

Jeu-questionnaire à l'envers

Activité

Ressource: Idées pour passer à l'action

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e

Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu-questionnaire du genre « Jeopardy » au sujet du cannabis lors des périodes de repas met à l'épreuve les connaissances des participants.

Pourquoi le faire ?

Les jeux sont une excellente façon de susciter l'intérêt des personnes sur un sujet! De plus, ce jeu vous permettra de déterminer ce que votre communauté scolaire connaît déjà à propos du cannabis. Vous pourrez ainsi prévoir d'autres activités pour combler les lacunes dans leurs connaissances.

Comment s'y prendre ?

Pour ce jeu-questionnaire, un énoncé sur le cannabis est présenté sous la forme d'une réponse à une question, puis la réponse doit être donnée sous la forme d'une question. Les participants doivent choisir une catégorie et une case. L'énoncé est révélé. Le participant doit donner sa réponse sous forme d'une question (p. ex., « Quel est... »; « Quels sont... »). Les participants jouent en équipe.

Collaborez avec votre équipe et votre adulte allié pour créer des réponses (énoncés/faits) et les questions correspondantes sur le cannabis pour votre jeu-questionnaire.

N'oubliez pas de créer des catégories de réponses. Voici des exemples :

- Cannabis 101 (qui peut inclure des définitions et des types d'usages)
- Histoire et loi
- Santé mentale
- Conséquences/Effets nocifs potentiels sur la santé
- Facteurs de risque

Pour le jeu, il devrait y avoir cinq réponses sous chaque catégorie affichée. Attribuez différentes valeurs aux réponses : 20, 40, 60, 80, ou 100 points. Vous pouvez trouver une mine d'information sur le cannabis à partir du [répertoire de ressources d'éducation sur le cannabis](#) d'Ophea.

Déterminez à quel moment vous organiserez votre jeu, et faites-en la promotion pour susciter de l'enthousiasme dans la communauté scolaire.

Demandez aux participants de s'inscrire en équipes de 2 à 4 personnes.

Selon le nombre d'équipes inscrites, déterminez le nombre de parties que vous organiserez et combien d'équipes joueront à la fois.

Pour commencer une partie, choisissez au hasard l'équipe qui jouera en premier. Elle choisit alors une catégorie et un nombre de points. Révélez la réponse correspondant à la catégorie et au nombre de points.

Les membres d'une équipe peuvent discuter entre eux de la question correspondant à la réponse affichée et l'inscrivent sur un petit tableau blanc ou un bout de papier.

Après 15 à 30 secondes chronométrées, les équipes doivent révéler leurs questions.

Toutes les équipes qui ont une bonne question (p. ex., « Quel est ___? ») se voient décerner le nombre de points associés à la question. Une équipe dont la question n'est pas bonne ne remporte aucun point.

Choisissez la prochaine équipe qui choisira la prochaine catégorie et le nombre de points. Suivez un ordre pour que chaque équipe ait le même nombre d'occasions de choisir une réponse.

Vous pourriez créer et attribuer des prix pour les trois équipes ayant les pointages les plus élevés.

Suggestions pour divers contextes

Utilisez les technologies disponibles pour créer votre jeu-questionnaire et faites jouer les participants en ligne.

Vous pourriez faire jouer les participants individuellement ou en équipes.

Utilisez les comptes de médias sociaux de votre école pour promouvoir l'évènement et communiquer les résultats.

Utilisez les technologies disponibles pour organiser une « Soirée-questionnaire en famille ».

De quoi avez-vous besoin ?

- Réponses et questions pour le jeu-questionnaire et moyen d'afficher les réponses (p. ex., tableau, grandes feuilles de papier, tableau blanc interactif)
- Matériel promotionnel (p. ex., annonces matinales ou affiches à mettre à divers endroits dans l'école)
- Tableaux blancs et marqueurs effaçables, ou papier et stylos-feutres
- Liste des équipes inscrites de 2 à 4 participants
- Personne responsable du pointage
- Prix pour les équipes avec les pointages les plus élevés
- Affichage pour le jeu (projecteur ou écran), matériel pour affiches, tableau blanc, tableau interactif, ou tableau noir

Comment faire preuve de créativité ?

Consultez des applis en ligne qui pourraient vous aider à créer ou à mettre en œuvre votre jeu.

Invitez un expert à répondre aux questions des participants sur le cannabis pendant ou après le jeu.

Organisez une semaine de parties et une partie des champions à la fin de la semaine avec l'équipe championne de chaque journée pour déterminer la grande équipe championne.

Jouez sans chronomètre : la première équipe qui lève la main ou son tableau blanc peut donner leur question à la réponse affichée. Si deux équipes lèvent la main en même temps, elles doivent jouer à roche-papier-ciseaux. L'équipe gagnante peut donner sa question. Si elle a la bonne question, elle remporte les points et choisit la prochaine catégorie et le nombre de points. Si elle n'a pas la bonne question, elle perd les points et une autre équipe peut donner sa question.