



## Jeux dangereux

Mettant en danger les enfants dès l'âge de 4 ans, les « jeux » dangereux sont un sujet crucial pour les parents, les responsables éducatifs au sein des écoles et des établissements scolaires, les personnes encadrant des enfants, mais aussi à l'extérieur. Une prévention active doit être mise à l'oeuvre pour que ces pratiques soient à la fois connues et prévenues, afin qu'aucun enfant n'en soit victime.

Cependant, il est souvent difficile de repérer ces pratiques, et une bonne connaissance des « jeux » dangereux est nécessaire pour une surveillance et une prévention efficace. Cet article a donc pour but de vous apporter les informations essentielles sur ce sujet.

## Présentation et description des « jeux » dangereux et pratiques violentes

Il existe deux types de « jeux » dangereux : les « jeux » de non-oxygénation et les « jeux »

d'agressions (ou pratiques violentes).

Cependant, on peut aussi considérer comme tel les « jeux à boire », qui ont un principe assez proche.

Ces « jeux » ont pour principe de rechercher une sensation ou un effet, sans se soucier des conséquences et des dangers pour sa santé ou celle d'autrui.

## « Jeux » de non-oxygénation :

Les « jeux » de non-oxygénation (ou d'asphyxie, de strangulation, ou de suffocation) consistent à ressentir des sensations intenses ou des visions pseudo-hallucinatoires (impression de voler, etc.) en ayant recours à une compression des carotides, du sternum, ou de la cage thoracique afin de freiner l'irrigation sanguine du cerveau.

Souvent pratiqués en groupe restreint, où il n'y a ni agresseur ni victime, chacun pouvant être à son tour étranglé puis reveillé par les autres. Cependant, il peut aussi y avoir un recours à la contrainte ou à la pression de groupe pour forcer quelqu'un à pratiquer ce jeu. De plus, certains enfants le font seul, au moyen d'objet (corde, sac en plastique, ...), et se mettent d'autant plus en danger qu'il n'y a personne pouvant les libérer de l'objet les privant d'oxygène, ou pour les reveiller.

## Conséquences et signes d'alertes des « jeux » de non-oxygénation

Sur le plan physique :

- Difficultés cognitives
- Défaut de concentration, absences brèves de la conscience
- Troubles de la mémoire récente, oublis
- Présence de traces rouges ou de bleus autour du cou ou du thorax.
- Joues rouges
- Violents maux de têtes à répétition
- **Céphalées** Symptôme subjectif se définissant comme des douleurs locales ressenties au niveau de la boîte crânienne, parfois unilatérales ou généralisées. Elles se manifestent par des brûlures, des picotements, des fourmillements, des écrasements. intenses

- Troubles visuels passagés (vision floue, etc.)
- Bourdonnements d'oreilles, sifflements
- Fatigue
- Sensation de Vertige

Sur le plan psychologique et comportemental :

- Agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique
- Isolement, repli sur soi
- Questionnement de l'enfant sur les effets, sensations, et risques de la strangulation
- Dépendance aux sensations extrêmes provoquées par le manque d'oxygène

## Profil des personnes concernées

Parmi les jeunes pratiquants les « jeux » de non-oxygénation, on peut distinguer 3 profils :  
Les occasionnels, motivés par la curiosité ou agissant sous la contrainte de l'effet de groupe  
Les réguliers, recherchant des sensations, et pratiquant souvent à leur domicile. Ils sont les plus sujets à l'apparition de dépendances liées aux sensations éprouvées  
Les sujets suicidaires et/ou ayant une personnalité fragile, plus rare, pour lesquels le risque d'accidents ou de décès est très élevé. Ils présentent une symptomatologie dépressive et pratiquent souvent le « jeu » plusieurs fois par semaines, voire par jour.

## « Jeux » d'agression ou pratiques violentes

Les « jeux » d'agression (hétéro-agressifs) consistent à l'utilisation de la violence physique gratuite sur une personne, par un groupe dont il peut faire partie. On distingue les « jeux » intentionnels et les « jeux » contraints.

### « Jeux » intentionnels :

Tous les participants y « jouent » de leur plein gré, en acceptant le risque d'être roués de coups par les autres « joueurs ».

Un exemple connu : « le petit pont massacreur »

## « Jeux » contraints :

La victime ne choisit pas de participer et subit la violence du groupe.  
par exemple le « happy slapping » (« joyeuses claques » en français) qui consiste à filmer une agression perpétrée par surprise, puis à diffuser les images pour faire rire d'autres personnes.

Ce « jeu » est d'ailleurs un acte sévèrement puni par la loi pour sa violence (3 ans d'emprisonnement et 45 000€ d'amende, comme pour tout acte de violence), mais aussi pour l'enregistrement et la diffusion d'images de violence.

## Conséquences et signes d'alertes des « jeux » d'agression

Sur le plan physique :

- Hématomes
- Fractures
- Séquelles neurologiques
- Blessures
- Traces de coups
- Vêtements abîmés
- Manifestations **neurovégétatives** Terme qualifiant le système nerveux qui régit le fonctionnement des viscères et entretient les fonctions vitales de base: respiration, circulation, digestion, excrétion.-**somatiques** Relatif au corps (par opposition à psychique). (sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...)

Sur le plan psychologique et comportementale :

- Présence de manifestations anxieuses et/ou psycho-traumatiques (troubles du sommeil, phobie scolaire...)
- Agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique
- Envie suicidaire, dépression et/ou idées noires
- Phobies sociales (agoraphobie par exemple)

# Profil des personnes concernées

## Les victimes :

Il s'agit généralement d'enfants anxieux, timides ou soumis, qui apparaissent comme des proies faciles. Ils ne se défendent pas et deviennent vite des boucs émissaires.

A l'inverse, d'autres ne sont pas timides mais possèdent quelques qualités, sur le plan physique, scolaire, socio-économique..., pouvant attiser la jalousie et l'excitation, ou ayant une attitude provoquante.

## Les agresseurs :

Ce sont principalement des garçons. Cependant les filles peuvent, elles aussi, exercer une violence, principalement sur le plan psychologique ou émotionnel.

Les agresseurs peuvent être actifs et/ou initiateurs. Ce sont, dans ce cas là, des enfants dominateurs et charismatiques, présentant parfois un trouble du comportement antisocial, et ayant des attitudes transgressives ou violentes. Ils ressentent un fort besoin de sensations fortes, une grande impulsivité, une tendance à s'emporter.

A l'inverse, on trouve aussi des agresseurs passifs, entraînés par l'effet de groupe. Ils sont poussés à devenir violents sous le regard de leurs camarades ou d'un leader charismatique. Parmi eux, certains peuvent agir ainsi par manque d'assurance, et par peur de devenir eux même la victime s'ils refusent de participer.

# Prévenir et Agir

Il convient en premier lieu d'informer les parents, dès l'entrée de leur enfant en milieu scolaire, et les personnes encadrant les enfants (enseignant, etc.).

Lorsqu'un incident ou accident se produit dans le milieu scolaire, par exemple, suite à une pratique dangereuse ou violente, l'information doit alors s'adresser aux enfants, mais de manière adaptée (voir plus bas, « **Réagir suite à un incident ou un accident** »).

Cette information peut se faire par des professionnels de l'institution (enseignant, psychologue scolaire, directeurs, etc.) ou par toutes personnes ayant des connaissances suffisamment fiables et complètes sur le sujet.

Il faut informer principalement sur les dangers de telles pratiques, les conséquences, ainsi

que sur la manière de repérer et de réagir face à ces pratiques.

## Réagir suite à un incident ou un accident

En cas d'incident ou d'accident, lié à une pratique dangereuse ou violente, dans un groupe (milieu scolaire, centre de loisirs, etc.), il convient de mettre en place 3 étapes d'interventions : soutenir la victime, engager une démarche de prévention, et aborder l'incident ou l'accident avec les autres enfants du groupe.

### Soutenir la victime :

- Apporter un soutien immédiat à l'enfant (médical, psychologique, moral, etc.)
- Prévenir ses parents
- Les informer qu'ils sont en droit de porter plainte auprès des services de police ou de gendarmerie, soit directement auprès du procureur de la République
- Les informer qu'ils peuvent prendre contact avec l'association locale d'aide aux victimes adhérentes de l'[INAVEM Institut National d'Aide aux Victimes et de Médiation](#)
- Accompagner le retour de l'enfant dans le groupe, en désignant, par exemple, un adulte référent

*« La délégation aux victimes, inaugurée en octobre 2005, a pour mission de travailler sur l'amélioration des conditions d'accueil des victimes et du public par les services de police et unités de gendarmerie. Plusieurs dispositifs se complètent désormais, avec notamment la présence, dans chaque direction départementale de la sécurité publique et chaque groupement de gendarmerie, d'un correspondant départemental d'aide aux victimes. »*  
(extrait de la brochure « [Les jeux dangereux et les pratiques violentes](#) »).

### Engager une démarche de prévention :

Il s'agit d'informer, de la manière la plus efficace possible, les parents des enfants, et les personnes encadrant le groupe d'enfants.

Il faut prendre le temps de structurer cette démarche, en s'appuyant sur plusieurs points importants :

Désigner un adulte référent (ou personne « ressource »)

Travailler le contenu de l'intervention avec toutes les personnes impliquées dans la structure, et éventuellement les partenaires extérieurs

Informers l'ensemble des parents d'élèves de cette démarche

Envisager systématiquement une intervention en binôme (intervenant et membre de la structure) Cette démarche peut être préparée en s'appuyant sur le comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté (CESC), qui élabore, dans chaque établissement scolaire, un plan de prévention de la violence.

## Aborder l'incident ou l'accident avec les autres enfants du groupe ou de la structure :

Il faut informer les enfants sur les dangers et conséquences des pratiques dangereuses ou violentes, sans donner de l'importance à l'événement ou faire une sur-exposition de ces pratiques.

Le message adressé aux jeunes ne doit être ni moralisateur, ni incitatif. Il faut ouvrir le débat et favoriser la communication, afin de leur permettre d'exprimer leurs éventuelles motivations à la pratique de ces « jeux ».

Il est important aussi de faire attention à l'impact de l'événement sur les témoins, qui peuvent ressentir un fort sentiment de culpabilité, voire de honte, de ne pas avoir pu ou su intervenir.

Rappelons, pour finir, que toute structure encadrant des enfants en assume la responsabilité. la **circulaire n° 97-178 (pour l'école primaire)** et la **circulaire n° 96-248 du 25 octobre 1996 (pour le collège)** rappellent que le devoir de surveillance incombe aux directeurs d'école et aux enseignants. Ces textes rappellent, en particulier, l'attention qui doit être portée aux moments où les élèves ne sont pas en classe, pendant les récréations et les interclasses.

### Liens utiles :

[\*APEAS \(association de parents d'enfants accidentés par strangulation\)\*](#)

[\*Jeuxdangereux.fr\*](http://Jeuxdangereux.fr)

**sources :**

*Brochure « les « JEUX » dangereux et les pratiques violentes »*

*Brochure « Jeux dangereux et violents »*

