



Cycle 1

Les jeux de hasard

Le jeu du Yams – Petite section

Matériel : 5 dés et une fiche de jeu par joueur.

Les faces des dés 4, 5 et 6 sont remplacées par des faces 1, 2 et 3.

Comment jouer ?

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit quand toutes les cases de la fiche de jeu sont remplies.

But du jeu : réaliser des combinaisons de dés avec des faces identiques

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il dispose de trois lancers à chaque tour. Il a le choix de reprendre tous les dés ou seulement une partie des dés à chaque lancer pour tenter d'obtenir la combinaison souhaitée.




À chaque tour, le joueur est obligé de remplir une case avec le score obtenu (ou de la barrer s'il n'a réussi aucune combinaison).

Pour compter les points, l'élève doit coller autant de gommettes que de dés avec la face souhaitée.



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Joueur :	Nombre de dés
	
	
	
TOTAL	



Le jeu du Yams – Moyenne et Grande sections

Matériel : 5 dés et une fiche de jeu par joueur. Les faces 5 et 6 restent visibles mais ne servent que pour les combinaisons Suite ou le Yams.

Comment jouer ?

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit quand toutes les cases de la fiche de jeu sont remplies.

But du jeu : réaliser des combinaisons de dés qui rapportent des points.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il dispose de trois lancers à chaque tour. Il a le choix de reprendre tous les dés ou seulement une partie des dés à chaque lancer pour tenter d'obtenir la combinaison souhaitée.





À chaque tour, le joueur est obligé de remplir une case avec le score obtenu (ou de la barrer s'il n'a réussi aucune combinaison).

Pour comptabiliser les points, l'élève doit additionner le nombre de points des **dés gardés** (3 dés de 2 = 6 points, 4 dés de 2 = 8 points ...) ou alors noter les points fixes (10 pour suite ou yams).



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Joueur :	Points gagnés
Points gagnés avec le 1 	
Points gagnés avec les 2 	
Points gagnés avec les 3 	
Points gagnés avec le 4 	
SUITE (3 dés dont les nombres se suivent) 10 points	
YAMS (5 dés identiques) 10 points	
TOTAL	



Cycle 2

Les jeux de hasard

Le jeu du Yams

Matériel : 5 dés et une fiche de jeu par joueur

Comment jouer ?

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit quand toutes les cases de la fiche de jeu sont remplies.

But du jeu : réaliser des combinaisons de dés qui rapportent des points.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il dispose de trois lancers à chaque tour. Il a le choix de reprendre tous les dés ou seulement une partie des dés à chaque lancer pour tenter d'obtenir la combinaison souhaitée.

À chaque tour, le joueur est obligé de remplir une case avec le score obtenu (ou de la barrer s'il n'a réussi aucune combinaison).

Lorsqu'un joueur obtient un total supérieur ou égal à 63 points à la partie supérieure, il ajoute 35 points à son score.



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

CP

Feuille de score du Yams pour un joueur

Joueur :	JEU 1	JEU 2	JEU 3
	Points gagnés	Points gagnés	Points gagnés
Points gagnés avec le 1			
Points gagnés avec le 2			
Points gagnés avec le 3			
Points gagnés avec le 4			
Points gagnés avec le 5			
Points gagnés avec le 6			
Total I			
si total I plus grand que 63 alors on gagne le bonus : +35 points			
Total II			
SUITE (4 dés dont les nombres se suivent) 30 points			
YAM'S (5 dés identiques) 50 points			
Total II			
TOTAL GLOBAL			



CE1 – CE2 Feuille de score du Yams pour un joueur

Joueur :	JEU 1	JEU 2	JEU 3
	Points gagnés	Points gagnés	Points gagnés
Points gagnés avec le 1			
Points gagnés avec le 2			
Points gagnés avec le 3			
Points gagnés avec le 4			
Points gagnés avec le 5			
Points gagnés avec le 6			
Total I			
si total I > 63 alors bonus : +35			
Total II			
BRELAN : total de points de trois dés identiques			
CARRÉ : total de points de quatre dés identiques			
FULL (3 dés identiques et 2 dés identiques) 25 points			
SUITE (4 dés dont les nombres se suivent) 30 points			
YAMS (5 dés identiques) 50 points			
Total III			
TOTAL GLOBAL			



Cycle 3

Les jeux de hasard

Le jeu du Yams

Matériel : 5 dés et une fiche de jeu par joueur

Comment jouer ?

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit quand toutes les cases de la fiche de jeu sont remplies.

But du jeu : réaliser des combinaisons de dés qui rapportent des points.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Il dispose de trois lancers à chaque tour. Il a le choix de reprendre tous les dés ou seulement une partie des dés à chaque lancer pour tenter d'obtenir la combinaison souhaitée.

À chaque tour, le joueur est obligé de remplir une case avec le score obtenu (ou de barrer la dernière case s'il n'a réussi aucune combinaison).



Cycle 3 Feuille de score du Yams pour un joueur

Joueur :	JEU 1	JEU 2	JEU 3
	Points gagnés	Points gagnés	Points gagnés
Total de 1			
Total de 2			
Total de 3			
Total de 4			
Total de 5			
Total de 6			
Total I			
MOINS (somme des 5 dés)			
PLUS (somme des 5 dés).			
Total II <u>PLUS > MOINS</u> Sinon ces deux cases ne comptent pas et sont rayées.			
BRELAN : (3 dés identiques) 10 points + le total des 5 dés			
FULL (3 dés identiques et 2 dés identiques) 25 points + le total des 5 dés			
PETITE SUITE (4 dés dont les nombres se suivent) 30 points + le total des 4 dés			
GRANDE SUITE (5 dés dont les nombres se suivent) 40 points + le total des 5 dés			
CARRÉ : (quatre dés identiques) 40 points + le total des 5 dés			
RIGOLE (4 dés identiques + 1 dé face opposée) 50 points + le total des 5 dés			
YAM'S (5 dés identiques) 50 points + le total des dés			
Total III			
TOTAL GLOBAL			



Partie culturelle

Les jeux de hasard

Cycle 1

PS : construction et lecture d'un graphique

Dans cette activité, les élèves vont construire un graphique en collant des pictogrammes dans un tableau collectif. On obtient ainsi un histogramme qui représente la situation d'un groupe ou de toute la classe en fonction du choix de l'enseignant. Le second enjeu de l'activité est de faire échanger les élèves sur l'interprétation des graphiques obtenus.

Matériel : l'enseignant photocopie et découpe les pictogrammes en annexe. Il prévoit une affiche sur laquelle les élèves vont coller les pictogrammes qui correspondent à leur situation

Déroulement : en groupe ou en cumul pour toute la classe.

L'enseignant met une affiche au tableau. Il place en base de la feuille un pictogramme en bas de chaque colonne comme dans l'exemple (annexe page suivante). Il prend le temps d'expliquer le travail. Par exemple : « aujourd'hui on va faire une affiche pour tout le groupe. Cette affiche va raconter si les élèves de la classe ont des animaux, habitent dans des maisons ou des appartements et s'ils ont des frères et sœurs. Est-ce que vous pouvez me dire ce que les dessins représentent ?... »

L'enseignant demande à chaque élève de prendre les pictogrammes qui correspondent à sa situation. S'il a un chat, un chien, un poisson, un lapin à la maison. S'il habite dans une maison ou dans un appartement. S'il a des frères ou des sœurs.

L'élève prend autant de pictogrammes que nécessaire (par exemple deux chats s'il a deux chats à la maison, ou deux sœurs s'il a deux sœurs). Il les colle au tableau dans la bonne colonne.

L'enseignant est attentif à ce que les pictogrammes soient bien collés les uns au-dessus des autres avec un espacement régulier (au besoin il remplace les pictogrammes)

A la fin du travail de la classe ou du groupe, en fonction du choix de l'enseignant, on obtient un histogramme représentatif de la classe.

L'enseignant pose alors des questions ou incite les élèves à trouver des informations :

« Est-ce qu'il y a plus d'enfants qui ont des chiens ou des chats ? Comment peut-on le savoir ? »

Les élèves doivent se rendre compte que là où il y a les colonnes les plus hautes, c'est qu'il y a le plus. (Pour cela il est important que les étiquettes soient toutes de la même hauteur comme dans l'annexe) ». Il est possible également d'obtenir des données numériques en comptant combien il y a de chats ou de chiens ou d'animaux en tout...

Id pour frères ou sœurs, maison ou appartement.

On peut aussi comparer des informations comme le nombre de frères par rapport au nombre de chiens.

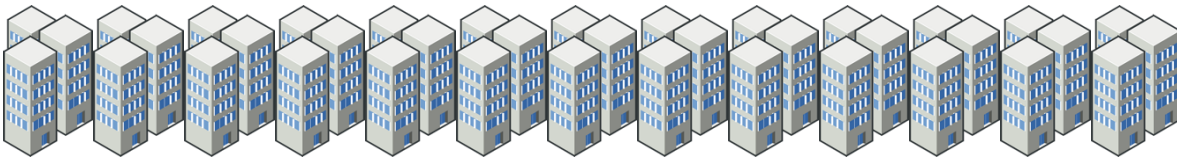
Pour aller plus loin, il est possible de chercher des choses que l'on ne peut pas savoir grâce à l'affiche : par exemple est-ce que l'on ne peut pas savoir qui a le plus d'animaux ? plus de frères et sœurs ? L'enjeu est de comprendre que le graphique ne donne pas d'information individuelle mais globale.






A l'inverse pour simplifier la tâche, il est possible de limiter les catégories.



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème





MS-GS : possible pas possible.

L'enseignant met en place une première activité qui permet de définir les termes « possible » et « pas possible » puis il exploite cette définition autour d'expériences mathématiques

Définition des termes :

Matériel : des boites de différentes tailles et des objets de différentes tailles.

Les élèves sont coupés en deux groupes ; l'un avec les objets et l'autre avec les boites.

Sans regarder ce que fait l'autre groupe, un élève de chaque groupe choisit un objet. Les deux élèves montrent ce qu'ils ont choisi. Les deux groupes doivent alors déterminer si « c'est possible de mettre l'objet dans cette boîte »

L'enseignant note au tableau les résultats des expériences avec des photos des objets ou des dessins : « c'est possible de mettre la balle dans la boîte rouge » « ce n'est pas possible de mettre le nounours dans la boîte en bois »

Expériences mathématiques en groupe

Matériel : des objets de couleurs et de formes différentes et un sac ou une boîte opaque.

L'enseignant prend le sac et montre aux élèves qu'il est vide. Il met par exemple 4 cubes rouges et un cube bleu en le montrant aux élèves. Il ferme le sac et demande :

« si je tire un cube au hasard : est-il possible de tirer un cube rouge ?

Est-il possible de tirer un cube bleu ? »

Si les élèves ne sont pas d'accord, on réalise l'expérience plusieurs fois jusqu'à vérifier l'hypothèse.

Par exemple

Premier tirage l'élève tire un rouge → donc cela est possible (on remet le cube dans le sac)

Deuxième tirage → rouge,

Troisième → rouge

4^{ème} → bleu → donc il est aussi possible de tirer un cube bleu

L'enseignant complexifie en fonction des résultats des élèves :

Si je tire deux cubes : Est-il possible de tirer 2 rouges ? 2 bleus ? 1 rouge et 1 bleu ?

Il combine aussi les critères des objets en mettant des cubes, des sphères rouges, bleues et jaunes.

Est-il possible de tirer un cube ? un cube rouge ?...



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Jeux de langage :

L'enseignant demande aux élèves de trouver des phrases de la vie avec « c'est possible » ou « ce n'est pas possible »

Il peut donner des exemples : ce n'est pas possible de nager dans la cour.

Une comptine :

Une fourmi de dix-huit mètres

Une fourmi de dix-huit mètres
Avec un chapeau sur la tête
Ça n'existe pas, ça n'existe pas

Une fourmi traînant un char
Plein de pingouins et de canards
Ça n'existe pas, ça n'existe pas

Une fourmi parlant français
Parlant latin et javanais
Ça n'existe pas, ça n'existe pas
Et pourquoi... pourquoi pas ?

Texte : Robert Desnos

Le hasard dans l'art

Certains artistes se servent du hasard dans la création de leurs œuvres. Par exemple, Victor Hugo : ici, une tâche d'encre.



Une compression de César



François Morellet avec *10 lignes au hasard*





La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Dans la littérature :

Le Dictionnaire abrégé du surréalisme donne du cadavre exquis la définition suivante : « jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. »

Voici une idée de cadavre exquis de dessins :

La feuille est pliée en 4 : le premier élève dessine la tête de façon à ce qu'un trait de jonction reste apparent (le cou), le second fait le corps en laissant un trait apparent, le troisième les jambes et le quatrième les pieds.

Il est important que chaque pli laisse bien apparaître les jonctions.

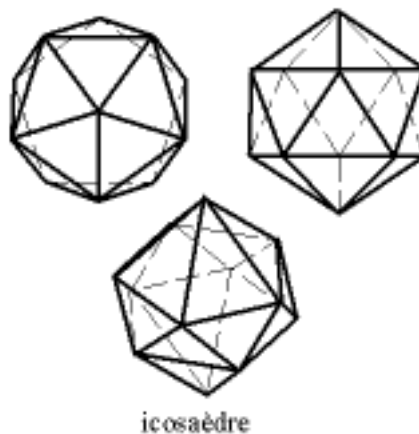
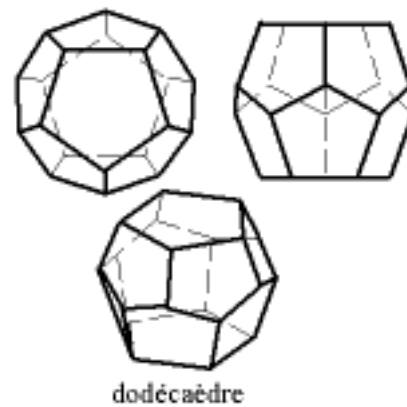
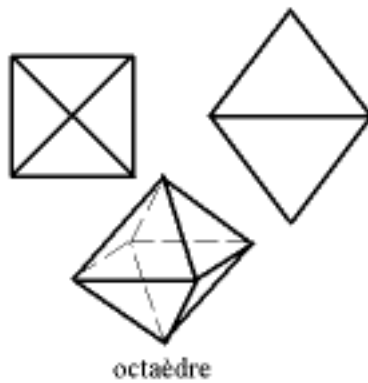
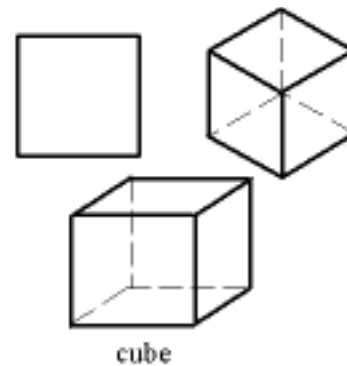
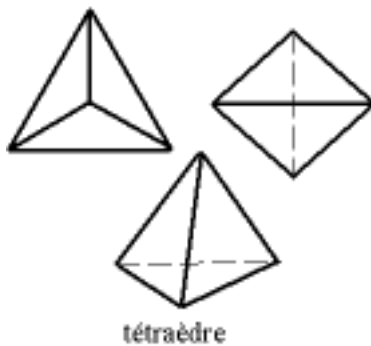
Partie culturelle

Les jeux de hasard

Cycle 2

Activité 1 : Les dés

Pour que les dés donnent une chance équivalente à chacune de leurs faces, il faut que les faces soient toutes identiques. Il n'existe que 5 solides qui peuvent donc fonctionner :



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

1/ Réalise les patrons des dés (en annexe).

Inscris les nombres de 1 à sur les faces.

Attention, la somme des faces opposées est toujours identique (pour un cube c'est 7) et sur le tétraèdre les nombres sont sur les sommets.



2/ Vérifions que les dés sont équilibrés ... (l'enseignant peut choisir de limiter le type de dés testés, par exemple le cube seulement)

On inscrit au tableau les nombres de 1 à ...

Chaque élève lance son dé, à chaque résultat, un trait est placé dans la colonne du nombre correspondant. En quelques minutes, on doit voir que les faces « tombent » de façon équivalente...

3/ Pipons les dés.

Nous allons maintenant réaliser un dé pipé, c'est à dire non équilibré.

Prenons un patron mais, avant de le refermer, collons un morceau de pâte-à-fixe (ou autre chose) sous une face (par exemple le 6). On referme ensuite le patron pour que la pâte-à-fixe soit cachée à l'intérieur du solide.

On recommence l'expérience : toute la classe lance alors le dé, et à chaque résultat on inscrit un bâton dans la case correspondante. Cette fois au bout de plusieurs lancers c'est le... 1 qui apparaît le plus ... il faut savoir pourquoi ?

La face la plus lourde s'arrête le plus souvent en bas (côté 6) donc la face opposée, le 1, est la plus fréquente.

Activité 2 : Le hasard dans l'art :

Certains artistes se servent du hasard dans la création de leurs œuvres

Certains artistes se servent du hasard dans la création de leurs œuvres. Par exemple, Victor Hugo : ici, une tâche d'encre.



Une compression de César



François Morellet avec *10 lignes au hasard*



Dans la littérature :

Le Dictionnaire abrégé du surréalisme donne du cadavre exquis la définition suivante : « jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. »

1/ Sur une feuille, le premier élève écrit un nom (ou un déterminant et un nom) ; on plie la feuille pour que personne ne voie ce qui y est écrit. Le second écrit un adjectif, on plie à nouveau. Le troisième écrit un verbe, le quatrième un déterminant et un nom, le cinquième un autre adjectif.

2/ Le jeu peut se faire à deux seulement avec des « SI ».

Le premier élève écrit une phrase qui commence par un « Si » comme « si je savais voler »

Il plie la feuille puis le second élève écrit une conclusion « j'irais à la piscine »

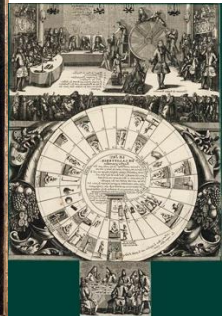
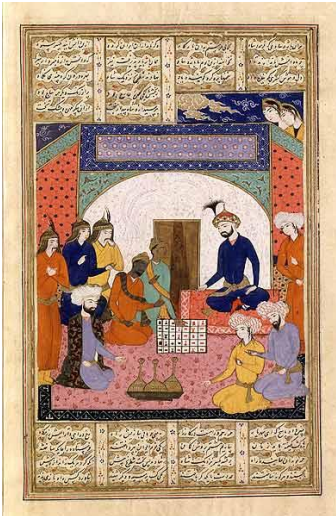
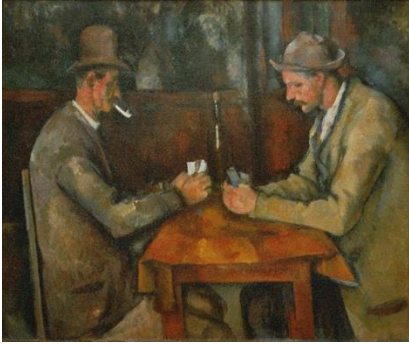
3/ On peut également faire des cadavres exquis de dessins :

La feuille est pliée en 4 : le premier élève dessine la tête de façon à ce qu'un trait de jonction reste apparent (le cou), le second fait le corps en laissant un trait apparent, le troisième les jambes et le quatrième les pieds.

Il est important que chaque pli laisse bien apparaître les jonctions.

Activité 3 : les jeux dans l'art

Trouve le jeu qui est représenté



cartes	dés	dés	dés	Échecs	Échecs
dames	Loterie	Roulette			

Réponses :

« Les joueurs de cartes », Paul Cézanne (Domaine public) 1650



Les joueurs de dés, 1651, Georges de La Tour © Wikimedia Commons



Joueurs de dés. Fresque romaine ornant l'arrière-salle de l'Osteria della Via di Mercurio, à Pompéi. Photo: Wikimedia

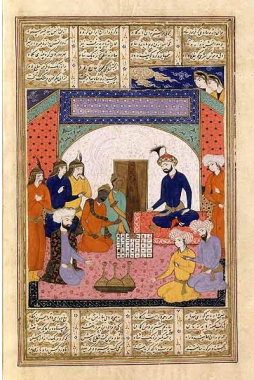


Un tableau de mosaïque qui présente un souvenir vraisemblable d'un banquet, un jeu de dés et un spectacle d'amphithéâtre trouvé dans un Triclinium d'une maison à Thysdrus (el Jem) et date du 3ème siècle après J.C. Ce tableau est exposé aujourd'hui au musée du Bardo.



Présentation au roi sassanide Chosroès du jeu d'échec importé récemment d'Inde

Shâh-nâma, Le Livre des rois. Epopée contant l'histoire de l'Iran des origines à l'Islam, par Abû al-Qâsim Firdawsî de Tûs (mort vers 1020). Manuscrit sur papier orné de 54 peintures dans le style des écoles safavides de Qazvin et Shirâz, copié en 1604 par Muhammad Djân Kirmânî (s.l., 470 feuillets). Paris, BNF, Manuscrits (suppl. persan 490 f° 378 v°)



Partie d'échecs devant un château, par le Maître de Liedekerke

Jacques de Cessoles, Les Moralités sur le jeu des eschés translattées de latin en françois par Jean Ferron Hainault, XVe siècle. 156 f., 29 x 22 cm

Provenance: famille de Lalaing ; cardinal de Richelieu ; bibliothèque de la Sorbonne BnF, Manuscrits, français 24274, f. 34 et 37 v°



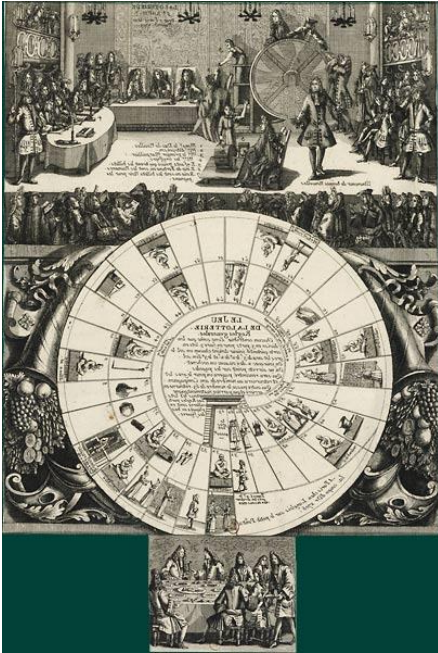
Une partie de dames dans un jardin Michel-Barthélemy Ollivier. Partie de dames Vers 1765-1770. Huile sur toile, 43,5 x 35,5 cm Musée Cognacq-Jay, inv. 83 © RMN / Agence Bulloz



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Loterie de Saint Roch, tirée à Paris le 10 novembre 1705. Estampe Paris, Bnf, Estampe



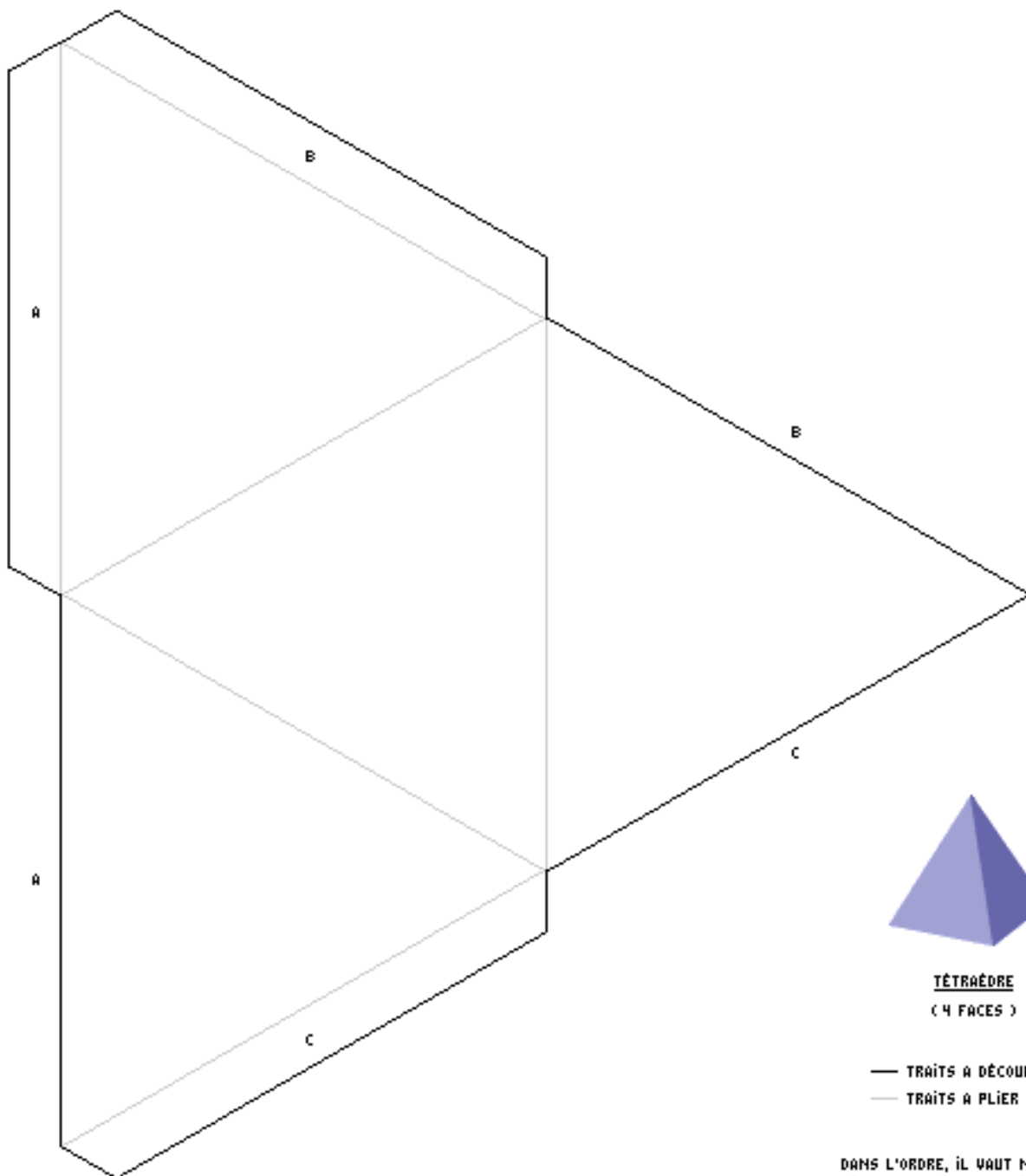
Israel Rubinstein, Casino, né en 1940





La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème



TÉTRAÈDRE
(4 FACES)

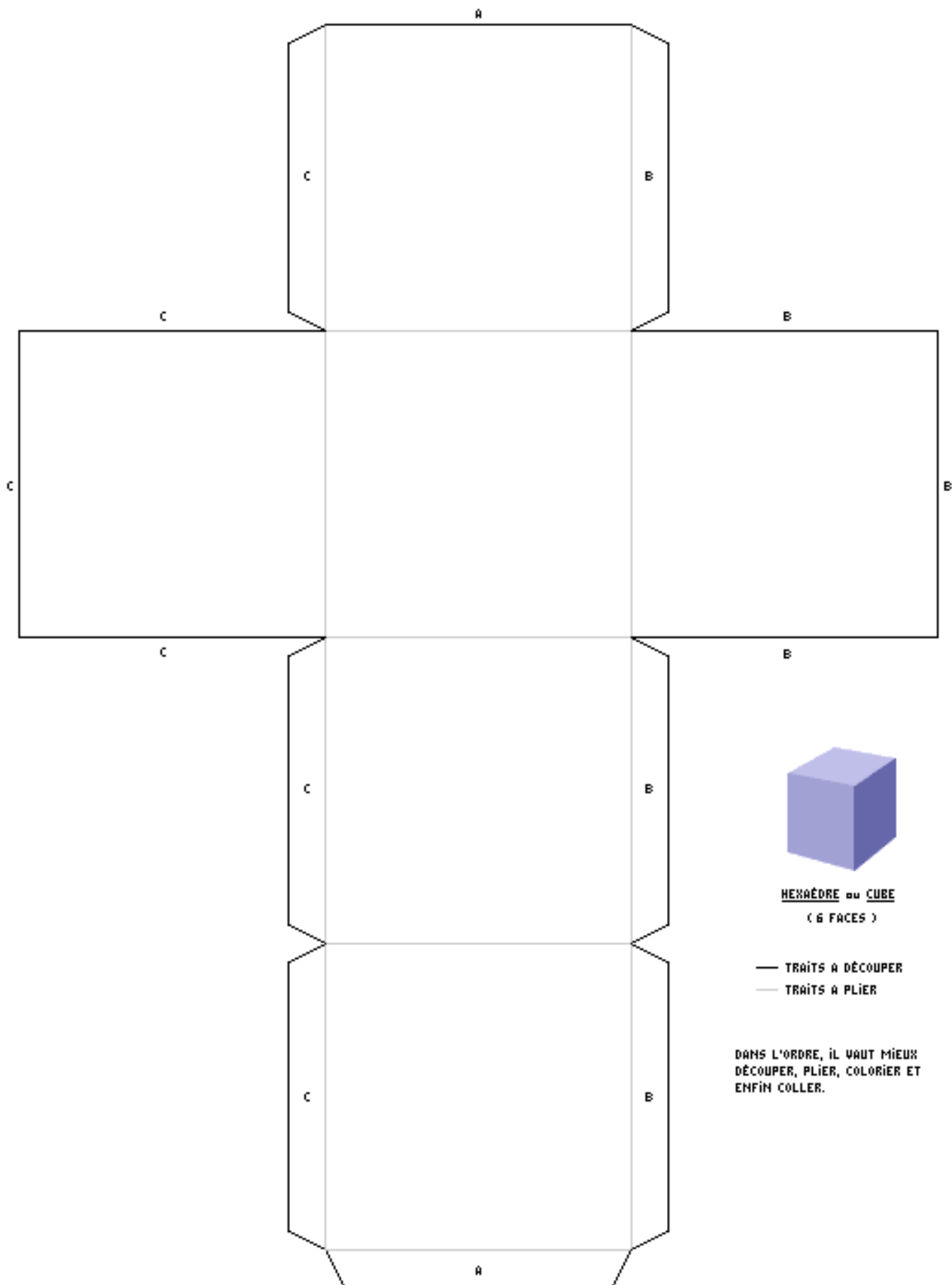
- TRAITS A DÉCOUPER
- TRAITS A PLIER

DANS L'ORDRE, IL VAUT MIEUX DÉCOUPER, PLIER, COLORIER ET ENFIN COLLER.



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème



HEXAÈDRE ou CUBE
(6 FACES)

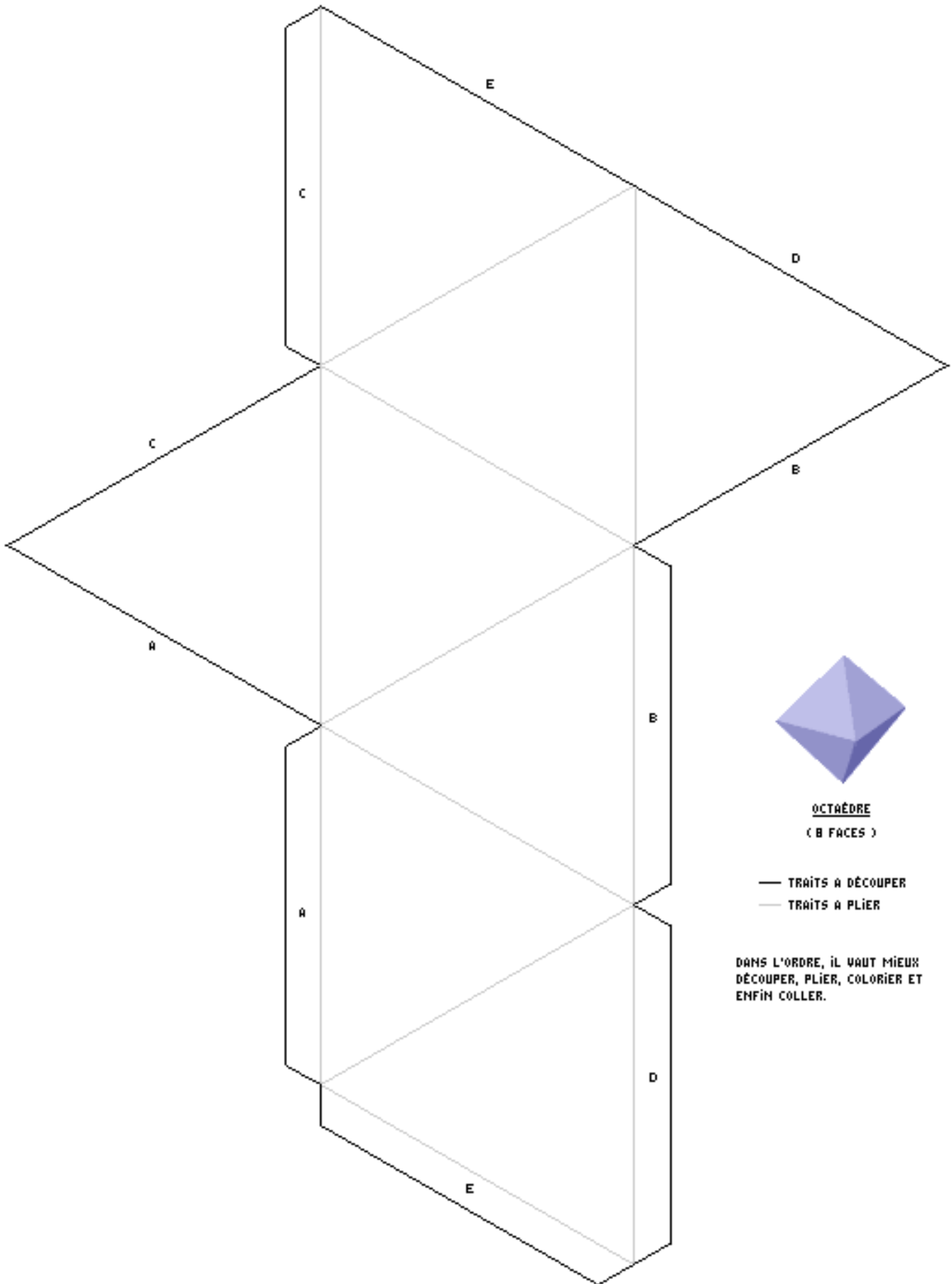
- TRAITS À DÉCOUPER
- TRAITS À PLIER

DANS L'ORDRE, IL VAUT MIEUX DÉCOUPER, PLIER, COLORIER ET ENFIN COLLER.



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème



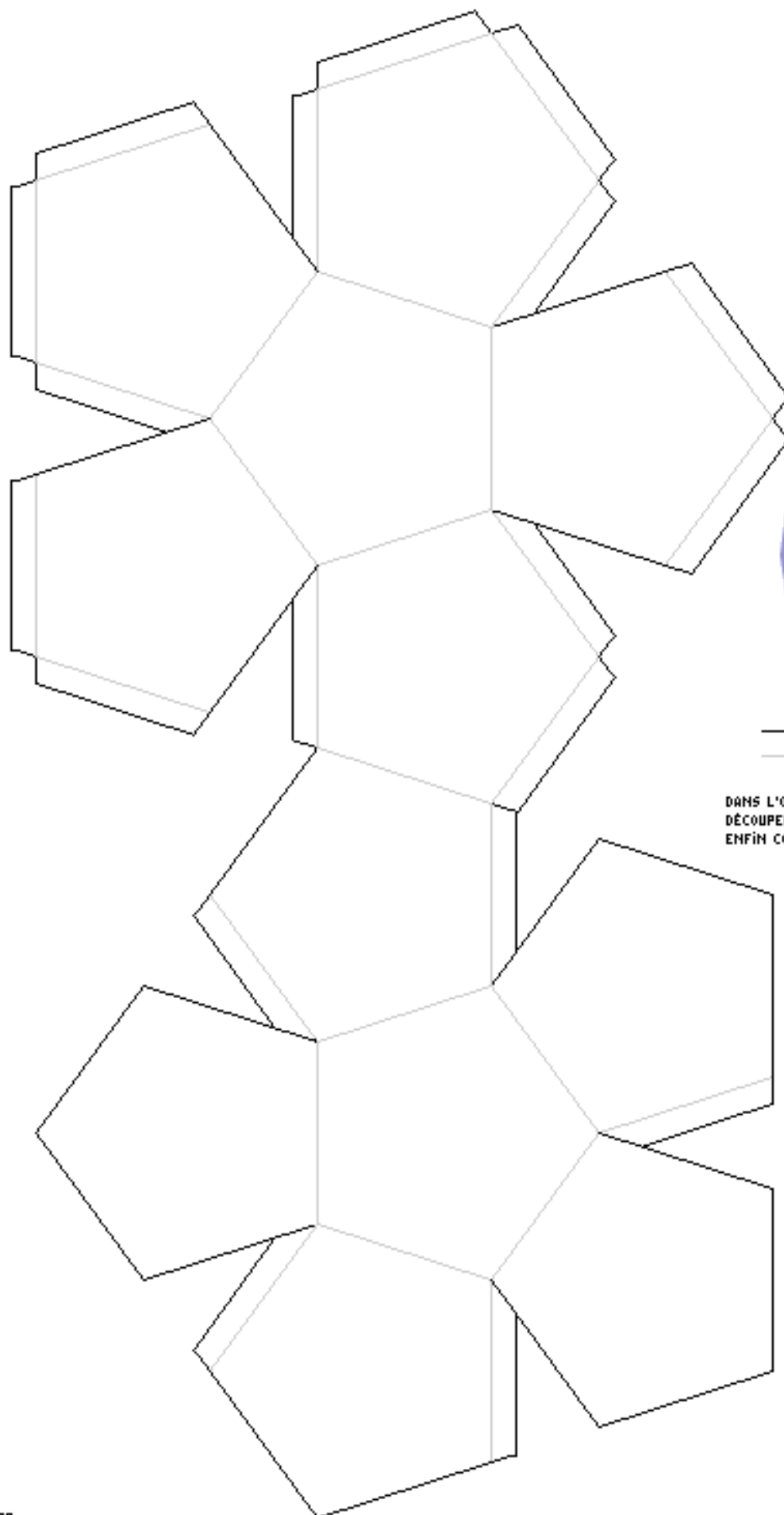
OCTAÈDRE
 (6 FACES)

- TRAITS À DÉCOUPER
- - - TRAITS À PLIER

DANS L'ORDRE, IL VAUT MIEUX DÉCOUPER, PLIER, COLORIER ET ENFIN COLLER.

La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème



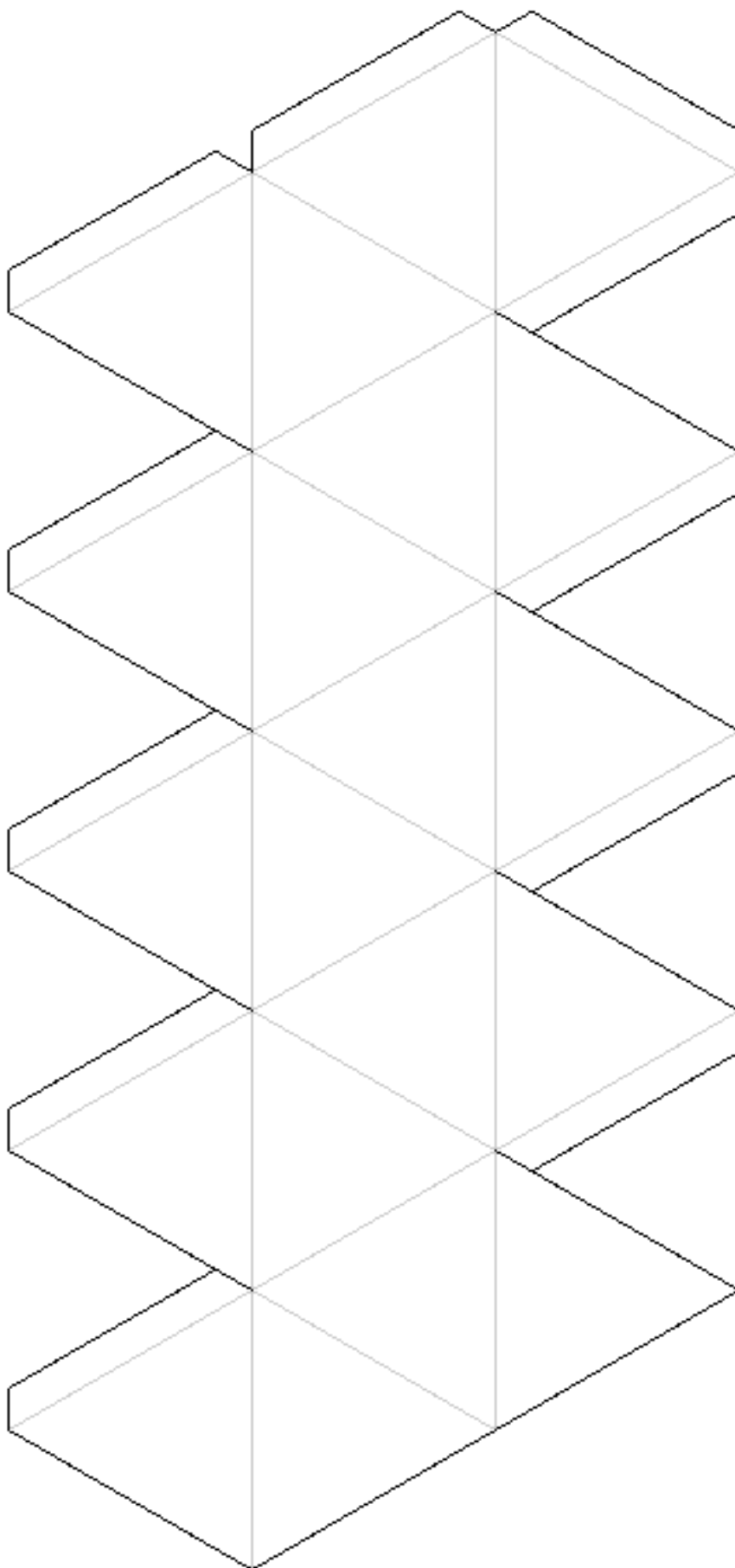
DODÉCAÈDRE
(12 FACES)

- TRAITS A DÉCOUPER
- - - TRAITS A PLIER

DANS L'ORDRE, IL VAUT MIEUX
DÉCOUPER, PLIER, COLORIER ET
ENFIN COLLER.

La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème



ICOSAÈDRE
(20 FACES)

- TRAITS A DÉCOUPER
- TRAITS A PLIER

DANS L'ORDRE, IL VAUT MIEUX
PLIER, DÉCOUPER, COLORIER ET
ENFIN COLLER.

NOTE: DANS CE CAS PARTICULIER
COMME LES PLIS SONT ALIGNÉS,
ON GAGNE DU TEMPS EN PLIANT
AVANT DE DÉCOUPER !



Partie culturelle

Les jeux de hasard

Cycle 3

Les jeux de hasard

On peut distinguer au moins 3 niveaux de hasard dans les jeux :

- Les jeux de hasard pur où le joueur n'a aucune influence sur le résultat du jeu
- Les jeux de hasard raisonné où le joueur a une influence sur le résultat du jeu mais où une part reste liée au hasard
- Les jeux de hasard avec intervention d'habileté du joueur. Le résultat est en partie déterminé par l'habileté mais la complexité de la tâche donne une part importante aux aléas. Un joueur même très habile ne peut réussir à tous les coups.
- Les jeux sans hasard où l'ensemble du résultat est contrôlé par le joueur

Voici des jeux : classez-les dans les différentes catégories. Si besoin, faites faire des recherches sur les règles de ces jeux ou faites expliquer aux élèves qui les connaissent.

Vous pouvez aussi remplacer cette liste par d'autres jeux que vous connaissez.

Activité 1 : rechercher les règles des jeux suivants

- Pile ou face
- Les échecs
- La bataille
- L'Awele
- La roulette
- Le 421
- Les osselets
- Les fléchettes
- Les machines à sous
- Le loto
- Le Monopoly
- Le Yams ou Yahtzee
- Le jeu de l'oie
- Le bridge
- Le nain jaune
- La belotte
- Le bowling
- Le tarot
- Le tiercé
- Les billes
- Les dames



Activité 1bis : ajoutez vos propres jeux.

Activité 2 : classez ces jeux dans les différentes catégories

Hasard pur	Hasard raisonné	Hasard lié à l'habilité	Pas de hasard

Activité 3 : Vrai / faux sur les jeux et avertissement de santé publique

Question de départ : Pourquoi est-il indiqué sur le site de la française des jeux : « jouer comporte des risques : endettement, isolement, dépendance » ?

L'objectif de cette partie est de sensibiliser les élèves à des questions liées à la dépendance et au jeu d'argent. Ils acquièrent des connaissances mais également du vocabulaire

<http://www.joueurs-info-service.fr/Tout-savoir-sur-le-jeu/Vrai-Faux>

LES PARIS SPORTIFS EN LIGNE SONT INTERDITS AUX MINEURS

Haut du formulaire

- Vrai
- Faux

SI LE 6 N'EST PAS SORTI LORS DE 9 LANCERS DE DÉ CONSÉCUTIFS, IL A DE FORTES CHANCES DE SORTIR AU 10ÈME LANCER

- Vrai
- Faux

SEUL LE JOUEUR PEUT DEMANDER SON INTERDICTION DE JEU

- Vrai
- Faux

UNE PERSONNE INTERDITE DE JEU NE PEUT JOUER SUR AUCUN SITE DE JEU EN LIGNE

- Vrai
- Faux

EN CAS DE LITIGE AVEC UN SITE DE JEU D'ARGENT, LE JOUEUR A TOUJOURS UN RECOURS

- Vrai
- Faux

SI UNE PERSONNE CONTRACTE DES DETTES DE JEU, SON CONJOINT N'EST PAS TENU DE LES REMBOURSER

- Vrai
- Faux

LE POKER, LES PARIS HIPPIQUES ET SPORTIFS SONT UNIQUEMENT DES JEUX D'EXPERTS

- Vrai
- Faux



Activité 2 : Réponses

Hasard pur	Hasard raisonné	Hasard lié à l'habilité	Pas de hasard
<ul style="list-style-type: none"> - Pile ou face - La bataille - La roulette - Les machines à sous - Le loto - Le jeu de l'oie - 	<ul style="list-style-type: none"> - L'Awele - Le 421 - Le Monopoly - Le Yam ou Yahtzee - Le bridge - Le nain jaune - La belotte - Le tarot - Le tiercé 	<ul style="list-style-type: none"> - Les fléchettes - Le bowling - Les billes - Les osselets 	<ul style="list-style-type: none"> - Les échecs - Les dames

Correction du vrai / faux

LES PARIS SPORTIFS EN LIGNE SONT INTERDITS AUX MINEURS

Vrai

A l'exception des loteries et tombolas traditionnelles, tous les jeux d'argent sont interdits aux mineurs, les jeux en ligne comme les jeux dits « terrestres » (en PMU, tabac ou casinos). Les paris sportifs n'échappent pas à cette règle.

Une carte d'identité est demandée à l'entrée des casinos et peut être exigée par le buraliste dans les tabacs. Dans le cas de la pratique du jeu en ligne (ou du pari), l'opérateur demande l'envoi de la copie de la carte d'identité. S'il ne la reçoit pas dans un délai raisonnable, il est tenu de clôturer le compte du joueur.

Voir [Les mesures de prévention réglementées](#)

SI LE 6 N'EST PAS SORTI LORS DE 9 LANCERS DE DÉ CONSÉCUTIFS, IL A DE FORTES CHANCES DE SORTIR AU 10ÈME LANCER

Faux

... et pourtant cela semble logique ! Mais c'est ce que l'on appelle une croyance erronée. Les croyances erronées sont des idées fausses qui entretiennent le joueur dans sa pratique excessive de jeu en lui donnant l'espoir de gagner et l'illusion d'avoir une prise sur le hasard.

En réalité, le résultat de chaque lancer ne dépend jamais du résultat des lancers précédents. A chaque lancer, chaque face a donc une chance sur 6 de sortir.

Voir [Les croyances erronées](#)

SEUL LE JOUEUR PEUT DEMANDER SON INTERDICTION DE JEU

Vrai

C'est au joueur lui-même d'effectuer la démarche



Il s'agit d'une démarche personnelle et confidentielle qui entraîne une mesure d'interdiction sur le territoire national. Elle est valable pour une durée de 3 ans non réductible dans toutes les salles de jeux des casinos, des cercles de jeux et des sites de jeux en ligne autorisés (article 22 de l'arrêté du 14 mai 2007 modifié)

Au bout des trois années, l'interdiction perdure de façon tacite. Si la personne souhaite lever l'interdiction de jouer, elle doit en faire la demande.

Voir [L'interdiction volontaire de jeu](#)

UNE PERSONNE INTERDITE DE JEU NE PEUT JOUER SUR AUCUN SITE DE JEU EN LIGNE

Faux

L'interdiction ne protège pas complètement le joueur.

L'interdiction concerne les casinos français et les sites de jeux en ligne légaux (agréés par [l'Autorité de Régulation des jeux en ligne, l'ARJEL](#)). La personne peut continuer à jouer sur les sites illégaux, à l'étranger ainsi que dans les points de vente de la française des jeux et au PMU.

Quand on a une pratique de jeu excessive, l'arrêt peut être difficile et la seule démarche d'interdiction de jeu est insuffisante. Un accompagnement spécifique est souvent nécessaire.

Voir [L'interdiction volontaire de jeu](#)

Voir [Se faire aider](#)

EN CAS DE LITIGE AVEC UN SITE DE JEU D'ARGENT, LE JOUEUR A TOUJOURS UN RECOURS

Faux

Cela est vrai seulement si la personne joue sur un site légal, c'est-à-dire agréé par l'Autorité de Régulation des jeux en ligne (ARJEL). S'il s'agit d'un site illégal, il sera difficile d'obtenir une quelconque réparation.

Un site agréé par l'ARJEL se reconnaît à la présence du message de prévention « *Jouer comporte des risques : endettement, isolement, dépendance. Pour être aidé, appelez le 09 74 75 13 13* » ainsi que du logo suivant :



Voir [La réglementation des jeux d'argent et de hasard](#)

SI UNE PERSONNE CONTRACTE DES DETTES DE JEU, SON CONJOINT N'EST PAS TENU DE LES REMBOURSER

Vrai

Les dettes de jeu ne font pas partie des dettes dont le couple est solidairement responsable. (article 220 du Code Civil). Cela est vrai quel que soit le statut du couple (pacsé ou marié).



LE POKER, LES PARIS HIPPIQUES ET SPORTIFS SONT UNIQUEMENT DES JEUX D'EXPERTS

Faux

Le poker et les paris nécessitent certaines compétences ou connaissances : capacité de concentration, stratégie et sens de la psychologie au poker, connaissance de la discipline et des résultats des compétiteurs pour les paris.

Toutefois, ces compétences ne suffisent pas à gommer la part de hasard présente dans ces jeux.

Le fait que ces jeux nécessitent certaines compétences peut faire oublier le rôle du hasard. Cela conforte le joueur dans l'idée qu'avec beaucoup de pratique il parviendra à gagner. Cela peut aussi l'amener à surestimer ses capacités et à perdre le contrôle des sommes engagées.

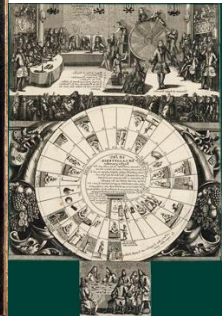
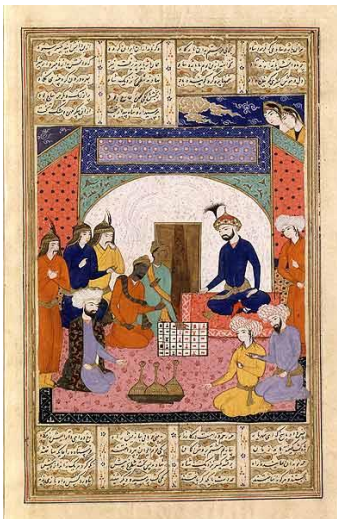
Voir la fiche de [présentation du poker](#) ou des [paris hippiques](#).

Référence intéressante :

http://expositions.bnf.fr/jeux/expo/face_noire/index.htm

Activité 4 : les jeux dans l'art

Trouvez le jeu représenté mais aussi la période à laquelle l'œuvre a été réalisée



cartes	Dés	Dés	Dés	Échecs	Échecs
Dames	Loterie	Roulette	1600-1700	1000-1200	
1600-1700	Époque romaine		200 - 300	1200-1400	
1700-1800	1700-1800	1900-2000			

Réponses :

« Les joueurs de cartes », Paul Cézanne (Domaine public) 1650



Les joueurs de dés, 1651, Georges de La Tour © Wikimedia Commons



Joueurs de dés. Fresque romaine ornant l'arrière-salle de l'Osteria della Via di Mercurio, à Pompéi. Photo: Wikimedia

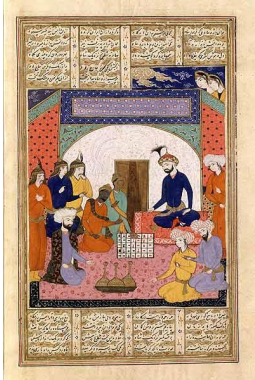


Un tableau de mosaïque qui présente un souvenir vraisemblable d'un banquet, un jeu de dés et un spectacle d'amphithéâtre trouvé dans un Triclinium d'une maison à Thysdrus (el Jem) et date du 3ème siècle après J.C. Ce tableau est exposé aujourd'hui au musée du Bardo.



Présentation au roi sassanide Chosroès du jeu d'échec importé récemment d'Inde

Shâh-nâma, Le Livre des rois. Epopée contant l'histoire de l'Iran des origines à l'Islam, par Abû al-Qâsim Firdawsî de Tûs (mort vers 1020). Manuscrit sur papier orné de 54 peintures dans le style des écoles safavides de Qazvin et Shirâz, copié en 1604 par Muhammad Djân Kirmânî (s.l., 470 feuillets). Paris, BNF, Manuscrits (suppl. persan 490 f° 378 v°)



Partie d'échecs devant un château, par le Maître de Liedekerke

Jacques de Cessoles, Les Moralités sur le jeu des eschés translattées de latin en françois par Jean Ferron Hainault, XVe siècle. 156 f., 29 x 22 cm

Provenance: famille de Lalaing ; cardinal de Richelieu ; bibliothèque de la Sorbonne BnF, Manuscrits, français 24274, f. 34 et 37 v°



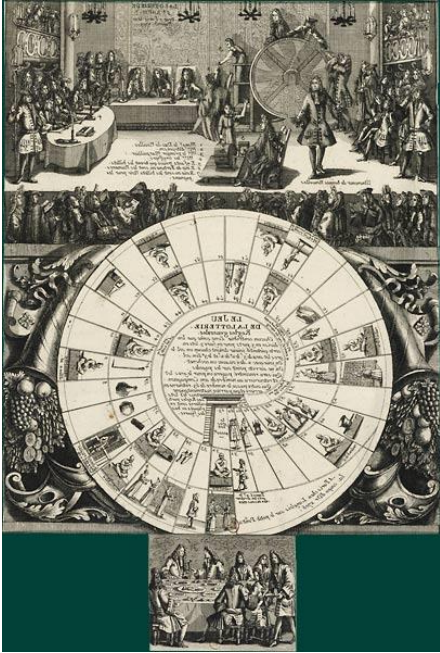
Une partie de dames dans un jardin Michel-Barthélemy Ollivier. Partie de dames Vers 1765-1770. Huile sur toile, 43,5 x 35,5 cm Musée Cognacq-Jay, inv. 83 © RMN / Agence Bulloz



La semaine des mathématiques 2019

Un jour un problème

Loterie de Saint Roch, tirée à Paris le 10 novembre 1705. Estampe Paris, Bnf, Estampe



Israel Rubinstein, Casino, né en 1940

