

Semaine manitobaine de sensibilisation aux dépendances



Que feriez-vous?

Activités de salle de classe concernant le jeu

La participation généralisée au jeu est devenue une façon de vivre dans l'Amérique du Nord d'aujourd'hui. Étant donné ce fait, le jeu est un sujet que les jeunes Manitobains devraient apprendre à connaître davantage. Ces scénarios offrent aux élèves la possibilité de réfléchir et d'effectuer une recherche sur une question qui pourrait affecter leur vie.

Le jeu - Activité 1

Situation de jeu

Joey est un élève du secondaire 4. Il joue au Texas Hold 'Em en ligne depuis plusieurs années. Joey n'a jamais joué pour de la « monnaie réelle »; toutefois, il se considère comme étant un joueur très compétent. À sa surprise pendant un de ses jeux, Joey reçoit un écran flash l'invitant à jouer pour de la monnaie réelle. Tout ce que Joey a à faire est d'investir 50 \$ et l'opérateur de jeux lui accordera gratuitement 50 \$. Il était très enthousiasmé à l'idée de jouer pour de la monnaie réelle. Joey ne détient pas de carte de crédit, mais il a facilement accès à la facture de carte de crédit de ses parents d'où il peut obtenir tous les renseignements dont il a besoin.

1. Quelles sont les options de Joey dans une telle situation?
2. Quel type d'information est-ce que Joey devrait considérer pour l'aider à prendre une décision?
3. Si vous étiez Joey, qu'est-ce que vous feriez?

Autres points de discussion : Est-ce que les opérateurs de jeux sont en mesure de vérifier l'âge des joueurs? Peuvent-ils assurer que les renseignements de carte de crédit donnés appartiennent au joueur? Est-ce que Joey peut être certain que ceci n'est pas une escroquerie pour lui voler 50 \$? Est-ce que le jeu en ligne peut être réglementé? Dans les jeux non réglementés, les joueurs ont-ils à leur disposition des mesures de sécurité?

Le jeu - Activité 2

Activité concernant le jeu

En prenant une décision, c'est toujours une pratique désirable d'obtenir des renseignements justes et fiables pour aider à prendre la décision. Par exemple, le fait même de louer une vidéo, avoir les renseignements nécessaires est utile. La plupart des personnes se montrent enclin de tourner l'étui de la vidéo, lire les consignes et ensuite prendre une décision.

Avec le jeu, un bon nombre de personnes décident actuellement de participer au jeu sans obtenir des renseignements.

Votre tâche est d'élaborer un dépliant d'information pour distribuer aux élèves afin de les aider à prendre des décisions concernant la participation au jeu. Quels types de renseignements seraient utiles pour assurer la sécurité si vous choisissez de jouer? (Cette activité pourrait bien fonctionner en divisant la classe en plus petits groupes.)

Choses à considérer :

- Le design du dépliant (p. ex. : police, couleur, mise en page)
- Titre accrocheur
- Renseignements à inclure
- Jeu-questionnaire ou listes de contrôle
- Ressources d'aide

Pour des renseignements supplémentaires ou pour vous inscrire à une séance de sensibilisation de *Keeping Your Shirt On* (de la 9^e à la 12^e année), ou *It's Your Lucky Day* (les 7^e et 8^e années), communiquez avec le bureau local de la Fondation manitobaine de lutte contre les dépendances.