

*Date de dépôt : 17 février 2012*

## **Rapport**

### **de la Commission des pétitions chargée d'étudier la pétition concernant la mise en place d'une politique de prévention dans le domaine des jeux d'évanouissement**

#### **Rapport de M. Jean Romain**

Mesdames et  
Messieurs les députés,

La Commission des pétitions s'est penchée à quatre reprises sur un problème délicat et douloureux : la prévention face à une sorte de jeu, dangereux, qui met en danger la vie des adolescents qui s'y adonnent. Sous la présidence de M. Olivier Norer, la commission a organisé ses travaux :

- le 12.12.2011, en recevant M<sup>me</sup> et M. Tosi, pétitionnaires ;
- le 23.01.2012, en auditionnant M. Charles Beer, conseiller d'Etat ;
- le 30.01.2012, en auditionnant le D<sup>r</sup> Lormand et le D<sup>r</sup> Aubert ;
- le 06.02.2012, en discutant et en votant à ce propos.

Les procès-verbaux ont été tenus par M. Christophe Vuilleumier. Qu'il en soit remercié !

#### **1. Présentation générale**

Les adolescents se livrent parfois, au sein même de l'école publique, à des comportements qui mettent en danger leur santé, entraînant des séquelles irréversibles, voire quelquefois la mort. Une prévention est bien sûr faite au sein des écoles pour les informer et les mettre en garde contre l'ensemble des comportements à risques. La pétition dont nous nous sommes occupés cible cependant un comportement très particulier, suffisamment répandu pour alerter ceux qui se mêlent d'éducation, et même d'enseignement : un « jeu » aventureux qui consiste, avec un foulard ou grâce à une cordelette passée

autour du cou, à se couper soi-même sa respiration jusqu'à évanouissement. Le but est d'expérimenter de nouvelles sensations.

## **2. Audition de Mme et M. Tosi, pétitionnaires**

M<sup>me</sup> et M. Tosi déclarent avoir perdu leur fils de treize ans suite au « jeu du foulard », et ils soulignent que la légiste a tout de suite vu de quoi il s'agissait. Ils mentionnent qu'il est notoire que d'autres enfants pratiquent ce type de « jeu », et ils rappellent que plusieurs articles de presse ont paru sur la question.

En France et en Belgique, ce problème est considéré comme un problème de santé publique ; les cours de biologie abordent parfois la question. Un colloque a même été organisé en 2002 où il est apparu que ce jeu était pratiqué dans le monde entier et depuis des années. Eux-mêmes, parents, n'étaient pas au courant de cette pratique mortifère, colportée auprès des adolescents notamment par l'internet.

Depuis leur engagement sur ce dossier, ils reçoivent régulièrement des appels de mères paniquées qui leur signalent que ces jeux se pratiquent dans la classe de leur enfant. Aussi, à la demande d'associations de parents, tiennent-ils des séances d'information tant en France qu'en Suisse. Les médecins ne sont pas tous au courant de ces jeux ; par manque d'information, ces médecins parlent volontiers d'accident domestique ou de suicide. Trois écoles privées à Genève, qui ont connu des accidents de ce type, ont refusé que des séances d'informations soient réalisées entre leurs murs, craignant la contagion.

Or M<sup>me</sup> et M. Tosi pensent que les infirmières scolaires devraient également être informées. Mais informer les élèves ne signifie pas les inciter parce que tout dépend de la manière dont on parle de cette question.

La discussion qui suit révèle :

1. que les enfants commencent à jouer au foulard en groupe et s'y adonnent ensuite seuls ;
2. que la sensation d'ivresse qui résulte de cette pratique peut conduire à une addiction ;
3. qu'il est assez difficile d'évaluer le nombre d'accidents qui surviennent suite à cette pratique car, heureusement, tous ne finissent pas tragiquement ;
4. que ce jeu touche bien plus les garçons que les filles.

### 3. Audition de M. Charles Beer, conseiller d'Etat

Le chef du DIP affirme qu'il convient d'être très attentif à la prévention. Il explique qu'une mauvaise campagne sur le suicide, par exemple, fait augmenter le nombre de suicides. Il déclare que des jeux comme les jeux d'évanouissement sont intégrés à la **prévention générale des comportements à risques**, action menée par le service santé-jeunesse et qui se déroule sur trois niveaux. En premier lieu, cette action porte sur la formation, tant pour les élèves que pour les enseignants, puis sur les repérages et enfin sur les interventions en cas de besoin. S'il n'existe pas une action spécifique propre à ce type de jeux mais une action intégrée dans la prévention des comportements à risques, c'est qu'**une mauvaise publicité peut être dangereuse**. Il ne pense pas qu'une autre démarche serait plus adéquate et remarque que Genève ne se distingue pas de ce qui se fait en Europe.

S'il n'existe pas de statistiques c'est que seules les issues fatales sont découvertes. Le système scolaire français fait une prévention spécifique sur cette question mais il est possible que certaines régions mettent en avant tel ou tel problème en raison de cas répétés.

Quant aux parents pétitionnaires, M. Beer les a reçus.

La discussion met en évidence :

1. Une phrase extraite du rapport du Bureau de la prévention des accidents : *« Du point de vue du BPA, nous partons de l'idée que la thématique devrait être traitée plutôt de manière discrète afin de ne pas exacerber le phénomène. Une évocation trop évidente et visible pourrait avoir des répercussions négatives à l'inverse de l'effet préventif recherché ».*
2. Qu'une information aux parents n'est pas encore garante d'une meilleure prévention.

### 4. Audition du D<sup>r</sup> Jean-Dominique Lormand, directeur du Service de la santé de la jeunesse (DIP)

M. Lormand déclare avoir rencontré à plusieurs reprises les parents auteurs de cette pétition avec M. Beer afin de leur expliquer la pratique du DIP. Il déclare alors qu'il s'agit d'une réalité douloureuse connue de longue date bien que le monde médical n'en ait véritablement pris conscience que depuis 2000, date du premier article dans la presse sur le sujet. Cette pratique entre dans la **catégorie des comportements à risques**.

Il convient de distinguer la politique de prévention auprès des jeunes et la politique de prévention auprès du corps enseignant, les approches vis-à-vis

des jeunes devant porter sur l'estime de soi et sur la possibilité de dire non et de résister aux pressions d'un groupe. Il ajoute que les enseignants du secondaire reçoivent, quant à eux, des informations sur les jeux d'hypoxie. La base scientifique est suffisante pour justifier la politique du département. Les entraîneurs devraient également être sensibilisés, notamment dans la pratique du judo qui comporte des pratiques de strangulation. Des fiches ont été rédigées sur ces problématiques avec des références à la littérature. Les enseignants et les directeurs sont par ailleurs sensibilisés aux indices laissant supposer que des pratiques de ce type existent au sein de leur établissement. Ces professionnels doivent alors recourir au département.

Il rappelle qu'il n'y a pas de profil type chez les enfants mais qu'il faut rester attentif à ceux qui paraissent déprimés car ils sont susceptibles de s'échapper de leur réalité par le biais de ces pratiques. Il rappelle également que les enseignants reçoivent des formations de premier secours et que toutes les issues fatales sont à craindre chez les enfants qui pratiquent ces jeux de manière solitaire.

## 5. Audition de M. Claude Aubert, pédopsychiatre

Le Dr Aubert affirme que la prévention est une action pouvant être sujette à polémique. Il évoque en effet le phénomène du suicide, et il remarque que lorsque ce sujet est abordé publiquement, on enregistre fréquemment une hausse des cas de suicide. Il explique que cette tendance est induite par un effet d'autorisation émanant indirectement d'un tel débat, chez des personnes ayant des envies suicidaires, explicites ou implicites. Il précise que la Turquie et la Suède ont ainsi interdit à leurs médias d'aborder ce sujet.

Il déclare toutefois qu'il n'en va pas de même à l'égard du « jeu du foulard ». Il rappelle que **ce sujet ne concerne pas des enfants suicidaires mais des enfants qui recherchent des sensations** et qui seraient éberlués de savoir que ce type de jeux comportent des risques mortels. Il signale que la France a publié un rapport sur les jeux dangereux et les pratiques violentes, et il serait judicieux d'inclure le jeu du foulard dans cette typologie. Pour lui, **une prévention sur ces pratiques est nécessaire**, tant en formant les professionnels qu'en informant les parents.

Il convient toutefois de distinguer entre des enfants de moins de dix ans qui acceptent les conseils des adultes, et les enfants plus grands qui cherchent à violer l'interdit. La plupart de ces jeux dangereux sont des jeux de groupes. L'effet mimétique du groupe est suffisamment puissant pour que des individus préfèrent se laisser tabasser plutôt que d'en être exclus. Il montre ensuite une brochure du département qui ne contient aucune information sur

la réalité des faits et il imagine qu'une plaquette sur les pratiques dangereuses pourrait être réalisée.

La discussion qui suit l'exposé souligne que :

1. En France, 41% des enfants en primaire et 17% des lycéens indiquent avoir déjà pratiqué un jeu dangereux.
2. Le DIP n'a entrepris aucune action spécifique pour ce jeu-là, ni auprès des élèves ni auprès des parents ou des professeurs.
3. Parler de ce genre de jeux permet de parler de la réalité, contrairement à la théorisation qui est faite par le département qui n'aborde que l'écume des choses.

## 6. Discussion et décision de la commission

L'ensemble de la commission est sensible à ce qui a été dit durant ces auditions. Le problème est complexe, il demande du doigté pour être abordé, mais la pétition se révèle pertinente à tous dans sa demande d'informations, qui apparaît comme **une des clés de la prévention**. Bien sûr, la qualité de cette information va être déterminante.

On lira avec profit, annexé à ce rapport, l'article du Dr Florence Renard intitulé : « Le jeu du foulard n'est pas un jeu : dans un jeu on a plusieurs vies. »

Un député (MCG) rappelle que M. Beer a donné ses explications, et le député pense que renvoyer cette pétition au Conseil d'Etat est délicat car cela risque d'accroître les informations données aux différentes parties, une mesure qui ne remporte par l'aval de tous.

Un député (L) répond que ce qui est demandé au Conseil d'Etat, c'est d'avoir une réflexion sur les jeux violents et sur une sensibilisation des enseignants, des parents et en fin de compte des enfants. Il rappelle que le D<sup>F</sup> Aubert a donné un autre son de cloche que le département.

Un député (R) précise que le département craint une contagion de ce genre de pratiques. Or, il rappelle que le Dr Aubert a bien expliqué que la crainte de contagion n'est pas légitime pour le « jeu du foulard », contrairement à ce qui est possible avec la problématique du suicide, par exemple. Il rappelle encore que les parents sont quelque peu soulagés dans leur malheur lorsqu'ils apprennent que leur enfant ne s'est pas suicidé. Il pense donc qu'il faut renvoyer cette pétition au Conseil d'Etat.

Un député (S) partage cet avis car il estime qu'il y a un manque d'informations.

Un député (Ve) déclare que son groupe soutient également ce renvoi au Conseil d'Etat car il pense que les parents doivent être informés, et ce de manière subtile.

Un député (UDC) se déclare en faveur de tout ce qui a été dit. Il pense également qu'il convient d'informer les parents en premier lieu.

Le PDC se rallie à tout ce qui a été dit et ce groupe est en faveur d'un renvoi au Conseil d'Etat.

On précise que rares sont les informations données uniquement aux parents puisque ceux-ci sont accompagnés de leur enfant lorsqu'ils vont à une séance donnée à l'école. Il est vrai cependant qu'un certain nombre de parents ne viennent pas à ces séances.

La cible prioritaire demeure bel et bien les professeurs. Une information spécifique paraît fort nécessaire à ce sujet délicat.

**Vote du renvoi de la P 1795 au Conseil d'Etat :**

En faveur : 13 (3 Ve, 1 PDC, 1 S, 2 R, 3 L, 1 UDC, 2 MCG)

(Unanimité)

*Annexes :*

1. *Circulaire ministérielle belge*
2. *Article du Dr Florence Renard paru dans les Cahiers de médecine scolaires*
3. *Association Chousingha*
4. *Brochure Chousingha*
5. *Colloque sur les jeux dangereux, 24 et 25 novembre 2011 à Liège*
6. *Programme du 24.11.2011 (ateliers de travail d'experts belges et internationaux, jeu de rôle : gestion d'une situation de crise)*
7. *Article du 05.12.2011 paru dans La Libre Belgique*
8. *EduSCOL, « Les « jeux » dangereux et les pratiques violentes »*

## **Pétition (1795)**

### **concernant la mise en place d'une politique de prévention dans le domaine des jeux d'évanouissement**

Mesdames et  
Messieurs les députés,

Comme vous le savez, de nombreux enfants et adolescents à travers le monde pratiquent ce que l'on appelle « le jeu du foulard », que ce soit à Genève, en Suisse ou dans d'autres pays. Le « jeu du foulard » est un étranglement volontaire, réalisé seul ou à plusieurs, dont l'objectif est de vivre une expérience, de connaître des sensations nouvelles. Cette expérience, d'apparence anodine, peut avoir des conséquences très graves, pouvant aller de séquelles irréversibles à la mort. Genève a connu le 28 mai 2009 un drame de ce type avec le décès de Florent Tosi, un adolescent de 13 ans qui a succombé à cette pratique, comme plusieurs autres enfants avant lui dans notre pays.

Vous avez peu après été interpellés par les parents de la jeune victime afin que soit mise en place une politique de prévention contre le jeu du foulard et ses dérivés.

Force nous est de constater que suite à leur démarche qui s'appuyait pourtant sur un drame concret, rien de sérieux n'a été entrepris face à ce grave problème de santé publique, ce que nous estimons inacceptable au vu des nombreux témoignages de pratique avérée recueillis régulièrement.

C'est la raison pour laquelle nous vous demandons instamment de bien vouloir mettre en place une vraie politique de prévention dans ce domaine, comme c'est déjà le cas, notamment pour des problématiques telles que la drogue, l'alcool ou le suicide chez les jeunes.

N.B. 30 signatures  
*p.a M<sup>me</sup> Fabienne Tosi*  
*57, avenue Wendt*  
*1203 Genève*

# Circulaire ministérielle belge

CIRCULAIRE N° 2960

DU 17/12/2009

**Objet : Circulaire Brochure « Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ! »**  
**Réseaux : Tous**  
**Niveaux et services : Primaire et secondaire ordinaire et spécialisé, artistique, CPMS, Internats, Homes, Centres de plein air, Centres de formation**  
**Période : Année scolaire 2009-2010**

- A Monsieur le Ministre, Président de la Commission Communautaire française chargé de l'enseignement ;
- A Mesdames et Messieurs les Bourgmestres et Echevins de l'Instruction publique ;
- Aux Membres des services d'Inspection ;
- Aux Organes de représentation et de coordination ;
- Aux Pouvoirs organisateurs des établissements secondaires, ordinaires et spécialisés subventionnés ;
- Aux Chefs d'établissement d'enseignement secondaire, ordinaire et spécialisé, organisé ou subventionné par la Communauté française ;
- Aux Pouvoirs organisateurs des établissements d'enseignement fondamental ordinaire et spécialisé subventionnés ;
- Aux Chefs d'établissement d'enseignement fondamental ordinaire et spécialisé, organisé ou subventionné par la Communauté française ;
- Aux Membres du Service général d'Inspection ;
- Aux Directeurs des Centres psycho-médico-sociaux organisés ou subventionnés par la Communauté française ;
- Aux Administrateurs d'internats et de homes d'accueil.

**Pour information :**

- Aux Services de promotion de la santé à l'école ;
- Aux Organisations syndicales ;
- Aux Associations de parents.

**Autorités :** Ministre de l'Enseignement obligatoire et de la Promotion sociale  
**Signataire(s) :** Marie-Dominique Simonet  
**Gestionnaires :** Cabinet de la Ministre de l'Enseignement obligatoire et de la Promotion sociale  
**Personne-ressource :**  
 Etienne JOCKIR – 02/801.78.60 – etienne.jockir@gov.cfwb.be

**Nombre de pages:** 2 pages + 1 annexe  
**Téléphone pour duplicata:** Service des circulaires de la Communauté française  
**Mots-clés:**

**Brochure « Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ! »**

Les comportements à risque et les jeux dangereux constituent régulièrement un motif d'inquiétude pour les parents, les éducateurs, les enseignants et les directeurs d'écoles. Ils concernent aussi bien des pratiques dans les établissements scolaires qu'en dehors. Le danger est réel bien que souvent méconnu. Sans vouloir créer un sentiment de dramatisation, qui serait injustifié, il convient de **rester vigilant** et de pouvoir **reconnaître les signes d'alertes** à un stade précoce, même si ceux-ci ne signifient pas obligatoirement que le jeune pratique ce type de jeu.

Le travail de **prévention** est essentiel car les jeunes se tournent rarement spontanément vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrètes ces pratiques.

Les parents sont les premiers concernés, même s'il ne savent pas toujours comment (ré)agir. Il est important de les soutenir et de les conseiller dans leur rôle de parent.

Les professionnels de l'école peuvent également occuper une place importante en intégrant dans leurs pratiques des actions de prévention, fondées sur le développement de la confiance en soi et de l'estime de soi.

Des **interventions** doivent également être mises en place **après un incident, ou lorsque de telles pratiques sont repérées**. Le chef d'établissement, les équipes éducatives et enseignantes doivent intervenir tant auprès de l'élève victime qu'auprès des autres élèves. Sans donner une importance excessive à ce phénomène dont beaucoup de jeunes n'ont pas connaissance et dont ils pourraient se sentir exclus, il s'agit d'adresser aux jeunes un message qui n'est ni incitatif, ni moralisateur mais qui, au contraire, ouvre le débat et favorise la communication avec les élèves. Il ne faut pas négliger non plus l'impact de tels incidents ou accidents sur les élèves « témoins passifs » qui peuvent éprouver un sentiment de culpabilité ou de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir.

Les équipes tri-disciplinaires des Centres PMS ont un rôle central à exercer en la matière tant dans le **soutien à la parentalité** que dans l'**accompagnement des enseignants et des éducateurs** dans la mise en œuvre des projets et des actions.

L'a.s.b.l. « Chousingha » créée par un papa dont la fille est décédée tragiquement, victime d'un de ces jeux d'évanouissement, a édité une brochure sur cette thématique. Cette brochure décrit :

- ce que sont les jeux d'évanouissement et les jeux violents ;
- les signes d'alerte

- des pistes d'actions en matière de prévention ;
- ce à quoi il est nécessaire d'être attentifs en cas d'accident ou d'incident.

En vous communiquant, en premier lieu, cette brochure, je souhaite que vous puissiez vous en approprier le contenu de manière à être pleinement disponibles et préparés pour répondre aux questions et aux demandes que les enseignants, les éducateurs et les directions d'écoles ne manqueront pas de vous poser quand il la recevront, à savoir une quinzaine de jours après vous.

Je vous en souhaite bonne lecture.

Marie-Dominique SIMONET

Ministre de l'Enseignement obligatoire  
et de la Promotion sociale

**Brochure « Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ! »**

Les comportements à risque et les jeux dangereux constituent régulièrement un motif d'inquiétude pour les parents, les éducateurs, les enseignants et les directeurs d'écoles. Ils concernent aussi bien des pratiques dans les établissements scolaires qu'en dehors. Le danger est réel bien que souvent méconnu. Sans vouloir créer un sentiment de dramatisation, qui serait injustifié, il convient de **rester vigilant** et de pouvoir **reconnaître les signes d'alertes** à un stade précoce, même si ceux-ci ne signifient pas obligatoirement que le jeune pratique ce type de jeu.

Le travail de **prévention** est essentiel car les jeunes se tourment rarement spontanément vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrètes ces pratiques.

Les parents sont les premiers concernés, même s'il ne savent pas toujours comment (ré)agir. Il est important de les soutenir et de les conseiller dans leur rôle de parent.

Les professionnels de l'école peuvent également occuper une place importante en intégrant dans leurs pratiques des actions de prévention, fondées sur le développement de la confiance en soi et de l'estime de soi.

Des **interventions** doivent également être mises en place **après un incident, ou lorsque de telles pratiques sont repérées**. Le chef d'établissement, les équipes éducatives et enseignantes doivent intervenir tant auprès de l'élève victime qu'auprès des autres élèves. Sans donner une importance excessive à ce phénomène dont beaucoup de jeunes n'ont pas connaissance et dont ils pourraient se sentir exclus, il s'agit d'adresser aux jeunes un message qui n'est ni incitatif, ni moralisateur mais qui, au contraire, ouvre le débat et favorise la communication avec les élèves. Il ne faut pas négliger non plus l'impact de tels incidents ou accidents sur les élèves « témoins passifs » qui peuvent éprouver un sentiment de culpabilité ou de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir.

Les équipes tri-disciplinaires des Centres PMS ont un rôle central à exercer en la matière tant dans le **soutien à la parentalité** que dans l'**accompagnement des enseignants et des éducateurs** dans la mise en œuvre des projets et des actions.

L'a.s.b.l. « Chousingha » créée par un papa dont la fille est décédée tragiquement, victime d'un de ces jeux d'évanouissement, a édité une brochure sur cette thématique. Cette brochure décrit :

- ce que sont les jeux d'évanouissement et les jeux violents ;
- les signes d'alerte
- des pistes d'actions en matière de prévention ;
- ce à quoi il est nécessaire d'être attentifs en cas d'accident ou d'incident.

L'équipe tri-disciplinaire du Centre PMS de votre école est votre partenaire privilégié en la matière. Elle est à votre disposition pour vous aider à reconnaître les signes d'alerte, mettre sur pied des actions de prévention et, le cas échéant, intervenir après un incident ou lorsque vous avez repéré de telles pratiques. N'hésitez pas à faire appel à leurs services.

Je vous souhaite une bonne lecture.

Marie-Dominique SIMONET

Ministre de l'Enseignement obligatoire  
et de la Promotion sociale

Article du Dr. Florence Renard  
paru dans les cahiers de médecine  
Scolaire

## Le « jeu du foulard » n'est pas un jeu : dans un jeu, on a plusieurs vies

« Victor avait 14 ans. Il habitait près d'Arion. Il aimait les scouts, les échecs, le foot. Le 30 septembre dernier, il mourait, seul dans sa chambre, étranglé par un foulard.

Le 18 octobre, un petit garçon habitant Amay était retrouvé inanimé sur son lit, une écharpe nouée autour du cou. Quatre jours plus tard, il décédait à l'hôpital. Il allait avoir 11 ans.

Le 30 octobre, un drame similaire se déroulait à Braine-l'Alleud. Des parents ont découvert leur petit garçon, âgé d'à peine 9 ans, une ceinture enroulée autour du cou. Malgré l'intervention des secours, l'enfant est décédé dans la nuit.

Et une information judiciaire est ouverte dans un quatrième cas dramatique, dont les médias n'ont pas parlé, la famille souhaitant la discrétion.

En un mois, quatre enfants – au moins – sont donc morts des suites de ce sinistre jeu du foulard pratiqué dans les cours de récréation ».

La Libre Belgique, 2 novembre 2009

La presse rapporte de plus en plus souvent ce type de faits dramatiques. Cet article fait le point sur les connaissances actuelles concernant la pratique du jeu du foulard, ses risques, les signes d'alerte auxquels les adultes doivent être attentifs et les aspects préventifs qu'il serait utile de développer.

### Définition

Le jeu du foulard est le plus connu des jeux de non-oxygénation. On parle également de « jeu du cosmos », de « rêve bleu » ou « rêve indien », de « 30 secondes de bonheur ».

### Principe du jeu

Le jeu du foulard consiste en une strangulation volontaire, réalisée seul ou à plusieurs, dont l'objectif est de vivre une expérience spéciale, de connaître des sensations nouvelles, intenses, un état euphorique causé par une hypoxie cérébrale. Les effets le plus souvent décrits sont les suivants : des sensations « planantes », une impression de « décoller

du sol », des hallucinations ou visions colorées, des sensations proches de l'orgasme. Les enfants utilisent une ceinture, un foulard, un lien ou les pouces d'un copain : le cou est serré, parfois jusqu'à la perte de connaissance. La strangulation est donc effectuée par le jeune lui-même ou par un copain, généralement dans les cours de récréation ou les sanitaires (près des robinets, pour pouvoir aider au réveil). Le jeu est parfois pratiqué lors de camps d'été.

Lorsque l'hypoxie se poursuit, la perte de connaissance s'accompagne de spasmes convulsifs, hypertoniques. Si l'hypoxie se prolonge encore, c'est l'anoxie qui apparaît, généralement accompagnée de gaspes (mouvements inspiratoires prémortels) dont les conséquences peuvent être irréversibles. En général les « étranglés » et les « étranglés » sont les mêmes, à tour de rôle. Cependant il semblerait que certains aient pratiqué ce jeu sous la contrainte ou la pression d'un groupe de jeunes.

Lorsque le jeune a repris ses esprits, il raconte ses visions et cherche à partager ses « vécus hallucinatoires » avec le groupe de pairs.

Il arrive que l'enfant reproduise seul l'étranglement grâce à un lien quelconque, avec un risque accru de strangulation et de pendaison irréversible puisqu'étant seul, personne ne pourra le réveiller.

### Quels enfants pratiquent ce jeu ?

Le jeu du foulard existe depuis plusieurs générations et est 'populaire' partout dans le monde.

Cette pratique peut toucher tout enfant ou adolescent. Celui-ci peut être « initié » sous la pression d'un groupe, intrigué par une découverte en solitaire ou encore influencé par Internet, des lectures, un film... Une étude canadienne a identifié 65 vidéos de jeux de non-oxygénation sur *You Tube*, montrant différentes techniques, qui risquent de « normaliser » ce type de comportement chez les adolescents.

L'initiation débute le plus souvent à l'école primaire. Dans la phase d'initiation et d'expéri-

mentation, le jeu se pratique généralement en groupe, dans la cour de récréation ou les toilettes de l'école, à l'abri des regards des adultes. Notons en passant que des adultes pratiquent également ce jeu.

D'autres comportements à risque peuvent être associés à cette pratique, en particulier des conduites ayant une valeur transgressive. Une étude menée en France en 2004 auprès d'environ 200 collégiens a montré que ceux qui avaient déjà joué au jeu du foulard (7%) consommaient occasionnellement davantage de toxiques que les autres : tabac (62 vs 16 %), alcool (92 vs 45 %), cannabis (46 vs 10 %), et rapportaient prendre davantage de risques dans le domaine sportif et routier, ce qui montre que leur attrait pour les jeux dangereux a aussi concerné d'autres comportements à risque. Cette co-occurrence de conduites dangereuses est confirmée dans d'autres publications.

Un autre rapport réalisé en France sur le sujet a permis de distinguer les pratiquants « occasionnels » et les pratiquants « réguliers » : les occasionnels sont motivés par la curiosité ou agissent sous la contrainte de l'effet de groupe, tandis que les réguliers recherchent surtout des sensations et sont souvent amenés à pratiquer au domicile.

Les enfants ne sont généralement pas conscients des risques qu'ils prennent en pratiquant ce jeu dangereux. Les plus petits ne savent pas qu'il peut entraîner la mort, et les plus grands pensent contrôler les événements.

Les adultes quant à eux ne sont généralement pas conscients du fait que leur enfant pratique ce jeu avant qu'une intervention médicale ne soit nécessaire.

La pratique du jeu du foulard ne se rattache pas à un profil suicidaire. La majorité des décès qui surviennent sont donc accidentels, le « jeu » ayant mal tourné...

### Importance du problème

L'ampleur du problème est difficile à évaluer car le jeu se pratique en général en dehors du

regard des adultes et ses conséquences sont souvent interprétées en termes d'accidents. Les décès sont généralement assimilés à des suicides (pensaions).

La première publication mentionnant le jeu du foulard dans la littérature médicale date de 2000.

Concernant la notoriété et la pratique du jeu, une enquête récente menée au Canada auprès de 2762 élèves âgés de 9 à 18 ans a montré que 68 % d'entre eux avaient déjà entendu parler du jeu du foulard. Près de la moitié (45 %) connaissaient un ami qui l'avait pratiqué et 6,6 % avouaient l'avoir testé eux-mêmes. Dans 40 % des cas, les jeunes interrogés estimaient que ce jeu était sans risque.

■

Les enfants ne sont généralement pas conscients des risques qu'ils prennent en pratiquant ce jeu dangereux. Les plus petits ne savent pas qu'il peut entraîner la mort, et les plus grands pensent contrôler les événements.

■

Une enquête de ce type a également été réalisée en France en 2007, mais auprès d'un échantillon national représentatif de plus de 1000 adultes cette fois : 63 % d'entre eux ont su décrire précisément le jeu du foulard et 91 % en avaient entendu parler ; 9 % ont déclaré avoir été témoins de ce genre de pratique, 4 % ont déclaré l'avoir pratiqué, enfant ou adolescent. La moitié (52 %) des personnes qui l'ont pratiqué personnellement ou l'ont vu pratiquer par d'autres n'avaient pas conscience de jouer ou d'assister à un jeu très dangereux.

En termes de mortalité, les médias rapportent de plus en plus, ces derniers mois, de cas de décès de jeunes adolescents suite à la pratique du jeu du foulard. En Belgique, comme indiqué en début d'article, 4 décès ont été rapportés pour le seul mois d'octobre 2009. Aux États-Unis, le CDC (Centers for Disease Control and prevention) a recensé les décès relatés dans la presse pour estimer l'incidence des décès liés au jeu chez les enfants et adolescents de moins de 20 ans, entre 1995 et 2007. Les cas ont été inclus si le décès était décrit dans un journal et résultait d'une auto-

### Autres jeux de non-oxygénation

- le jeu de la tomate : l'enfant retient sa respiration jusqu'à devenir tout rouge ;
- le jeu du sternum : la perte de connaissance est provoquée par un appui intense sur le sternum jusqu'au blocage de la respiration ;
- le jeu de la grenouille : la perte de connaissance est obtenue en s'accroupissant et en hyperventilant.

strangulation ou d'une strangulation par une autre personne dans le cadre d'une pratique ayant mis en évidence des éléments du jeu du foulard. Les observations suivantes ont été rapportées :

- 82 décès probablement liés au jeu du foulard ont été identifiés, aucun regroupement géographique et aucune variation selon les saisons ou les jours de la semaine n'ont été observés ;
- moins de 3 décès par an ont été rapportés entre 1995 et 2004, 22 décès ont eu lieu en 2005, 35 en 2006 et 9 en 2007 ;
- les décès ont eu lieu chez des enfants âgés de 6 à 19 ans, avec un âge moyen de 13,3 ans, et 87 % des décès ont eu lieu chez des garçons ;
- parmi les décès pour lesquels on disposait de suffisamment de données, 96 % se sont produits alors que le jeune était seul, et 93 % des parents méconnaissaient le jeu du foulard avant le décès de leur enfant.

### Conséquences physiques et neurologiques

Les séquelles liées à la pratique des jeux de strangulation sont les conséquences d'un état d'anoxie cérébrale plus ou moins prolongé : lenteur cognitive, ralentissement dans le traitement de l'information (difficultés d'attention, de mémorisation...), céphalées intenses, amnésies, tendance à la somnolence. Des lésions peuvent être observées, selon la violence de la pendoison : écrasement du larynx, fracture du rachis cervical, elongation de la moëlle cervicale...

Dans les cas les plus graves, on retrouve des séquelles de type lésions cérébrales irréversibles, déficits moteurs (paralysie, paraplégie,

tétraplégie), parfois surdité, cécité, voire encéphalopathie ; l'anoxie peut aussi conduire à un coma profond avec des épisodes bradycardiques intenses, voire à la mort.

Une pratique intensive et répétée du jeu du foulard peut créer une relation de dépendance comportementale qui pousse le jeune à rechercher toujours plus de sensations via l'auto-asphyxie.

L'hypoxie cérébrale aiguë peut provoquer une perte de conscience en 10 à 20 secondes, des séquelles neurologiques irréversibles en 3 minutes et le décès en 4 à 5 minutes.

Le risque de décès est d'autant plus grand que l'enfant reproduit ce jeu seul à son domicile et qu'il utilise des liens ou foulards.

### Prévention

#### Rechercher des signes d'alerte

Les adultes qui sont en contacts avec des enfants et des adolescents doivent être conscients de l'existence de ce jeu et des signes d'alerte. Les signes ou comportements suspects sont les suivants :

- des traces suspectes sur le cou (parfois camouflées par un foulard ou une écharpe, ou par le port d'un vêtement cachant le cou) ;
- des questions posées sur les effets de la strangulation ;
- un besoin inhabituel de s'isoler ;
- la présence de liens, cordes, ceintures dans la chambre ;
- des maux de tête parfois violents, récurrents ;
- des douleurs auriculaires ;
- une vision floue ;
- une diminution de concentration ;
- des rougeurs suspectes au visage ou des yeux injectés de sang.

De plus, sur le plan médical, il est extrêmement important de connaître le « jeu du foulard » comme cause potentielle d'épisodes paroxystiques récurrents d'« absences », d'épisodes confusionnels, de syncopes ou de pertes de conscience chez l'adolescent.

#### Informier les adultes avant tout

La question de la prévention auprès des enfants et des adolescents demande une réflexion approfondie. La première attitude à avoir en cas de suspicion de la pratique du jeu est d'écouter le jeune s'exprimer par rap-

### Témoignages de jeunes

« Lorsque je jouais j'étais tellement bien, je ne sentais plus la douleur, je planais, c'était le bonheur. »

« C'est le danger, le risque qui me plaît. »

« J'étais tellement bien que je ne pouvais plus m'en passer et je jouais tous les jours, et même plusieurs fois par jour. »

port à ce jeu, au plaisir et au risque qu'il peut provoquer. Il s'agit donc de susciter le débat, de favoriser la communication, de tester les motivations éventuelles à pratiquer ce jeu. Il peut être nécessaire d'interroger la fratrie et les amis. De plus, il est essentiel d'informer le jeune du risque qu'il prend, les enfants n'en étant généralement pas ou peu conscients, et les plus jeunes ne sachant pas que le jeu peut entraîner la mort. Il faut les dissuader d'y jouer, et surtout d'y jouer seuls.

Pour ce qui est de l'information « collective » auprès des jeunes, la prudence s'impose. En effet la connaissance des risques, à l'adolescence, n'apparaît pas toujours comme un facteur de protection, et l'information pourrait même paradoxalement inciter certains adolescents à rechercher des risques. Par ailleurs aborder le sujet de manière trop vague risque également de développer le fantasme et une attirance possible. Il semble que l'attitude la plus appropriée soit de laisser le rôle de l'information à des spécialistes du sujet ou à des professionnels suffisamment formés, qui, à travers des explications très précises des risques et conséquences de la pratique du jeu, auront probablement le message le plus dissuasif.

Il convient donc avant tout, actuellement, d'informer les parents et les professionnels (enseignants, éducateurs, psychologues, médecins, spécialistes de santé scolaire...) sur le principe du jeu et des autres pratiques existantes, leurs risques et les signes auxquels être attentifs. Une sensibilisation des professionnels (enseignants, équipes PMS et PSE) à la gestion d'une situation de crise en milieu scolaire pourrait également être utile, lorsque survient le décès d'un élève dans ce type de

circonstances : elle permettrait de réduire la survenue de troubles psychopathologiques chez les camarades de classe, de permettre une bonne circulation de l'information, de limiter les effets de contagion, d'amplification, de non-dit, de rétablir une continuité dans le fonctionnement de l'établissement scolaire.

#### D' Florence Noirhomme-Renard,

médecin scolaire et de santé publique,  
Université de Liège, Département des  
Sciences de la Santé publique,  
Avenue de l'Hôpital, 3 - Bât. B23, 4000 Liège.  
Courriel : florence.renard@ulg.ac.be

#### Associations et sites Internet

Des parents d'enfants victimes du jeu du foulard ont constitué des associations pour faire connaître ces pratiques et prévenir d'autres décès.

En **France** : l'APEAS ou Association de Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation, a été créée en octobre 2000. Elle est très active dans le domaine de la prévention et travaille avec des familles, des professionnels et des jeunes qui ont été confrontés à cette expérience dangereuse. Internet :

[www.jeudufoulard.com](http://www.jeudufoulard.com).

**GASP** = Games Adolescents Shouldn't Play : association américaine et canadienne similaire à l'APEAS. Internet :

[www.stop-the-choking-game.com](http://www.stop-the-choking-game.com)

En **Belgique** : l'association « Chousingha » a été créée début 2009 par un papa dont la fille est décédée tragiquement, victime d'un de ces jeux d'évanouissement. Son but est d'apporter une information préventive sur les jeux dangereux, de constituer des outils pédagogiques destinés aux enfants, aux parents, aux enseignants et aux éducateurs concernant le jeu du foulard. Elle a édité récemment une brochure sur cette thématique, « Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ! », qui décrit ce que sont les jeux d'évanouissement et les jeux violents, les signes d'alerte, des pistes d'actions en matière de prévention et ce à quoi il est nécessaire d'être attentifs en cas d'accident ou d'incident. Internet : [www.chousingha.be](http://www.chousingha.be).

La Ministre de l'Enseignement obligatoire et de la Promotion sociale **Marie-Dominique**

**Simonet** soutient cette initiative, et a adressé une circulaire à ce sujet aux équipes concernées en Communauté française (circulaire 2960 du 17/12/2009). En voici de larges extraits :

*« Les comportements à risque et les jeux dangereux constituent régulièrement un motif d'inquiétude pour les parents, les éducateurs, les enseignants et les directeurs d'écoles. Ils concernent aussi bien des pratiques dans les établissements scolaires qu'en dehors. Le danger est réel bien que souvent méconnu. Sans vouloir créer un sentiment de dramatisation, qui serait injustifié, il convient de rester vigilant et de pouvoir reconnaître les signes d'alertes à un stade précoce, même si ceux-ci ne signifient pas obligatoirement que le jeune pratique ce type de jeu.*

*Le travail de prévention est essentiel car les jeunes se tournent rarement spontanément vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrètes ces pratiques.*

*Les parents sont les premiers concernés, même s'il ne savent pas toujours comment (ré)agir. Il est important de les soutenir et de les conseiller. Les professionnels de l'école peuvent également occuper une place importante en intégrant dans leurs pratiques des actions de prévention, fondées sur le développement de la confiance en soi et de l'estime de soi.*

*Des interventions doivent également être mises en place après un incident, ou lorsque de telles pratiques sont repérées. Le chef d'établissement, les équipes éducatives et enseignantes doivent intervenir tant auprès de l'élève victime qu'auprès des autres élèves. Sans donner une importance excessive à ce phénomène dont beaucoup de jeunes n'ont pas connaissance et dont ils pourraient se sentir exclus, il s'agit d'adresser aux jeunes un message qui n'est ni incitatif, ni moralisateur mais qui, au contraire, ouvre le débat et favorise la communication avec les élèves. Il ne faut pas négliger non plus l'impact de tels incidents ou accidents sur les élèves « témoins passifs » qui peuvent éprouver un sentiment de culpabilité ou de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir.*

*Les équipes tri-disciplinaires des Centres PMS ont un rôle central à exercer en la matière tant dans le soutien à la parentalité que dans l'accompagnement des enseignants et des édu-*

cateurs dans la mise en œuvre des projets et des actions.

*L'équipe tri-disciplinaire du Centre PMS de votre école est votre partenaire privilégié en la matière. Elle est à votre disposition pour vous aider à reconnaître les signes d'alerte, mettre sur pied des actions de prévention et, le cas échéant, intervenir après un incident ou lorsque vous avez repéré de telles pratiques.»*

### Bibliographie complémentaire

- Correa Guedes A, *Are your students 'playing' the fainting game?* British Journal of School Nursing, Mars 2009, pp.78-79.
- Le D, Macnab AJ, *Self strangulation by hanging from cloth towel dispensers in Canadian schools*, Inj Prev. 2001 Sep;7(3):231-3.
- Le Heuzey MF, *Attention école : jeux dangereux*, Archives de Pédiatrie, Volume 10, Issue 7, July 2003, pp. 587-589.
- Linkletter M, Gordon K, Dooley J, *The Choking Game and YouTube : A Dangerous Combination*, Clin Pediatr (Phila). 2009 Jul 13.
- Macnab AJ, Deevska M, Gagnon F, Cannon WG, Andrew T, *Asphyxial games or "the choking game": a potentially fatal risk behaviour*, Inj Prev. 2009 Feb;15(1):45-9.
- Michel G, *Les jeux dangereux et violents chez l'enfant et l'adolescent : l'exemple des jeux d'agression et de non-oxygénation*, Journal de Pédiatrie et de Puériculture 19, 2006, pp. 304-312.
- Toblin RL, Paulozzi LJ, Gilchrist J, Russell PJ, *Unintentional strangulation deaths from the "choking game" among youths aged 6-19 years - United States, 1995-2007*, J Safety Res. 2008;39(4):445-8. Epub 2008 Jul 9.
- Ullrich NJ, Bergin AM, Goodkin HP, *"The choking game": self-induced hypoxia presenting as recurrent seizure-like events*, Epilepsy Behav. 2008 Apr;12(3):486-8.
- Ullrich NJ, Goodkin HP, *The choking game and other asphyxial games in children and adolescents*, 2009, <http://www.uptodate.com/home/store/index.do>.

Chousingha

Association chousingha

Page 1 sur 1

NL versie

CHOUSINGHA A.S.B.L. © 2009 • Tous droits réservés





chousingha  
chousingha\_asbl

chousingha\_asbl Bientôt les actes disponibles sur [www.colloquejeuxdangereux.be](http://www.colloquejeuxdangereux.be). La prévention avance en Belgique avec tous les acteurs de terrain!  
15 days ago · reply · retweet · favorite

[Join the conversation](#)



- Bienvenue
- Quels jeux ?
- Quels risques ?
- En parler ?
- Liens utiles
- Download
- Presse
- Recherche
- Contact
- eNews

Bienvenue sur CHOUSINGHA.BE !

Ce site est dédié aux parents, enfants et éducateurs souhaitant s'informer sur les jeux violents et les jeux d'évanouissement.

L'objectif premier de CHOUSINGHA est de sensibiliser, informer et mettre à disposition des outils pédagogiques et préventifs afin de conscientiser les jeunes et leurs familles sur les dangers liés à ces pratiques.

*Le 6 décembre 2008, Victoria est partie rejoindre les étoiles. Comme des dizaines d'autres enfants espiègles, curieux et insoucians, elle a été piégée par un "jeu" d'évanouissement dont elle ne s'est pas réveillée. L'association Chousingha a été créée en sa mémoire.*



**"Jeu du foulard, Rêve indien, Rêve bleu...  
Jeu du petit pont massacreur, jeu de la cannette,..."**

**Des jeux apparemment anodins dans les cours de récréation, mais qui font malheureusement des victimes...**

NL versie

CHOUSINGHA A.S.B.L. © 2009 • Tous droits réservés




chousingha

chousingha\_asbl

chousingha\_asbl bientôt les actes disponibles sur [www.colloquejeuxdangereux.be](http://www.colloquejeuxdangereux.be). La prévention avance en Belgique avec tous les acteurs de terrain!

15 days ago · reply · retweet · favorite

Join the conversation



· Bienvenue · Quels jeux ? · Quels risques ? · En parler ? · Liens utiles · Download · Presse · Recherche · Contact · eNews ·

Téléchargez ici notre brochure d'information

### "Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu !"

Cette brochure d'information est destinée aux parents, enseignants, éducateurs et autres adultes en relation avec les jeunes qui souhaitent s'informer plus précisément sur les jeux violents et d'évanouissement.

Elle explique le phénomène, les signes et attitudes et les comportements de prévention.

Elle est également distribuée dans les écoles.

Elle est éditée par CHOUSINGHA a.s.b.l. avec le soutien de la Communauté Française de Belgique - Tous droits réservés

Présentation powerpoint - Les Jeux Dangereux / Séances publiques

Cette présentation au format Powerpoint est un matériel pédagogique et de support destiné aux adultes (enseignants, éducateurs, centres CPMS et PSE) désireux d'animer une séance d'information sur les jeux dangereux. La présentation doit être assurée par une personne s'étant familiarisée avec ces pratiques et habilitée à en parler en public.

Clip vidéo préventif - Réalisé par l'APEAS (France)

"Jouer à s'évanouir, que se passe-t-il dans le corps ?"

Cette animation à caractère éducatif est axé sur les éléments physiologiques et explique de manière didactique les réactions au sein du corps humain lors des pratiques d'étranglement ou d'étouffement. Elle est également destinée à un public jeune.

Jeu : voyage avec Teo dans le corps humain (APEAS)

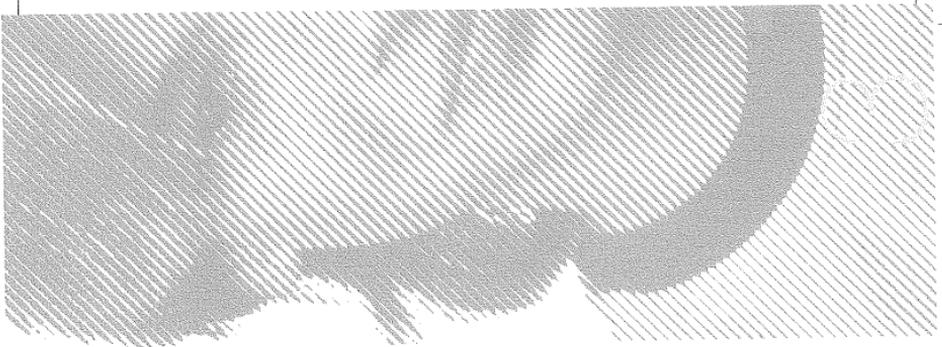
Ce jeu en ligne, réalisé par l'APEAS avec l'aide de spécialistes, est destiné aux plus jeunes enfants, à partir des primaires, et permet de bien comprendre le fonctionnement du corps humain et de nos organes.



Brochure chowlingha

# LES JEUX DANGEREUX, CE N'EST PAS DU JEU!

sensibilisation et prévention  
aux **jeux violents** et **jeux d'évanouissement**



## Préface

'La cour de récréation est un espace de vie essentiel au sein de nos écoles. Pour les enfants petits ou grands qui les fréquentent, il s'agit d'un espace de socialisation et d'échange indispensable à leur constitution individuelle.

Loin du silence des classes, elle est aussi le lieu des jeux, du bruit, des cris et de l'extroversion. Elle est aussi un lieu où les éducateurs se doivent d'être vigilants et attentifs aux comportements des jeunes.

Ces derniers temps, de nouveaux types de pratiques, de comportements à risque, ont pu voir le jour. Cette brochure se veut un outil d'information et de prévention à l'attention des parents et de tous les professionnels de l'éducation : direction, professeurs, éducateurs, surveillants.'

José Ferrandiz,  
Président, Orougpa A.S.B.I.

## Avant-propos

Les comportements à risque et les jeux dangereux constituent régulièrement un motif d'inquiétude pour les parents d'élèves et pour les enseignants. Ils concernent aussi bien des pratiques au sein de l'établissement scolaire qu'en dehors.

Sans cependant créer un sentiment qui serait injustifié de dramatisation, il convient d'être vigilant et de pouvoir détecter ces comportements, à la base d'accidents, parfois graves, au sein de la population de jeunes.

Cette brochure a pour objet de présenter les faits et de s'inscrire dans une démarche de prévention. Il n'existe aujourd'hui en Belgique aucune étude qui permette de prendre en compte les ordres de grandeurs effectifs de ces comportements et jeux dangereux, qui sont cependant présents au sein de nos écoles et en dehors.

Il existe cependant un travail d'experts et d'associations engagées sur le terrain de la prévention, notamment dans les pays limitrophes, nous permettant d'appréhender la réalité du phénomène.'

### 3 Préface & avant-propos

### 4 Les jeux d'évanouissement

- Description
- Conséquences
- Les gestes concernés

### 5 Les jeux violents

- Description
- Conséquences
- Les valeurs concernées
- Quelques chiffres

### 6 Les signes d'alerte

- Pour les jeux d'évanouissement
  - Signes physiques
  - Signes comportementaux
- Pour les jeux violents
  - Signes physiques
  - Signes comportementaux
- Les prises de risques à l'adolescence

### 8

#### Prevenir pour mieux agir

- Que faut-il savoir ?
- Qui doit délivrer l'information ?
- A qui délivrer l'information ?

### 9

#### Le point de vue du pédopsychiatre

### 10

#### Que faire en cas d'accident ou d'incident ?

- pour soutenir l'élève victime
- pour engager une démarche de prévention
- pour atténuer l'accident ou l'incident avec les élèves

## SOMMAIRE



## Qu'entend-on exactement par «JEUX» DANGEREUX?

Il existe en fait deux types : les jeux d'évanouissement, qui sont des pratiques d'expérimentation corporelle et les jeux d'agression. Si ces jeux peuvent porter des appellations différentes, il s'agit en général d'une seule et même pratique consistant à rechercher des effets similaires.

### LES JEUX D'ÉVANOUISSEMENT

Plus connus sous le nom de «jeu du foulard», mais aussi de «jeu des poutines», de la «tomata», de la «grenouille», du «cosmos», «trente secondes de bonheur», «rêve bleu», «rêve indien»... ce jeu d'évanouissement consiste à bloquer l'arrivée du sang au cerveau au niveau des carotides, ou à empêcher la respiration par compression du sternum ou du thorax. Le but recherché est de provoquer un évanouissement pouvant mener à des sensations intenses et de procurer des visions de type pseudo-hallucinatoires ou oniriques.

Ils se pratiquent en petits groupes, voire seul. En général, il n'y a pas d'agresseur ou d'agressé car les rôles peuvent s'inverser. Il apparaît cependant que dans certains cas, des jeunes ont pratiqué ce jeu sous la contrainte. L'enfant qui peut être amené à se livrer seul à la pratique de ce jeu, encourt alors un risque accru d'étranglement, sans personne pour lui prêter assistance. Les jeunes pratiquant seuls n'ont pas conscience du danger réel, ils se croient toujours en mesure de contrôler leur étranglement.

### DES CONSÉQUENCES DRAMATIQUES

Les séquences peuvent être tant physiques que psychologiques et varier en fonction de la durée de la privation d'oxygène. Le danger est extrême, car dès la première fois, ce jeu peut mener à un coma profond, voire à la mort par arrêt cardiaque. De plus, une pratique répétée peut entraîner une accoutumance semblable à certaines drogues poursuivant la recherche de sensations toujours plus intenses.

## Les jeux VIOLENTS

Ces jeux font usage de violence physique gratuite, le plus souvent d'un groupe de jeunes à l'égard de l'un d'entre eux. Il faut distinguer les jeux intentionnels des jeux contraints :

- Lors de jeux intentionnels, les jeunes participent de leur plein gré. Qu'on les appelle jeu de massage, de la cannelle, du mikado, du jugement, du bouc émissaire, le petit pont massaeur... le principe est toujours le même : un objet est lancé dans le cercle de jeu et le joueur qui ne le rattrape pas devient la victime. Il est alors roué de coups par les autres.
- Lors de jeux contraints, les jeunes qui subissent la violence des autres ne le croient pas de son plein gré. Ces jeux où le participant est clairement une victime, se nomment jeu des cartons rouges, de la ronde, de la mort subite. D'autres jeux comportant quelques petites variantes :
  - dans le jeu de la couleur, l'enfant qui porte le plus de vêtements d'une couleur désignée est frappé et humilié toute la journée ;
  - dans le jeu du taureau, un groupe force tête baissée sur un enfant désigné ;

• Lors d'un «happy slapping», un enfant est agressé par surprise alors qu'il se fait filmer par les autres sur leur téléphone portable. Les images sont alors diffusées sur internet. Cette pratique vise également à porter atteinte à la dignité et à l'image de la victime. Il est parfois pratiqué sur des adultes - enseignants ou éducateurs. Ils constituent des atteintes graves et susceptibles de poursuites pénales et ont fait l'objet d'une loi en France.

### DÉS JEU, JOURNÉES DE CONSÉQUENCES

Hématomes, fractures, séquelles neurologiques, coma, voire décès... Les conséquences peuvent être dramatiques. Les victimes peuvent présenter des manifestations psycho-traumatiques, troubles du sommeil, états dépressifs, apparition de phobias pensées suicidaires...

### Il faut toutefois distinguer les victimes des

- agresseurs :**
- Les victimes sont dans la plupart des cas des enfants anxieux et timides. Ils ne se défendent pas et deviennent vite des proies faciles. D'autres victimes ne correspondent pas à ce profil mais possèdent des qualités sur le plan physique, scolaire ou économique qui peuvent être considérées comme provocatrices et susciter la jalousie.
  - Les agresseurs sont principalement des garçons même si les filles peuvent également être preme de violence plutôt psychique que physique. Les agresseurs actifs et/ou initiateurs, sont des enfants dominateurs et charismatiques, parfois antisocial, qui s'emportent facilement et affichent une attitude agressive et violente.
- Quant aux agresseurs passifs, même s'ils montrent une personnalité dépendante, ils ne présentent pas de caractéristiques particulières, mais subissent généralement l'effet de groupe et se laissent entraîner par le meneur, souvent par peur de représailles.

### Combien de jeunes sont touchés par ce phénomène ?

Peu de chiffres existent à ce jour. En Belgique, il est difficile de dire avec précision combien de jeunes s'adonnent à ces pratiques et combien sont obéissants ou ont gardés des séquelles psychotraumatiques. Dans de nombreux cas, les décès sont attribués à des suicides « inexplicables ». En France (où les pouvoirs publics ont pris la mesure du phénomène en se basant sur certaines études scientifiques), on estime le nombre de décès à 1 par mois, et le nombre de jeunes ayant des séquelles graves à 3 ou 4 fois plus. Au Royaume-Uni, on déplore jusqu'à un cas par semaine. Cette pratique est répandue à l'échelle planétaire puisque des cas ont également été rapportés en Italie, Irlande, Canada, États-Unis et jusqu'en Asie.

# Comment reconnaître les signes d'alertes pour les jeux de **NON-OXYGÉNATION?**

Il est important pour les adultes de reconnaître les signes d'alertes à un stade précoce, même si ceux-ci ne signifient pas obligatoirement que le jeune pratique ce type de jeu. Le travail de prévention est donc essentiel car les jeunes se tournent rarement vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrète ces pratiques.

**Signes physiques :** marques rouges autour du cou, hématomes ou frotements, joues rouges, maux de tête violents et répétés, troubles de la vision, bouillonnements ou effilements d'oreilles, fatigue excessive, manque de concentration, absences, distraction.

**Signes comportementaux :** présence permanente d'un foulard, écharpe, corde, ceinture ou lien quelconque auprès du jeune. Mais aussi de l'agressivité inhabituelle, violence verbale et physique, isolement, repli sur soi et questions posées par l'enfant autour de la strangulation ou sur l'évanouissement.

## **Et pour les jeux d'agression, quels sont les signes d'alertes ?**

**Signes physiques :** blessures, traces de coups, hématomes, vêtements abîmés, sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...

**Signes comportementaux :** ardoise, troubles du sommeil, refus d'aller à l'école, agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique.

## **Les prises de risque à l'adolescence**

Si elle existe dès l'enfance, la prise de risque n'est surtout présente qu'à l'adolescence où elle revêt même un caractère naturel. Pour l'adolescent, c'est

une nouvelle manière d'explorer ses capacités, de redéfinir ses propres limites. Bien sûr, plus il aura des bases bien établies et une bonne image de lui-même, moins il aura besoin de se mettre en danger. Mais s'il présente des signes de vulnérabilité individuelle ou s'il est facilement influençable, il peut être amené à prendre des risques qui peuvent mettre sa vie en danger. La conduite dangereuse de deux roues, l'expérimentation de drogue ou d'alcool en sont des exemples, tout comme la pratique de jeux dangereux. Cette prise de risque permet à l'adolescent d'exister aux yeux des autres. Tel un rite de passage dans le monde adulte, cette conduite peut être comprise comme une manière de rechercher son indépendance, de se distinguer et de prendre ses distances vis-à-vis de ses parents. La prise de risque à l'adolescence n'est donc pas pathologique mais un mal nécessaire. Il faut donc être extrêmement attentif aux dérivés possibles. Les jeux à risques se déroulent entre jeunes, à l'abri des regards des parents et enseignants, en-dehors de tout contrôle et encadrement alors qu'ils représentent un réel danger.

PHOTO: P. FAYOT





**LE POINT DE VUE**  
DU PÉDOPSYCHIATRE

# Prévenir POUR MIEUX AGIR

Face à la propension de ces jeux à risques, le milieu scolaire se doit d'être vigilant et d'intégrer des actions de prévention. Cependant, les interventions auprès des jeunes ne pourront porter leurs fruits qu'après une démarche de réflexion et de mise en cohérence des adultes, parents et corps enseignant confondus.

Ces interventions doivent être mises en place après un incident, ou lorsque de telles pratiques ou initiations à ces pratiques ont été répétées. Elles doivent également répondre à la demande de parents ou d'autres partenaires dont la profession se rapporte à l'adolescence.

## Qu'est-ce à savoir ?

En tant qu'adulte, il est essentiel de prendre connaissance de la multiplicité des jeux à risques et de leurs effets. Il est également indispensable de connaître les attitudes comportementales propres à l'adolescence ainsi que les signes d'alertes décrits plus haut. Ainsi l'adulte pourra intervenir en connaissance de cause en fonction de la gravité de la situation.

## Qui peut délivrer l'information ?

L'information peut être délivrée par des adultes de l'institution (directeur d'école, enseignant, médecin infirmier(e)), centres PMS, assistant(e) social(e), psychologue scolaire...), ou par des professionnels extérieurs qualifiés à intervenir sur le sujet.

## À qui délivrer l'information ?

L'information s'adresse en priorité aux adultes de référence de l'enfant, à savoir les parents, mais aussi les professionnels membres de la communauté éducative, représentants des milieux associatifs, sportifs,.... Cette information constituera une base de dialogue avec les élèves et permettra aux parents de répondre aux questions de leur enfant.

## L'ordalie

Quand la puberté arrive, tout change. L'enfant est invité à faire le deuil de son enfance, de sa bisexualité et de son idéalisation des figures parentales.

Il doit aller désirer ailleurs.

Cette puberté lui donne un pouvoir nouveau et merveilleux, celui de donner la vie.

Ce pouvoir fascinant s'accompagne d'un envers, celui de se donner la mort.

L'ordalie est ce jeu avec la mort propre aux jeunes de toutes les cultures et de tous les temps.

Dans la tradition, les maîtres initiaient les adolescents à la maîtrise de leur fécondité, à l'identification sexuelle et à la ritualisation du sens de l'existence.

Dans ces temps d'initiation, l'ordalie était encadrée et participait à la formation des jeunes.

Dans notre monde contemporain désenchanté, désymbolisé, sans rituels, sans initiation, les adolescents réinventent- sauvagement- le mariage du corps, l'automuñition et l'ordalie.

Jouer avec la mort en flirtant seul ou avec d'autres participe de cette nécessité adolescente: être invité à la maîtrise de sa jouissance nouvelle en parvenant à la penser, plutôt que de l'agir. La seule prévention possible de ces ordalies sauvages, ce n'est pas les sectes, la pédagogie para commando, ou les écoles coraniques; ce serait une intelligente éducation, reconnaisance de l'autre, l'autre en soi et l'autre dans l'famille et l'expérience amoureuse.

➤ Docteur en médecine, Neuropsychiatre et Psychanalyste, Philippe van Meerbeek fonde en 1979 le Département pour Adolescents et Jeunes Adultes du Centre Chapelle-aux-Champs à Woluwe. Sa compétence dans ce domaine n'a cessé de s'affirmer depuis, en témoignant les nombreuses fonctions d'expert qu'il assure dans des associations centrées sur les enfants et les adolescents.



## QUE FAIRE en cas d'accident ou d'incident?

En cas d'accident ou d'accident lié à ces pratiques, le directeur d'école ou le chef d'établissement se doit d'intervenir d'abord auprès de l'élève victime et ensuite en direction des autres élèves. Il peut dans ce cadre bénéficier du support des centres P.M.S.

Pour soutenir l'élève victime, il y a lieu de :

- lui fournir un soutien immédiat
  - avvertir ses parents
  - les informer de la possibilité de porter plainte auprès des services de police
  - les inviter à prendre contact avec une association d'aide aux victimes
  - accompagner son retour par un adulte référent
- Ensuite, il est particulièrement recommandé de ne pas nier ce phénomène, mais d'engager au plus vite une démarche de prévention, en désignant un adulte référent, qui pourra servir de ressource au sein de l'établissement ou en-dehors.

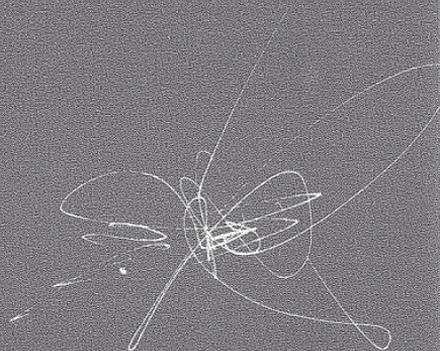
Pour entamer une démarche de prévention, il y a lieu de :

- élaborer le contenu de l'intervention avec la communauté éducative ainsi que les partenaires extérieurs éventuels, associations ou psychologues
- informer et expliquer aux parents d'élèves l'objectif de cette démarche. Très souvent, les parents ont tendance à nier le phénomène pour leurs propres enfants
- envisager une intervention en symbiose entre un intervenant et un membre de la communauté éducative

Pour aborder l'accident ou l'incident avec les autres élèves, il y a lieu de :

- bannir les exposés exagérément dramatiques
- ne pas donner une importance excessive à ce phénomène dont beaucoup de jeunes n'ont pas encore connaissance et dont ils pourraient se sentir exclus
- garder à l'esprit le risque d'incitation que pourrait provoquer la connaissance de ces pratiques
- adresser aux jeunes un message qui n'est ni incitatif, ni moralisateur. Il doit au contraire ouvrir le débat et favoriser la communication avec les adolescents, pour leur permettre d'exprimer leurs éventuelles motivations à la pratique de ces jeux
- ne pas négliger l'impact de tels incidents ou accidents sur des tiers ou des témoins passifs qui peuvent éprouver un sentiment de culpabilité ou de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir. La confusion entre délation et assistance à personne en danger ou non dénonciation de crime est particulièrement fréquente à l'adolescence





## Informations & Contacts

Éditeur responsable: J. Fernandez / Chousingha a.s.b.l.

Association pour la prévention aux jeux violents et d'évanouissement « Chousingha »

[www.chousingha.be](http://www.chousingha.be) - [info@chousingha.be](mailto:info@chousingha.be) **Chousingha**

Avec le soutien de la Communauté Française de Belgique



# Colloque sur les jeux dangereux 24 et 25 novembre 2011 à Liège

## Edito



Comment parler aux enfants et aux adolescents de ces jeux dangereux au cours desquels des jeunes se mettent en danger ? Et aux parents ? Faut-il le faire au risque de les inciter et d'obtenir l'effet inverse à celui recherché ? Comment l'école, et l'ensemble des milieux de vie des enfants et des adolescents, peuvent-ils faire face ? Autant de questions auxquelles, vu l'importance du phénomène des jeux à risques en milieu scolaire et ailleurs, il me semble essentiel d'apporter enfin des réponses. Sensibiliser, informer ou encore faire face à la crise, oui mais comment ? Depuis plusieurs mois des groupes de travail interdisciplinaires réfléchissent à ces questions afin de mettre en place un dispositif global de sensibilisation, de prévention et d'intervention. Ces réflexions seront présentées aux professionnels de l'éducation et débattues par des experts belges et étrangers les 24 et 25 novembre 2011 au Palais des Congrès à Liège. Je vous invite cordialement à participer à ce colloque « Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ». Nourries par les échanges lors de cette rencontre, les réflexions déboucheront ensuite sur des propositions concrètes d'action. Si ce colloque constitue un moment clé dans la mise en place d'un dispositif de sensibilisation, de prévention et d'intervention, il n'en est toutefois pas l'aboutissement. Avec l'aide des acteurs de terrain et des professionnels de l'éducation, votre aide, je ferai de la mise en œuvre des propositions et dispositifs qui émergeront de ces rencontres, une priorité !

**Marie-Dominique SIMONET**  
Ministre de l'Enseignement obligatoire  
et de Promotion sociale

## Contextualisation

### Quels jeux ?

On distingue deux types de pratiques différentes :

- Les jeux dits de "violence pure" ("petit pont massacreur", "jeu de la cannette", "happy slapping", "matage"... ) dont le but est de désigner au sein d'un petit groupe d'enfants une "victime volontaire" qui va se faire "passer à tabac" par ses camarades après avoir "perdu" (par exemple en ne récupérant pas à temps une balle qui passe entre ses jambes)...
- Les jeux d'évanouissement, qui consistent pour l'enfant, en groupe ou seul, à pratiquer un étranglement à l'aide d'un lien quelconque, foulard, écharpe, ceinture, parfois à mains nues ou à se mettre en état d'hyperventilation par des fléchissements répétés et rapides.

L'étranglement consiste à bloquer l'arrivée de sang au cerveau au niveau des carotides, le privant ainsi de l'oxygène dont il a besoin.

Cette anoxie cérébrale provoque un étourdissement pouvant aller jusqu'à la perte de conscience (syncope), voire un arrêt cardiaque entraînant la mort. L'enfant peut déclarer ensuite avoir eu des "sensations" tels que des flashes, hallucinations visuelles ou auditives, suivie au "réveil" d'un état de bien être, de relaxation... C'est cette sensation qui peut entraîner la récidence, voire l'accoutumance, dans une dépendance comparable à celui provoqué par les stupéfiants. Le danger extrême survient lorsque l'enfant passe à l'expérimentation seul, chez lui, mais également lorsqu'il le pratique en groupe.

Ces "jeux" portent différents noms : Rêve indien, rêve bleu, jeu du foulard, jeu de la tomate, jeu de la grenouille...

### Quels risques ?

Les enfants qui pratiquent ces "jeux" sont tout à fait ignorants des risques réels encourus.

Ils se croient en "contrôle" de leur pratique, dominant parfaitement les sensations qu'ils se provoquent...

Ils ignorent en fait que ces pratiques "tuent" leurs cellules cérébrales (les neurones qui ne se régénèrent pas), provoquant ainsi un vieillissement prématuré de leur cerveau, avec des risques physiques et psycho-moteurs majeurs :

- Paralyse partielle, ou totale, cécité, surdité, régression mentale...
- Oedème cérébral, hémorragie...

De plus, le risque majeur encouru n'est pas un étranglement ou une suffocation, mais un arrêt cardiaque brutal, consécutif à l'état d'anoxie cérébrale.

Le système nerveux para-sympathique, qui commande dans notre organisme l'activité de "ralentissement" de certains organes tels que le coeur, affolé par le cerveau en état de sous-oxygénation, peut en effet provoquer l'arrêt cardiaque, très souvent fatal (décès) ou aux conséquences dramatiques (dégâts cérébraux irréversibles, handicap mental et moteur).

## Inscription

Envie de participer au  
Colloque qui se tiendra à Liège  
le 25 novembre 2011 ?

Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu !

† Colloque reconnu comme journée de formation en interréseaux (IFC)

## Sensibilisation

### Introduction

Quel dispositif de prévention mettre en place prioritairement pour les adultes de l'école, dans des lieux où rien n'a encore été remarqué, mais où les acteurs de l'école sont sensibilisés à cette problématique ?

### Membres

- **Jacques BOTTE** : Inspecteur des centres PMS pour la discipline psycho-pédagogique. Service général de l'Inspection.  
jacques.botte@cfwb.be
- **José FERNANDEZ** : Président-fondateur de l'ASBL Chousingha. Papa d'une enfant victime du jeu du foulard.  
info@chousingha.be
- **Johan HECK** : Directeur d'une école d'enseignement spécialisé à Visé.  
johanheck@hotmail.com
- **Thomas LO MONTE** : Ex-directeur de l'Athénée Royal de Seraing. Directeur du CAF  
direction@lecaf.be
- **Bernard MATHIEU** : Responsable de la Cellule Jeunesse. Cabinet de la Ministre Evelyne Huytebroeck  
bernard.mathieu@gov.cfwb.be
- **Jean-Jacques MONTIGNIES** : Ancien Directeur d'établissements scolaires. Cabinet du Ministre Jean-Marc Nolle.  
jean-jacques.montignies@gov.cfwb.be
- **Céline PLUMEREL** :  
Service des inscriptions et de l'assistance aux établissements scolaires. Direction Générale de l'Enseignement Obligatoire.  
celine.plumerel@cfwb.be
- **Patrick VERNIERS** : Vice-président du Conseil de l'éducation aux médias (CESM).  
patrick.verniers@cfwb.be
- **Marie-Bernadette DESMEDT** :  
Animatrice du groupe de travail "sensibilisation". Psychologue-Directrice du centre PMS provincial de Nivelles.  
elincx.desmedt@telenet.be

Les propositions concrètes de ce groupe de travail qui seront développées lors du colloque se trouvent ICI.

#### **D. Canaux de communication**

1. Pratiques de réseaux
2. Relais

### **III CONCLUSIONS**

#### **A. Objectiver le phénomène**

#### **B. Notion d'obligations**

- obligation de résultats (pas d'obligation de)
- obligation de moyens
- obligation de compétence

#### **C. Outiller l'adulte : un geste qui sauve, travail sur les émotions des adultes et des jeunes**

#### **D. De la nécessité d'information et de formation, de sensibiliser les professionnels**

Comment ? Journée pédagogiques dans les écoles ?

et/ou formations continuées

et/ou colloque, conférences ?

et/ou brochures ?.... ?....DVD ?

Pour le parascolaire : comment ? Conférence ? Colloque ? Brochure ? DVD ? Les actions envisagées jusqu'à présent par notre groupe s'adressent surtout au monde de l'enseignement et parascolaire. L'approche des parents, la sensibilisation des parents n'a pas encore été abordée.

Le 25/10/2011 Travail, texte encore en construction

#### 4. Rôle de l'adulte

- a. responsabilités des adultes, ressources - limites
- b. responsabilisation des adultes
  - développement des compétences sociales (respect d'autrui, citoyenneté)
  - notion de résilience chez l'enfant et l'adolescent (l'estime de soi, la construction de soi, savoir dire non)

#### 5. Que dit la loi ?

- a. normalité et anormalité
- b. de l'éducation à la répression
- c. un cadre à tout prix ?

#### 6. La temporalité

- a. du moment de la prévention
- b. prévention et urgence : incompatibilité ?
- c. du suivi de la prévention (prise de recul)
- d. notion de temps et efficacité

Elles se concrétisent par le souhait de recommandations et la mise en place d'actions concrètes :

#### Recommandations

- intégrer le jeu du foulard dans les phénomènes de violence au sens large
- établir des liens avec les cellules « bien-être »
- mettre en évidence les bonnes pratiques déjà installées dans les écoles, les CPMS et les associations
- inscrire cette thématique dans le projet d'établissement scolaire
- intégrer l'information dans divers cours (français ; philosophiques,...)
- distinguer le temps scolaire (apprentissage) du temps de l'école (éducation)
- distinguer les cibles prioritaires en matière de prévention

#### Mise en place d'actions

##### 1. En matière de sensibilisation :

- viser les futurs élèves des écoles normales
- viser les étudiants d'agrégation à l'Université
- viser les formateurs de formateurs

##### 2. En matière de formation

- développer la formation initiale
- prévoir également la formation continuée (dans tous les réseaux)
- fixer des lieux privilégiés d'échange : classes – familles – mouvements de jeunesse
- fixer des moments privilégiés : intervenir notamment chez les jeunes de 10 – 11 ans

#### Autres cibles

Y a-t-il une formation spécifique à prévoir pour les professionnels de l'aide ?

(éducateurs – animateurs – personnel d'encadrement – AMO -...)

Y a-t-il une formation spécifique à prévoir pour les professionnels de l'enseignement ?

(enseignants – directions – Pouvoirs organisateurs)

Les médias constituent une donnée essentielle dans la prévention : quel est le rôle de ces médias ?

Y a-t-il une formation spécifique à prévoir pour les professionnels de la communication ?

(journalistes -...) une réflexion sur l'éthique va se mettre en place.

**C. Contenu :**

De nos rencontres, diverses pistes de réflexion ont été dégagées.

Elles se concrétisent par le souhait d'aborder lors de ce colloque les thématiques suivantes :

1. Quelle éthique défendre ? Quelles valeurs défendre ?

a. De l'individu au groupe des valeurs individuelles aux valeurs sociétales

- les valeurs individuelles (respect de soi, estime de soi, savoir dire non)
- les valeurs sociétales (respect d'autrui, solidarité, respect de la différence, citoyenneté)
- les conflits de valeurs (adultes - jeunes ;...)

Il s'agit d'attacher de l'importance à une réflexion sur la sociabilité, sur le rôle des valeurs individuelles et sociétales, des besoins individuels et sociétaux.

« *L'individu est essentiellement social* » écrivait Henri Wallon en 1946. Dans ses ouvrages, l'auteur a démontré l'importance du rôle de l'«Autre » dans la conscience de soi.

Un groupe sans individus singuliers est pure abstraction; de même, un individu unique sans relations avec les « Autres » n'est pas un être humain.

L'« Autre », c'est toute la société dans laquelle baigne l'individu. L'« Autre », c'est celui avec lequel l'individu a besoin de se comparer, avec lequel la vie collective est possible. Il existe une incitation à se comparer à l'« Autre » voire une gratification liée à chercher ou à montrer une similitude. Ainsi, l'individu peut, à la fois, affirmer son conformisme à des exemples et, par ailleurs, s'en singulariser ou chercher à devenir un modèle.

La sociabilité constitue un équilibre entre identité personnelle et appartenance à un groupe, entre similitudes et différences.

L'individu résiste-t-il aux tentatives d'influence ? Il y aurait intérêt à réfléchir au pouvoir des situations, pouvoir qui va au-delà de l'individu qui n'est pas du tout figé mais flexible en fonction des situations qui vont orienter ses comportements et ses attitudes.

En cette perspective, l'étude des normes sociales est d'un apport crucial. Celles-ci regroupent l'ensemble des règles et prescriptions portant sur la façon de percevoir, de penser, de sentir, d'agir. Les normes sociales réduisent la confusion et l'incertitude. Elles sont échelles de référence, d'évaluation qui définissent une marge de conduites, d'attitudes et d'opinions permises ou répréhensibles (Shérif, 1965).

Enfin, c'est au sein de la société que l'individu va croire en des valeurs. Elles vont lui proposer une conduite choisie, préférée à une autre. Les valeurs guident l'action, les attitudes envers les gens et les objets, les idéologies, les évaluations de soi et des autres. Elles occupent une place centrale dans l'individu et dans la société.

Nous pensons que la sensibilisation doit approcher les notions de respect de soi et d'autrui, d'estime de soi, du « savoir dire non », de solidarité, du respect de la différence, de la citoyenneté, du besoin de reconnaissance. Seraient aussi réfléchies les notions de rites, de normes, de conflits de valeurs et de besoins entre adultes et jeunes.

b. des besoins individuels aux besoins sociétaux

- les besoins individuels : reconnaissance
- les besoins sociétaux : réflexion sur les rites, les normes (normalité et anomalité)
- conflits de besoins (adultes - jeunes ;...)

2. De l'enfant à l'adolescent

- a. défis et limites (place d'autrui)
- b. l'émotion au cœur de l'action (travail sur les peurs ; sur l'agressivité)

3. Santé et bien-être

- a. notion de risque
- b. prise de risque
- c. la prévention se justifie-t-elle ? Ne met-on pas trop en exergue cette problématique ?  
Faut-il réellement outiller l'adulte ?

### Les jeux d'expérimentation :

Il s'agit ici de pratiques corporelles qui consistent généralement à provoquer une modification physiologique pouvant aboutir à un état de conscience modifié. Le jeune va ainsi rechercher des sensations physiques ou mentales supposées agréables ou intenses. Ces pratiques se rapprochent ainsi de certaines assuétudes telles que la consommation d'alcool ou de drogues. Les pratiques de non-oxygénation consistent à provoquer, soit en groupe, soit de manière isolée, une réduction du flux sanguin au niveau du cerveau. Cette pratique aboutit à un état d'anoxie cérébrale, pouvant conduire à une perte de conscience partielle, associée à des sensations décrites telles que des états de relaxation, des rêves, des hallucinations, des sensations extra-corporelles (sons, lumières etc...). Ces pratiques comportent des dangers de dégâts au niveau cérébral pouvant aboutir au coma ou à un handicap grave, voire à un arrêt cardiaque très souvent fatal chez les jeunes. Ces conséquences peuvent être directement consécutives à la pratique, comme intervenir de manière plus insidieuse sur le long terme chez des jeunes pratiquants récidivistes.

De très nombreuses appellations désignent ces pratiques : Jeu du Foulard, de la Tomate, 30 secondes de bonheur, rêve bleu, rêve indien... Des variantes intervenant de manière légèrement différentes au niveau physiologique, telles que le Jeu de la Tomate, le jeu du Sternum, ou le jeu de la cagoule (sac en plastique fermé hermétiquement sur la tête) font partie intégrale de cette catégorie et aboutissent aux mêmes conséquences dangereuses.

< profil psychologique à rajouter ? Les victimes sont souvent décrites comme des jeunes vifs d'esprit et curieux, d'expériences nouvelles. Ils n'ont que très rarement conscience du danger réel encouru lors de ces pratiques – ignorance complète du lien entre l'anoxie cérébrale et ses conséquences sur l'activité cardiaque ->

### B. Public cible :

Les actions de sensibilisation s'adresseront à un public d'adultes comprenant :

- **les parents** d'enfants et d'adolescents ;
- **les professionnels** qui, de près ou de loin, sont en contact avec les jeunes dans le monde scolaire et extrascolaire

Environnement familial	Environnement scolaire	Environnement social
Parents et proches	Personnels de l'enseignement	Personnels de l'éducation
...	Directeurs, enseignants, éducateurs PAPO, surveillants agents des Centres PMS agents des PSE	Personnel des AMO personnel des écoles de devoirs personnel de l'Aide à la jeunesse entraîneurs des Clubs sportifs

Approches différentes selon le public et les niveaux d'enseignement

3. La notion de temporalité est incontestablement liée au concept de prévention. Si nous voulons obtenir une réelle efficacité dans nos actions, il importe d'inscrire toute démarche menée dans le temps de manière à susciter une maturation optimale, garantir un impact escompté et limiter un travail dans l'urgence auprès du public concerné.

### C. Objectif

Nous nous situons dans cette prévention universelle sur base d'un continuum d'actions qui s'étend pour nous, de la sensibilisation à l'intervention. Nous viserons chez l'adulte, la prise de conscience du risque encouru. Nous articulerons notre réflexion sur le slogan suivant : « baliser et ne pas banaliser ».

## II. Développement

### A. Définitions :

#### Cadre de travail

Nous devons circonscrire dans notre approche ce que sont les comportements à risques dans les cadres des jeux de mise en danger. Les violences verbales, les agressions sexuelles, les pratiques liées à certaines assuétudes comme la consommation excessive d'alcool (« bincch drinking ») et d'autres comportements violents et conduites à risques font elles aussi partie de pratiques nécessitant une compréhension et une approche informatique spécifique. Elles ne sont ici pas couvertes par notre approche.

Les jeux dits « dangereux » peuvent être répartis en deux catégories :

#### **Les jeux dits d'agression :**

Ceux-ci peuvent être définis comme l'usage de violence physique gratuite d'un groupe de jeunes à l'égard d'un d'entre eux, dans le cadre d'un scénario supposé « ludique ». On distinguera dans cette catégorie les jeux intentionnels des jeux contraints. Lors des jeux intentionnels, le jeune, victime, subit de son plein gré, une agression définie à l'avance dans le cadre du jeu. Il s'agit le plus souvent d'un passage à tabac suite à l'échec de ce jeune dans le scénario envisagé. Par exemple dans le jeu dit « du petit pont massacreur », des jeunes jouent avec un ballon et vont tenter un 'petit pont'. Celui qui laisse passer la balle entre ses jambes est ensuite agressé par les autres à coups de poings et de pieds.

Les jeux contraints consistent quant à eux à désigner une victime non consentante au départ, comme par exemple en désignant comme « bouc-émissaire » celui qui portera un pull de telle couleur.

Différents dénominations existent pour désigner ces jeux (et leur liste s'allonge au gré de l'imagination de nos jeunes...) : petit-pont matage, petit-pont massacreur, jeu du taureau, jeu de la couleur, jeu de la cannette,...

A ces pratiques, il faut également rajouter un développement plus récent de jeux d'agressions basés sur des sports de combat médiatisés : catch, ou plus récemment Shuntou, viennent s'inviter dans les cours de récréation où certains jeunes vont pratiquer des « prises », « sauts » ou « figures » hautement périlleuses par imitation.

Ces pratiques violentes se traduisent très souvent par des conséquences physiques directes: hématomes, fractures, voire séquelles plus grave suivant la gravité des coups portés. Elles peuvent faire dans certains cas l'objet de poursuites judiciaires pour coups et blessures.

< profil psychologique à rajouter ? Les victimes sont la plupart du temps des enfants plutôt timides ou anxieux, ne se défendant pas et devenant ainsi des proies faciles. Les agresseurs sont plutôt des enfants actifs, dominateurs et pouvant afficher une attitude violente >

## LE JEU DU FOULARD, LES JEUX DANGEREUX

### Sensibiliser, baliser et ne pas banaliser

#### I. INTRODUCTION

Le jeu du foulard aborde un phénomène sociétal inquiétant pour lequel nous sommes mobilisés. Afin d'appréhender cette thématique, nous avons opté pour l'élargissement de la réflexion notamment aux jeux violents auxquels les enfants et les jeunes de façon générale sont confrontés. Nous prendrons donc ici en considération l'ensemble des « jeux de mise en danger ».

##### A. Contexte de travail

Lors des diverses séances programmées en novembre, décembre et janvier, le groupe I a choisi de circonscrire sa réflexion et de délimiter son champ d'actions à la prévention « universelle » dans le cadre de l'objectif global défini par le Cabinet. Nous nous intéresserons davantage à l'adulte, de manière à susciter une prise de recul face à cette thématique, sachant que les réflexions menées sont élaborées au bénéfice des enfants.

##### B. Cadre de travail

1. La prévention constitue incontestablement les prémices à toute action à mener. Par prévention, nous entendons « toute intervention entreprise par les professionnels de l'aide de manière à éviter l'installation ou la persistance de difficultés, problématiques, troubles ou désordres pouvant atteindre une personne ou un groupe ». (J. BOTTE- bulletin de l'AFAPMS – juin 2007). Nous préciserons en outre qu'au-delà des professionnels de l'aide, la famille constitue à coup sûr un lieu privilégié où par l'acte d'éduquer, la prévention a toute sa raison d'être. Nous considérerons que les parents, au sens large (familles recomposées) constituent de réels partenaires incontournables.
2. Nous distinguerons trois niveaux de prévention qui s'adressent à des publics différents (M. ERNST : Prévention des comportements à risque : quelle place pour le CPMS ? février 2010)

##### Sensibilisation (Prévention primaire ou universelle)

La sensibilisation (prévention primaire) vise à éviter l'apparition d'une problématique. Elle se situe sur un « terrain sain » afin de préserver les conditions optimales du public cible qui n'a encore jamais rencontré le problème. Les actions menées touchent l'ensemble de la population et se basent sur la promotion des ressources des participants (familles) ainsi que sur leurs compétences. Ce niveau de prévention concerne le champ éducatif.

##### Prévention (Prévention secondaire ou sélective)

La prévention (secondaire) touche aux mesures de détection des signes de la problématique. Elle se situe sur un terrain où le public se trouve déjà en difficulté. Les actions menées visent à éviter que la « situation ne se dégrade davantage et d'en diminuer l'intensité ou la durée » (Louis-Morin). L'objectif consiste à tenter d'augmenter la capacité de résistance des personnes à risque mais aussi à encourager la solidarité entre participants.

##### Intervention de crise (Prévention tertiaire ou indiquée)

L'intervention de crise, cette forme de prévention, concerne le signalement et le traitement. Elle se situe après l'apparition de la problématique. L'intervention de crise (cette prévention) s'apparente à la prise en charge et au suivi thérapeutique. A ce niveau, ce sont tous « les efforts qui sont dirigés vers ceux qui ont été diagnostiqués comme souffrant du trouble cible dans le but de promouvoir un ajustement psycho-social au désordre et d'en apaiser les symptômes » (Louis-Morin). Les actions menées visent à provoquer une diminution ou une disparition des conduites problématiques.

## Prévention

### Introduction

Quel dispositif de prévention concevoir, davantage organisé vers les élèves dans des lieux où les acteurs de l'école ont vu, entendu quelque chose et où l'on suspecte l'existence de tels jeux ?

### Membres

- **Danielle BADA** : Directrice de l'école primaire Collège Cardinal Mercier (Braine l'Alleud)  
danielle.bada@collegecardinalmercier.be
- **Claudine BILOCCQ** : Médiatrice scolaire en Région de Bruxelles-Capitale (DGEO – Fédération Wallonie-Bruxelles)  
claudine.bilocq@cfwb.be
- **Nathalie COULON CASANOVA** : Membre du Service des équipes mobiles de la Fédération Wallonie-Bruxelles  
nathalie.coulon@cfwb.be
- **Eric DECOSTER** : Directeur de l'école spéciale La Maison Familiale (membre du groupe jusqu'au 20 septembre 2011)  
lesoleillevant@scarlet.be
- **Michèle DEMEUSE** : Inspectrice des CPMS pour la discipline paramédicale  
michele.demeuse@cfwb.be
- **Marie ERNST** : Infirmière sociale en CPMS, représentante du CSCPMS (membre du groupe jusqu'au 31 août 2011)  
marie.ernst@cfwb.be
- **Françoise FONTAINE** : Directrice de l'école secondaire Institut Notre-Dame de Lourdes (Laeken)  
ind.direction@skynet.be
- **Iwan GILBERT** : Parent  
iwangilbert@skynet.be
- **Dr Denis HIRSCH** : Psychiatre, Psychanalyste, service de santé mentale SE.SA.ME, ville de Bruxelles  
dhirsch@skynet.be
- **Claude PRIGNON** :  
Coordonnateur du Service de Médiation scolaire en Région de Bruxelles-Capitale (DGEO – Fédération Wallonie-Bruxelles)  
claudie.prignon@cfwb.be
- **Florence NOIRHOMME-RENARD** :  
Médecin scolaire et de santé publique, Université de Liège, Département des Sciences de la Santé Publique (DSSP)  
florence.renard@ulg.ac.be

### Points essentiels

Dans un souhait de « prévenir » l'apparition de jeux dangereux, notre groupe

s'est questionné sur l'aspect accidentel du jeu (non-conscience du risque voire du danger) versus le « jeu sur prise de risque ». Il nous est apparu que cette distinction est envisageable pour les élèves du primaire et certains adolescents. Par contre, elle ne l'est plus pour la plupart des adolescents. La question du « rite de passage » et du « jouer avec la mort » est bel et bien présente. En outre, nous pensons que le « jeu à risque » ne se fait pas sans lien avec l'environnement social dans lequel il se produit (Denis HIRSCH écrit à ce propos : « il y a toujours une attente de liens et de reconnaissance de sa valeur existentielle par les parents, les profs, les soignants »).

a travaillé à proposer des actions aux acteurs concernés (élèves, équipes éducatives, direction, parents...):

- donner un sens aux conduites à risque, s'interroger sur la personne à qui elle s'adresse ; faire appel à l'écoute, à l'observation et à la recherche de sens ;
- entendre le jeu comme un appel, une interpellation à l'adulte et non comme une attitude qui nécessite une sanction immédiate ;
- partir de « ce qui est là » ...

Quelques propositions :

faire le point sur les ressources dont dispose l'école, en termes d'écoute, de réflexion, de partenariat : CPMS, SPSE, Médiateur, CPF, Cellule bien-être ... ;

## Intervention de crise

### Introduction

**Intervention de crise : comment s'y préparer et mettre en place des interventions concertées dans des situations où des faits ont été constatés dans ou en dehors des temps et lieux scolaires ?**

### Membres

- **Nathalie COULON** : Membre du Service de équipes mobiles de la Fédération Wallonie-Bruxelles.  
nathalie.coulon@cfwb.be
- **Anne-Françoise DESIRANT** : Directrice & administratrice déléguée de l'Institut de la Vallée-Bailly, Braine l'Alleud.  
desirantanne-francoise@yahoo.fr
- **Odette GILLET** : Inspectrice. Service de l'Inspection des centres PMS, discipline sociale.  
odette.gille@cfwb.be
- **Jean-Yvers HAYEZ** :  
Psychiatre d'enfants & d'adolescents, docteur en psychologie & professeur émérite à la faculté de médecine de l'UCL  
jyhayez@uclouvain.be
- **Fabienne HENRY** : Médecin scolaire. Directrice Service PSE ville de Bruxelles  
fabienne.henry@brunette.brucity.be
- **Claire KAGAN** : Directrice centre PMS de la Communauté Française de Wolluwée.  
kaganclaire@skynet.be
- **Patrick LETANGRE** : Membre des équipes mobiles de la Communauté Française.  
patrick.letrange@cfwb.be
- **Thérèse LUCAS** : Coordinatrice du Service de médiation scolaire en région wallone.  
therese.lucas@cfwb.be
- **Madame MARTIN** : Parent.  
martin.martin@base.be
- **Julie TILMAN** : Juriste. Service des inscriptions & de l'assistance aux établissements scolaires.  
julie.tilman@cfwb.be
- **Guy BOUDRENHIE** : Directeur du Centre PMS libre de Nivelles. A la retraite depuis le 1er septembre 2011.  
boudrenghienblin@skynet.be

Les propositions concrètes de ce groupe de travail qui seront développées lors du colloque se trouvent ICI.

Programme du 24.11.2011

- Ateliers de travail d'experts belges et internationaux
- Jeu de rôle : Gestion d'une situation de crise

## Programme

### Horaire (provisoire) de la journée du vendredi 25 novembre

La journée sera modérée par Gérard ALARD et Géraldine FOUARGE, Direction Générale de l'Enseignement Obligatoire.

- 8h45 **Accueil**
- 9h15 **Mot de bienvenue**  
José FERNANDEZ, Président de l'asbl Chousingha
- Introduction de la journée**  
Marie-Dominique SIMONET, Ministre de l'Enseignement obligatoire et de Promotion sociale
- 9h45 « **La violence comme un tout: quels liens entre les différentes formes de violence à l'école et quelles conséquences pour l'action ?** »  
Eric DEBARBIEUX, Professeur en Sciences de l'Education à l'Université de Bordeaux II et Président de l'Observatoire international de la Violence à l'École.
- 10h45 « **Les jeux dangereux, ce n'est pas du jeu ! L'expérience de l'APEAS** »  
Présentation des dispositifs et des outils développés en France et en Suisse par l'APEAS (Association des Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation)
- Intervenants : Françoise COCHET (Présidente), Françoise CUSIN (Médecin de l'Education nationale française, Conseillère technique en Saône et Loire), Fabienne TOSI (Déléguée de l'APEAS en Suisse), Marie-Laure LAFFAIRE (Juriste), Nathaly MORIN (Infirmière en milieu hospitalier et Psychologue clinicienne), Hervé ARREDONDO et Alain BOUCHERIE (Gendarmerie française, Brigades de Prévention de la Délinquance juvénile), Caroline VINCE (Vice-Présidente de l'APAS), Dominique TRIVIAUX (Médecin généraliste)
- 12h30 **Repas**
- 14h00 **Mise en scène (art de la parole, musique de chambre et danse)**  
Académie Grétry de Liège
- Présentation des propositions des groupes de travail**
- 14h15 **Quelle sensibilisation ?**  
Quel dispositif mettre en place (et faut-il le faire ?), prioritairement pour les adultes de l'école, dans les lieux où rien n'a encore été remarqué, mais où les acteurs de l'école sont sensibilisés à cette problématique ?
- Animation : Marie-Bernadette DESMEDT (Directrice du Centre PMS Provincial de Nivelles) et le groupe de travail n°1  
(composition : voir site internet [www.colloquejeuxdangereux.be](http://www.colloquejeuxdangereux.be))
- Intervenants : Thibault PHILIPPETTE - GRéMS (Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs) Université Catholique de Louvain - Département de Communication et Eric WILLEMS, formateur « Jeu des 3 figures »
- 14h50 **Quelle prévention ?**  
Quel dispositif de prévention concevoir, davantage organisé vers les élèves dans des lieux où les acteurs de l'école ont vu, entendu quelque chose et où l'on suspecte l'existence de tels jeux ?
- Animation : Claude PRIGNON (Coordinateur de la Médiation scolaire bruxelloise) et le groupe de travail n°2 (composition : voir site internet [www.colloquejeuxdangereux.be](http://www.colloquejeuxdangereux.be))
- Intervenante : Florence RENARD-NOIRHOMME, Médecin scolaire et de santé publique, Université de Liège, Département des Sciences de la Santé Publique
- 15h25 **Quelle intervention de crise ?**  
Comment s'y préparer et mettre en place des interventions concertées dans des situations où des faits ont été constatés dans ou en dehors des temps et lieux scolaires ?
- Animation : Guy BOUDRENGHIEN, (Directeur du Centre PMS libre de Nivelles) et le groupe de travail n°3 (composition : voir site internet [www.colloquejeuxdangereux.be](http://www.colloquejeuxdangereux.be))
- Intervenant : Jean-Yves HAYEZ, Psychiatre d'enfants et d'adolescents, Docteur en psychologie et Professeur émérite à la Faculté de Médecine de L'Université Catholique de Louvain

## Bibliographie

### Références

Le « jeu du foulard » et autres jeux d'asphyxie : données épidémiologiques et cliniques, F. Noirhomme-Renard et C. Gosset in Rev Med 66 Liège 2011 pages 1 à 6. Fichier

Le "jeu du foulard" n'est pas un jeu: dans un jeu, on a plusieurs vies : ". Florence Noirhomme-Renard, in "Education santé", Mars 2010 Fichier

« Conduite à risque dans l'enfance & à l'adolescence », Denis HIRSH: Psychiatre, psychanalyste, Service de Santé mentale SESAME, Ville de Bruxelles. Fichier

« Activités à risque chez les adolescents », Jean-Yves Hayez : Lien

Article du 05.12.11  
paru dans la Libre Belgique

- [Shopping](#)
- [Bonnes affaires](#)
- [Rencontres](#)
- [Emplois](#)



Empfehlen

Registrieren, um die  
Empfehlungen deiner Freunde

## S'amuser jusqu'à en mourir

Isabelle Lemaire

Mis en ligne le 05/12/2011

Un colloque sur les jeux dangereux a réuni parents et enseignants à Liège. Des experts ont analysé causes et conséquences de ce phénomène inquiétant.

Tous les jours dans le monde, un jeune meurt des suites du jeu du foulard, de la tomate ou du rêve indien. Sous ces noms innocents, se cachent de terribles formes de jeux d'enfants qui peuvent avoir de lourdes conséquences (voir ci-contre). De l'avis de tous les intervenants présents, il y a quelques jours au palais des Congrès de Liège, une prise de conscience de la pratique des jeux dangereux à l'école et de ses enjeux est urgente et indispensable. Et il faut une mobilisation collective : parents, professionnels de l'éducation, pouvoir politique, services de police, mais aussi les premiers concernés, les jeunes.

Si aucune étude sur le sujet n'a encore été réalisée en Belgique, le professeur en sciences de l'éducation et président de l'Observatoire international de la violence à l'école, Eric Debarbieux, a pu mener en France une longue et rigoureuse enquête auprès de plus de 12 000 enfants âgés de 8 à 12 ans. Invité à présenter ses conclusions à ce colloque organisé par la ministre de l'Enseignement Marie-Dominique Simonet, le professeur a remis en perspective la pratique de ces "jeux" dans un contexte plus large d'autres formes de violences exercées contre des enfants dans le cadre scolaire.

*"Tout d'abord, nous avons pu déter miner que ces pratiques dangereuses touchent aussi bien des enfants qui ne rencontrent aucun problème particulier (pauvreté, quartiers sensibles) que des enfants présentant des caractéristiques propices à l'exclusion comme le handicap, l'origine ethnique ou une orientation sexuelle différente de la norme. Nous avons défini plusieurs types de violences auxquelles peuvent être confrontés les élèves (physique, verbale, sexuelle) ainsi que des degrés de harcèlement. Et l'on constate qu'en moyenne, 10 % des enfants en sont victimes, de manière plus ou moins sévère, et qu'il existe une corrélation entre le harcèlement que l'on subit et la pratique des jeux dangereux. Plus on est victime, plus on y joue."*

Selon Eric Debarbieux, les pratiques de jeux de violence pure ou d'évanouissement ne sont pas des jeux solitaires, car elles résultent de la pression du groupe sur les enfants, à l'école mais aussi via les réseaux sociaux et les vidéos où les jeunes se mettent en scène et expliquent la marche à suivre. Et plus globalement, les violences exercées sur les jeunes ont des conséquences redoutables. *"Décrochage scolaire, absentéisme, tentative de suicide, dépression, perte de confiance en soi, sans compter les conséquences potentielles à plus long terme. Les enfants harcelés peuvent devenir des adultes dépressifs et les harceleurs des conjoints maltraitants, des délinquants, en décrochage professionnel."*

Après le professeur Debarbieux, c'est Françoise Cochet qui a pris la parole. Cette mère de famille française est une pionnière en matière de prévention et d'information sur les jeux dangereux. Ce combat douloureux, elle le mène depuis le décès de son fils, un adolescent bien dans sa peau, retrouvé pendu dans sa chambre à une ceinture de judo. *"Il y a 10 ans, personne ne connaissait le jeu du foulard qui, pourtant, existe depuis des décennies. Ce sont les médias qui ont lancé l'alerte. Je me suis alors lancée, avec un groupe de parents de victimes, dans la création d'une association, Apeas."*

Françoise Cochet et les membres d'Apeas, qui compte aujourd'hui une équipe pluridisciplinaire (gendarmes, psychologues, avocats), ont créé des outils pédagogiques de prévention et sillonnent la France pour sensibiliser les jeunes aux risques qu'ils encourent. *"Il faut pour cela adopter une méthodologie spécifique. Nous entamons le dialogue en leur demandant leur témoignage sur ces pratiques : les connaissent-ils, y jouent-ils ? Ensuite, nous leur expliquons les conséquences physiologiques des jeux violents par le biais de planches anatomiques par exemple, en*

*nous adaptant à leur âge. Et on les responsabilise en leur demandant d'avertir un adulte s'ils sont témoins de pratiques dangereuses."*

Si d'aucuns se demandent s'il est bien raisonnable d'informer à ce point les enfants sur les jeux dangereux, au risque de les inciter à passer à l'acte, pour Françoise Cochet et son équipe, la réponse est claire. *"Il faut absolument les informer sur le sujet plutôt que de prendre le risque de voir mourir un autre enfant. De toute façon, les jeunes n'ont aucun mal à trouver des vidéos sur Internet qui en parlent, banalisent le phénomène et rendent ces pratiques accessibles à tous. Nous, nous leur en expliquons les dangers. C'est primordial."*

Depuis la fin de l'année 2009, on n'a plus recensé en Belgique le moindre décès de jeunes des suites d'un jeu dangereux qui a mal tourné. Le triste compteur avait pourtant affiché une dizaine de morts entre décembre 2008 et décembre 2009. Le travail entamé par les pouvoirs publics, le monde associatif et enseignant semble porter ses fruits. Mais il reste du chemin à parcourir pour que toutes les violences commises en milieu scolaire soient mieux détectées, prises en charge et prévenues.

Infos : [www.jeudufoulard.com](http://www.jeudufoulard.com)

### **tutti.ch annonce gratuite**

Vendez vos produits sans frais dans toute la Suisse.

[www.tutti.ch](http://www.tutti.ch)

#### Actu

- [Politique belge](#)
- [Belgique](#)
- [International](#)
- [Bruxelles](#)
- [Brabant](#)
- [Gazette de Liège](#)
- [Hainaut](#)
- [Flandre](#)
- [Namur-Luxembourg](#)
- [Titres de la semaine](#)

#### Economie

- [Actualité](#)
- [Finance](#)
- [Libre Entreprise](#)
- [La Bourse](#)
- [Com. financières](#)
- [Sicav](#)
- [Warrants](#)
- [Speeders](#)
- [Rapports annuels](#)
- [Titres de la semaine](#)

#### Culture

- [Série TV](#)
- [Cinéma](#)
- [Musique](#)
- [Arts visuels](#)
- [Livres](#)
- [Médias/Télé](#)
- [Scènes](#)
- [Politique](#)
- [People](#)
- [Sélection culturelle](#)
- [Titres de la semaine](#)

#### Sports

- [Football](#)
- [Tennis](#)
- [Golf](#)
- [Cyclisme](#)

## *Prévention de la violence*

# Les « jeux » dangereux et les pratiques violentes

*- prévenir, intervenir, agir -*

### La cour de récréation, espace de socialisation

La cour de récréation est un espace bien particulier, à la fois dans l'école ou le collège et à la marge de ceux-ci. Elle constitue un lieu d'apprentissage du lien social dans lequel le jeu tient une place prépondérante.

C'est l'équilibre entre cet espace de liberté et les exigences du respect des règles de civilité que les adultes des équipes éducatives doivent s'attacher à maintenir.

18 avril 2007



## >>> Avant-propos

L'attention des responsables éducatifs est régulièrement appelée sur les « jeux » dangereux et les pratiques violentes qui se déroulent au sein des écoles et des établissements scolaires, mais aussi à l'extérieur.

Si l'on ne peut connaître actuellement avec certitude le nombre d'enfants et d'adolescents qui s'adonnent à ces « jeux » dangereux et à ces pratiques violentes, ces phénomènes sont récurrents. Tout en veillant à ne pas dramatiser les faits, il convient de tout mettre en œuvre pour qu'ils ne soient pas niés ou masqués.

Ce document, fruit du travail d'experts, enrichi d'expériences déjà engagées sur le terrain par des équipes éducatives et par des associations s'inscrit dans le cadre d'une démarche globale de prévention.

Plus que jamais, l'École, lieu d'échanges, doit offrir aux élèves, à toutes les étapes de leur scolarité, et à leurs parents les moyens de mieux appréhender les questions liées au respect dû à la personne humaine et aux comportements à risques.

Ces conduites à risques doivent être l'objet d'une prévention active. Il convient de tout mettre en œuvre pour que ces pratiques soient à la fois connues, et prévenues afin qu'aucun enfant n'en soit plus victime.

## >>> Sommaire

	<b>Avant-propos</b>	p. 1
<b>I</b>	<b>PRÉSENTATION ET CARACTÉRISTIQUES DES « JEUX » DANGEREUX ET DES PRATIQUES VIOLENTES</b>	p. 5
	<b>Les « jeux » de non-oxygénation</b>	p. 5
	> Description	p. 5
	> Conséquences physiques et psychologiques	p. 5
	> Facteurs associés	p. 6
	<b>Les pratiques violentes ou les « jeux » d'agression</b>	p. 6
	> Description	p. 6
	<i>Le happy stepping</i>	p. 7
	> Conséquences physiques et psychologiques	p. 8
	> Facteurs associés	p. 8
	<i>Quelques chiffres</i>	p. 9
<b>II</b>	<b>LES SIGNES D'ALERTE</b>	p. 10
	<b>Pour les « jeux » de non-oxygénation</b>	p. 10
	> Signes physiques	p. 10
	> Signes comportementaux	p. 10
	<b>Pour les « jeux » d'agression</b>	p. 11
	> Signes physiques	p. 11
	> Signes comportementaux	p. 11
<b>III</b>	<b>PRÉVENIR, INTERVENIR, AGIR</b>	p. 12 et 13
	Les prises de risques : de l'enfance à l'adolescence	p. 12
	<b>Quel message transmettre ?</b>	p. 13
	<b>Délivré par qui ? À qui ?</b>	p. 13
	<b>Démarche à suivre en cas d'incident ou d'accident</b>	p. 14
	> Soutenir en premier lieu l'élève victime	p. 14
	> Engager une démarche de prévention	p. 14
	> Aborder l'accident ou l'incident avec les élèves	p. 15
	<i>Le devoir de surveillance</i>	p. 15

# PRESENTATION ET CARACTÉRISTIQUES DES « JEUX » DANGEREUX ET DES PRATIQUES VIOLENTES

On distingue deux types de « jeux » dangereux et de pratiques violentes : les « jeux » de non-oxygénation et les « jeux » d'agression. Leur identification est rendue difficile par les multiples appellations données par les enfants et adolescents, alors qu'il s'agit souvent d'une même pratique ou de la recherche de mêmes effets.

## LES « JEUX » DE NON-OXYGÉNATION

### > Description

Les « jeux » de non-oxygénation ou d'asphyxie, de strangulation, de suffocation sont appelés de plusieurs noms : trente secondes de bonheur, rêve bleu, rêve indien, « jeu » du cosmos, « jeu » des poumons, « jeu » de la tomate, de la grenouille... Le plus connu est le « jeu » du foulard.

Ce type de « jeu » consiste à freiner l'irrigation sanguine du cerveau par compression des carotides, du sternum ou de la cage thoracique, pour ressentir des sensations intenses, des visions pseudo-hallucinatoires. Dans la plupart des cas, il n'existe pas de rôle défini en tant que victime ou agresseur car la relation peut s'inverser : l'étrangleur devient alors l'étranglé. Cependant, il a été rapporté que certains jeunes ont pratiqué ce « jeu » sous la contrainte ou la pression d'un groupe. Mais l'enfant peut aussi reproduire seul l'étranglement grâce à un lien quelconque, avec un risque accru de strangulation et de pendaison dont les conséquences sont irréversibles puisque, comme il est seul, personne ne pourra le réveiller.

### > Conséquences physiques et psychologiques

Les symptômes post-anoxiques (privation sévère d'oxygène) sont nombreux et variables selon la durée de l'anoxie. Celle-ci peut aussi conduire à un coma profond, voire à la mort. Le risque de mort est d'autant plus grand que l'enfant reproduit ce « jeu » seul à son domicile.

La pratique intensive et répétée du « jeu du foulard » peut alors être à l'origine d'un véritable comportement de dépendance, qui pousse l'enfant ou le jeune à rechercher toujours plus de sensations par le biais de l'auto-asphyxie.

### > Facteurs associés

Selon les résultats de plusieurs études menées à partir d'une pratique clinique et de recherches internationales, ces « jeux », bien que comportant un risque mortel indéniable, sont pratiqués par des jeunes qui ne sont pas décrits comme suicidaires. Bien au contraire, ces jeux sont utilisés pour éprouver des sensations intenses qui donnent aux jeunes un sentiment d'existence. Ils se mettent en danger, sans avoir réellement conscience, ni penser aux conséquences négatives de ces pratiques. Les jeunes qui recherchent ce type de « jeux » ressentent un attrait pour d'autres comportements à risques : expérimentation des toxiques, prise de risque en véhicule motorisé, dans le domaine sportif.... Ils sont souvent décrits comme « casse-cou », curieux, vifs et aimant les nouvelles expériences, même si elles sont dangereuses ou interdites.

On note 3 types de profils parmi ces jeunes : les occasionnels, les réguliers et les sujets les plus fragiles.

> **Les occasionnels** : ils sont motivés par la curiosité ou agissent sous la contrainte de l'effet d'un groupe.

> **Les réguliers** : ils recherchent surtout des sensations et sont souvent amenés à pratiquer à domicile. Le danger est que cette excitation entraîne, dans certains cas, l'apparition d'un certain degré de dépendance.

> **Les sujets suicidaires et/ou ayant une personnalité fragile** : ils sont très rares mais, dans ce cas, le risque d'accident et de décès est très élevé. Ils pratiquent souvent le « jeu », plusieurs fois par semaine, voire par jour, et présentent une symptomatologie dépressive.

## LES PRATIQUES VIOLENTES OU LES « JEUX » D'AGRESSION

### > Description

Le dénominateur commun des « jeux » d'agression (hétéro-agressifs) est l'usage de la violence physique gratuite, généralement par un groupe de jeunes envers l'un d'entre eux. On distingue les jeux intentionnels et les jeux contraints.

#### > Les « jeux » intentionnels

Tous les enfants participent de leur plein gré aux pratiques violentes.

Quelques exemples de ce type de « jeu » :

Le « jeu » du cercle infernal, le « jeu » de la cannette, le « jeu » du mikado, le bouc émissaire, le petit pont massacreur ou la mêlée, le jeu du jugement, le petit pont boulette, la tatane...

Le principe est toujours le même. Au sein d'un cercle de jeu, un objet est lancé ; le joueur qui ne le rattrape pas devient la victime et est alors roué de coups par les autres joueurs.

### > Les « jeux » contraints

L'enfant qui subit la violence du groupe n'a pas choisi de participer. Il est clairement identifié comme une victime puisqu'il n'a pas donné son consentement.

Quelques exemples de ces « jeux » contraints :

- le « jeu » des cartons rouges, le « jeu » de la ronde ;
- le « jeu » de la mort subite ou de la couleur : un enfant qui porte le plus grand nombre de vêtements de la couleur désignée le matin est frappé et humilié toute la journée ;
- le « jeu » du taureau : un groupe d'enfants ou d'adolescents foncent, tête baissée, sur un enfant désigné ;
- le « jeu » de Beyrouth : des enfants demandent à un autre la capitale du Liban. Si l'enfant ne sait pas répondre à cette question, il est frappé sur ses parties masculines ;
- le « happy slapping », en français « joyeuses claques » : il s'agit d'une pratique consistant à filmer, à l'aide de son téléphone portable, une agression perpétrée par surprise, puis de procéder à la diffusion de ces images. Cette pratique, outre les violences physiques, vise également à porter atteinte à la dignité et à l'image de la victime.

### Le « happy slapping »

#### Un acte grave puni par la loi

Le « happy slapping » consiste à enregistrer et à diffuser des images de violence.

Les nouvelles dispositions législatives prévues par la loi du 5 mars 2007 relative à la prévention de la délinquance (article 222-33-3 du code pénal), précisent les peines encourues par les auteurs de ces infractions.

3 ans d'emprisonnement et 45 000 € d'amende

Ces sanctions sont particulièrement lourdes puisque toute violence, même légère, est punie de 3 ans d'emprisonnement et de 45 000 € d'amende, dès lors qu'elle est commise sur un mineur de moins de 15 ans, une personne vulnérable ou une personne chargée d'une mission de service public, comme un enseignant.

Sont également punis par la loi :

- > le fait d'enregistrer et de diffuser des images de violence ;
- > le fait de diffuser l'enregistrement de telles scènes.

Ces infractions sont très largement le fait de lycéens et même de collégiens.

Aussi convient-il de sensibiliser les élèves et leurs parents à la gravité de ces actes et de les informer des sanctions auxquelles s'exposent leurs auteurs.

Un diaporama simple et compréhensible par tous est mis à disposition des équipes éducatives, parents et partenaires, sur le site Eduscol :

<http://eduscol.education.fr>

### > Conséquences physiques et psychologiques

Qu'ils soient intentionnels ou contraints, ces jeux peuvent avoir des conséquences graves et diverses : hématomes, fractures, séquelles neurologiques, voire mener à la mort. Les victimes de ces jeux peuvent présenter des manifestations psycho-traumatiques – troubles du sommeil, reviviscence de l'événement traumatique, idées noires – ainsi que des symptômes anxio-dépressifs susceptibles d'évoluer vers l'apparition d'une phobie scolaire, de pensées suicidaires, avec parfois des passages à l'acte.

### > Facteurs associés

Il existe peu de travaux portant sur les enfants agresseurs et sur les enfants victimes de ces « jeux ». Toutefois, plusieurs études ont permis de confirmer certaines caractéristiques, qu'il s'agisse des victimes et/ou des agresseurs.

#### Les victimes

Ce sont généralement des enfants anxieux, timides, soumis, qui apparaissent comme des proies faciles. Ils ne se défendent pas et deviennent très rapidement des boucs émissaires. D'autres victimes, à l'inverse, ne sont pas timides mais possèdent certaines qualités, sur le plan physique, scolaire, socio-économique..., qui peuvent attiser la jalousie et l'excitation. Elles peuvent aussi se présenter comme provocatrices.

#### Les agresseurs

Dans leur très grande majorité, il s'agit surtout de garçons. Les filles peuvent, elles aussi, exercer une violence, même si celle-ci se manifeste surtout sur le plan psychologique ou émotionnel. Parmi ces agresseurs, on peut distinguer deux profils : les agresseurs actifs et les agresseurs passifs.

- Les agresseurs actifs et/ou initiateurs, sont décrits comme des enfants dominateurs et charismatiques qui présentent parfois un trouble du comportement antisocial se traduisant par de fréquentes attitudes transgressives et violentes. Ce sont des enfants souvent repérés comme ayant un fort besoin de sensations fortes, une grande impulsivité, une tendance à s'emporter.
- Les agresseurs passifs ne présentent pas de telles caractéristiques. Ils sont surtout entraînés par l'effet de groupe qui les pousse à devenir violents sous le regard de leurs camarades et du leader charismatique. Certains d'entre eux peuvent présenter un profil de personnalité dépendante, manquant d'assurance. Dès lors, la peur de représailles peut s'avérer particulièrement efficace sur ces jeunes.

### Quelques chiffres

sur les jeux de non-oxygénation

On ne peut dire avec rigueur combien de jeunes s'adonnent à ces « jeux » dangereux ni, a fortiori, combien en sont morts. Les résultats d'une enquête récente réalisée par le SMUR pédiatrique (service mobile d'urgence et de réanimation) Necker-enfants malades auprès des SAMU de France et des SDIS (services départementaux d'incendie et de secours) donnent les résultats suivants :

> 63 SAMU (sur 97) et 48 SDIS (sur 91) ont répondu.

> Pour l'année 2005 :

- 9 cas ont été rapportés dans les départements de l'Ain, de l'Aveyron, des Yvelines, des Hauts-de-Seine, et du Val-de-Marne ;
- tous sont des garçons âgés de 7 à 16 ans ;
- 6 sont décédés (1 sur place, 5 en réanimation).

> 5 cas ont été signalés pour l'année 2004.

Ce recensement ne fait apparaître que les enfants et adolescents victimes de ces pratiques dont l'état a nécessité une prise en charge médicale.

Toutefois, selon les associations de parents d'enfants victimes de « jeux » de non-oxygénation, les chiffres seraient nettement supérieurs.

En effet, ce type de jeu se pratique hors du contrôle des adultes et ses conséquences sont souvent interprétées en terme « d'accidents ».

Les décès sont généralement assimilés à des suicides (ex. pendaisons).

## II LES SIGNES D'ALERTE

La connaissance des signes d'alerte est une information importante à donner aux adultes. Il convient de garder à l'esprit que l'apparition de l'un ou plusieurs de ces signes ne signifie pas que l'enfant ou l'adolescent s'adonne obligatoirement à l'un de ces jeux. Il ne s'agit là que de rassembler un certain nombre d'éléments d'information, d'alerter sur la **convergence de signes** destinés à favoriser une certaine vigilance des adultes sur ces pratiques.

**POUR LES « JEUX » DE NON-OXYGÉNATION,  
ON PEUT RETROUVER LES SIGNES PHYSIQUES  
ET COMPORTEMENTAUX SUIVANTS**

### > Signes physiques

- traces rouges autour du cou ;
- joues rouges ;
- violents maux de tête à répétition ;
- troubles visuels passagers (mouches volantes, vision floue...)
- bourdonnements d'oreilles, sifflements ;
- fatigue ;
- défaut de concentration, oublis, absences brèves de la conscience, défaut de la mémoire récente.

### > Signes comportementaux

- découverte d'un foulard, d'une écharpe, d'une corde, d'une ceinture, d'un lien quelconque, que l'enfant garde et veut garder sur lui en permanence, ou qui traîne sans raison auprès de lui ;
- agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique ;
- isolement, repli sur soi ;
- questions posées par l'enfant sur les effets, les sensations et les risques de la strangulation.

**POUR LES « JEUX » D'AGRESSION, UN CERTAIN NOMBRE DE SIGNES PEUT ALERTER SUR UNE ÉVENTUELLE PARTICIPATION ACTIVE OU PASSIVE DE L'ENFANT À CE TYPE DE JEU**

**> Signes physiques**

- blessures, traces de coups, vêtements abîmés, vols ;
- manifestations neurovégétatives-somatiques : sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...

**> Signes comportementaux**

- présence de manifestations anxieuses : troubles du sommeil, refus d'aller en classe...
- agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique.

Ce travail d'investigation est d'autant plus nécessaire que la demande d'aide de la part des victimes de ces « jeux » dangereux est rarement orientée vers les adultes, et surtout vers les parents. Aussi le repérage de ces signes est-il une priorité pour ceux-ci comme pour les professionnels (personnels enseignants, sociaux et de santé, éducateurs, psychologues...).

### Les prises de risques : de l'enfance à l'adolescence

Patrice HUERRE, psychiatre

Grégory MICHEL, professeur de psychopathologie

« La prise de risque existe dès l'enfance, alors qu'elle semble surtout présente à l'adolescence. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un non contrôle du comportement, d'une agitation non régulée, qui conduisent l'enfant à se mettre en danger en grim pant, en sautant, avec, à la clé, le risque d'accident. Progressivement, de par ses expériences, l'enfant prendra davantage conscience de ses aptitudes, mais aussi des conséquences de ses actes, alors que, le plus souvent, il y a une méconnaissance des risques. Rappelons aussi qu'avant l'âge de 8 ans, l'enfant n'a pas une conscience claire de la notion de mort, et surtout de son caractère irréversible, donnant ainsi à ces conduites une signification différente de celles mises en place chez l'adolescent.

#### À l'adolescence, la prise de risque revêt un caractère naturel.

C'est, pour l'adolescent, une manière d'explorer ses capacités nouvelles et le monde environnant. Il s'agit de mettre à l'épreuve ce qui a été expérimenté auparavant, dans l'enfance, pour s'approprier les limites de ses possibilités actuelles et de ce qui est accepté par la famille, l'école, la société. Il convient donc de reconnaître la prise de risque comme une manière habituelle d'être à l'adolescence. Plus le jeune aura des bases bien établies et une image de lui-même acceptable, moins les mises en danger seront nombreuses ou importantes.

#### Toutefois, ces risques peuvent parfois prendre la forme d'agissements mettant en danger sa propre existence,

que ce soit en raison d'une vulnérabilité individuelle ou de facteurs d'entraînement par un groupe d'appartenance, facteurs très influents à cet âge : la conduite dangereuse d'engins à deux roues, l'expérimentation de l'alcool ou de drogues en sont des exemples. Les « jeux » dangereux et les pratiques violentes relèvent également de ces conduites à risques. Dans une certaine mesure, la prise de risque peut être appréhendée comme une conduite sociale : elle permet à l'adolescent d'exister aux yeux de ses camarades, elle relève du rite de passage de l'enfance à l'adolescence, mais aussi et surtout, elle peut être comprise comme une conduite où le jeune, de façon réactionnelle, recherche son indépendance, son autonomie. Dans cette perspective, la prise de risque devient le moyen de se distinguer des autres et n'est pas pathologique. Au contraire, elle signe le besoin de grandir, de prendre de la distance vis-à-vis de ses parents, du monde adulte. À l'inverse, on pourra tout aussi bien se montrer vigilant vis-à-vis des jeunes trop silencieux, trop solitaires, qui semblent éviter cette confrontation au risque. En effet, prendre des risques à l'adolescence, c'est aussi chercher à se sentir exister.

En conclusion, si la prise de risque à l'adolescence est nécessaire, il faut être attentif aux dérives possibles : ces conduites et ces « jeux » se déroulent entre jeunes, à l'abri des regards des adultes et sans aucun contrôle ni encadrement, alors qu'ils présentent un véritable danger. »

### III PRÉVENIR, INTERVENIR, AGIR

L'intervention en milieu scolaire, décidée par le directeur d'école et l'inspecteur de l'Éducation nationale, responsable de circonscription, ou le chef d'établissement, se doit d'être intégrée dans le cadre d'une prévention globale des conduites à risques. Plusieurs expériences ont déjà démontré à quel point les interventions auprès des enfants ne peuvent donner pleinement leur effet s'il n'y a pas une démarche de réflexion et de mise en cohérence des adultes, parents et membres de la communauté éducative dans son ensemble.

#### QUEL MESSAGE TRANSMETTRE ?

Le message doit apporter la connaissance des signes d'alerte sur ces pratiques (cf. p. 10), rappeler les dangers qui y sont liés (cf. p. 5 à 8). Il doit également intégrer des éléments de compréhension sur ce qui se joue, aux différents âges, en termes de recherche de soi et de ses limites (cf. p. 12 « Les prises de risques »). Il doit aussi être ajusté à la gravité de la situation. En effet, il n'existe pas un seul type de message pour toutes les situations.

#### DÉLIVRÉ PAR QUI ? À QUI ?

L'information doit être fiable et adaptée. Elle peut être apportée par des adultes de l'institution (directeur d'école, chef d'établissement, enseignant, conseiller principal d'éducation, médecin, infirmier(ère), assistant(e) de service social, psychologue scolaire...) ou par des professionnels extérieurs, à condition que leur qualification à intervenir sur le sujet soit bien établie préalablement.

Cette information s'adresse avant tout aux adultes de référence de l'enfant, c'est-à-dire aux parents, mais également aux professionnels : membres de la communauté éducative, représentants des milieux associatifs, sportifs...

Elle constitue un préalable indispensable pour que ceux-ci puissent poursuivre le dialogue avec les élèves et pour que les parents puissent, de manière individualisée, répondre aux questions de leur enfant et/ou adolescent.

C'est seulement après qu'une première réflexion s'est engagée avec les adultes que l'on pourra envisager, si cela s'avère nécessaire, une intervention en direction des élèves eux-mêmes. Cette intervention doit être mise en place soit après un accident ou un incident, soit après qu'un membre de l'équipe éducative a repéré de telles pratiques ou initiations à ces pratiques. Elle doit répondre également à la demande de parents ou d'autres partenaires accueillant des enfants, dans un cadre péri scolaire par exemple.

## DÉMARCHE À SUIVRE EN CAS D'INCIDENT OU D'ACCIDENT

Le directeur d'école ou le chef d'établissement doit, en cas d'incident ou d'accident lié à ces pratiques, mettre en œuvre deux types d'intervention : d'abord auprès de l'élève victime, ensuite en direction des autres élèves.

### > Soutenir en premier lieu l'élève victime

Il convient :

- d'apporter un soutien immédiat à l'élève ;
- de prévenir ses parents ;
- de les informer qu'ils peuvent porter plainte auprès des services de police ou de gendarmerie, soit directement auprès du procureur de la République ;
- de les informer qu'ils peuvent prendre contact avec l'association locale d'aide aux victimes adhérentes de l'INAVEM ;
- d'accompagner le retour de l'élève concerné, par exemple en désignant un adulte référent.

#### L'aide aux victimes

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.

### > Engager une démarche de prévention

Il convient ensuite de prendre en compte ce type de pratiques, de ne pas ignorer ce phénomène, mais, bien au contraire, d'engager une démarche de prévention, dans les meilleurs délais, mais sans précipitation, en respectant le processus suivant :

- désigner l'adulte référent, c'est-à-dire la personne « ressource » ;

- travailler le contenu de l'intervention avec la communauté éducative et éventuellement les partenaires extérieurs ;
- informer l'ensemble des parents d'élèves de cette démarche ;
- envisager systématiquement une intervention en binôme (intervenant et membre de la communauté éducative).

Les modalités de cette intervention peuvent être préparées en prenant appui 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. C'est au sein de ce comité que doivent être identifiées les ressources qui pourraient être sollicitées, si cela s'avérait nécessaire (adulte référent, parents, membres de la communauté éducative, associations...).

### > Aborder l'accident ou l'incident avec les autres élèves

Il faut bannir les exposés magistraux et ne pas emprunter une forme spectaculaire, comme on peut le voir dans certains traitements médiatiques de ce type de problème. Il convient en effet de ne pas donner une importance excessive à un phénomène dont encore, fort heureusement, beaucoup d'enfants n'ont pas connaissance et dont ils pourraient alors se sentir « exclus ». Il faut garder à l'esprit le risque d'incitation que pourrait alors provoquer une sur exposition de ces pratiques.

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

#### **Ne pas oublier les témoins**

Il importe enfin de ne pas négliger l'impact de tels incidents ou accidents sur des tiers ou des témoins passifs qui peuvent éprouver des sentiments de culpabilité, voire de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir. La confusion entre délation et assistance à personne en danger ou non dénonciation de crime est très fréquente, en particulier à l'adolescence.

#### **Le devoir de surveillance**

L'institution scolaire assume la responsabilité des élèves qui lui sont confiés. Pour l'école primaire, la circulaire n° 97-178 rappelle que le devoir de surveillance incombe aux directeurs d'école et aux enseignants. Pour les collèges, l'obligation de surveillance est précisée dans la circulaire n° 96-248 du 25 octobre 1996. 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.

## >>> Remerciements

### aux membres du groupe de travail

**Claude Beau**, magistrat, tribunal de grande instance de Paris.

**Catherine Faure**, contrôleur général de la police nationale, ministère de l'intérieur, délégation aux victimes.

**Patrice Huerre**, psychiatre des hôpitaux, chef de service de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent (EPS Erasme à Antony), coordinateur de la maison des adolescents des Hauts-de-Seine.

**Jean Lavaud**, pédiatre-réanimateur, SMUR pédiatrique-hôpital Necker-enfants malades.

**Grégory Michel**, professeur de psychopathologie et de psychologie clinique- université Bordeaux 2, psychologue clinicien-psychothérapeute, hôpital Robert Debré.

### ainsi qu'aux associations

**APEAS** (association de parents d'enfants accidentés par strangulation), présidée par Françoise Cochet.

**SOS Benjamin**, présidée par Magali Duwelz.