LE JEU DE SERPENTS ET ÉCHELLES GÉANT

Le jeu qui suit s'inspire du recueil d'activités pour adolescents de 12 à 17 ans J'aime l'air pur en dedans et au dehors, Santé Canada, Fondation des maladies du cœur du Québec. Plusieurs questions proviennent du jeu Toxicogénie, préparé par Action-Toxicomanie Bois-Francs.

Cette activité, d'une durée approximative de 30 minutes, permet aux jeunes de mesurer leurs connaissances sur les drogues et l'alcool et les sensibilise à l'influence de leurs pairs. Elle peut servir de déclencheur à une discussion sur le sujet avec les jeunes.

L'animation du jeu favorisera aussi des échanges entre les joueurs et les animateurs.

COMMENT ORGANISER LE JEU

- Recruter une équipe de jeunes qui aiment bricoler et qui sont capables de créer un jeu géant. *(Si le temps vous manque pour préparer avec les jeunes un jeu géant, vous pouvez le faire vous-même ou prendre une planche de jeu existante de SERPENTS ET ÉCHELLES et l'adapter selon les instructions qui suivent.)*

- Préparer un plan de travail pour réaliser la maquette du jeu.

- Planifier un horaire de travail avec les jeunes créateurs (une ou deux rencontres d'une heure seront nécessaires).

- Vous procurer 30 grands cartons et des crayons-feutres.

- Faire une maquette du jeu en vous inspirant du jeu bien connu de SERPENTS ET ÉCHELLES (voir un exemple plus loin)

- Déplacer les meubles pour libérer un grand espace et disposer les 30 cartons de manière à créer un jeu géant.

- Placer les cartons de façon à reproduire la maquette qui sert de modèle. Numéroter les cases de jeu en attribuant le chiffre 1 à la case départ et le chiffre 30 à la case finale.

- Faire une marque dans les cases où apparaîtront les illustrations. Dessiner au crayon de plomb sur le jeu géant les serpents, les échelles, les personnages, etc.

- Colorer les dessins au crayon-feutre pour donner une belle apparence au jeu.

- Fabriquer un dé géant en utilisant une boîte de carton. Chaque joueur fera quant à lui office de pion sur le jeu géant et se déplacera d'une case à l'autre.

- Photocopier et découper les cartes de l'annexe II. Si vous répétez le jeu plus d'une fois avec un même groupe, vous pourriez avoir besoin d'ajouter de nouvelles questions.

- Prévoir un moyen pour annoncer quand le jeu aura lieu (radio étudiante, affiches, visite dans une classe de FPS, etc.)

BUT DU JEU

- Le joueur qui parvient le premier sur la case d'arrivée gagne la partie.
- Nombre de joueurs : deux ou plus.

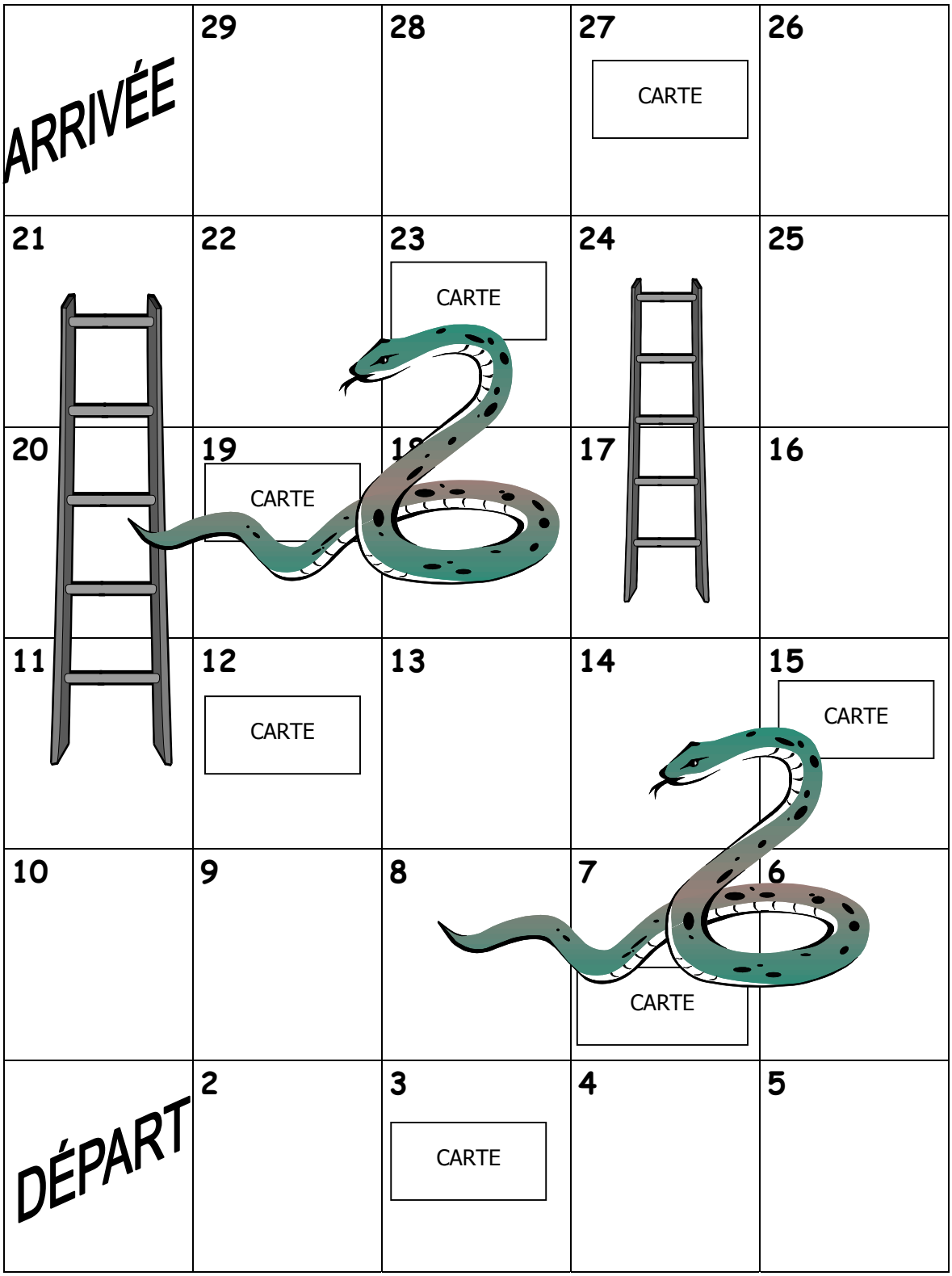
RÈGLES

- Les joueurs lancent le dé pour déterminer lequel d'entre eux commencera la partie. Celui qui obtient le nombre le plus élevé joue en premier, celui qui obtient le plus bas joue en dernier.
- Il faut jouer à tour de rôle, peu importe le nombre de joueurs.
- Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
- La partie commence à la case 1 et se termine à la case 30.
- Si un joueur s'arrête sur une case marquée par le bas d'une échelle, il doit grimper jusqu'à la case illustrant le haut de l'échelle.
- Si un joueur s'arrête sur une case marquée par la tête d'un serpent, il doit descendre le long du serpent jusqu'à la case illustrant le bout de la queue du serpent.
- Si un joueur s'arrête sur une case occupée par un autre joueur, il doit retourner à la case départ (case 1).
- S'il arrive qu'un joueur s'arrête sur une case indiquant qu'il doit répondre à une question, l'animateur tire au hasard une carte de jeu et en fait la lecture. Si le joueur répond correctement, il avance de deux cases. Si le joueur ne connaît pas la réponse ou donne une mauvaise réponse, il retourne à la case départ (case 1).
- Pour gagner la partie, il faut atteindre la case d'arrivée (case 30) par un coup de dé exact. Si le joueur obtient un nombre supérieur à celui exigé, il doit passer son tour et attendre le prochain tour pour tenter sa chance de nouveau.

AU JEU ! LES TÂCHES DE L'ANIMATEUR

- Annoncer le thème du jeu au groupe de jeunes invités à y participer et expliquer le but et les règlements de l'activité.
- Préciser que les participants feront office de pions pour le jeu géant.
- Inviter les joueurs à se placer sur la case départ (case 1).
- Demander aux jeunes de lancer le dé afin de déterminer quel joueur commencera la partie.
- Poursuivre la partie jusqu'à ce qu'un premier joueur arrive sur une case indiquant qu'il doit prendre une carte. À ce moment, lire la question au joueur et lui demander d'avancer de deux cases s'il répond correctement à la question, ou de retourner à la case de départ s'il ne connaît pas la réponse ou s'il donne une mauvaise réponse.
- Continuer la partie de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case d'arrivée.

MAQUETTE POUR LE JEU SERPENTS ET ÉCHELLES



CARTES POUR LE JEU SERPENTS ET ÉCHELLES

PHOTOCOPIEZ ET DÉCOUPEZ CES CARTES

L'alcool est un stimulant. **Réponse : FAUX**. L'alcool est un dépresseur. Il ralentit l'action de la zone d'inhibition à l'intérieur du cerveau, d'où la fausse impression que nous sommes davantage en forme après en avoir consommé qu'avant.	L'alcool renferme beaucoup de vitamines. **Réponse : FAUX.** L'alcool contient des calories et non des vitamines. Il n'a aucune valeur nutritive. Il réduit nos réflexes et notre résistance aux infections.
L'aspirine mélangée aux boissons à base de cola produit le même effet intoxiquant que l'alcool. **Réponse : FAUX.** L'aspirine combinée au cola peut provoquer des nausées et des étourdissements. Cela ne ressemble pas à une intoxication parce qu'il n'y a aucune modification du comportement semblable à l'effet déprimant de l'alcool sur le cerveau.	On peut, en buvant de l'huile d'olive, enduire la muqueuse de l'estomac d'une couche protectrice et ensuite boire de l'alcool sans s'intoxiquer. **Réponse : FAUX.** Les matières grasses retardent la digestion gastrique.
L'alcool influence le comportement dès qu'il : a) est avalé b) passe dans le sang c) arrive aux cellules du cerveau d) est oxydé **Réponse : c.**	La seule façon de se remettre après une forte consommation d'alcool est de : a) manger quelque chose b) faire de l'exercice c) laisser agir le temps d) faire une promenade **Réponse : c.** Le temps est le seul remède à l'ivresse.

PHOTOCOPIEZ ET DÉCOUPEZ CES CARTES

Il n'y a aucun danger à mélanger des tranquillisants avec de l'alcool. **Réponse : FAUX**. Un peu d'alcool avec une petite dose de sédatifs, oude somnifères peut entraîner des pertes de conscience.	On peut mélanger sans danger des médicaments en vente libre avec de l'alcool. **Réponse : FAUX.** Certains médicaments en vente libre que l'on prend pour le rhume, la fièvre, etc. sont dangereux quand ils sont absorbés avec de l'alcool.
L'alcool est absorbé dans le sang principalement par : a) le foie b) l'estomac c) l'intestin grêle d) les poumons **Réponse : c.** 80 % de l'alcool absorbé passe dans le sang par l'intestin grêle et 20 % par l'estomac.	Le temps requis pour éliminer du système sanguin une bière ou un verre de vin est de une heure. **Réponse : VRAI.**
Près de la moitié des accidents de la route sont causés par l'alcool. **Réponse : VRAI**. Il y a trois fois plus de risques d'avoir un accident après avoir pris un seul verre.	Quelles drogues peuvent provoquer une dépendance physique si elles sont consommées régulièrement ? a) Les inhalants b) le crack c) les barbituriques et les somnifères d) toutes ces réponses **Réponse : d.**

PHOTOCOPIEZ ET DÉCOUPEZ CES CARTES

Les stéroïdes anabolisants : a) sontdes drogues b) ne sont pas des drogues c) sont des vitamines **Réponse : a.** Les effets secondaires des stéroïdes anabolisants ont une influence sur le système nerveux central.	Laquelle de ces drogues engendre une dépendance psychologique ? a) cocaïne b) haschisch - marijuana c) L.S.D. d) toutes ces réponses **Réponse : d.**
Nommez deux effets de l'inhalation de colle ? a) Ivresse et vertige b) excitation, insomnie c) stimulation, augmentation de la faim **Réponse : a.** Les effets de la consommation de colle ressemblent à ceux de l'alcool.	Choisissez les symptômes qui laissent croire que quelqu'un a « sniffé » de la colle. a) Nez et yeux qui coulent b) rougeur à l'entrée des narines c) bouche pâteuse d) toutes ces réponses **Réponse : d.** L'odeur de colle et la toux sont aussi des symptômes qui dénotent la consommation de colle.
Le degré d'alcool permis est de 0,08 %. Un degré de 0,03 % d'alcool dans le sang affecte déjà les réflexes et le jugement. **Réponse : VRAI.**	Parmi ceux qui expérimentent les drogues, quel pourcentage auront des problèmes de consommation? a) 50 % b) 35 % c) 15 % d) 5 % **Réponse : c.**