

# Fumer, manger, vapoter, boire : C'est quoi la différence?

*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 ?

Les élèves examinent diverses méthodes de consommer du cannabis afin d'en comprendre les effets sur le corps et le cerveau.

## Pourquoi le faire ?

En apprenant les effets des diverses méthodes de consommer du cannabis sur la santé, les élèves peuvent faire des choix plus judicieux concernant les substances.

## Comment s'y prendre ?

Réunissez une variété de ressources qui contiennent de l'information sur les effets du cannabis lorsqu'il est fumé, mangé, vapoté, ou bu. Vous pouvez aussi trouver une mine d'information sur le cannabis à partir du [répertoire de ressources d'éducation sur le cannabis](#) d'Ophea.

Les élèves travaillent en petits groupes de quatre ou cinq pour choisir des ressources qu'elles et ils aimeraient lire ou regarder ensemble pour apprendre les effets du cannabis sur le corps et le cerveau lorsqu'il est consommé de chacune des quatre façons suivantes : fumé, mangé, vapoté, ou bu.

Demandez aux groupes de consigner leur information sur une grande feuille de papier qui sera affichée dans l'espace pour la partager avec leurs camarades de classe.

Distribuez des feuillets autocollants à chaque groupe. À partir de l'information sur les tableaux, les groupes doivent rédiger quatre ou cinq questions sur la consommation du cannabis (fumer, manger, vapoter, boire) qui seront utilisées pour mettre à l'épreuve les connaissances de leurs camarades. Demandez-leur d'inscrire la question au recto du feuillet autocollant et la réponse au verso. Il s'agit d'une étape importante pour le jeu de chat (tague) *Testez vos connaissances*.

Recueillez ensuite les feuillets autocollants.

Rendez-vous à un espace comme un gymnase ou un terrain pour jouer au jeu de chat (tague) *Testez vos connaissances*.

Règles du jeu :

- Le « chat » a tous les feuillets autocollants en sa possession.
- Le chat touche aux joueurs en apposant un feuillet autocollant sur leur dos. Lorsqu'un joueur se fait toucher, il doit s'immobiliser.
- Le joueur n'est plus immobile lorsqu'un autre joueur essaie de répondre à la question sur son dos. Le joueur qui lui vient en aide ne peut être touché en tentant de répondre à la question.
- Le joueur immobile peut aider à répondre à la question.
- Lorsque les joueurs répondent correctement à la question, et que le joueur immobile est libéré, la question n'est plus en jeu.
- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont immobiles ou lorsque les joueurs ont répondu à toutes les questions et qu'il n'y en a plus en jeu.

## Suggestions pour divers contextes

Utilisez les technologies disponibles pour téléverser vos ressources vers un dossier partagé. Vous pourriez offrir des espaces de discussion et des documents partagés pour que les participants puissent travailler en petits groupes pour lire, regarder, et consigner l'information des ressources qu'elles et ils ont choisies.

Invitez les petits groupes à publier leur information dans un dossier partagé pour que tous les participants puissent la consulter, puis utilisez un outil interactif en ligne pour permettre aux participants de rédiger des questions et des réponses sur les différentes façons de consommer du cannabis selon l'information des tableaux des petits groupes.

Utilisez une plateforme d'apprentissage par le jeu et les questions et réponses soumises par les participants pour créer un questionnaire interactif en ligne. Demandez aux participants de répondre au questionnaire individuellement ou en petits groupes.

Si les participants jouent en personne, comme option de rechange au jeu de chat, ils peuvent jouer à roche-papier-ciseaux. Le gagnant peut « gagner » la question de son adversaire en y répondant correctement. Si le participant donne la bonne réponse, il marque un point. Si elle ou il ne donne pas la bonne réponse, les deux participants se cherchent chacun un autre adversaire. Le gagnant est celui ayant accumulé le plus de points.

## De quoi avez-vous besoin ?

- Ressources sur le cannabis
- Grandes feuilles de papier et stylos-feutres
- Feuilles autocollants
- Questions et réponses sur le cannabis proposées par les participants
- Espace assez grand pour le jeu de chat

## Comment faire preuve de créativité ?

Jouez au jeu de chat *Testez vos connaissances* plus d'une fois avec des chats différents, et faites-le compte des réponses auxquelles les participants ont répondu correctement. Mettez les équipes au défi d'avoir plus de bonnes réponses d'une ronde à l'autre.

Présentez le jeu de chat *Testez vos connaissances* à l'ensemble de l'école lors d'une activité à l'heure du repas. Affichez les tableaux dans l'espace d'activité et accordez 10 minutes aux joueurs pour y jeter un coup d'œil en s'échauffant. Commencez ensuite le jeu.