Lire et apprécier des textes variés

Situation d'apprentissage et d'évaluation

FRA-3103-1 - Décoder l'information et la publicité

Le jeu doit rester un jeu

Nom : _____

Situation de départ

Loto-Québec s'intéresse depuis plus d'une vingtaine d'années aux conséquences sociales du jeu. La Société fait aujourd'hui figure de chef de file en Amérique du Nord au regard des initiatives qu'elle prend et des sommes qu'elle consacre pour combattre le jeu excessif. La campagne *Le jeu doit rester un jeu* est l'une des nombreuses mesures prises par Loto-Québec au fil des ans pour s'assurer que les personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent soient le mieux outillées possible afin de ne pas dépasser leurs limites. Après la lecture des dépliants, vous serez en mesure de mieux comprendre les conséquences liées au jeu.

Consignes

- Avant d'entamer la lecture des textes, lisez les questions.
- Annotez les textes en cours de lecture ou utilisez la feuille de notes à la fin du cahier.
- Répondez aux questions en rédigeant des réponses élaborées, à l'aide de phrases complètes et sous forme de texte.
- Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les lignes.
- À la fin de la SÉAA, remettez tous vos documents à la personne responsable.

Matériel autorisé

- Dictionnaires usuels et spécialisés unilingues français
- Grammaires
- Ouvrages sur la conjugaison

Durée

- 2h30

TEXTE 1 : dépliant produit par Loto-Québec

LE JEU EN LIGNE

Bien qu'elle soit relativement récente, l'offre mondiale de jeu en ligne a augmenté de façon spectaculaire ces dernières années. Le nombre de sites est passé d'une vingtaine en 1995 à près de 2 500 20 ans plus tard, et le jeu en ligne génère maintenant des revenus d'environ 40 milliards de dollars dans le monde.

Beaucoup de jeux de hasard et d'argent traditionnels sont offerts en ligne. Et quiconque est en mesure de transférer de l'argent électroniquement peut participer à une multitude de jeux : loteries, paris sportifs, bingo et jeux de casino (tables et machines à sous).

lejeudoitresterunjeu.com

Conseils, informations et ressources

QUI JOUE EN LIGNE ?

Au Québec, environ 2,3 % des adeptes de jeux de hasard et d'argent (96 000 personnes) ont misé de l'argent à un ou plusieurs jeux sur Internet, notamment au poker, qui est le jeu le plus populaire.

UNE COMMUNAUTÉ DISTINCTE

Généralement, les joueurs en ligne :

- sont des hommes âgés entre 18 et 44 ans ;
- ont commencé à jouer sans miser d'argent réel ;
- jouent plus fréquemment et misent sur un grand nombre de jeux ;
- dépensent des montants plus élevés que les joueurs qui ne jouent pas en ligne ;
- sont plus susceptibles de vivre, régulièrement ou à l'occasion, des conséquences négatives liées à leurs habitudes de jeu (problèmes financiers, critiques des proches, etc.) que les joueurs qui ne jouent pas en ligne.

Cet état de fait est observé tant au Canada qu'ailleurs dans le monde.

UN MONDE *virtuel*

Certaines caractéristiques du jeu en ligne peuvent amener des joueurs à miser de manière excessive ou au-delà de leurs moyens :

- Accessibilité : les jeux étant offerts 24 heures sur 24, on peut perdre la notion du temps et jouer plus longtemps que prévu ;
- Facilité : on peut jouer dans le confort de son foyer, en tout anonymat ;
- Univers virtuel attrayant : on peut se dissocier de la réalité ;
- Rapidité : les mises, les gains et les pertes surviennent rapidement ;
- Paiements électroniques : on peut oublier que l'argent misé est de l'argent réel, ce qui augmente le risque de miser plus que prévu ou de jouer pour se refaire ;
- Illusion de contrôle : on peut perdre de vue le fait que le hasard reste bien présent dans les jeux en ligne.

IL EST DONC IMPORTANT DE SE FIXER DES LIMITES D'ARGENT ET DE TEMPS (DURÉE ET FRÉQUENCE DES SÉANCES), ET DE LES RESPECTER.

Il importe aussi de savoir qu'au Canada, seuls les sites gérés par les sociétés de loterie provinciales – le site Espacejeux.com de Loto-Québec, par exemple – sont légaux. Les autres sites, qu'ils aient ou non des pratiques intègres et sécuritaires, sont illégaux.

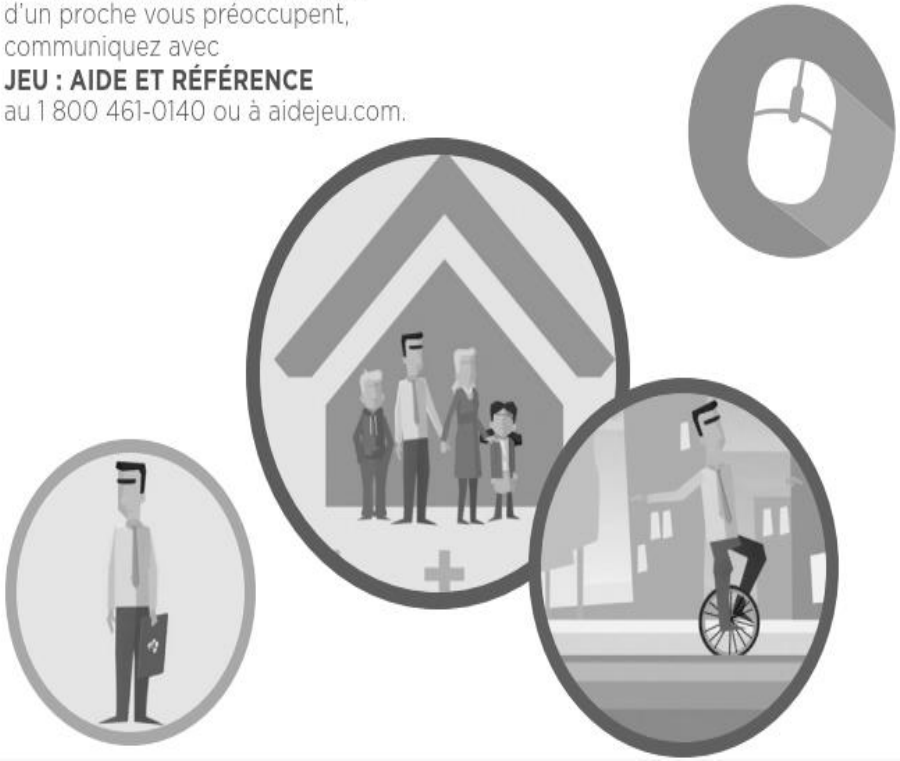
D'ailleurs, pour faire miroiter le gain, certains sites illégaux utilisent des stratégies promotionnelles très efficaces et des procédés douteux, notamment :

- des taux de retour plus élevés sur les sites « de pratique », où il est possible de jouer sans miser d'argent réel. Cela peut induire les joueurs en erreur ;
- des pratiques financières discutables, comme des gains impayés aux joueurs ou la rétention des dépôts des joueurs.

POUR QUE LE JEU RESTE UN JEU

Si le jeu en ligne occupe une trop grande place dans votre vie, qu'il est votre seul divertissement, ou que vous ou vos proches subissez des conséquences négatives liées à votre participation, il serait sage de prendre une pause.

Si vos habitudes de jeu ou celles d'un proche vous préoccupent, communiquez avec
JEU : AIDE ET RÉFÉRENCE
au 1 800 461-0140 ou à aidejeu.com.



TEXTE 2 : dépliant produit par Loto-Québec

LE HASARD AVANT L'HABILETÉ

Le poker est l'un des jeux de cartes les plus connus du monde. Populaire et divertissant, mais qui comporte certains risques également.

Voyons pourquoi en explorant la face cachée du poker.

LE JEU DOIT RESTER UN JEU

LE POKER

D'autres outils visant à favoriser de bonnes habitudes de jeu sont à votre portée.

lejeu**doitrester**unjeu.com

Conseils, informations et ressources

TOUS *égaux* DEVANT LE HASARD

À la différence de plusieurs formes de jeux de hasard et d'argent, le poker comporte une part d'habileté ; le joueur peut améliorer ses connaissances du jeu, développer des stratégies et apprendre à bluffer.

Mais il faut se méfier, car, même en bluffant, on ne peut contrôler le hasard.

Au poker, les champions se succèdent au fil des ans dans un phénomène de chaise musicale. Il n'y a pas de joueur dominant qui remporte les championnats année après année, comme dans le sport professionnel. Le hasard déjoue les plans de tous les joueurs, aussi bons soient-ils.

Tôt ou tard, le hasard déjoue les plans de tous les joueurs.

RESPECTER SES LIMITES QUAND ON JOUE EN LIGNE

Le poker en ligne, comme toute forme de jeu sur Internet, est toujours disponible, rapide et anonyme. De plus, le monde virtuel entraîne parfois la perte des notions de temps passé et d'argent dépensé. Il faut savoir garder la tête froide.

CASH GAMES : *attention !*

Les joueurs dépensent généralement plus d'argent en mode *cash games*, qui leur permet de miser de l'argent réel et de se joindre à une table ou d'en sortir à tout moment. Dans la plupart des parties en mode *cash games*, il n'y a pas de limite aux sommes qui peuvent être misées. Les tournois représentent une option moins risquée, puisque leur coût est connu dès le départ.

DES CHIFFRES QUI PARLENT

3 %

8 %

Parmi les adultes québécois qui s'adonnent à des jeux de hasard et d'argent, près de 3 % ont des habitudes de jeu problématiques. Cette proportion est d'environ 8 % chez les joueurs de poker.

POUR QUE LE JEU RESTE UN JEU...

Il est bien de respecter certaines stratégies, comme se fixer une limite raisonnable d'argent et de temps avant chaque séance de jeu et la respecter.

Quand on joue, le poker doit rester un divertissement parmi d'autres.

TEXTE 3 : dépliant produit par Loto-Québec

LE JEU DOIT RESTER UN JEU

LES MACHINES

D'autres outils visant à favoriser de bonnes habitudes de jeu sont à votre portée.

lejeudoitresterunjeu.com

Conseils, informations et ressources

RECYCLÉ
Papier fait à partir de matériaux recyclés
FSC® C103452

LES LIMITES, ÇA COMPTE !

Pour éviter de perdre le contrôle, fixez-vous des limites raisonnables d'argent et de temps par séance de jeu, **et respectez-les :**

- **Avant de jouer, déterminez le montant que vous pouvez vous permettre de perdre ;**
- **Laissez vos cartes de crédit ou de débit à la maison ;**
- **Prenez des pauses.**

LE *pouvoir d'attraction* DES MACHINES

Au Québec, un peu plus de 20 % des joueurs disent avoir joué aux machines à sous ou aux appareils de loterie vidéo (ALV). Chez les joueurs d'ALV, environ 16 % présentent des **habitudes de jeu problématiques**, comparativement à près de 3 % parmi l'ensemble des joueurs.

16 %

Les machines ont des caractéristiques associées à un risque plus élevé de perte de contrôle.

En voici quelques-unes :

» Elles permettent au joueur de choisir son jeu ou les lignes sur lesquelles miser. Il peut avoir l'impression de contrôler le résultat du jeu et d'ainsi pouvoir augmenter ses probabilités de gagner ;

» Elles offrent des jeux rapides qui permettent de miser davantage d'argent en peu de temps ;

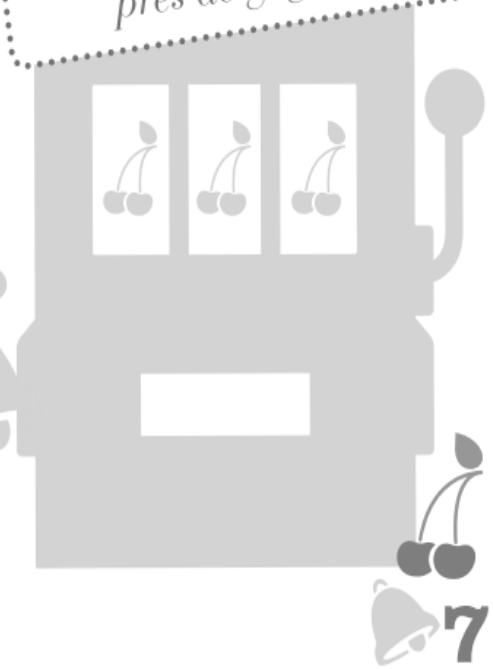
» Elles affichent souvent des séries où il ne manque qu'un symbole (par exemple, une cerise ou une cloche) associé à un lot gagnant. Ainsi, le joueur peut croire, à tort, qu'il se rapproche d'un gain.

TOUS égaux DEVANT LE HASARD

Les machines offrent des jeux de hasard, et le hasard est imprévisible et incontrôlable. Les machines n'ont pas de mémoire ; à chaque partie, on recommence à zéro.

Chaque machine comporte un générateur de nombres aléatoires qui produit, en continu, des milliers de combinaisons, qu'un joueur y joue ou non. Le résultat d'une partie est déterminé dès l'instant où le joueur appuie sur le bouton Jouer. Le générateur assure que les résultats sont le fruit du hasard. Les probabilités de gagner sont les mêmes à chacune des parties.

Aux machines, on gagne ou on perd, mais on ne passe jamais près de gagner.



L'AIDE EXISTE

Toute personne qui se questionne sur ses habitudes de jeu ou celles d'un proche peut communiquer avec Jeu : aide et référence au 1 800 461-0140 ou à aidejeu.com.

IL EST DONC INUTILE :

» d'essayer d'arrêter le déroulement du jeu, par exemple en touchant l'écran ou en utilisant un bouton d'arrêt ;

» de chercher une machine qui n'a pas payé depuis longtemps ;

» de jouer toujours à la même machine ;

» de changer souvent de machine.

Les machines sont programmées pour conserver une portion de l'argent misé par les joueurs. Cet **« avantage de la maison »** assure des revenus à l'exploitant. Au Québec, les machines sont programmées et réglées pour conserver environ 8 % des sommes misées par l'ensemble des joueurs. Le taux de retour, soit le taux de redistribution aux joueurs, est quant à lui de 92 % en moyenne. Attention : cela ne signifie toutefois pas que les probabilités qu'un joueur gagne sont de 92 %.

8 %

En effet, l'« avantage de la maison » et le taux de retour se vérifient à long terme, sur des millions de parties. Ils ne peuvent être observés sur une courte période, pour chacun des joueurs.

Questionnaire

1. Cerner le contenu

Montrez que les jeux de hasard comportent certains risques.

2. Dégager le point de vue

Quel est le point de vue de l'auteur du texte 1 *Le jeu en ligne* ? Expliquez en quoi les marques de modalité, l'organisation et la présentation du texte servent à soutenir son point de vue.

Point de vue : _____

_____

_____

Explication : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

3. Interpréter le texte

D'après vous, ces dépliants informatifs peuvent-ils amener les gens à changer leurs comportements ?

Cochez votre réponse : OUI ☐ OU NON ☐

Justifiez votre réponse en mettant en lien les éléments explicites et implicites du texte et vos repères culturels.

4. Réagir au texte

À la suite de la lecture de ces textes, comment réagiriez-vous si un ami ou un membre de votre famille était aux prises avec un problème de jeu?

Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des éléments explicites et implicites des textes ainsi que sur vos repères culturels.

5. Jugement critique

Pour qu'une publicité soit efficace, elle doit répondre à des critères bien précis. À l'aide de deux critères de la liste ci-dessous, analysez le dépliant de votre choix en justifiant votre réponse sur des éléments explicites et implicites du texte ainsi que sur vos repères culturels.

Cochez les deux critères que vous choisissez.

- ☐ L'organisation du texte
- ☐ La pertinence du contenu
- ☐ Le message transmis
- ☐ La présentation visuelle
- ☐ Le genre de texte

1er critère : _____

Justification : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2e critère : _____

Justification : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

FEUILLE DE NOTES

Notez sur cette page les éléments servant à élaborer vos réponses. Ces notes ne seront pas corrigées.

Nom de l'adulte : _____

Compétence 1 : Lire et apprécier des textes variés – (100 %)

Consignes :

- Pour chaque critère, encerclez l'énoncé ou les énoncés correspondant au rendement de l'adulte.
- En vous rappelant que seuls les points prévus dans la grille sont attribuables, inscrivez ceux obtenus dans les cases appropriées.

Échelle d'appréciation / **Critères d'évaluation**	Manifestation d'une compétence **marquée**	Manifestation d'une compétence **assurée**	Manifestation d'une compétence **acceptable**	Manifestation d'une compétence **peu développée**	Manifestation d'une compétence **très peu développée**	**Note**
1.1 Compréhension juste d'un ou de plusieurs textes	Fait ressortir des éléments d'information variés et toujours pertinents, en lien avec le contenu, l'organisation et le point de vue et dont la synthèse montre une compréhension très juste des textes. 40	Fait ressortir des éléments d'information pertinents, en lien avec le contenu, l'organisation et le point de vue et dont la synthèse montre une compréhension juste des textes. 32	Fait ressortir des éléments d'information, généralement pertinents, en lien avec le contenu, l'organisation et le point de vue, et qui montrent une compréhension satisfaisante des textes. 24	Fait ressortir des éléments d'information plus ou moins pertinents, en lien avec le contenu, l'organisation et le point de vue, et qui montrent une compréhension peu satisfaisante des textes. 16	Fait ressortir des éléments très peu ou non pertinents, qui montrent très peu sa compréhension des textes. 8	____ /40
1.2 Interprétation fondée d'un ou de plusieurs textes	Fonde clairement son interprétation à l'aide d'éléments implicites et explicites très pertinents et fait appel de façon très évidente à ses repères culturels. 20	Fonde son interprétation à l'aide d'éléments explicites et implicites pertinents et fait appel de façon évidente à ses repères culturels. 16	Fonde son interprétation à l'aide d'éléments pertinents, mais surtout explicites en faisant un lien perceptible avec ses repères culturels. 12	Fonde son interprétation en s'appuyant sur des éléments peu pertinents sans faire de lien avec ses repères culturels. 8	Fonde son interprétation en s'appuyant sur des éléments très peu pertinents. 4	____ /20

Compétence 1 : Lire et apprécier des textes variés – (100 %) (*Suite*)

Consignes :

- Pour chaque critère, encerclez l'énoncé ou les énoncés correspondant au rendement de l'adulte.
- En vous rappelant que seuls les points prévus dans la grille sont attribuables, inscrivez ceux obtenus dans les cases appropriées.

Échelle d'appréciation / **Critères d'évaluation**	Manifestation d'une compétence **marquée**	Manifestation d'une compétence **assurée**	Manifestation d'une compétence **acceptable**	Manifestation d'une compétence **peu développée**	Manifestation d'une compétence **très peu développée**	**Note**
1.3 Réaction fondée à un ou plusieurs textes	Justifie sa réaction à l'aide d'éléments explicites et implicites très pertinents issus des textes et fait appel de façon très évidente à ses repères culturels. 20	Justifie sa réaction à l'aide d'éléments explicites ou implicites pertinents issus des textes et fait appel de façon évidente à ses repères culturels. 16	Justifie sa réaction à l'aide d'éléments principalement explicites issus des textes en faisant un lien perceptible avec ses repères culturels. 12	Justifie vaguement sa réaction à l'aide d'éléments principalement explicites du texte. OU Justifie sa réaction en se basant uniquement sur ses repères culturels. 8	Donne sa réaction sans la justifier. 4	____ /20
1.4 Jugement critique et fondé sur un ou plusieurs textes	Fonde son jugement de façon précise et étoffée en établissant des liens clairs avec tous les critères choisis et fait appel à ses repères culturels. 20	Fonde son jugement de façon précise en établissant des liens clairs avec tous les critères choisis et fait appel à ses repères culturels. 16	Fonde son jugement en établissant des liens avec tous les critères choisis et fait appel à ses repères culturels. OU Fonde son jugement de façon précise et étoffée en établissant des liens clairs avec un seul des critères. 12	Exprime son jugement en établissant des liens plus ou moins pertinents avec le ou les critères choisis. 8	Exprime son jugement sans tenir compte des critères. 4	____ /20
					Total des points obtenus :	___ /100
					Note pour la compétence 1 :	___/ 100

Note : La note 0 est attribuée lorsque le rendement de l'adulte ne correspond en rien aux énoncés inscrits dans la grille.