

## Semaine manitobaine de sensibilisation aux dépendances

# « Que les jeux commencent... »

« En route pour des choix-santé »

**Sensibiliser les gens aux dépendances dans votre école, votre communauté ou votre milieu de travail peut s'avérer instructif tout en étant amusant.** Utilisez les activités et les renseignements fournis dans la présente trousse, ainsi que tout autre renseignement que vous pouvez obtenir dans des brochures et auprès de présentateurs (voir la section **Ressources**) afin de créer une ou plusieurs des activités suivantes. Il s'agit d'excellentes activités de récapitulation. Ces activités vous donnent la possibilité de créer une activité sur la sensibilisation aux dépendances en utilisant l'information qui a été étudiée et de la faire connaître aux autres. « *Tout est plus facile en groupe* » : demandez à chaque membre de votre groupe de planification de formuler une ou plusieurs questions, de trouver des prix et des accessoires, etc. Présentez l'activité ou une vidéocassette de l'activité dans les écoles, les expositions sur la santé, les centres commerciaux, les communautés et dans le cadre d'activités en milieu de travail.

### **DONNEZ DU PIQUANT à votre activité - Utilisation :**

- *Invitez des célébrités ou des leaders de la communauté à agir à titre d'animateur ou de participant.*
- *Utilisez des effets sonores ou visuels spéciaux, des accessoires intéressants, des banderoles, des costumes.*
- *Distribuez des prix que vous aurez obtenus auprès des entreprises locales; remettez des certificats de participation à la Semaine manitobaine de sensibilisation aux dépendances.*
- *UTILISEZ des rétroprojections ou des présentations POWER POINT (les questions, les graphiques et les effets sonores apparaissent comme par magie!).*

### **Au jeu : Jeopardy et dépendances!**

### **Jeux – Activité n° 1**

**APERÇU DE L'ACTIVITÉ :** Il s'agit d'une activité de groupe sur les effets de l'alcool, des drogues et des jeux de hasard.

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

Divisez la classe en groupe de cinq à six élèves et suivez les directives suivantes :

- Chaque groupe prend trente-six fiches, dont quatre sur lesquelles les membres inscriront les catégories suivantes : déprimeurs, stimulants, hallucinogènes et jeux de hasard.
- En utilisant les feuilles de la présente trousse contenant des faits intéressants et d'autre matériel de recherche, les membres des groupes formulent huit **questions** et **réponses** pour chaque catégorie et les écrivent sur les trente-deux fiches restantes.
- Ensuite, ils placent les fiches côté recto contre la table et ils inscrivent une valeur au verso. Cette valeur augmente de manière régulière (par 100) et correspond au niveau de difficulté de la question.
- Il est maintenant possible de placer un ensemble de trente-six cartes contre un mur.

### **RÔLES :**

- **Participants :** Chaque groupe de cinq ou six élèves constitue une équipe. Les participants doivent utiliser les questions formulées par un autre groupe. (Nota : L'activité peut être répétée avec de nouveaux participants jusqu'à ce que chaque groupe ait joué.)
- **Animateur :** Choisissez un animateur de jeu.
- **Public :** Les autres élèves de la classe peuvent encourager leur équipe favorite.

### **L'ACTIVITÉ :**

L'animateur commence en **lisant la réponse** et les participants doivent **répondre en formulant une question**. (L'équipe se consulte et un participant donne la réponse.)

Voici quelques exemples de questions et de réponses possibles.

- |                   |                                                                                                                   |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Réponse :</b>  | Certains renifleurs de poudre narcotique en sont victimes, et ce, même s'il s'agit de leur première consommation. |
| <b>Question :</b> | Qu'est-ce que la mort subite après inhalation volontaire?                                                         |
| <b>Réponse :</b>  | Ce sont deux symptômes d'intoxication alcoolique chez une personne.                                               |
| <b>Question :</b> | Que sont la perte de connaissance et les vomissements?                                                            |
| <b>Réponse :</b>  | Ce sont vos chances de gagner le gros lot à la 6/49 si vous achetez un billet.                                    |
| <b>Question :</b> | Qu'est-ce qu'une chance sur quatorze millions?                                                                    |

Quelques questions prises au hasard permettent de récolter le double des points indiqués sur la fiche et portent la mention « Double Jeopardy ». Si les membres de l'équipe ne donnent pas la bonne réponse, ils perdent le double des points. À la dernière partie du jeu (la ronde finale), les participants peuvent parier tous leurs points ou une partie seulement. À la fin du jeu, les participants peuvent échanger leurs points contre des prix.

**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.).

**AU JEU : RELAIS DÉPENDANCES****Jeux – Activité n° 3**

**APERÇU DE L'ACTIVITÉ :** Cette activité peut se jouer en groupe ou en équipes qui seront en compétition. Si elle se joue en groupe, il s'agit d'une activité d'écoute et d'association. Si elle se joue en équipes, il s'agit d'une activité d'écoute, d'association et de rapidité.

**FAITES DES RECHERCHES ET ÉLABOREZ VOS FICHES D'ACTIVITÉ :**

- **Fiches d'activité :** En utilisant les feuilles de la présente trousse contenant des faits intéressants et d'autre matériel de recherche, créez une série de fiches d'activité. Faites une fiche par personne.
- **Contenu et format des fiches :** Chaque fiche devrait avoir deux côtés, le recto devrait contenir une question et le verso une réponse à une autre question. Voir les exemples de fiches.
  - **Première fiche :**
    - **Recto :** Question : La marijuana est un hallucinogène produit à partir du chanvre. Quelles sont les trois drogues que cette plante permet de produire?
    - **Verso :** Réponse : Je suis l'Ecstasy. On m'utilise dans les partys rave, les bars et les concerts. Les consommateurs réguliers risquent de subir des lésions au foie et des troubles de la mémoire. Je porte aussi le nom de XTC, X, E, Adam, Eve, Clarity, Lover's Speed, Rave, Euphoria et Love Doves.
  - **Deuxième fiche :**
    - **Recto :** Question : L'Ecstasy est un hallucinogène de type amphétamine. On l'appelle aussi souvent la drogue de club ou de confection. Qui est l'Ecstasy?
    - **Verso :** Réponse : Je suis le chanvre et je permets de produire de la marijuana, du haschisch et de l'huile de haschisch.
    -
- **Option d'activité de groupe :** Si vous voulez jouer en équipes, créez deux séries de fiches identiques, placez-les dans un grand espace comme le gymnase de l'école et ayez à votre disposition deux témoins de relais et une minuterie.

**DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :**

- **Un seul groupe :**
  - Chaque personne reçoit une fiche et vous choisissez une personne qui commencera en lisant sa question. Pendant que la première personne lit sa fiche de question, les autres participants vérifient leur fiche de réponse pour savoir si on les décrit. Si c'est le cas, ils s'avancent et lisent leur réponse. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les renseignements contenus sur les fiches aient été lus.
- **Activité d'équipes :**
  - Divisez le groupe en deux équipes.
  - Donnez une série de fiches à chacune des équipes et demandez aux participants de se distribuer les fiches entre eux.
  - Placez les équipes en cercle. Chaque équipe devrait choisir un participant qui se tiendra au centre du cercle avec le témoin.
  - Fixez la minuterie. Chaque équipe doit commencer en même temps : « À vos marques! Prêts? Partez! »
  - Pendant que le premier participant lit sa fiche de question à voix haute, les autres vérifient leur fiche de réponse afin de pouvoir répondre rapidement et correctement.
  - Dès qu'ils réalisent qu'on les décrit, ils lisent la réponse à voix haute, courent au centre du cercle, prennent le témoin, libérant ainsi le premier participant, et lisent leur question.
  - L'activité continue jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées et les réponses données.
  - L'équipe la plus rapide gagne et peut obtenir un prix dans la catégorie des petits prix « nutritifs ».
  - Jouez de nouveau pour voir si vous pouvez aller plus rapidement.