

Les jeux dangereux partie 2/3

Une troisième fiche pratique évoquera d'autres pratiques dangereuses

Lors d'échanges avec des adhérent(e)s, (enseignant(e)s, personnels de surveillance, de direction), nous avons décidé d'attirer votre attention sur ce phénomène qui se multiplie (merci les réseaux sociaux !!!) dans les écoles, les établissements, les centres de loisirs...

Sachez que votre Autonome GRAND OUEST est à vos côtés dans les situations de responsabilité civile...

« Le gamin ne bougeait plus » : un collégien de l'Oise conduit à l'hôpital, étranglé au jeu de la guillotine

Un élève de collège a perdu connaissance dans la cour de récréation après s'être prêté à ce « jeu » consistant à se faire étrangler jusqu'à la limite de l'évanouissement. Il s'agit du deuxième incident en quelques jours. Une enquête a été ouverte et la direction a lancé un appel aux parents.

« Le premier qui bouge est gay » : ce « jeu » homophobe qui sévit dans les cours de récréation.

LES JEUX DANGEREUX (en 3 parties)

2^{ème} partie

Les jeux dangereux pratiqués par les jeunes comportent de nombreux risques qui peuvent avoir des conséquences graves, tant sur le plan physique que psychologique. Quelques-uns des principaux risques associés à ces comportements :

Risques physiques :

- 1. Blessures Graves** : Les jeux peuvent entraîner des fractures, des contusions, des lésions internes ou des traumatismes crâniens. Par exemple, les sauts à partir de hauteurs peuvent provoquer des chutes dangereuses.
- 2. Asphyxie** : Des jeux comme le "choking game" peuvent entraîner une perte de conscience, des lésions cérébrales dues à un manque d'oxygène, voire la mort.
- 3. Brûlures** : Dans des défis impliquant le feu, les participants peuvent subir des brûlures graves, entraînant des cicatrices permanentes ou nécessitant des soins médicaux intensifs.
- 4. Intoxication** : Les défis alimentaires, comme ingérer des substances non comestibles (par exemple, des capsules de détergent), ou respirer une bombe de déodorant, des produits détachants...peuvent causer des intoxications aiguës, des lésions organiques et, dans certains cas, la mort.
- 5. Infections** : Les jeux impliquant des coupures ou des blessures peuvent exposer les participants à des infections, y compris des infections graves comme le tétanos.

Risques psychologiques

1. Traumatismes Émotionnels : Être impliqué dans un accident ou assister à un incident tragique peut entraîner des traumatismes émotionnels, de l'anxiété ou des troubles de stress post-traumatique (TSPT).

2. Pression Sociale : Les jeunes peuvent ressentir une pression de groupe pour participer à des activités dangereuses, ce qui peut affecter leur estime de soi et leur prise de décision.

3. Normalisation des Comportements à Risque :

La participation à ces jeux peut conduire à une normalisation de comportements risqués, augmentant la probabilité d'une escalade dans les risques.

Risques sociaux

1. Conséquences Judiciaires : Dans certains cas, les comportements peuvent entraîner des poursuites judiciaires, surtout s'ils causent des blessures à autrui.

2. Impact sur la Vie Scolaire : Les incidents liés à ces jeux peuvent entraîner des sanctions scolaires, des expulsions ou des perturbations dans l'environnement scolaire.

3. Stigmatisation : Les jeunes qui refusent de participer à ces jeux peuvent être stigmatisés par leurs pairs, ce qui peut entraîner des problèmes d'isolement social ou de rejet.

.../...

Une question, un conseil, contactez l'Autonome Grand Ouest

23, rue Louis Gain – 49100 ANGERS

☎ 02.41.88.75.55 ou 06.48.20.15.41 - 24/24 - 7/7

✉ autonome-grandouest@orange.fr / site : <https://autonome-grandouest.fr/>

Solidairement faisons que demain soit un jour serein

Désabonnement : « Ne plus recevoir de courriel de l'Autonome Grand Ouest... »

L'envoi du courriel que vous venez de recevoir a été assuré par nos soins de façon militante.

Si vous ne souhaitez plus recevoir nos informations, merci de nous en faire part

en envoyant un simple message à : autonome-grandouest@orange.fr

