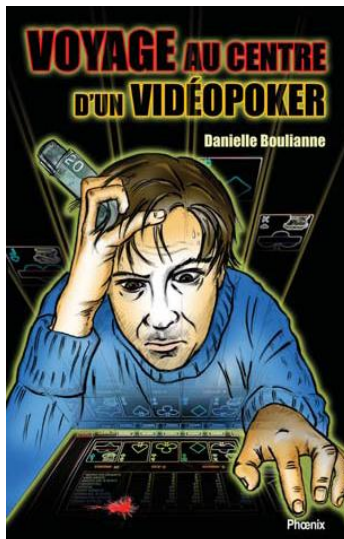




VOYAGE AU CENTRE D'UN VIDÉOPOKER DE DANIELLE BOULIANNE

Entraîné par la passion du jeu, la vie de Roger bascule alors qu'il est aspiré par une machine vidéopoker et en devient un élément intégré. Ce nouvel univers l'entraîne dans une profonde remise en question sur sa vie de joueur compulsif. Cette prise de conscience pourra-t-elle l'aider à lutter contre ses démons intérieurs ? Roger réussira-t-il à résister à l'appel du jeu et à reprendre sa vie en main ? A-t-il vraiment touché le fond ou son existence peut-elle être pire encore ? À quoi se raccroche-t-on quand la réalité disparaît pour faire place à... un tout autre univers ?

Un roman touchant de sensibilité et de compassion.



Danielle Boulinne



Je suis originaire de Chicoutimi et je vis maintenant à Montréal. Je suis mère de deux enfants, Naomi et Zack.

J'ai commencé à écrire des poèmes pour mes parents dès que j'ai su aligner des lettres pour en faire des mots, puis des mots pour en faire des phrases. Je viens d'une famille pour qui la littérature est importante. J'ai d'ailleurs hérité de la passion de ma mère.

Je suis présentement auteure de livres pour la jeunesse. Je vous présente mon premier roman pour les quinze ans et plus.

J'ai étudié en communication et en linguistique et mon travail comme transcriptrice de nouvelles me passionne. Je nage donc dans la langue française à longueur de journée.

1. Connais-tu d'autres livres écrits par cette auteure ? Les as-tu lus ?

Activités pédagogiques

Voyage au centre d'un vidéopoker

Voici un recueil d'activités pédagogiques destiné aux jeunes à partir du deuxième cycle du primaire et leurs enseignants. Il est conçu de façon à explorer, suite à la lecture de *Voyage au centre d'un vidéopoker*, différents thèmes abordés dans le livre.

Nous proposons dans un premier temps une série de questions visant à vérifier et à améliorer la compréhension et la rétention du texte. Nous suggérons plusieurs activités présentant des exercices et des jeux amusants qui aideront à l'orthographe, à l'enrichissement du vocabulaire, à l'observation, et même à la création littéraire ! Certaines activités peuvent être réalisées seul, d'autres en équipe ou en groupe.

Enfin, au fil des différentes activités, vous trouverez dans ce document plusieurs idées et pistes d'apprentissage pouvant être utilisées dans des contextes variés et qui contribueront à développer les habiletés des jeunes lecteurs.

Éditions du Phœnix

Voyage au centre d'un vidéopoker :

Avec ce guide, il vous sera possible de travailler en classe, à la bibliothèque ou à la maison, les domaines d'apprentissage suivants :

Français

- Présentations orales.
- Discussions en groupe.
- Compréhensions de texte.
- Exercices de vocabulaire.
- Exercices de conjugaison.
- Émettre une opinion.
- Rechercher des informations sur l'auteur.

Vie en société :

- Le hasard.
- Jeux de hasard : expérience, réflexion et discussion.
- La dépendance aux jeux de hasard.

Compétences transversales

- Exploiter l'information.
- Résoudre des problèmes.
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice.
- Se donner des méthodes de travail efficaces.

Les objectifs poursuivis par ce guide sont les suivants :

- Acquérir des compétences transversales
- Résoudre des problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Avant la lecture :

Explorons la page couverture :

Engager une discussion fondée sur la page couverture, le titre, le nom de l'auteur, l'illustration.

Les élèves font des prédictions sur l'histoire.

Qui est l'illustratrice ? Trouvez-vous qu'elle a bien illustré la page couverture ?

Explorons la quatrième de couverture :

Lire la quatrième de couverture ; vérifier les prédictions.

Faire de nouvelles prédictions.

Pendant la lecture :

Ce roman de Danielle Boulianne sera apprécié en groupe classe, en petits groupes de lecture ou individuellement. Ce livre mène le lecteur vers une réflexion sur le jeu compulsif et la dépendance.

Pour chaque chapitre, il serait intéressant de répondre à ces questions.

- 1) Quel événement fait démarrer le chapitre ?
- 2) Quelle a été la réaction du personnage ou des personnages ?
- 3) Qu'a-t-il fait ? Qu'ont-ils fait ?
- 4) Quel a été le résultat de leurs actions ?

Les questions qui suivent aideront le lecteur à bien comprendre et approfondir sa lecture. On peut y répondre individuellement ou en groupe.

À la découverte du texte

Pendant la lecture de chacun des chapitres, évaluer la compréhension ou amener plus loin la réflexion à l'aide des questions suivantes :

Chapitre 1 : Non, je ne suis pas malade...

1. Selon Nathalie, que fait toujours Roger lorsqu'il est chez lui ?

2. Pourquoi Nathalie ne veut-elle pas que Roger gagne ?

3. Pourquoi Nathalie ne veut-elle pas que Roger perde ?

Chapitre 2 : L'amour du jeu

1. À qui les joueurs parlent-ils à la Taverne du coin ?

2. Comment se passe la rencontre entre Roger et « son meilleur ami » ?

3. Quel sentiment Roger a-t-il devant les factures qui s'empilent ?

4. Pourquoi les joueurs de la Taverne du coin ne prennent-ils pas de bière ?

Chapitre 3 : Quand la folie s'empare de soi

1. Combien d'argent Roger perd-il en une heure ?

2. Pourquoi le barman ne peut-il pas garder la machine pour Roger ?

3. Que fait Roger une fois à l'extérieur du bar ?

4. Que demande la machine à Roger ?

5. Que se passe-t-il à une heure du matin ?

Chapitre 4 : Conversation dans le noir

1. Pourquoi Roger s'inquiète-t-il de savoir si sa femme est inquiète ?

2. Qu'est-ce que la machine aime ?

3. De quoi a besoin la machine pour survivre ?

Réflexions :

- « Tu m'aimes et tu le sais. Plus que ta femme. Plus que tes enfants. Tu passes davantage de temps avec moi qu'avec ta famille ou qu'à ton travail. Alors oui, tu m'appartiens. » Que penses-tu de cette déclaration de la machine ?
- Selon toi, lorsque Roger demande à regagner sa liberté, à quoi fait-il référence ? Pourquoi ?

Chapitre 5 : Une rencontre inattendue

1. Selon Lucky Seven, pourquoi Roger est-il là ?

2. Pourquoi le vous est-il inutile au pays des cons ?

3. Pourquoi l'homme que Roger rencontre s'appelle-t-il Lucky Seven ?

4. À quelle date Roger a-t-il basculé dans la machine ?

5. À quoi Roger est-il habitué ?

Réflexion :

- Qu'entend Lucky Seven par ne plus être capable de se tenir debout ?

Chapitre 6 : Lente progression

1. Qu'est-ce qui s'oppose au sentiment qu'à Roger qu'il devrait bouger ?

2. Qu'est-ce que Roger ramasse sur le sol ?

3. Quelles différences y a-t-il lorsque Roger est debout ou couché ?

4. Pourquoi Roger pleure-t-il ?

5. Quelle constatation de Roger fait reculer l'obscurité autour de lui ?

Chapitre 7 : La lumière !

1. À quoi ressemble le lieu dans lequel Roger se trouve ?

2. Que fait Roger avant de s'adresser à sa geôlière ?

3. Pourquoi Roger veut-il retrouver sa liberté ?

4. Sur quoi le pays des cons et Lucky ont-ils ouvert les yeux à Roger ?

5. Qu'a compris Roger ?

Réflexions :

- Qu'est-ce que la dignité ? En quoi est-elle importante dans la quête de Roger ?
- Roger pense maintenant à la machine, plutôt qu'à sa machine. Quelle est l'importance du changement de déterminants ?

Chapitre 8 : Une nouvelle rencontre

1. Que faisait Kevin avant de se retrouver dans la machine ?

2. Qu'est-ce qui a amené Kevin et Roger à être des joueurs compulsifs ?

3. Qu'a appris Roger ?

Réflexion :

- Selon toi, quelle est l'importance de la rencontre entre Kevin et Roger pour chacun d'eux ?

Chapitre 9 : De la volonté !

1. Par quels sentiments contradictoires Roger est-il habité ?

2. Comment Roger fait-il pour augmenter sa volonté de lutter contre la tentation ?

3. Que fait Kevin avec les pièces de monnaie qu'il reste dans ses poches ?

4. Quelle menace fait la machine lorsqu'elle permet à Roger de partir ?

5. Quel est le dernier pari fait par Roger ?

6. Comment Roger explique-t-il sa disparition momentanée ?

Réflexions :

- Selon toi, les sentiments contradictoires qui habitent Roger seront-ils toujours là ? Pourquoi ?

- Pourquoi Roger qualifie-t-il de faux le plaisir que la machine peut lui procurer ?
- « Hélas, personne ne saurait déjouer le hasard. » Que penses-tu de cette affirmation ?
- « Au nom de toutes les années que tu m'as volées ou que je t'ai consacrées, volontairement ou non. » Que penses-tu de cette affirmation de Roger ? Est-ce la machine ou Roger ou autre chose qui est responsable des années perdues ?
- Lucky ne veut pas être sauvé. Selon toi, est-ce important de vouloir « être sauvé » ? Peut-on aider quelqu'un contre sa volonté ? Pourquoi ?

Chapitre 10 : Quand Kevin revient à la réalité

1. Pourquoi Kevin court-il ?

2. Comment les parents de Kevin réagissent-ils ?

3. Qu'est-ce que Kevin ne doit jamais faire ?

Réflexion :

- Si les parents de Kevin n'avaient pas été aussi compréhensifs à qui aurait-il pu s'adresser pour avoir de l'aide ?

Chapitre 11 : Dur retour à la réalité pour Roger

1. Pourquoi est-ce que convaincre sa femme sera dure pour Roger ?

2. De quoi Roger a-t-il besoin pour redonner un sens à sa vie ?

3. Que trouve Roger en rentrant chez lui ?

4. Pourquoi la femme de Roger est-elle partie ?

Réflexions :

- Selon toi, la femme de Roger a-t-elle eu raison de partir ? Pourquoi ? Qu'aurait-elle pu faire d'autre ?
- Par sa dépendance, Roger est victime du jeu compulsif. Pourquoi Nathalie affirme-t-elle qu'elle et ses enfants sont aussi des victimes de la dépendance de Roger ?
- Lorsque Roger se rend compte qu'il est maintenant seul, il pense à disparaître. Avant de se diriger vers le pont, auprès de qui aurait-il pu trouver de l'aide pour traverser ce moment difficile ?

Chapitre 12 : Quand ça va mal ...

1. Pourquoi Roger n'en veut-il pas à sa femme de l'avoir abandonné ?

-
2. À qui appartient la voix douce et mielleuse qu'entend Roger avant de basculer dans le vide ?

3. Que fait Kevin sur le pont ?

Chapitre 13 :... Ça va mal !

1. Pourquoi Nathalie n'a-t-elle pas fermé l'œil de la nuit ?

2. Qu'est-ce que Nathalie remarque à peine ?

Réflexions :

- Nathalie ne comprend pas qu'on puisse vouloir se suicider. As-tu une idée des raisons ou des sentiments qui peuvent mener quelqu'un à y penser ?

-
- Selon toi, quels gestes peut-on poser pour influencer la décision de quelqu'un qui veut se suicider ? À qui peut-on s'adresser pour trouver de l'aide ?

Chapitre 14 : Les retrouvailles

1. Qu'arrive-t-il à Roger lorsqu'il bascule dans le vide ?

Chapitre 15 : Épilogue

1. Quelle est la relation actuelle de Roger envers sa dépendance ?

2. Comment Kevin vainc-t-il la tentation lorsqu'elle se présente ?

3. Quelle est la façon de Kevin de se défaire de sa dépendance ?

Après la lecture :

(Tu peux répondre à ces questions oralement, en discutant avec tes amis.)

1. Trouves-tu que le titre convient bien au roman ? Pourquoi ?

2. Quel autre titre lui donnerais-tu ? Explique pourquoi.

3. Pourquoi, selon toi, l'auteure a-t-elle écrit ce livre ? Quel message veut-elle transmettre ?

Questions sur l'auteure : Danielle Boulianne

1. Quand a-t-elle commencé à écrire des poèmes ?

2. En quoi l'auteure a-t-elle étudié ?

3. Qu'est-ce qui la passionne ?

4. Si tu avais la chance de rencontrer Danielle Boulianne, quelles autres questions aimerais-tu lui poser ?

Trouver des définitions

Voici des mots nouveaux que tu rencontreras au fil du texte. Peut-être en connais-tu la signification, peut-être que non. Utilise ton dictionnaire pour trouver la définition de ces mots.

Un mot nouveau n'est bon que si tu commences à l'utiliser. Dans tes prochaines productions écrites, assure-toi d'intégrer quelques-uns de ces jolis cadeaux dans ton vocabulaire !

1. Rebrousser : _____

2. Extase : _____

3. Riposter : _____

4. Amalgamer : _____

5. Remémorer : _____

6. Simultané : _____

7. Adversité : _____

8. Stipuler : _____

9. Prodige : _____

10. Minauder : _____

11. Prestement : _____

12. Imperceptible : _____

13. Incommensurable : _____

14. Compulsif : _____

15. Fourberie : _____

16. Compulsif : _____

17. Prémédité : _____

18. Marasme : _____

19. Gouffre : _____

20. Sépulcrale : _____

21. Déplorable : _____

22. Aberration : _____

23. Renchérir : _____

24. Automate : _____

Exercice de conjugaison

Dans le roman, la narration se fait au passé. Ainsi, l'imparfait de l'indicatif est utilisé pour les descriptions et le passé simple est utilisé pour les actions. Écris les verbes aux bons temps dans les phrases suivantes.

1. Roger _____ (sortir) tout de même de la maison, laissant derrière lui sa femme Nathalie, qui _____ (continuer) de crier, et ses enfants qui, réveillés par tout le vacarme, s'étaient levés pour voir ce qui se _____ (passer). (page 17)
2. Tout en réfléchissant, Roger se _____ (diriger) vers la Taverne du coin. Il se _____ (cogner) presque le nez à la porte du bar, perdu qu'il _____ (être) dans ses pensées. Avant même de pousser la porte, il _____ (être) le réflexe de vérifier le contenu de ses poches. (page 18)
3. Mais il n'_____ (entendre) presque rien. Il _____ (être) en extase. Sa main moite _____ (tenir) bien serrée la liasse de billets au fond de sa poche ; un filet de salive _____ (affluer) à la commissure de ses lèvres. (page 20)
4. Roger _____ (tirer) le tabouret et s'_____ (installer) confortablement. Il _____ (insérer) vingt dollars dans la fente de l'appareil. Il se _____ (sentir) tout léger. Il _____ (inspirer) profondément et _____ (commencer) à jouer. (page 23)
5. Il _____ (parvenir) au guichet hors d'haleine et en sueur. Sans prendre le temps de reprendre son souffle, il _____ (sortir) sa carte de débit et, d'une main tremblante, _____ (retirer) un autre deux cents dollars. (page 25)

6. L'endroit _____ (sembler) immense, car il se _____ (déplacer) depuis une éternité et le babillage lointain _____ (rester) toujours aussi distant. En fait, il lui _____ (sembler) ne s'approcher de rien. De toutes parts, ses mains ne _____ (rencontrer) que le vide. Il _____ (commencer) d'ailleurs à être très angoissé. (page 32)
7. Roger _____ (décider) donc de poursuivre sa route vers la source de ces plaintes, dans l'espoir de rencontrer ceux qui les _____ (émettre). (page 38)
8. Roger _____ (reprendre) sa quête en direction des plaintes lointaines. Rester sur place ne l'_____ (avancer) à rien. Il _____ (sentir) qu'il lui _____ (falloir) bouger. Pourtant, ses jambes se _____ (faire) lourdes, sa tête aussi. Tout son corps _____ (sembler) lui dire de se coucher au sol ou de ramper, mais le peu de raison qui lui _____ (rester) l'_____ (inciter) à se révolter contre cette idée. Debout, il se _____ (tenir) droit et fier devant l'adversité. Un effort surhumain lui _____ (permettre) de marcher, la tête haute comme un homme. Il se _____ (rendre) compte qu'un peu de lumière se _____ (faire) autour de lui. (page 51)
9. Il _____ (fouiller) le fond de ses poches, par habitude. Ses doigts _____ (négliger) la reconnaissance de dette et _____ (saisir) son portefeuille. (page 53)

Le hasard

Kevin, Roger et Lucky Seven sont tous les trois dépendants des jeux de hasard.
Réponds à ces questions pour en savoir plus sur les jeux de hasard.

1. Cherche la définition du mot « hasard » dans différents dictionnaires. N'oublie pas d'inscrire tes sources.

2. Vrai ou faux : l'habileté d'un joueur influence le résultat d'un jeu de hasard.
Pourquoi ?

3. Vrai ou faux : le calcul permet d'obtenir de meilleurs résultats dans un jeu de hasard. Pourquoi ?

-
4. Les résultats de certains jeux sont complètement déterminés par le hasard.
Peux-tu nommer certains de ces jeux ?

5. Quelles sont les caractéristiques de ces jeux qui en font des jeux de hasard ?

6. Certains jeux font appel à la fois au hasard et à l'habileté des joueurs. Nomme certains de ces jeux. Quelle partie de ces jeux est due au hasard ?

7. Peut-on maîtriser ces jeux où le hasard détermine en partie le résultat au point d'être sûr d'obtenir la victoire contre n'importe quel joueur ? Pourquoi ?

Un jeu de hasard

Voici un jeu pour expérimenter les jeux de hasard et nos réactions devant ceux-ci.

****Cette expérience doit être faite sous la supervision d'un adulte et être suivie d'une période de réflexion et de discussion.***

Matériel :

- 3 dés numérotés de 1 à 6
- 1 grille de résultats
- 1 tableau des gains et des pertes de chacun

Répartition des rôles :

- 1 maître du jeu qui lance les dés et complète la grille de résultats
- 1 arbitre qui s'occupe de remplir le tableau des gains et des pertes de chacun
- Des joueurs

Règlements :

- Pour participer au jeu, la mise est de 3 devoirs supplémentaires.
- Les gains varient selon les résultats des dés :
 - 6-6-6 = 1 chance sur 216 = congé de 40 devoirs
 - 5-5-5 ou 4-4-4 = 1 chance sur 108 = congé de 25 devoirs
 - 3-3-3 ou 2-2-2 ou 1-1-1 = 1 chance sur 72 = congé de 20 devoirs
 - Deux chiffres identiques = 5 chances sur 12 = congé de 5 devoirs
 - Toutes autres combinaisons = aucun congé de devoir
- Entre chaque partie, l'arbitre demande s'il y a des joueurs qui désirent cesser le jeu.
- Chaque joueur décide le moment où il arrête de jouer.
- Lorsqu'un joueur a décidé d'arrêter, il ne peut pas revenir au jeu.
- Le jeu se termine au bout d'une période de temps déterminés ou lorsqu'il n'y a plus de joueur.
- Soustraire la mise (-3) avant chaque partie.
- Ajouter les gains (40, 25, 20, 5 ou 0) après chaque partie selon le résultat des dés.

ex. partie 1	-3 + 5 = 2	partie 2	-1 + 0 = -1	
partie 3	-4 + 0 = -4	partie 4	-7 + 5 = -2	etc.

Exemple de grille de résultat

partie	gain	partie	gain	partie	gain	partie	gain	partie	gain	partie	gain	partie	gain
#1	5	#5		#9		#13		#17		#21		#25	
#2	0	#6		#10		#14		#18		#22		#26	
#3	0	#7		#11		#15		#19		#23		#27	
#4	5	#8		#12		#16		#20		#24		#28	

La grille de résultat sert à vérifier les résultats de la partie en cas de conflit sur les gains ou les pertes pendant la partie.

Exemple de tableau des gains et des pertes de chacun

Nom du joueur	A	B	C	D	E	F	G
Mise de départ	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
Partie 1	2	2	2	2	2	2	2
mise	-1	-1	-1	ARRÊT	-1	-1	-1
partie 2	-1	-1	-1	–	-1	-1	-1
mise	-4	-4	ARRÊT	–	-4	-4	-4
Partie 3	-4	-4	–	–	-4	-4	-4
mise	-7	-7	–	–	-7	-7	-7
Partie 4	-2	-2	–	–	-2	-2	-2
etc	ETC	ETC	–	–	ETC	ETC	ARRÊT

Dans le tableau des gains et des pertes, on inscrit les gains ou les pertes totaux après chaque mise et après chaque partie. Il sert à tenir le compte des gains ou des pertes de chacun des joueurs. Lorsqu'un joueur arrête après un certain nombre de parties, son résultat final est celui obtenu à la fin de cette partie, aucune mise n'est soustraite à ce total. Seuls les joueurs qui poursuivent le jeu doivent miser.

Réflexion et discussion

Après avoir participé au jeu des pages précédentes, réponds aux questions suivantes :

1. Quel est ton résultat final ?

2. Qui a la pire perte ? De combien est-elle ?

3. Qui a le meilleur résultat ? De combien est-il ?

4. Est-ce que ceux qui ont joué le plus longtemps ont les meilleurs résultats ?

5. Est-ce que ceux qui ont joué le moins longtemps ont les meilleurs résultats ?

6. Après combien de parties fallait-il arrêter pour avoir le meilleur résultat ?

7. Combien de personnes se sont arrêtées de jouer à ce moment ?

8. Est-ce que tu as arrêté de jouer à ce moment ? Pourquoi ?

9. Qu'est-ce qui a motivé ta décision d'arrêter ?

10. Théoriquement, quel est le meilleur moment pour arrêter ?

11. Après avoir arrêté, y a-t-il eu des moments où tu as regretté ta décision ?

Pourquoi ?

12. Après avoir arrêté, y a-t-il eu des moments où tu t'es félicité de ta décision ?

Pourquoi ?

13. Comment t'es-tu senti pendant le jeu ?

14. Comment t'es-tu senti au moment où tu as décidé d'arrêter de jouer ? Pourquoi ?

15. Au début de la partie, comment estimais-tu tes chances d'avoir plus de gain que de perte ?

16. Maintenant, comment estimes-tu tes chances d'avoir un meilleur résultat à une prochaine partie de ce jeu ?

17. Aimerais-tu rejouer à ce jeu ? Explique ta réponse.

18. Penses-tu qu'en rejouant, tu pourrais regagner tes pertes ? Pourquoi ?

19. Penses-tu qu'il existe des astuces pour gagner à ce jeu ? Si oui, lesquelles ?
Sinon, pourquoi ?

20. Avant de commencer la partie, t'étais-tu fixé une limite de perte que tu ne voulais pas dépasser ? As-tu respecté cette limite ? Pourquoi ?

21. Si les mises et les gains étaient doublés, penses-tu que tes chances de gagner seraient meilleures ? Pourquoi ?

22. Selon toi, existe-t-il une cohérence entre le nombre de parties perdues et la chance d'avoir une partie gagnante ? Explique pourquoi.

23. As-tu l'intention de respecter les règles et de faire le nombre de devoirs correspondant à tes pertes ? Pourquoi ?

24. Crois-tu être une personne à risque de développer un problème de jeu ? Pourquoi ?

La dépendance

La plupart des personnes qui jouent à des jeux de hasard ne deviennent pas des joueurs compulsifs. Seule une petite partie des joueurs développent des problèmes avec le jeu. Rends-toi sur le site Internet de Jeu : aide et référence pour en apprendre plus sur les problèmes de jeu.

Site Internet de Jeu : aide et référence

http://jeu-aidereference.qc.ca/www/jeux_hasard_argent_fr.asp?cmpt=1

1. Quels sont les critères pour qu'un jeu soit considéré comme un jeu de hasard et d'argent ?

2. Vrai ou faux.

- Le résultat d'un tour de jeu influence les résultats des tours de jeu suivants. ____
- La meilleure façon de gagner est de toujours garder son porte-bonheur avec soi. ____
- Jouer longtemps diminue les chances de gagner. ____
- Le hasard ne peut pas être contrôlé. ____
- En jouant souvent, on peut devenir meilleur et augmenter ses chances de gagner. ____
- Les jeux de hasard sont des jeux d'adresse et de stratégie. ____

6. Quelles sont les conséquences que le jeu excessif cause à la fois au joueur, à sa famille et à son entourage ?

7. Selon toi, lesquelles des conséquences du jeu excessif sont des problèmes bénins, faciles à régler ? Pourquoi ?

8. Énumère les raisons pour lesquelles on peut devenir dépendant aux jeux de hasard.

9. Prends un des éléments de la liste ci-dessus et explique-le dans tes mots.

10. Quels conseils peuvent aider un joueur à faire une rechute ?

11. Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire, lorsqu'on veut aider un joueur compulsif ?

12. Quelle est la seule solution privilégiée pour les personnes qui ont un problème de jeu ?

13. Quels services d'aide et de prévention existe-t-il pour les joueurs compulsifs ?

14. Après avoir fait cette recherche sur le jeu excessif, crois-tu être une personne à risque de développer un problème de jeu ? Pourquoi ?

Réponses aux questions

À la découverte du texte

Chapitre 1 : Non, je ne suis pas malade...

1. **Selon Nathalie, que fait toujours Roger lorsqu'il est chez lui ?** Il est toujours en train de se casser la tête pour trouver de l'argent.
2. **Pourquoi Nathalie ne veut-elle pas que Roger gagne ?** S'il gagne, il va croire qu'il peut vaincre la machine et voudra jouer encore plus.
3. **Pourquoi Nathalie ne veut-elle pas que Roger perde ?** S'il perd, Roger sera dépressif et voudra continuer à jouer pour regagner son argent.

Chapitre 2 : L'amour du jeu

1. **À qui les joueurs parlent-ils à la Taverne du coin ?** Ils parlent seulement à la machine.
2. **Comment se passe la rencontre entre Roger et « son meilleur ami » ?** Il retire machinalement deux cents dollars du compte conjoint. Il ne remarque pas qu'il venait de prendre l'argent sur la marge de crédit. Roger quitte le guichet en lui faisant, comme à l'habitude, un petit sourire pour le remercier du bon temps qu'il lui permettait d'acheter.
3. **Quel sentiment Roger a-t-il devant les factures qui s'empilent ?** Il trouve que ce n'est pas grave, de toute façon, il a le sentiment qu'il va gagner ce soir.
4. **Pourquoi les joueurs de la Taverne du coin ne prennent-ils pas de bière ?** Premièrement, pour avoir plus d'argent pour jouer. Deuxièmement pour ne pas avoir à aller aux toilettes.

Chapitre 3 : Quand la folie s'empare de soi

1. **Combien d'argent Roger perd-il en une heure ?** Il perd deux cents dollars.
2. **Pourquoi le barman ne peut-il pas garder la machine pour Roger ?** Parce que la machine n'appartient pas à Roger, mais à Loto-Québec et il n'a pas le droit d'empêcher quelqu'un d'y jouer.
3. **Que fait Roger une fois à l'extérieur du bar ?** Il court vers le guichet automatique le plus vite qu'il le peut.
4. **Que demande la machine à Roger ?** Elle lui demande de lui faire signe s'il l'entend et s'il veut faire partie d'elle.
5. **Que se passe-t-il à une heure du matin ?** Roger s'évapore, il accepte de ne faire qu'un avec la machine. Sa vie change, engloutie par le vidéopoker. De joueur compulsif, il devient un élément intégré à la machine. Roger n'est plus rien, son enveloppe de chair s'amalgame à une enveloppe de métal. Il réalise qu'il était probablement trop tard.

Chapitre 4 : Conversation dans le noir

1. **Pourquoi Roger s'inquiète-t-il de savoir si sa femme est inquiète ?** Parce qu'il est lui-même inquiet.
2. **Qu'est-ce que la machine aime ?** Elle aime les hommes et les femmes qui dépendent d'elle.
3. **De quoi a besoin la machine pour survivre ?** Elle a besoin d'être utilisée.

Chapitre 5 : Une rencontre inattendue

1. **Selon Lucky Seven, pourquoi Roger est-il là ?** Selon Lucky Seven, Roger est là parce qu'il a un problème de jeu et qu'il ne veut pas l'admettre.
2. **Pourquoi le vous est-il inutile au pays des cons ?** Parce que les cons sont tous pareils. Ce sont tous des cons.

3. **Pourquoi l'homme que Roger rencontre s'appelle-t-il Lucky Seven ?** Lorsque la machine l'a intégré, il jouait au lucky seven.
4. **À quelle date Roger a-t-il basculé dans la machine ?** Le 10 juillet
5. **À quoi Roger est-il habitué ?** Il est habitué d'être seul dans sa tête.

Chapitre 6 : Lente progression

1. **Qu'est-ce qui s'oppose au sentiment qu'à Roger qu'il devrait bouger ?** Ses jambes et sa tête se font lourdes. Tout son corps semble lui dire de se coucher au sol ou de ramper.
2. **Qu'est-ce que Roger ramasse sur le sol ?** Il ramasse une reconnaissance de dette au nom de Gilles Bastien
3. **Quelles différences y a-t-il lorsque Roger est debout ou couché ?** Lorsqu'il est debout, il entend les lamentations des autres joueurs et il voit de la lumière. Quand il est couché, c'est le noir et le silence complet.
4. **Pourquoi Roger pleure-t-il ?** Il ne voit pas comment trouver une issue à cette prison sans fin. Il pleure pour tout le mal qu'il a causé à ses proches, pour toutes les rides apparues sur le si joli visage de sa femme, pour tous les anniversaires ratés, pour tous les soucis que sa famille et son entourage avaient pu vivre à cause de lui, pour tous les reproches qu'on lui avait adressés et qu'il n'avait pas su reconnaître.
5. **Quelle constatation de Roger fait reculer l'obscurité autour de lui ?** Roger réalise qu'il tient encore à sa femme, à ses enfants, à ses proches et à sa vie.

Chapitre 7 : La lumière !

1. **À quoi ressemble le lieu dans lequel Roger se trouve ?** Cela ressemble à une sorte de caverne, une caverne tellement grande qu'il ne peut en apercevoir les limites.
2. **Que fait Roger avant de s'adresser à sa geôlière ?** Roger ouvre son portefeuille et y insère les photos de sa femme et de ses enfants, après les avoir embrassées tendrement. Il recoiffe de la main ses cheveux défaits, lisse son pantalon, rajuste sa chemise et se racle la gorge.
3. **Pourquoi Roger veut-il retrouver sa liberté ?** Il vient de réaliser tout ce qu'il va perdre. Il est prêt à admettre qu'il a un problème.
4. **Sur quoi le pays des cons et Lucky ont-ils ouvert les yeux à Roger ?** Ils lui ont ouvert les yeux sur son problème de jeu et sur ses conséquences.
5. **Qu'a compris Roger ?** Il a compris que sa vie est plus importante que tout, que le but de la machine est de le détruire, qu'il ne pourra jamais gagner contre la machine.

Chapitre 8 : Une nouvelle rencontre

1. **Que faisait Kevin avant de se retrouver dans la machine ?** Il jouait à un vidéopoker dans un dépanneur. Il était avec ses amis, mais ceux-ci ont décidé de partir.
2. **Qu'est-ce qui a amené Kevin et Roger à être des joueurs compulsifs ?** Ce sont leurs démons intérieurs.
3. **Qu'a appris Roger ?** Il a appris que tant qu'on reste debout et droit devant l'adversité la machine ne pourra pas les avoir.

Chapitre 9 : De la volonté !

1. **Par quels sentiments contradictoires Roger est-il habité ?** Une partie de lui-même lui dit qu'il peut jouer, mais sa raison lui dit que, s'il touche, ne fût-ce que du bout du doigt à l'un de ces vidéopokers avec cette intention, il resterait ici pour l'éternité.
2. **Comment Roger fait-il pour augmenter sa volonté de lutter contre la tentation ?** Il sort la photo de sa femme et celles de ses enfants, les pose contre son cœur, ferme les yeux et respire profondément. Il pense à des choses joyeuses, à des choses auxquelles il n'a pas songé depuis une éternité.

3. **Que fait Kevin avec les pièces de monnaie qu'il reste dans ses poches ?** Il les lance au loin après que Roger ait dit qu'ils préfèrent jeter les pièces plutôt que de jouer avec la machine.
4. **Quelle menace fait la machine lorsqu'elle permet à Roger de partir ?** Elle sera toujours derrière lui, à guetter le moindre de ses faux pas. Elle sera partout où il ira. Elle le séduira jusqu'à la fin de ses jours. Et si jamais, il y succombe de nouveau, elle lui jure qu'il ne lui échappera pas.
5. **Quel est le dernier pari fait par Roger ?** Il parie sur la liberté de Lucky Seven.
6. **Comment Roger explique-t-il sa disparition momentanée ?** Il dit au barman qu'il était aux toilettes.

Chapitre 10 : Quand Kevin revient à la réalité

1. **Pourquoi Kevin court-il ?** Il fuit ce passé où il s'est enlisé.
2. **Comment les parents de Kevin réagissent-ils ?** Ils sont déçus et ne comprennent pas comment un pareil drame a pu se produire. Ils lui disent qu'ils le soutiendront. Ils entreprendront des démarches dès le lendemain pour lui trouver de l'aide.
3. **Qu'est-ce que Kevin ne doit jamais faire ?** Il ne doit jamais oublier le pays des cons. Il ne doit jamais croire que le hasard peut être vaincu.

Chapitre 11 : Dur retour à la réalité pour Roger

1. **Pourquoi est-ce que convaincre sa femme sera dure pour Roger ?** Plus tôt, elle lui avait crié de ne jamais revenir, que son amour du jeu venait de lui coûter sa famille.
2. **De quoi Roger a-t-il besoin pour redonner un sens à sa vie ?** Il a besoin du soutien et de l'affection de sa femme et de ses enfants.
3. **Que trouve Roger en rentrant chez lui ?** Il trouve la maison vide ou il trouve une enveloppe contenant une lettre de sa femme.
4. **Pourquoi la femme de Roger est-elle partie ?** Il n'est jamais là, même lorsqu'il est là. Elle est tannée de vivre angoissée sans jamais savoir si elle pourra faire manger les enfants. Elle est tannée de vivre dans le doute en se demandant si elle pourra payer l'appartement, l'électricité, les comptes. Elle est tannée de mentir aux enfants. Le Roger qu'il est devenu l'écoeure.

Chapitre 12 : Quand ça va mal...

1. **Pourquoi Roger n'en veut-il pas à sa femme de l'avoir abandonné ?** Il ne lui en veut pas parce qu'il l'a lui-même abandonné souvent.
2. **À qui appartient la voix douce et mielleuse qu'entend Roger avant de basculer dans le vide ?** Elle appartient à la machine.
3. **Que fait Kevin sur le pont ?** Kevin était sur le pont parce qu'il allait déjeuner chez une tante avec ses parents avant de rencontrer un psychologue. Ou il tente de venir en aide à Roger en le convainquant de ne pas sauter.

Chapitre 13 : ... Ça va mal !

1. **Pourquoi Nathalie n'a-t-elle pas fermé l'œil de la nuit ?** Elle a quitté son homme, le père de ses enfants, le gars qu'elle a toujours aimé et qu'elle avait cru aimer toujours. Toute la nuit, elle a cherché à comprendre comment ils ont pu en arriver là. Elle s'est posé mille questions sans trouver de réponses.
2. **Qu'est-ce que Nathalie remarque à peine ?** Elle remarque à peine l'inhabituelle congestion qui paralyse l'artère où elle chemine.

Chapitre 14 : Les retrouvailles

1. **Qu'arrive-t-il à Roger lorsqu'il bascule dans le vide ?** Kevin a juste le temps de rattraper Roger. Il le tire sur la passerelle, sain et sauf.

Chapitre 15 : Épilogue

1. **Quelle est la relation actuelle de Roger envers sa dépendance ?** Il sait très bien qu'il ne sera jamais guéri et que la tentation du jeu sera toujours présente. L'abstinence est, pour lui, le seul remède efficace. Seulement, il a trouvé d'autres joies et d'autres intérêts auxquels se raccrocher.
2. **Comment Kevin vainc-t-il la tentation lorsqu'elle se présente ?** Il pense à Roger et lui téléphone. Il ne se cache plus derrière le mensonge et affronte la réalité avec l'aide de ses parents, de ses amis... et de Roger et Nathalie.
3. **Quelle est la façon de Kevin de se défaire de sa dépendance ?** Kevin parle de sa maladie ouvertement à toute personne qu'il croit assez faible pour céder au démon du jeu et leur raconte son histoire. C'est sa façon à lui de s'en sortir.