

**Que le
meilleur
gagne!**

Soyez futé : déjouez les pièges !

Une réalisation du Centre Option-Prévention T.V.D.S. 2006

Auteures : Pascale Bibeau et Manon Lacroix



La réalisation de ce programme a été rendue possible grâce à la participation financière de la Fondation Mise sur toi.



**Que le
meilleur
gagne!**

Répondez aux questions en choisissant entre les trois choix de réponses s'offrant à vous. Soit...



Les dés

A.



**La machine
à sous**

B.



**Le jeu de
cartes**

C.

Que le meilleur gagne!

1. La meilleure façon de gagner à la loterie est de choisir un numéro...



recommandé
par votre
A. horoscope.



d'une date
d'anniversaire.
B.



complètement
au hasard.
C.

Que le meilleur gagne!

1. La meilleure façon de gagner à la loterie est de choisir un numéro...



recommandé
par votre
A. horoscope.



d'une date
d'anniversaire.
B.



complètement
au hasard.
C.

**Que le
meilleur
gagne!**

2. Certaines images des machines à sous, comme les cerises et les 7 annoncent l'arrivée d'un lot plus imposant.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

2. Certaines images des machines à sous, comme les cerises et les 7 annoncent l'arrivée d'un lot plus imposant.

Chaque fois que le joueur actionne le bouton de départ, c'est comme si c'était la première fois qu'il effectuait un tirage.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

3. À la loterie, il existe des numéros chanceux qui sont tirés plus souvent que les autres.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

3. À la loterie, il existe des numéros chanceux qui sont tirés plus souvent que les autres.

Les tirages de loterie reposent entièrement sur le hasard, alors il n'y a pas de numéros chanceux. Chaque numéro a une chance égale d'être tiré, alors chaque sélection de numéros de loterie en circulation a les mêmes chances de gagner.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

4. En lançant quatre dés à la fois, vous avez autant de chances d'obtenir la combinaison 1-2-4-6 que la combinaison 5-5-5-5.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

4. En lançant quatre dés à la fois, vous avez autant de chances d'obtenir la combinaison 1-2-4-6 que la combinaison 5-5-5-5.

Ce phénomène s'explique par l'indépendance des tours. Le résultat de tout lancer du dé n'est aucunement influencé par le résultat d'un lancer précédent. Par exemple, si les deux premiers lancers ont amené le chiffre 5, alors le 5 a encore la même chance, une sur six, de survenir au prochain lancer.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

5. Le pourcentage de joueurs compulsifs chez les jeunes est au moins deux fois plus important que chez les adultes.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

5. Le pourcentage de joueurs compulsifs chez les jeunes est au moins deux fois plus important que chez les adultes.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

6. Quel est le pourcentage d'adolescents qui s'adonnent à des jeux de hasard et fréquentent des sites de pari dans Internet au moins une fois par semaine?



10 %

A.



30 %

B.



50 %

C.

Que le meilleur gagne!

6. Quel est le pourcentage d'adolescents qui s'adonnent à des jeux de hasard et fréquentent des sites de pari dans Internet au moins une fois par semaine?

Résultat d'un sondage réalisé auprès des élèves montréalais de 1^{er} secondaire par l'Université McGill.



10 %

A.



30 %

B.



50 %

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

7. En utilisant une carte de crédit sur le net, un adolescent peut empocher, aussi facilement qu'un adulte, des gains à des jeux de hasard dans Internet.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

7. En utilisant une carte de crédit sur le net, un adolescent peut empocher, aussi facilement qu'un adulte, des gains à des jeux de hasard dans Internet.

Les jeux de hasard sur le net sont une activité illégale au Canada et aux États-Unis. Quand il s'agit de payer, les sites vérifient l'âge du gagnant et refusent de verser de l'argent à des mineurs.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

8. Il est plus facile de gagner à la 6/49 avec la combinaison 5-9-20-24-29-36 que de gagner avec la combinaison 5-10-15-20-25-30?



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

8. Il est plus facile de gagner à la 6/49 avec la combinaison 5-9-20-24-29-36 que de gagner avec la combinaison 5-10-15-20-25-30?

L'indépendance des tours se moque des numéros et des couleurs!



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

9. Pour gagner à la 6/49, il est préférable de conserver la même combinaison de chiffres pendant plusieurs années.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

9. Pour gagner à la 6/49, il est préférable de conserver la même combinaison de chiffres pendant plusieurs années.

L'indépendance des tours se moque des numéros, des couleurs...
et même du temps!



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

10. La probabilité réelle de gagner à la 6/49 est de...



1 sur
103 286.

A.



1 sur
13 983 816.

B.



1 sur
3 millions.

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

10. La probabilité réelle de gagner à la 6/49 est de...

Peu importe le nombre de billet vendus, la possibilité de gagner est la même!



1 sur
103 286.

A.



1 sur
13 983 816.

B.



1 sur
3 millions.

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

11. Si un joueur persiste à jouer, il finira nécessairement par regagner ce qu'il a misé.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

11. Si un joueur persiste à jouer, il finira nécessairement par regagner ce qu'il a misé.

Les machines sont programmées pour verser moins d'argent qu'elles n'en encaissent. Plus vous jouez longtemps, plus vous avez de risques de perdre de l'argent.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

12. Le programme d'une machine est soigneusement conçu et examiné pour réaliser un certain pourcentage de remboursement aux joueurs.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

12. Le programme d'une machine est soigneusement conçu et examiné pour réaliser un certain pourcentage de remboursement aux joueurs.

Une puce d'ordinateur est installée dans chaque machine. Elle règle toutes les données spécifiques au jeu, notamment la valeur des lots et leur caractère aléatoire. Les puces d'ordinateur sont indépendantes du système d'ordinateur central de Loto-Québec.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

13. Les responsables de machines à sous et les gérants de bar savent quand certaines machines sont « dues pour payer ».



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

13. Les responsables de machines à sous et les gérants de bar savent quand certaines machines sont « dues pour payer ».

S'ils le savaient, ce n'est pas vous qui seriez en train de jouer...



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

14. Si vous poussez le bouton d'une certaine façon, vous augmentez vos chances de gagner.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

14. Si vous poussez le bouton d'une certaine façon, vous augmentez vos chances de gagner.

Les résultats de chaque ronde sont déterminés dès que le joueur appuie sur la touche *jouer*, avant même que les images ne s'activent.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

15. Les pièces de monnaie chaudes sont un bon indice démontrant que la machine paiera bientôt.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

15. Les pièces de monnaie chaudes sont un bon indice démontrant que la machine paiera bientôt.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

16. Au jeu de roulette, il est illusoire de penser qu'on peut augmenter ses chances de gagner en observant la façon de lancer du croupier.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

16. Au jeu de roulette, il est illusoire de penser qu'on peut augmenter ses chances de gagner en observant la façon de lancer du croupier.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

17. Au jeu de roulette, il est possible d'augmenter ses chances de gagner en observant les lancers précédents et en conservant une fiche statistique des résultats.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

17. Au jeu de roulette, il est possible d'augmenter ses chances de gagner en observant les lancers précédents et en conservant une fiche statistique des résultats.

Les tours sont indépendants les uns des autres. Il est inutile de se fier aux résultats précédents pour faire des prédictions.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

18. Des joueurs expérimentés ont davantage de possibilités de gagner que des joueurs débutants.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

18. Des joueurs expérimentés ont davantage de possibilités de gagner que des joueurs débutants.

Les jeux de hasards ne tiennent pas compte de l'expérience des joueurs.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

19. Dans les bars, il y a des « bonnes machines » (qui paient souvent) et des « mauvaises machines ».



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

19. Dans les bars, il y a des « bonnes machines » (qui paient souvent) et des « mauvaises machines ».



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

20. Aucun rituel ne peut augmenter vos chances de gagner (ex. : frotter vos pièces entre vos mains, jeter vos mégots de cigarettes par terre, ne pas parler avec d'autres joueurs, etc.)



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

20. Aucun rituel ne peut augmenter vos chances de gagner (ex. : frotter vos pièces entre vos mains, jeter vos mégots de cigarettes par terre, ne pas parler avec d'autres joueurs, etc.)



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

21. À la loterie, il est possible de prédire les résultats d'un futur tirage en étudiant les résultats des tirages précédents et en ciblant les numéros chanceux.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

21. À la loterie, il est possible de prédire les résultats d'un futur tirage en étudiant les résultats des tirages précédents et en ciblant les numéros chanceux.

Faux, en raison de l'indépendance des tours.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

22. En matière de chance, le fait de gagner des petits lots est une preuve que c'est votre journée de chance et qu'un gros lot se rapproche.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

22. En matière de chance, le fait de gagner des petits lots est une preuve que c'est votre journée de chance et qu'un gros lot se rapproche.

Les petits lots alimentent malheureusement l'espoir, c'est comme un *Slinky*, le joueur monte pour mieux redescendre.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

23. Le joueur n'exerce aucun contrôle sur l'issue du jeu pour les appareils de loteries vidéos (ALV).



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

23. Le joueur n'exerce aucun contrôle sur l'issu du jeu pour les appareils de loteries vidéos (ALV).

Le lot est déterminé dès le moment où le joueur lance la partie, peu importe la stratégie qu'il croit utiliser.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

24. Les appareils de loteries vidéos sont composés de rouleaux mécaniques qui tournent et s'arrêtent mécaniquement.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

24. Les appareils de loteries vidéos sont composés de rouleaux mécaniques qui tournent et s'arrêtent mécaniquement.

Le joueur observe des mouvements qui donne l'illusion qu'il y a dans les ALV une mécanique qui s'exerce en fonction des lois physiques. De plus, ces appareils sont programmés afin de donner l'impression aux joueurs qu'ils ont failli gagner un lot. Source : www.neuron.org



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

25. Il existe des « machines chanceuses » qui paient plus souvent que d'autres.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

25. Il existe des « machines chanceuses » qui paient plus souvent que d'autres.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

26. Les habitués des courses de chevaux gagnent plus souvent que ceux qui parient rarement.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

26. Les habitués des courses de chevaux gagnent plus souvent que ceux qui parient rarement.

Une étude démontre que les habitués perdent autant que les amateurs.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

27. Aux courses de chevaux, il est illusoire de croire qu'on peut faire des prédictions en étudiant les statistiques de rendement des chevaux.



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

Que le meilleur gagne!

27. Aux courses de chevaux, il est illusoire de croire qu'on peut faire des prédictions en étudiant les statistiques de rendement des chevaux.

Vous n'avez qu'à observer les pertes financières des joueurs qui se prétendent des « spécialistes ».



VRAI

A.



FAUX

B.



VRAI et
FAUX

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

28. Il existe combien de combinaisons possibles en lançant quatre dés à la fois?



16

A.



64

B.



1 296

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

28. Il existe combien de combinaisons possibles en lançant quatre dés à la fois?



16

A.



64

B.



1 296

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

29. Dans une machine à sous traditionnelle, l'arrêt supérieur de jackpot pour chaque bobine correspond à seulement un arrêt virtuel. Ceci signifie que la chance de frapper l'image de jackpot sur une bobine est de...



1 dans 6 643.

A.



1 dans 643.

B.



1 dans 64.

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

29. Dans une machine à sous traditionnelle, l'arrêt supérieur de jackpot pour chaque bobine correspond à seulement un arrêt virtuel. Ceci signifie que la chance de frapper l'image de jackpot sur une bobine est de...



1 dans 6 643

A.



1 dans 643

B.



1 dans 64

C.

**Que le
meilleur
gagne!**

30. Quel est le pourcentage de joueurs susceptibles d'éprouver des problèmes à l'égard de ces jeux?



A. Moins de
1 %



B. 1 à 5 %



C. 5 à 12 %

**Que le
meilleur
gagne!**

30. Quel est le pourcentage de joueurs susceptibles d'éprouver des problèmes à l'égard de ces jeux?

En d'autres mots, le comportement de ces joueurs nuit à leur vie financière, personnelle, familiale ou professionnelle.



A. **Moins de
1 %**



B. **1 à 5 %**



C. **5 à 12 %**

**Que le
meilleur
gagne!**

31. Quel est le pourcentage des joueurs en traitement qui éprouvent également des problèmes de toxicomanie (alcool ou drogue)?



A. **Moins de
20%**



B. **20 à 40%**



C. **Plus de 50%**

**Que le
meilleur
gagne!**

31. Quel est le pourcentage des joueurs en traitement qui éprouvent également des problèmes de toxicomanie (alcool ou drogue)?



A. **Moins de
20%**



B. **20 à 40%**



C. **Plus de 50%**