l'activité rapidement.

INSTRUCTIONS DE PRÉPARATION

L'activité peut se dérouler en salle de classe ou dans un espace plus grand (p. ex. le gymnase ou la bibliothèque). Une mise en place bien organisée dans le gymnase permet facilement d'accueillir plusieurs classes durant la journée. Si vous utilisez un grand espace, il pourrait être utile de prévoir une deuxième personne pour animer ou aider.

Aménagez le quartier général. Ce sera le poste de l'animateur ou de l'animatrice. C'est à cet endroit que les élèves récupéreront les pages d'introduction, les dossiers de mission et la page de conclusion, et qu'ils feront vérifier les résultats de chaque mission.

Voici le matériel qu'il faudra à chaque équipe :

- Des crayons (3 ou 4 par équipe)
- Des ciseaux (1 paire par équipe)
- Du ruban adhésif ou un bâtonnet de colle (1 par équipe)
- Des crayons ou des marqueurs de couleur (un jeu de couleurs par équipe : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet)

ÉTAPES À SUIVRE POUR FAIRE PASSER LES ÉLÈVES D'UNE MISSION À L'AUTRE

1. Formez des équipes de 3 à 4 élèves. Chaque équipe se choisit un nom et désigne un chef. Si vous préférez, ou si le temps est limité, cela peut se faire avant la période réservée à l'activité.
2. Expliquez aux joueurs qu'ils participeront à une activité interactive sur le thème de l'espionnage appelée Opération vérité. Ils accompliront six missions pour découvrir la vérité sur le vapotage de cannabis et les risques connexes.
3. Ensuite, après avoir présenté l'Opération vérité, vous inviterez les chefs d'équipe à venir chercher les pages d'introduction (pages 1 à 3) au quartier général. Chaque équipe doit lire ces pages attentivement avant d'entreprendre l'activité.

4. Après la lecture des pages d'introduction, les chefs d'équipe retournent au quartier général pour recevoir le dossier de la Mission 01 et l'apporter à l'endroit où leur équipe travaille.
5. Les membres de chaque équipe travaillent ensemble pour lire et accomplir la Mission 01.
6. Quand l'équipe a terminé de remplir le dossier, le chef le rapporte au quartier général aux fins de correction. Une fois le dossier correctement rempli, l'animateur ou l'animatrice le conserve et donne au chef d'équipe le dossier de la Mission 02.
7. Les équipes procèdent de cette manière pour chacune des six missions, jusqu'à la conclusion.
8. Les équipes pourraient aimer un peu de compétition et tenter de terminer en premier. Toutefois, il est important que les équipes lisent les pages attentivement. Autrement, elles pourraient rater des renseignements essentiels pour mener à bien les missions.
9. Si une équipe est mal prise, rappelez aux joueurs de relire les indices attentivement et de s'assurer qu'ils utilisent correctement l'outil décodeur de vérité. Donnez-leur des pistes au besoin.
10. Pour vous faciliter la tâche à mesure que les élèves terminent les missions d'Opération vérité, vous pouvez corriger les dossiers en utilisant le **corrigé** fourni.

Dossier de la Mission 01 : Analyse du système (pages 4-5)

- Activité Analyse du système, page 4
  - Les élèves utilisent l'outil décodeur de vérité pour déchiffrer le code de l'énigme de l'analyse du système afin de révéler les lettres manquantes. Les chiffres sous les espaces vides correspondent à des lettres.
- Activité VÉRITÉ CLÉ, page 5
  - Les élèves démêlent les lettres décodées à la page 4 pour découvrir la VÉRITÉ CLÉ.
  - Accordez une attention particulière aux messages du directeur Chiffre et de l'agent Axis.

Dossier de la Mission 02 : Code secret (pages 6-7)

- Activité Code secret, page 6
  - Les élèves doivent résoudre des équations mathématiques, puis utiliser l'outil décodeur de vérité pour dévoiler le message de l'agent Papillon.
- VÉRITÉ CLÉ, page 7
  - Les élèves utilisent leurs talents de détectives pour démêler les lettres décodées de la page 6 (C, E, D, A, P, N, D, N, E, É) et révéler la VÉRITÉ CLÉ.

Dossier de la Mission 03 : Chercher et découvrir (pages 8-13)

- Activité Chercher et découvrir, page 8
  - Les élèves lisent la présentation de la docteure Belesprit.
- Activité de mots cachés, page 9
  - Les élèves font le jeu de mots cachés pour trouver les mots fournis dans la banque de mots en lien avec le vapotage de cannabis.
- VÉRITÉ CLÉ, page 10
  - L'un des mots trouvés dans la grille de mots cachés est nécessaire pour terminer la VÉRITÉ CLÉ. Les élèves dévoilent la VÉRITÉ CLÉ en trouvant le bon mot.
- Activité Stratégies pour gérer le stress, pages 11 et 12
  - Les élèves découpent les icônes sur la page 11 pour se préparer à identifier plusieurs des techniques de gestion du stress de la docteure Belesprit. Ensuite, ils jumellent les icônes à la stratégie correspondante à la page 12, et les fixent avec du ruban ou de la colle.
  - En vue de la Mission 04, les élèves doivent accorder une attention particulière à ce que la docteure Belesprit, le directeur Chiffre et l'agent Axis disent à la page 13.

Dossier de la Mission 04 : Faux ami (pages 14-15)

- Activité Faux ami, page 14
  - Les élèves lisent attentivement les instructions pour découvrir ce qui se passe pendant l'heure du dîner.
- Techniques pour résister à la pression de vapoter – énigme, page 15
  - À l'aide de la matrice de clarté, les élèves découvrent plusieurs techniques pour résister à la pression de vapoter.

Dossier de la Mission 05 : Âge caché (pages 16-17)

- Activité Âge caché, page 16
  - À l'aide de la légende, les élèves colorient les icônes et découvrent le nombre caché.
- VÉRITÉ CLÉ, page 17
  - Les élèves révèlent la loi sur le cannabis.

Dossier de la Mission 06 : La sale vérité (pages 18-19)

- La sale vérité, page 18
  - Les élèves doivent accorder une attention particulière à ce que le directeur Chiffre, le conférencier et l'agent Papillon ont à dire.
- Présentation sur la science environnementale, page 19
  - Les élèves démêlent les mots associés aux quatre icônes et utilisent ces indices pour terminer les messages cachés et dévoiler la VÉRITÉ CLÉ.

Conclusion (page 20)

- Donnez à chaque élève une copie de la page de conclusion.
- À l'aide de la matrice de clarté, les élèves terminent les six messages clés de l'Opération vérité de Pas une expérience.
- Ils répondent ensuite aux questions au bas de la page en vue de poursuivre la discussion qui suivra.
- Une fois que toutes les équipes ont terminé l'Opération vérité et que la discussion a eu lieu, vous pouvez distribuer les prix facultatifs.
- Félicitez les élèves!