



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.

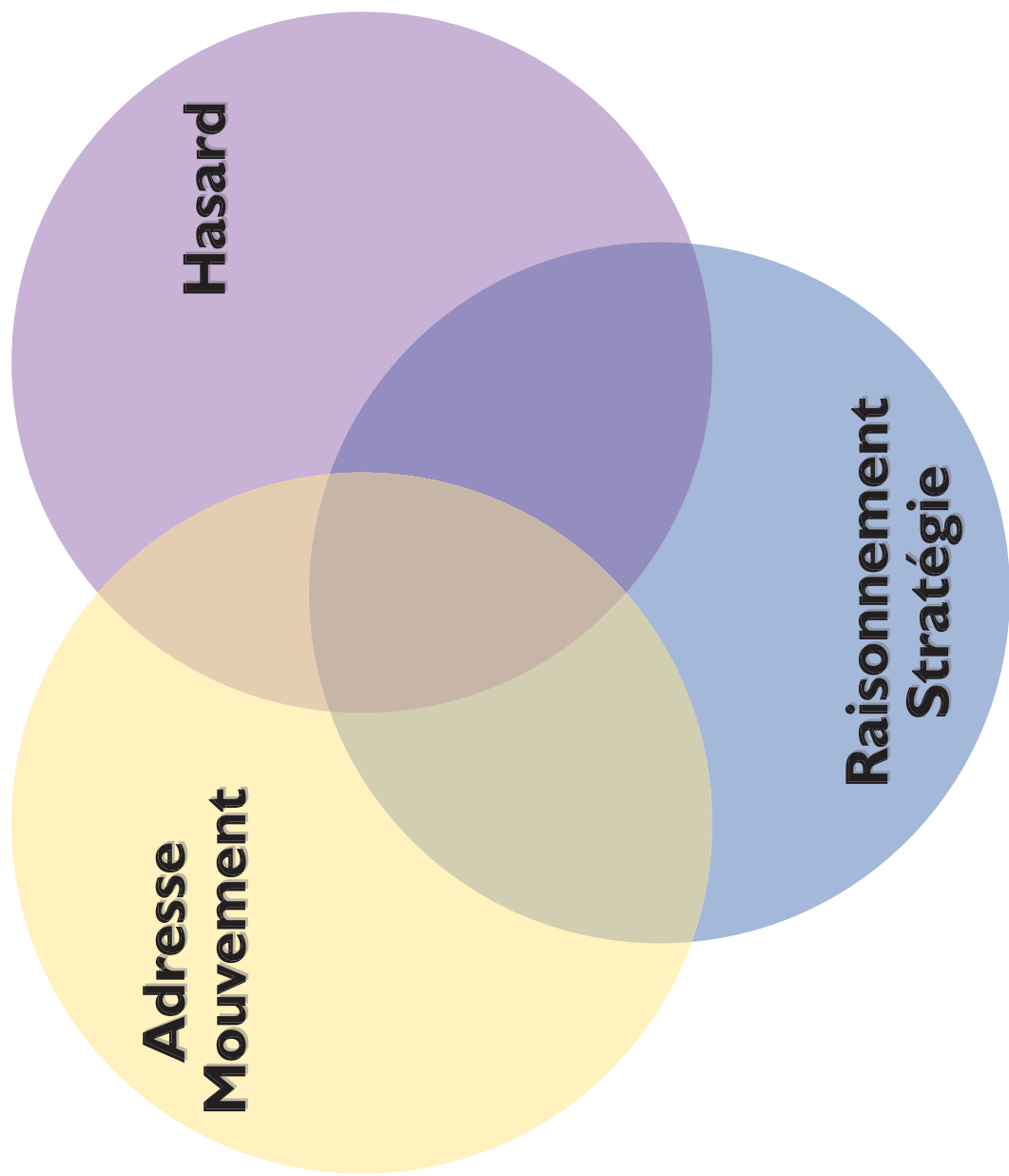
Renforcement

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.

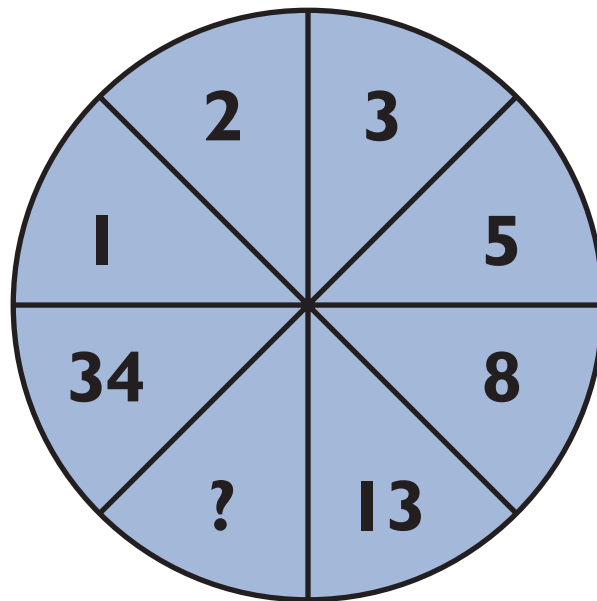
Inviter le passant à jouer à un autre des jeux de la foire.

* 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.

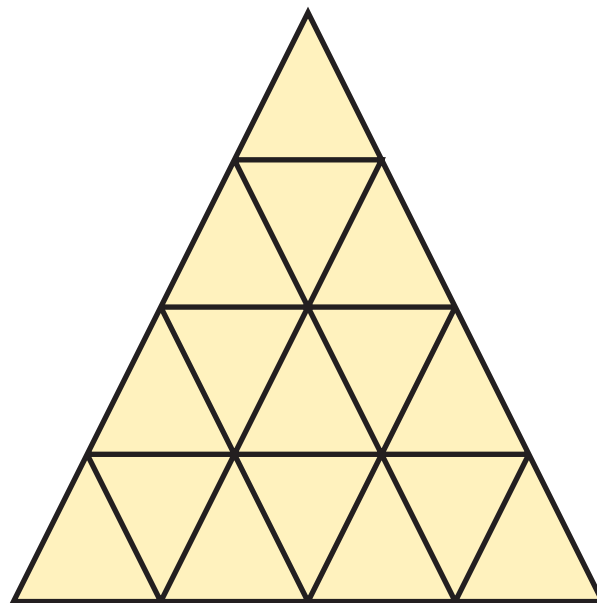
Classement des jeux



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 ? » ▶ FAITES ENQUÊTE 2	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 align="center">Devine le résultat du lancer de 2 dés à 6 faces</p> <p align="center">Résultat du 1^{er} lancer : 5</p> <p align="center">Résultat du 2^e lancer : 11</p> <p align="center">Résultat du 3^e lancer : 6</p> <p align="center">Devine le résultat du prochain lancer</p> <p 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^e 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).

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**

Pour L'ANIMATEUR

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

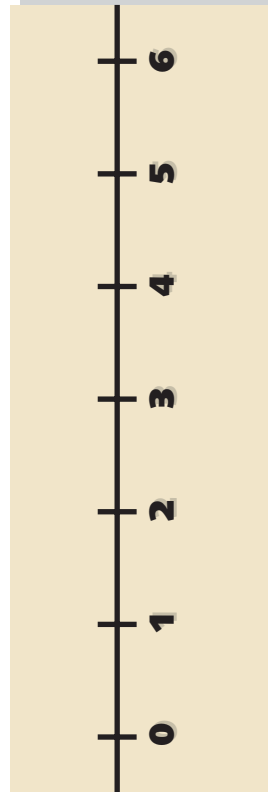
Si le passant obtient un résultat supérieur à la probabilité, refaire des tirages jusqu'à ce que le résultat soit conforme à la moyenne.

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	Tirage 1 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	Tirage 2 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	Tirage 3 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	Tirage 4 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	Tirage 5 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	Tirage 6 : _____
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
Résultat :					_____ sur 6

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 ?

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

<p style="text-align: center;">Est-ce que j'augmente mes chances de gagner si...</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">A. J'augmente mes chances</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">B. Je suis partagé(e)</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">C. Je n'augmente pas mes chances</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>Penny tréflé 10 \$</p>		
... je varie les lieux d'achat de mes billets ?			
... je choisis moi-même mes gratteurs dans le présentoir ?			
... je tiens des statistiques sur les numéros gagnants des tirages précédents ?			
... j'utilise la pendule Winner ?	 <p>Pendule Winner 25 \$</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>Encens Bingo 30 \$</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^e 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^e 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

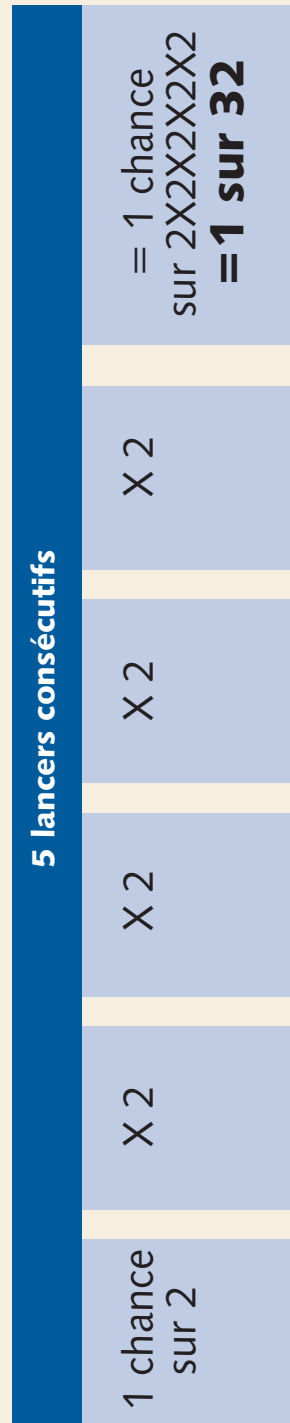
PPFFP : _____
PPPPF : _____
PPPPP : _____

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	✓✓✓	✓✓
Levées remportées	15	15
Parties gagnées	3	3

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		