



# Crips Île-de-France

Association déclarée d'intérêt général et organisme associé de la Région Île-de-France. Acteur reconnu en matière de prévention et de promotion de la santé, ainsi que dans la lutte contre le VIH/sida, nous travaillons principalement sur quatre sujets: la vie affective et sexuelle, la prévention des consommations de drogues, l'hygiène de vie et le bien-être. La lutte contre les discriminations est une approche transversale à nos thématiques qui permet d'agir sur l'environnement des publics que nous touchons pour renforcer notre impact.



# Sommaire interactif

## 1. Introduction / page 3

- a. Épidémiologie : Les jeunes et les jeux d'argent et de hasard / 3
- b. Marketing et publicité : Le marché des jeux d'argent et de hasard / 3
- c. Le cahier engagé Jeux d'argent et de hasard / 4

## 2. Jeux d'argent et de hasard : En parler avec les jeunes / page 4

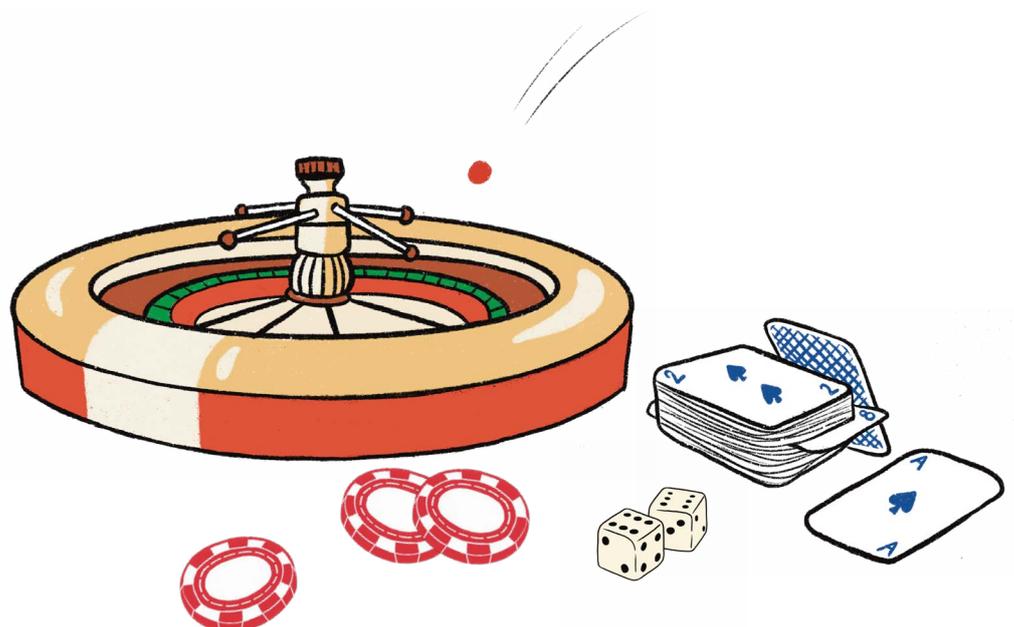
- a. Une approche globale et positive de la santé / 4
- b. La posture en animation / 5
- c. Le Crips Île-de-France vous accompagne dans vos actions / 6

## 3. Animer les outils du cahier engagé / page 7

- a. Option économie : Le choix de raison / 8
- b. Arts plastiques : Le vrai/faux des jeux d'argent / 11
- c. Français : Mots croisés / 14
- d. Littérature : Paroles d'addicts / 16
- e. Informatique : Les influvoleurs / 19
- f. Marketing : Les 7 différences / 21
- g. Marketing : Tu paries ? / 23
- h. Récréation : Le milliardaire / 25
- i. Mathématiques : Rêve d'or / 27
- j. Arts Dramatiques : Joue-là comme Sherlock / 29
- k. Comprendre les addictions : Double poster / 31

## 4. Ressources complémentaires / page 33

- a. Orienter les jeunes / 33
- b. Pour aller plus loin / 33
- c. Bibliographie / 33



# 1. Introduction

## A. Épidémiologie : Les jeunes et les jeux d'argent et de hasard

27,5% des jeunes de 17 ans déclarent avoir réalisé une mise à un jeu d'argent et de hasard (JAH) dans l'année écoulée. Parmi eux, 4% déclarent jouer au moins une fois par semaine (OFDT, Escapad 2022)<sup>1</sup>.

Le taux d'utilisateurs est en baisse depuis 2017 mais on observe des écarts importants liés au sexe : 32,2% garçons de 17 ans sont consommateurs de JAH contre 22,7% des filles. Cet écart se retrouve notamment dans le jeu hebdomadaire : 6,7% des joueurs contre 1,3% des joueuses. On observe également que les garçons sont 20,5% à avoir joué dans l'année contre 4% des filles.

Il existe également des écarts observés en fonction des spécificités des jeunes : les apprentis sont 40,3% à avoir joué dans l'année et 9,4% de joueurs hebdomadaires. Dans le secondaire, ils sont 26,6% dont 3,5% de joueurs hebdomadaires. Si on s'intéresse aux jeunes sortis du système scolaire et n'étant pas en emploi (NEETS), ils sont 37,6% à avoir joué dans l'année et 10,3% de joueurs hebdomadaires.

8,8% des joueurs de 17 ans présentent des signes de jeu problématique dont un risque excessif pour 1,3% de ces jeunes. 40,6% des garçons participant à l'enquête sont classés joueurs à risque (vs. 13,5% des filles).

→ **Les facteurs de vulnérabilité liés aux JAH pour les jeunes sont : être de sexe masculin et être apprenti ou éloigné du système scolaire et professionnel.**

## B. Marketing et publicité : le marché des jeux d'argent et de hasard

### Les organismes autorisés à vendre des JAH

- Le marché des JAH a connu +20% de chiffre d'affaires en 2022 (OFDT, 2022)<sup>2</sup>
- Entre 2019 et 2022 les sites de jeux en ligne ont comptabilisé +44% de joueurs.

**On note un marketing invasif, notamment pour les plateformes de paris sportifs, qui ciblent particulièrement les jeunes issus de milieux défavorisés. Les publicités pour ces plateformes utilisent des codes empruntés aux banlieues et ont recours à des influenceurs et rappeurs<sup>3</sup> dans le cadre de placements de produits.**

<sup>1</sup> — DATA. Les jeux d'argent et de hasard à 17 ans. Résultats d'ESCAPAD 2022. Tendances, OFDT, 2023, n° 157, 4 p.

<sup>2</sup> — OFDT, Les jeux d'argent et de hasard en France en 2022, note de bilan, Paris, 9 p.

<sup>3</sup> — Une publicité pour Winamax apparaît au bout de 9 secondes dans le clip de PLK et Timal « Toute l'année » (13 millions de vues sur Youtube). Une autre apparaît à 1'06" dans le clip « Jefe » de Ninho (101 millions de vues sur Youtube).

Ces plateformes sont également connues pour fichier les joueurs et leur attribuer des notes ou un code couleur : plus un joueur perd d'argent, plus il aura d'avantages comme des mises sans limite ou encore des cadeaux offerts par la marque. Ils les appellent les « pigeons », les « fish » ou les « VIP ». À l'inverse, les joueurs qui ont tendance à remporter leurs paris vont se voir restreints dans les paris qu'ils peuvent faire avec des plafonds pouvant baisser jusqu'à 2€ maximum par mise. Ces joueurs sont appelés les « sharks », ils sont particulièrement surveillés par les plateformes.

### Les « pronostiqueurs » / « Tipsters »

Au-delà de la promotion d'une vie de rêve faite par les distributeurs de jeux d'argent et de hasard, on observe la création de niches d'influenceurs qui profitent de cet effet de mode pour gagner de l'argent. Ainsi, on compte un grand nombre de « pronostiqueurs » sur les réseaux sociaux qui vendent des conseils de mise pour des paris sportifs sous forme d'abonnements. Cette pratique est illégale mais la plupart d'entre eux se positionnent en tant qu'experts et profitent de la visibilité offerte par les réseaux sociaux pour s'enrichir au détriment de leurs jeunes abonnés.

### Les influenceurs sur Twitch<sup>4</sup>

Les publicités pour les casinos en ligne ont été très nombreuses à une période sur la plateforme Twitch où des streamers<sup>5</sup> étaient rémunérés pour jouer et promouvoir les casinos en ligne et sites de poker.

### Quelques points sur les partenariats entre les plateformes et certains streamers de Twitch :

- Les sites de jeu sont domiciliés dans des pays où la législation n'est pas contraignante, notamment en termes de régulation des risques addictogènes.
- Pour pouvoir récupérer leur argent sur ces sites, les joueurs doivent parfois atteindre certains paliers de sommes ou jouer un certain nombre de fois. Mais les conditions générales d'utilisation précisent parfois qu'il s'agit de jeux bien spécifiques et de nombreux joueurs sont victimes d'arnaques et n'ont aucune possibilité de recours légal.
- Les streamers sont encouragés à jouer de grandes sommes pour renforcer l'audience des chaînes et la plateforme rembourse leurs mises. Élément qui n'est pas porté à la connaissance des abonnés qui regardent le stream.
- Dans certains cas, les streamers sont rémunérés via un pourcentage des pertes de leurs abonnés. Les streamers en question ont donc tout intérêt à ce que leurs abonnés jouent massivement et perdent de grandes sommes d'argent.

<sup>4</sup> — Twitch est une plateforme de où on peut voir des personnes jouer à des jeux vidéo (ou d'autres activités) en direct. Ces personnes peuvent être rémunérées par des abonnements à leur contenu ou des dons.

<sup>5</sup> — Un streamer est une personne qui partage du contenu en direct. Les influenceurs de Twitch sont appelés des streamers.

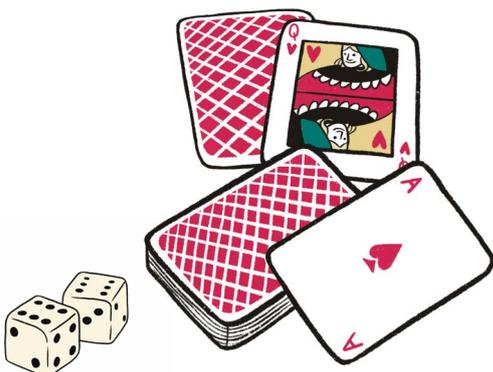
Les publicités pour des casinos en ligne ont été interdites par Twitch mais seulement après plusieurs mois de pressions par un groupe de streamers mobilisés contre ce type de contenus à cause du potentiel addictogène et des arnaques qui ont touché un nombre important d'utilisateurs de la plateforme. Cependant, cette interdiction concerne uniquement les publicités. Les streamers peuvent donc continuer de diffuser des sessions impliquant des jeux d'argent.

### C. Le cahier engagé Jeux d'argent et de hasard

→ Face à tous ces éléments, il nous paraît important de proposer une réponse pédagogique permettant de sensibiliser les jeunes aux risques liés à la pratique des jeux d'argent et de hasard et de développer leur esprit critique vis-à-vis des stratégies d'influence sur ces sujets.

→ Ce cahier engagé a pour objectif de **prévenir l'usage et le mésusage des jeux d'argent et de hasard en développant les compétences psychosociales des jeunes**. Pour ce faire, ce cahier et les formations qui l'encadrent proposent une approche globale abordant différents sous-thèmes tels que :

- Les ressources d'aide à l'arrêt
- Le marketing des JAH et les stratégies d'influence
- Les biais cognitifs à l'œuvre dans la pratique des JAH
- Les probabilités
- La notion de hasard
- Les facteurs de risque et les facteurs protecteurs liés aux JAH
- L'addiction comportementale
- Les émotions
- Les motivations à jouer
- Les stratégies de réduction des risques et des dommages



## 2. Jeux d'argent et de hasard : en parler avec les jeunes

### A. Une approche globale et positive de la santé

La prévention en santé est un sujet complexe, notamment lorsque l'on parle d'addiction qui revêt différentes dimensions :

Physique : chacun a des spécificités génétiques et physiques, qui font que nous ne sommes pas tous égaux face aux effets des substances et comportements addictogènes.

Psychologique : la santé mentale est une thématique centrale lorsque l'on parle d'addictions, influencée par des facteurs tels que le renforcement, les croyances et les émotions, elle est l'une des composantes de l'addiction.

**La composante psychologique est particulièrement à l'œuvre dans le cadre des addictions comportementales.**

Comportementale : celle-ci se rapporte à nos comportements ancrés comme des habitudes, des réflexes, des comportements auxquels nous ne prêtons pas attention.

Sociale : l'influence des pairs joue un rôle central dans le développement et le maintien d'une addiction. Les interactions sociales, les normes culturelles et les pressions des pairs peuvent encourager la participation aux jeux d'argent et de hasard ou à la consommation d'un produit.

**Toutes ces dimensions sont à prendre en considération lorsque l'on veut aborder la thématique des addictions avec les jeunes.**

Une addiction est définie par l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) comme étant « un état de dépendance périodique ou chronique à des substances ou des comportements ». L'addiction est caractérisée par une perte de contrôle en dépit des conséquences négatives.

L'approche positive permet de travailler sur les motivations à consommer, l'estime de soi, la santé mentale, les stratégies de coping et bien d'autres éléments qui permettent d'aborder le sujet sans stigmatiser les éventuels comportements du public. Une approche bienveillante permet d'aborder les sujets de manière approfondie et de se placer comme un interlocuteur de confiance pour le jeune. Le dialogue ouvert entre les jeunes permet de travailler sur les compétences leur permettant de questionner leurs représentations et leurs comportements passés, présents et à venir.

## Il existe des facteurs prédisposant au développement d'un usage problématique des jeux d'argent et de hasard.

**Sociaux** : les amis ou la famille peuvent avoir une influence négative : un individu peut inciter d'autres personnes à participer, une personne peut se sentir obligée de participer aux jeux pour s'intégrer, ne pas être exclue du groupe. Il peut également y avoir la présence d'un usage problématique chez un membre de la famille.

**Psychologiques** : jouer peut devenir une stratégie pour gérer les émotions et le stress, offrant un soulagement momentané et favorisant un état d'excitation et de recherche de sensation. Les croyances et idéalizations des jeux viennent également influencer l'usage des jeux d'argent et de hasard pouvant favoriser un usage problématique. Enfin, la présence sous-jacente d'un trouble psychologique est aussi un facteur favorisant le développement d'une addiction.

**Le marketing et l'accessibilité** sur les réseaux sociaux aux jeux sont des techniques vivement utilisées par les distributeurs. Cela incite les jeunes dont les mineurs à jouer et favorise l'entrée dans les jeux d'argent et de hasard.

**De ce fait, une approche globale, positive, centrée sur la personne est une posture à favoriser, dans le cadre de la promotion de la santé.**

## B. Éléments de posture en animation

### Les grands principes d'animation

Une action de prévention autour des jeux d'argent et de hasard consiste avant tout à proposer un espace de parole et d'échanges.

#### Pour ce faire, l'intervenant veillera à :

- Garantir un cadre favorisant le débat et l'échange ;
- Partir des questionnements et besoins des jeunes ;
- Partir des représentations et attentes des jeunes et ne pas les confondre avec les siennes ;
- Éviter d'avoir un savoir descendant et trop informatif, questionner préalablement la connaissance des jeunes, et leur point de vue sur la thématique.
- Être en mesure d'apporter des connaissances objectives lorsque nécessaire.

### Les techniques et postures à privilégier

Différentes techniques et postures, inspirées du counseling (relation d'aide), peuvent être utilisées tout au long de la séance par l'intervenant afin d'accueillir la parole du groupe et la réguler :

- l'empathie ;
- les questions ouvertes ;
- l'écoute ;
- la confiance ;
- la reformulation ;
- la suspension du jugement

### L'écoute active

Veiller à ne pas écouter que ce que l'on veut entendre, mais s'assurer des propos de la personne en face. Pour ce faire, on peut utiliser la reformulation et les questions ouvertes.

Exemples : « *Si j'ai bien compris...* », « *Que veux-tu dire lorsque tu dis cela ?* », « *Comment expliquez-vous cela ?* ».

### La congruence

C'est être en cohérence avec soi-même. Il s'agit d'identifier ses propres limites, les accepter et être en capacité de clore un débat ou d'orienter vers une autre personne.

Exemples : « *Je ne me sens pas capable d'être neutre sur ce sujet, je préfère que ce sujet soit abordé avec un autre collègue* ». ; « *Je ne me sens pas capable de continuer l'animation* »

### La bienveillance

Il est recommandé de s'assurer des limites de son groupe, afin de s'assurer de ne heurter personne.

Exemple : « *Est ce que c'est une thématique qui vous gêne, qui est tabou ?* »

### Le vocabulaire

Il doit être adapté aux publics rencontrés.

Il est nécessaire de s'assurer qu'il soit bien compris, que les jeunes intègrent bien les notions évoquées. De même, il est important de ne pas s'arrêter à un vocabulaire familier pouvant être utilisé par les jeunes. La reformulation est indispensable pour valider un vocabulaire commun.

### Les informations

Elles doivent être véridiques et objectives. Il est donc nécessaire de maîtriser la thématique du cahier engagé, cependant, l'intervenant n'est pas détenteur de tout savoir. Il a le droit de ne pas tout savoir mais il est nécessaire d'être en capacité de le reconnaître face au groupe.

### Les outils

Le cahier engagé est composé d'une dizaine d'outils, ce qui est un atout pour :

- S'adapter aux différents publics avec des outils plus ou moins complexes
- S'adapter aux thématiques qui concernent le plus le public ciblé
- Avoir le choix des compétences psychosociales à développer en priorité avec son public

## En conclusion, pour une animation cahier engagé réussie :

- Prendre en compte les spécificités du groupe (effectif, capacité de compréhension, problématiques...)
- Choisir les bons outils
- Adapter au niveau de compréhension des jeunes
- Instaurer un climat bienveillant dans lequel les jeunes se sentent à l'aise
- Penser à faire une pause en fonction de la durée de l'animation

### C. Le Crips Île-de-France vous accompagne dans vos actions

#### Les animateurs du Crips IdF proposent une journée ou une demi-journée d'intervention auprès d'un groupe de jeunes.

À l'appui du cahier engagé Jeux d'argent et de hasard, cette journée\* d'animation vise à :

- Renforcer les compétences psychosociales des jeunes en leur permettant de connaître les mécanismes d'addiction et les risques liés à l'usage de JAH et d'être capable de s'en protéger.
- Renforcer les compétences des jeunes en matière de littératie médiatique en leur permettant de comprendre l'influence du marketing dans le domaine des JAH et développer leur esprit critique face aux stratégies d'influence des industries concernées.
- Développer la capacité des jeunes à prendre soin de soi et des autres en leur permettant de connaître et savoir mobiliser les ressources disponibles en cas d'usage problématique des JAH.
- Donner aux jeunes le pouvoir d'agir auprès de leur entourage, la capacité de porter cette thématique et les clés pour orienter les personnes vers les ressources appropriées.

*\*Ces objectifs répondent au format « une journée » d'intervention, si vous nous sollicitez pour une demi-journée, nous vous proposerons une version allégée du programme.*

#### Les animateurs du Crips IdF proposent une journée ou une demi-journée de sensibilisation des équipes éducatives.

À l'appui du cahier engagé Jeux d'argent et de hasard, cette journée\* de sensibilisation vise à :

- Permettre aux professionnels de comprendre les enjeux sanitaires et sociaux liés à la thématique des jeux d'argent et de hasard.
- Développer les connaissances des professionnels sur l'addiction comportementale, le marketing des jeux d'argent et de hasard et l'ensemble des sous-thèmes qui entrent en jeu dans le cadre de cette thématique.
- Permettre aux professionnels de prendre en main les outils du cahier engagé afin de les utiliser avec les jeunes accompagnés dans le but de développer les compétences psychosociales de ces derniers.
- Accompagner les professionnels qui rencontrent des situations délicates avec des jeunes en situation d'addiction comportementale liée aux jeux d'argent et de hasard, afin qu'ils orientent au mieux les publics.

*\*Ces objectifs répondent au format « une journée » de sensibilisation, si vous nous sollicitez pour une demi-journée, nous vous proposerons une version allégée du programme.*



### 3. Animer les outils du cahier engagé - Fiches outil par jeu

**OPTION ÉCONOMIE : LE CHOIX DE RAISON** - page 8

**ARTS PLASTIQUES : LE VRAI/FAUX DES JEUX D'ARGENT** - page 11

**FRANÇAIS : MOTS CROISÉS** - page 14

**LITTÉRATURE : PAROLES D'ADDICTS** - page 16

**INFORMATIQUE : LES INFLUVOLEURS** - page 19

**MARKETING : LES 7 DIFFÉRENCES** - page 21

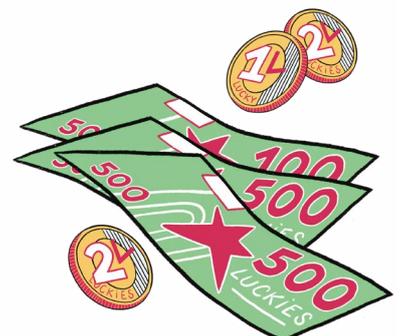
**MARKETING : TU PARIES ?** - page 23

**RÉCRÉATION : LE MILLIARDAIRE** - page 25

**MATHÉMATIQUES : RÊVE D'OR** - page 27

**ARTS DRAMATIQUES : JOUE-LÀ COMME SHERLOCK** - page 29

**COMPRENDRE LES ADDICTIONS : DOUBLE POSTER** - page 31



# OPTION ÉCONOMIE : LE CHOIX DE RAISON

## Description

Plusieurs mises en situation relatives au biais des coûts irrécupérables sont proposées aux participants qui doivent faire un choix pour chaque situation, entre deux options proposées.

## Type de support

Mises en situation

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre le biais cognitif des coûts irrécupérables et être capable de l'identifier au quotidien pour prendre des décisions cohérentes.
- Comprendre le rôle du biais des coûts irrécupérables dans les situations liées aux jeux d'argent et de hasard et savoir s'en protéger.

## Thèmes abordés

- Biais cognitifs, notamment les coûts irrécupérables
- Notion de hasard
- Gestion de budget et investissements
- Pensée critique / Pensée rationnelle

## Compétences psychosociales mobilisées

- Avoir conscience de soi : connaissance de soi, savoir penser de façon critique
- Maîtrise de soi : capacité à gérer ses impulsions
- Prendre des décisions constructives : capacité à faire des choix responsables

## Matériel

- Mises en situation du cahier engagé
- Réponses du jeu présentes à la fin du cahier engagé

## Consigne

- *Je vais vous proposer 5 situations qui pourraient arriver dans la vie de tout un chacun. Pour chacune de ces situations, vous aurez le choix entre deux options. L'idée est de nous dire, de manière spontanée, ce que vous feriez dans cette situation et pourquoi.*
- *Nous allons d'abord passer en revue les 5 situations et après nous prendrons un temps de discussion général sur les situations.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Cet outil peut s'utiliser **en groupe** :

- L'animateur présente tour à tour les mises en situation et les choix de réponse possibles. Il demande aux participants de donner leur avis sur ce qu'ils feraient dans chacune des situations. L'idée à ce moment-là, est de confronter les différentes représentations de la situation évoquée, mais pas encore d'échanger sur la solution à privilégier.

— La confrontation des idées peut se faire dans le cadre d'un débat mouvant, où les participants doivent se déplacer pour exprimer leur avis ou de manière plus statique, en demandant aux participants de voter à main levée pour la solution qu'ils préfèrent.

— Une fois les situations exposées, l'animateur demande aux participants de proposer des idées sur le lien qui pourrait unir toutes ces situations. Puis l'animateur présente le biais des coûts irrécupérables en prenant exemple sur les situations et propose aux jeunes la situation qu'il serait préférable de choisir dans le cadre d'une pensée rationnelle.

— Point d'attention : ce jeu ne donne pas « la bonne réponse » mais bien « la réponse la plus rationnelle » dans la situation décrite. Bien entendu, il est important de faire preuve de souplesse lorsque l'on est dans la vraie vie. Parfois, la réponse la plus rationnelle n'est pas la meilleure, tout dépend des situations et de leur contexte.

— L'animation de ce jeu dure environ 45 minutes comprenant la présentation de toutes les situations et le temps de débrief.

— L'animateur peut décider de choisir certaines mises en situation selon celles avec lesquelles il est le plus à l'aise. Nous vous recommandons toutefois de choisir au moins 3 situations pour illustrer convenablement le biais des coûts irrécupérables. Nous vous recommandons également d'inclure systématiquement le scénario « Casino » car il traite directement de la thématique des jeux d'argent et de hasard (JAH).

Cet outil peut également s'utiliser **seul** :

Le jeune se munit du cahier engagé, dans lequel on retrouve les mises en situation et y répond en s'aidant des corrections à la fin du cahier.

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Un outil ludique qui permet d'amener du débat. Les mises en situation sont familières pour les jeunes et permettent d'engager des discussions animées. L'aspect « vote » pour des propositions permet de dégager un « profil » personnalisé pour chaque participant en fonction de ses réponses et de savoir dans quelle mesure ils sont susceptibles d'être victimes du biais des coûts irrécupérables au quotidien.

### Limites

L'animateur doit maîtriser la notion des coûts irrécupérables, comprendre ce que sont les biais cognitifs et être capable de l'expliquer.

## Aide à l'animation

### Définitions

- **Les biais cognitifs** : Un biais cognitif est une erreur dans le traitement d'une information par le cerveau. Il s'agit d'une forme de pensée déviant la pensée logique ou rationnelle et qui a tendance à être systématiquement utilisée dans certaines situations. Nous sommes tous et toutes soumis aux biais cognitifs, les connaître, savoir les repérer et les analyser peut nous permettre d'améliorer notre esprit critique.
- **Le biais des coûts irrécupérables** : Concerne les coûts qui ont déjà été payés définitivement, qui ne sont ni remboursables, ni récupérables par un autre moyen. Dans une pensée rationnelle, ces coûts ne devraient pas avoir d'importance pour les choix qui sont réalisés après qu'ils ont été engagés. Mais en situation réelle, ils interviennent souvent dans le raisonnement et biaisent notre jugement.

Exemple : *on achète des places de concert et un ami qui a déjà assisté au spectacle nous apprend qu'il est très décevant. Comme les billets ont été payés, nous aurons tendance à assister tout de même au spectacle, chose que nous n'aurions sans doute pas fait si les billets nous avaient été offerts. Pourtant, la situation est la même et l'argent investi dans le concert n'est pas récupérable. Y aller ne nous rendra pas notre argent mais demandera un investissement de temps supplémentaire que nous pourrions nous épargner en n'y allant pas.*

### Mises en situation

#### 1) Le week-end :



*Vous avez réservé un grand week-end de vacances à la montagne, il y a 6 mois. Ce week-end approche mais vous êtes malade. Malheureusement il n'est plus possible de vous faire rembourser en annulant vos réservations. Cela vous a coûté 253€ pour le logement, sans compter les billets de train à 207€ l'aller-retour. Que faites-vous ?*

- ◆ Vous n'y allez pas, tant pis pour le week-end, vous préférez rester chez vous et vous soigner.
- ◆ Vous y allez, ce serait dommage de perdre tout cet argent que vous avez investi.

## Aide à l'animation

Dans cette situation, il est probable que les jeunes souhaitent savoir de quel type de maladie il s'agit. Vous pouvez les orienter sur une fièvre par exemple, mais il est également possible de définir un curseur avec eux, par exemple : « dans quel état vous vous verriez partir / dans quel état vous ne vous voyez pas partir ? » ; « quelle est la limite pour vous ? »

### Questions de relance

- *Pourquoi décidez-vous d'y aller / ne pas y aller ?*
- *Si le voyage avait été plus long, cela aurait-il changé votre décision ?*
- *Est-ce que vous pensez pouvoir profiter une fois là-bas ?*
- *Quelles émotions / sentiments cette situation engendre-t-elle chez vous ?*

#### 2) L'entreprise :



*Vous êtes à la tête d'une entreprise qui a investi 10 000€ dans un projet l'année dernière. Arrivé le moment des bilans, vous vous rendez compte que ça n'a pas très bien fonctionné mais les gestionnaires de ce projet vous expliquent qu'avec 1 000€ supplémentaires cette année, il serait possible de le relancer. Que faites-vous ?*

- ◆ Vous vous dites que vous avez déjà investi 10 000€ et que si 1 000€ peuvent permettre de relancer le projet, c'est une bonne manière d'amortir les frais que vous avez engendré précédemment.
- ◆ Vous vous dites que vous avez déjà perdu 10 000€ et que ce serait trop risqué d'ajouter encore de l'argent dans ce projet et qu'il vaudrait mieux l'arrêter.

### Aide à l'animation

Dans cette situation, la question de la taille de l'entreprise pourrait vous être posée afin de savoir si 10 000€ représente une somme importante au vu du budget global de l'entreprise. Dans ce cas vous pouvez préciser qu'il s'agit d'une PME.

### Questions de relance

- *Pourquoi décidez-vous d'ajouter des fonds / arrêter le projet ?*
- *Jusqu'à quel montant pourriez-vous aller pour tenter de sauver le projet ?*
- *Quelles émotions / sentiments cette situation engendre-t-elle chez vous ?*
- *Est-ce que le fait que le projet vous tienne à cœur ou non pourrait influencer votre choix ?*

### 3) Les études



*Cela fait deux ans que vous suivez des cours à l'Université et la fin de l'année approchant vous vous questionnez sur vos choix d'orientation. Finalement cette filière ne vous plaît pas tant que ça. Mais dans un an, vous décrocherez votre diplôme de Licence alors qu'avec seulement deux ans d'études vous n'obtiendrez aucun diplôme. Que décidez-vous ?*

- ◆ Vous vous dites que si vous vous arrêtez maintenant, ce sont deux années perdues et qu'il vaut mieux poursuivre encore une année, vous pourrez toujours décider de vous réorienter plus tard !
- ◆ Vous décidez d'arrêter ce cursus et de demander une réorientation pour l'année scolaire prochaine.

#### Aide à l'animation

Dans cette situation le contexte est -bien entendu- très important. Il est évident que la bonne stratégie peut être de poursuivre une année afin d'obtenir un diplôme et une éventuelle équivalence pour une autre filière. Mais selon le contexte cela peut également représenter une perte de temps et deux années sans diplôme peuvent également être valorisées dans le cadre d'une réorientation.

#### Questions de relance

- Pourquoi vous décidez d'arrêter / de poursuivre vos études ?
- Est-ce que vous pensez que votre diplôme vous servira après une reconversion ?
- Quels peuvent être les avantages et les inconvénients à faire encore une année de plus ?
- Quelles émotions / sentiments cette situation engendre-t-elle chez vous ?

### 4) Les actions en bourse



*Vous possédez un portefeuille d'actions en bourse qui marche plutôt bien et vous rapporte des intérêts. Seulement, suite à un « bad buzz » l'entreprise dans*

*laquelle vous aviez investi se retrouve dans une situation critique et le coût des actions chute sous la barre du prix auquel vous les aviez achetées. Elles se revendent deux fois moins que le prix que vous aviez investi à l'époque. Que faites-vous ?*

- ◆ Vous vous dites que si vous les revendez maintenant, vous allez perdre de l'argent et qu'il vaut mieux les garder et espérer que le cours des actions remonte.
- ◆ Vous vous dites qu'il vaut mieux les revendre maintenant, même si cela vous fait une perte nette de 50%.

#### Questions de relance

- Pourquoi garder / revendre les actions ?
- Est-ce qu'il y a un facteur de hasard dans la bourse ?
- Existe-t-il des placements « sûrs » ?
- Quelles émotions / sentiments cette situation engendre-t-elle chez vous ?

### 5) Le casino



*Vous passez une bonne soirée au casino et vous gagnez même un peu d'argent (100€) ! Dans un élan d'euphorie, vous pariez une grosse somme (150€) pour maximiser vos gains mais vous perdez cette somme. Vous avez donc perdu un total de 50€ sur cette soirée. Vous pourriez miser 20€ supplémentaires pour récupérer ce que vous avez perdu ou vous arrêter là, avec une perte nette de 50€. Que faites-vous ?*

- ◆ Vous rejouez 20€ pour pouvoir vous refaire !
- ◆ Vous vous arrêtez là.

#### Questions de relance

- Pourquoi continuer / arrêter ?
- Comment se sent-on après avoir gagné une première fois ?
- Que pourrait-on faire d'autre avec 20 euros ?
- Si vous décidez de rejouer, quand décidez-vous de vous arrêter ?
- Quelles stratégies peuvent être mises en place pour ne pas perdre trop d'argent à ce type de jeux ?
- Quelles émotions / sentiments cette situation engendre-t-elle chez vous ?

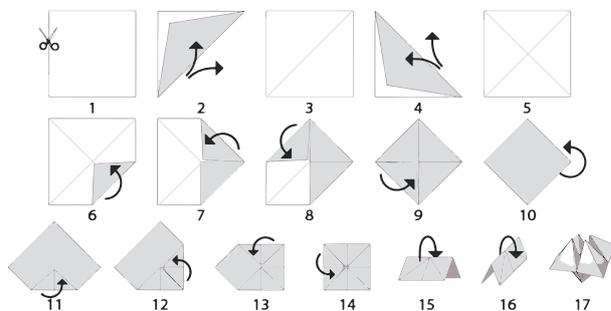
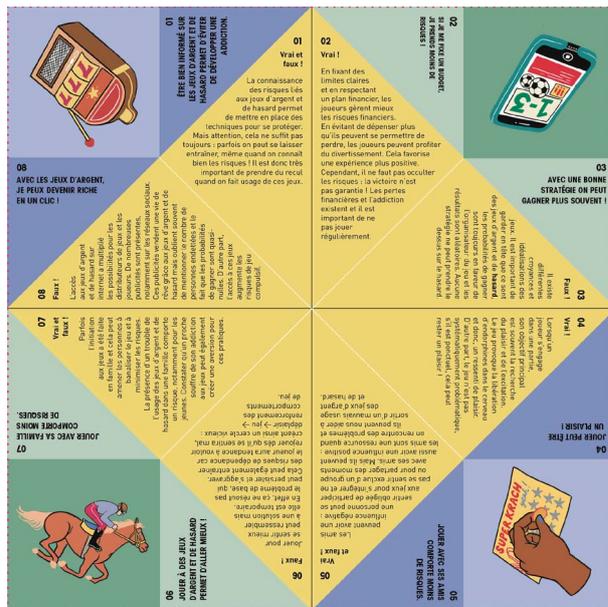
# ARTS PLASTIQUES : LE VRAI/FAUX DES JEUX D'ARGENT

## Description

Cocotte en papier à découper comportant un vrai/faux sur les facteurs de risques et protecteurs liés aux jeux d'argent et de hasard.

## Type de support

Cocotte en papier à découper depuis le cahier engagé



## Utilisation

- En petit groupe (2-5) avec ou sans animateur
- En stand pour engager la discussion avec les passants

## Objectifs pédagogiques de l'outil

À l'issue de l'animation, les participants seront capables de :

- Connaître et savoir repérer les facteurs de vulnérabilité liés aux jeux d'argent et de hasard
- Connaître et savoir repérer les facteurs protecteurs liés aux jeux d'argent et de hasard
- Repérer et déconstruire les idées reçues liées aux jeux d'argent et de hasard
- Mettre en place des techniques de réduction des risques liées aux jeux d'argent et de hasard

## Thèmes abordés

- Facteurs protecteurs et de vulnérabilité des jeux d'argent et de hasard
- Émotions et addictions
- Croyances et jeux d'argent et de hasard
- Entourage et addictions
- Plaisir et jeux d'argent et de hasard
- Publicités et techniques marketing des organisateurs de jeux d'argent et de hasard

## Compétences psychosociales mobilisées

- Prendre des décisions constructives : capacité à faire des choix responsables

## Matériel

- Page de la cocotte en papier du cahier engagé
- Ciseaux

## Consigne

Après avoir découpé et plié la cocotte, un des joueurs choisit un nombre. L'autre joueur « actionne » la cocotte autant de fois que le nombre indiqué. Le premier joueur choisit une question et y répond.

## Conseils d'utilisation de l'outil

- En petit groupe (2 à 5 personnes) : vous pouvez demander à deux jeunes de lancer la cocotte puis de lire à voix haute la question. Un débat peut être organisé avec l'ensemble du groupe sur cette question pour y répondre ensemble. Ensuite, vous choisissez un autre binôme de joueurs pour lire une autre question et pouvez poursuivre de la même manière pour toutes les questions ou jusqu'à ce que vous estimez que le débat a fait le tour de tous les sujets.
- En stand : ce jeu se prête très bien au format stand, il permet de jouer avec une personne seule ou un petit groupe. Vous pouvez adapter le nombre de questions posées à la disponibilité de la personne qui visite le stand. Vous pouvez également prévoir des photocopies de la cocotte et proposer aux jeunes intéressés de repartir avec une cocotte.



## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

L'outil suscite l'échange et le débat. Il permet de se questionner sur ses connaissances et permet de les partager au groupe. Il permet de déconstruire les fausses croyances liées aux JAH (stratégies dans le jeu, influence des pubs et des réseaux sociaux). Peut être utilisé sur un format stand et s'animer en quelques minutes ou sur des durées plus longues.

### Limites

L'outil est moins adapté pour un grand groupe, il nécessite la création de plusieurs petits groupes et d'un débrief collectif.

## Aide à l'animation

### Définitions

— **Facteurs de vulnérabilité** : caractéristiques sociales, économiques, physiques susceptibles de rendre une collectivité ou une personne exposée, plus vulnérable à la manifestation d'un ou plusieurs dangers.

— **Facteurs protecteurs** : influences ou circonstances positives qui améliorent les conditions de vie des individus ou la sécurité d'une collectivité.

### Questions et réponses

**1. Être bien informé sur les jeux d'argent et de hasard permet d'éviter de développer une addiction.**

#### Vrai et Faux

La connaissance des risques liés aux jeux d'argent et de hasard permet de mettre en place des techniques pour se protéger. Mais attention, cela ne suffit pas toujours : parfois on peut se laisser entraîner, même quand on connaît bien les risques ! Il est donc très important de prendre du recul quand on fait usage de ces jeux.

#### Questions de relance

- *Quels sont les risques liés aux jeux d'argent et de hasard ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Marketing - Tu paries ? »)*
- *La connaissance de ces risques suffit-elle à s'en prémunir ? Que faut-il d'autre que la connaissance ?*
- *Comment faire pour limiter les risques liés aux JAH ?*

**2. Si je me fixe un budget, je prends moins de risques !**

#### Vrai !

En fixant des limites claires et en respectant un plan financier, les joueurs gèrent mieux les risques financiers. En évitant de dépenser plus qu'ils peuvent se permettre de perdre, les joueurs peuvent profiter du divertissement. Cela favorise une expérience plus positive. Cependant, il ne faut pas occulter les risques : la victoire n'est pas garantie ! Les pertes financières et l'addiction existent et il est important de ne pas jouer régulièrement.

#### Questions de relance

- *Quelles techniques peuvent être mises en place pour gérer ses dépenses et limiter les risques ?*
- *Se fixer un budget (hebdomadaire, mensuel) à ne pas dépasser*

- *Se fixer un montant maximal de pertes quand on se lance dans un jeu*
- *Éviter de multiplier les types de jeux (paris sur différents sports, loto, casino, hippiques...)*
- *Éviter de multiplier les comptes sur différentes plateformes*
- *Ne pas jouer régulièrement*
- *Si on est en situation d'addiction il est possible de se faire interdire de jeu en point de vente / casino*
- *Jouer à des jeux (cartes, jeux de société, jeux vidéo...) avec des amis, sans mise d'argent, pour un titre !*

**3. Avec une bonne stratégie on peut gagner plus souvent !**

#### Faux !

Il existe différentes croyances et idéalizations des jeux. Il est important de garder en tête que ce sont des jeux d'argent et de hasard, les probabilités de gagner sont toujours en faveur de l'organisateur du jeu et les résultats sont aléatoires. Aucune stratégie ne peut prendre le dessus sur le hasard.

#### Questions de relance

- *Pensez-vous que certains JAH sont plus propices à la stratégie que d'autres ? Pensez-vous que certains JAH peuvent être infaillibles avec une bonne stratégie ? Comment déterminez-vous la marge d'erreur ?*
- *Quel type de stratégie peut-il y avoir pour accroître les chances de gain ?*
- *Avec des tickets à gratter ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Mathématiques - Rêve d'or »)*
- *Au lancer de dés ?*
- *Aux paris hippiques ?*
- *Aux paris sportifs ?*
- *Au poker ?*
- *Sur les machines à sous ?*

**4. Jouer peut être un plaisir !**

#### Vrai !

Lorsqu'un joueur s'engage dans une partie, son objectif principal est souvent la recherche du plaisir et de l'excitation. Le jeu provoque la libération d'endorphines et donc, un sentiment de plaisir. D'autre part, le jeu n'est pas systématiquement problématique, s'il est ponctuel et limité (budget fixé à l'avance), cela peut rester un plaisir !

#### Questions de relance

- *Qu'est ce qui pousse une personne à jouer / rejouer ?*
- *Quelles sont les émotions ressenties lorsqu'on joue ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Récréation - Le Milliardaire »)*
- *À partir de quand peut-on définir qu'un usage des JAH est problématique ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Littérature - Paroles d'addicts »)*
- *Quand il n'y a plus de plaisir*
- *Quand on observe des conséquences négatives liées au jeu (endettement, isolement social, échec scolaire, difficultés professionnelles...)*
- *Quand on passe beaucoup de temps à jouer et à chercher à jouer*
- *Quand il y a une perte de contrôle sur ses activités de jeu*

## 5. Jouer avec ses amis comporte moins de risques

### Vrai et faux !

Les amis peuvent avoir une influence négative : une personne peut se sentir obligée de participer aux jeux pour s'intégrer et ne pas se sentir exclue d'un groupe ou pour partager des moments avec ses amis. Mais ils peuvent aussi avoir une influence positive : les amis sont une ressource quand on rencontre des problèmes et ils peuvent nous aider à sortir d'un mauvais usage des jeux d'argent et de hasard.

### Questions de relance

- *Est-ce qu'on prend généralement plus de risques seul ou entre amis ? Pourquoi d'après vous ?*
- *Il a été démontré que les jeunes prennent plus de risques en situation sociale que seuls pour diverses raisons. Notamment car le rire / l'adhésion d'un pair à un comportement sont perçus comme une récompense immédiate par le cerveau du jeune mais aussi par désir d'intégration.*
- *Est-ce qu'on peut jouer un rôle protecteur vis-à-vis de nos amis ? Si un pote prend trop de risques, comment est-ce qu'on peut lui en parler ? Est-ce qu'on peut faire quelque chose pour l'aider ?*
- *Si vous aviez un problème d'addiction, seriez-vous prêts à vous laisser aider par un ami ? Si non, pour quelles raisons ? Quelles seraient les conséquences pour vous, si vous laissiez vos amis vous venir en aide ?*

## 6. Jouer à des jeux d'argent et de hasard permet d'aller mieux !

### Faux !

Jouer pour se sentir mieux peut ressembler à une solution mais elle est temporaire. En effet, ça ne résout pas le problème de base, qui peut persister et s'aggraver. Cela peut également entraîner des risques de dépendance car le joueur aura tendance à vouloir rejouer dès qu'il se sentira mal, créant ainsi un cercle vicieux : déplaisir → jeu → renforcement des comportements de jeu.

### Questions de relance

- *Est-ce que jouer (ou consommer une drogue) quand on ne va pas bien peut soulager ? Quels sont les risques de cette stratégie à long terme ? Est-ce que ça résout les problèmes ?*
- *Que peut-on faire quand on ne va pas bien ? Quelles stratégies peut-on employer ?*
- *À qui peut-on s'adresser lorsqu'on ne va pas bien / qu'on rencontre des difficultés liées à sa santé mentale ?*

## 7. Jouer avec sa famille comporte moins de risques

### Vrai et faux !

Parfois l'initiation aux jeux a été faite en famille et cela peut amener les personnes à banaliser le jeu et à minimiser les risques. La présence d'un trouble de l'usage des jeux d'argent et de hasard dans une famille comporte un risque, notamment pour les jeunes. Constaté qu'un proche souffre de son addiction aux jeux peut également créer une aversion pour ces pratiques.

## Questions de relance

- *Est-ce que jouer aux JAH mène automatiquement à l'addiction ? Comment peut-on faire pour limiter les risques d'addiction aux JAH ?*
- *Est-ce que vos parents réagiraient de la même manière si vous jouez au loto que si vous faites des paris sportifs ? Pourquoi d'après vous ? Quels JAH pourraient être considérés comme plus acceptables socialement et pourquoi ?*
- *Est-ce que si on rencontre une difficulté liée à ses habitudes de jeu, on peut en parler avec ses parents ? Comment pourrait-on faire pour aborder le sujet avec eux ?*
- *Est-ce que si un membre de ma famille semble accro aux JAH je peux lui en parler ? Comment aborder le sujet avec cette personne ?*

## 8. Avec les jeux d'argent, je peux devenir riche en un clic !

### Faux !

Au cours des dernières années, l'accès aux jeux d'argent et de hasard sur internet a multiplié les possibilités pour les distributeurs de jeux et les joueurs. De nombreuses publicités sont présentes, notamment sur les réseaux sociaux. Ces publicités vendent une vie de rêve grâce aux jeux d'argent et de hasard mais oublient bien souvent de mentionner le nombre de personnes endettées à cause de ces jeux et le fait que les probabilités de gagner sont quasi-nulles. D'autre part, l'accès aux jeux d'argent et de hasard facilité via un ordinateur ou un téléphone augmente les risques de jeu compulsif.

### Questions de relance

- *Quelle est la probabilité de gagner un gros lot à un jeu d'argent ? Est-ce que cette probabilité augmente si on joue souvent ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Mathématiques - Rêve d'or »)*
- *Quelles choses improbables ont plus de chances d'arriver que le fait de gagner à une loterie par exemple ?*
- *remporter une médaille d'or aux Jeux Olympiques*
- *être frappé par la foudre*
- *épouser un top model*
- *Pourquoi dans les publicités, dans les points de vente, dans la pop culture... on ne parle que des gagnants ? Avez-vous déjà entendu parler du biais du survivant ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Marketing - Les 7 différences »)*
- *Quand des influenceurs étalent leur richesse sur les réseaux sociaux, est-ce vraiment de l'argent gagné par leurs activités de jeu ? D'où peut provenir cet argent ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Informatique - Les influvateurs »)*
- *L'accès aux JAH sur internet a été une aubaine pour les organisateurs de jeux, pourquoi d'après vous ? Qu'est-ce que ça apporte de plus ? (possibilité de faire le lien avec le jeu « Marketing - Tu paries ? »)*
- *Plutôt que d'investir de l'argent dans des jeux d'argent et de hasard, avec une faible probabilité de gagner, qu'est-ce que je pourrais faire de mon argent ?*

# FRANÇAIS : MOTS CROISÉS

## Description

Un jeu de mots croisés permettant d'aborder différents concepts et définitions liés aux jeux d'argent et de hasard.

## Type de support

Grille de mots-croisés

## Utilisation

Seul ou en groupe

## Objectifs pédagogiques de l'outil

Comprendre et mobiliser des concepts clés liés aux jeux d'argent et de hasard.

## Thèmes abordés

- Les probabilités et le hasard
- Le concept de « chance »
- Les stratégies marketing de l'industrie des jeux d'argent et de hasard faisant miroiter l'espoir de remporter un gain important
- L'endettement provoqué par les jeux d'argent et de hasard, notamment par les mécaniques de mise qui s'intensifient
- L'excitation provoquée par le jeu, la libération de dopamine
- L'addiction, notamment comportementale liée aux JAH

## Matériel

- La grille de mots croisés du cahier engagé
- Les réponses du jeu présentes à la fin du cahier
- Un crayon

## Consigne

*Prenez 5 à 10 minutes pour découvrir un maximum de mots puis nous réaliserons un débriefing en groupe.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Pour un usage en groupe, l'outil peut être utilisé afin d'amener du débat entre les participants. Après un temps personnel (ou en sous-groupes) pour remplir la grille, il sera intéressant de revenir sur chaque mot afin de créer un débat autour des facteurs de motivations à jouer, des facteurs de risque et des stratégies qui peuvent être utilisées pour se protéger.

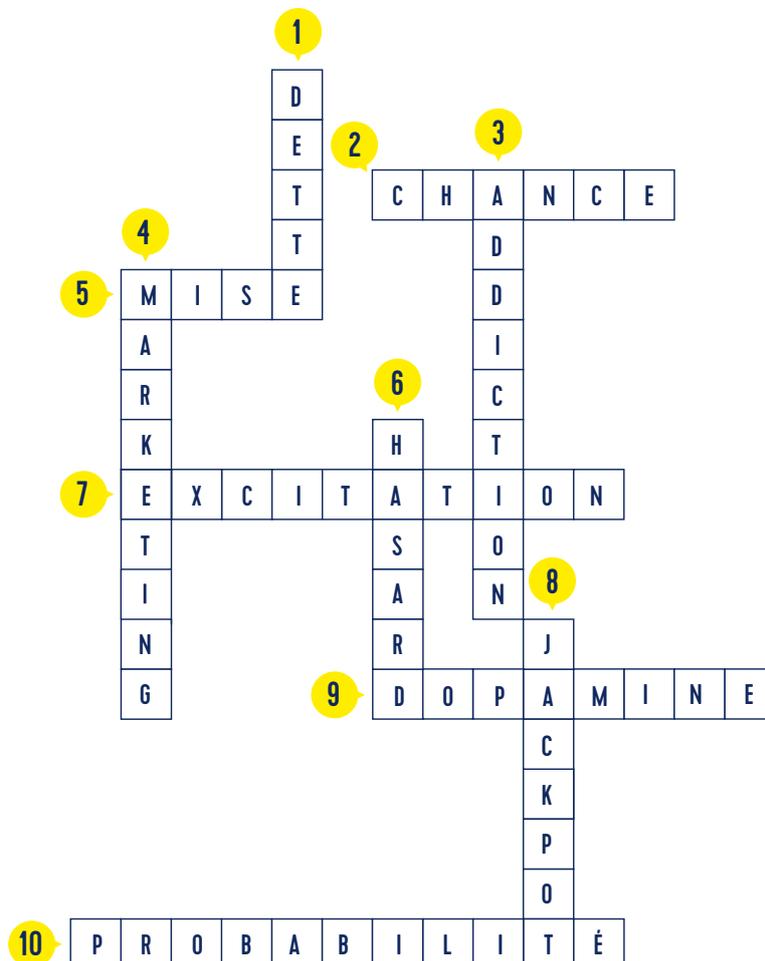
## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Simple d'utilisation, permet de créer du débat, ne nécessite pas d'importantes compétences en animation. Peut également s'utiliser seul.

### Limites

Se contente d'amener des mots inducteurs pour créer le débat, ne développe pas directement des compétences psychosociales.



## Aide à l'animation

Chaque mot peut amener sur différents sujets de débat. Nous vous proposons quelques exemples pour vous aider à débiter.

**Addiction** : ce mot permet de travailler sur les représentations sociales des jeunes au sujet de l'addiction. Amener le fait qu'il s'agit d'une pathologie et qu'il existe des moyens de la repérer et de la traiter. On peut également aborder les mécanismes addictogènes des JAH et les motivations à jouer qui en découlent. Il est également intéressant d'aborder les différentes dimensions de l'addiction et de parler de la spécificité de l'addiction aux JAH qui est dite « comportementale » ou « sans produit ».

**Chance** : ici il sera intéressant de questionner les jeunes sur leurs croyances vis-à-vis de la notion de chance. En effet, les personnes qui croient en la chance sont plus susceptibles de poursuivre des activités de jeu malgré les pertes. La chance est une manière pour notre cerveau de combler un manque d'information et d'expliquer ce qui n'est pas explicable.

**Dettes** : permet d'aborder les risques liés au jeu excessif et d'aborder les notions d'endettement. C'est souvent au moment où les joueurs commencent à s'endetter qu'ils vont renforcer leurs comportements de jeu et augmenter les mises pour « se refaire » et essayer de récupérer ce qu'ils ont perdu. Mais malheureusement c'est souvent là que les dettes augmentent fortement.

**Dopamine** : l'objectif de ce terme est d'aborder le circuit de la récompense et le renforcement des habitudes de jeu qui vont s'opérer dans notre cerveau à notre insu.

**Excitation** : il est intéressant de constater que beaucoup de joueurs expliquent que le moment où ils attendent le résultat est bien plus excitant qu'un gain. Ainsi, même en cas de perte, l'envie de jouer se maintient dans le temps. Ce mot nous permet d'aborder les motivations à jouer aux JAH.

**Hasard** : ici on peut questionner les « stratégies » pour gagner à un jeu d'argent. Beaucoup de personnes pensent par exemple que le fait de s'y connaître en football est un prédicteur de gain aux paris sportifs. Lors de cette erreur de raisonnement, on néglige bien souvent la part importante de hasard qui incombe à tous les JAH.

**Jackpot** : en général, quand on commence à jouer, c'est dans la perspective de remporter un gain important. Cela permet d'aborder le thème de l'initiation aux jeux d'argent et de hasard ainsi que les raisons qui poussent les joueurs à continuer à jouer malgré les conséquences négatives. Ce mot permet également de parler de la pop-culture et du fait que régulièrement, dans les films et séries, on peut voir des personnes aller au casino ou gagner de grandes sommes d'argent inespérées. Dans les points de vente, on peut également voir régulièrement des affiches indiquant les grandes sommes gagnées dans ce point de vente.

**Marketing** : ce mot permet d'aborder les stratégies des industries des JAH et en particulier les campagnes de communication particulièrement agressives qui ciblent les jeunes. Il est possible de leur demander s'ils ont déjà vu des publicités de ce type. Quelques exemples : placements de produit dans des clips de rap ; publicités avec un vocabulaire qui vise à « faire jeune » ; publicités qui ciblent particulièrement les jeunes hommes d'origine populaire.

**Mise** : ici il peut être intéressant de parler des mises de départ et de la manière dont elles tendent à augmenter dans le jeu problématique. Il s'agit également d'une belle occasion d'aborder les facteurs protecteurs lorsqu'on décide de jouer à un JAH. Par exemple, le fait de se fixer un budget et de ne pas le dépasser.

**Probabilités** : permet de parler du fait que les distributeurs de JAH vendent leurs produits en faisant rêver mais que pour que ça continue de fonctionner il faut que ce soit rentable pour eux. Donc le gagnant sera toujours le distributeur du jeu.

# LITTÉRATURE : PAROLES D'ADDICTS

## Description

Le témoignage d'un ancien joueur addict a été découpé en vignettes d'une bande dessinée et les participants doivent retrouver l'ordre des vignettes.

## Type de support

Bande dessinée

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre les mécaniques et les étapes de l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.
- Comprendre l'importance du support de l'entourage et de professionnels dans le processus d'arrêt.
- Connaître et savoir repérer les signes de l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.

## Thèmes abordés

- Addiction aux jeux d'argent et de hasard
- Signes de repérage de difficultés liées aux jeux d'argent et de hasard
- Santé mentale
- Estime de soi
- Relations sociales / support social
- Ressources d'aide
- Initiation aux jeux d'argent et de hasard
- Motivations à jouer

## Compétences psychosociales mobilisées

- Développer des relations constructives : développer des attitudes et comportements prosociaux (entraide)
- Résoudre des difficultés : savoir demander de l'aide

## Matériel

- Bande dessinée Paroles d'Addicts dans le cahier engagé
- Un stylo / crayon

## Consigne

*Nous avons recueilli le témoignage d'un ancien joueur addict aux jeux d'argent et de hasard mais les morceaux de son récit ont été mélangés. Remettez les morceaux du témoignage dans l'ordre pour reconstituer son histoire en indiquant un numéro (1 à 10) pour chaque vignette. Chaque vignette correspond à une étape dans sa vie, en lien avec son addiction aux jeux, associez chaque étape à la vignette correspondante.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Ce jeu peut s'utiliser **en groupe** :

- Les jeunes se répartissent en binômes et lisent la bande dessinée. Ils tentent ensuite de relier chaque vignette de la bande dessinée à l'étape correspondante dans la vie du personnage. Cette étape dure environ 15 minutes.
- L'animateur propose alors au groupe entier de tenter de reconstituer l'histoire ensemble.
- Une fois l'histoire remise dans l'ordre, le jeu peut être utilisé comme support pour un débat sur la thématique de l'addiction aux jeux d'argent et de hasard avec un focus sur les étapes du parcours de vie des personnes touchées par cette problématique.

Ce jeu peut également s'utiliser **seul** : Le jeune lit la bande dessinée et tente de remettre l'histoire dans l'ordre. Il peut s'aider des réponses présentes à la fin du cahier engagé.

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Un outil qui permet de s'immerger dans le vécu d'une personne souffrant d'addiction aux jeux d'argent et de hasard et de comprendre les étapes qui l'ont poussé vers cette addiction et celles qui lui ont permis d'en sortir. À l'aide de ce cas, les jeunes peuvent associer de manière très concrète les étapes d'une addiction à des exemples de la vie courante.

### Limites

Il peut être difficile de remettre les vignettes dans l'ordre exact car il y en a beaucoup et certaines pourraient convenir à deux étapes.

### Aide à l'animation

Le sujet peut être « difficile » pour certaines personnes : le personnage vit des moments complexes et certaines étapes sont assez sombres. Il est important de terminer le débat sur la thématique de la rémission et de manière générale sur les éléments positifs de l'histoire.

### Les étapes dans la vie d'une personne en situation d'addiction aux JAH

L'addiction n'arrive jamais du jour au lendemain, il s'agit d'habitudes, de stratégies d'évitement ou d'un besoin physique qui s'installent progressivement et amènent vers l'addiction plus ou moins sévère.

Ce témoignage rassemble des tranches de vie de différentes personnes qui ont été en situation d'addiction liée aux JAH mais il ne se veut pas exhaustif de toutes les situations qui peuvent être rencontrées. Toutefois, nous pouvons citer certaines étapes qui sont régulièrement présentes dans une addiction aux JAH.

### L'initiation



Chaque joueur excessif a son histoire d'initiation aux JAH (amis, famille, publicité...). L'analyse de celle-ci, et notamment des motivations qui ont poussé au jeu peut être très éclairante sur le parcours de la personne.

#### Questions de relance

- Quelles peuvent être les sources d'initiation aux JAH ?
- Comment prévenir les risques liés à l'initiation aux JAH ?

### L'assurance / la projection dans l'avenir



Des étapes qui correspondent plutôt aux personnes qui recherchent des gains importants dans le jeu. Il existe des personnes qui ne jouent pas pour gagner de l'argent mais qui par exemple cherchent à fuir leur quotidien par le jeu.

#### Questions de relance

- Quelles peuvent être les motivations pour jouer à des JAH ? Certaines sont-elles plus à risque d'addiction que d'autres ?
- Peut-on devenir riche grâce aux JAH ? Quels sont les risques à espérer faire des paris sportifs une source de revenu ?

### La surconfiance



Dans cette situation, les joueurs ont tendance à penser qu'ils peuvent défier le hasard, suite à des gains. On peut relier cela à la notion de « premier gain marquant », les joueurs s'en rappellent et en gardent un très bon souvenir, mais c'est régulièrement un tournant qui fait passer d'un jeu occasionnel à l'idée que le jeu pourrait être source de gains financiers importants.

### Questions de relance

- Pensez-vous qu'il y a des personnes qui ont de la chance et d'autres non ? Croyez-vous en la chance ?
- Le fait de gagner une somme (ex : 100€) à un JAH peut-il influencer les comportements de jeu ? Comment se protéger de ce risque ?
- Comment faire pour rester réaliste face à ses gains / pertes à moyen-long terme ? Quelle stratégie peut-on mettre en place pour ne pas être victime du biais lié au premier gain marquant ?

### Les pertes financières



Une étape qui se rencontre systématiquement dans les histoires de vie des joueurs excessifs (et même des joueurs occasionnels mais à un niveau moindre). La perte financière de 99,9% des joueurs est la condition sine qua non pour que ce type de jeux continuent d'exister.

#### Questions de relance

- Comment limiter les risques de perte financière lorsqu'on aime jouer à des JAH ? Quelles stratégies peuvent être mises en place pour éviter l'endettement ?

### Le retentissement sur la vie



Pour les JAH comme pour les autres addictions, les conséquences sur la vie quotidienne sont un signal d'alerte important.

#### Questions de relance

- Par quoi se manifeste le retentissement des activités de jeu sur la vie quotidienne ? Quels aspects de la vie cela peut-il affecter ? Comment faire pour s'en prémunir ?
- Que faire si on repère des signes de retentissement des activités de jeu sur notre vie ? Et s'il s'agit d'un proche ?

## L'isolement social



Il n'est pas systématique mais peut survenir notamment quand la personne doit de l'argent à ses proches ou lorsqu'elle passe tout son temps libre à jouer.

### Questions de relance

- *Que faire si on remarque qu'un proche a tendance à s'isoler (ne plus sortir, refuser les invitations...) pour pouvoir jouer à des JAH ?*
- *Si on vit une situation d'addiction, quels sont les risques de l'isolement social ?*

### La demande d'aide



Souvent à la suite d'un déclic, cette étape est la première vers la rémission. L'entourage a un rôle important à jouer, en se rendant disponible et en tentant d'établir une communication avec la personne en situation d'addiction.

### Questions de relance

- *Vers qui peut-on aller si on rencontre des difficultés liées à une situation d'addiction ?*
- *Un déclic sur sa situation est-il obligatoire pour décider de consulter un professionnel ?*

### Le traitement



L'accompagnement varie d'une personne à l'autre, en fonction de ses besoins et des méthodes avec lesquelles elle se sent à l'aise. Il se peut que des rechutes surviennent mais cela fait partie du sevrage et il est important de ne pas culpabiliser les personnes dans cette situation mais de les encourager à reprendre leurs comportements sains.

## Questions de relance

- *Connaissez-vous des techniques pour travailler sur ses habitudes de jeu ?*
- *Est-il forcément nécessaire de consulter un professionnel pour changer ses comportements problématiques liés à l'addiction ? En quoi pensez-vous que le fait d'être accompagné par un professionnel peut faciliter l'arrêt ou la diminution de ses comportements à risque ?*
- *Est-ce que si une personne rechute, cela veut dire qu'elle n'est pas capable d'arrêter ? Si une personne que vous connaissez rechute, lui feriez-vous la morale ? Quels sont les risques si on juge une personne qui fait une rechute ?*

### La résolution



Il ne s'agit pas réellement d'une étape mais plutôt du moment où la personne ne ressent plus de tension permanente lorsqu'elle est dans une situation qui lui rappelle son addiction. Les rechutes ne sont pas impossibles mais il est plus facile pour la personne d'affronter les situations qui pourraient déclencher une envie de jouer. Il s'agit souvent d'événements importants pour les personnes et dont elles se sentent fières.

**Retrouvez les différentes ressources d'aide pour orienter les personnes rencontrant des difficultés liées aux jeux d'argent et de hasard à la page 33 de ce guide.**

# INFORMATIQUE : LES INFLUVEURS

## Description

Activité proposant aux personnes de rédiger des profils de pronostiqueurs (ou Tipsters), les influenceurs de jeux d'argent et de hasard (JAH) et de paris sportifs sur internet. À travers la réalisation d'un profil « marketing » et d'un profil « honnête », ce jeu invite à réfléchir aux méthodes employées par les pronostiqueurs pour inciter les internautes à consommer des jeux d'argent et de hasard et à s'inscrire à des contenus payants.

## Type de support

Illustration de deux profils « réseaux sociaux » à compléter par les jeunes

## Utilisation

- Seul
- En petits groupes avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Développer son esprit critique vis-à-vis des plateformes de JAH et à leur recours au marketing d'influence au travers des influenceurs.
- Développer son esprit critique face à la fiabilité, aux objectifs financiers et aux méthodes des pronostiqueurs/tipsters.
- Comprendre et savoir repérer les procédés frauduleux utilisés par les pronostiqueurs/tipsters et certaines plateformes illégales de JAH en ligne.

## Thèmes abordés

- Paris sportifs
- Influence et fiabilité des pronostiqueurs / influenceurs.
- Techniques Marketing des plateformes de jeux d'argent et de paris sportifs.

## Compétences psychosociales mobilisées

- Avoir conscience de soi : savoir penser de façon critique
- Prendre des décisions constructives : capacité à faire des choix responsables
- Littératie Médiatique

## Matériel

- Pages du cahier correspondantes.
- Matériel de papeterie (crayons, stylos, feutres).

## Consigne

### Seul

*Vous êtes un nouveau pronostiqueur qui démarre sur TikTok: vous cherchez à convaincre votre nouveau public de vous suivre et s'abonner à vos services payants.*

- À gauche, remplissez le profil « marketing », celui qui va donner envie aux personnes de vous suivre et de parier.
- À droite, remplissez le profil « potion de vérité », celui qui révèle les dessous moins glamours du métier de pronostiqueur, et les risques que les personnes prennent à faire des paris.

### En groupe

*Même consigne, mais il est possible de réfléchir à plusieurs sur le contenu. Après la partie création, prendre le temps de faire le bilan. On pourra soulever les différences entre les deux types de profils et trouver les points d'accord ou de divergence entre les différents participants.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Prévoir une introduction pour présenter les pronostiqueurs et les services qu'ils proposent (abonnements, conseils gratuits, présentation de « stratégies » pour les JAH / paris, renvoi vers des plateformes en ligne). Prévoir ensuite entre 10 et 20 min pour remplir les différents profils. Lors du bilan, s'appuyer sur les éléments de réponses que l'on peut retrouver à la fin du cahier ou dans la partie « aide à l'animation ».

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Il s'agit d'un outil ludique qui laisse place à la créativité des jeunes et leur permet d'exercer leur esprit critique. Le fait de se mettre à la place des pronostiqueurs / tipsters leur permettra de mieux saisir l'impact des stratégies d'influence dont ils sont la cible et de s'en prémunir par la suite.

### Limites

Demande la création de petits groupes (2-3 jeunes) pour que chacun soit en mesure de participer à la phase créative. Le fait de devoir dessiner peut freiner certains jeunes qui ne se sentent pas en mesure de produire des réalisations de qualité, il est important d'insister sur le fait que des phrases peuvent être tout aussi impactantes que des dessins.

### Aide à l'animation

**Ce que les pronostiqueurs / Tipsters mettent en avant pour convaincre les personnes de s'abonner à leurs contenus, payants et gratuits :**

- Leur expertise dans le domaine (passion pour un ou plusieurs sports par exemple)
- Leur expérience dans le « milieu » du pari sportif / jeu en ligne et les pièges à éviter (ces derniers sont souvent restrictifs et ils oublient de préciser certains éléments)
- La mise en scène de leur mode de vie et de leurs gains via des signes de richesse (vie à l'étranger, voitures coûteuses, relevés de compte, vêtements de luxe).
- Ils usent également de stratégies marketing cherchant à inciter leur public à jouer
- Accessibilité des gains
- Rapidité des gains
- Rentabilité de l'activité

**Ils ne mentionnent pas (ou peu) :**

- Que leur argent provient majoritairement des abonnements, revenus publicitaires et des systèmes de rémunération négociés avec les plateformes et très peu (voire pas du tout) de leurs paris réussis.
- Les risques de dépendance aux jeux d'argent et de hasard.
- Le fait que si les plateformes de paris et de casinos en ligne existent, c'est parce qu'elles sont rentables, et que donc dans la majorité des cas, les joueurs sont perdants.

- Que les pronostiqueurs sont souvent sponsorisés par les plateformes de paris sportifs ou de jeux d'argent en ligne (source : Le roi des rats (2021), Enquête - Twitch : le danger des casinos en ligne et leurs streamers, Youtube). Il existe différentes pratiques.
- Les pronostiqueurs touchent une commission fixe pour chacun de leurs abonnés qui s'inscrit sur les plateformes via un lien ou un code de parrainage.
- Les plateformes versent aux pronostiqueurs jusqu'à 50% des pertes de leurs abonnés, inscrits via un lien ou un code de parrainage. Ainsi certains pronostiqueurs ont intérêt à proposer des paris perdants (source : Damien MP, ancien Tipster).
- Les plateformes remboursent les pertes des pronostiqueurs pour qu'ils puissent jouer d'importantes sommes, ce qui attire plus de viewers<sup>6</sup> sur leurs vidéos.
- La mise en avant de sites basés à l'étranger -car illégaux en France- comme vitrine pour ensuite attirer les joueurs vers des activités de casino en ligne, plus rentables pour les plateformes.
- Que leurs conseils ne sont jamais fiables, ni l'expertise ni les algorithmes ne peuvent prédire de manière fiable l'issue d'un match et garantir des gains.
- L'utilisation d'astuces marketing pour inciter les joueurs à jouer le plus possible en jouant sur des leviers psychologiques.



<sup>6</sup> — Un viewer est une personne qui regarde du contenu en streaming. Les viewers peuvent interagir avec le streamer via le chat (boîte de dialogue) ou via des dons.

# MARKETING : LES 7 DIFFÉRENCES

## Description

Reprise du concept de jeu Les 7 différences, sous format d'images publicitaires sur les jeux d'argent et de hasard (JAH) vs. des images transcrivant la réalité derrière les publicités.

## Type de support

Deux images similaires, représentant une « publicité » et une « contre-publicité » dont il faut souligner les 7 différences ainsi qu'une image « publicitaire » associée à un espace de création libre pour que le public puisse créer lui-même la « contre-publicité ».

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Développer son esprit critique vis-à-vis des stratégies marketing employées par les plateformes de jeux d'argent et de hasard.
- Être capable d'identifier les stratégies marketing des publicités pour les JAH et de s'en prémunir.

## Thèmes abordés

- Stratégies d'influence liées aux JAH : accessibilité, appartenance à une communauté, accès facile à l'argent, rapidité, convivialité
- Addiction aux JAH et conséquences : difficultés économiques, influence sociale, l'isolement social

## Compétences psychosociales mobilisées

- Avoir conscience de soi : savoir penser de façon critique
- Littératie Média-tique

## Matériel

- Les supports du jeu des 7 différences dans le cahier engagé
- Matériel de papeterie (feutres, crayons, stylos)

## Consigne

*Cet exercice comporte deux étapes :*

- *D'abord, analysons les deux premières images et tentons de trouver, ensemble, les 7 différences entre ces deux illustrations.*
- *Pour la seconde partie de l'exercice, regardez la 3<sup>e</sup> illustration qui représente une publicité pour des jeux d'argent et de hasard et proposez, en groupe (2-3) une « contre-publicité » en réponse, qui intègre une vision réaliste de ce qui peut se passer dans cette situation, quand on joue trop à des JAH.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Pour une utilisation **en groupe** :

L'animateur peut projeter la première image, et amener le groupe à l'observer et l'analyser. L'objectif est de les questionner sur ce qu'ils voient et ce qu'ils comprennent. L'animateur oriente le débat vers ce que cette publicité essaye de nous vendre. Puis, il présente la seconde image, la « contre-publicité » et de la même manière, propose une analyse en groupe. Pour la seconde partie, l'animateur indique la 3<sup>e</sup> image et propose aux jeunes de se mettre par petits groupes (2-3) pour réaliser la « contre-publicité » à cette illustration.

Vous pouvez proposer aux jeunes de photographier leurs réalisations et de les poster sur Instagram ou TikTok en nous taggant : @Crips\_idf. Si vous avez un compte pour votre structure sur ces réseaux sociaux, vous pouvez également le faire afin de donner de la visibilité aux productions des jeunes.

L'outil peut également s'utiliser **seul** :

Le jeune se munit de son cahier engagé, recherche les 7 différences et se sert des réponses présentes à la fin du cahier engagé pour analyser le sujet abordé dans ce jeu. Il peut alors, en autonomie, réaliser sa « contre-publicité ».

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

L'outil incite à la participation car il s'avère ludique et il incite à l'expression créative. D'autre part, il favorise le débat et le développement de l'esprit critique.

### Limites

L'activité de 7 différences entre les deux premières images peut sembler « facile » aux jeunes, il s'agit en réalité d'un prétexte pour les amener à réfléchir aux stratégies d'influence. La partie créative de l'activité peut paraître limitante pour certains jeunes, il faut leur rappeler qu'ils ne doivent pas dessiner parfaitement et que c'est le message qui est essentiel.

## Aide à l'animation

Les images avec les différences pourraient faire croire aux jeunes que nous blâmons les JAH et qu'il n'y a que des mauvais côtés à cette activité. Il est important de présenter les risques mais il ne faut pas omettre la notion de plaisir qui est à l'origine du jeu et qui peut exister avec une pratique occasionnelle des JAH. Vous pouvez, à la suite du jeu, réaliser un tableau récapitulatif qui met en parallèle les stratégies de marketing et les conséquences. Vous pouvez également dispenser des conseils de réduction des risques aux addictions aux JAH comme par exemple : se fixer un budget prédéfini, une pratique occasionnelle avec des jours sans jeu, ne pas investir des sommes trop importantes car la probabilité de perdre est très élevée, etc.

**Questions de relance**

**1<sup>ère</sup> image : « Plus on est de fous, plus on gagne ! »**



- Que vous évoque cette image ?
- Cette image représente une publicité pour des jeux de poker en ligne, qu'est-ce qu'elle essaye de nous vendre ?
- Quelle est l'ambiance de cette scène ?
- D'après vous, cela reflète-t-il la réalité ?
- Quelle serait la version réaliste de cette scène, dans le cas d'une addiction au poker en ligne ?

**2<sup>e</sup> image : « Plus on joue, moins on rit ! »**



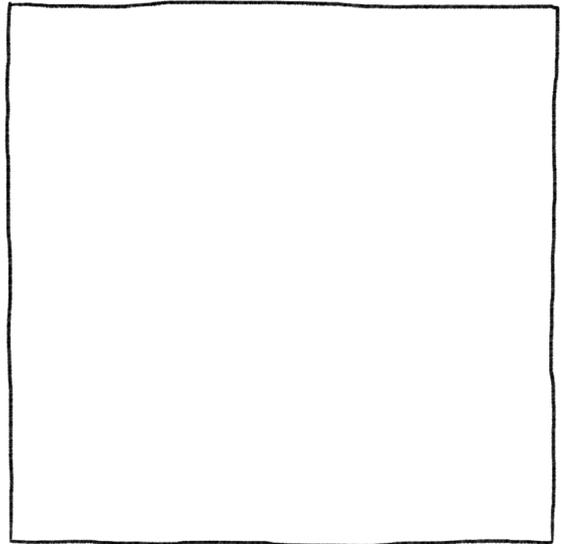
- Que vous évoque cette image ?
- Quelle est l'ambiance de cette scène ?
- Si on la met en lien avec la précédente, qu'est-ce que cette illustration essaye de nous montrer ?
- D'après vous, cela reflète-t-il la réalité ?
- Quelles sont les différences avec la première image ?

**3<sup>e</sup> : « Passe de la Twingo à la Lambo ! »**



- Que vous évoque cette image ?
- Cette image représente une publicité pour des paris sportifs, qu'est-ce qu'elle essaye de nous vendre ?
- Quelle est l'ambiance de cette scène ?
- D'après vous, cela reflète-t-il la réalité ?

**4<sup>e</sup> : dessin libre**



- Qu'avez-vous représenté sur votre « contre-publicité » ?
- À quelle partie de la « publicité » répond-t-elle ?
- Quel est votre slogan ? Pourquoi ?

# MARKETING : TU PARIES ?

## Description

Arbre de décision portant sur les applications de paris en ligne et permettant d'aborder les risques liés à l'usage de ces outils numériques particulièrement addictogènes.

## Type de support

Arbre de décision

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur ou animatrice

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre les techniques marketing utilisées par les applications de paris en ligne
- Comprendre les mécanismes de l'addiction comportementale

## Thèmes abordés

- Communication engageante et marketing des applications de jeux d'argent et de hasard en ligne
- Addiction
- Initiation aux jeux de hasard
- Ressources d'aide
- Réduction des risques

## Compétences psychosociales mobilisées

- Capacité de maîtrise de soi : capacité à gérer ses impulsions
- Prendre des décisions constructives : capacité à faire des choix responsables
- Littératie Médiatique

## Matériel

- Jeu présent dans le cahier engagé
- Un stylo / Crayon pour répondre aux questions
- Possibilité d'utiliser une version numérique à projeter au tableau

## Consigne

*Découvrez l'arbre de décision et répondez aux questions à l'aide des éléments décrits dans le jeu.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

- **En groupe** : proposez aux jeunes de se constituer en binômes et de répondre aux questions posées à l'aide de l'arbre de décision puis proposez un débriefing collectif.
- **Seul** : le jeune peut lire l'arbre de décisions seul et répondre aux questions en s'aidant des réponses du jeu.

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Permet d'identifier les stratégies d'influence mises en place par les créateurs des plateformes de paris en ligne, pour inciter les personnes à s'inscrire. Permet de repérer les pièges de ces applications et apprendre à les éviter. Il s'agit également d'un jeu qui parle d'addiction et de l'importance de demander de l'aide, il décrit les différentes ressources d'aide disponibles pour les personnes qui rencontrent des difficultés liées au jeu.

### Limites

Demande un temps d'analyse pour extraire les éléments afin de répondre aux questions.

## Aide à l'animation

### Quelles techniques, employées par les applications de paris sportifs, avez-vous repérées ?

**Réponse** : la publicité ; l'argent offert à l'ouverture d'un compte ; le premier gain marquant ; les notifications ; le parrainage d'amis ; l'habitude

Une autre pratique qui n'est pas citée dans l'outil est le fichage. Les plateformes de paris sportifs « fichent » les joueurs en leur attribuant des notes en fonction de leurs statistiques. Les joueurs qui perdent le plus d'argent sont appelés les « pigeons », les « fish » ou les « VIP » et se voient offrir des cadeaux, des capacités de mise augmentées et pour certains même, l'opportunité de visiter les locaux de la marque. À l'inverse, les joueurs qui ont de bonnes statistiques sont « bridés » c'est-à-dire que les plateformes les empêchent de miser des sommes importantes voire de jouer sous prétexte de « prévention ». Ces pratiques sont illégales mais très répandues.

## Questions de relance

- *À quoi servent chacune de ces techniques d'après vous ?*
- *Publicité, argent offert, parrainage : attirer des joueurs*
- *Notifications, habitude : fidéliser le joueur*
- *Premier gain marquant : il s'agit de la première fois que le joueur gagne une somme considérée comme importante, cela va créer chez lui le sentiment qu'il est capable de gagner (alors qu'il s'agit de chance) et le pousser à jouer davantage.*
- *Quel est l'objectif des entreprises qui développent ces applications ?*
- *Pourquoi des applications ? Pourquoi les entreprises ne se contentent-elles pas de sites web ?*
- *Comment faire pour se protéger face à ces techniques commerciales et marketing ?*

**Quels signes peuvent montrer qu'une personne rencontre des problèmes liés aux jeux d'argent et de hasard ?**

**Réponse :** l'augmentation des activités de jeu ; la perte de contrôle ; le fait de jouer pour « se refaire » ; croire en la chance ; l'emprunt d'argent à des proches pour pouvoir jouer ; le fait de jouer des sommes de plus en plus importantes ; l'endettement ; l'isolement social

**Questions de relance**

- Pourquoi d'après vous, le fait de croire en la chance peut augmenter les risques de conduites addictives liées aux jeux d'argent et de hasard ?
- Pourquoi les joueurs addicts ressentent le besoin de jouer des sommes de plus en plus importantes d'après vous ?
- Est-ce qu'une personne qui s'isole socialement est forcément addict aux jeux d'argent et de hasard ? Comment fait-on la différence ?
- Comment faire pour réduire les risques de devenir addict aux JAH ?
- Ne pas jouer ; définir un budget ; ne pas espérer devenir riche grâce aux JAH ; miser de petites sommes ; avoir une pratique occasionnelle ; ne pas emprunter d'argent pour jouer, etc.

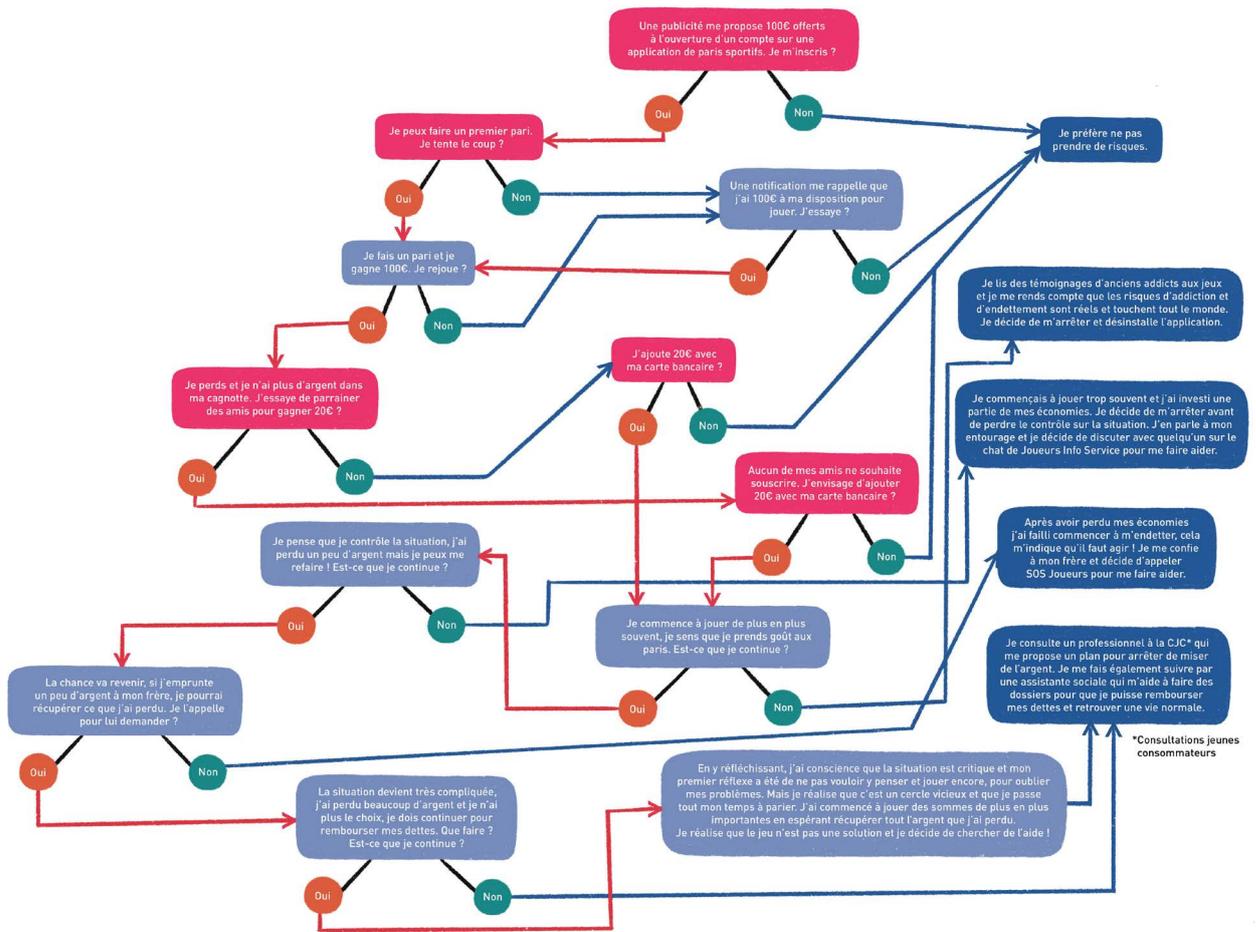
**Que peut-on faire lorsqu'on repère que l'on a un usage problématique des jeux d'argent et de hasard ? Quelles solutions existent ?**

**Réponse :** ne pas jouer ; ne pas installer des applications de jeux d'argent ; se renseigner et lire des témoignages d'anciens joueurs ; en parler à ses proches ; appeler une ligne d'écoute (SOS-Joueurs, Joueurs info service) ; consulter un professionnel (CJC, CSAPA...)

**Questions de relance**

- Si on connaît quelqu'un qui semble présenter ce genre de problèmes mais qui ne souhaite pas se faire aider, que peut-on faire ?
- Connaissez-vous d'autres ressources d'aide qui ne sont pas citées dans ce jeu ?

**Retrouvez les différentes ressources d'aide pour orienter les personnes rencontrant des difficultés liées aux jeux d'argent et de hasard à la page 33 de ce guide.**



\*Consultations jeunes consommateurs

# RÉCRÉATION : LE MILLIARDAIRE

## Description

Un jeu dans lequel les joueurs devront jouer à un jeu de grattage et identifier les émotions qu'ils ressentent à chaque case grattée.

## Type de support

Cahier engagé - ticket à gratter

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre l'influence des émotions dans les jeux d'argent et de hasard.
- Comprendre la notion d'espérance de gain
- Comprendre le rôle fonctionnel d'une émotion dans le jeu
- Comprendre la notion de hasard et d'aléatoire dans les JAH

## Thèmes abordés

- Les émotions

## Compétences psychosociales mobilisées

- Compétences émotionnelles : savoir reconnaître et gérer ses émotions et son stress, capacité réguler ses émotions.
- Compétences cognitives : savoir gérer ses impulsions, maîtrise de soi.

## Matériel

- Ticket à gratter dans le cahier engagé
- Une pièce de monnaie ou objet pour gratter les cases
- Un stylo / crayon pour noter ses émotions

## Consigne

- *Pour ce jeu vous devrez gratter jusqu'à 5 cases du ticket, pas plus. Pour remporter le jackpot, vous devez trouver les 5 symboles « machine à sous ». Pour 3 machines à sous trouvées vous remboursez votre ticket et pour 4 machines à sous trouvées vous empochez 100 luckies. À vos stratégies !*
- *Avant de commencer, on va vous demander d'indiquer comment vous vous sentez actuellement en grattant l'emoji correspondant.*
- *Après avoir gratté une case, indiquez le numéro de la case dans le tableau et grattez le ou les emoji qui représentent les émotions que vous avez ressenties pendant le grattage.*



Ce jeu est une production du CRIPS Île-de-France dans un cadre pédagogique, les sommes indiquées sont fictives et aucun gain réel n'est associé.

### Conseils d'utilisation de l'outil

Pour cet outil, nous vous conseillons de laisser chaque jeune jouer individuellement puis de reprendre avec eux sur les émotions ressenties lors du jeu dans un temps d'échange collectif.

Lors de l'échange collectif vous pouvez questionner les stratégies que les jeunes ont utilisées pour sélectionner les cases (nombre porte bonheur, disposition dans l'espace, chiffre aléatoire etc...). Cela vous permettra d'amener un débat sur les croyances autour de la notion de chance.

Après avoir débriefé la première partie du jeu, proposez aux jeunes de gratter la case « nul si découvert » en bas à gauche du ticket. Ils découvriront alors les probabilités de trouver les 5 symboles gagnants de ce jeu. Vous pouvez en profiter pour amener le sujet des probabilités et faire du lien avec le jeu « Mathématiques : Rêve d'or » présent dans le cahier engagé.

### Avantages et limites de l'outil

#### Avantages

L'outil permet de mettre les jeunes en situation de jeu et de les amener à analyser et identifier leurs émotions.

#### Limites

Cet outil nécessite l'utilisation d'un cahier engagé physique pour pouvoir être utilisé tel quel. Mais il peut être adapté pour un usage numérique.

### Aide à l'animation

#### Questions de relance

- *Quelle émotion était la plus présente ?*
- *Est ce que vous avez envie de rejouer ?*
- *Est ce qu'il y a un moment où vous avez eu envie d'arrêter de jouer ? À quel moment ?*
- *Quelle a été votre stratégie ? Est-ce qu'elle était efficace ? Pensez-vous qu'il puisse y avoir des stratégies efficaces avec les jeux d'argent et de hasard ?*
- *Est ce que vous avez fait des pronostics sur votre victoire ou sur votre défaite ? Du style : « je vais perdre c'est sûr », « c'est mon jour de chance », « je suis un chat noir », « j'ai une bonne étoile », etc...*
- *Comment vous vous sentez après avoir joué ?*
- *Est ce que les phrases dans les cases que vous avez grattées ont orienté votre choix de case suivante ?*
- *Pour ceux qui sont tombés sur les cases d'échec, à quel moment était-ce le plus décourageant ?*
- *Est-ce que ce jeu vous a donné envie de recommencer ?*

### Quelques informations

Un premier gain marquant peut inciter à rejouer et à miser des sommes plus importantes. Lorsque le joueur perd, il pourrait être tenté de rejouer pour « se refaire ». La perte influence l'estime de soi et des émotions désagréables peuvent en découler. Les joueurs pourraient avoir envie de rejouer pour ressentir des émotions agréables à travers le jeu.

Les émotions peuvent nous pousser à prendre des risques plus importants, à réagir de manière excessive en cas de perte ou de gain, et à perdre le contrôle de nos décisions rationnelles. En apprenant à identifier et comprendre nos émotions, nous pouvons plus facilement maîtriser notre comportement dans les situations de tension.

#### Pour un usage numérique du jeu

Étant donné que ce jeu est prévu autour d'un ticket à gratter, il sera difficile de le mettre en place tel quel si vous utilisez la version numérique du cahier engagé. Mais il est possible de l'adapter en téléchargeant la version « grattée » du ticket.

Vous pouvez projeter la version initiale du ticket et proposer aux jeunes de noter les 5 cases qu'ils auraient grattées et d'expliquer leur « stratégie ». Ensuite vous projetez la version grattée et interrogez les jeunes sur les émotions ressenties.



# MATHÉMATIQUES : RÊVE D'OR

## Description

Un jeu dans lequel les joueurs devront calculer les probabilités de gagner à un jeu de grattage.

## Type de support

Cahier engagé

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur ou une animatrice

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre la notion de probabilités et savoir calculer des probabilités
- Comprendre la notion d'espérance de gain
- Comprendre la faible chance de gagner à un jeu à gratter
- Être critique vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard

## Thèmes abordés

- Probabilités
- Espérance de gain
- Notion de hasard des jeux
- Perte financière

## Compétences psychosociales mobilisées

- Avoir conscience de soi : savoir penser de façon critique
- Prendre des décisions constructives : capacité à faire des choix responsables
- Littératie Médiatique

## Matériel

- Jeu disponible dans le cahier engagé
- Réponses du jeu disponibles à la fin du cahier engagé

## Consigne

*Nous allons calculer ensemble les probabilités de gagner à un jeu à gratter. Au dos des tickets à gratter, nous pouvons trouver des informations sur le nombre de tickets imprimés et le nombre de lots à gagner. Avec ces informations, nous allons pouvoir calculer combien de chances on a de gagner un lot intéressant. Nous allons faire cela pas-à-pas et ensemble !*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Cet outil peut s'utiliser **en groupe** :

- L'animateur commence par présenter le tableau « exemple » avec un ticket à **1 luckie**.
- Il explique ensuite comment les probabilités ont été calculées.
- Suite à ces explications, on passe à l'action : proposer aux jeunes de calculer les probabilités de gain de chaque lot pour un jeu à **5 luckies**. Pour plus de fluidité, on peut proposer aux jeunes de se mettre par 2 et chaque groupe a pour mission de calculer

le résultat pour une case du tableau. Ensuite chaque équipe donne son résultat, on vérifie cela grâce aux réponses présentes à la fin du cahier engagé et on complète ensemble le tableau.

- Puis, l'animateur aborde une autre notion : l'espérance de gain. Cette notion traduit l'espérance que l'on pourrait avoir de gagner (ou perdre) en moyenne si on joue un grand nombre de fois au même jeu (loi des grands nombres). Pour le ticket à **1 luckie** l'espérance de gain est de **-0,35 luckies**.
- L'animateur propose alors au groupe de choisir la bonne réponse (parmi les 4 propositions) concernant le gain brut pour le ticket à **5 luckies** vu précédemment. On peut demander à quelques membres du groupe de faire le calcul et de vérifier les résultats.
- Une fois le calcul effectué, on trouve le résultat de **-2,03 luckies**, ce qui constitue une perte nettement supérieure à celle du ticket précédent. L'animateur interroge les jeunes sur cette différence.
- Après un moment d'échanges, l'animateur propose un élément de réponse : plus les gains potentiels sont importants (**le ticket à 1 luckie proposait un gain maximal de 4 000 luckies tandis que le ticket à 5 luckies promet un gain maximal à 500 000 luckies**), plus le joueur doit investir dans le ticket et de fait, accepter de perdre une somme plus importante. En effet, plus on veut espérer gagner un grand lot, plus les risques sont importants.
- L'animateur peut alors proposer aux jeunes de calculer le budget dépensé si on décide d'acheter un ticket par jour. Il leur demande s'ils ont une idée des éléments à prendre en compte pour ce calcul et de le réaliser.
- Une dernière activité peut être proposée aux jeunes, il s'agit toujours de calculer une espérance de gain mais pas n'importe laquelle : celle de l'organisateur du jeu ! On commence par demander aux jeunes s'ils ont une idée de comment on pourrait faire ce calcul. Bien entendu, il nous sera impossible de prendre en compte un certain nombre de frais (communication, ressources humaines, etc.) mais on peut calculer ce que rapporte le jeu.
- Ensuite l'animateur prend un temps d'échanges avec le groupe afin de débriefer sur les informations que l'on peut retenir de ce jeu. Il est possible d'aller au-delà des probabilités et d'aborder le marketing des JAH, l'addiction, les motivations à jouer, les ressources d'aide en cas de jeu problématique...

Cet outil peut également s'utiliser **seul** : Le jeune se munit du cahier engagé, dans lequel il retrouve les exercices pas-à-pas et peut s'aider des corrections à la fin du cahier.

Cet outil peut également s'utiliser **en classe** : si vous êtes professeur de mathématiques et que vous souhaitez aborder les probabilités de manière ludique, et en profiter pour faire de la prévention, ce jeu peut tout à fait s'utiliser dans ce cadre.

### Avantages et limites de l'outil

#### Avantages

Un outil concret qui permet d'aborder pas-à-pas la notion de probabilités et de comprendre facilement que l'objectif de ces jeux est de nous faire perdre de l'argent collectivement tout en valorisant quelques gagnants.

#### Limites

Nécessite d'être suffisamment à l'aise avec les probabilités pour pouvoir expliquer les étapes. Cela peut également faire peur aux jeunes, il faudra les rassurer avant de commencer.

### Aide à l'animation

#### Questions de relance

- *Qu'avez-vous pensé de ce jeu ? Est-ce qu'il vous fait réfléchir ? Si oui, sur quoi ?*
- *Avez-vous déjà joué à des jeux de grattage ? Avez-vous conscience que les pertes pourraient être aussi importantes ?*
- *Est-ce que vous aviez conscience de l'argent que rapportent ces jeux aux sociétés organisatrices ? Comment font-ils pour avoir autant de joueurs ? Quel rêve essayent-ils de vendre aux joueurs ?*
- *Pensez-vous qu'il y a une banalisation des jeux de grattage dans la société ?*
- *Que pensez-vous de l'interdiction des jeux d'argent et de hasard aux personnes mineures ? Est-ce que vous comprenez pourquoi cette interdiction existe ?*
- *Savez-vous comment et vers qui on peut aller si on a un usage problématique des jeux d'argent et de hasard ?*

#### Détails sur les calculs

- ◆ **Ticket à 1 luckie - répartition des lots** : le ticket a été imprimé en 3 000 000 d'exemplaires dont :
  - 2 244 973 lots perdants (0 luckies) soit **74,8%** de chances de perdre
  - 323 000 lots à 1 luckie soit **10,7%** de chances de rembourser sa mise
  - **Soit un total de 85,5% de chances de ne rien gagner**
  - ◆ 295 000 lots de 2 luckies soit **9,8%** de chances de gagner **1 luckie**
  - 60 000 lots de 4 luckies soit **2%** de chances de gagner **3 luckies**
  - ◆ 77 000 lots de 10 luckies soit **2,56%** de chances de gagner **9 luckies**
  - **Soit 99,86% de chances de gagner moins de 10 luckies**
  - ◆ 20 lots de 100 luckies soit **0,00066%** de chances de gagner **99 luckies**
  - ◆ 5 lots de 400 luckies soit **0,00016%** de chances de gagner **399 luckies**
  - ◆ 2 lots de 4 000 luckies soit **0,000067%** de chances de gagner **3 999 luckies**

— **Les probabilités de gagner chaque lot** sont calculées en divisant le nombre de tickets d'un lot par le nombre total de tickets imprimés. Par exemple, pour les lots de 4 000 luckies → **2 tickets / 3 000 000 de tickets. Puis le résultat est multiplié par 100.**

— **Calculer l'espérance de gain** : Il s'agit tout simplement de faire la moyenne des gains (moins l'investissement de départ) si on jouait un grand nombre de parties. On commence par faire la moyenne des gains pour tous les lots : c'est-à-dire que l'on multiplie chaque lot par le nombre de tickets imprimés pour ce lot (ex : 4 000 x 2) et on additionne tout cela et on les divise par le nombre total de tickets imprimés (ici : 3 000 000) :

$$4\,000 \times 2 + 400 \times 5 + 100 \times 20 + 10 \times 77\,000 + 4 \times 60\,000 + 2 \times 295\,000 + 1 \times 323\,000 + 0 \times 2\,244\,973 / 3\,000\,000$$

En faisant ce calcul, on obtient **0,645 luckie**.

C'est l'espérance de gain brut. Cela veut dire que sur un grand nombre de parties, on peut espérer gagner **0,645 luckie**. Mais il ne faut pas oublier l'investissement de départ car pour jouer, il faut acheter un ticket ! Donc en réalité notre espérance de gain est de **0,645 - 1 luckie = - 0,355 luckie**. Donc si on joue un grand nombre de parties, on peut espérer perdre **0,35 luckie par ticket joué**. Ce qui en y réfléchissant est assez logique car il faut que ce soit rentable pour les distributeurs de jeux.

— **L'espérance de gain sur une année** est de **- 740,95 luckies**, soit une perte en se basant sur un seul ticket par jour. Or on sait que dans le cas d'addictions entraînant une perte de contrôle, les joueurs jouent plusieurs dizaines de tickets par jour, tant qu'ils ont de l'argent à disposition. Et bien souvent, même lorsqu'ils gagnent une somme, leurs dettes sont tellement grandes par ailleurs qu'ils rejouent la somme gagnée pour essayer de se refaire. Ceci peut être l'occasion d'entamer un débat avec les jeunes sur cette thématique.

— **L'espérance de gain de l'organisateur du jeu** : pour la calculer, il suffit de multiplier le prix des tickets (**ici 5 luckies**) par le nombre de tickets imprimés (**ici : 12 000 000**) ce qui nous donne **60 000 000 luckies**. À cela, on soustrait la somme de tous les tickets gagnants (**ici : 35 600 000 luckies**). Cela nous donne donc :

$$60\,000\,000 \text{ luckies} - 35\,600\,000 \text{ luckies} = 24\,400\,000 \text{ luckies.}$$

**Alors que l'espérance de gain des joueurs est de - 2,03 luckies, celle de l'organisateur du jeu est de + 24 millions de luckies.**

# ARTS DRAMATIQUES : JOUE-LÀ COMME SHERLOCK

## Description

Jeu de rôle visant à reconnaître et à diriger les personnes se retrouvant dans les différents stades de l'évolution à l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.

## Type de support

Cahier engagé JAH

## Utilisation

- Seul
- En groupe avec un animateur

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre et savoir repérer les différents stades d'évolution et de reconnaissance de l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.
- Être capable d'orienter les personnes concernées vers les personnes et lieux ressource appropriés.

## Thèmes abordés

- Jeu d'argent et de hasard
- Addictions (signes et symptômes)
- Comportements addictogènes
- Santé mentale
- Relations sociales
- Personnes et lieux ressource

## Compétences psychosociales mobilisées

- Résoudre des difficultés : savoir demander de l'aide, résoudre des conflits de façon constructive
- Développer des relations constructives : entrer en relation, savoir s'entraider
- Communiquer de façon constructive : capacité d'écoute empathique

## Matériel

- Cartes « personnage » dans le cahier engagé
- Grille des questions « enquêteurs » dans le cahier engagé
- Fiche des ressources par personnage dans les réponses du cahier engagé

## Consigne

*Il s'agit d'un jeu d'enquête avec 9 personnages qui en sont à différents stades d'addiction et de reconnaissance de leur problème vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard. Une partie du groupe incarnera les personnages et le reste du groupe aura pour rôle d'enquêter sur ces personnages. Chaque enquêteur (ou groupe d'enquêteurs) aura 2min avec chacun des personnages pour poser ses questions.*

→ **Les personnages vont se voir distribuer une fiche aléatoirement, sur celle-ci se trouvent plusieurs choses :**

- **Des informations publiques (peuvent être révélées aux enquêteurs) :** âge, prénom
- **Des informations privées (ne pas révéler) :** une description de votre personnage pour vous aider à vous mettre dans le rôle. Cette description pourra être lue à la fin, quand les enquêteurs auront rendu leur diagnostic.
- **La liste des questions qui vous seront posées par les enquêteurs et les réponses que vous devrez donner.**

→ **Les enquêteurs seront en groupe et vont se voir remettre une liste de questions à poser à chaque personnage.** Votre mission est de mener une enquête pour déterminer le rapport de chaque personnage aux jeux d'argent et tenter de les classer les uns par rapport aux autres. Vous avez une seconde mission : trouver des solutions d'aide adaptées à chaque profil et à leurs besoins ! Vous devrez accomplir tout cela en ne posant que les questions qui sont dans la liste. Vous n'êtes pas obligés de poser toutes les questions à chaque personne, c'est à vous de voir !

**Message de prévention avant de débiter le jeu et la distribution des rôles : il s'agit d'un jeu qui aborde des questions qui peuvent ressembler à des situations que vous avez vécues et pourraient vous mettre dans une situation inconfortable. Dans ce cas, nous vous suggérons de prendre plutôt le rôle d'enquêteur et nous vous rappelons que vous avez la possibilité d'arrêter le jeu à tout moment.**



### Questions des enquêteurs

1. **Comment te sens-tu aujourd'hui ?**
2. **Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ?**
3. **Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?**
4. **Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?**
5. **Comment réagis-tu face à la défaite ?**
6. **Comment vont tes finances en ce moment ?**
7. **Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ?**
8. **Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ?**
9. **Tu crois en la chance ?**
10. **Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ?**

### Conseils d'utilisation de l'outil

Ce jeu s'utilise **en groupe** :

- L'animateur répartit les volontaires en deux équipes : celles des personnages (9 personnes maximum) et celles des enquêteurs (de préférence constitués en petits groupes de 3-4 jeunes). Chaque personnage devra interpréter le rôle qui est indiqué sur sa « carte personnage », distribuée aléatoirement (ou non) par l'animateur.
- Il est possible de réduire le nombre de personnages s'il s'agit d'un petit groupe. Dans ce cas, l'animateur choisit les cartes qu'il souhaite voir apparaître dans la séance. Il sera possible, à la fin du jeu, de présenter les personnages qui n'ont pas été joués pour nourrir le débat.
- Les enquêteurs se constituent en îlots et devront interviewer chaque personnage afin de déterminer leur profil.
- Les personnages se répartissent les différents îlots d'enquêteurs. Prévoyez à l'avance un ordre de roulement afin d'éviter les « embouteillages » devant un groupe d'enquêteurs.
- Une fois tous les personnages interrogés, les enquêteurs disposent d'un temps pour se concerter (5-10min) et chaque groupe d'enquêteurs propose de classer les personnages en fonction des résultats de leur enquête. Ils devront également proposer un conseil pour orienter les personnages en fonction de leurs besoins.
- L'animateur entame alors un temps de débriefing sur le jeu en commençant par le ressenti des participants et en allant vers les thématiques abordées dans le jeu.
- Une fois que chaque groupe d'enquêteurs a donné son diagnostic et proposé des solutions d'aide, les personnages peuvent révéler les informations secrètes indiquées sur leur « carte personnage ».
- Il faut compter au moins une heure pour animer ce jeu et le débrief.

Ce jeu peut également s'utiliser **seul** :

En simple lecture, le ou la jeune, se munit du cahier engagé, dans lequel on retrouve les différentes « cartes personnage » décrivant les personnages et contenant les réponses aux questions des enquêteurs. Il peut essayer de proposer des solutions d'aide pour chaque personnage et s'aider des réponses présentes à la fin du cahier engagé.

### Avantages et limites de l'outil

#### Avantages

Un outil ludique qui permet aux jeunes d'identifier les signaux d'alerte et stades de reconnaissance d'une addiction aux jeux d'argent et de hasard et d'être en mesure d'orienter efficacement les personnes concernées.

#### Limites

L'animateur doit être en mesure de naviguer entre les différentes équipes d'enquêteurs et les personnages afin de veiller au bon déroulement du jeu et à la bienveillance des participants.

### Aide à l'animation

#### Débriefing du jeu :

#### Question aux personnages

- *Comment vous êtes-vous sentis pendant ce jeu ?*
- *Est-ce que le fait de jouer ces personnages vous a posé des difficultés ou des questions ?*
- *Qu'avez-vous mangé ce matin ? (cette question permet aux jeunes de sortir de leur personnage, si vous sentez qu'un ou plusieurs joueurs sont en empathie avec le personnage, elle peut amener une distance)*

#### Question aux enquêteurs

- *Comment vous êtes-vous sentis pendant ce jeu ?*
- *Qu'avez-vous pensé du rôle d'enquêteur ?*
- *D'après vous, quel personnage en est à quel stade de l'addiction ? (notez les différents stades au tableau et proposez à chaque groupe d'enquêteurs de donner son avis)*

#### Questions au groupe entier

- *Quelles solutions / ressources peut-on proposer à chacun de ces personnages pour les aider ?*
- *Est-ce que ces situations vous semblent réalistes ?*
- *Quelles difficultés peuvent être rencontrées par les personnes en situation d'addiction liée aux JAH ?*
- *Comment peut-on repérer ces difficultés ? Quels sont les signes que l'on peut observer ?*
- *Est-ce que toutes les personnes reconnaissent le problème ? Quels sont les différents stades de reconnaissance du problème ?*
- *Comment et vers qui peut-on orienter ces personnes pour les aider ? Quelles solutions existent pour aider une personne addict ?*

# COMPRENDRE LES ADDICTIONS : DOUBLE POSTER

## Description

Deux posters à détacher du cahier qui présentent le fonctionnement du circuit de la récompense et les différentes formes de l'addiction

## Type de support

Posters

## Utilisation

- **En groupe** : Utiliser les posters (ou l'un des deux) comme support pour un débat.
- **Seul** : Les jeunes peuvent également prendre connaissance de l'outil seuls et s'ils le souhaitent, l'accrocher chez eux.

## Objectifs pédagogiques de l'outil

- Comprendre le fonctionnement du circuit de la récompense
- Comprendre les différentes formes que peut prendre une addiction et leur manifestation en lien avec les jeux d'argent et de hasard.

## Thèmes abordés

- Circuit de la récompense
- Formes de l'addiction : physique, comportementale et psychologique

## Matériel

- Double poster présent dans le cahier engagé JAH

## Consigne

*Par petits groupes, prenez 15 minutes pour analyser le poster et faire un retour aux autres groupes.*

## Conseils d'utilisation de l'outil

Permet d'introduire des notions liées à l'addiction et son fonctionnement. Les posters peuvent être utilisés en animation, en classe ou accrochés dans un lieu de passage en tant qu'outil de communication à destination des jeunes.

## En animation

- Commencez par définir ensemble ce qu'est l'addiction
- Créer des petits groupes (4-5 jeunes) et leur attribuer l'une des faces du poster (les différentes formes d'addiction ou le circuit de la récompense).
- Chaque groupe a 15 minutes pour analyser les informations du poster et préparer une restitution pour le reste du groupe.
- Il est possible de guider leur analyse en leur proposant des questions :

- Quelle est la thématique du poster ?
- Quel est l'objectif du poster ?
- Quel public est visé par le poster ?
- Résumez le propos du poster
- Quelle information vous a marquée à la lecture du poster ?
- Vous choisissez ensuite une thématique qui sera abordée en premier et chaque groupe concerné présente ses observations. Vous proposez alors à l'ensemble du groupe de faire ses remarques et lancez un débat (voir questions de relance pour chaque poster dans la partie aide à l'animation). Puis vous procédez de la même manière pour la seconde thématique.

## En classe

Si vous êtes professeur et que la thématique vous intéresse dans le cadre de votre cours (ex : sciences et vie de la terre), vous pouvez utiliser ce support en complément des manuels scolaires et supports de cours.

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages

Un outil qui peut être utilisé de différentes manières (explications, support à débats, réactions, construction d'un poster ou d'un slogan, etc.). Un outil facile à animer et propice pour introduire la thématique des addictions.

### Limites

Nécessite de s'appropriier et maîtriser les thématiques abordées par les posters.

## Aide à l'animation

### Questions de relance pour le poster 1 - Les types d'addiction

- **Intro : C'est quoi une addiction ? (à définir ensemble)**
- **Définition : « l'addiction est une affection cérébrale chronique, récidivante, caractérisée par la recherche et l'usage compulsifs de drogue, malgré la connaissance de ses conséquences nocives. » (National Institute on Drug Abuse)**
- **Quelles sont les 3 formes que peut prendre une addiction ?**
- **Comment se manifeste l'addiction physique ? Et plus particulièrement pour les jeux d'argent et de hasard ? Avez-vous une autre idée d'exemple de manifestation de l'addiction physique ?**
- **Comment se manifeste l'addiction psychologique ? Et plus particulièrement pour les jeux d'argent et de hasard ? Avez-vous une autre idée d'exemple de manifestation de l'addiction psychologique ?**
- **Comment se manifeste l'addiction comportementale ? Et plus particulièrement pour les jeux d'argent et de hasard ? Avez-vous une autre idée d'exemple de manifestation de l'addiction comportementale ?**
- **Est-ce que tout le monde manifeste une addiction de la même manière ? Est-ce que les 3 formes touchent forcément toutes les personnes en situation d'addiction ?**
- **Réponse : Chaque personne est plus ou moins sensible à chaque forme d'addiction. Souvent on retrouve un mélange des trois formes mais parfois une personne n'est sensible qu'au contexte par exemple.**
- **Quelle ressource d'aide peut-on solliciter si on rencontre des difficultés liées à une addiction aux jeux d'argent et de hasard ?**

### Questions de relance pour le poster 2 - Le circuit de la récompense

- **C'est quoi le circuit de la récompense ?**
- **Comment et pourquoi notre cerveau récompense certaines actions ?**
- **Comment ce système peut-il être « hacké » ?**
- **Est-ce que le circuit de la récompense ne s'active que pour les jeux d'argent et de hasard ? Dans quelles autres circonstances s'active-t-il ? Quelles autres addictions peuvent être concernées ?**
- **Quelles sont les étapes entre l'action et la récompense ?**
- **À partir de quelle étape ressent-on du plaisir ?**
- **Quelle ressource d'aide peut-on solliciter si on rencontre des difficultés liées à une addiction aux jeux d'argent et de hasard ?**

**Besoin d'aide pour mieux comprendre le circuit de la récompense ?**

→ **Regardez cette vidéo de Maad Digital**

## LE CIRCUIT DE LA RÉCOMPENSE

Notre cerveau nous récompense pour des actions liées à notre survie comme manger. Il libère des neurotransmetteurs qui nous procurent du plaisir : **dopamine, ocytocine, sérotonine et endorphines**. Ce système peut se faire « hacker » par les drogues et certains comportements. Quand on joue à des jeux d'argent et de hasard, le **circuit de la récompense s'active**. Ce qui nous pousse à rejouer, pour ressentir plus de plaisir. Créant ainsi des addictions comportementales !

**AVANT LA RÉCOMPENSE, IL EXISTE PLUSIEURS ÉTAPES**

**LE STIMULUS**  
par exemple recevoir une notification de son application de casino en ligne

**LE DÉSIR**  
nous pousse à l'action, ici, à ouvrir l'application et lancer une partie

**LA RÉCOMPENSE**  
se produit quand on gagne, et libère une quantité importante de dopamine

**ATTENTE DE LA RÉALISATION**  
on lance la machine à sous virtuelle et on attend le résultat. Le plaisir est ressenti dès cette étape ! L'incertitude motive à jouer. Même quand on perd, on ressent du plaisir.

Joueurs Info Service : 09 74 75 13 13 (8h-2h - 7j/7) / SOS Joueurs : 09 69 39 55 12 (8h-20h - Lundi-Vendredi)

## LES TYPES D'ADDICTION

L'addiction peut se présenter sous différentes formes : **physique, comportementale et psychologique**. Chaque personne peut présenter plus ou moins certaines formes, c'est différent pour chaque cas.

**L'ADDICTION PHYSIQUE**

est liée à un produit qui active le circuit de la récompense. Elle se manifeste par un manque et des symptômes physiques.

Les jeux d'argent et de hasard ne sont pas concernés par cette forme d'addiction.

**L'ADDICTION COMPORTEMENTALE**

est liée à nos habitudes. Elle crée des comportements automatiques.

Par exemple voir une publicité ou l'habitude de jouer à un certain moment de la journée.

**L'ADDICTION PSYCHOLOGIQUE**

est liée à nos émotions et nous pousse à jouer quand on ressent une émotion désagréable.

Elle concerne les personnes qui utilisent le jeu pour essayer d'oublier leurs problèmes.

Joueurs Info Service : 09 74 75 13 13 (8h-2h - 7j/7) / SOS Joueurs : 09 69 39 55 12 (8h-20h - Lundi-Vendredi)

## 5. Ressources complémentaires

### A. Orienter les jeunes

#### Joueur-Info-Service

Service qui dépend de l'agence Santé Publique France, établissement public administratif sous tutelle du ministère chargé de la Santé. **Joueurs Info Service** est le service national d'aide à distance en matière de jeu et de dépendances. Il a également en charge le recensement, la mise à jour et la mise à disposition du public de l'annuaire national des structures spécialisées en addictologie.

**Site internet :** [www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr)

**Ligne d'écoute :** 09 74 75 13 13 (7j/7 de 08h à 2h)

**Chat :** Accessible depuis le site internet (lundi-vendredi de 14h à 00h et jusqu'à 20h le samedi et le dimanche)

#### SOS Joueurs

Association loi 1901, créée en 1990, ses services d'aide sont gratuits. Première ligne d'écoute française à destination des joueurs et de leur entourage.

**Site internet :** [www.sosjoueurs.org](http://www.sosjoueurs.org)

**Ligne d'écoute :** 09 69 39 55 12 (lundi-vendredi de 09h à 18h)

**Mail :** [sosjoueurs@free.fr](mailto:sosjoueurs@free.fr)

#### Consultations Jeunes Consommateurs (CJC)

L'objectif de ces consultations est d'accueillir des jeunes consommateurs en questionnement sur leur consommation, ainsi que leur entourage. Le principe est de faire le point, éventuellement de proposer une aide, avant que la consommation ne devienne problématique. Toutefois, toutes les CJC ne prennent pas en charge les problématiques liées aux jeux d'argent et de hasard.

#### Localiser la CJC la plus proche :

sur [Drogues-info-service](http://Drogues-info-service)

#### Les Centre de Soins, d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie (CSAPA)

Permettent de faire le point avec un professionnel sur les difficultés rencontrées et proposent un accompagnement vers l'arrêt, la consommation modérée de drogues ou vers un traitement de substitution. Toutefois, tous les CSAPA ne prennent pas en charge les problématiques liées aux jeux d'argent et de hasard.

#### Localiser le CSAPA le plus proche :

sur [Drogues-info-service](http://Drogues-info-service)

#### Addict'Aide

Permet aux personnes dépendantes et à leurs proches de trouver des outils et des ressources pour ne plus être seul(e) face à l'addiction.

**Site internet :** [www.addictaide.fr](http://www.addictaide.fr)

### B. Pour aller plus loin

#### Sites internet

**Joueur-Info-Service :** [www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr)

**Mission Interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA) :** <https://www.drogues.gouv.fr/les-jeux-dargent-et-de-hasard>

**SOS Joueurs :** [www.sosjoueurs.org](http://www.sosjoueurs.org)

#### Nous vous recommandons :

[Dossier thématique Jeux d'argent et de hasard de l'OFDT](#)

[Enquête - Twitch : le danger des casinos en ligne et leurs streamers](#)

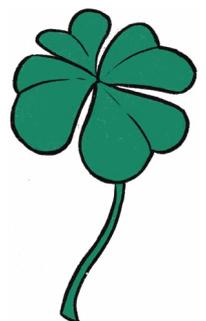
[TedX avec Nathan Uyttendaele \(Le Chat Sceptique\) sur les probabilités et la loi des grands nombres](#)

[Webinaire « Addiction aux jeux de hasard et d'argent : problème individuel ou de santé publique ? » du CIDJ](#)

[Jeux d'argent : quand ils font perdre la raison - Ça commence aujourd'hui](#)

### C. Bibliographie

- **Brissot, A., Philippon, A., & Spilka, S. (2018).** Niveaux de pratique des jeux d'argent et de hasard à la fin de l'adolescence en 2017 - Enquête ESCAPAD 2017. Note n° 2018-03. Paris, OFDT.
- **Eroukmanoff, V. (2021).** Tableau de bord des « jeux d'argent et de hasard » en France-données 2019. Paris, OFDT.
- **Eroukmanoff, V. (2022).** Les jeux d'argent et de hasard en France en 2021. Les notes de l'Observatoire Français des Drogues et des Tendances addictives.
- **Eroukmanoff, V., Brissot, A., Philippon, A., & Spilka, S. (2022).** Pratiques de jeux d'argent et de hasard sur internet. Tendances.
- **Eroukmanoff, V., Philippon, A., Le Nézet, O., & Spilka, S. (2024).** Pratiques de jeux d'argent et de hasard en 2022 chez les adolescents de 17 ans.



**Le Centre régional d'information et de prévention du sida et pour la santé des jeunes est une association déclarée d'intérêt général et un organisme associé à la Région Île-de-France depuis 1988.**

Le Crips agit dans deux domaines principaux que sont la promotion de la santé des jeunes et des publics vulnérables et la lutte contre le VIH/sida.

L'association est engagée de manière transversale et continue dans la lutte contre les différentes formes de discriminations.

[lecrips-idf.net](http://lecrips-idf.net)      



**Découvrir  
l'offre de formation  
du Crips**



**Découvrir  
l'animathèque  
du Crips**



**GOUVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Mission interministérielle  
de lutte contre les drogues  
et les conduites addictives

**île de France**   
prévention | santé | sida

Document réalisé avec le soutien financier  
de la Mildeca et de la Région Île-de-France.