



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

ACTION DE PRÉVENTION AUPRÈS D'ÉLÈVES DE CLASSES MATERNELLES ET ÉLÉMENTAIRES

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT
PRÉVENTION DES « JEUX DANGEREUX »

La pratique des « jeux » dangereux par les enfants persiste et se transforme notamment au gré de l'utilisation des réseaux sociaux. La prévention de ces « jeux » est donc primordiale. Elle repose sur la mise en place d'actions dédiées, adossées aux programmes d'enseignement et s'appuie sur le développement des compétences psychosociales marquées par le respect de l'autre et de soi. L'École tient un rôle particulier dans cet apprentissage en organisant la discussion entre les élèves sur la pratique des « jeux » dangereux, quel que soit l'âge des enfants, en permettant la connaissance du corps humain et de ses limites tout en développant l'esprit critique sur leur pratique.

I. DÉMARCHE DE PROJET PRÉALABLE À UNE SÉANCE DE PRÉVENTION

1. L'inscription dans un projet éducatif global

Une action de prévention concernant les « jeux » dangereux et les pratiques violentes à l'école primaire peut s'inscrire dans le cadre du projet d'école présenté en conseil d'école.

Une présentation permet d'informer tous ses membres de la démarche et des raisons qui motivent l'initiative de la mise en place de ce projet.

L'information aux parents doit précéder l'action réalisée auprès des élèves. Elle peut être diffusée dans le cadre de la première réunion à la rentrée ou lors de la deuxième qui peut aborder plusieurs thématiques selon les priorités définies par l'équipe éducative. Cette communication pourra également reposer sur un courrier ou des supports de communication visuels en fonction du ou des canaux que les directeurs d'école estimeront les plus appropriés.

Les représentants des fédérations de parents d'élèves peuvent être associés à la mise en œuvre de cette information. Leur engagement et leur participation peuvent favoriser la sensibilisation et la mobilisation des parents sur cette action de prévention.

Réalisé en 2007, un document intitulé « [Les « jeux » dangereux et les pratiques violentes](#) » apporte une première information sur le sujet. Il a été complété par le Guide d'intervention en milieu scolaire « [Jeux dangereux et pratiques violentes](#) », mis en ligne depuis 2011 sur éducol. Ce guide est un document d'appui pour informer et former les équipes éducatives des établissements ainsi que les parents. Il a pour objectif d'aider ces équipes à développer une démarche de prévention dans ce domaine.

2. L'affaire de tous

L'ensemble de la communauté éducative est concerné : élèves, directeurs d'écoles, enseignants, ATSEM¹, AESH², personnels sociaux et de santé, parents d'élèves, associations, etc..

Les modalités d'information ou de sensibilisation sont adaptées à chacun des publics.

La sensibilisation des personnels est essentielle. Elle peut être mise en place en prenant appui sur le guide d'intervention en milieu scolaire « Jeux dangereux et pratiques violentes » précité.

1. Agents territoriaux spécialisés des écoles maternelles.

2. Accompagnants des élèves en situation de handicap.

3. Des partenaires et des compétences extérieures mobilisés

L'organisation d'une action de prévention repose sur une approche collective.

Il est ainsi possible de prendre contact avec un partenaire extérieur à l'établissement (association, service de l'État) et de s'appuyer sur une ressource académique sur le thème choisi (correspondants de la police ou de la gendarmerie « sécurité-école », équipe mobile de sécurité, personnels médico-sociaux). La sensibilisation des personnels à cette thématique favorisera leur vigilance quotidienne en complément de l'action qui pourra être déployée.

Une réflexion doit être engagée en amont entre l'équipe éducative et le partenaire pour co-construire l'action et l'inscrire dans le cadre du projet d'école et du projet pédagogique de la classe.

L'opportunité du nombre de séances et le(s) thème(s) retenu(s) devront être analysés en équipe.

Le cas échéant, la(es) séance(s) devra(ont) être menée(s) par le partenaire en collaboration avec l'enseignant de la classe comme précisé dans le projet pédagogique. Ce document devra également indiquer les objectifs visés, la nature des contenus, les modalités d'intervention, les rôles et les missions de chacun ainsi que l'évaluation de l'action.

II. DÉROULEMENT D'UNE SÉANCE AUPRÈS DES ÉLÈVES

1. Déterminer le support à exploiter

Le choix des supports à utiliser auprès des élèves ainsi que l'organisation pédagogique arrêtée font l'objet d'une concertation au sein de l'équipe éducative et le cas échéant, avec les associations. Les enseignants demeurent les responsables pédagogiques, aussi, le choix des supports leur revient. Le présent document d'accompagnement permet aux enseignants qui le souhaitent de déployer, par eux-mêmes ou en lien avec une association, une action de prévention des « jeux » dangereux. La co-construction de l'intervention permet d'associer l'apport spécialisé des intervenants issus des associations à l'expertise pédagogique des enseignants.

La qualité pédagogique des outils utilisés doit être vérifiée et adaptée à l'âge des élèves concernés.

2. La séance

a) Placer les élèves en situation de discussion

La séance doit favoriser les échanges et l'écoute des élèves afin de répondre à leurs questionnements.

Laisser parler librement les élèves des jeux qu'ils pratiquent, connaissent et/ou ont entendu parler. Pour ce faire, l'enseignant pourra utilement amorcer les échanges à partir des questions « qu'est-ce que jouer ? » et « qu'est-ce qu'un jeu ? ».

Procéder à l'inventaire des jeux proposés par les élèves qui pourront les classer en fonction des émotions qu'ils suscitent (peur, plaisir, etc.) ou des risques qu'ils comportent.

Les jeux identifiés comme « dangereux » pourront également être classés selon la typologie des « jeux » dangereux (« jeux » de non oxygénation, « jeux » de défis, « jeux » d'agression).

Chercher à comprendre avec eux pourquoi ces « jeux » dangereux sont pratiqués.

b) Apporter aux élèves des éléments théoriques sur la mauvaise pratique des jeux

« Jeux » de défis et d'agression

Expliquer le danger de ces pratiques et le fait qu'il ne s'agisse pas de « jeux » au sens classique du terme (en lien avec les échanges préalables sur ce qu'est un jeu).

Expliquer les causes et les conséquences des traumatismes physiques (plaies de la main, du poing, du visage, du nez, bris de dents, éclatement de la rate ou du foie, traumatisme crânien, rupture des vertèbres...), mais aussi psychiques (sentiment d'être la « proie » désignée par le groupe, sentiment d'insécurité, de danger, peur pour les victimes, mais aussi sentiment de « toute-puissance » d'un meneur, incapacité à poser des limites aux gestes potentiellement dangereux).

« Jeux » de non oxygénation

Expliquer les conséquences des pratiques de non oxygénation et d'asphyxie, en rappelant qu'il ne s'agit pas de jeux : hypoxie cérébrale et ses conséquences à court, moyen et long terme, convulsions.

c) Réfléchir collectivement sur les risques que certains jeux peuvent faire prendre à soi et aux autres

Inviter les élèves à réfléchir sur :

- la notion de prise de risque ;
- les raisons pour lesquelles sont instaurés dans les écoles des règles de vie et un règlement intérieur ;
- l'importance de la notion de respect, de citoyenneté, de sécurité, de responsabilité individuelle et collective.

d) Communiquer et partager les messages de prévention

- respecter son corps et celui des autres ;
- savoir distinguer les comportements dominants positifs et négatifs ;
- savoir dire « non » ; savoir résister à la pression ; savoir entendre le « non » ;
- savoir en parler ou alerter un adulte ;
- responsabiliser les élèves sur leur rôle de vigilance, le devoir de prévenir un adulte en cas de connaissance d'un danger.

e) Lier la séance de prévention aux programmes d'enseignement pour en faciliter l'exploitation

La séance peut s'inscrire dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture et notamment « Les langages pour penser et communiquer » (domaine 1) et « La formation de la personne et du citoyen » (domaine 3).

Elle peut être adossée aux enseignements :

- **au cycle 1** : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ; agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ; explorer le monde (mieux connaître et mieux maîtriser son corps ainsi que d'apprendre à identifier, désigner et nommer les différentes parties du corps).
- **aux cycles 2 et 3** : le français (comprendre et s'exprimer à l'oral) ; l'éducation physique et sportive - EPS (développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps) ; l'enseignement moral et civique - EMC (culture de la sensibilité, culture du jugement, culture de l'engagement) ; les sciences (reconnaître des comportements favorables à sa santé).

Un travail approfondi sur le fonctionnement du corps humain pourra être introduit à partir de l'affiche (d'un schéma ou d'une planche) en annexe. Il pourra s'agir de :

- localiser les fonctions vitales du corps et leurs interactions (entre la circulation sanguine et la respiration, entre les poumons, le cœur et le cerveau) ;
- découvrir quelques bases d'anatomie et de physiologie, la respiration et la circulation, vitales pour l'oxygénation du cerveau et l'élimination des déchets toxiques, dont le dioxyde de carbone (CO₂) ;
- expliquer les conséquences d'un manque d'oxygène et donc de l'arrêt respiratoire ou de l'arrêt cardiovasculaire à court, moyen, long terme (convulsions, séquelles, handicap, décès, etc.).

L'action de prévention sera par ailleurs l'occasion de poursuivre le développement des compétences psychosociales chez les élèves.

III. LA MISE EN PRATIQUE À PARTIR DE TROIS VIDÉOS PRODUITES PAR L'A.P.E.A.S.

1. Présentation des outils

Une vidéo qui pourra être séquencée en 3 extraits d'une durée de 30 secondes environ produite par l'A.P.E.A.S. (Accompagner, Prévenir, Eduquer, Agir, Sauver) est proposée afin de réaliser une séance de prévention des « jeux » dangereux auprès de jeunes élèves :

- « La cour de récré » ;
- « Le souffle » ;
- « Casse-cou ».

L'objectif pédagogique est de lutter contre les « jeux » dangereux en milieu scolaire en apprenant aux élèves à identifier des situations potentiellement dangereuses pour en prévenir les risques d'accident. La sensibilisation des élèves doit favoriser le développement de leur vigilance, de leur attention, de leur sécurité et de celle des autres. Si le rôle des élèves n'est pas de surveiller, cet outil doit permettre de les sensibiliser à l'importance d'alerter.

L'utilisation de l'outil doit être réfléchie, adaptée à l'âge du public et mettre en avant les politiques de prévention et de sécurité des élèves portées par le ministère chargé de l'éducation nationale. Des points de vigilance propres à chaque séquence vidéo sont ainsi précisés ci-dessous.

Durée : à adapter en fonction de l'âge des élèves, un séquençage peut être réalisé en fonction du nombre d'extraits vidéos étudiés par séance.

Niveaux concernés : classes de maternelle et d'élémentaire (de la grande section au CM2), de 5 à 11 ans.

2. Proposition de déroulement de la séance

Le déroulement de la séance peut s'articuler autour de quatre étapes décrites ci-après.

Les élèves pourront être invités à nommer les personnages pour faciliter les interactions. La structure de l'outil favorise une utilisation séquencée des trois vidéos.

L'inventaire des « jeux » et pratiques à risque ne doit pas être diffusé aux élèves afin d'éviter de susciter en eux le désir de les tester.

Point de vigilance : Les trois vidéos proposées soulignent principalement des comportements à risques de garçons. Si cela recouvre une certaine réalité, il est essentiel de rappeler que les filles aussi sont concernées et peuvent s'y risquer.

ÉTAPE 1 : PLACER LES ÉLÈVES EN SITUATION DE DISCUSSION

- **Faire un inventaire de tous les types de jeux que les élèves pratiquent** (seuls ou en collectivité ; dans la cour de récréation, au centre de loisirs, à la maison, etc.) ;
- **Visionner la première vidéo** (*La cour de récré*) ;

Points de vigilance : La perspective de la vidéo peut questionner sur les gestes du surveillant à l'égard de la surveillante (secondes 3 à 7 et 19 à 23). Cela pourrait susciter des remarques de la part des élèves. Cette ambigüité est le fruit du choix de la technique d'animation.

Le positionnement au premier plan des surveillants souligne qu'en raison du nombre d'enfants et de jeux pratiqués simultanément, certaines pratiques à risque peuvent être « invisibilisées ». C'est pourquoi, il est primordial d'assurer le développement des compétences psychosociales des élèves, qu'ils sachent parler de ces sujets, mais également de les responsabiliser sur leur rôle de vigilance afin d'alerter un adulte en cas de connaissance d'un danger.

Secondes 1 à 8 : Vision générale de la cour de récréation. Jeux « classiques ». Certains sont sans danger si la règle du jeu est respectée (*Un-deux-trois soleil*, corde à sauter, marelle, jeu de cartes, de billes ou de ballon), d'autres peuvent poser problème (défi de sauter de haut, prise au cou, bagarre ...).

Secondes 8 à 13 : jeu de ballon et élève triste et isolée qui ne joue pas.

Secondes 13 à 17 : jeu de billes, bagarre pour un sac de billes.

Secondes 17 à 22 : un élève « joue » à attraper son camarade par le cou avec son bras, une camarade s'amuse de la scène et n'alerte pas les surveillants.

Secondes 22 à 27 : corde à sauter et *un-deux-trois soleil* : sans danger si les règles du jeu ne sont pas modifiées (exemple de détournement d'usage de la corde à sauter pour jouer au « cheval » ou pour « fouetter les camarades »).

Secondes 27 à 34 : jeu de cartes absorbant deux amis qui ne peuvent pas alerter les surveillants sur le défi proposé par deux camarades au jeune qui, malgré sa crainte, réalise un saut potentiellement dangereux.

- **Compléter l'inventaire** avec les nouveaux jeux repérés dans cette vidéo ;
- **Visionner la seconde vidéo** (*Le souffle*) ;

Secondes 35 à 45 : retenir sa respiration le plus longtemps possible.

Ce « jeu », sous forme de défi, pousse l'enfant à dépasser ses limites et peut provoquer un malaise consécutif à la diminution de l'oxygénation du cerveau (hypoxie cérébrale voire anoxie).

La conséquence est schématisée sur la radiographie des poumons, du cœur, des vaisseaux sanguins et du cerveau qui changent de couleur. Ce schéma permet d'exposer très simplement la physiologie vitale de la respiration, de la circulation sanguine et des fonctions du cerveau. On pourra s'aider des affiches et plaquettes du corps humain simplifié qui se trouvent en annexe.

Secondes 45 à 54 : apnée en piscine (ou dans la baignoire) et chronométrage par un camarade évoquant la notion de défi entre copains.

Cette pratique est strictement interdite par le règlement de l'ensemble des piscines publiques en raison du grand nombre d'accidents dus au dépassement des limites tolérées par l'organisme de chacun.

Le cerveau en hypoxie se « déconnecte » soudain (inconscience), sans que l'enfant n'ait eu le temps de remonter. S'il n'est pas repéré

immédiatement, le cœur, au rythme ralenti par le malaise risque de s'arrêter, entraînant des conséquences pour le cerveau d'abord puis les autres organes. Les enquêtes menées dans des classes par l'A.P.E.A.S. soulignent qu'au moins 70% des enfants ont déjà pratiqué ce défi dangereux.

Secondes 54 à minute 1'01 : « jeu de bagarre » consistant à attraper par le cou un camarade. La petite fille rit, car c'est un « jeu » fréquent.

Les conséquences du manque de souffle et d'oxygénation du cerveau seront expliquées (cf. partie « II – 2 – b et e » du présent document). Certains enfants nomment cette pratique « la prise du sommeil » sans en comprendre le risque réel.

Minute 1'01 à 1'10 : Attraper son camarade par la capuche ou le col de son t-shirt est un « jeu » fréquent. Il est nécessaire de rappeler la règle impérative : « on ne touche pas au cou ! ».

- **Compléter l'inventaire** avec les nouveaux jeux repérés dans cette vidéo ;

- **Visionner la troisième vidéo (Casse-cou)** ;

Minute 1'11 à 1'30 : Le défi du saut de trop haut est repris. L'image de l'élève est figée en vol, ce qui permet d'imaginer les diverses conséquences possibles : choc sur le crâne, sur les vertèbres ou les côtes, sur le bras ou la jambe. Les blessures potentielles sont représentées sur la radiographie de son corps qui apparaît après l'arrêt sur image.

Minute 1'30 à 1'46 : L'élève est heureux de rouler à vélo, il a accroché son casque à son cartable et tient à la main son smartphone auquel il jette un œil. Arrêt sur image au moment de sa chute, qui permet d'imaginer les diverses conséquences. Il est à noter que le smartphone protégé par une « coque » est intact après le choc dû à la chute. Les enquêtes montrent que 5 à 10 enfants par classe reconnaissent ne pas porter de casque, contrairement aux obligations de la loi.

- **Compléter l'inventaire avec les nouveaux jeux** repérés dans cette vidéo ainsi que les **prises de risques** ;

Points de vigilance : L'éducation à la sécurité routière est un axe fort porté par le ministère chargé de l'éducation nationale. Dans un premier temps, il est primordial d'inciter les élèves à identifier le non-respect de la réglementation par le cycliste.

Dans un second temps, l'enseignant et/ou l'intervenant **devront rappeler les réglementations existantes** :

- L'article R.431-1-3 du code de la route impose le port du casque à vélo (attaché) aux enfants de moins de 12 ans. L'infraction est sanctionnée ;
- L'article R.412-6-1 du code de la route interdit l'utilisation du téléphone à vélo sous peine d'amende.

Dans un troisième temps, il est possible de rappeler que le code de la route est un outil pour éviter les accidents. En EMC, en conseil de coopération, s'offre la possibilité de chercher les éléments du code de la route qui protègent les usagers et faire un parallèle avec le règlement de la classe.

- **Interroger les élèves sur les émotions** que ces jeux et pratiques suscitent chez eux ;
- **Interroger les élèves sur les risques corporels** que présentent les jeux inventoriés.

ÉTAPE 2 : APPORTER AUX ÉLÈVES DES ÉLÉMENTS THÉORIQUES SUR LA MAUVAISE PRATIQUE DES JEUX

À partir des précisions apportées dans les parties II-2-b et II-2-e du présent document, il s'agira d'apporter des éléments théoriques aux élèves sur les risques de la pratique de « jeux dangereux » :

- les traumatismes physiques ;
- les traumatismes psychiques ;
- les conséquences des pratiques de non oxygénation et d'asphyxie.

ÉTAPE 3 : SAVOIR RECONNAÎTRE LA NATURE DES JEUX PAR LEURS CONSÉQUENCES SUR L'ORGANISME ET SAVOIR RÉAGIR

- À partir de l'inventaire réalisé lors de l'étape 1, demander aux élèves de réaliser un tri entre les jeux ludiques et les « jeux » dangereux en fonction des conséquences et traumatismes provoqués ;
- **Placer les élèves en situation de réinvestissement** de l'étape 2 dans une réflexion collective sur les risques liés à la pratique de « jeux » dangereux ;
- **Vérifier que les apports théoriques de l'étape 2 sont bien compris** et réajuster si nécessaire ;

- **Libérer la parole** en complétant l'inventaire des jeux « tabous ».
- **Comment réagir lorsque je suis observateur de la pratique de ces jeux ?** Soumettre aux élèves une situation imaginaire lors de laquelle un camarade réalise un « jeu » dangereux et leur demander comment ils réagiraient. Chacun propose des solutions puis les élèves distinguent les comportements responsables tels que prévenir le plus rapidement possible un adulte référent. Cela pourrait également se traduire dans le cadre d'une improvisation théâtrale.

ÉTAPE 4 : PRÉVENIR ET DIFFUSER

- **Comment prévenir la pratique de ces jeux ?** collectivement, des solutions sont proposées (elles sont toutes prises en compte) ;
- Sous la supervision de l'enseignant, le collectif (élèves, enseignants, intervenants) choisit de mettre en œuvre une solution proposée ;
- La restitution peut déboucher sur d'autres projets notamment des outils de diffusion (affiche, scénario, théâtre, Web Radio, article de journal, etc.) ;
- L'enseignant peut faire coller dans le carnet de liaison un bilan (infographie, conséquences, réactions à avoir) pour permettre aux élèves de se remémorer cette séance et ce qu'ils ont appris notamment à partir de la fiche annexée. Cela doit également permettre aux représentants légaux d'utiliser ce support pour faire verbaliser par leur enfant le contenu de la séance ;
- Diffusion de l'information - et des productions réalisées par les élèves - au reste de l'école, des parents d'élèves (et si possible au niveau de la circonscription de l'Éducation nationale, des associations et collectivités locales).

Quels sont les dangers pour ta respiration ?

Qu'en penses-tu ?

	Dangereux	Pas dangereux
Jouer avec un sac plastique ?	★	😊
Garder la tête sous l'eau trop longtemps ?	★	😊
Manger des bonbons ?	★	😊
Serrer son cou ?	★	😊
Jouer au foot ?	★	😊
Appuyer fort sur ses poumons ?	★	😊
Regarder des dessins animés ?	★	😊
Dessiner ?	★	😊
Se bagarrer ?	★	😊

Création : www.ligandee-esprit-nomade.com



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

Agréments : Jeunesse et Sports Education nationale

Les aventures fabuleuses de la respiration

souffler respirer



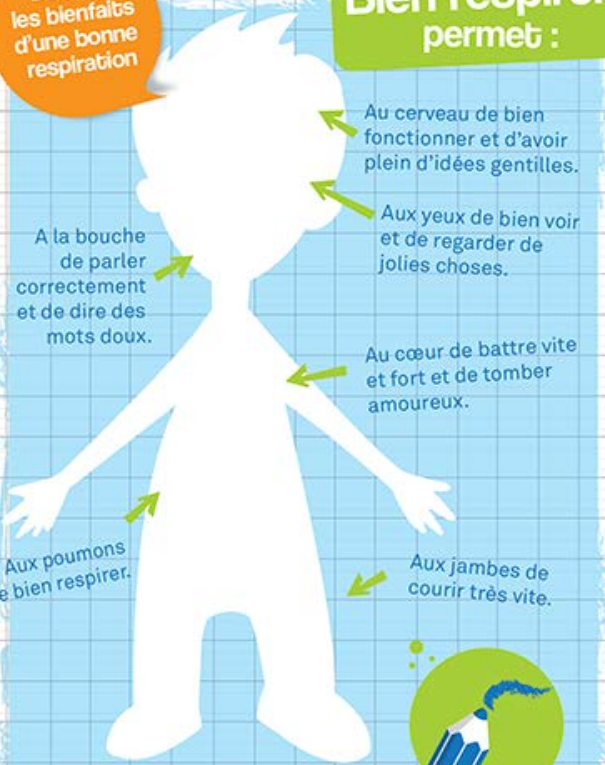
APEAS

Accompagner, Prévenir, Eduquer, Agrir, Sauver
16 rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél. 06 21 45 41 86
www.jeudufoulard.com

Prénom : _____

Bien respirer permet :

Dessine les bienfaits d'une bonne respiration



- Au cerveau** de bien fonctionner et d'avoir plein d'idées gentilles.
- Aux yeux** de bien voir et de regarder de jolies choses.
- Au cœur** de battre vite et fort et de tomber amoureux.
- Aux jambes** de courir très vite.
- Aux poumons** de bien respirer.
- A la bouche** de parler correctement et de dire des mots doux.

La respiration comment ça marche ?

Tes poumons sont un filtre à O₂ et CO₂, qui passent dans le sang.

Le cerveau est ton ordinateur de bord. Il vit avec de l'O₂ présent dans l'air que tu respires. Il produit du CO₂ qui doit disparaître car il risque de l'abîmer.

C'est par le nez et la bouche que tu inspires l'O₂. Dans l'autre sens, lorsque tu souffles, tu fais sortir de ton corps le CO₂.

Ton cœur est la pompe qui fait passer dans ton corps le sang qui transporte l'O₂ depuis tes poumons jusqu'à ton cerveau et le CO₂ depuis ton cerveau jusqu'aux poumons.

L'O₂ et le CO₂ suivent le trajet du sang dans tout ton corps.

O₂ = Oxygène CO₂ = Gaz carbonique