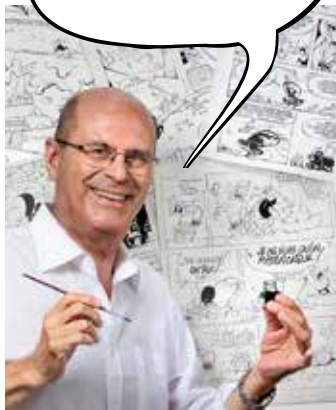


Parents
Équipes éducatives

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.