

Au jeu : « Qui veut être un millionnaire en santé? »**Jeux – Activité n° 2****RÔLES :**

- **Participants :** Invitez ou tirez au hasard au moins cinq participants. (Nota : Le nombre de participants et la manière de jouer peuvent varier en fonction du temps alloué.)
- **Animateur :** Choisissez une personne dynamique comme animateur.
- **Public :** Invitez un groupe actif et enthousiaste, dans le cadre, entre autres, d'une activité scolaire ou communautaire.

FAITES DES RECHERCHES ET FORMULEZ DES QUESTIONS DE SORTE À ÉLABORER VOTRE ACTIVITÉ :

- **Questions :** En utilisant les feuilles de la présente trousse contenant des faits intéressants et d'autre matériel de recherche, formulez des questions que vous inscrirez sur des fiches, des transparents ou dans un document Power Point en utilisant le format suivant :
 - **La fumée secondaire indirecte est associée à différents troubles graves chez les enfants. Quel trouble n'est généralement pas associé à la fumée secondaire indirecte?**
 - a) Asthme
 - b) Vision réduite
 - c) Otite
 - d) Syndrome de la mort subite du nourrisson
- **Réponse :** Créez une feuille de réponse ou copiez les fiches de questions et inscrivez les réponses au verso pour votre animateur. En plus de donner à l'animateur les réponses, fournissez-lui, entre autres, des statistiques et des renseignements supplémentaires pertinents qui peuvent être ajoutés à la réponse pour sensibiliser davantage les gens. Réponse type :
 - **Réponse (à une question type) : b) Vision réduite** – La fumée secondaire indirecte est plus dangereuse chez les bébés et les enfants. Ils respirent plus rapidement, inspirant ainsi une grande quantité de polluants par rapport à leur poids.

UTILISEZ DES ACCESSOIRES :

- **Décoration :** Utilisez des banderoles, des enseignes et des affiches pour créer une atmosphère appropriée.
- **Costumes :** Demandez aux participants de porter une casquette, un t-shirt ou un signe particuliers.
- **Téléphone :** Trouvez un téléphone (jouet, vieux téléphone décoré, téléphone cellulaire contenant des bonbons, téléphone ordinaire).
- **Minuterie et vibreur :** Vérifiez auprès du département d'éducation physique de votre école ou des clubs communautaires locaux.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

- **Restreignez le sujet (activité facultative) – Commencez avec au moins cinq participants.** Demandez aux participants de répondre à une question d'ordre séquentiel dans un temps limité. Le participant qui donne la bonne réponse le plus rapidement devient le premier participant. **Nota :** Éliminez cette étape si vous avez des invités spéciaux.
- **L'activité :**
 - L'animateur lit une question qui est affichée sur un écran.
 - À chaque question, le participant doit choisir la bonne réponse parmi quatre possibilités.
 - Si l'animateur a l'impression que le participant a de la difficulté, il lui demande s'il veut utiliser une « ligne de vie ».
 - Pendant l'activité, le participant peut utiliser trois « lignes de vie » pour obtenir de l'aide.
 - Les « lignes de vie » peuvent être utilisées pour appeler un ami qui aura trente secondes pour répondre (peut être un membre du public en particulier et on utilisera un téléphone-jouet) ou pour demander au public (le public déterminera sa réponse en applaudissant).
 - Si vous avez plusieurs participants invités ou si vous désirez faire participer plus d'une personne, limitez le nombre de questions que vous posez à chaque participant (p. ex., chaque participant devrait répondre à cinq questions).
 - Pour chaque bonne réponse, le participant reçoit un montant différent en argent de Monopoly (p. ex., 100 000 \$; 150 000 \$; 200 000 \$; 250 000 \$; 300 000 \$ = 1 000 000 \$).
 - **Option :** Pour chaque réponse incorrecte, le participant perd la moitié de ses gains.
 - Les gains peuvent être échangés contre différents prix (p. ex., tasse, t-shirt, articles divers, affiches, etc.).