

Prévenir les jeux dangereux

La cour de récréation est un lieu d'apprentissage du lien social dans lequel le jeu tient une place prépondérante. C'est un espace de liberté qui doit garantir le respect de soi et des autres. Les équipes éducatives ont pour mission de s'attacher à maintenir cet équilibre, et notamment de disposer des moyens d'identifier les jeux qualifiés de « dangereux » et de prévenir leur apparition sans toutefois dramatiser leur pratique.

Identifier un jeu dangereux

On distingue, parmi les pratiques violentes, d'une part, les jeux d'asphyxie, de strangulation ou de suffocation et d'autre part les jeux d'agression.

Les premiers consistent à freiner l'irrigation sanguine du cerveau par compression des carotides, du sternum ou de la cage thoracique. La victime ressent des sensations intenses, a des visions pseudo hallucinatoires. Ces « jeux » se pratiquent seul ou en groupe, de façon intentionnelle ou contrainte.

Les jeux d'agression, dont le dénominateur commun est l'usage de la violence physique gratuite, généralement par un groupe de jeunes envers l'un ses membres.

Rappelons que toute violence, commise sur un mineur de moins de 15 ans est punie de 3 ans d'emprisonnement et de 45 000 € d'amende (Code pénal, art. 222-13). La peine encourue est d'autant plus élevée que les blessures provoquées sont graves (Code pénal, art. 222-7 et suivants).

Des signes d'alerte

Le repérage de ces pratiques est rendu difficile par le fait que la demande d'aide de la part des victimes de ces jeux dangereux est rarement orientée vers les adultes. L'apparition de signes ne signifie pas que l'enfant ou l'adolescent s'adonne à l'un de ces jeux, mais ils peuvent alerter.

Signes d'alerte	Jeu de non-oxygénation	Jeu d'agression
Physiques	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - blessures, traces de coups, vêtements abîmés, vols - manifestations neurovégétatives somatiques : sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...
Comportementaux	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - présence de manifestations anxieuses : troubles du sommeil, refus d'aller en classe... - agressivité soudaine,

	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.	violence verbale et/ou physique
--	---	---------------------------------

Des actions de prévention

Seuls le chef d'établissement et l'inspecteur de l'Éducation nationale ont la capacité d'engager une intervention en milieu scolaire. Il importe cependant de mener une réflexion en amont, avec les parents, membres de la communauté éducative dans son ensemble et représentants des milieux associatifs et sportif. Son objectif sera de provoquer un dialogue avec les élèves et entre les parents et leur enfant.

Le message doit décrire les signes d'alerte, informer des dangers liés à ces pratiques, évoquer la psychologie des ados (recherche de soi et de ses limites), et être ajusté à la gravité de la situation. Il peut être transmis par le directeur d'école ou le chef d'établissement, l'enseignant, le conseiller principal d'éducation, le médecin, l'infirmier, l'assistant de service social, le psychologue scolaire... ou par des professionnels extérieurs. Pour ce faire, le chef d'établissement désignera une personne ressource qui :

- préparera le contenu de l'intervention avec la communauté éducative et les éventuels partenaires extérieurs
- informera l'ensemble des parents d'élèves
- mettra en place une intervention en binôme (un intervenant et un membre de la communauté éducative), éventuellement avec l'appui du [Comité d'éducation à la santé et à la citoyenneté](#).

Pour plus d'informations

Le ministère de l'éducation édite un guide [« Les "jeux" dangereux et les pratiques violentes »](#)

En cas d'accident

C'est au chef d'établissement d'intervenir, d'abord auprès de l'élève victime, en accompagnant son retour dans l'établissement, puis de ses parents, en les informant qu'une plainte peut être déposée à la police, à la gendarmerie ou au procureur de la République. Ils peuvent aussi contacter le représentant local de la [Fédération nationale d'aide aux victimes et de médiation](#). Le chef d'établissement doit ensuite s'adresser autres élèves, sans donner trop d'importance à l'événement ni adopter un ton moralisateur, mais en ouvrant le débat et le dialogue.

Le point de vue de l'assureur

L'institution scolaire assume la responsabilité des élèves qui lui sont confiés. Pour l'école primaire, la [circulaire n° 97-178 du 18 septembre 1997](#) rappelle que le devoir de surveillance incombe aux directeurs d'école et aux enseignants. Pour les collèges, l'obligation de surveillance est précisée par 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.

La solution MAIF

Dans la mesure où l'élève est victime de ces jeux durant une activité garantie par le contrat d'établissement, il peut bénéficier de nos garanties « indemnisation des dommages corporels » et « recours protection juridique ». Notre garantie « Responsabilité civile – Défense » pourra parallèlement bénéficier au Chef d'Etablissement ou à l'enseignant dont la responsabilité pourrait être retenue pour défaut de surveillance.