



**Guide d'activités**

# Bien joué !

*Sensibilisation des adolescents  
au phénomène possible de dépendance  
aux jeux de hasard et d'argent*

**Esplanade**  
des jeunes sur Internet

Réalisé en partenariat avec

Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord  
Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord

Juillet 2005



## Des activités issues du projet « Bien joué ! »

Ce guide a été préparé par l'Esplanade des jeunes sur Internet, en partenariat avec Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord et le Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord. Ces trois organismes ont participé, en 2004-2005, à la réalisation du projet « Bien joué ! », qui comportait quatre volets :

- la tenue d'un sondage sur les jeux de hasard et d'argent (JHA) auprès des adolescents de Montréal-Nord ;
- l'élaboration d'activités de sensibilisation des adolescents au phénomène possible de dépendance aux jeux de hasard et d'argent ;
- l'animation, par des équipes d'adolescents, d'activités de sensibilisation dans des organismes jeunesse et des écoles secondaires de Montréal-Nord ; il est à noter que ces jeunes animateurs ont participé à la conception des activités et ont proposé des améliorations à la suite de leur expérience sur le terrain (voir les témoignages en annexe) ;
- la sensibilisation des intervenants jeunesse de Montréal-Nord à la problématique des jeux de hasard et d'argent, grâce à une séance d'information donnée par la Maison Jean-Lapointe, à la diffusion des résultats du sondage et à la diffusion du guide d'activités.

Le projet « Bien joué ! » a obtenu un soutien financier de l'Agence de développement de réseaux locaux de services de santé et de services sociaux de Montréal. Ce soutien a été accordé dans le cadre du programme de financement et appel d'offres 2003-2005 associé au Plan stratégique montréalais 2003-2006 sur la prévention dans les jeux de hasard et d'argent.

## Remerciements

**Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la préparation du *Guide d'activités Bien joué !* :**

- Michel Ouimet et Line St-Germain, de l'Esplanade des jeunes sur Internet, qui ont proposé un premier canevas d'activités ;
- Sabrina Moffatt, de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord, Anne Boily, du Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord, ainsi que les adolescents des comités « Bien joué ! » à Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord, à l'école secondaire Calixa-Lavallée et à l'école secondaire Henri-Bourassa, qui ont testé, commenté et amélioré les activités ;
- les intervenants jeunesse de Montréal-Nord, qui ont donné de judicieux conseils sur les approches d'animation gagnantes ;
- l'équipe du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill, qui a commenté le guide d'activités et fourni des renseignements sur la problématique des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes ;
- Johanne Lacoste et Anne Huard, de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord, ainsi que Gilles Beauregard et Christine Black, du Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord, qui ont apporté leur contribution à toutes les étapes du projet « Bien joué ! ».

## Table des matières

Présentation	1
Conseils aux animateurs	2
Structure des fiches d'activité	5

### Compréhension du hasard

La foire	9
Faites enquête !	15
L'échelle de la chance	21
Où ai-je la tête ?	27
Pile ou face ?	33
Stratégie sans influence	37

### Émotions et besoins liés au jeu

Le poing fermé	45
Gagner ou perdre, c'est prenant !	55
Éviter la dépendance	59
Savoir s'arrêter	69

### Rapport à l'argent

L'argent et moi	79
Le bonheur à moindre coût	85

### Annexes

Ressources pour les joueurs et leur entourage	93
Témoignages de jeunes animateurs du projet « Bien joué ! »	95

## Mise en garde

**En raison des exigences légales et des risques de dépendance, les animateurs qui désirent sensibiliser leur clientèle sur des questions liées aux jeux de hasard et d'argent :**

- ne doivent pas permettre aux jeunes de manipuler des jeux réels, tels que des dés, des cartes à jouer, des billets de loterie ou des roulettes de casino ;
- ne doivent pas offrir d'argent ou de récompense aux jeunes qui participent ou qui « gagnent » à un jeu simulé.

## Présentation

Le **Guide d'activités Bien joué !** s'adresse à tous les intervenants qui désirent sensibiliser les jeunes âgés de 12 à 17 ans au phénomène possible de dépendance aux jeux de hasard et d'argent (JHA).

Ces activités sont particulièrement bien adaptées aux conditions d'intervention propres aux milieux jeunesse, tels que les centres de loisirs et les maisons de jeunes. Pour nous en assurer, nous avons d'abord soumis les activités à la critique d'animateurs et d'adolescents. Puis des équipes d'adolescents, supervisés par des intervenants, ont animé les activités dans des maisons de jeunes et ont suggéré des améliorations.

### Des risques sous-estimés

Les jeux de hasard et d'argent accessibles aux adolescents sont encore considérés comme inoffensifs par la population en général ainsi que par une grande partie des intervenants jeunesse.

Pourtant, il est risqué d'exposer les jeunes aux jeux de hasard et d'argent. On estime qu'une proportion d'environ 7 % des élèves du secondaire ont des problèmes de jeu<sup>2</sup>. Cela représente environ 31 500 élèves québécois qui pourraient devenir des joueurs excessifs ou problématiques.

Les études montrent que plus une personne commence à jouer précocement, plus elle risque de développer un problème de jeu. Les jeunes joueurs pathologiques probables rapportent avoir commencé à jouer à un plus jeune âge (vers 10 ans) que leurs pairs qui n'ont pas de problèmes de jeu.

En somme, la pratique des jeux de hasard et d'argent présente suffisamment de risques pour être considérée avec le même sérieux que la consommation de tabac ou d'alcool. C'est pourquoi nous invitons les milieux d'intervention jeunesse à s'informer sur les risques liés à ces jeux et à s'approprier les outils de sensibilisation disponibles, tels que le présent guide et les ressources mentionnées en annexe.

- 
1. Dans le cas des « activités éclair », qui constituent une version courte de certaines activités, l'expérimentation a eu lieu dans des écoles secondaires, pendant la période de dîner.
  2. S. Chevalier, A.-É. Deguire, R. Gupta et J. Derevensky, « Jeux de hasard et d'argent », in B. Perron et J. Loiselle (réd.), *Où en sont les jeunes face au tabac, à l'alcool, aux drogues et au jeu ? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire*, Québec, Institut de la statistique du Québec, 2002.  
  
J. Derevensky et R. Gupta, « Le problème de jeu touche aussi les jeunes », *Psychologie Québec*, novembre 2001, p. 23-27.

## Conseils aux animateurs

### Choix des activités

Les activités ont été réunies en trois groupes, en fonction du thème traité :

- **Compréhension du hasard** : Ces activités démontrent aux participants qu'il n'est pas possible d'influencer le hasard : on ne peut pas prévoir le résultat du tirage d'une loterie ou d'un lancer de dés, car les tirages ou lancers successifs sont totalement indépendants les uns des autres.
- **Émotions et besoins liés au jeu** : Au moyen de mises en situation, les participants améliorent leur compréhension des problèmes vécus par les joueurs et explorent des moyens de mieux maîtriser les émotions que procure le jeu.
- **Rapport à l'argent** : Les participants se questionnent sur la pertinence d'investir de l'argent dans des jeux de hasard et d'argent de même que sur le rôle de l'argent dans la satisfaction de leurs besoins.

Assurez-vous que l'activité choisie convient au degré de connaissances des participants sur les jeux de hasard et d'argent. Il est préférable, avec des adolescents peu conscients des risques associés aux jeux de hasard et d'argent, de commencer par les premières activités de la section « Compréhension du hasard ».

Par ailleurs, plus on avance dans la section « Émotions et besoins liés au jeu », plus les activités exigent une participation soutenue ; la motivation des jeunes sera d'autant plus grande qu'il auront été sensibilisés, au préalable, aux problèmes suscités par une pratique excessive des jeux de hasard et d'argent.

### Adaptation de l'activité à l'âge des participants

Les activités proposées sont globalement conçues pour les adolescents âgés de 12 à 17 ans. Il revient cependant à l'animateur de juger si certaines activités intéresseront davantage les plus jeunes ou les plus vieux au sein de ce groupe d'âge. Pour vous aider dans votre choix, nous précisons, au début de chaque fiche d'activité, la tranche d'âge cible.

Dans la plupart des cas, des modifications mineures permettront d'adapter les activités aux caractéristiques et aux attentes des jeunes auxquels elles sont destinées.

### Une approche qui a fait ses preuves

Nous vous recommandons de reproduire de manière vivante et colorée les documents grand format qui vous sont proposés comme supports à l'animation des activités. Ajoutez au besoin des éléments de contexte ou de mise en scène qui contribueront à créer un climat ludique et chaleureux.

Nous avons privilégié les formules d'animation qui suscitent une interaction dynamique entre les participants. Par exemple, le fait pour un participant d'inscrire son opinion au mur, plutôt que sur une feuille personnelle, amènera les autres membres du groupe à exprimer leurs propres pensées sur le sujet ; l'animateur doit cependant veiller à ce que les échanges soient équilibrés et que la pression du groupe ne brime pas la liberté d'expression du participant.

### **Intervenir de façon responsable**

Lorsqu'on travaille avec des jeunes sur des questions liées aux jeux de hasard et d'argent, il faut prendre des précautions pour éviter que notre intervention ait des effets pervers ou néfastes sur la clientèle visée. Il faut aussi tenir compte des lois qui cherchent à limiter l'accès des jeunes aux jeux de hasard et d'argent. C'est pourquoi nous recommandons aux intervenants qui animeront les activités du présent guide :

- de ne pas permettre aux jeunes de manipuler des jeux réels, tels que des dés, des cartes à jouer, des billets de loterie ou des roulettes de casino ;
- de ne pas offrir d'argent ou de récompense aux jeunes qui participent ou qui « gagnent » à un jeu simulé.

Si vous animez un jeu basé sur le hasard, confectionnez des éléments matériels très différents des dés ou des cartes à jouer et élaborer des règles qui se distinguent de celles de ces jeux. Par exemple, le tirage dans un sac d'une pierre rouge parmi une quinzaine de pierres vertes remplacera avantageusement le lancer de dés. Pour éviter les cartes à jouer, vous pouvez confectionner des cartons portant des dessins fantaisistes, dont la valeur est déterminée par la forme ou la couleur plutôt que par un numéro.

### **Informations et commentaires**

Pour tous commentaires ou suggestions sur les **activités proposées dans ce guide**, veuillez communiquer avec :

#### **Esplanade des jeunes sur Internet**

180, boul. René-Lévesque Est, bureau 333  
Montréal (Québec) H2X 1N6

Téléphone : (514) 529-6666  
Télécopieur : (514) 904-2005  
info@esplanade.org

L'Esplanade des jeunes sur Internet vise à créer sur Internet des outils de développement personnel pour les jeunes. Sa contribution au projet « Bien joué » a été de concevoir et de mettre en forme le présent guide d'activités.

Pour plus d'information sur la **réalisation du projet « Bien joué ! »**, vous êtes priés de joindre :

**Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord**

11121, rue Salk, local 12  
Montréal (Québec) H1G 4Y3

Téléphone : (514) 321-8054  
Télécopieur : (514) 321-6550  
coupdepoucejeunesse@hotmail.com

Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord permet à des adolescents de 12 à 17 ans de s'engager bénévolement auprès d'aînés, de personnes handicapées, d'enfants et d'adolescents. L'organisme a assuré la direction et la coordination du projet « Bien joué ! », en plus d'encadrer le travail des équipes de jeunes animateurs.

Pour en savoir plus sur les **résultats du sondage** sur les jeux de hasard et d'argent effectué auprès des adolescents de Montréal-Nord, vous pouvez entrer en contact avec :

**Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord**

Adresse postale : 4255, place de l'Hôtel-de-Ville  
Montréal (Québec) H1H 1S4

Téléphone : (514) 328-4180  
Télécopieur : (514) 328-4069  
escale\_1317@hotmail.com

Le Centre des jeunes L'Escale 13/17 de Montréal-Nord est une structure d'accueil et un lieu de rencontre animé où les jeunes, au contact d'adultes significatifs, pourront devenir des citoyens et citoyennes critiques, actifs et responsables. Dans le cadre du projet « Bien joué ! », l'organisme a élaboré le sondage auprès des jeunes de Montréal-Nord et mis en forme ses résultats.

## Structure des fiches d'activité

### Bloc résumé

L'encadré placé au début de chaque fiche contient l'information essentielle relative à l'activité : catégorie, résumé, objectif, âge et durée.

### Préparation et matériel

On donne ici des précisions sur l'aménagement de l'espace d'animation ainsi que sur le matériel (cartons, pierres, sacs, tableaux, schémas, etc.) à utiliser par l'animateur et les participants.

### Déroulement de l'activité

Chaque déroulement commence par une « Entrée en matière », où l'animateur, par le biais de questions, suscite la curiosité des participants et introduit le thème de l'activité.

Les étapes de l'activité, numérotées de « A » à « X », sont ensuite décrites en détail. Les animateurs y trouvent toute l'information utile (transitions d'une étape à l'autre, questions à poser, arguments, conseils, exemples de réponses, etc.) leur permettant d'atteindre les objectifs de sensibilisation.

Enfin, l'activité se termine par une « Discussion » servant à faire les liens entre ce que les participants viennent de vivre et leurs expériences de tous les jours. C'est aussi l'occasion de renforcer les principaux apprentissages visés par l'activité.

Le rôle de l'animateur est extrêmement important : il a la responsabilité de diriger les échanges et la réflexion des participants de façon à ce que chaque jeune s'approprie le message principal attaché à l'activité. L'animateur doit notamment veiller à ce que les jeunes fassent un retour approprié sur l'activité, en particulier s'ils se sont beaucoup amusés ou excités pendant celle-ci.

### Prolongement (le cas échéant)

Il est possible de prolonger certaines activités par la poursuite de la discussion sur un sujet connexe ou par la réalisation d'une activité complémentaire.

### Variante (le cas échéant)

Certaines activités peuvent être réalisées d'une manière différente que celle qui est décrite en détail. Ces variantes peuvent convenir aux besoins particuliers des participants ou des animateurs.

Si vous choisissez de modifier les activités :

- ne permettez pas aux jeunes de manipuler des jeux réels, tels que des dés, des cartes à jouer ou des billets de loterie ;
- ne proposez pas d'argent ou de récompense aux jeunes qui participent ou qui « gagnent » à un jeu simulé.

## Activité éclair (le cas échéant)

Dans les cas qui s’y prêtent, nous proposons une version raccourcie de l’activité pouvant être réalisée dans un espace ouvert, tel que la salle commune d’une maison de jeunes ou la cafétéria d’une école. D’une durée variant de 5 à 15 minutes, l’activité éclair permet de sensibiliser des adolescents dans des conditions d’animation dynamiques : l’animateur ne connaît pas les jeunes auxquels il s’adresse ; ces jeunes sont pour la plupart en déplacement et ont peu de temps à consacrer à l’activité ; l’animation se déroule dans un environnement bruyant et distrayant.

La description de l’activité éclair respecte une structure type :

- *Visuel grand format* : L’espace d’animation est défini par un ou plusieurs éléments visuels grand format fixés ou projetés au mur.
- *Accroche matérielle* : L’animateur interpelle le passant en lui tendant un objet que le passant doit utiliser pour participer à l’activité.
- *Activité courte* : Le passant a une action bien définie à exécuter, de courte durée.
- *Message clair* : Pendant l’activité, l’animateur transmet un message précis au participant.
- *Renforcement* : À la fin de l’activité, l’animateur transmet au passant un supplément d’information, sous forme d’échange verbal, d’imprimé, d’invitation à un prochain événement, d’activité complémentaire, etc.

Nous vous conseillons d’apporter un soin particulier au « message clair » et au « renforcement », car ces aspects peuvent facilement échapper à l’animateur dans le contexte d’intervention rapide des activités éclair. Au besoin, récupérez des éléments d’information fournis dans la description détaillée de l’activité, en particulier dans la section « Discussion ».

## Documents à reproduire

La plupart des textes, questionnaires, tableaux, schémas et autres visuels à utiliser par l’animateur et les participants sont regroupés à la fin de la description de l’activité. Ces documents sont destinés à être photocopiés tels quels ou à être reproduits en grand format pour être apposés au mur.

Les activités proposées dans le **Guide d’activités Bien joué !** ont été conçues pour être à la fois captivantes et enrichissantes pour les participants. Elles conduisent à une prise de conscience accrue du rôle du hasard dans les jeux de hasard et d’argent ainsi que de l’importance de maîtriser ses émotions dans toute situation liée à ce type de jeux.

Nous souhaitons qu’elles vous incitent à contrer le phénomène possible de dépendance qui peut se manifester chez une partie non négligeable des jeunes.

**Bonne animation !**



# Compréhension du hasard



## La foire

### CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

### RÉSUMÉ

Les participants font l'essai de différents types de jeux.

### OBJECTIF

Évaluer la part de hasard dans différents types de jeux.

### ÂGE

12-15 ans.

### DURÉE

45-50 minutes.

Voir aussi l'**activité éclair** :  
5-15 minutes.

## Préparation et matériel

- Tables décorées représentant les stands des jeux retenus pour la foire, avec les noms des jeux inscrits sur des cartons.
- Matériel de jeux (selon les jeux choisis).
- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle sont tracés trois cercles représentant les principales catégories de jeux : « Adresse/mouvement », « Raisonnement/stratégie » et « Hasard ».

### ▶ LA FOIRE 1

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*À quels jeux jouez-vous ?*

*Qu'est-ce qui vous attire le plus dans vos jeux préférés ?*

*Quelles seraient les qualités du jeu idéal ?*

*[Réponse : Un jeu qui favorise ...la détente ...la résolution de problème ...les émotions fortes ...l'acquisition du jugement ...la créativité ...le plaisir.]*

*Est-ce que tous les jeux ont des effets positifs ?*

*[Réponse : Les jeux de hasard et d'argent peuvent avoir des effets très négatifs : les personnes qui en sont dépendantes jouent de plus en plus souvent, sont incapables de respecter les limites qu'elles se sont fixées avant de jouer, accumulent les dettes à cause du jeu, mettent en péril leurs études, leur travail, leurs relations familiales, etc.]*

## B. Jouer à différents types de jeux

- À chaque stand, un animateur invite les participants à venir jouer.

### ▶ Exemples de jeux à retenir pour la foire

Éviter d'offrir aux jeunes la possibilité de manipuler des jeux de hasard et d'argent réels, tels que des dés, des cartes à jouer ou des billets de loterie. Un bon moyen de respecter cette règle est de confectionner des jeux fantaisistes dont les éléments se distinguent par leur forme, leur couleur, leur dessin, etc. (au lieu de leur numéro, comme dans les jeux de cartes et de dés).

- Pendant qu'ils jouent, les participants tentent de deviner à quelle catégorie appartient le jeu : adresse/mouvement, raisonnement/stratégie ou hasard.

Limiter le temps de jeu de façon à ce que les participants doivent faire vite.

## Pour L'ANIMATEUR

### Exemples de jeux à retenir pour la foire

Nom	Description	Catégorie
À l'aveuglette	Les yeux bandés, apposer des pièces autocollantes aux endroits appropriés sur un dessin grand format (ex. : pieds, mains et tête sur une silhouette ; vêtements d'halloween sur un squelette ; fromage dans la bouche d'une souris).	Dominante : hasard* Secondaire : adresse
Visez juste	Lancer des boules de papier dans un seau. Faire éclater des ballons à l'aide d'avions-punaises.	Adresse
Pile ou face	L'animateur lance 5 fois une pièce plate tombant du côté pile ou face, puis les participants devinent le résultat des 5 lancers suivants.	Hasard
La carte magique	Faire un tour de magie avec des cartes à jouer.	Adresse
Roche-papier-ciseau	S'affronter par paires au jeu de roche-papier-ciseau.	Hasard
La lutte des cerveaux	Répondre à quelques devinettes de raisonnement**. ▶ LA FOIRE 2	Raisonnement

\* Pour limiter la part d'adresse dans le jeu « À l'aveuglette », il faut faire tourner sur lui-même le participant avant de le placer devant la silhouette et lui demander de ne pas toucher la silhouette avec ses mains.

\*\* Puiser dans les recueils de devinettes et de jeux de raisonnement disponibles à la bibliothèque (ex. : *Méga Activités*, Encyclopédie vivante Nathan, 1997 ; *Grand livre du casse-tête optique*, Sterling Publishing Company).

Réponse des deux devinettes illustrées sur la feuille ▶ LA FOIRE 2 : Chiffre manquant : 21 (somme des deux chiffres précédents). Nombre de triangles : 27 (16 triangles de 1 cellule + 7 triangles de 4 cellules + 3 triangles de 9 cellules + 1 triangle de 16 cellules).

### C. Évaluer la part de hasard dans les jeux

- Sur la feuille apposée au mur, inscrire le nom des jeux de la foire dans la bonne catégorie. Si le jeu appartient à plus d'une catégorie, inscrire son nom dans la zone de chevauchement des cercles correspondants. ► **LA FOIRE 1**
- Énumérer d'autres jeux en tentant de les placer dans la bonne catégorie. ► **Classement des jeux**

**Pour**  
**L'ANIMATEUR**

#### Classement des jeux

Jeux	Catégorie*
Échecs, dames, dominos...	Raisonnement/stratégie
Mots croisés, devinettes...	Raisonnement
Billard, billes, fléchettes...	Dominante : adresse et stratégie Secondaire : hasard
Magie, marelle...	Adresse
Basket-ball, hockey, soccer...	Dominante : adresse et stratégie Secondaire : hasard
Dés, gratteux, roulette...	Hasard
Jeux d'arcade	Dominante : adresse Secondaire : stratégie

\* On trouve une part de hasard dans tous les jeux.

### D. Discussion

*De quelle manière le hasard intervient-il dans ces jeux, par exemple dans le hockey ou le billard ?*

*[Réponse : Malgré toute l'habileté et les efforts des joueurs, il reste toujours une part de l'activité qui demeure incontrôlable : fissure dans la glace entraînant une chute, goutte de sueur brouillant la vue, spasme musculaire au moment de frapper la boule de billard, etc.]*

*Qu'est-ce qui distingue les jeux de hasard des autres jeux ?*

*[Réponse : Les jeux de hasard ne laissent aucune place à l'habileté ni à la réflexion. Les joueurs n'ont aucun contrôle sur les résultats, car ceux-ci ne dépendent que du hasard.]*

*Est-il possible de réduire la part de hasard dans les jeux ?*

*[Réponse : Non. Par définition, le hasard est justement la partie d'une activité qui échappe à la volonté et au pouvoir des participants.]*

## La foire

### Visuel grand format

Feuille grand format apposée au mur, sur laquelle sont tracés trois cercles représentant les principales catégories de jeux : « Adresse/mouvement », « Raisonnement/stratégie » et « Hasard ». ▶ **LA FOIRE 1**

Deux ou trois tables décorées servant de stands de jeu\*, avec les noms des jeux inscrits sur des cartons.

### Accroche matérielle

Dans une ambiance de foire, les animateurs présentent aux passants un objet (ex. : balle, pièce plate, énigme à déchiffrer...) en vue de les intéresser à participer à leur jeu.

### Activité courte

L'animateur guide le passant jusqu'à son stand et le fait participer à son jeu (« Visez juste », « À l'aveuglette », « Pile ou face », « La carte magique » ou autre).

À la fin du jeu, le passant classe le jeu dans une des catégories affichées au mur.

### Message clair

L'animateur demande au passant quelle est la part du hasard dans le jeu auquel il vient de jouer. Il lui rappelle que le hasard obéit aux seules lois des probabilités et qu'il est impossible de l'influencer : plus la part de hasard est grande, plus le jeu échappe au contrôle du joueur.

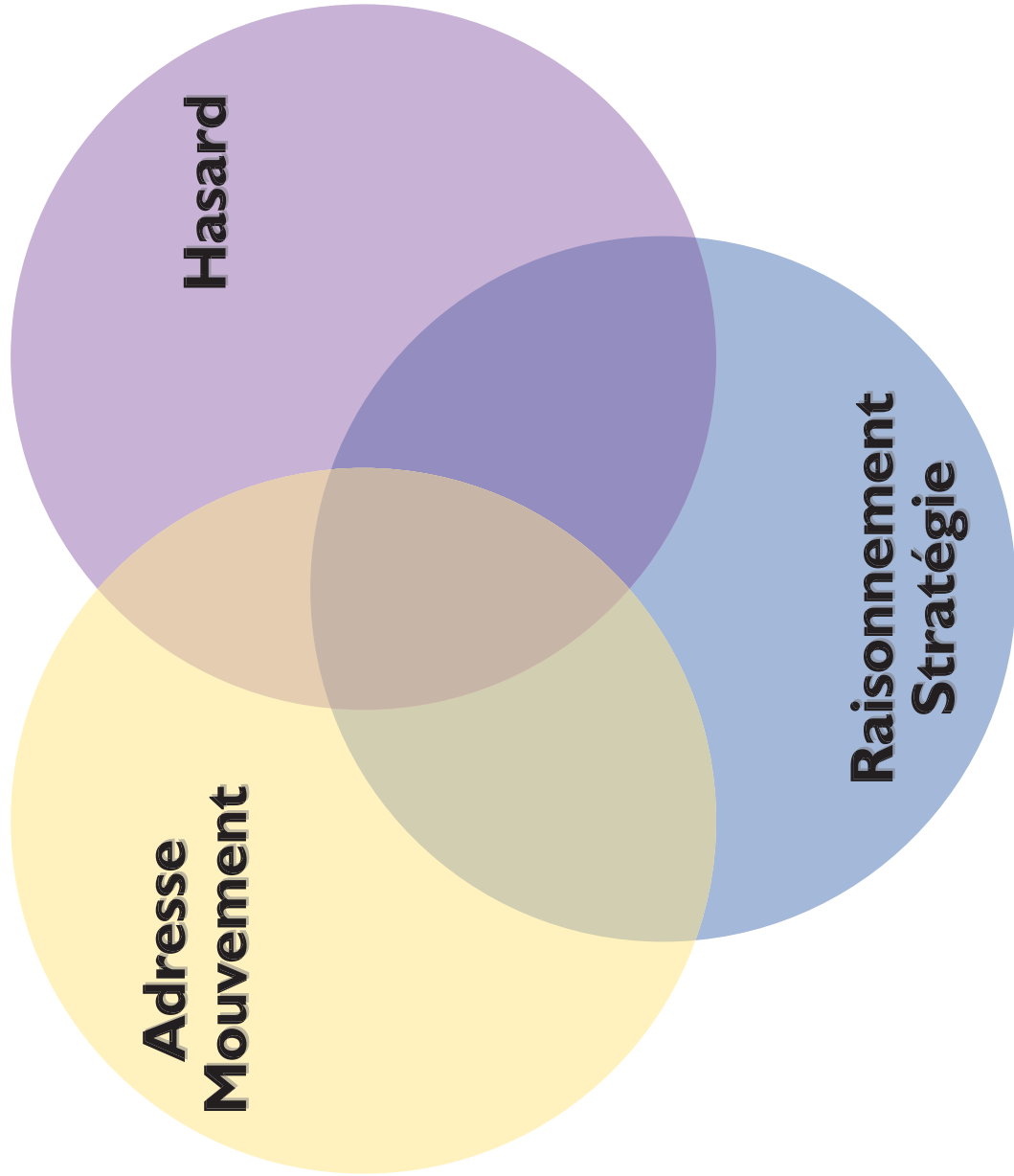
### Renforcement

Demander au passant d'inscrire sur des cartons les noms des deux jeux qu'il préfère et de les coller dans les cercles appropriés sur la feuille apposée au mur.

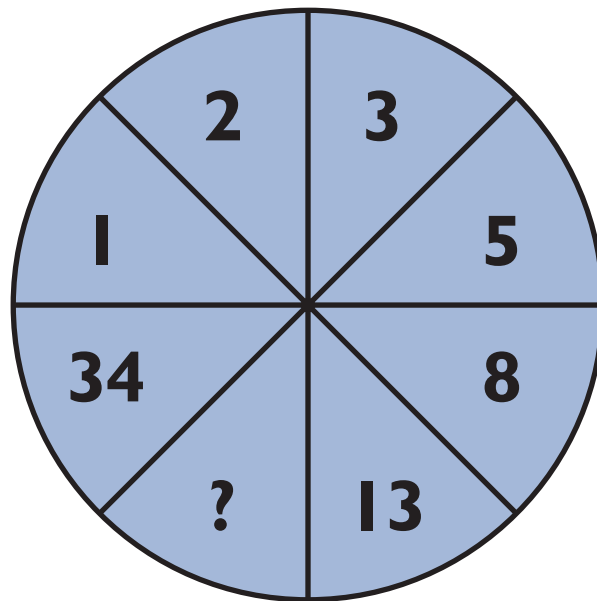
Inviter le passant à jouer à un autre des jeux de la foire.

\* Éviter d'offrir aux jeunes la possibilité de manipuler des jeux de hasard et d'argent réels, tels que des dés, des cartes à jouer ou des billets de loterie.

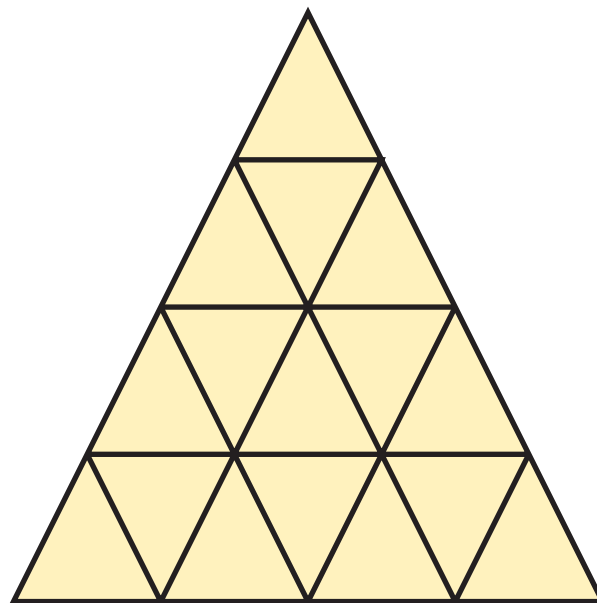
# Classement des jeux



## Trouvez le chiffre manquant



## Comptez les triangles



Source : *Grand livre du casse-tête optique*, Sterling Publishing Company.

# Faites enquête !

## CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

## RÉSUMÉ

Les participants cherchent les indices leur permettant de répondre à des questions sur les jeux de hasard et d'argent.

## OBJECTIF

Améliorer ses connaissances sur les jeux de hasard et d'argent.

## ÂGE

12-17 ans.

## DURÉE

50 minutes.

## Préparation et matériel

- Table sur laquelle se trouvent différents objets, selon les sujets d'enquête choisis (ex. : jouet, porte-clés, bouteille, dé, etc.).
- Photocopies d'une liste de questions (une par participant).

▶ FAITES ENQUÊTE 1

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Qu'est-ce que le hasard ? Est-ce qu'on peut influencer le hasard ?*

*Vous trouverez une partie de la réponse en faisant votre enquête.*

### B. Trouver les réponses aux questions

- Former des équipes de deux.
  - Remettre aux participants une liste de questions.
- ▶ FAITES ENQUÊTE 1
- Se déplacer d'objet en objet pour trouver des indices et répondre aux questions. ▶ Exemples de sujets d'enquête

### C. Partager ses trouvailles

- Mettre en commun les résultats.

### D. Discussion

*Le hasard, c'est tout événement imprévisible sur lequel on n'a aucun pouvoir. Seul le hasard décide des résultats d'un lancer de dés, par exemple. Aucune personne ne peut venir à bout du hasard, pas même un devin !*

**Exemples de sujets d'enquête**

Question	Objet	Réponse
1. Plusieurs personnes croient que nous portons bonheur. Qui sommes-nous ?	Différents objets (porte-clés, bibelot, etc.) représentant un fer à cheval, un trèfle à quatre feuilles et le chiffre 7.	Fer à cheval. Trèfle à quatre feuilles. Chiffre 7.
2. Quelle est l'origine du mot « hasard » ?	Photocopie du texte « Qui a inventé les jeux de hasard ? » <b>▶ FAITES ENQUÊTE 2</b>	Le mot « hasard » vient du nom d'un château appelé « El Azar ». Le mot arabe « az-zahr » signifie encore aujourd'hui « le dé ».
3. Trouve trois jeux où seul le hasard intervient.	Boîte contenant divers jeux : dames, casse-tête, échelle et serpent, jeu de l'oie, dés, cube Rubik, Monopoly, Trouble, etc.	Échelle et serpent. Jeu de l'oie. Dés. Trouble.
4. Pourquoi certaines personnes disent : « Quand je joue, j'oublie mes problèmes » ?	Papier inséré dans une bouteille de bière sur lequel est inscrit « Jeu = Alcool = Drogue = Oubli des problèmes ».	Chez certaines personnes, les jeux de hasard et d'argent ont le même effet que la drogue et l'alcool.
5. Pourquoi ne pouvons-nous pas connaître à l'avance le résultat d'un lancer de dés ?	Bande de papier cartonné pliée en accordéon, avec les mentions suivantes inscrites sur les différents plis :  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>Devine le résultat du lancer de 2 dés à 6 faces</b></p> <p style="text-align: center;">Résultat du 1<sup>er</sup> lancer : 5</p> <p style="text-align: center;">Résultat du 2<sup>e</sup> lancer : 11</p> <p style="text-align: center;">Résultat du 3<sup>e</sup> lancer : 6</p> <p style="text-align: center;">Devine le résultat du prochain lancer</p> <p style="text-align: center;">Les résultats qui précèdent n'aident pas à prévoir les résultats suivants, car chaque lancer est indépendant des autres</p> </div>	Nous ne pouvons pas prévoir le prochain résultat, car chaque lancer de dés est indépendant des lancers précédents. Chaque résultat ne dépend que du hasard.
6. Combien ai-je de chances d'obtenir un « 6 » en lançant un dé une fois ?	Gros dé à six faces.	1 chance sur 6.
7. Complète la phrase : « Les jeux de hasard et d'argent ne sont pas des divertissements _____ . »	Morceaux de carton en désordre portant chacun un mot de la phrase ou lettres du mot « INOFFENSIFS » placées dans une enveloppe.	...inoffensifs.
8. Donne une définition de la superstition.	Loupe permettant de lire une minuscule définition de la superstition collée sur un objet de forme bizarre ou extravagante.	Superstition : Fait de croire que certains gestes ou signes entraînent, d'une manière cachée et automatique, des conséquences bonnes ou mauvaises.

**Variante 1 :**

**Transformer l'activité en chasse au trésor**

En cachant les objets dans un local ou dans une aire ouverte, cette activité peut prendre la forme d'une véritable chasse au trésor.

**Variante 2 :**

**Transposer l'activité dans un journal scolaire**

Les questions et les indices peuvent se retrouver dans un journal scolaire sous forme de rebus, charades, quiz, devinettes, etc.

## Faites enquête !

1. **Plusieurs personnes croient que nous portons bonheur.  
Qui sommes-nous ?**

Réponse \_\_\_\_\_

2. **Quelle est l'origine du mot « hasard » ?**

Réponse \_\_\_\_\_

3. **Trouve trois jeux où seul le hasard intervient.**

Réponse \_\_\_\_\_

4. **Pourquoi certaines personnes disent :  
« Quand je joue, j'oublie mes problèmes » ?**

Réponse \_\_\_\_\_

5. **Pourquoi ne pouvons-nous pas connaître à l'avance  
le résultat d'un lancer de dés ?**

Réponse \_\_\_\_\_

6. **Combien ai-je de chance d'obtenir un « 6 » en lançant un dé une fois ?**

Réponse \_\_\_\_\_

7. **Complète la phrase :  
« Les jeux de hasard et d'argent ne sont pas des divertissements**

\_\_\_\_\_ . »

8. **Donne une définition de la superstition.**

Réponse \_\_\_\_\_

## Qui a inventé les jeux de hasard ?

*Nous sommes à la fin du XI<sup>e</sup> siècle.*

*Les principautés musulmanes  
sont assaillies par les Chrétiens,  
mais en Syrie un château  
résiste à l'envahisseur.*



« Az-zahr » écrit en arabe.

*Comme le siège s'éternise, les soldats chrétiens  
inventent, pour tuer le temps, un jeu de dés qu'ils  
baptisent du nom du château : El Azar.*

*Ainsi naît le mot « hasard », qui signifie, encore  
aujourd'hui, « le dé » en arabe.*



Les Croisés partent conquérir  
la Terre Sainte en 1096.

Source : Site Internet de l'École supérieure de journalisme de Lille  
([http://www.esj-lille.fr/atelier/js/js2003/P2/g2\\_al\\_3.html](http://www.esj-lille.fr/atelier/js/js2003/P2/g2_al_3.html)).



# L'échelle de la chance

## CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

## RÉSUMÉ

Les participants pignent des numéros pour vérifier s'ils sont chanceux ou malchanceux.

## OBJECTIF

Démontrer que c'est le hasard qui détermine les résultats des jeux de hasard et d'argent.

## ÂGE

12-17 ans.

## DURÉE

30 minutes.

Voir aussi l'activité éclair :  
5-15 minutes.

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle est tracée l'« Échelle de la chance ». ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 1**
- Nombre suffisant de cartons de deux couleurs différentes, par exemple bleus et rouges (un carton bleu et un carton rouge par participant).
- Nombre suffisant de sacs contenant 15 pierres ou 15 bouts de papier exactement de même taille, numérotés de « 1 » à « 15 » (un sac par groupe).
- Photocopies de la feuille « Mes prévisions » (une par participant). ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 2**
- Gomme bleue ou autre adhésif décollable.

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Êtes-vous une personne « chanceuse » ou « malchanceuse » dans la vie en général ? Racontez vos expériences à cet égard.*

*Vérifions l'influence de votre « chance » ou « malchance » personnelle dans un jeu de hasard comme un tirage au sort.*

### B. Placer son prénom sur l'échelle de la chance

- Distribuer à chaque participant un carton bleu et un carton rouge, et leur demander d'inscrire leur prénom sur chacun des cartons.
- Chaque participant colle son prénom (carton bleu) sur l'échelle de la chance apposée au mur près des chiffres « 0 », « 1 » ou « 2 », s'il se considère malchanceux, ou près des chiffres « 4 », « 5 » ou « 6 », s'il se considère chanceux. ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 1**

*Le « 0 » correspond à la plus grande malchance et le « 6 », à la plus grande chance. Ceux qui se considèrent ni chanceux ni malchanceux collent leur prénom près du chiffre « 3 ».*

- Au moment de coller son carton, chaque participant explique pourquoi il s'accorde ce degré de chance ou de malchance.

### C. Piger un numéro à six reprises

- Former des groupes d'un maximum de six participants. Prévoir la présence d'un animateur par groupe.
- Remettre à chaque membre du groupe une photocopie de la feuille « Mes prévisions ». ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 2**

- L'animateur fait tirer les membres du groupe, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il y ait eu six tirages. À chacun des tirages :
  - Chaque participant encercle d'abord un numéro de « 1 » à « 15 » sur la feuille « Mes prévisions ».
  - Le participant à qui c'est le tour pige un numéro.
  - Les participants qui obtiennent le numéro encerclé font un crochet à l'endroit prévu sur leur feuille.
  - À la fin des tirages, les participants inscrivent leur résultat sur leur feuille (ex. : le résultat est de « 1 sur 6 » si le participant a obtenu 1 fois le numéro encerclé en 6 tirages).

*Remettre le numéro dans le sac après chaque tirage afin que les probabilités soient constantes d'un tirage à l'autre.*

#### **D. Échanger sur les résultats**

- Chaque participant colle son prénom (carton rouge) au mur près du chiffre de l'« Échelle de la chance » correspondant au résultat obtenu (ex. : près du chiffre « 1 » dans le cas d'un résultat de « 1 sur 6 ».) ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 1**
- Comparer le succès obtenu par chaque participant avec sa perception initiale.

*Si votre autoévaluation est juste, les « soi-disant chanceux » auraient normalement obtenu de meilleurs résultats que les « soi-disant malchanceux ». La chance a-t-elle joué le rôle prévu ?*

*[Réponse : La « chance » ou la « malchance » personnelle n'influence pas les résultats.]*

#### **E. Discussion**

*Une « chance » qui varie d'une occasion à l'autre, est-ce de la chance ou du hasard ?*

*[Réponse : Si la chance est aussi variable, c'est qu'elle dépend des probabilités mathématiques d'obtenir un résultat. C'est le hasard qui détermine qui sera chanceux ou malchanceux.]*

*Un participant a-t-il été « chanceux » en obtenant un meilleur résultat que les autres ? Si oui, par quel moyen peut-on vérifier si cette chance provient de son influence personnelle ou de l'influence du hasard ?*

*[Réponse : Refaire des tirages jusqu'à ce que le participant obtienne des résultats conformes à la moyenne. Car nous sommes tous égaux devant le hasard : à chaque tirage nous avons 1 chance sur 15 d'obtenir le numéro choisi.]*

*Quelle est la probabilité de gagner au loto 6/49 ?*

► **Probabilités de gagner le gros lot aux principales loteries**

**Probabilités de gagner le gros lot aux principales loteries**

Loterie	Probabilité*
Gratteux	Billet gagnant (2 \$, 4 \$, etc.) : environ 1 sur 10 Gros lot : environ 1 sur 500 000
Banco	1 sur 2 147 181
Lotto 6/49	1 sur 13 983 816
Super 7	1 sur 20 963 833

\* La probabilité peut varier selon les tirages.

**Prolongement 1 :**  
**Discussion sur les croyances**

Engager la discussion sur le thème des pensées erronées :

- Quels trucs avez-vous employés pour maximiser votre succès aux tirages (ex. : penser très fort au chiffre souhaité, souffler sur sa main avant de l'ouvrir, brasser le contenu du sac d'une manière particulière, etc.) ?
- Ces trucs ont-ils donné des résultats concrets ? Si oui, par quel moyen peut-on vérifier si cet « effet de chance » est réel ou s'il est le fruit du hasard ?

Au besoin, recommencer le tirage en utilisant systématiquement un des trucs évoqués et vérifier si ce truc influence les résultats.

**Variante 1 :**  
**Épreuves variées**

Plutôt que de s'en tenir uniquement à un tirage de numéros, soumettre les participants à une suite d'épreuves variées. Par exemple :

- Épreuve 1 : **Voyage de rêve**  
Tirage d'un voyage dans une boîte contenant 14 papiers « Découverte de mon quartier » et 1 papier « Destination soleil ».
- Épreuve 2 : **Citron du jour**  
Tirage d'un carton « Citron » dans un lot contenant 15 cartons sur lesquels sont dessinés différents fruits et légumes.
- Épreuve 3 : **Ma bonne étoile**  
Tirage d'une bille de la couleur choisie dans un sac contenant 15 billes de couleurs différentes.

## L'échelle de la chance

### Visuel grand format

« Échelle de la chance » apposée au mur. ► **L'ÉCHELLE DE LA CHANCE 1**

### Accroche matérielle

L'animateur présente deux cartons de même couleur (ex. : rouge) au passant : il lui demande d'inscrire son prénom sur le carton « Chanceux » ou sur le carton « Malchanceux ».

### Activité courte

L'animateur demande au passant de coller son carton sur l'échelle de la chance, en lui expliquant que le « 0 » représente la malchance et le « 6 » beaucoup de chance.

L'animateur demande pourquoi il se considère chanceux ou malchanceux.

Le passant choisit d'abord un numéro de « 1 » à « 15 », puis pige une pierre à l'intérieur d'un sac de tirage (contenant 15 pierres numérotées de « 1 » à « 15 »). Il fait six tirages consécutifs.

Le passant inscrit son prénom sur un carton de couleur différente (ex. : bleu) et colle ce dernier à l'endroit approprié sur l'échelle de la chance, par exemple sous le « 1 » s'il a obtenu 1 fois sur 6 le numéro qu'il avait choisi.

### Message clair

L'animateur explique : « Le fait de se considérer chanceux ou malchanceux n'a aucune influence sur les possibilités de gagner : c'est la probabilité de 1 sur 15 qui détermine les résultats du tirage. »

### Renforcement

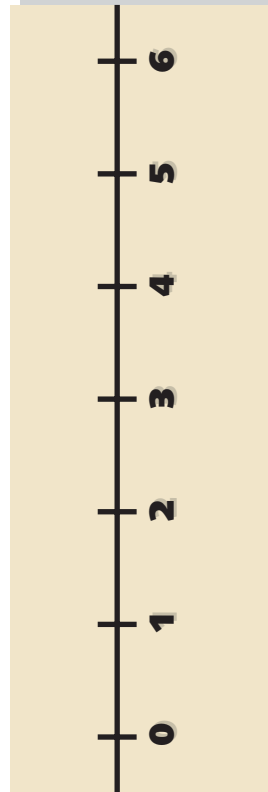
Si le passant obtient un résultat supérieur à la probabilité, refaire des tirages jusqu'à ce que le résultat soit conforme à la moyenne.

Demander au passant de deviner les probabilités de gagner au Loto 6/49 ou au Super 7.

Remettre au passant une feuille montrant les probabilités de gagner à différentes loteries avec, en titre, le message suivant : « Il n'existe aucun moyen d'influencer les résultats d'un tirage. Dans tous les cas, le hasard est vainqueur. »

# Échelle de la chance

**SOI-DISANT  
MALCHANCEUX**



**SOI-DISANT  
CHANCEUX**

# Mes prédictions

Encerle le numéro que tu prévois piger					Fais un crochet chaque fois que tu piges le numéro choisi
1	2	3	4	5	<b>Tirage 1 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	<b>Tirage 2 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	<b>Tirage 3 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	<b>Tirage 4 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	<b>Tirage 5 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	<b>Tirage 6 :</b> _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
<b>Résultat :</b>					_____ <b>sur 6</b>

## Où ai-je la tête ?

### CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

Émotions et besoins liés au jeu.

### RÉSUMÉ

Les participants prennent position par rapport aux croyances véhiculées par les joueurs.

### OBJECTIF

Souligner le caractère irrationnel des croyances associées au jeu.

### ÂGE

14-17 ans.

### DURÉE

35-40 minutes.

### Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle sont inscrites les colonnes « A. J'augmente mes chances de gagner », « B. Je suis partagé(e) » et « C. Je n'augmente pas mes chances de gagner ».  
▶ **OÙ AI-JE LA TÊTE 1**
- Photocopies de la liste des croyances liées aux jeux de hasard et d'argent (une par participant). ▶ **OÙ AI-JE LA TÊTE 2**

### Déroulement de l'activité

#### A. Entrée en matière

*Y a-t-il des personnes dans le groupe qui ont des pouvoirs spéciaux ?*

*Pourtant vous utilisez souvent vos pouvoirs spéciaux dans toutes sortes de situations :*

- *au moment de passer un examen (ex. : porte-bonheur au cou ou sur le coin du bureau) ;*
- *pour réussir votre prochain coup de bâton au baseball (ex. : toucher deux fois le marbre avec le bâton) ;*
- *au moment de choisir un numéro gagnant (ex. : toujours choisir un numéro finissant par sept).*

*Ces précautions, qui relèvent de la superstition, ont-elles une réelle influence sur les événements ?*

*De telles croyances sont répandues chez les acheteurs de billets de loterie, chez les utilisateurs d'appareils de loterie vidéo ou encore chez les joueurs de bingo ou de cartes. Plusieurs s'imaginent que certains objets ou certaines attitudes peuvent les aider à décrocher le gros lot.*

#### B. Classer les croyances

- Remettre aux participants la liste des croyances.  
▶ **OÙ AI-JE LA TÊTE 2**
- Chaque participant fait un crochet dans la colonne appropriée vis-à-vis de chaque croyance de la liste.

*Afin de donner le maximum d'authenticité à l'exercice, demander aux participants de répéter mentalement la question « Est-ce que j'augmente mes chances de gagner si... » avant de lire chaque croyance.*

### C. Partager les opinions

---

- Selon l'opinion exprimée par les participants, l'animateur inscrit la croyance dans la colonne « A », « B » ou « C » sur la feuille apposée au mur. ► **OÙ AI-JE LA TÊTE 1**
- En cas d'opinions multiples, demander aux participants de faire valoir leurs points de vue et retenir l'opinion dominante.

*La réponse à toutes les questions est : « C. Je n'augmente pas mes chances ». Si les participants croient à l'influence de certains comportements sur les résultats, engager une discussion pour les amener à mettre en doute leur opinion ou leur intuition :*

- *Comment peut-on vérifier si une croyance est vraie ou est fausse ?*  
[Réponse : Les croyances peuvent être contredites par un tirage comparatif, par exemple en comparant les résultats de quelqu'un qui choisit toujours le même numéro et de quelqu'un qui change de numéro à chaque pige.]
- *Est-ce logique de maintenir une croyance qui s'avère fausse dans la pratique ?*

### D. Discussion

---

*Seriez-vous prêts à renoncer à vos croyances s'il était prouvé qu'elles sont fausses ? Est-ce difficile d'accepter la réalité et de se défaire de ses croyances ?*

*À quels besoins répondent les croyances ?*

[Réponse : Les croyances répondent à des besoins variables selon les personnes : désir de pouvoir (capacité de modifier son destin), besoin d'autovalorisation (posséder des attributs surnaturels, détenir un secret), etc.]

*Est-ce que les croyances peuvent jouer un rôle dans la dépendance des joueurs excessifs ?*

[Réponse : L'illusion de contrôle est fortement ancrée chez les joueurs excessifs. Ils croient, à tort, que leur comportement peut influencer le résultat du jeu, ce qui nourrit leur espoir de récupérer l'argent perdu.]

## **Prolongement 1 : Faire surgir ses propres croyances**

Les participants imaginent qu'ils se préparent à gratter un billet de loterie cachant peut-être un gros lot de un million de dollars.

- Demander aux participants de bien réfléchir à ce qui leur passerait par la tête au moment de gratter. Seraient-ils tentés d'adopter une stratégie ou une attitude particulière pour augmenter leurs chances de gagner ?
- Inscrire au mur, dans la catégorie « A », « B » ou « C », les stratégies ou les attitudes mentionnées par les participants.

### **▶ OÙ AI-JE LA TÊTE 1**




## **Prolongement 2 : Fabriquer un objet « Ultrachance »**

Demander aux participants de fabriquer un objet (ex. : porte-clés, pendentif, verres fumés...) possédant des vertus de « chance » bénéfiques pour les joueurs :

- Donner une forme extravagante à l'objet et le colorer de couleurs voyantes.
- Afficher bien en vue le mode d'emploi de l'objet et ses « bienfaits » présumés.
- Ajouter à l'objet une pancarte d'information pertinente sur les jeux de hasard et d'argent (ex. : rôle des croyances chez les joueurs excessifs, statistiques sur le jeu, problèmes des joueurs excessifs, etc.).
- Exposer l'objet à un endroit où il pourra susciter les réactions des jeunes.

# Est-ce que j'augmente mes chances de gagner ?

<b>A</b> J'augmente mes chances de gagner	<b>B</b> Je suis partagé(e)	<b>C</b> Je n'augmente pas mes chances de gagner

<p style="text-align: center;"><b>Est-ce que j'augmente mes chances de gagner si...</b></p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>A. J'augmente mes chances</b></p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>B. Je suis partagé(e)</b></p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>C. Je n'augmente pas mes chances</b></p>
... je choisis toujours le même numéro de loterie ?			
... je change souvent de machine à sous ?			
... je choisis ma date d'anniversaire comme numéro ?			
... je prends tout mon temps pour gratter mon billet ?			
... je brasse de la bonne manière mes dés ?			
... ça fait plusieurs fois de suite que je perds ?			
... j'ai dans ma poche le penny tréflé ?	 <p><b>Penny tréflé 10 \$</b></p>		
... je varie les lieux d'achat de mes billets ?			
... je choisis moi-même mes gratteux dans le présentoir ?			
... je tiens des statistiques sur les numéros gagnants des tirages précédents ?			
... j'utilise la pendule Winner ?	 <p><b>Pendule Winner 25 \$</b></p>		
... je gratte mon billet avec un sous trouvé dans la rue ?			
... je fais gratter mon billet par une personne chanceuse de mon entourage ?			
... je m'installe à une machine à sous « pleine » (qui n'a pas payé depuis un bon moment) ?			
... je brûle de l'encens Bingo ?	 <p><b>Encens Bingo 30 \$</b></p>		
... je joue les soirs de pleine lune ?			



## Pile ou face ?

### CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

### RÉSUMÉ

Les participants évaluent la probabilité d'obtenir « pile » ou « face » lors du lancer d'une pièce.

### OBJECTIF

Se familiariser avec la notion de « probabilité ». Faire surgir ses propres pensées erronées relatives au hasard.

### ÂGE

12-17 ans.

### DURÉE

15 minutes.

### Préparation et matériel

- Pièce plate de petit format sur laquelle sont inscrites d'un côté la lettre « P » (pour « pile ») et de l'autre la lettre « F » (pour « face »).
- Reproduction en grand format (apposée au mur) de la feuille « Pile ou face ? ». ► **PILE OU FACE 1**
- Photocopies de la feuille « Hasard contre Prévision » (une par participant). ► **PILE OU FACE 2**

### Déroulement de l'activité

#### A. Entrée en matière

*Voici une pièce plate qui ne peut faire qu'une chose : tomber soit du côté « pile », soit du côté « face ».*

*Quelle est la probabilité que ce soit « pile » ? Quelle est la probabilité que ce soit « face » ?*

*[Réponse : 1 chance sur 2 dans les deux cas.]*

*Si la probabilité est égale, qu'est-ce qui détermine si ce sera « pile » ou « face » ?*

*[Réponse : Lorsqu'on lance une pièce dans les airs et qu'on la laisse retomber sur le sol, une multitude de facteurs incontrôlables agissent sur le mouvement de la pièce pour la faire tomber d'un côté ou de l'autre. Le « hasard » est le nom qu'on donne à ces facteurs incontrôlables : c'est lui qui détermine le résultat du lancer.]*

*Est-ce que l'être humain a le pouvoir de modifier les probabilités ?*

*[Réponse : Le mouvement d'une pièce qui tombe au sol après avoir été lancée dans les airs est si complexe qu'il est impossible à prévoir. Ce serait comme essayer de prévoir le mouvement de milliers de boules sur une grande table de billard. Pour cette raison, quelle que soit la manière dont elle lance la pièce, une personne ne peut pas avoir d'influence sur le résultat du lancer.]*

*Nous allons voir comment le hasard réussit à déjouer les prévisions.*

#### B. Probabilités dans le cas du lancer d'une cinquième pièce

- À quatre reprises, l'animateur lance la pièce plate dans les airs et la laisse retomber au sol. Il note les résultats (pile ou face) sur la feuille apposée au mur. ► **PILE OU FACE 1**  
*Ne pas permettre aux participants de manipuler la pièce.*
- Demander aux participants d'évaluer la probabilité (une chance sur X) que le prochain résultat soit « pile », puis leur demander la probabilité qu'il soit « face ». Noter sur la feuille les deux probabilités.

[Réponse : 1 chance sur 2 d'obtenir « pile » et 1 chance sur 2 d'obtenir « face ».]

Ne pas lancer la pièce une 5<sup>e</sup> fois pour voir le résultat, afin de centrer l'attention des participants sur les notions de probabilité et non sur leur capacité de prévision. Si les jeunes insistent pour tester leurs prévisions, faire suivre l'activité « Pile ou face ? » par l'activité « L'échelle de la chance ».

- En montrant les résultats des séries 2 et 3 sur la feuille apposée au mur, demander aux participants quelle est la probabilité que le résultat du 5<sup>e</sup> lancer soit « pile » ou soit « face » ? Noter sur la feuille les deux probabilités.

[Réponse : 1 chance sur 2 d'obtenir « pile » et 1 chance sur 2 d'obtenir « face ».]

Si les participants penchent pour une probabilité différente de « 1 chance sur 2 », leur demander d'expliquer leur raisonnement. Insister sur le fait qu'à chaque lancer la situation est rigoureusement identique : le hasard détermine si ce sera « pile » ou « face », car ce sont les deux seules possibilités qui existent et qu'elles ont des chances égales de survenir.

### **C. Probabilités dans le cas du lancer de cinq pièces**

---

- Demander aux participants quelle est la probabilité d'obtenir la série 4 complète (PPFFP).

[Réponse : La probabilité double à chaque lancer : 1 chance sur  $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 1$  chance sur 32.]

- Demander aux participants s'il est plus difficile d'obtenir la série 5 complète (PPPPF) ou la série 6 complète (PPPPP).

[Réponse : Dans les deux cas, la probabilité est de 1 chance sur 32. Chaque nouveau lancer multiplie les probabilités par 2 et est indépendant des résultats précédents.]

### **D. Discussion**

---

- Remettre aux participants la feuille « Hasard contre Prévision ».

#### **► PILE OU FACE 2**

Il est facile pour le hasard d'obtenir n'importe quelle série de résultats puisqu'à chaque lancer il n'y a que deux possibilités : pile ou face. Le hasard détermine le résultat sans aucune préférence particulière et sans tenir compte des résultats précédents. Il est autrement plus difficile pour un être humain de prévoir les résultats d'une série de lancers, puisqu'à chaque lancer le nombre de possibilités est multiplié par 2.

Quelle est la seule prévision qui a 100 % des chances de s'avérer juste dans tous les cas où on doit lancer une pièce ?

[Réponse : Le prochain résultat sera soit « pile », soit « face », puisqu'il s'agit de deux possibilités ayant les mêmes chances de se produire.]

# Pile ou face ?

Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Lancer 4	Lancer 5
----------	----------	----------	----------	----------

**Probabilité**

**Série 1**

				?
--	--	--	--	---

Pile : \_\_\_\_\_  
Face : \_\_\_\_\_

**Série 2**

F	P	F	P	?
P	P	P	P	?

Pile : \_\_\_\_\_  
Face : \_\_\_\_\_  
Pile : \_\_\_\_\_  
Face : \_\_\_\_\_

**Série 4**

P	P	F	F	P
P	P	P	P	F
P	P	P	P	P

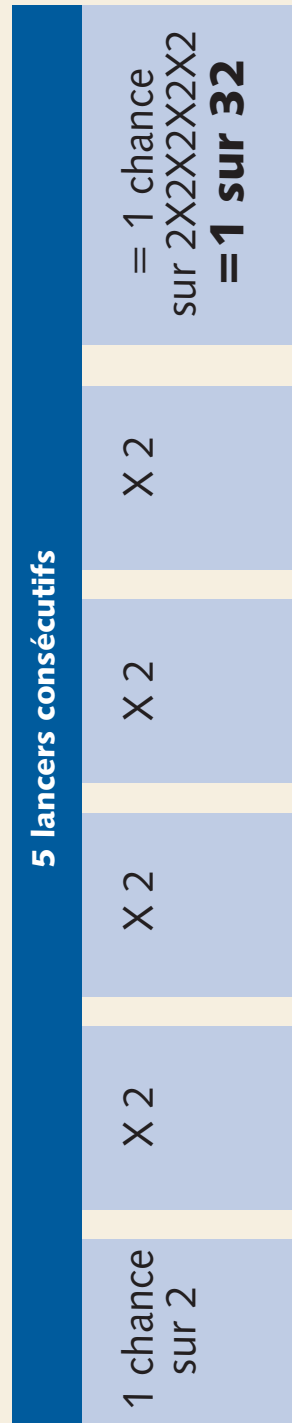
PPFFP : \_\_\_\_\_  
PPPPF : \_\_\_\_\_  
PPPPP : \_\_\_\_\_

# Hasard contre Prédiction

**HASARD**  
= aucune réflexion



**PRÉVOIR 5 LANCERS**  
= accumulation du hasard



# Stratégie sans influence

## CATÉGORIE

Compréhension du hasard.

## RÉSUMÉ

Les participants usent de stratégies pour tenter d'influencer les résultats d'un jeu de hasard de type « jeu de cartes ».

## OBJECTIF

Démontrer que les stratégies n'ont aucun effet sur le hasard.

## ÂGE

12-17 ans.

## DURÉE

25 minutes.

Voir aussi l'**activité éclair** :  
5-15 minutes.

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) divisée en deux colonnes : « Stratégie/adresse » et « Hasard ».  
▶ **STRATÉGIE SANS INFLUENCE 1**
- 50 cartons numérotés de « 1 » à « 50 ».
- Feuille grand format (apposée au mur) servant à inscrire les résultats des « Stratégiques » et des « Réalistes ».  
▶ **STRATÉGIE SANS INFLUENCE 2**

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Dans quelle catégorie — stratégie/adresse ou hasard — se classent vos jeux préférés ?* ▶ **Jeux de stratégie/adresse et jeux de hasard**

*Qu'est-ce qui distingue les deux catégories ?*

*[Réponse : Dans les jeux de stratégie/adresse, on peut améliorer ses performances par l'apprentissage, la concentration et l'effort. Dans les jeux de hasard, on est soumis à l'arbitraire du hasard et notre comportement n'influe pas ou très peu sur les résultats.]*

*Certains jeux combinent des éléments des deux catégories (ex. : le Monopoly repose surtout sur le hasard des résultats des dés, mais il exige en même temps que le joueur suive une stratégie d'achat de terrains).*

*Croyez-vous, par exemple, pouvoir influencer les résultats d'une partie de cartes grâce à votre habileté ou à votre sens de la stratégie ?*

### Jeux de stratégie/adresse et jeux de hasard

Stratégie/adresse	Hasard
Jeux d'arcade Échecs Fléchettes	Course de chevaux Loterie vidéo Bingo
Combinaison de stratégie/adresse et de hasard	
Jeux vidéo (ex. : Nintendo) → dominante stratégie/adresse Cartes (ex. : poker) → dominante hasard	

#### B. Former les équipes

- Diviser le groupe en deux équipes : ceux qui croient pouvoir influencer le hasard (les « stratégiques ») et ceux qui ne le croient pas (les « réalistes »). Faire en sorte d'obtenir deux équipes ayant un nombre égal de participants.
- Expliquer le déroulement du jeu :
  - Les « réalistes » jouent à l'aveugle sans regarder les cartons.
  - Les « stratégiques » peuvent regarder et choisir les cartons, et utiliser toutes les stratégies utiles pour gagner.

*D'après vous, quelle équipe a les meilleures chances de l'emporter ?*

#### C. Jouer cinq cartons

- Chaque équipe désigne un représentant : un « stratégique » et un « réaliste ».
- Après avoir brassé les cartons, distribuer cinq cartons au « stratégique » et cinq cartons au « réaliste ». Le « stratégique » peut regarder et choisir ses cartons, tandis que le « réaliste » doit laisser les cartons face cachée sur la table, sans les regarder.

*Ne pas offrir aux jeunes la possibilité de manipuler de vraies cartes à jouer. Utiliser de préférence des cartons de forme originale.*

- À chaque tour, le « stratégique » et le « réaliste » déposent un carton en même temps sur la table. La personne qui a joué le carton le plus fort emporte la levée. L'animateur inscrit alors un crochet dans la colonne du gagnant sur la feuille apposée au mur.

► **STRATÉGIE SANS INFLUENCE 2**

- Après que les cinq cartons ont été joués, l'animateur encercle les crochets du gagnant sur la feuille apposée au mur.

► **Exemple de notation des résultats**

## Pour L'ANIMATEUR

- Rejouer d'autres parties jusqu'à ce que tous les membres des équipes aient pu s'affronter. Noter le résultat de chaque partie.
- Faire le total des levées remportées et des parties gagnées.

### ▶ Exemple de notation des résultats

#### Exemple de notation des résultats

	Stratégiques	Réalistes
Partie 1	✓	✓✓✓✓
Partie 2	✓✓✓	✓✓
Partie 3	✓✓	✓✓✓
Partie 4	✓✓	✓✓✓
Partie 5	✓✓✓✓	✓
Partie 6	✓✓✓	✓✓
<b>Levées remportées</b>	<b>15</b>	<b>15</b>
<b>Parties gagnées</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

#### D. Échanger sur les résultats

- Évaluer le succès obtenu en fonction de l'usage ou non d'une stratégie.

*Êtes-vous surpris des résultats ? Dans quelle mesure la stratégie a-t-elle fonctionné et pourquoi ?*

- Si les résultats donnent un avantage aux « stratégiques », rejouer trois parties en inversant les rôles : les « stratégiques » ne regardent pas leurs cartons et les jouent à l'aveugle, tandis que les « réalistes » les regardent et les jouent avec stratégie.

#### E. Discussion

*Quelle est l'influence des cartons distribués sur l'issue de la partie ? Est-il possible de gagner avec de mauvais cartons ?*

*Même dans un jeu de cartes où on peut recourir à des tactiques (ex. : poker), il n'y a aucun moyen de choisir les cartes de départ ; s'il y a une stratégie, elle est de faible portée.*

#### Variante 1 : Règles de jeu différentes

Jouer des parties légèrement différentes. Par exemple : celui qui emporte la dernière levée gagne ; celui qui emporte le moins de levées gagne ; etc.

## Stratégie sans influence

### Visuel grand format

Banderole portant l'inscription : « Personne ne peut me battre ! Qui suis-je ? »

Pancartes placées à différents endroits faisant la promotion de l'activité (ex. : « Venez battre notre champion ! »).

### Accroche matérielle

Avec en main un jeu de cartons numérotés de « 1 » à « 50 », l'animateur demande au passant : « Veux-tu essayer de battre notre champion aux cartes ? »

### Activité courte

L'animateur dirige le passant vers une table où attend le coanimateur, les yeux bandés, dans le rôle du « champion ».

L'animateur brasse les cartons. Il distribue cinq cartons au passant et cinq cartons au « champion ». Le passant prend ses cartons en main, tandis que le « champion » laisse les siens face cachée sur la table, sans les regarder.

Le passant et le « champion » jouent leurs cinq cartes pendant que l'animateur note les résultats (ex. : 3 levées sur 5 remportées par le passant ; 2 levées sur 5 remportées par le « champion »).

Les parties se succèdent ainsi jusqu'à ce que la démonstration soit faite que les passants et les champions ont des chances à peu près égales de l'emporter.

### Message clair

L'animateur demande au passant quelle est l'influence des cartons de départ sur l'issue de la partie. Est-il possible de gagner avec de mauvais cartons ?

À ce compte, qui gagne à tous les coups ? Au besoin, l'animateur fournit la réponse : « Le hasard demeure le champion toutes catégories ! »

### Renforcement

Si les résultats sont favorables au passant, ce dernier prend la place du « champion » (avec les yeux bandés) et affronte les joueurs suivants.

**Hasard**

**Stratégie / Adresse**

# Stratégiques contre Réalistes

	Stratégiques	Réalistes
Partie 1		
Partie 2		
Partie 3		
Partie 4		
Partie 5		
Partie 6		
Total de levées remportées		
Total de parties gagnées		



# Émotions et besoins

**liés au jeu**



## Le poing fermé

D'après une idée originale de Diane Gossen,  
*Vivre en équilibre*, Éd.Chenelière/McGraw-Hill, 2004

### CATÉGORIE

Émotions et besoins liés au jeu.

### RÉSUMÉ

Les participants font un exercice qui les oblige à s'affirmer et à réagir.

### OBJECTIF

Mieux comprendre les besoins que les joueurs tentent de combler par le jeu.

### ÂGE

14-17 ans.

### DURÉE

45-50 minutes.

Voir aussi l'activité éclair :  
5-15 minutes.

### Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle sont inscrits cinq besoins : « Sécurité », « Pouvoir », « Appartenance », « Plaisir » et « Liberté ». ► **LE POING FERMÉ 1**
- Nombre suffisant de bouts de papier vierges (3 par participant).
- Photocopies de la feuille « Aidez-moi à répondre à mes besoins autrement qu'avec les jeux de hasard et d'argent » (une par participant). ► **LE POING FERMÉ 2**
- Cartons sur lesquels sont inscrites les raisons de jouer. ► **LE POING FERMÉ 2**
- Feuille « Histoire d'un jeune joueur excessif ». ► **LE POING FERMÉ 3**
- Gomme bleue ou autre adhésif décollable.

### Déroulement de l'activité

#### A. Entrée en matière

*Toutes nos actions sont régies par nos besoins. Par exemple, quand vous décidez de vous amuser, à quels besoins tentez-vous de répondre ?*

*[Réponse : Besoin de « plaisir », si c'est pour se changer les idées ; besoin de « liberté » si c'est pour se sortir de la routine ; besoin de « appartenance » si c'est pour être avec des gens ; besoin de « pouvoir » si cela va contre la volonté des parents ; besoin de « sécurité » si c'est pour se débarrasser d'un stress.]*

*Nos besoins importants sont plus profonds que nos envies ou nos caprices du moment. Il s'agit de nos besoins de base, ceux qui sont essentiels à notre maintien en vie, ceux que nous devons satisfaire pour trouver un équilibre satisfaisant.*

- Afficher au mur la feuille des « Cinq besoins importants ». ► **LE POING FERMÉ 1**
- Expliquer les cinq catégories de besoins à l'aide d'exemples. ► **Exemples de manifestations des principaux besoins**

*Démontrer aux participants que toute sensation ou attitude peut être rangée dans l'une des cinq catégories de besoins.*

### Exemples de manifestations des principaux besoins

Besoin	Manifestations
Sécurité	Respirer, se vêtir, se sentir en sécurité, boire, se reproduire, manger, se reposer, gagner de l'argent, gérer sa santé...
Pouvoir	Vivre un succès, se sentir capable, être le meilleur, se sentir important, se sentir utile, atteindre son but...
Appartenance	Aimer, se sentir aimé, avoir sa place, avoir des amis, plaire...
Plaisir	Apprendre, s'amuser, faire des activités nouvelles, rire...
Liberté	Avoir le choix, être autonome, gérer son temps, accepter les conséquences de ses choix...

#### B. Mise en situation : ouvrir ce poing fermé

- Former des équipes de deux participants, positionnés face à face.
  - Expliquer la mise en situation :
    - L'un des deux partenaires ferme son poing et s'efforce de le garder fermé.
    - Au signal, l'autre partenaire tente d'ouvrir ce poing.
  - Donner le signal de départ de la mise en situation. Après 2 minutes, donner le signal de fin.
- Pour éviter les blessures, demander aux participants de ne pas employer la force à outrance.*
- Répéter la mise en situation en inversant les rôles.

#### C. Revenir sur ses réactions

- Remettre des bouts de papier aux participants et leur demander d'écrire comment ils se sont comportés durant la mise en situation. Au besoin, aider les participants à formuler leur comportement.

##### ► Exemples de comportements suscités par la mise en situation

*Qui a réussi à ouvrir le poing de son partenaire ? Comment ? Qui n'a pas réussi ? Pourquoi ? Pourquoi certaines personnes ont réussi et d'autres pas ?*

- À tour de rôle, chaque participant colle son bout de papier dans la case appropriée sur la feuille apposée au mur. ► **LE POING FERMÉ 1**
- Le grand groupe exprime s'il est d'accord ou non avec l'opinion du participant. Sous l'influence du groupe, ce dernier peut réviser son choix s'il le désire.

## Pour L'ANIMATEUR

- Faire un bref retour sur ce que la mise en situation a appris aux participants au sujet de leurs besoins profonds et souligner la diversité des stratégies employées pour répondre à ces besoins.

*Si certains participants se sont servis de la force pour ouvrir le poing de leur partenaire, explorer avec eux les autres moyens qu'ils auraient pu employer : gentillesse, menaces, chatouillements, autorité, promesses, charme, etc.*

### Exemples de comportements suscités par la mise en situation

Besoin	Comportements
Sécurité	J'ai arrêté parce que ça faisait mal. J'étais mal à l'aise et désorientée.
Pouvoir	J'ai travaillé fort pour réussir. Je voulais battre mon partenaire.
Appartenance	J'ai voulu plaire à mon partenaire. J'ai respecté la consigne de l'animateur. J'ai fait comme mes amis.
Plaisir	Ça me tentait de participer. Ça avait l'air excitant.
Liberté	Ça ne m'intéressait pas. J'ai abandonné en cours d'activité.

### D. Comblent ses besoins autrement qu'avec les jeux de hasard et d'argent

- Remettre aux participants la feuille « Aidez-moi à répondre à mes besoins autrement qu'avec les jeux de hasard et d'argent ».
- ▶ **LE POING FERMÉ 2**
- Chaque participant inscrit, dans la colonne de droite, d'autres moyens de satisfaire les besoins du joueur.

*Donner des exemples aux participants.*

▶ **Autres moyens de satisfaire ses besoins**

**Autres moyens de satisfaire ses besoins**

Raisons de jouer	Autres activités permettant de répondre au même besoin
Avoir du plaisir, me divertir.	Cultiver son sens de l'humour. Participer à un karaoke. Faire une activité folle ou exotique.
Me faire de nouveaux amis.	Parler aux gens de son entourage. S'inscrire à un cours d'escalade ou de peinture.
Montrer ma supériorité.	Étudier à fond un domaine. Obtenir une promotion.
Passer le temps, lutter contre l'ennui.	Téléphoner à sa famille ou à ses amis. Joindre un club de vélo.
Regagner l'argent que j'ai perdu.	Trouver un emploi. Travailler durant un plus grand nombre d'heures par semaine.
Être avec des amis.	Prendre des repas en groupe. Faire ses travaux scolaires en équipe. Se rencontrer régulièrement au parc.
Gagner.	Jouer régulièrement à un jeu vidéo. S'exercer au basket-ball ou à la natation.
Faire de l'argent de poche rapidement.	Rendre des services à ses parents. Trouver un emploi à temps partiel. Organiser une vente de garage.
M'évader, oublier mes soucis.	Aller danser. Lire. Aider un ami dans ses tâches.
Diminuer le stress, me détendre.	Écouter de la musique. Regarder la télévision. Se faire donner un massage.
Être reconnu et apprécié.	Réaliser un projet dans la communauté. Faire preuve de gentillesse.
Relever des défis.	Apprendre un métier. Amasser de l'argent pour un voyage.
Impressionner les autres.	S'habiller de façon extravagante. Améliorer ses résultats scolaires.
Obéir à mes amis.	Approuver les suggestions de ses amis. Éviter les conflits.
Fuir mes problèmes et ma solitude.	Visiter des amis. Participer à un projet collectif.
Soulager ma déprime.	Se confier à un(e) ami(e). Consulter un professionnel de l'école.

## E. Discussion

---

*Certaines personnes utilisent les jeux de hasard et d'argent pour combler plusieurs de leurs besoins. Est-ce un bon moyen de combler ses besoins ?*

*Quelles peuvent être les conséquences de n'avoir que le jeu pour combler ses besoins ? À quels risques s'exposent les joueurs ?*

*[Réponse : Risque de délaisser les sources de satisfaction des principaux besoins (famille, amis, travail, etc.) pour les remplacer par des sources artificielles associées au jeu, qui aggravent la situation plutôt qu'ils ne l'améliorent.]*

### **Prolongement 1 : Histoire d'un jeune joueur excessif**

Montrer les conséquences qui peuvent survenir lorsqu'un jeune comble ses besoins à l'aide des jeux de hasard et d'argent :

- Demander à six participants de lire à haute voix, l'un après l'autre, un paragraphe de l'histoire d'un jeune joueur excessif.  
▶ **LE POING FERMÉ 3**
- Déterminer les raisons de jouer de ce jeune joueur excessif (ex. : rechercher l'excitation, se sentir unique, posséder des facultés spéciales, gagner de l'argent, battre les autres, se faire remarquer comme un bon joueur, être capable d'attirer la chance, oublier ses problèmes, fuir la réalité, rechercher l'intensité, faire un gros gain, etc.).
- Proposer d'autres moyens de combler ces besoins qui n'aient pas de conséquences négatives.  
▶ **Autres moyens de satisfaire ses besoins**

## Le poing fermé

### Visuel grand format

Photo ou dessin d'un personnage appelé « Le Bluffeur », accompagné d'une bannière portant la mention : « Aidez-moi à répondre à mes besoins autrement qu'avec les jeux de hasard et d'argent ».

Liste des raisons de jouer placée près du personnage. ► **LE POING FERMÉ** 2

### Accroche matérielle

L'animateur se présente avec son poing fermé, dans lequel il y a une « valeur » (bout de papier sur lequel est écrit « 5 \$ », bonbons ou autres).

La main et le poignet de l'animateur sont décorés (gouache, bracelets, grosse boucle cadeau ou autres).

### Activité courte

L'animateur déclare au passant : « Bonjour. Si tu essaies d'ouvrir ma main, je te donnerai la surprise qu'il y a à l'intérieur. Tu as dix secondes ! »

Si le passant tente d'ouvrir le poing de l'animateur, ce dernier lui rend la tâche légèrement difficile (place son poing derrière son dos, pivote sur lui-même, etc.). Pendant ce temps, le coanimateur fait à voix haute le décompte des secondes.

Au bout des dix secondes, l'animateur remet au passant le contenu de sa main et le remercie de sa participation. En récompense, le coanimateur montre au passant une feuille cartonnée de type « diplôme » sur laquelle est inscrit « Certificat d'affirmation d'un BESOIN PERSONNEL ». Le coanimateur demande l'aide du passant pour choisir la mention qui représente le mieux sa réaction parmi les cinq possibilités suivantes :

- « Ça ne m'intéresse pas. » (Je défends ma LIBERTÉ)
- « Qu'est-ce qu'il y a dedans ? » (Je suis attiré par le PLAISIR)
- « Je vais réussir à l'ouvrir ! » (J'exerce mon POUVOIR)
- « J'aimerais, mais je n'ose pas. » (Je recherche l'APPARTENANCE)
- « Je n'ai pas le choix, j'ai des dettes. » (J'assure ma SÉCURITÉ)

Le passant peut proposer une autre mention qui lui convient mieux. Le coanimateur inscrit la mention au verso du « diplôme » et remet ce dernier au passant.

### Message clair

L'animateur demande au passant d'aider « Le Bluffeur » à répondre à ses besoins. Il lui remet un carton vierge sur lequel le passant doit inscrire une activité répondant à une des raisons de jouer indiquées sur la liste apposée au mur.

Après avoir écrit l'activité, le passant colle le carton vis-à-vis de la raison de jouer correspondante.

### Renforcement

Remettre au passant une version imprimée complète du tableau (avec une liste de ressources au verso).

Transmettre le message suivant : « Les personnes qui sont dépendantes du jeu cherchent au mauvais endroit les réponses à leurs besoins. Merci de les avoir aidées à trouver des solutions. »

# Cinq besoins importants

**Sécurité**

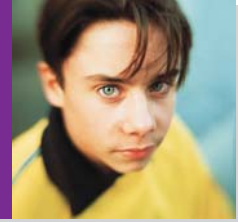
**Pouvoir**

**Appartenance**

**Plaisir**

**Liberté**

## Aidez-moi à répondre à mes besoins autrement qu'avec les jeux de hasard et d'argent



Raisons de jouer	Autres activités permettant de répondre au même besoin
Avoir du plaisir, me divertir.	
Me faire de nouveaux amis.	
Montrer ma supériorité.	
Passer le temps, lutter contre l'ennui.	
Regagner l'argent que j'ai perdu.	
Être avec des amis.	
Gagner.	
Faire de l'argent de poche rapidement.	
M'évader, oublier mes soucis.	
Diminuer le stress, me détendre.	
Être reconnu et apprécié.	
Relever des défis.	
Impressionner les autres.	
Obéir à mes amis.	
Fuir mes problèmes et ma solitude.	
Soulager ma déprime.	

# Histoire d'un jeune joueur excessif

1 J'ai commencé à jouer avec le hasard dans ma tête. Je pariais avec moi-même. Ensuite, vers 12 ans, à l'école secondaire, je jouais au billard le soir. Puis, le jour, je jouais aux cartes à l'argent avec mes amis. Ce n'était pas de gros montants, mais c'était une manière facile de faire de l'argent.

2 Je gagnais alors une vingtaine de dollars à passer les journées et j'ai découvert que je pouvais faire autant en deux heures de poker. Au début, j'étais chanceux, je gagnais souvent.

3 Le jeu est devenu plus important que tout le reste. Au début, je m'en servais pour passer le temps, être avec du monde. Puis j'ai compris que c'était une manière de fuir et d'oublier.



4 J'ai trouvé l'évasion dès l'âge de six ans en jouant au baseball. J'étais bon dans les sports. Déjà, je voulais jouer plus longtemps que les autres.

5 J'ai dû me faire soigner. J'ai rencontré une psychologue qui m'a questionné sur les besoins que je cherchais à combler. Elle continue de m'aider à développer d'autres activités plus saines.

6 Avec le temps, je me suis mis à perdre. Progressivement, ma vie s'est désorganisée. La douleur est devenue de plus en plus intense. Puis est arrivé le moment où je n'étais plus soulagé par le jeu. Jouer faisait aussi mal que d'affronter la réalité. Je me rappelle à quel point j'étais malade... Je n'étais plus une personne normale.



# Gagner ou perdre, c'est prenant !

## CATÉGORIE

Émotions et besoins liés au jeu.

## RÉSUMÉ

Les participants jouent à un jeu de hasard en observant leurs propres réactions au fait de gagner ou de perdre.

## OBJECTIF

Prendre conscience des émotions ressenties lorsqu'on joue à un jeu de hasard.

## ÂGE

12-17 ans.

## DURÉE

40 minutes.

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) illustrant la « Mosaïque des émotions du jeu ». ► **GAGNER OU PERDRE, C'EST PRENANT 1**
- Nombre suffisant de sacs contenant 15 pierres ou 15 bouts de papier exactement de même taille, numérotés de « 1 » à « 15 » (1 sac par groupe d'environ 6 participants).
- Nombre suffisant de cartons sur lesquels est dessinée une étoile de couleur vive (15 cartons par groupe d'environ 6 participants).
- Nombre suffisant de bouts de papier vierges (3 par participant).
- Photocopies de la feuille « Ai-je un problème avec les jeux de hasard et d'argent ? » (une par participant). ► **GAGNER OU PERDRE, C'EST PRENANT 2**
- Gomme bleue ou autre adhésif décollable.

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Avez-vous déjà remporté (ou perdu) un concours important pour vous ? Quelles émotions étaient associées au fait de gagner (ou de perdre) ?*

*Miser et parier procurent aussi beaucoup d'excitation ou de déception. Êtes-vous certains d'être assez robustes pour ne pas vous laisser emporter par ces émotions ?*

### B. Miser tout en notant ses émotions

- Chaque participant choisit à haute voix un chiffre de « 1 » à « 15 ».
- L'animateur tire un numéro du sac : chaque personne qui obtient le numéro choisi reçoit une « étoile ».
- À chaque tour, les participants qui ont une pensée ou une émotion particulière l'inscrivent sur un bout de papier vierge et vont le coller à l'endroit approprié sur la « Mosaïque des émotions du jeu »

#### ► **GAGNER OU PERDRE, C'EST PRENANT 1**

*Au besoin, aider les participants à formuler leurs émotions.*

#### ► **Exemples d'émotions suscitées par le jeu**

- L'animateur répète les tirages jusqu'à ce que les participants aient goûté à plusieurs émotions associées au fait de gagner ou de perdre.

**Exemples d'émotions suscitées par le jeu**

Je perds !	J'ai espoir...	Je gagne !
Je déteste perdre.	C'est passé tellement proche !	Wow ! Je suis tellement bon(ne) !
C'est toujours comme ça...	La prochaine fois, c'est la bonne !	Je suis chanceux.
Je ne l'aurai jamais.	Rira bien qui rira le dernier.	Mes stratégies fonctionnent.
Toujours les mêmes qui gagnent.	Je me concentre et ça va marcher.	La chance est de mon côté.
Je commence à être tanné.	J'aimerais gagner encore.	J'ai bien joué.
Je suis découragé.		Quelle journée géniale !

**G. Discussion**

*Êtes-vous surpris par les émotions ressenties ? Est-ce qu'il y en a qui sont restés froids et indifférents ? Pourquoi ?*

*Est-ce que certains d'entre vous ont remarqué des manifestations physiques : mains moites, crispation, bougeotte, bouffée de chaleur, sensation de bien-être ou autres ?*

*Comment expliquer que certaines personnes soient excitées par le jeu et que d'autres ne le soient pas ?*

*[Réponse : Plusieurs éléments peuvent contribuer à l'excitation : être stimulé par la compétition amicale que suscite tout jeu ; se sentir sollicité par la perspective de gagner, quel que soit le gain ; rechercher avant tout le gain et s'efforcer de trouver la bonne stratégie pour l'obtenir ; pressentir qu'on a la capacité de prévoir ou d'influencer les résultats ; etc.]*

*Qu'est-ce qui distingue un joueur occasionnel d'un joueur excessif ?*

*[Réponse : Pour les joueurs occasionnels, les jeux de hasard et d'argent sont une activité parmi d'autres. Les joueurs excessifs ne font pas que vivre des émotions agréables ou intenses lorsqu'ils jouent : le jeu exerce sur eux une attraction telle qu'ils en sont dépendants, au point d'altérer leur capacité de diriger leur vie.]*

**Prolongement 1 :  
Vérifier sa propre fragilité par rapport au jeu**

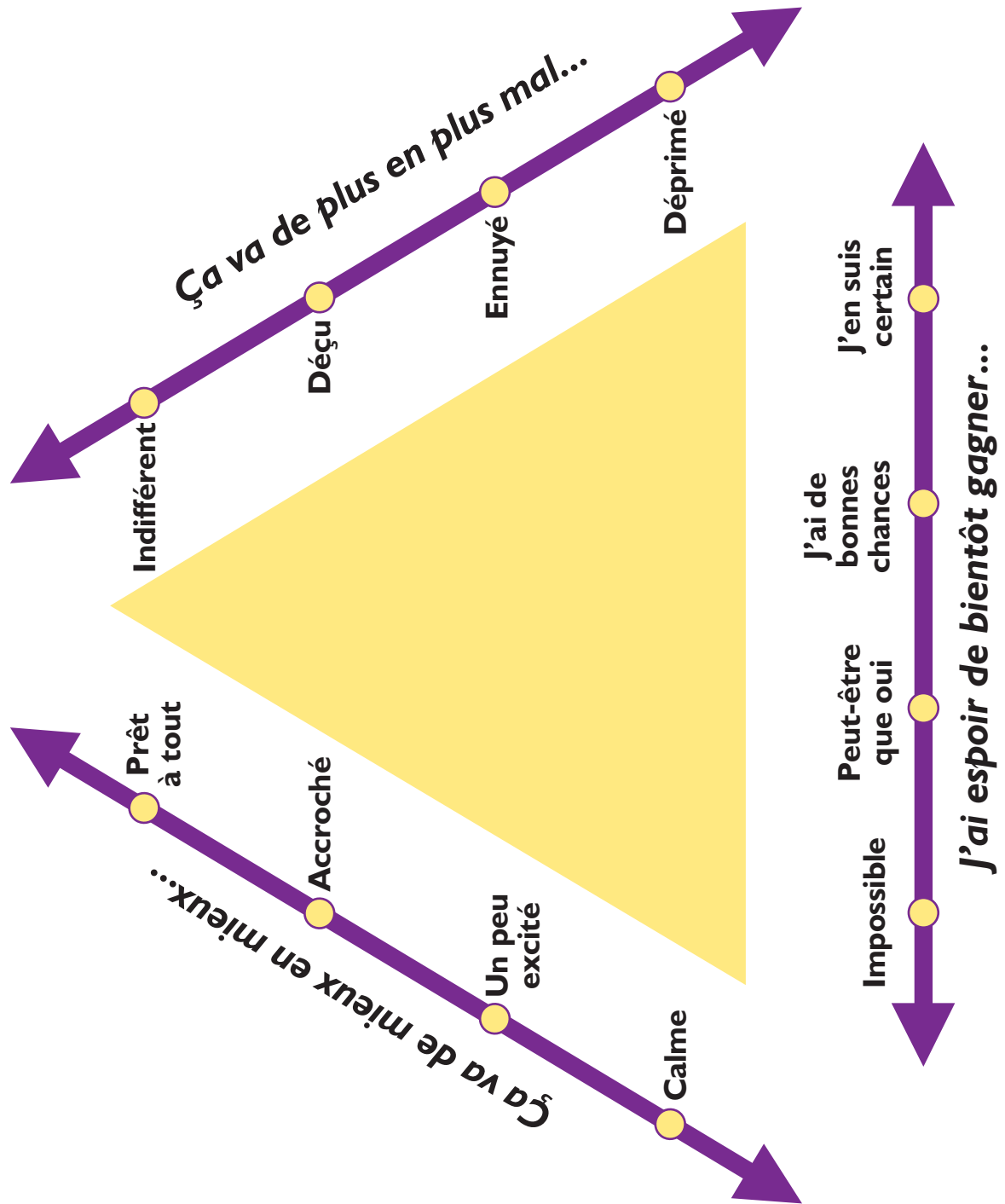
Demander aux participants de remplir le questionnaire « Ai-je un problème avec les jeux de hasard et d'argent ? »

► **GAGNER OU PERDRE, C'EST PRENANT 2**

Échanger sur les résultats :

- Êtes-vous étonnés ou inquiets de vos résultats ?
- Quelles réflexions le questionnaire suscite-t-il ?

# Mosaïque des émotions du jeu



# Ai-je un problème avec les jeux de hasard et d'argent ?

- Il m'arrive souvent de penser au jeu ou de planifier la prochaine fois que je vais jouer.
- Je ressens le besoin de miser de plus en plus d'argent lorsque je joue.
- Je me sens frustré, tendu ou de mauvaise humeur lorsque je tente de jouer moins.
- Je joue dans le but d'oublier mes problèmes.
- Lorsque je perds de l'argent au jeu, j'essaie de le regagner un jour suivant (plus de la moitié du temps).
- Il m'arrive de mentir à ma famille ou à mes amis afin de cacher le montant de mes mises.
- Au cours des douze derniers mois, j'ai dépensé au jeu l'argent prévu pour mes repas ou mon transport.
- Au cours des douze derniers mois, j'ai pris de l'argent à des personnes avec qui j'habite, sans leur permission, pour pouvoir participer à des jeux.
- Au cours des douze derniers mois, j'ai volé de l'argent ou fait du vol à l'étalage pour pouvoir participer à des jeux.
- J'ai perdu contact ou je me suis disputé avec des membres de ma famille ou des amis à cause de mes habitudes de jeu.
- Au cours des douze derniers mois, je me suis absenté de l'école (cinq fois ou plus) pour participer à des jeux de hasard.
- Au cours des douze derniers mois, j'ai demandé de l'aide à quelqu'un pour faire face à des soucis financiers causés par mes habitudes de jeu.

Si tu as coché plusieurs cases,  
il se peut que tu aies des problèmes avec le jeu.

Utilise la ligne sans frais  
« Jeu : aide et référence » : **1 800 461-0140.**

L'information et l'aide sont offertes gratuitement.

*Ce questionnaire a été développé par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill ([www.youthgambling.com](http://www.youthgambling.com)).*

# Éviter la dépendance

## Préparation et matériel

### CATÉGORIE

Émotions et besoins liés au jeu.

### RÉSUMÉ

Les participants créent des personnages en situation de plaisir et de dépendance.

### OBJECTIF

Savoir reconnaître les signes de dépendance à l'égard d'une activité ou d'un loisir.

### ÂGE

12-17 ans.

### DURÉE

2 heures.

Voir aussi l'**activité éclair** : 5-15 minutes.

- Photocopies de la feuille « Je m'amuse intensément » (une par participant). ► **ÉVITER LA DÉPENDANCE 1**
- Photocopies de la feuille « Je suis complètement dépendant » (une par participant). ► **ÉVITER LA DÉPENDANCE 2**
- Crayons de couleur, cartons et papiers de couleur, gouache, magazines, tissus, vêtements et accessoires divers.
- Feuille cartonnée grand format (apposée au mur) divisée en deux colonnes : « Je m'amuse intensément » et « Je suis complètement dépendant ». ► **ÉVITER LA DÉPENDANCE 3**
- Photocopies de la liste des caractéristiques du joueur excessif (une par participant). ► **ÉVITER LA DÉPENDANCE 4**

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Quelle est l'activité la plus intense ou la plus satisfaisante que vous aimiez pratiquer, celle qui vous procure les sensations les plus fortes ou le plus grand bien-être ?*

*[Réponse : Voyage à l'étranger, compétition sportive, mégadanse rave, atteindre le sommet d'une montagne, aller à la Ronde, se faire faire un « piercing », etc.]*

*Pourquoi préférez-vous cette activité à une autre plus ordinaire ?*

*Êtes-vous capables de vous passer de cette activité, par exemple pour faire vos devoirs scolaires ou pour garder un de vos frères ou sœurs ? Cette activité pourrait-elle vous faire perdre vos amis ? vous faire mentir ? vous faire perdre tout votre argent ?*

*C'est pourtant ce qui arrive aux joueurs excessifs : ils accèdent à un état d'excitation intense lorsqu'ils jouent, au point de perdre le sens des réalités et d'oublier leurs responsabilités.*

### B. Expliquer l'activité

- Diviser le groupe en deux équipes (équipe A et équipe B) de trois à cinq participants chacune.

*Si le groupe compte plus de dix personnes, créer deux équipes A et deux équipes B.*

- Remettre à l'équipe A la feuille « Je m'amuse intensément ». ► **ÉVITER LA DÉPENDANCE 1**

- Remettre à l'équipe B la feuille « Je suis complètement dépendant ».

▶ **ÉVITER LA DÉPENDANCE 2**

- Expliquer au groupe le but de l'activité :
  - L'équipe A (Je m'amuse intensément) doit dessiner un personnage qui pratique une activité prenante et épanouissante.
  - L'équipe B (Je suis complètement dépendant) doit dessiner un personnage qui est accaparé d'une manière excessive par les jeux de hasard et d'argent.

### **C. Mettre en scène le « plaisir » et la « dépendance »**

---

- L'équipe A dresse une liste de situations où des personnes s'amuse intensément et l'équipe B dresse une liste de situations où des personnes sont complètement dépendantes.

*Au besoin donner des exemples :*

- « Je m'amuse intensément » : *Je suis en train de faire gagner le tournoi de basket-ball à mon équipe. Je n'ai jamais aussi bien joué !*
- « Je suis complètement dépendant » : *Je dois absolument trouver de l'argent pour pouvoir la miser et récupérer tout ce que j'ai perdu hier !*
- Chaque équipe s'inspire des situations de sa liste pour remplir les cases de la feuille que chaque participant a en main. Elle imagine quel aspect aurait la « tête » de son personnage, ses « bras », son « cœur », ses « jambes » et sa « posture ».

▶ **ÉVITER LA DÉPENDANCE 1 ET 2**

*Au besoin, stimuler la réflexion et donner des exemples.*

▶ **Exemples d'illustrations du corps d'un sportif et d'un joueur excessif**

- En utilisant tout le matériel disponible, chaque équipe dessine son personnage sur une feuille cartonnée. Au besoin, elle l'« habille » et ajoute des accessoires.

*Prévoir au moins 45 minutes pour la réalisation de cette étape.*

### **D. Mise en commun**

---

- Chaque équipe présente son personnage au grand groupe.
- En grand groupe :
  - faire ressortir les qualités et la pertinence de chacun des personnages par rapport au thème traité ;
  - faire ressortir les traits communs et les différences entre les deux personnages.
- Tout au long de la discussion, les participants notent les caractéristiques de l'un ou l'autre personnage sur les feuilles grand format apposées au mur. ▶ **ÉVITER LA DÉPENDANCE 3**

**Exemples d'illustrations\* du corps d'un sportif et d'un joueur excessif**

Partie du corps	Illustration
<b>TÊTE</b> À quoi pense le personnage ? Qu'a-t-il envie de dire ou de crier ?	Le <b>joueur excessif</b> qui ne pense qu'à l'argent a des \$\$\$ à la place des yeux.
<b>BRAS</b> Qu'est-ce que le personnage aimerait faire de ses mains s'il en avait la possibilité ?	Le <b>sportif</b> s'approprie le trophée de la victoire.
<b>CŒUR</b> Quel désir profond anime le personnage ? Vers qui vont ses pensées ?	Le <b>joueur excessif</b> s'imagine devenir un demi-dieu capable de prévoir l'avenir.
<b>JAMBES</b> Quelle est la stabilité physique et émotionnelle du personnage ? Où veut-il se rendre ?	Le <b>sportif</b> est tellement solide sur ses pieds qu'il fend le sol avec ses patins.
<b>POSTURE</b> Quelle impression générale dégage le personnage ? Est-il ouvert sur son entourage ou fermé comme une huître ?	Le <b>joueur excessif</b> est comprimé dans un tuyau étroit qui l'isole de l'extérieur.

\* Voir aussi les illustrations présentées à l'annexe « Témoignages de jeunes animateurs du projet Bien joué ! ».

**E. Discussion**

*À partir de quel moment il ne s'agit plus de plaisir mais de dépendance ? Où tracer la ligne entre le plaisir et la dépendance ?*

*[Réponse : Les jeunes qui vivent avec passion une activité (musique, sport, jeu vidéo ou autre) maintiennent leur capacité de répondre aux autres exigences de leur vie, telles que les obligations familiales, les relations avec les amis et les travaux scolaires. Les jeunes qui développent une dépendance à une activité ont de plus en plus de difficultés à remplir leurs obligations ; une part croissante de leur attitude et de leur conduite est dictée par l'activité.]*

*À quel signe peut-on reconnaître qu'une activité commence à être trop accaparante et qu'il est temps de se modérer ou d'y renoncer ?*

▶ **ÉVITER LA DÉPENDANCE 4**

**Prolongement 1 :  
Caractéristiques du joueur excessif**

Remettre à chaque participant la liste des caractéristiques du joueur excessif. ▶ **ÉVITER LA DÉPENDANCE 4**

En grand groupe, passer en revue cette liste.

*Quelle est la différence entre l'émotion vécue pendant une activité de plaisir intense (comme la planche à neige ou un spectacle rock) et celle qui est vécue par le joueur excessif ?*

*Est-ce que certains de vos loisirs entrent dans la catégorie « excessif » ? Comportent-ils des aspects de dépendance ? Si oui, comment pouvez-vous vous soustraire à cette dépendance ?*

Inviter chaque participant à remplir cette feuille en privé.

Faire le résumé des ressources disponibles pour aider les joueurs excessifs. ► **Liste de ressources en annexe**

## **Prolongement 2 : Habiller des mannequins**

Un volontaire provenant de chaque équipe joue le rôle de « mannequin vivant ».

À partir des idées exprimées aux étapes précédentes, chaque équipe « habille » son mannequin à l'aide de matériels divers (vêtements, bandeau, couronne, plastron, masque, morceaux de papier, dessins, inscriptions, etc.).

Le volontaire adopte les mimiques ou les postures les plus appropriées à son personnage et à son « habillement ».

- Comment se sentent les deux mannequins dans leur position respective ? À quoi font-ils penser pour ceux qui les observent ?
- Qu'est-ce que l'habillement et la posture des personnages nous apprennent sur les états d'excitation considérés : qu'y a-t-il de plus attirant ou de moins attirant dans l'un ou l'autre de ces états ? qu'est-ce qui est à proscrire ? à préserver ?

Placer des cartons « JE M'AMUSE INTENSÉMENT » et « JE SUIS COMPLÈTEMENT DÉPENDANT » près de chaque mannequin et les prendre en photo.

Exposer les photos à la vue des jeunes.

## **Variante 1 : Les hommes-sandwichs**

Utiliser le matériel de création approprié en vue de créer un habillement d'homme-sandwich :

- Parmi toutes les idées exprimées, choisir un message clair à transmettre aux jeunes (ex. : illusion de maîtrise du hasard, signes de dépendance, raisons de jouer, pourcentage de joueurs excessifs chez les jeunes).
- Confectionner deux panneaux d'homme-sandwich dont le message sera immédiatement compris par les personnes qui le verront passer.
- Définir l'attitude à adopter par l'homme-sandwich ainsi que ses interactions avec le public.
- Planifier les périodes de passage de l'homme-sandwich et mobiliser une équipe d'animateurs qui se relayeront.

## Éviter la dépendance

### Visuel grand format

Trois feuilles cartonnées de grand format apposées au mur :

- à gauche, une feuille de couleur verte portant le titre « ÉPANOUI » ;
- au centre, une feuille de couleur neutre (grise ou beige) sans titre ;
- à droite, une feuille de couleur rouge portant le titre « COINCÉ ».

Sur les feuilles « ÉPANOUI » et « COINCÉ » se trouvent déjà quelques cartons de situations choisis parmi un lot de cartons préparés à l'avance, par exemple :

- Je pense à mon chum/ma blonde.
- Je passe une entrevue pour un emploi.
- Je danse dans un rave.
- Je discute de la politique mondiale.
- Je fais une présentation devant la classe.
- Je joue avec mon chat.
- Je descends une pente de ski.
- Je déguste une crème glacée.
- Je gratte ma guitare.
- Je joue aux dés.
- Je m'engueule avec mes parents.
- Je n'ai plus un sou.

Un carton beaucoup plus gros que les autres, portant la mention « Je joue aux jeux de hasard et d'argent », est maintenu à la portée de l'animateur.

### Accroche matérielle

L'animateur demande au passant s'il sait faire la différence entre le plaisir et le déplaisir. Il lui offre de piger dans un sac contenant une vingtaine de cartons de situations (voir les exemples ci-dessus).

### Activité courte

L'animateur demande au passant de coller le carton sur la feuille « ÉPANOUI » ou sur la feuille « COINCÉ », selon le jugement qu'il porte sur la situation pigée.

En cas d'hésitation, le passant colle le carton sur la feuille du centre, en donnant lui-même un titre à la situation (ex. : PLAISIR STRESSÉ ou TENSION AGRÉABLE).

### Message clair

L'animateur demande au passant de coller le gros carton « Je joue aux jeux de hasard et d'argent » à l'endroit approprié au mur.

Il lui demande de préciser, dans le cas des jeux de hasard et d'argent, à partir de quand le plaisir commence à se transformer en déplaisir.

### Renforcement

L'animateur remet au passant une feuille où sont représentées deux silhouettes dessinées par des jeunes :

- La première silhouette porte le titre « JE M'AMUSE INTENSÉMENT ».
- La seconde silhouette porte le titre « JE SUIS COMPLÈTEMENT DÉPENDANT ».

L'animateur demande au passant de résumer ce qui ne va pas, selon lui, chez le personnage dépendant.

# Je m'amuse intensément

Tête

À quoi je pense ? Qu'ai-je envie de dire ou de crier ?

Bras

Qu'est-ce que j'aimerais faire de mes mains si j'en avais la possibilité ?

Cœur

Quel désir profond m'anime ? Vers qui vont mes pensées ?

Jambes

Quelle est ma stabilité physique et émotive ? Où est-ce que je veux me rendre ?

Posture

Quelle impression générale est-ce que je dégage ?  
Suis-je ouvert sur mon entourage ou fermé comme une huître ?

# Je suis complètement dépendant

**Tête**

À quoi je pense ? Qu'ai-je envie de dire ou de crier ?

**Bras**

Qu'est-ce que j'aimerais faire de mes mains si j'en avais la possibilité ?

**Cœur**

Quel désir profond m'anime ? Vers qui vont mes pensées ?

**Jambes**

Quelle est ma stabilité physique et émotive ? Où est-ce que je veux me rendre ?

**Posture**

Quelle impression générale est-ce que je dégage ?  
Suis-je ouvert sur mon entourage ou fermé comme une huître ?

# Deux façons de vivre une activité

Je suis complètement dépendant

Je m'amuse intensément

Tête		
Bras		
Cœur		
Jambes		
Posture		

# Caractéristiques du joueur excessif

- Je joue de plus en plus souvent.
- Je joue des sommes de plus en plus élevées.
- Je suis incapable de respecter les limites que je m'étais fixées avant de jouer.
- Je ressens le besoin de jouer et j'y pense constamment.
- Je suis incapable de résister à la tentation de jouer.
- Le jeu nuit à mes études, à mon travail, à mes relations avec mes amis et ma famille.
- J'ai des problèmes financiers (dettes) à cause du jeu.
- Si je perds de l'argent, je ressens le besoin de jouer encore pour regagner l'argent perdu.
- Je crois que je peux trouver des trucs pour battre le hasard (ex. : souffler sur les dés avant de les lancer).
- Je mens à mes proches pour leur cacher mon problème de jeu et les sommes que j'ai perdues.
- Je joue dans l'espoir d'oublier mes problèmes et de me sentir mieux.
- Avant, je jouais pour le plaisir, alors que maintenant le jeu a pris le dessus sur moi.

Si tu aimes jouer à des jeux de hasard et d'argent et que tu te reconnais dans plusieurs des caractéristiques ci-dessus, il se peut que tu aies des problèmes avec le jeu.

Utilise la ligne sans frais  
« Jeu : aide et référence » : **1 800 461-0140.**

L'information et l'aide sont offertes gratuitement.



# Savoir s'arrêter

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) divisée en deux colonnes : « Pourquoi les gens aiment jouer leur argent ? » et « Pourquoi certaines personnes ont de la difficulté à s'arrêter ? »  
▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 1**
- Photocopies de la feuille « Savoir s'arrêter » (une par participant).  
▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 2**
- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle sont tracées les principales cases à remplir de la feuille « Savoir s'arrêter ».  
▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 3**

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Avez-vous déjà perdu votre portefeuille ? Comment vous sentiez-vous ? Est-ce agréable de perdre de l'argent ?*

*Comment se fait-il que des gens persistent à pratiquer les jeux de hasard et d'argent (ex. : billets de loterie, appareils de loterie vidéo, casino) alors qu'ils y perdent leur argent ?*

### B. Se questionner sur l'attraction exercée par le jeu

- Demander aux participants de répondre aux deux questions suivantes :
  - Pourquoi les gens aiment jouer leur argent ?
  - Pourquoi certaines personnes ont de la difficulté à s'arrêter ?

*Préciser le sens des questions :*

  - *Quelles sont les raisons qui font qu'en certaines occasions on puisse avoir envie de miser son argent ?*
  - *Pour quelles raisons certaines personnes continuent-elles à jouer alors qu'elles perdent leur argent ?*
- Inscrire les réponses sur la feuille grand format apposée au mur.  
▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 1**  
*Au besoin, donner des exemples de réponses aux participants.*  
▶ **Attraction exercée par le jeu**

#### CATÉGORIE

Émotions et besoins liés au jeu.

#### RÉSUMÉ

Les participants explorent les raisons pour lesquelles il est si difficile d'interrompre une activité prenante.

#### OBJECTIF

Renforcer la capacité des participants à s'extraire d'une activité prenante.

#### ÂGE

14-17 ans.

#### DURÉE

1 heure 15 minutes.

**Attirance exercée par le jeu**

Question	Exemples de réponses
Pourquoi les gens aiment jouer leur argent ?	Parce que ça divertit et que ça remplit bien une soirée. Parce que c'est amusant de prendre des risques. Parce c'est excitant de penser que « peut-être cette fois, c'est la bonne ! »
Pourquoi certaines personnes ont de la difficulté à s'arrêter ?	Parce qu'on croit qu'on a la chance avec soi et qu'on pourra « se refaire » au prochain coup. Parce qu'on tient absolument à revenir avec son argent de départ. Parce que le jeu permet de fuir momentanément ses problèmes. Parce que le jeu permet de se sentir vivant.

**C. Définir une activité qu'on n'aime pas interrompre**

*Qui n'aurait pas de difficulté à s'arrêter après avoir perdu 20 \$ aux dés ou aux cartes ? Qui serait tenté de continuer un peu, au cas où il récupérerait l'argent perdu ?*

*Pour mesurer votre capacité de vous arrêter avant que le plaisir ne tourne au vinaigre, nous allons prendre pour exemple une activité prenante tirée de votre vie quotidienne.*

- Remettre à chaque participant la feuille « Savoir s'arrêter ».

▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 2**

- Expliquer, au besoin, comment remplir la feuille.

▶ **Exemples d'explications données aux participants**

- Les participants remplissent la feuille individuellement.

*L'animateur peut choisir de regrouper les participants par équipes de deux.*

- Partager, en grand groupe, les opinions et les idées des participants. Noter les éléments qui ressortent sur une feuille grand format apposée au mur.

▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 3**

**D. Discussion**

- Demander aux participants de sélectionner les éléments qui s'appliquent au joueur excessif. Les encercler sur la feuille apposée au mur. ▶ **SAVOIR S'ARRÊTER 3**

*Lesquels des besoins mentionnés sont ressentis par le joueur qui ne peut plus s'arrêter ? Qu'y a-t-il de commun entre les besoins du joueur excessif et vos propres besoins ?*

*Quels sont les moyens qui peuvent être transposés à la situation du joueur qui ne peut plus s'arrêter ? Sont-ils suffisants ?*

*Quels autres moyens le joueur excessif pourrait-il prendre pour réussir à s'arrêter plus facilement ?*

*[Réponse : Se faire accompagner par une personne de confiance ; informer les proches de la durée prévue de l'activité ; s'engager à respecter un horaire préétabli ; se faire aider par un psychologue ; etc.]*

*Pourquoi est-ce important de savoir s'arrêter ?*

*[Réponse : Dans le cas des amateurs de jeux de hasard et d'argent, savoir s'arrêter leur permet d'éviter toutes sortes de problèmes d'ordre financier (dettes, pertes de biens), familial (tensions, absences), professionnel (absentéisme, baisse de rendement) et personnel (mensonges, honte, angoisse).]*

### **Exemples d'explications données aux participants**

#### **Identifier une activité difficile à interrompre**

Identifiez une activité très agréable que vous n'aimez pas interrompre contre votre volonté. Précisez le dérangement qui vous déplaît le plus lorsque vous faites cette activité prenante.

*Exemples d'activités prenantes :*

- Je suis au téléphone avec ma blonde/mon chum.
- J'écoute un film captivant.
- Je joue dans l'espoir de récupérer l'argent perdu.

*Exemples d'interruptions désagréables :*

- Mes parents exigent que j'exécute immédiatement une tâche (nettoyer le garage, accompagner mon petit frère, etc.).
- Mon frère/ma sœur arrive avec ses amis.
- C'est mon dernier 20 \$ !

#### **Explorer pourquoi c'est si agaçant d'être interrompu**

Dans le cercle « Je suis bien dans ma bulle », inscrivez les sources de plaisir associées à l'activité. Posez-vous les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui est si prenant, si bienfaisant dans l'activité ?
- En quoi est-ce une expérience privilégiée ?
- Pourquoi en ai-je tant besoin ?
- L'activité me permet-elle d'oublier mes soucis ? Est-ce un abri contre les désagréments extérieurs ?

Dans le cercle « Je dois interrompre mon activité », inscrivez les sources d'irritation associées à l'interruption. Posez-vous les questions suivantes :

- Quelle sensation est-ce que je ressens quand s'annonce l'interruption ?
- De quoi est-ce que je risque d'être privé ?
- Un contexte négatif est-il associé à l'interruption (ex. : relations tendues avec mes parents, manque d'argent, etc.) ?
- Suis-je prêt à argumenter ou à résister passivement pour poursuivre l'activité ?

#### **Trouver des moyens d'interrompre l'activité en douceur**

Dans la case « Je passe de ma bulle à la réalité », indiquez des moyens permettant de quitter avec facilité la bulle de bien-être. Posez-vous les questions suivantes :

- Quels pensées, attitudes ou gestes m'aideraient à cesser mon activité sans agressivité et avec le moins de déception possible ?
- Quels sont les moyens les plus faciles à appliquer ? les plus difficiles ?

*Exemples de moyens :*

- Je prévois un moment où je pourrai reprendre l'activité.
- Je me dis qu'il est important de répondre à mes besoins mais aussi à ceux des personnes que j'aime.
- Je demande à un ami de m'aider à me détacher de cette activité.
- Je prévois un moment où je demanderai à mon entourage de respecter davantage cette activité.

## Variante 1 : Savoir perdre

Faire porter l'activité sur « savoir perdre » plutôt que sur « savoir s'arrêter ».

Les participants identifient la situation où il leur serait le plus désagréable de perdre. Par exemple :

- perdre une partie de volley-ball ou de billard ;
- perdre aux dés son argent de la semaine ;
- perdre une confrontation verbale contre son frère ou sa sœur ;
- perdre la fidélité de son ami(e) de cœur ;
- perdre un duel important dans un jeu vidéo.

Dans cette variante, le contenu de la feuille « Savoir s'arrêter » est remplacé par celui de la feuille « Savoir perdre ».

### ▶ SAVOIR S'ARRÊTER 4

L'objectif de l'activité est de souligner l'importance de reconnaître ses échecs dans le domaine des jeux de hasard et d'argent. Les joueurs excessifs ont en effet beaucoup de difficulté à admettre leurs pertes de jeu et ils sont obsédés par l'idée de récupérer l'argent perdu.

**Pourquoi les gens aiment  
jouer leur argent ?**

**Pourquoi certaines personnes  
ont de la difficulté à s'arrêter ?**

# Savoir s'arrêter

Indique dans la boîte ci-dessous une **activité prenante** qu'il t'est très difficile d'interrompre.

Indique dans la boîte ci-dessous une **interruption désagréable** qu'il t'est très difficile de supporter.

**Je suis bien dans ma bulle**

**Je dois interrompre mon activité**

Explique pourquoi tu es bien dans cette activité.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Explique pourquoi tu perdras ta bonne humeur.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**Je passe de ma bulle à la réalité**

Indique dans cette boîte par quels **moyens** tu réussis à sortir de ta bulle **sans perdre ta bonne humeur**.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Activité prenante	Interruption désagréable
Je suis bien dans ma bulle	Je dois interrompre mon activité
Je passe de ma bulle à la réalité SANS perdre ma bonne humeur	

# Savoir perdre

Indique dans la boîte ci-dessous un exemple de **situation** où il est hors de question pour toi de perdre.

Indique dans la boîte ci-dessous un exemple de **perte** qu'il t'est très difficile de supporter.

**Je gagne toujours**

**Je perds !**

Explique pourquoi tu es bien dans cette situation gagnante.

---

---

---

---

---

---

---

---

Explique pourquoi ce serait une catastrophe de perdre.

---

---

---

---

---

---

---

---



**Je passe de ma bulle à la réalité**

Indique dans cette boîte par quels **moyens** tu réussis à délaissier le succès et à accepter la perte.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



# Rapport

## à l'argent



# L'argent et moi

## CATÉGORIE

Rapport à l'argent.

## RÉSUMÉ

Les participants discutent des différentes façons d'utiliser l'argent.

## OBJECTIF

Inciter les participants à utiliser leur argent de façon réfléchie.

## ÂGE

14-17 ans.

## DURÉE

1 heure 15 minutes.

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) montrant différentes façons d'utiliser son argent. ► **L'ARGENT ET MOI 1**
- Photocopies de la feuille « Comportements du joueur responsable » (une par participant). ► **L'ARGENT ET MOI 2**
- Feuille grand format (apposée au mur) divisée en deux colonnes : « Jouer de façon responsable » et « Dépenser de façon responsable ». ► **L'ARGENT ET MOI 3**

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Quelle place occupe l'argent dans votre vie ? Est-ce que l'argent vous pose parfois des maux de tête ? Qu'êtes-vous prêts à faire pour en obtenir ?*

*Les personnes qui ont des problèmes avec le jeu consacrent tout leur temps et toutes leurs énergies à essayer de gagner plus d'argent. Est-ce raisonnable ?*

### B. Mise en situation : quoi choisir ?

- Demander aux participants ce qu'ils feraient dans la situation suivante :

#### Tu as 10 \$. Qu'en fais-tu ?

- Tu le conserves pour acheter quelque chose plus tard (ex : bicyclette) ?
- Tu en profites dès ce soir (ex. : billet de cinéma) ?
- Tu le joues dans des jeux de hasard qui peuvent rapporter plus d'argent (ex. : cartes, dés, paris sportifs) ?

*Favoriser l'expression des participants et la confrontation respectueuse des points de vue.*

## C. Prendre du recul

- Préciser les avantages et les inconvénients de chaque façon d'utiliser l'argent. Incrire au mur les principales idées.

### ▶ L'ARGENT ET MOI 1

Au besoin, donner des exemples aux participants.

### ▶ Avantages et inconvénients des façons d'utiliser l'argent

L'utilisation la plus problématique est évidemment « Je joue mon argent dans l'espoir d'en gagner plus ». Faire ressortir les aspects suivants :

- Un investissement dans le hasard est un investissement perdu. Cela revient à gaspiller son argent.
- Pour profiter pleinement d'un plaisir, il faut choisir un plaisir à prix raisonnable qui comporte le moins de risque possible.

**Pour**  
**L'ANIMATEUR**

### Avantages et inconvénients des façons d'utiliser l'argent

Façon d'utiliser l'argent	Avantages	Inconvénients
Je le <b>conserve</b> pour plus tard	Réaliser des choses importantes. Apprendre à persévérer. Assurer son avenir.	Perdre des occasions de s'amuser et de profiter de la vie. Être perçu comme un « casseux de party ».
Je le <b>dépense</b> sans attendre	Valoriser la vie et l'action. Profiter du moment présent. Se divertir et refaire le plein d'énergie.	Se retrouver parfois sans le sou. Ne pas pouvoir se procurer certains biens ou participer à certaines activités (en raison de leur coût élevé).
Je le <b>joue</b> dans l'espoir d'en gagner plus	Probabilité (faible à extrêmement faible, selon le cas) de s'enrichir.	Perdre son argent. Être entraîné dans la spirale de « vouloir se refaire ». Entretenir des illusions sur ses chances de gagner (à l'encontre des probabilités réelles de gain et du rôle joué par le hasard). Subir l'influence des joueurs excessifs.

## D. Discussion

- Remettre aux participants la feuille « Comportements du joueur responsable » et leur demander d'en prendre connaissance.

### ▶ L'ARGENT ET MOI 2

*Si une personne s'adonne au jeu et ne respecte pas ces comportements responsables, elle est peut-être en train de glisser vers le jeu excessif.*

- Remplir au mur la colonne « Dépenser de façon responsable ».

### ▶ L'ARGENT ET MOI 3

*Les recommandations pour un jeu responsable sont valables pour la gestion financière en général. Trouvez comment chaque comportement responsable peut être appliqué avec profit dans votre vie quotidienne de consommateur.*

*Au besoin, donner des exemples aux participants.*

### ▶ Différentes façons de dépenser de façon responsable

*Adopter des comportements réfléchis dans les différents domaines de sa vie, ça ne fait pas de nous des personnes « plates » ou étroites d'esprit. Ça veut simplement dire que nous voulons exercer un minimum de contrôle sur notre vie.*

**Pour**  
**L'ANIMATEUR**

### Différentes façons de dépenser de façon responsable

Jouer de façon responsable	Dépenser de façon responsable
<ul style="list-style-type: none"><li>• Toujours parier selon son budget.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dépenser selon son budget.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Se fixer une limite d'argent.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se fixer une limite d'argent pour ses loisirs ou avant de faire un achat important.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Se fixer une limite de temps et de fréquence.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fixer une limite de temps et de fréquence à ses activités coûteuses (cinéma, restaurant, ski ou autre).</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas chercher à récupérer l'argent perdu (se refaire).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tirer des leçons de ses erreurs financières.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Marquer un temps d'arrêt pour se rappeler qu'on ne peut pas influencer le hasard.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Marquer un temps d'arrêt avant de faire une grosse dépense ou pour faire le point sur sa situation financière.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer davantage pour s'amuser que pour gagner.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Choisir des loisirs qui présentent un bon rapport satisfaction/coût.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas se penser supérieur aux autres joueurs.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas se penser meilleur que les autres parce qu'on a de l'argent.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Afficher ouvertement ses pertes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regarder en face sa situation financière.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas réinvestir l'argent gagné dans l'espoir d'en faire plus.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser ses surplus d'argent de manière réfléchie.</li></ul>

## Différentes façons d'utiliser son argent

	Avantages	Inconvénients
<b>Je conserve mon argent pour plus tard</b>		
<b>Je dépense mon argent sans attendre</b>		
<b>Je joue mon argent dans l'espoir d'en gagner plus</b>		

# Comportements du joueur responsable

- Toujours parier selon son budget :
  - ne jamais emprunter de l'argent pour jouer ;
  - ne pas miser l'argent réservé à sa nourriture ou à son transport.

---

- Se fixer une limite d'argent.

---

- Ne pas jouer pour regagner l'argent perdu (se refaire).

---

- Se fixer une limite de temps et de fréquence.

---

- Marquer un temps d'arrêt pour se rappeler que les habiletés ou les trucs ne peuvent pas venir à bout du hasard.

---

- Jouer davantage pour s'amuser que pour gagner.

---

- Ne pas se penser supérieur aux autres joueurs.

---

- Afficher ouvertement ses pertes.

---

- Ne pas réinvestir l'argent gagné dans l'espoir d'en faire plus.

---

*En résumé, si une personne désire jouer de l'argent, elle doit **se fixer des limites et les respecter** comme elle le fait dans les autres domaines de sa vie.*

<b>Jouer de façon responsable</b> pour éviter de tomber dans le jeu excessif	<b>Dépenser de façon responsable</b> pour éviter les problèmes financiers
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toujours parier selon son budget.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Se fixer une limite d'argent, de temps et de fréquence.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ne pas chercher à récupérer l'argent perdu (se refaire).</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Marquer un temps d'arrêt pour se rappeler qu'on ne pas influencer le hasard.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jouer davantage pour s'amuser que pour gagner.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ne pas se penser supérieur aux autres joueurs.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Afficher ouvertement ses pertes.</b></li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ne pas réinvestir l'argent gagné dans l'espoir d'en faire plus.</b></li> </ul>	

# Le bonheur à moindre coût

## Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) intitulée « La recette du bonheur ». ► **LE BONHEUR À MOINDRE COÛT 1**
- Photocopies de la feuille de travail des participants (une par participant). ► **LE BONHEUR À MOINDRE COÛT 2**
- Sac de tirage contenant cinq bouts de papier sur lesquels sont inscrites les questions suivantes :
  - Quel est ton passe-temps préféré ?
  - Quelle activité aimes-tu faire avec ton meilleur ami ou ta meilleure amie ?
  - Quel projet important réaliseras-tu cette année ?
  - Quelle fantaisie te paieras-tu prochainement ?
  - Quel événement récent t'as rendu le plus heureux ?

## Déroulement de l'activité

### A. Entrée en matière

*Que feriez-vous si vous gagniez un million de dollars ? Cela vous rendrait-il heureux ?*

*En d'autres mots, est-ce vrai que « l'argent fait le bonheur » ?*

### B. Répondre aux questions

- Remettre une feuille de travail à chaque participant.  
► **LE BONHEUR À MOINDRE COÛT 2**
- Chaque participant pige une question dans le sac de tirage.  
*S'il y a moins de cinq participants, permettre à certains d'entre eux de piger deux questions afin que les cinq questions soient traitées.*
- Chaque participant remplit sa feuille de travail.

*Expliquer le type d'information à inscrire dans chaque case de la feuille de travail. Au besoin, donner des exemples.*

► **Exemples de réponses aux questions**

### CATÉGORIE

Rapport à l'argent.

### RÉSUMÉ

Les participants définissent des moyens d'être heureux sans dépenser beaucoup d'argent.

### OBJECTIF

Prendre conscience que le bonheur est possible même si on ne gagne pas un gros lot.

### ÂGE

14-17 ans.

### DURÉE

1 heure 15 minutes.

**Exemples de réponses aux questions**

1. Question	2. Si j'avais les poches pleines...	3. Besoin auquel ça répond	4. Inconvénients ou risques	5. Autres moyens de répondre à ce besoin
Quel est ton passe-temps préféré ?	Dépenser des fortunes au casino	Mener une vie excitante  Rencontrer des gens fascinants	Développer une dépendance au jeu  Perdre mes vrais amis	Être actif/active, donner de mon temps à divers projets ou causes Correspondre par Internet avec des gens de partout dans le monde
Quelle activité aimes-tu faire avec ton meilleur ami ou ta meilleure amie ?	Épater les autres en paradant avec une voiture sport et de beaux vêtements dans les discothèques	Me sentir beau/belle  Me faire remarquer	Négliger la beauté intérieure  Être perçu comme un frimeur, un égocentrique	Activité physique et saine alimentation, régler mes problèmes personnels Faire de l'improvisation théâtrale, me donner un style à moi
Quel projet important réaliseras-tu cette année ?	Faire le tour du monde sur mon bateau (avec équipage rémunéré)	Grande détente  Découvrir le monde  Plaisir et confort	Finir par me lasser  Être éloigné de ma famille et de mes amis  Perdre mon caractère combatif	Semaine de camping avec mon chum/ma blonde Film des Grands explorateurs, livres de voyage à la bibliothèque Appartement chaleureux et bien décoré, avec beaucoup de coussins
Quelle fantaisie te paieras-tu prochainement ?	Faire de la course automobile en circuit fermé	Sensation de vitesse  Compétition intense	Me blesser dans un accident Activité solitaire	Ski alpin, glissades d'eau, La Ronde Sport d'équipe, concours d'amateurs
Quel événement récent t'as rendu le plus heureux ?	Tenue d'un énorme party chez moi où est venu jouer un groupe de musiciens célèbres	Rendre les gens heureux  Être apprécié	Me faire exploiter par les autres  Être fréquenté pour mon argent	Faire du bénévolat, encourager et soutenir les autres Être honnête avec mes proches, aller à la rencontre des autres (engager la conversation, proposer mon aide, céder ma place dans le métro, etc.)

### C. Mettre en commun les réponses

---

- À tour de rôle, chaque participant écrit ses réponses sur la feuille grand format apposée au mur.  
▶ **LE BONHEUR À MOINDRE COÛT 1**
- Faire interagir chaque participant avec le grand groupe :
  - Y a-t-il d'autres inconvénients que ceux qui sont déjà inscrits dans la colonne 4 ?
  - Quel besoin satisfait dans la colonne 3 (avec beaucoup d'argent) n'est pas du tout satisfait dans la colonne 5 (presque sans argent) ?
  - Y a-t-il d'autres moyens que ceux qui sont déjà inscrits dans la colonne 5 ?

*Si des participants défendent l'idée que l'argent leur est absolument nécessaire pour répondre à leurs besoins, leur demander quelles compétences personnelles ils pourraient développer pour répondre à ces besoins sans faire intervenir l'argent. Quelle est la part des compétences personnelles dans le fait d'être apprécié et admiré ?*

### D. Discussion

---

*Si le bonheur n'est pas réservé uniquement aux millionnaires, comment expliquer qu'une bonne partie des gens rêvent de le devenir ?*

*[Réponse : Plusieurs réponses possibles. Par exemple, des personnes sont séduites par la perspective de ne plus devoir travailler ou d'obtenir de l'aide pour accomplir les tâches quotidiennes. D'autres sont attirées par le confort apporté par une maison plus spacieuse et mieux aménagée. Ces personnes croient que l'argent peut leur apporter un type précis de bonheur, mais sans doute pas « le » bonheur, celui qui fait qu'on est globalement satisfait de soi et qu'on apprécie sa vie.]*

*Quelles sont les sources les plus fiables du bonheur ? Par quelles actions ou attitudes avez-vous le plus de chances de favoriser votre bonheur ?*

*[Réponse : Respect de ses propres besoins et de ceux des autres ; affirmation de soi en même temps qu'ouverture aux points de vue des autres ; persévérance dans les efforts pour atteindre ses buts ; développement de sa sensibilité et de ses connaissances ; etc.]*

*Quelle est la meilleure attitude à adopter par rapport à l'argent si on veut être heureux ?*

*[Réponse : Travailler sur soi et sur ses relations avec les autres ; développer sa capacité de travail et de contribution à la communauté ; considérer l'argent comme un moyen de se réaliser et d'atteindre ses buts ; etc.]*

## **Prolongement 1 : Quiz des vrais besoins**

Devant le groupe, placer deux chaises identifiées par un carton « Poches PLEINES » et un carton « Poches VIDES ».

Procéder ainsi :

- Un membre du groupe s'assoit à la place de « Poches pleines » et un autre s'assoit à la place de « Poches vides ».
- Un membre du groupe pose une question de son choix sur le mode de vie des deux personnages.
- Le personnage « Poches pleines » répond le premier : il décrit la situation la plus extravagante que lui permettent ses gros moyens.
- L'animateur demande au grand groupe de préciser le besoin auquel la situation répond.
- Le personnage « Poches vides » répond ensuite, en essayant de trouver la façon la moins dispendieuse de satisfaire le même besoin. Au besoin, il se fait aider par le grand groupe.

# La recette du bonheur

1 Question	2 Si j'avais les poches pleines....	3 Besoin auquel ça répond	4 Inconvénients ou risques	5 Autres moyens de répondre à ce besoin

## 1. Question

Transcrivez ici la question que vous avez posée.

## 2. Si j'avais les poches pleines...

En réponse à la question, décrivez la situation **coûteuse et extrêmement agréable** que vous voudriez vivre si vous en aviez les moyens.

## 3. Besoin auquel ça répond

Pourquoi cette situation est-elle si triquante ? À quel **besoin profond** répond-elle ?

## 4. Inconvénients ou risques

Quels aspects de la situation sont **moins heureux** ou deviendraient **désagréables** à la longue ?

## 5. Autres moyens de répondre à ce besoin

Est-ce possible de répondre à ce besoin sans dépenser de grosses sommes d'argent ? **Comment ?**

A person is wrapped in a white blanket, resting in a snowy landscape. The person's face is partially visible, and they appear to be sleeping or resting. The background is a soft-focus, snowy environment.

# Annexes



## Ressources pour les joueurs et leur entourage

### Organismes

Association des intervenants en toxicomanie du Québec (AITQ) :	(450) 646-3271
Centre Dollard-Cormier :	(514) 385-0046
Centre McGill <sup>1</sup> :	(514) 398-1391
Gamblers Anonymes :	(514) 484-6666
Jeu : Aide et référence :	(514) 527-0140 1 800 461-0141
Maison Jean-Lapointe :	(514) 288-2611
Pavillon Foster :	(514) 486-1304
Service d'auto-exclusion du Casino de Montréal :	(514) 392-2799
Suicide action Montréal :	(514) 723-4000
Tel-aide :	(514) 935-1101

### Sites Internet

Centre McGill <sup>1</sup> :	<a href="http://www.youthgambling.com">www.youthgambling.com</a>
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu :	<a href="http://www.psy.ulaval.ca/~jeux/accueil.html">www.psy.ulaval.ca/~jeux/accueil.html</a>
Département de santé publique de l'Université de Montréal :	<a href="http://www.santepub-mtl.qc.ca/santementale/jeu/index.html">http://www.santepub-mtl.qc.ca/santementale/jeu/index.html</a>
EmJeu :	<a href="http://www.emjeu.com">www.emjeu.com</a>
Gamblers anonymes :	<a href="http://gamblersanonymes.tripod.com">gamblersanonymes.tripod.com</a>
Le portail du jeu pathologique :	<a href="http://www.jeu-compulsif.info">www.jeu-compulsif.info</a>
Santé et Services sociaux Québec :	<a href="http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sociaux/jeu_pathologique.html">www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sociaux/jeu_pathologique.html</a>
SOS Joueurs :	<a href="http://www.sosjoueurs.org">www.sosjoueurs.org</a>
Tel-Jeunes :	<a href="http://www.teljeunes.com/thematiques/f/index.asp">www.teljeunes.com/thematiques/f/index.asp</a>
ToxQuébec :	<a href="http://www.toxquebec.com">www.toxquebec.com</a>

1. Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'Université McGill.

## Vidéos et DVD

Textes, DVD et illustrations  
de sensibilisation

Reflet de Société, Journal de la Rue,  
Café-Graffiti et Ligue d'impro Hip-Hop  
du Québec, (514) 256-4467

Le jeu ça ne change pas le monde  
sauf que...

Vidéographe, (514) 866-4720

Maudite machine

Tournées communautaires Virage,  
(514) 276-9556

Un jeu d'enfant

Tournées communautaires Virage,  
(514) 276-9556

## Témoignages de jeunes animateurs du projet « Bien joué ! »

### **Pourquoi sensibiliser les jeunes au phénomène possible de dépendance aux JHA ?**

Il y a beaucoup de jeunes qui sont dépendants et qui ne le savent pas. Ils ne savent pas c'est quoi une dépendance ni les dangers d'être dépendants. C'est fou, il y en a tellement plein qui vont jouer aux dés, jouer aux cartes, parier de l'argent et faire des paris de toutes sortes, sans savoir que c'est dangereux et que c'est juste du hasard. Il y en a qui se disent : « J'ai 5 \$ pour mon lunch. Je vais parier, tout à coup que je gagnerais 10 \$ ». Finalement, ils se retrouvent avec 0 \$ et ils ne mangent pas.

Isabelle Margolis, 16 ans

### **Qu'est-ce que les activités peuvent apporter aux participants ?**

Ça peut aider la personne. Ça peut aider son entourage ou une autre personne qu'elle connaît. Elle peut se rendre compte que ses parents ou ses amis ont un problème. Ça peut l'avertir que plus tard il ne faudrait pas qu'elle fasse des erreurs.

Audrey Langevin, 16 ans

C'est toujours bon d'avoir des trucs pour prévenir les problèmes de dépendance aux jeux de hasard et d'argent chez les jeunes et chez les plus vieux. Peut-être que ça te rentrera pas dans la tête maintenant, mais plus tard ça va t'aider à cheminer dans ta vie. Ce n'est pas nécessairement parce que tu n'as pas de problèmes de jeu que ça ne va pas arriver à ton entourage. Donc tu vas pouvoir avoir des trucs pour les aider.

Joannie Lalonde, 14 ans

### **Qu'as-tu appris en tant qu'animatrice du projet « Bien joué ! » ?**

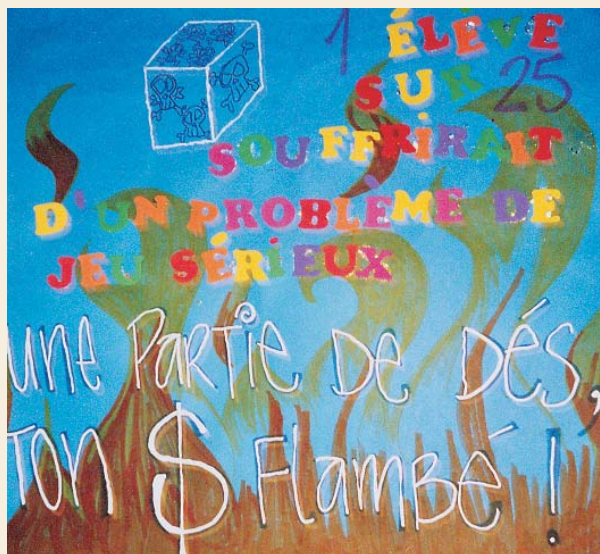
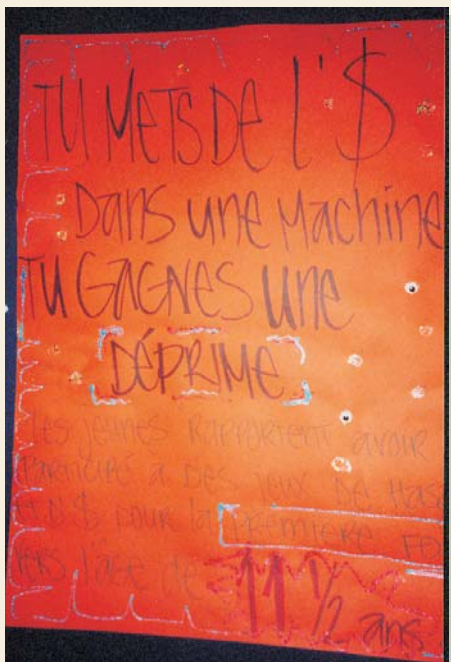
J'ai appris toutes les statistiques sur la dépendance aux jeux de hasard. J'ai appris que dans le fond toutes les dépendances sont reliées, autant la drogue que l'alcool. C'est tout aussi dangereux. Tu n'es pas à l'abri de ça !

Audrey Langevin, 16 ans

Ça apporte de la maturité. Je crois que l'idée que des jeunes puissent aider d'autres jeunes est excellente. Quand t'es un jeune, tu n'as peut-être pas envie de te faire chicaner par un adulte qui te dit « tu as besoin d'aide ». C'est peut-être plus facile quand c'est un autre jeune qui te le dit.

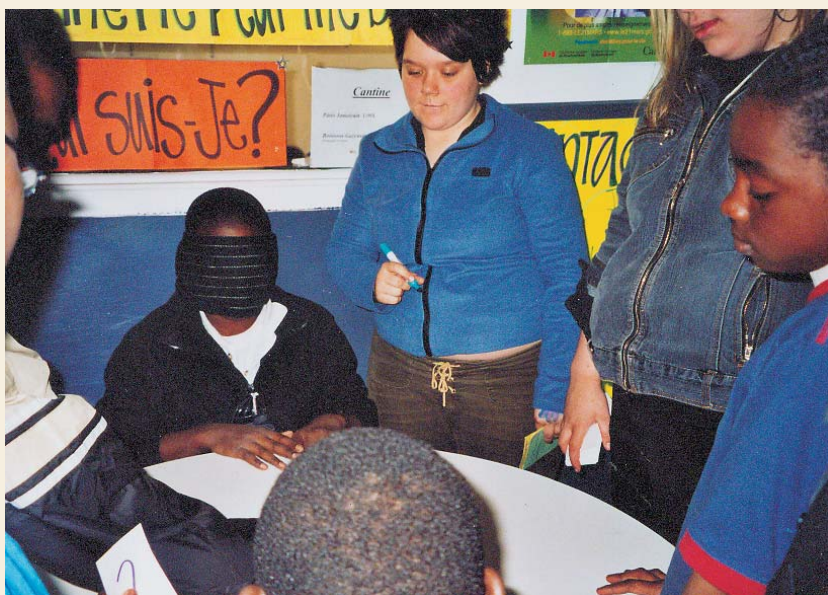
Isabelle Margolis, 16 ans

## Activité de sensibilisation



Affiches produites par les membres du comité « Bien joué ! » de l'école Calixa-Lavallée.

## Activité « Stratégie sans influence »



Personnage du « champion » affrontant les adolescents de la Maison des Jeunes L'ouverture.

## Activité « Éviter la dépendance »

« Je m’amuse intensément »



« Je suis complètement dépendant »



Personnages créés par les jeunes de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord.



Idées notées par les participants en vue de la confection de leurs personnages.



Étape de création des personnages.

## Activité « Échelle de la chance »



« Échelle de la chance » confectionnée par les jeunes animateurs de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord.

