

Il existe globalement 2 types de jeux dangereux très répandus :

- **les jeux d'agression** : comme « Action chiche ou vérité », jeux de « la mort subite », jeux de « la canette », « happy slapping », « le petit pont massacreur », jeu de « la ronde », jeu de « la pièce », jeu de « la couleur »,
- **les jeux de non oxygénation** comme le jeu « du foulard », le jeu « du pendu ».

Les jeux d'agression

Le dénominateur commun des jeux d'agression est l'usage de la violence physique ou psychologique, perpétrée par un groupe de jeunes envers un enfant seul. Dans ce type de jeu, l'objectif est de faire mal physiquement et/ou psychologiquement. Il faut distinguer les **jeux contraints des jeux intentionnels**.

Dans **les jeux contraints**, l'enfant subissant la violence du groupe n'a pas choisi de participer et les rôles ne s'inversent pas. L'enfant est clairement une **victime** et le terme « jeu » n'est utilisé que par les agresseurs. Ces jeux sont basés sur la **violence physique**, sur la violence **psychologique**.

Dans les **jeux intentionnels**, tous les enfants participent de leur plein gré à ces pratiques violentes. Ils connaissent, avant toute participation, les risques qu'ils encourent (se faire frapper, se faire marcher dessus, etc). Selon le déroulement du jeu, le jeune peut devenir tour à tour celui qui exerce la violence sur un autre enfant et celui qui la subit. Certains adolescents consentant à ce type de jeux peuvent alors se retrouver très souvent à la place de la victime. Malgré leur caractère agressif, ces conduites sont définies comme étant ludiques car la douleur infligée et/ou subie s'entremêle avec les rires des pairs.

Les victimes

Selon les agresseurs, l'enfant victime des jeux contraints est généralement pris au hasard. Pourtant, il apparaît que les victimes sont la plupart du temps des « enfants boucs émissaires », timides, soumis, qui sont des proies faciles. D'autres enfants peuvent également attiser la jalousie et l'agressivité de leurs congénères par leurs qualités ou compétences (scolaire, socio-économique, physique...).

Les agresseurs

Dans leur très grande majorité, il s'agit de garçons. Parfois, les filles peuvent elles aussi exercer une violence qui se manifeste surtout sur le plan psychologique ou émotionnel. Parmi ces agresseurs, on peut distinguer deux profils : les agresseurs actifs (meneurs, dominateurs, charismatiques, impulsifs, présentent parfois des comportements antisociaux, transgressifs et violents) et les agresseurs passifs (suiveurs, entraînés par l'effet de groupe, certains d'entre eux peuvent présenter un profil de personnalité dépendante).

Signes d'alerte

Blessures, traces de coups, vêtements abîmés, vols.

Manifestations neurovégétatives-somatiques: sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...

Présence de manifestations anxieuses: troubles du sommeil, refus d'aller en classe...

Agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique.

La prévention

Parler aux jeunes des conséquences de ces jeux sur leur santé reste un moyen de dissuasion de ces pratiques. Une fois avertis des risques encourus, enfants et adolescents cessent ces jeux dont ils ne mesuraient pas les dangers.

La prévention est réalisable à deux niveaux : **Les parents** peuvent participer activement car ils sont les mieux à même de repérer les comportements de leurs enfants, ils se doivent donc être attentifs et vigilants. **Les intervenants** scolaires, éducatifs, sportifs doivent appréhender la réalité de cette pratique afin de pouvoir mener des actions d'informations adaptées.

En cas de doute : Ils doivent ne pas hésiter à aborder le sujet avec les parents des enfants concernés.

Les jeux de non oxygénation

La diminution d'apport d'oxygène au cerveau est le principe de ces jeux. Cette asphyxie progressive peut entraîner une perte de connaissance. Avant la perte de connaissance des modifications des perceptions sensorielles peuvent survenir avec des étourdissements, des visions de points lumineux, de flou, des bourdonnements d'oreille, des impressions de déplacements des objets, etc.

Les jeunes qui les pratiquent sont à la recherche de ces « sensations ».

Les conséquences de la strangulation

Provoquée de façon régulière la strangulation entraîne une lenteur mentale, des maux de tête persistants, de la somnolence, des tremblements, des pertes de mémoire. Si l'asphyxie par strangulation se prolonge elle occasionne des convulsions, des crises d'épilepsie, un risque de coma et de décès.

La strangulation à laquelle ces jeux aboutissent amène à la suffocation : sentiment d'oppression anxieuse, suivie d'une syncope avec un arrêt cardiaque possible.

Après 3 ou 4 mn de privation d'oxygène, le cerveau présente des séquelles liées à l'état d'anoxie puis d'asphyxie cérébrale (privation d'oxygène) avec la mort ou des désordres neurologiques graves comme risques majeurs.

La pratique du jeu du foulard est difficile à détecter car il ne s'agit pas d'un comportement violent mais d'un jeu considéré comme anodin par des enfants inconscients du danger potentiel.

Il touche principalement les enfants de 4 à 20 ans.

Face à ces comportements la seule parade est la PRÉVENTION.

La prévention

Parler aux jeunes des conséquences de ces jeux sur leur santé reste un moyen de dissuasion de ces pratiques.

Une fois avertis des risques encourus, enfants et adolescents cessent ces jeux dont ils ne mesuraient pas les dangers.

La prévention est réalisable à deux niveaux :

1/ Les parents peuvent participer activement car ils sont les mieux à même de repérer les comportements à risques de leurs enfants. Ils sont aussi les plus proches témoins des changements de comportement : ils se doivent donc d'être attentifs et vigilants.

2/ Les intervenants scolaires, éducatifs, sportifs doivent appréhender la réalité de cette pratique afin de pouvoir mener des actions d'informations adaptées.

En cas de doute : Ils ne doivent pas hésiter à aborder le sujet avec les parents des enfants concernés.

Les signaux d'alerte :

- trace suspecte dans le cou (parfois camouflée/foulard, etc),
- lien, corde, ceinture, trainant sans raison auprès du jeune,
- maux de tête violents, récidivants, douleurs auriculaires,
- diminution de concentration,
- rougeurs suspectes au visage,
- bruits sourds ou étranges dans la chambre,
- questions posées sur les effets, les sensations, les dangers de la strangulation.

Liens utiles :

<http://eduscol.education.fr/pid23363/prevention-de-la-violence-en-milieu-scolaire.html>

<http://www.filsantejeunes.com/>

http://jeudufoulard.com/html-fr/docsp_00.html

<http://www.mae-prevention.org/actions/article/261.html>

<http://www.jeudufoulard.com/>