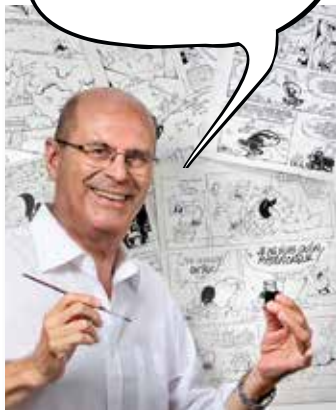


Parents Équipes éducatives

Des sessions réalisées à leur intention offrent l'occasion de débattre de la complexité des ressentis durant l'enfance, d'identifier les lieux et les occasions susceptibles de favoriser les pratiques dangereuses et d'échanger sur les dispositions à prendre afin de réduire celles-ci.

Les réseaux sociaux et l'usage du portable étant pour une grande part à l'origine des défis et jeux dangereux, les participants conviennent de mesures et de conseils à donner à ce sujet.

Les dessins projetés ont été créés par Jean-Pierre Dirick, l'auteur du célèbre album « Le Divan de la B.D. » : une parodie de séances de psychanalyse des plus grands héros de bandes dessinées, réalisée à partir de véritables analyses thérapeutiques effectuées par de réels pys.



Défis et jeux dangereux

“T'es pas cap !”

“*Voulant éviter la honte de s'entendre dire « t'es pas cap ! » ils/elles tentent de prouver leur capacité à devenir des adultes (et même des héros) en se confrontant à des épreuves qui peuvent devenir rapidement dangereuses.*

Le développement des réseaux sociaux multiplie aujourd'hui ces compétitions qui, de virtuelles, se transforment en intimidation et en harcèlement.

Voici l'occasion de comprendre avec les adolescents eux-mêmes ce qui est en jeu, de décrypter les causes, les mécanismes et les conséquences, à partir d'un support qui leur parle : la bande dessinée.”

Jacqueline Costa-Lascoux sociologue et psychanalyste, Directrice de recherche au CNRS, Présidente d'Honneur d'Olympio.

Jeux de non-oxygénation, jeux d'agression ou jeux de défi... Les ados sont de plus en plus nombreux à les pratiquer, et de plus en plus tôt.

Ces prises de risques qui peuvent avoir de graves effets sanitaires, sont fréquemment à l'origine de difficultés scolaires et de manifestations psycho-traumatiques. S'ils représentent pour un jeune, une manière d'explorer ses capacités, de prouver sa valeur face à ses camarades et de marquer son indépendance vis-à-vis de sa famille, ils sont souvent le marqueur de difficultés personnelles et constituent un symptôme d'alerte en cas de mal-être.



La prévention à ce sujet est ici conçue pour faire réfléchir les jeunes participants sans les stigmatiser. Elle va leur permettre de convenir des attitudes à avoir face aux propositions qui leur sont faites tant en milieu scolaire ou récréatif que via les réseaux sociaux.

Pour amener les jeunes à dialoguer, le sujet demande à être traité en gardant une certaine distance. C'est pourquoi l'outil d'animation interactive « T'es pas cap ! » attribue chacune des situations à des personnages bien connus des lecteurs de bandes dessinées.

Les participants imaginent comment chacun de ceux-ci – en fonction de son profil psychologique – va probablement se comporter face à une proposition de jeu dangereux. Le débat leur permet alors de convenir des risques sous-jacents et des facteurs (personnalité, environnement, etc.) pouvant les inciter à le pratiquer.