

LA ROUE DE LA SANTÉ

Sommaire de l'activité : Cette activité permet aux participants d'explorer et d'ajouter à leurs connaissances sur le tabac, sur l'alcool, sur les drogues et sur les jeux de hasard au moyen d'un jeu qu'ils auront conçu et joué.

Activités de préparation

Emprunter la Roue de la santé à la bibliothèque d'AFM (basée sur le modèle de *Wheel of Fortune*); elle est divisée en 8 sections :

- 4 pointes de différentes couleurs représentant les 4 thématiques susmentionnées;
- 4 pointes de couleur blanche, portant les inscriptions : perds un tour; 100 points bonis; perds 100 points; 1 tour boni.
- Étudier la **série de fiches l'Essentiel d'AFM** comprises dans la trousse et les organiser en quatre thématiques (tabac, alcool, drogues et jeux de hasard); en faire des photocopies pour les participants.
- Diviser le groupe en équipes. Une équipe peut choisir l'expression mystère à trouver, et un membre de l'équipe peut être chargé de retourner les lettres trouvées par les équipes adverses. Les autres équipes peuvent jouer.

Activités de préparation à réaliser avec les participants

- Faire un remue-méninges avec les participants sur ce qu'ils connaissent des 4 thématiques.
- Discuter des 4 thématiques en grand groupe et combler les lacunes.

Activité

- En équipe, les participants lisent les fiches de renseignements et rédigent 5 expressions.
- Trouver une expression mystère qui porte sur l'une des thématiques susmentionnées et qui fait la promotion de la vie saine. Les lettres sont comprises dans la trousse. Par exemple, si l'expression mystère était **PRENONS SOIN DE NOTRE CORPS**, on aurait :

P	R	E	N	O	N	S	S	O	I	N	...
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

- Placer les lettres sur la bannière en gardant caché le côté sur lequel les lettres sont inscrites.
- Demander à un membre de chaque équipe de faire tourner la roue et de proposer une lettre à tour de rôle jusqu'à ce que l'expression mystère soit trouvée.
- Consigner les points des équipes à chaque tour de roue.

Comment jouer

- Former 3 équipes (A, B, C). Afficher la bannière avec l'expression mystère de façon à ce que tous les participants puissent la voir.
- L'équipe A fait tourner la **Roue de la santé** et propose une lettre. Si la lettre se trouve dans l'expression mystère, l'équipe obtient les points indiqués sur la roue par la flèche. Si la lettre apparaît deux fois ou plus dans l'expression, l'équipe obtient deux fois ou plus le nombre de points indiqués.
- Quand c'est son tour, en plus de faire tourner la roue et de répondre à une question, une équipe peut acheter des lettres de l'expression mystère avec ses points. Elle dispose de 10 secondes pour deviner l'expression mystère.
- Les équipes B et C répondent à tour de rôle.
- L'activité est terminée quand l'expression mystère est trouvée. Commencer une nouvelle partie avec une nouvelle expression mystère.