

Programme de formation sur le jeu en 2 jours

JOUR 1

9H00-9H30

INTRODUCTION

Accueil des participants
Présentation des formateurs et des objectifs de la formation
Tour de table – Attentes des participants
Présentation du programme des 2 journées

9H30-10H30

QU'EST-CE QUE LE JEU PATHOLOGIQUE ?

1^{ère} approche

Trajectoire du joueur

10H30-10H45

PAUSE CAFÉ

10H45-12H30

QU'EST-CE QUE LE JEU PATHOLOGIQUE ? (SUITE)

1^{ère} approche (suite)

Trajectoire du joueur (suite)
Conséquences possibles
Définition clinique du jeu pathologique

Diagnostic

Outil d'évaluation objectif et validé
Evaluation clinique

12H30-13H30

PAUSE MIDI

13H30-14H45

APPROFONDISSEMENT DE LA PATHOLOGIE DU JEU (1)

Les jeux de hasard

Débat autour des jeux de hasard : Quels sont les jeux dits de hasard ?
Pourquoi ? Quelle part hasard/habilité ?
Synthèse : spécificités des jeux de hasard (notion de taux de redistribution, d'indépendance des tours, des jeux les plus addictogènes...)
Se faire interdire de salles de jeux et de casino

14H45-15H00

PAUSE CAFÉ

15H00-16H00

APPROFONDISSEMENT DE LA PATHOLOGIE DU JEU (2)

Le joueur et ses caractéristiques

Vignettes cliniques
Typologie de Blaszczynski
Co-morbidité
Facteurs de risques, triangle d'Olivenstein

16h00-16h10

FEEDBACK PREMIERE JOURNEE

JOUR 2

9H00-9H15 **RAPPEL DE LA PREMIERE JOURNEE**

9H15-10H30 **LA PRISE EN CHARGE DES JOUEURS (1/3)**

Accueil de la demande et évaluation clinique de la problématique.
Aborder la motivation au changement (Prochaska & Di Clemente).
Travailler ensemble un objectif de changement

10H30-10h45 **PAUSE CAFE**

10H45-12h30 **LA PRISE EN CHARGE DES JOUEURS (2/3)**

Site joueurs aide en ligne Introduction à l'accompagnement du joueur excessif par le prisme des ressources disponibles sur le site joueurs.aide-en-ligne.be

Schéma Synthèse schématique des différentes prises en charge

Accompagnement social Médiation de dette
Réinsertion

Accompagnement médical Impact du jeu sur la santé, symptômes physiques
Rôle du médecin généraliste
Médications éventuelles

Groupe de parole Joueurs anonymes

12H30-13h30 **PAUSE MIDI**

13H30-15h00 **LA PRISE EN CHARGE DES JOUEURS (3/3)**

Accompagnement psychologique Quel type d'accompagnement (TCC, psychodynamique, systémique, aide en ligne, etc.).

Quelques pistes d'intervention (journal de bord, analyse d'une séquence de jeu, à moi de jouer...)

15H-15H15 **PAUSE CAFÉ**

15H15-16H00 **LES PROCHES**

Les 3 phases du proche selon Ladouceur
Comment réagir face aux proches ? Que leur conseiller ? Où les réorienter ?
Protection des proches
Inclusion des proches dans la prise en charge des joueurs

16H00-16H10 **FEEDBACK DE CETTE DEUXIEME JOURNEE & QUESTIONNAIRE D'EVALUATION**

Références bibliographiques, livres et folders à disposition
