

## Semaine manitobaine de sensibilisation aux dépendances



### LE GROS LOT - Convient aux élèves à tous les niveaux

#### Activité 3

Cette série d'activités peut être utilisée dans son ensemble ou en partie, dans le but d'amener les élèves à examiner

- ♣ le caractère aléatoire du jeu,
- ♣ les chances de gagner au jeu,
- ♦ les sentiments qui accompagnent gagner et perdre au jeu,
- ♥ les problèmes que l'argent peut et ne peut pas régler,
- ♣ le profit que rapportent les activités de jeux de hasard et d'argent aux exploitants.

### PREMIÈRE PARTIE: Les chances de gagner et «l'avantage de la maison».

**Activité d'introduction:** Reproduire un tirage de loterie afin de réfléchir aux chances que l'on a de gagner; parler des sentiments qui accompagnent gagner et perdre au jeu et son caractère aléatoire; prendre conscience et discuter de «l'avantage de la maison» et du phénomène de tenter de regagner ses pertes.

#### Fouritures:

- ✓ 4 ou 5 pièces de monnaie en chocolat pour chaque élève dans la classe.
- ✓ 49 bouts de papier dans une enveloppe ou un sac sur lesquels l'on a inscrit les nombres entre 1 à 49.

#### Méthode:

✓ Remettez 4 ou 5 pièces de monnaie à chaque élève dans la classe. Expliquez qu'il s'agit de leur argent pour "jouer". Revoir les règlements suivants:

1. Les élèves doivent choisir un nombre entre 1 et 49, le noter sur papier et le confier à leur voisin (pour donner un caractère officiel au choix).
2. Chaque élève doit ensuite parier une pièce de monnaie qu'il dépose dans une mise.
3. À n'importe quel moment, un élève peut choisir de ne pas participer au jeu
4. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'une pièce de monnaie à chaque élève.
5. Le professeur perçoit 10% de la mise, (p.ex. 3 pièces de 30), puisqu'il exploite l'activité. Ceci illustre le concept «d'avantage de la maison» qui figure dans tous les jeux de hasard et d'argent. Si personne ne gagne, le professeur (le casino) garde la mise en entier.

✓ Tirez un nombre du sac ou de l'enveloppe et annoncez-le au groupe. Le gagnant réclame la mise moins le pourcentage qui revient au professeur.

✓ Demandez au gagnant d'expliquer ce qu'il ressent. Avant de jouer, est-ce qu'il s'est senti chanceux? Demandez aux autres élèves de discuter de leurs sentiments face à la perte. Comment se sentent-ils par rapport à l'élève gagnant? Comment se sent l'élève gagnant par rapport aux élèves perdants? Qu'ont remarqué les élèves au sujet du caractère aléatoire du jeu? Demandez aux élèves s'ils veulent continuer le jeu. Discutez des sentiments qui accompagnent le fait de perdre, de gagner, de vouloir continuer à jouer.

✓ Répétez le tirage jusqu'à ce que chaque élève n'ait qu'une seule pièce de monnaie qu'il peut conserver.

✓ Après chaque partie, discutez des sentiments qui ressortent. Comment les élèves se sentent-ils d'arrêter le jeu lorsqu'ils ont encore une pièce de monnaie. Est-ce que certains d'entre eux veulent continuer à jouer? Est-ce que certains d'entre eux auraient voulu arrêter de jouer avant la fin du jeu? Discutez des raisons et des sentiments qui entourent ces situations.

✓ Qu'ont remarqué les élèves face à la part de la mise qui revient au professeur («la maison»). Faites le lien entre leurs observations et «l'avantage de la maison», c'est-à-dire comment les jeux de hasard rapportent toujours un profit aux exploitants.

✓ Servez-vous de la section intitulée: «Vous avez peut-être un problème de dépendance aux jeux de hasard si...» pour approfondir ou ajouter à la discussion.