



PRÉSENTATION LES PROGRAMMES OPÉRA OPÉRA EN LIGNE

OUTIL DE PRÉVENTION ÉDUCATIONNELLE SUR LES RISQUES LIÉS AUX
JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

ARPEJ - 11 Rue Tronchet, 75008 Paris - contact@arpej.eu - 01 53 05 92 37

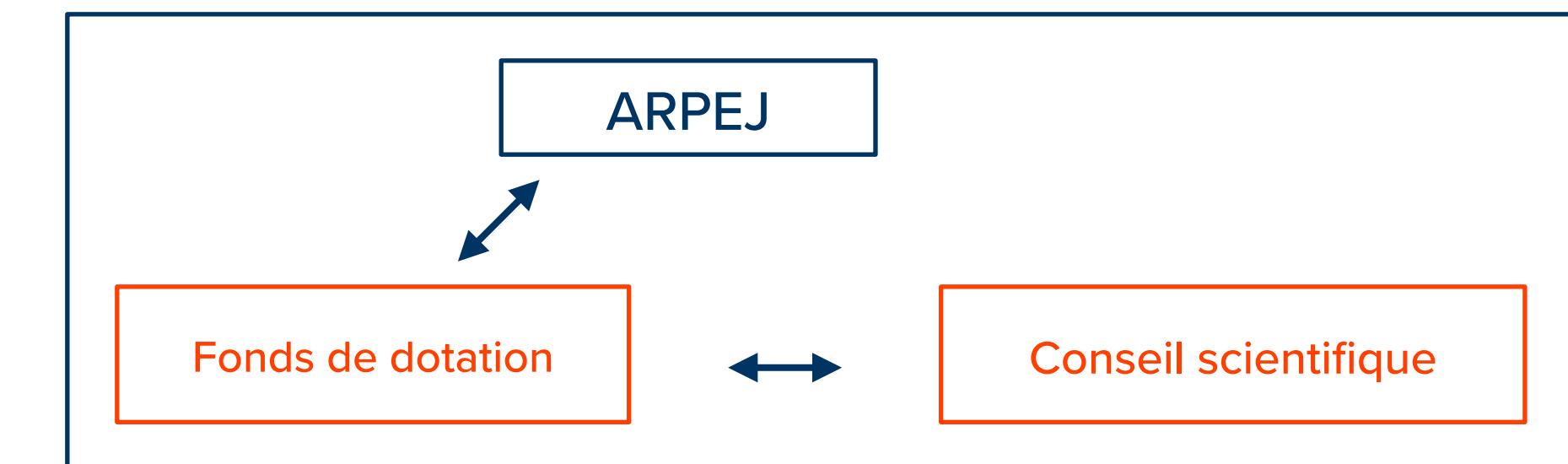


PRÉSENTATION DE L'ARPEJ

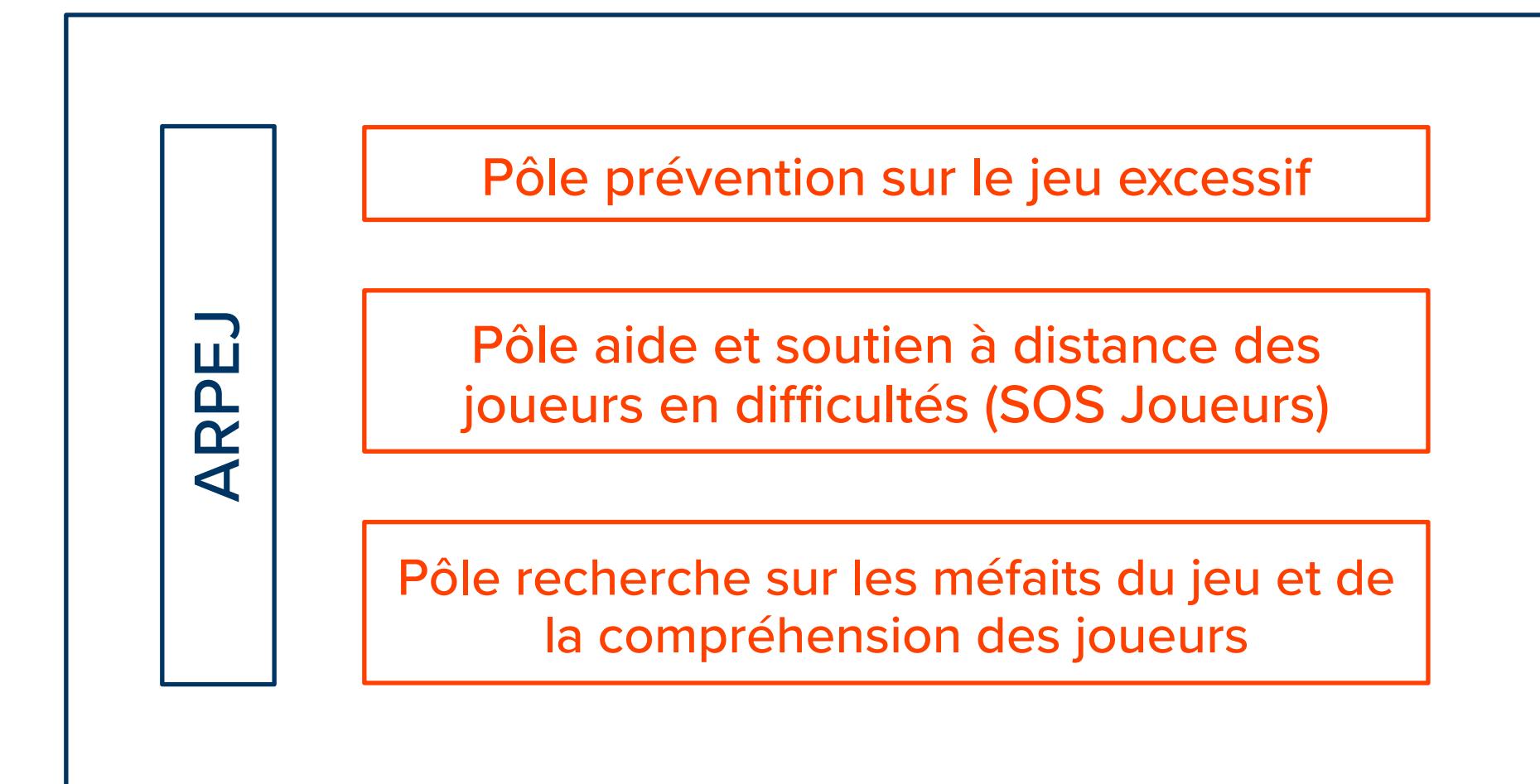
L'Association de Recherche et de Prévention des Excès du Jeu (ARPEJ) est une association nationale qui intervient de manière transversale dans le domaine des Jeux d'Argent et de Hasard (JAH) :

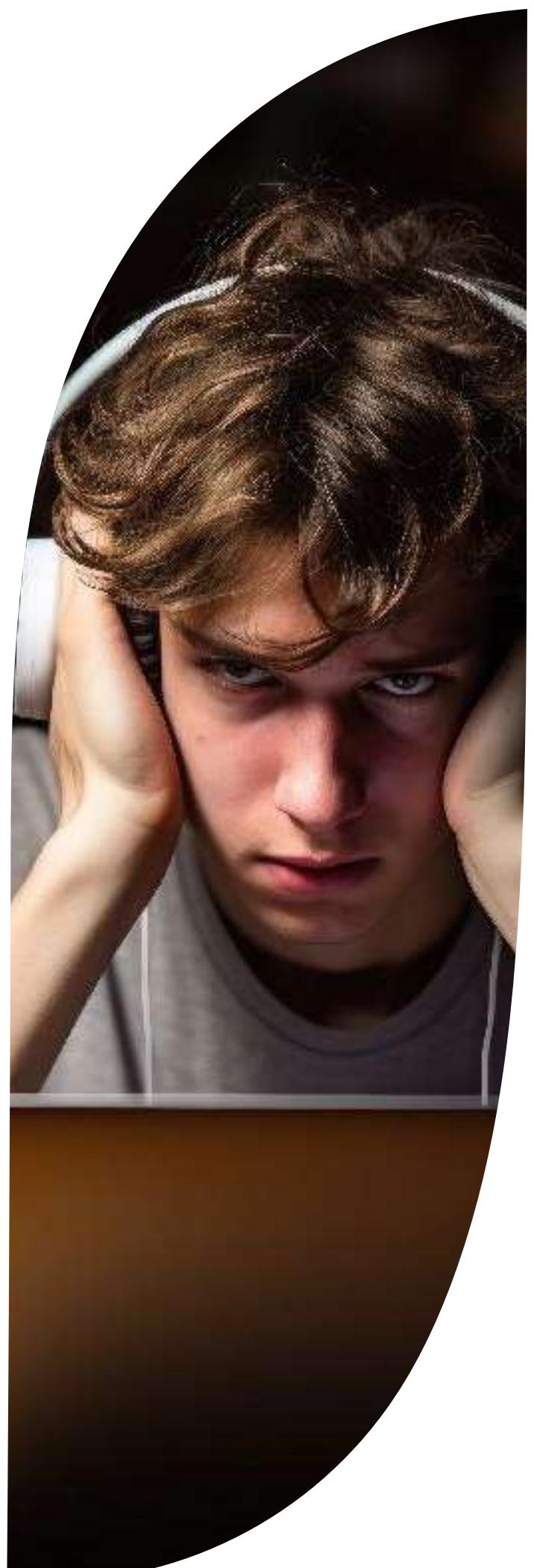
- **Recherche** sur les activités de jeux d'argent
- **Prévention** des risques associés aux jeux d'argent et de hasard
- **Réduction des risques et des dommages** liés à la pratique de ces jeux
- **Ecoute, orientation, accompagnement en distanciel** auprès des joueurs en difficulté
- **Formation** des professionnels concernés par les problématiques du jeu excessif

Un montage financier innovant



3 pôles complémentaires qui favorisent l'innovation et le déploiement d'actions transversales





CONTEXTE DES JAH CHEZ LES JEUNES

EN FRANCE LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD SONT INTERDITS AUX MINEURS.

CEPENDANT...

- En 2021, **un jeune français sur trois âgé de 15 à 17 ans** a déclaré avoir joué à des jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois précédant l'étude.¹
- Jeux les plus pratiqués parmi les 15-17 ans : **grattage (27,3 %), tirage (16,9 %), paris sportifs (9,9 %) et paris eSport (7,5 %)**. La part du jeu en ligne augmente régulièrement, particulièrement dans les paris sportifs (17,4 %).¹
- 8,8 % des jeunes de 17 ans seraient des joueurs problématiques selon l'indice canadien de jeux excessifs (ICJE).²
- En 2023, 1 400 000 joueurs problématiques en France (dont 400 000 joueurs excessifs) parmi les 18-75 ans³

(1) ENJEUX Mineurs* 2021

(2) ESCAPAD-OFDT 2022

(3) EROPP 2023

OPÉRA

GUIDE DES ACTIVITÉS



arpej

arpej



PROGRAMME OPÉRA

LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DU PROGRAMME

- **Sensibiliser les jeunes** aux risques associés aux JAH (endettement, isolement, absentéisme scolaire, perte d'emploi...)
- Fournir de l'information et des compétences afin de **réduire la survenue des problèmes liés au jeu excessif** et/ou d'en **limiter les conséquences négatives**
- **Comprendre le fonctionnement des JAH** et les processus à l'origine des comportements problématiques
- Travail sur les CPS afin de **fournir aux jeunes une capacité à résister** et une position de choix.



PROGRAMME OPÉRA

Le programme OPERA est inspiré du programme canadien BIEN JOUÉ qui était porté par l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal.

Une première évaluation positive réalisée par l'université de Paris Nanterre et l'université de Bourgogne !

- Les résultats de l'étude ont montré que le programme **diminue les croyances irrationnelles** liées au jeu d'argent et de hasard.
- Après l'intervention, les jeunes sont **moins convaincus que des astuces et des stratégies peuvent les aider à gagner** aux jeux d'argent et de hasard.
- Les participants estiment que la part de hasard attribuée aux JAH est plus importante notamment pour le poker et les paris sportifs, suite à l'intervention.
- Les résultats montrent aussi que **les interventions sont appréciées par les participants** et qu'ils les trouvent utiles.
- Les participants souhaitent avoir en complément **plus d'informations sur d'autres addictions.**

Une nouvelle évaluation indépendante prévue sur 18 mois a débuté en septembre 2024.



PROGRAMME OPÉRA

4 ACTIVITÉS DE 1 À 2H

1. Soyons critiques

- ▶ Mobiliser le sens critique sur 12 idées reçues
- ▶ Développer son affirmation de soi
- ▶ Exercer son jugement critique
- ▶ Demander de l'aide
- ▶ Communiquer efficacement

2. Quand le budget devient un jeu (Dilemme)

Dilemme® est un outil d'éducation budgétaire qui vise à apprendre à mieux gérer son budget. Il se présente sous forme de jeu de société avec un plateau.

3. Stratégie sans influence

Comprendre la structure des jeux et les différentes catégories (hasard, stratégie, adresse) tout en abordant différentes cognitions directement en lien avec le jeu problématique : fausses croyances, pensées erronées, rituels superstitieux...

4. Au-delà des apparences

Les participants questionnent quatre personnages afin de découvrir leur profil de joueur (non-joueur, joueur récréatif, joueur à risque ou joueur excessif).

ACTIVITÉ 1

Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard



1

LE GUIDE RÉCAP' POUR L'ANIMATEUR

En équipe, les jeunes réfléchissent et se positionnent face à une affirmation sur les jeux d'argent et de hasard (JAH) énoncée par l'animateur.

OBJECTIFS

- › Eveiller le sens critique des jeunes face aux risques liés aux JAH.
- › Transmettre des notions de base sur les risques liés au jeu excessif et faire le lien avec les autres addictions.
- › Renforcer les connaissances sur la réglementation liée aux JAH.

EN JEUX ÉDUCATIONNELS

Apporter aux jeunes des connaissances de base sur les jeux d'argent et de hasard (définitions, lois, « chiffres clés »...) et les informer sur les risques tout en faisant le lien avec d'autres types d'addiction.

À travers cette activité, les jeunes réfléchissent en équipe à différentes affirmations ou idées reçues dans le but d'éveiller leur esprit critique.

3

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

DÉBUT DE L'ACTIVITÉ



RÈGLES DU JEU

L'animateur énonce à haute voix la première affirmation puis laisse aux équipes le temps pour réfléchir et formuler une réponse commune.

Lorsque les équipes se sont mises d'accord (quelques minutes), chacune lève son carton :



L'animateur accompagne ensuite le débat afin que chaque jeune explique son positionnement. Une fois que le débat tend vers un consensus commun, l'animateur passe à l'énoncé suivant et ainsi de suite.

Chaque affirmation est accompagnée d'éléments de réponse ainsi que d'éventuelles phrases de relance pour animer le débat.

Les 12 idées reçues ont été réfléchies dans un ordre précis qu'il est important de respecter.

PROGRAMME OPÉRA

ACTIVITÉ 2

Jeu de plateau d'éducation budgétaire Dilemme®



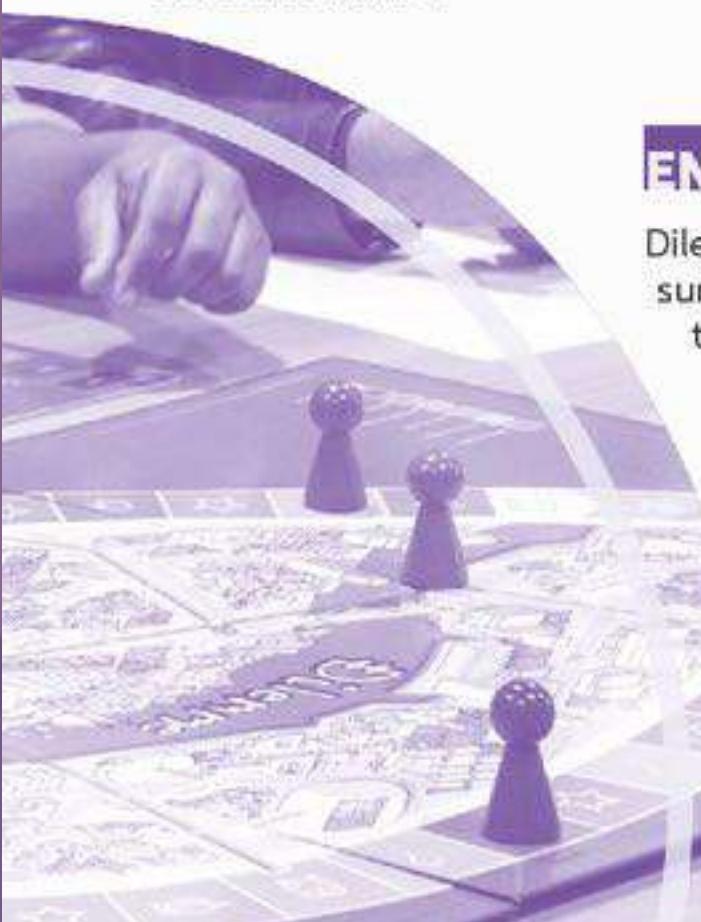
1

LE GUIDE RÉCAP' POUR L'ANIMATEUR

Dilemme® est le programme d'éducation financière et budgétaire de l'association CRÉSUS à destination de tout public. L'objectif principal de ce programme innovant et ludique est de contribuer à construire une société meilleure avec des citoyens autonomes et responsables.

OBJECTIFS •

- › Aborder les problématiques de la gestion d'un budget par la pratique.
- › Lutter contre la stigmatisation de certains publics et désacraliser le rôle de la banque et de l'assurance.
- › Prévenir les risques liés aux jeux d'argent.
- › Éviter la spirale du surendettement.
- › Favoriser le dialogue autour de l'argent.
- › Transmettre des savoirs de base concernant les produits bancaires et assuranciels.
- › Promouvoir la consommation éclairée et responsable.
- › Proposer des alternatives et des solutions en cas de difficultés financières.
- › Informer sur les droits et devoirs de chacun concernant le monde de la banque, du crédit et de l'assurance.



ENJEUX ÉDUCATIONNELS •

Dilemme® propose une méthode d'apprentissage basée sur des allers-retours constants entre expérimentation et théorie. Cet outil permet à chacun, quels que soient son mode d'apprentissage, son niveau et son expérience de vie, d'acquérir de nouvelles connaissances pratiques, d'enclencher une prise de conscience ou d'éveiller des questionnements personnels, collectifs ou philosophiques. Il aborde en particulier la consommation, les méthodes de marketing, les choix de société, la solidarité, etc.

Activité n°2 | Dilemme 3

3

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

DÉBUT DE L'ACTIVITÉ •



ORGANISATION

Répartir les participants en équipes.



RÈGLES DU JEU

Le jeu, dont le but est de **réaliser un projet** et de **collecter 10 points 'Plaisir'**, fait intervenir différentes cartes qui permettent aux ambassadeurs et ambassadrices d'engager des discussions sur diverses thématiques.

Chaque tour de plateau représente un mois, au cours duquel chaque équipe doit : **s'acquitter de ses charges**, faire face à des imprévus, répondre à des questions théoriques (lorsqu'une équipe tombe sur la case « Question ») et surtout **Faire des choix d'investissement et de consommation**.

Pour gagner, une équipe doit réunir assez d'argent pour financer le projet qu'elle aura pioché en début de partie, obtenir 10 points 'Plaisir' mais également s'être acquittée de ses charges mensuellement.

Il est nécessaire de faire au moins 3 à 4 tours pour atteindre ces trois objectifs. **L'équipe qui a atteint ses objectifs est déclarée vainqueure de la partie**.



Activité n°2 | Dilemme 5

PROGRAMME OPÉRA

ACTIVITÉ 3

Démystifier le hasard et les fausses croyances



OPÉRA
un projet
arpej

1

LE GUIDE RÉCAP' POUR L'ANIMATEUR

Deux équipes s'affrontent dans un tournoi de « bataille » (jeu de cartes) dont les résultats servent à alimenter une discussion sur le jeu, le hasard et les probabilités.

OBJECTIFS

- › Démontrer que l'emploi de stratégies et de rituels (porte-bonheur, gestes, etc.) n'influence pas le hasard.
- › Distinguer les différentes catégories de jeux en vue de démystifier le hasard.

ENJEUX ÉDUCATIONNELS

Comprendre la structure des jeux (hasard, stratégie, adresse) tout en abordant différents comportements directement en lien avec le jeu problématique : fausses croyances, pensées erronées, rituels superstitieux...

CONTENU DE L'ACTIVITÉ

L'intervention se compose d'une activité « Stratégie sans influence » (40 min), qui peut être complétée soit par « Pile ou face » afin d'approfondir la notion d'indépendance des tours, soit par « L'échelle de la chance » pour aborder les rituels superstitieux, les pensées erronées, etc., soit par les deux activités.



3

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ 'BATAILLE'

ENTRÉE EN MATIÈRE



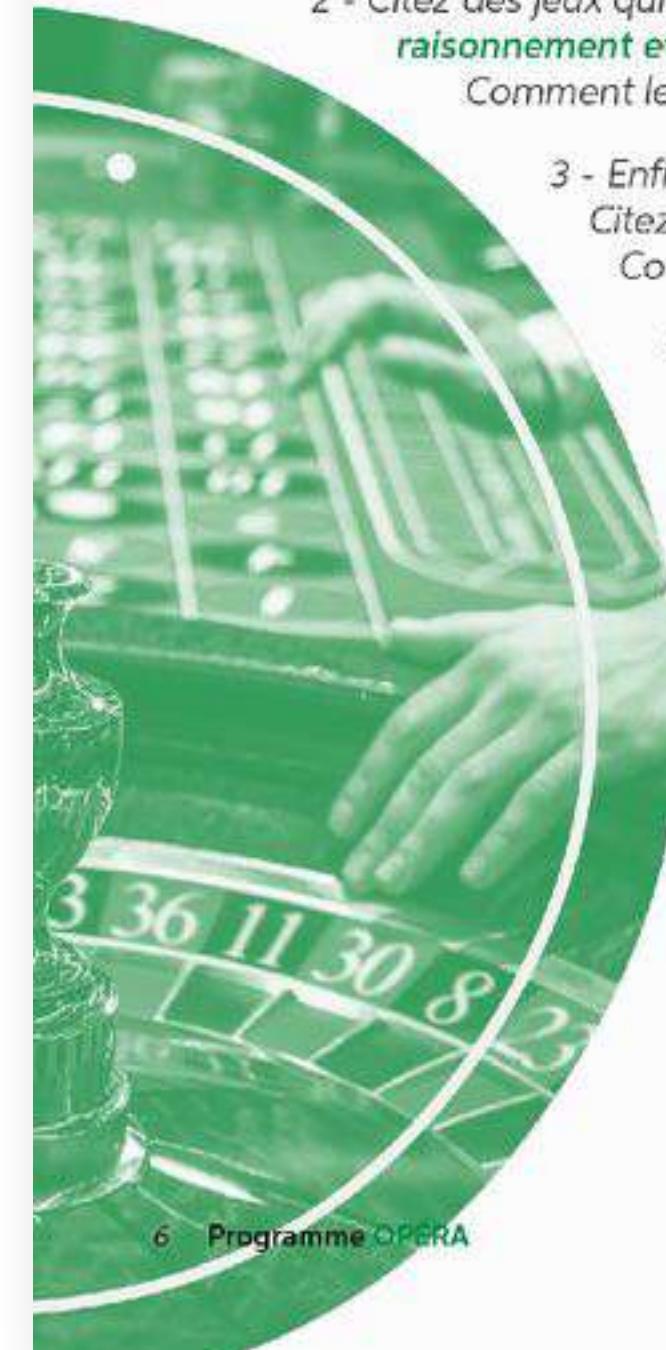
LES DIFFÉRENTS TYPES DE JEUX

Écrire les réponses au tableau et les aider à compléter si besoin.

- 1 - Citez des jeux qui rentrent dans la première catégorie : **mouvement et adresse**.
Comment les définiriez-vous ?

- 2 - Citez des jeux qui rentrent dans la deuxième catégorie : **raisonnement et stratégie**.
Comment les définiriez-vous ?

- 3 - Enfin, la catégorie qui nous intéresse particulièrement : Citez des jeux dont la dominante principale est **le hasard**.
Comment les définiriez-vous ?



On remarque que certains jeux combinent des éléments de plusieurs catégories. Par exemple, le Monopoly repose surtout sur le hasard des résultats des dés, mais il exige en même temps que le joueur mette en place une certaine stratégie d'achat de terrain.

Il en est de même pour le poker et les paris sportifs.
Quel est leur avis ?

PROGRAMME OPÉRA

ACTIVITÉ 4

Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu



OPÉRA
Outils pour prévenir et aider les personnes atteintes d'un jeu pathologique

1

LE GUIDE RÉCAP' POUR L'ANIMATEUR

Les participants questionnent quatre personnages afin de découvrir leur profil de joueur (non joueur, joueur récréatif, joueur à risque, joueur excessif).

OBJECTIFS •

- › Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu.
- › Mieux comprendre les risques associés aux jeux d'argent.
- › Démystifier le hasard et les fausses croyances.

ENJEUX ÉDUCATIONNELS •

Permettre aux jeunes d'apprendre à repérer des personnes qui seraient en proie à des difficultés avec les jeux d'argent et de hasard.

Il s'agit également de mieux percevoir les nuances dans les différents stades du jeu problématique pour savoir quand demander de l'aide.

Activité n°2 | Au-delà des apparences 3

3

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

DÉBUT DE L'ACTIVITÉ •



RÈGLES DU JEU

En équipe, les jeunes doivent identifier quatre personnages qui se distinguent par leur rapport aux jeux d'argent et de hasard : non-joueur, joueur récréatif, joueur à risque, joueur excessif.

Les personnages seront joués par les jeunes eux-mêmes.

L'animateur questionne chaque personnage afin que les jeunes découvrent leur identité. Les questions et les réponses sont déjà préétablies, il est important que l'animateur respecte l'ordre et la formulation. Les personnages répondent chacun à leur tour aux questions. A la fin de la partie, chaque équipe donne ses hypothèses en argumentant ses choix. Pour ce faire, les jeunes ont la possibilité de prendre des notes au fur et à mesure.



ORGANISATION

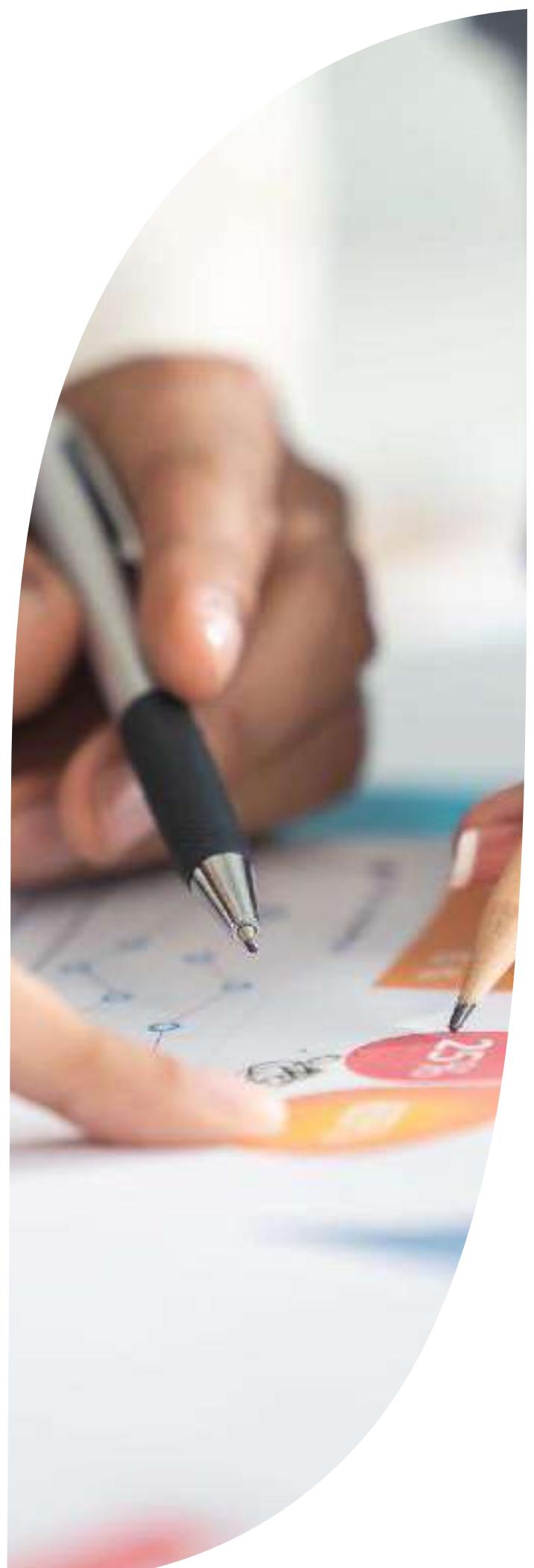
Attribution des rôles et formation des équipes :

- › Désigner les quatre jeunes qui joueront les personnages.
- › Diviser le reste du groupe en équipe de 2 à 4 jeunes.
- › Représenter les 4 catégories de joueurs à l'aide de la fiche « Profil des personnages ».

La distribuer aux jeunes.

Activité n°2 | Au-delà des apparences 5





PROGRAMME OPÉRA

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE DU PROGRAMME

- Publics **jeunes entre 16 et 19 ans**
- Animation des séances par un **un ou deux professionnels** selon le nombre de jeunes total à sensibiliser.
- 4 activités déployées en 3 séances minimum – **5 heures d'intervention**
- Des **outils évalués et validés**
- Un programme **facilement articulable** avec d'autres interventions de prévention
- Un programme **gratuit** déployé par l'ARPEJ et un réseau national de partenaires préventeurs

OUTIL DE PRÉVENTION ÉDUCATIONNELLE SUR LES RISQUES LIÉS AUX JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

Pile ou face ?
Undercer les différences entre les deux faces et retrouvez les probabilités.

Lancer 1 Lancer 2 Lancer 3 Lancer 4 Lancer 5 Probabilité

Série 1 Série 2 Série 3 Déroulé de l'activité

Série 4 Série 5

3 Quiz : Aidez le recueil des ressources

Avant mes 18 ans, je peux acheter un pari sportif en ligne

Je souhaite m'inscrire dans une école à grader

Quand je joue au jeu, je me sens heureux et détendu. Je n'ai pas envie de faire autre chose que de jouer.

Un budget, c'est un outil prévisionnel, composé de... dépenses et de ressources.

Il permet d'avoir une vision claire de ses dépenses et ressources chaque mois et de pouvoir les optimiser. Gérer son budget, c'est savoir équilibrer les entrées et les sorties d'argent.



LE PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

INNOVER ET RENDRE ACCESSIBLE LA PRÉVENTION DES JAH

- **Innover** pour rendre la prévention plus **attractive et efficiente**
- **Favoriser l'accessibilité** de la prévention en matière de JAH
 - ▶ Sur **l'ensemble des territoires** de la métropole et des DOM
 - ▶ Auprès d'un **large public**, y compris les jeunes et les jeunes adultes en situation de rupture (scolaire, sociale...)
- **Construire un continuum** de réponses en matière de prévention et de RDRD
- **Permettre plus de souplesse** et d'agilité dans les modalités de déploiement du programme



LE PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

ADAPTER OPÉRA AU FORMAT ONLINE

- Une **évolution numérique** des 4 activités du programme OPÉRA en face à face.
- Pas un simple « copier/coller », mais la création d'un **nouvel outil entièrement interactif**, sur des bases pédagogiques adaptées au numérique
- **1 an et demi de travail collaboratif** (experts, salariés, administrateurs, professionnels de l'informatique...)



OPÉRA EN FACE À FACE

4 activités en présentiel réparties sur 5h

OPÉRA EN LIGNE

4 activités digitales réparties en 4 x 1h

ACTIVITÉ 1

Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard

- Présentation de l'activité



Déroulé de l'activité

- 1 Une affirmation sur les jeux d'argent apparaît à l'écran.
- 2 Les participants réfléchissent à la réalité de cette réponse.
- 3 Chaque équipe ou participant répond à la question en générant des points qu'ils cumuleront tout au long de l'activité.
Attention, le nombre de points varie selon la complexité de la question !
- 4 Les participants débattent de la réponse avec l'animateur.

ACTIVITÉ 1

Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard

— Affirmation JAH

09

Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre.



Oui, moi ça me détend autant que d'aller au ciné avec mes potes.
Moi je trouve ça plus risqué que d'aller au sport ou au ciné !

PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

ACTIVITÉ 1

Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard

- Quiz interactif



Activité 1 - v1.2

9. Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre. 1/1

1 Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre.

D'accord

Pas d'accord

+ ou - d'accord

Répondre

0

28/40 Slides

The screenshot shows a digital quiz interface from a platform like Moodle. At the top, it says "Activité 1 - v1.2". Below that is a question: "9. Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre." with a "1/1" feedback indicator. The question text is "Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre.". There are three radio button options: "D'accord" (green icon), "Pas d'accord" (red icon), and "+ ou - d'accord" (orange icon). At the bottom right is a blue "Répondre" button. The bottom of the screen shows a progress bar at 28/40 Slides. On the right side, there's a vertical sidebar with icons for "Activités" (1 notification), "Messages" (1 notification), "Actions", "Participants", and "Rubriques".

ACTIVITÉ 1

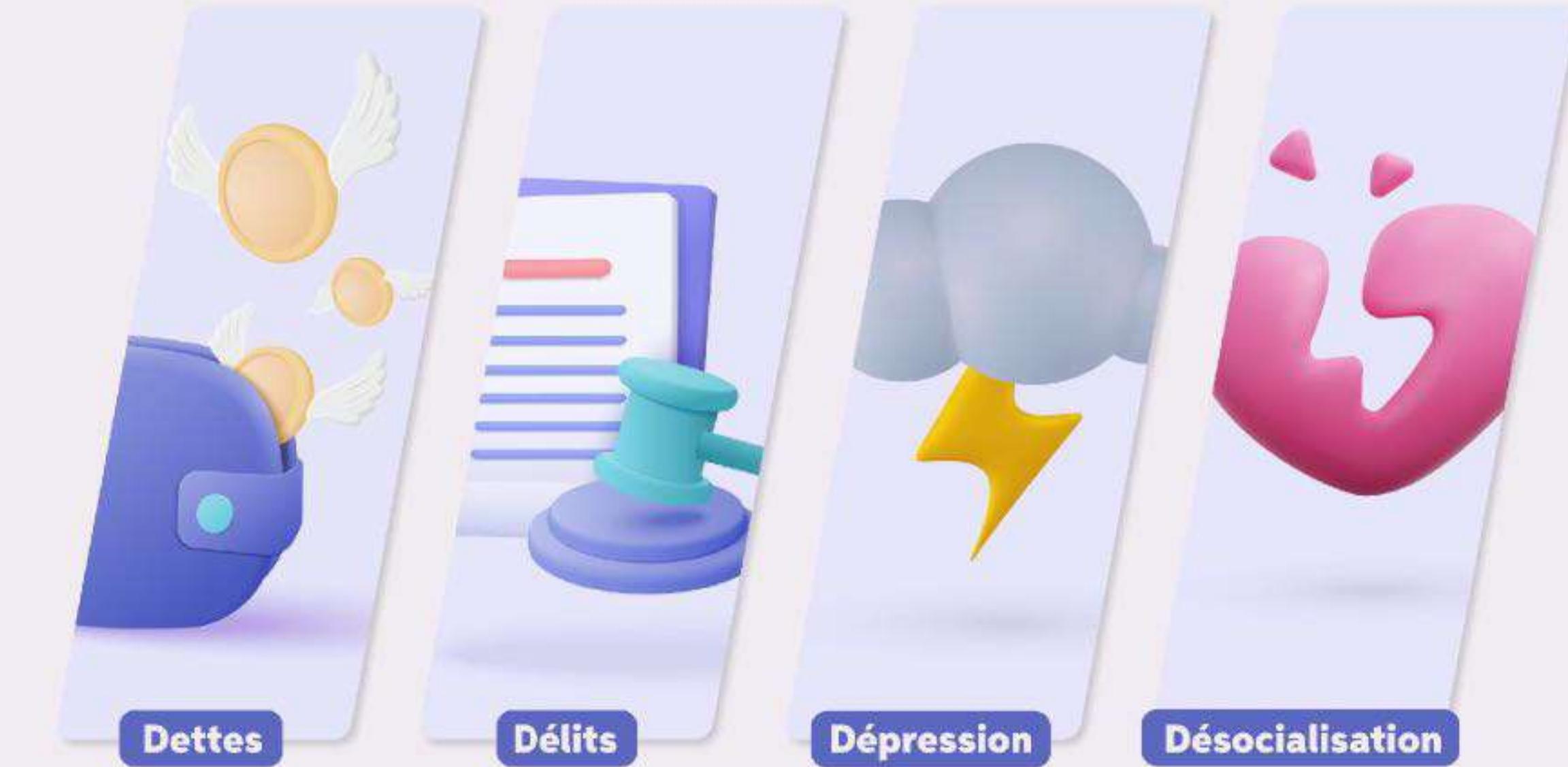
Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard

— Réponse

Les jeux d'argent et de hasard sont un loisir comme un autre.

09

Principaux risques Les « 4D »



⚠️ Les jeux d'argent et de hasard sont une forme de loisir qui comporte des risques. Il n'est pas nécessaire d'être accro pour qu'une pratique comporte des risques et puisse avoir des conséquences. Les JAH ne sont plus un loisir à partir du moment où on est devenu accro. Les principaux risques en plus de la dépendance : Dettes, Délits, Dépression, Désocialisation.

ACTIVITÉ 1

Eveiller son sens critique face aux jeux d'argent et de hasard

Récap'

En résumé...



Dans un jeu d'argent et de hasard, le risque est omniprésent.

Il devient très important dès l'instant où l'argent prend le pas sur le jeu.

C'est à dire lorsque l'on commence à ne penser plus qu'à l'argent qu'on a envie de gagner et que l'on oublie que c'est un jeu.

ACTIVITÉ 2

Activité d'éducation budgétaire

- Présentation de l'activité



Déroulé de l'activité

- 1 Intro : citer les principales ressources et charges d'un budget
- 2 C'est quoi un budget ? À quoi ça sert ?
- 3 Les notions élémentaires d'un budget
- 4 Cas pratiques : Les budgets de Julie et Nolan
- 5 Ressources à télécharger : astuces, cas pratiques, application mobile

ACTIVITÉ 2

Activité d'éducation budgétaire

— Notions élémentaires

Notions élémentaires 🎓

Le budget



Impôts



Charges fixes



Charges variables



Capacité d'épargne



En savoir +

En savoir +

En savoir +

En savoir +

Assurances obligatoires



Allocation CAF



En savoir +

En savoir +

Mutuelle



Découvert bancaire



En savoir +

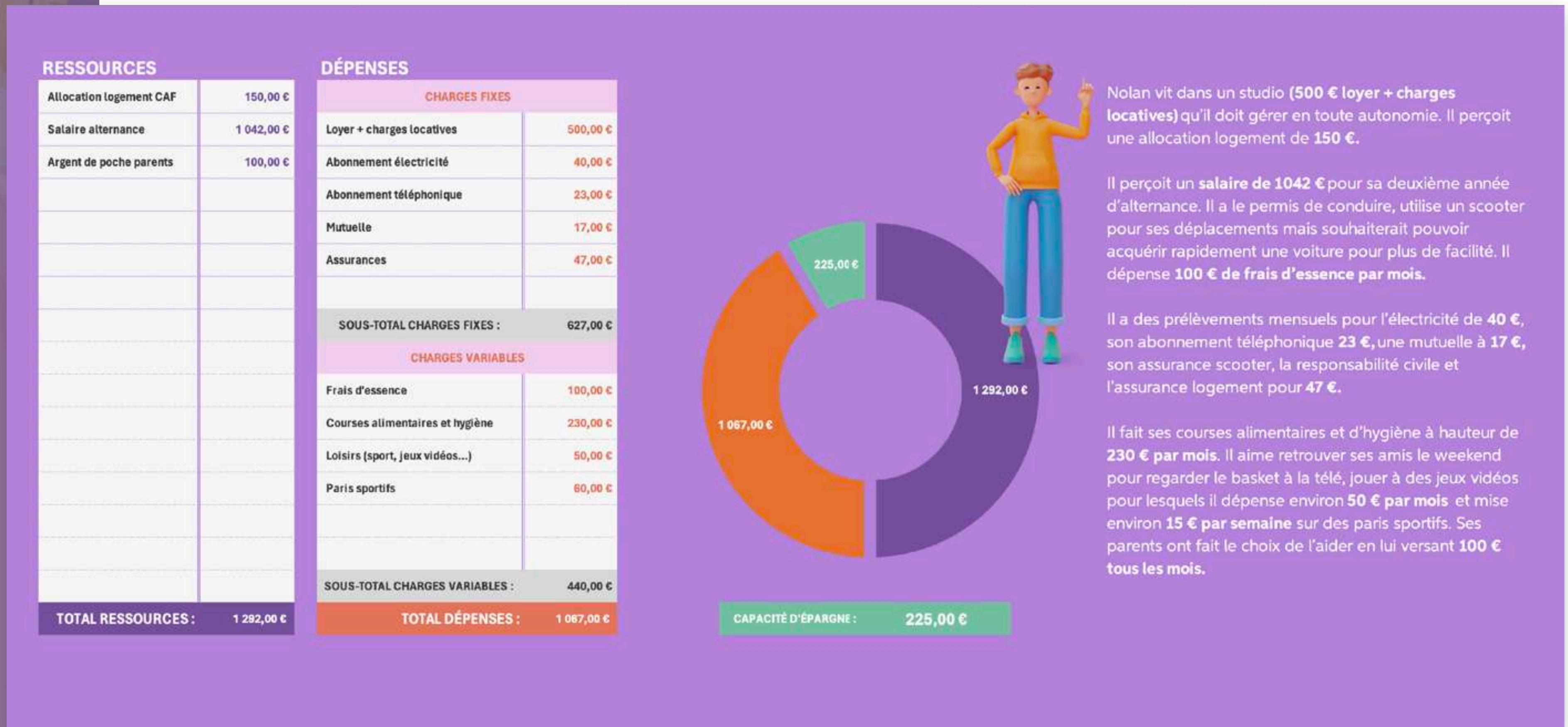
En savoir +

PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

ACTIVITÉ 2

Activité d'éducation budgétaire

Personas



ACTIVITÉ 2

Activité d'éducation budgétaire

— Récap'

En résumé



Faire un budget permet d'avoir une vision claire de ses dépenses et ressources chaque mois et de pouvoir les anticiper.

➤ Gérer son budget, c'est savoir équilibrer les entrées et les sorties d'argent, tout en pouvant épargner ou se faire plaisir sereinement.



ACTIVITÉ 3

Démystifier le hasard et les fausses croyances

- Présentation de l'activité



Déroulé de l'activité

- 1 Intro : la place du hasard dans les jeux
- 2 Jeu de la Bataille
- 3 Jeu : pile ou face
- 4 Jeu : l'échelle de la chance

ACTIVITÉ 3

Démystifier le hasard et les fausses croyances

- Pile ou Face

Pile ou face ?

Observez les différentes séries et retrouvez les probabilités

	Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Lancer 4	Lancer 5	Probabilité
Série 1					?	Pile :  Face : 
Série 2	F	P	F	P	?	Pile :  Face : 
Série 3	P	P	F	F	P	PPFFP : 
Série 4	P	P	P	P	F	PPPF : 
Série 5	P	P	P	P	P	PPPP : 

[Voir le schéma](#)

ACTIVITÉ 3

Démystifier le hasard et les fausses croyances

— Echelle de la chance

L'échelle de la chance

- 1 Sur une échelle de 1 à 6, à combien vous estimez-vous chanceux ?

Exemple : Je me considère chanceux à 4 sur 6.

- 2 Prédire et noter le numéro (entre 1 et 15) qui va sortir pour chaque série.

Exemple : Série 1 : x / Série 2 : x / Série 3 : x / Série 4 : x / Série 5 : x / Série 6 : x

Série 1



Série 2



Série 3



Série 4



Série 5



Série 6



- 3 Noter le résultat de ses pronostics après les 6 tirages.

Exemple : pour un bon numéro, noter "1 sur 6"

- 4 Probabilités >

DÉMO

ACTIVITÉ 3

Démystifier le hasard et les fausses croyances

Récap'

En résumé



- › Les stratégies et/ou rituels (porte-bonheur, gestes...) **n'ont pas d'influence sur le hasard.**
- › Chaque partie est **indépendante de la précédente**, le hasard reste prépondérant.
- › Les fausses croyances et les pensées erronées peuvent pousser à **jouer de manière excessive.**
- › Nous sommes tous égaux devant le hasard : **l'illusion de l'expertise** nous pousse à croire que l'on a plus de chance de gagner.

ACTIVITÉ 4

Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu

- Présentation de l'activité



Déroulé de l'activité

- 1 Intro : classer les différents profils de joueurs par degré de dépendance.
- 2 Jeu : « Au-delà des apparences »
À partir d'indices, décryptez les comportements de 4 personnages pour identifier leur profil de joueur.
- 3 Quiz récap' OPÉRA : les risques liés aux jeux d'argent et de hasard.

ACTIVITÉ 4

Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu

- Vidéos interview



PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

ACTIVITÉ 4

Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu

— Quiz final

Quel profil se cache derrière les 4 personnages ?

Faites glisser les personnages en face des bons profil !

Vous avez 4 réponses à associer

Propositions à placer

0 pts

9/13 Slides

0

1 Non joueur

2 Joueur récréatif

3 Joueur à risque

4 Joueur excessif

A Anna

B Hugo

C Paul

D Sophie

Valider vos réponses

DÉMO

ACTIVITÉ 4

Reconnaître les signes et attitudes d'une personne rencontrant des problèmes de jeu

— Récap'

En résumé



- Repérer les joueurs à risques ou excessifs peut parfois s'avérer difficile.
- Il existe des structures pour **aider les personnes en difficulté** avec le jeu :



Au niveau local :
Les Consultations Jeunes Consommateurs (CJC)

PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

RÉCAP FINAL

Quiz récap'

Qu'avez-vous retenu du programme Opéra ?



PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

PRÉ-REQUIS DE MISE EN OEUVRE SIMPLIFIÉS

- Ordinateurs ou tablettes **équipés d'une webcam, d'un micro et de Microsoft Teams**
- **Connexion internet stable**
- 1 ordinateur ou tablette pour 4 jeunes max, et idéalement, un poste informatique pour chaque jeune
- Effectifs : *min.* 8 jeunes par session / *max.* 20 jeunes par session
- Un membre de l'établissement disponible pendant toute la durée des sessions pour **encadrer les jeunes** et les aider en cas de problème technique.



PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

UN DÉPLOIEMENT PROGRESSIF

- Un objectif ambitieux d'accessibilité du programme
- 10 ambassadeurs ARPEJ formés à l'outil
- Un cahier des charges techniques simplifié
- Premiers retours encourageants même s'il faut déconstruire les freins liés à la prévention en ligne



PRÉVENIR LES RISQUES LIÉS AUX NOUVEAUX USAGES NUMÉRIQUES

Écrans, réseaux sociaux, jeux vidéos, jeux en ligne...

PROGRAMME OPÉRA EN LIGNE

VOUS SOUHAITEZ METTRE EN OEUVRE LE PROGRAMME ?



- Centre Val de Loire
Fanny Domain
f.domain@arpej.eu
- Bretagne / Pays de la Loire
Cyril Bourdeau
c.bourdeau@arpej.eu
- Bourgogne Franche Comté
Sébastien Messager
s.messager@arpej.eu
- Auvergne Rhône-Alpes
Marianne Denis
m.denis@arpej.eu
- Nouvelle Aquitaine
Dominique Meunier
d.meunier@arpej.eu
- Hauts-de-France
Justin Noeuvéglise
j.noeuveglise@arpej.eu
- Île-de-France
Maelle Delhotal
m.delhotal@arpej.eu
- PACA
Nadège Fillion-Robin
n.fillion-robin@arpej.eu
- Occitanie
Jennifer Heileman
j.heileman@arpej.eu
- Grand-Est et Normandie
Jauffret Ducrocq
j.ducrocq@arpej.eu



ASSOCIATION DE RECHERCHE
ET DE PRÉVENTION
DES EXCÈS DU JEU

www.arpej.eu

contact@arpej.eu

01 53 05 92 37