



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 jeu². 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'appropriier 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 !