



**YMCA**  
Youth Gambling  
Awareness  
Program (YGAP)

**YMCA**  
Programme de  
sensibilisation aux  
jeux de hasard chez  
les jeunes (PSJJ)

# Ateliers

Concepts clés et liens avec le programme d'études

École Primaire	Concepts clés	Liens avec le programme d'études	Horaire
<p><b>Sensibilisation générale aux jeux de hasard*</b> <b>De la 3e à la 8e année</b></p> <p>Les jeux de hasard sont souvent considérés comme une activité adulte, mais les jeunes peuvent déjà avoir des comportements de jeu, comme par exemple parier avec une carte à collectionner rare, jouer à une machine à griffes pour gagner un prix ou débloquer un coffre en jeu dans un jeu vidéo. Les jeux de hasard à tout âge comportent des risques et le taux de jeu problématique est deux à quatre fois plus élevé chez les jeunes que chez les adultes. Cet atelier interactif définit les jeux de hasard, fait la différence entre les jeux basés sur l'adresse et les jeux basés sur le hasard, expérimente les probabilités et invite les participants à faire l'expérience des conséquences d'un gain ou d'une perte. Cela leur permet d'identifier les risques associés aux jeux de hasard et d'apprendre à se protéger et à prendre des décisions saines en connaissance de cause. Il présentera également les services de soutien disponibles dans la communauté en ce qui concerne la santé mentale et le jeu problématique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des jeux de hasard et compréhension des « objets de valeur »</li> <li>• Exemples de jeux de hasard accessibles aux jeunes</li> <li>• Comprendre la différence entre jouer à un jeu et participer à un jeu de hasard</li> <li>• Probabilité réelle par rapport à la probabilité prévue</li> <li>• Intégration de l'activité physique quotidienne dans l'atelier</li> <li>• Signes de comportements de jeu à risque</li> <li>• Stratégies de prise de décision saine</li> <li>• Informations sur les services de soutien en matière de santé mentale et de bien-être</li> </ul>	<p><b>Éducation physique et à la santé</b> Mode de vie sain (faire des choix sains, consommation de substances, dépendances et comportements connexes, connaissance de la santé mentale), compétences d'apprentissage socio-émotionnelles (relations saines)</p> <p><b>Études sociales</b> Les personnes et l'environnement</p>	<p>Flexible : de 45 à 75 minutes</p>
<p><b>Game-Bling: Quand les jeux vidéo rencontrent les jeux de hasard</b> <b>De la 6e à la 8e année</b></p> <p>Les jeux de hasard sont intégrés dans les jeux auxquels jouent les jeunes (jeux vidéo, applications mobiles), ce qui brouille les frontières entre les jeux de hasard et les jeux vidéo. En raison du risque associé aux jeux de hasard, il est important que les jeunes sachent faire la différence entre un jeu basé sur l'adresse et un jeu basé sur le hasard. Cet atelier interactif explore les formes non conventionnelles de jeu de hasard accessibles aux mineurs, telles que le déblocage de packs de joueurs, les paris « skin », les paris sur les sports électroniques et les sports de fantaisie quotidiens. Il invite les jeunes à faire preuve d'esprit critique pour reconnaître la diminution de la perception de la valeur de l'argent lorsqu'il a été converti en monnaie de jeu et l'importance de garder une trace de l'argent dépensé dans les microtransactions du jeu. Après avoir analysé l'impact de l'utilisation excessive des technologies sur la santé et le bien-être, cet atelier aborde les signes de problèmes liés aux jeux vidéo et de hasard et explore les risques potentiels de ces activités, tout en proposant des stratégies pour prendre des décisions sûres et saines et en fournissant des informations sur des services de soutien communautaires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des jeux de hasard</li> <li>• Possibilités de jeux de hasard pour les mineurs en ligne et par le biais de jeux vidéo</li> <li>• Faire la différence entre les jeux d'adresse et les jeux de hasard</li> <li>• Impacts de l'utilisation excessive des technologies sur la santé et le bien-être</li> <li>• Risques et avantages de la technologie, des jeux de hasard et des jeux vidéo</li> <li>• Signes de comportements problématiques (jeux vidéo, utilisation excessive de la technologie, jeux sociaux et jeux de hasard)</li> <li>• Comprendre la valeur de la monnaie virtuelle/de jeu</li> <li>• Stratégies de réduction des risques</li> <li>• Informations sur les services de soutien</li> </ul>	<p><b>Éducation physique et à la santé</b> Mode de vie sain (faire des choix sains, consommation de substances, dépendances et comportements connexes, connaissance de la santé mentale), compétences d'apprentissage socio-émotionnelles (relations saines)</p> <p><b>Langue</b> Éducation aux médias, communication orale</p> <p><b>Mathématiques</b> Probabilité, éducation financière</p>	<p>Flexible : de 45 à 75 minutes</p>
<p><b>Jeux de hasard, argent et prise de décision: Littératie financière et jeux de hasard</b> <b>De la 4e à la 8e année</b></p> <p>Cette séance aborde les objets de valeur utilisés par les jeunes pour parier et analyse les facteurs qui les poussent à participer à des jeux de hasard (c'est-à-dire à gagner de l'argent) afin de souligner l'importance de ne pas risquer des objets que l'on ne veut pas perdre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des jeux de hasard</li> <li>• La budgétisation dans le cadre des jeux de hasard</li> </ul>	<p><b>Mathématiques</b> Probabilité, éducation financière</p> <p><b>Langue</b> Éducation aux médias, communication orale</p>	<p>Flexible : de 45 à 75 minutes</p>

<p>Grâce à diverses activités, les jeunes comprennent que les jeux de hasard ne sont pas un moyen de gagner de l'argent, en rappelant les risques de perdre et le rôle du hasard dans le jeu. Il aborde également la distinction entre les besoins et les désirs, ce qui permet aux participants d'appliquer des compétences de prise de décision pour créer un budget et prendre des décisions financières intelligentes, contribuant à la santé mentale et au bien-être (c'est-à-dire en explorant le concept de budget de divertissement et la façon dont il est lié aux jeux de hasard).</p> <p>Enfin, il invite les jeunes à faire preuve d'esprit critique pour reconnaître les techniques publicitaires et les tactiques de vente des jeux de hasard, et explore les risques financiers des jeux de hasard tout en donnant des conseils de sécurité et en fournissant des informations sur les services de soutien communautaires gratuits et confidentiels.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dissiper les mythes sur l'argent et les jeux de hasard</li> <li>• Influence des jeux de hasard sur les décisions financières</li> <li>• Les jeux de hasard en relation avec les finances et le bien-être mental</li> </ul>	<p><b>Éducation physique et à la santé</b></p> <p>Mode de vie sain (faire des choix sains, consommation de substances, dépendances et comportements connexes, connaissance de la santé mentale), compétences d'apprentissage socio-émotionnelles (relations saines)</p>	
<p><b>Impact des médias</b></p> <p><b>L'éducation aux médias pour les élèves de la 4e à la 8e année</b></p> <p>En raison de l'ouverture du marché réglementé des jeux de hasard à des sociétés privées en Ontario, les jeunes sont exposés à plus de médias sur les jeux de hasard que jamais auparavant. Dans cet atelier multimédia, les jeunes développent leur esprit critique en explorant le rôle des publicités pour les jeux de hasard, qui les présentent à tort comme étant sans risque et comme un moyen de gagner facilement de l'argent, ce qui contraste avec la réalité. Les participants discuteront de l'importance accrue du « marketing d'influence » et de l'exposition des jeunes à des contenus liés aux jeux de hasard (c'est-à-dire des conseils sur les jeux de hasard, des contenus sur les sports de fantaisie) sur les plateformes de médias sociaux, tout en évaluant la crédibilité des informations partagées. L'atelier propose des conseils de sécurité médiatique (limiter le temps d'écran, installer des bloqueurs de publicité, télécharger une application de suivi de l'utilisation du smartphone) et invite les participants à analyser les contenus en ligne avant de les partager. L'atelier présentera également les services de soutien disponibles dans la communauté en ce qui concerne la santé mentale et le jeu problématique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des jeux de hasard</li> <li>• Poser des questions sur le contenu qui est montré</li> <li>• Influence des publicités pour les jeux de hasard sur l'intérêt des jeunes pour les jeux de hasard</li> <li>• Thèmes utilisés dans les publicités pour les jeux de hasard (« sportification » des jeux de hasard, prestige, grands rêves)</li> <li>• Techniques de persuasion des médias utilisées pour influencer le comportement des consommateurs (témoignages, célébrités, humour, etc.)</li> <li>• Comprendre les risques liés aux jeux de hasard</li> <li>• Stratégies de réduction des risques et informations sur les services de soutien</li> <li>• Discuter de l'impact des publicités pour les jeux de hasard sur les attitudes et les comportements</li> </ul>	<p><b>Langue</b></p> <p>Études des médias, éducation aux médias, communication orale</p> <p><b>Éducation physique et à la santé</b></p> <p>Mode de vie sain (faire des choix sains, consommation de substances, dépendances et comportements connexes, connaissance de la santé mentale), compétences d'apprentissage socio-émotionnelles (relations saines)</p> <p><b>Études sociales</b></p> <p>Les personnes et l'environnement</p>	<p>Flexible : de 45 à 75 minutes</p>
<p><b>Stigmatisation et jeux de hasard</b></p> <p><b>Santé mentale pour les élèves de la 6e à la 8e année</b></p> <p>Bien qu'il existe des traitements efficaces pour les personnes souffrant de problèmes de santé mentale, d'un trouble de consommation de substances et de problèmes liés au jeu, la stigmatisation constitue un obstacle à la recherche d'aide, obligeant les individus à souffrir en silence. Cette présentation définit la stigmatisation (auto, sociale et structurelle) et les quatre étapes de la stigmatisation appelées cycle de la stigmatisation (étiquetage, stéréotypes, séparation, discrimination), et fournit des outils pour reconnaître la stigmatisation ainsi que des stratégies pour la réduire (c'est-à-dire pratiquer un langage sans jugement, écouter et poser des questions plutôt que de supposer, inclure plutôt qu'exclure, etc.) Cet atelier dissipe les mythes, fournit des connaissances factuelles et sensibilise les gens pour promouvoir une approche compatissante visant à réduire la stigmatisation et à faciliter un dialogue ouvert. Il présentera également les services de soutien disponibles dans la communauté en ce qui concerne la santé mentale et le jeu problématique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des jeux de hasard et de la stigmatisation</li> <li>• Dissiper les idées fausses sur les problèmes de santé mentale</li> <li>• Décortiquer les attitudes et les comportements de jugement</li> <li>• Les étapes de la stigmatisation</li> <li>• Explorer les répercussions de l'étiquetage</li> <li>• Stratégies pour réduire la stigmatisation</li> <li>• Continuum des comportements à risque et moment où il faut chercher de l'aide</li> <li>• Informations sur les services de soutien</li> </ul>	<p><b>Éducation physique et à la santé</b></p> <p>Mode de vie sain (faire des choix sains, consommation de substances, dépendances et comportements connexes, connaissance de la santé mentale), compétences d'apprentissage socio-émotionnelles (relations saines)</p> <p><b>Études sociales</b></p> <p>Les personnes et l'environnement</p>	<p>Flexible : de 45 à 75 minutes</p>

**[Cliquez ici pour programmer un atelier!](#)**