



Dire « non » à l'intimidation! Le jeu de « Guets-Apens »

Introduction

Il est important de réagir, dès leur apparition et même avant, aux signes avant-coureurs de comportements antisociaux chez les jeunes gens notamment si l'on souhaite prévenir leur violence et réduire le taux de criminalité. Or l'intimidation/le taxage pourrait bien être un présage de tels comportements.

Les retombées de l'intimidation dépassent largement ses instigateurs et leurs victimes. Elles s'étendent à leurs pairs, leur école et à l'ensemble de la collectivité. Les gestes répétés d'intimidation peuvent susciter énormément de détresse psychologique chez les victimes et causer des problèmes à plusieurs niveaux. Quant aux intimidateurs, leurs comportements agressifs peuvent se poursuivre jusqu'à l'âge adulte et conduire au crime. L'intimidation, prise plus largement, peut créer un tel climat de

peur chez les enfants qui la subissent qu'ils se voient contraints à restreindre leurs activités pour éviter d'en être victimes.

Bien que l'intimidation soit un problème largement répandu au pays, bon nombre d'enseignantes et d'enseignants se disent frustrés de ne pas disposer des outils nécessaires pour éduquer les enfants à son propos. Avec l'aide du Programme de mobilisation des collectivités, le Centre Option-Prévention T.V.D.S. (pour toxicomanie, violence, délinquance et SIDA), un organisme communautaire sans but lucratif de Montréal, a conçu le prototype d'un jeu qui traite justement de l'intimidation et de ses retombées.

Guets-Apens : Qui osera parler? cherche à renseigner les enfants sur l'intimidation et à stimuler le développement d'habiletés personnelles et sociales aptes à les prémunir contre l'intimidation. Le jeu s'adresse aux enfants de 10 à 12 ans – c'est-à-dire de ce groupe d'âge qui, selon les sondages, est le plus susceptible de s'adonner à ce genre d'activités répréhensibles et il est destiné autant aux victimes qu'aux auteurs d'actes d'intimidation. Selon Manon Lacroix, coordonnatrice de Centre Option-Prévention T.V.D.S., le jeu de société est une

Cette publication du Caledon Institute fait partie de sa collection *histoires communautaires* portant sur la prévention du crime et est publiée en collaboration avec le Centre national de prévention du crime. La collection met en relief les initiatives communautaires qui prônent des démarches prometteuses en matière de prévention du crime.

stratégie novatrice et efficace pour rejoindre les jeunes, qui permet d'obtenir une meilleure rétention de l'information chez les participants.

Qui osera en parler?

Le jeu *Guets-Apens* place les joueurs dans un guet-apens dès le début ... « Depuis plusieurs semaines, un petit groupe de voyous s'amuse à terroriser les élèves d'une école primaire en leur volant argent, vêtements et biens personnels. La direction, les enseignants et les parents sont à bout de souffle. Quand va-t-on mettre le grappin sur ces voleurs? En tout, deux gars et une fille, âgés entre 10 et 13 ans, forment le trio. On les appelle la bande des Guets-Apens car ces jeunes, fort menaçants, tendent des pièges aux élèves les plus timides de l'école. Qui osera en parler aux parents et à la police? Pourquoi certains élèves de l'école ne les dénoncent-ils pas?

Qui sont leurs victimes? De quoi ont-elles peur? Toi, comment réagirais-tu si cette bande de voleurs prenait ton argent, tous les lundis du mois, en te bousculant et en te menaçant? Serais-tu capable de t'affirmer et de résister à leurs menaces? En parlerais-tu à tes parents ou à la Direction de l'école? Pourrais-tu les dénoncer à la police? Connais-tu les conséquences légales auxquelles s'exposent ces jeunes voyous? Imagine que ces petits voleurs s'en prennent à toi et à tes amis ... » Voilà quelques exemples de questions que soulèvent ce jeu.

Le jeu est conçu pour se jouer entre deux à six joueurs. La planche de jeu propose une carte du quartier où on retrouve l'école, des magasins, un poste de police, une maison affichant l'emblème Parent Secours et une maison des jeunes. Chaque joueur se fait remettre un paquet de 15 cartes-objets lesquelles représentent de l'argent, un baladeur, des bottes, une casquette, une boîte

Stratégie nationale sur la sécurité communautaire et la prévention du crime

La Stratégie nationale sur la sécurité communautaire et la prévention du crime vise à réduire le crime et la victimisation en s'attaquant à leurs causes profondes. Pour ce faire, elle prône une démarche de développement social. Le développement social est un processus à long terme, une approche proactive dont le but est d'enrayer les facteurs personnels, sociaux et économiques qui engendrent des comportements criminels chez certaines personnes ou les exposent à devenir des victimes.

Le gouvernement du Canada, par l'entremise de la Stratégie nationale et au moyen d'investissements de l'ordre de 32 millions de dollars par année, vient en aide à des collectivités qui désirent mettre de l'avant des projets et créer des partenariats pour contrer la criminalité. La Stratégie vise d'abord les enfants et les jeunes, les communautés autochtones et intervient au chapitre de la sécurité personnelle des femmes et des jeunes filles. Elle comporte trois volets : l'Initiative pour les collectivités plus sûres, le Programme d'information et d'éducation auprès du public et le Centre national de prévention du crime. Le Centre national de prévention du crime a comme mandat de mettre en œuvre la Stratégie.

L'Initiative pour les collectivités plus sûres vise essentiellement à soutenir les Canadiens et Canadiennes qui entreprennent des activités de prévention du crime dans leurs collectivités. Elle s'articule autour de quatre programmes de financement distincts : le Programme de mobilisation des collectivités qui aide les collectivités à mettre au point des approches de prévention du crime et à entreprendre des activités qui s'attaquent aux causes profondes de la criminalité; le Fonds d'investissement dans la prévention du crime qui a pour objet de recueillir des données fiables sur les méthodes efficaces ou prometteuses associées à la prévention du crime et à la prévention de la victimisation; le Programme de partenariat en prévention du crime qui soutient l'engagement d'organismes qui diffusent de l'information et produisent des outils et des ressources utiles à la prévention du crime dans leurs collectivités; et le Programme d'intervention des entreprises pour la prévention du crime qui interpelle, à l'échelle nationale, provinciale et territoriale, les gens d'affaires et les associations professionnelles pour qu'ils aident leurs collectivités à entreprendre des activités de prévention du crime, à partager de l'information et à se mobiliser.

à lunch, une montre, etc. Il y a quatre catégories : défi, solution, protection et justice qui comportent chacune 20 cartes de jeu. Sur la planche de jeu, plusieurs cases sont identifiées à ces catégories. D'autres cases présentent des objets variés qu'un joueur peut perdre ou retrouver.

Chaque joueur possède un pion qu'il déplace sur la planche de jeu après avoir lancé le dé. Il doit alors exécuter les consignes qui correspondent à la case où il s'immobilise. Les joueurs doivent surmonter des épreuves et gagner ou donner des cartes-objets. Par des mimes, des improvisations, des devinettes et des choix multiples, les enfants sont appelés à identifier des situations de « taxage », à dire comment ils réagissent lorsqu'ils sont témoins de « taxage », à discuter des conséquences du « taxage » pour la victime et le délinquant. La partie prend fin quand un joueur atteint, par un coup de dé exact, la case intitulée « arrivée à l'école ». Les joueurs calculent le nombre de cartes qu'ils possèdent dans leur jeu. Le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

Une façon amusante d'apprendre

Le jeu *Guets-Apens* a été mis à l'essai dans cinq écoles de la région de Montréal en 1999. En tout, 243 élèves de cinquième et de sixième



La planche de jeu.

année ont testé le jeu sous la supervision d'une enseignante-stagiaire. Pour mesurer l'impact du jeu sur les enfants, on leur a demandé de remplir un questionnaire qui comportait une section à remplir avant d'avoir joué et une autre section à remplir une fois la partie terminée. Le questionnaire comportait principalement des questions fermées avec choix de réponses afin de faciliter l'administration de l'outil et de limiter au minimum les biais causés par l'interprétation

Avant : Pré-test	Après : Post-test
Plus de la moitié (52 %) des élèves rencontrés ont peur de se faire « taxer ».	La presque totalité (97 %) se sent prête à dire non aux « taxeurs » et autant (96 %) prévoient les dénoncer.
34 % des élèves aimeraient dire aux « taxeurs » d'arrêter d'intimider et d'extorquer.	Ce pourcentage passe à 97 %.
13 % des élèves (victimes ou éventuelles victimes du « taxage ») affirment ne discuter avec personne des situations difficiles qu'ils vivent ou vivraient.	96 % affirment vouloir en discuter avec une personne.

des questions chez les élèves et les intervenants responsables de la cueillette de données. Les résultats ne sont pas significatifs au plan statistique mais illustrent des tendances importantes, comme en témoigne le tableau à la page 3.

Mais le plus important sans doute, c'est que tous les enfants ont dit qu'ils avaient aimé le jeu (87 pour cent ont dit que le jeu leur avait plu énormément). Et les observations des chercheurs et des enseignants ont confirmé la chose.

Le jeu semble être une façon efficace de renseigner les enfants sur l'intimidation et de leur fournir des moyens acceptables d'y résister. La structure du jeu permet à chaque élève d'expérimenter une situation de « taxage » et, par extension, d'en ressortir les impacts négatifs. Les concepteurs du jeu croient qu'en fournissant l'occasion aux enfants de faire semblant, le jeu leur permet de développer leur estime de soi et la confiance nécessaire pour résister à l'intimidation. Dans le cadre sécurisant d'un jeu de rôle, les enfants apprennent la valeur de l'affirmation de soi et l'importance de le dénoncer lorsqu'ils sont victimes ou témoins d'intimidation. Le jeu renseigne également les enfants sur les conséquences négatives auxquelles s'exposent les auteurs d'actes d'intimidation et décourage ceux qui pourraient poser des gestes de taxage.

Selon Manon Lacroix : « Aux dires des enseignants et enseignantes, le « taxage » est un sujet peu abordé avec les élèves. L'expérimentation a ainsi offert une excellente occasion d'aborder ce sujet et d'entendre parler les jeunes de leurs peurs. »

Un regard sur l'avenir

Après la mise à l'essai du jeu de *Guets-Apens* des modifications ont été proposées pour rendre le jeu encore plus pertinent. Alors que

nous rédigeons cet article, le Centre Option-Prévention T.V.D.S. cherchait activement du financement pour pouvoir ajuster le jeu, le tester plus largement et le traduire en anglais. Une fois cette étape complétée, on aimerait bien pouvoir offrir le jeu sur une plus grande échelle afin que les enfants de partout au pays puissent apprendre à dire « non » à l'intimidation.

Ann Simpson

Ann Simpson travaille à la collection histoires communautaires pour le compte du Caledon Institute.

Pour obtenir de l'information sur la mise au point du prototype du jeu de *Guets-Apens*, communiquez avec Manon Lacroix au Centre Option-Prévention T.V.D.S. : (514) 849-8889.

Pour obtenir de plus amples renseignements sur la Stratégie nationale sur la sécurité communautaire et la prévention du crime, composez le numéro sans frais suivant : 1 (877) 302-2672 ou visitez le site Web : www.crime-prevention.org.

Il est possible de se procurer des exemplaires de cette publication, en nombres limités, en Braille, sur disquette et sur cassette-audio.

This community story is also available in English.

© 2000 par le Caledon Institute of Social Policy.

1600 rue Scott, Bureau 620

Ottawa, Ontario, Canada

K1Y 4N7

tél : (613) 729-3340 téléc. : (613) 729-3896

courriel : caledon@caledoninst.org

internet : www.caledoninst.org