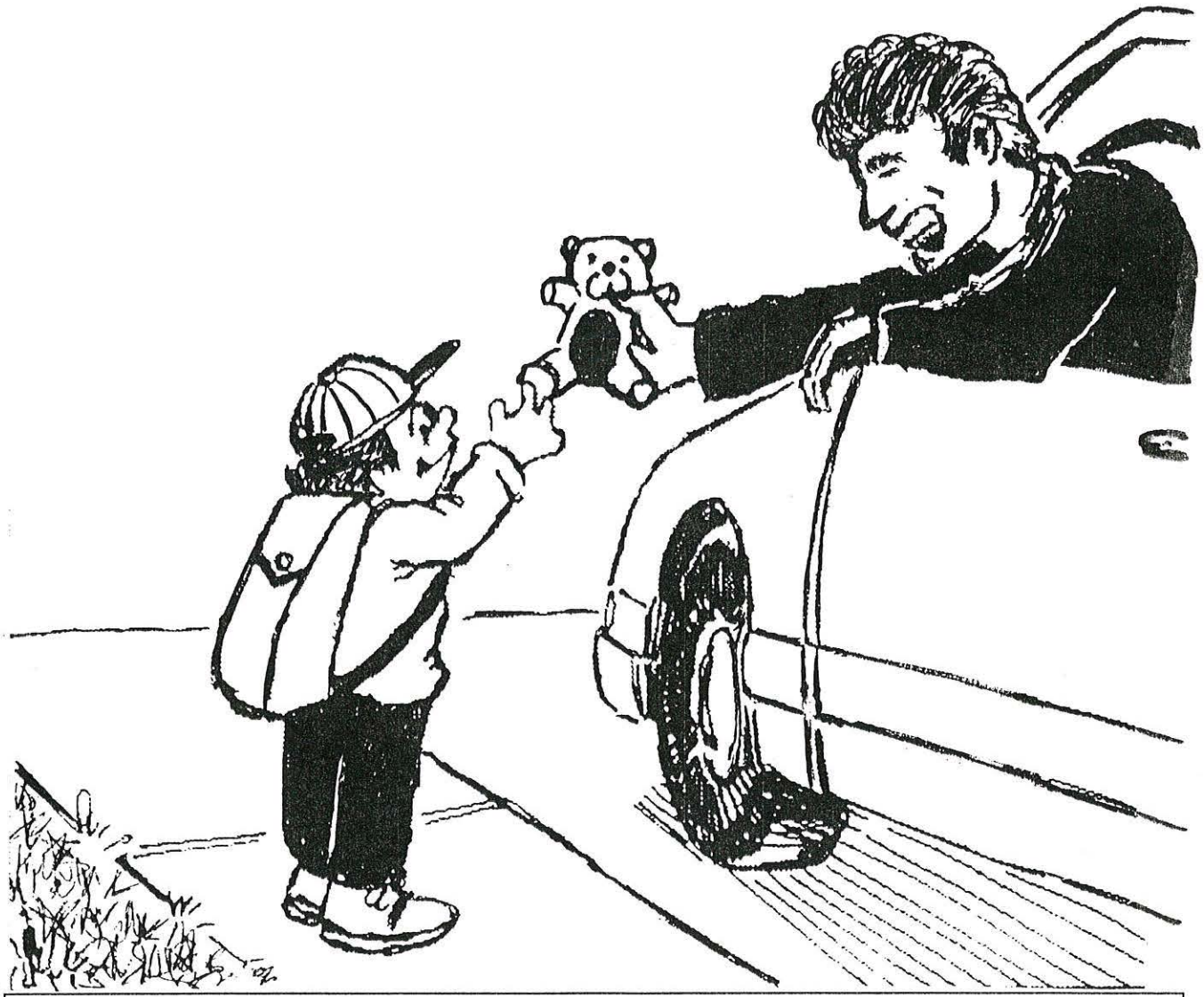
ENFANTS ALERTES

Manuel d'enseignement concernant la prévention d'agressions et enlèvement d'enfants



Le cours « Enfants Alertes » figure parmi les cours les plus complets actuellement disponibles. Nous recommandons fortement aux parents d'y inscrire leurs enfants.

Mabyn Armstrong, directrice de la prévention
Le Réseau Enfants Retour Canada

Georges J. Manoli

23. SI TU ES KIDNAPPÉ, ATTIRE L'ATTENTION

Faits à propos des enlèvements : Les dix premières minutes suivant l'enlèvement par un étranger sont les plus cruciales. Ensuite, les chances de retrouver l'enfant (mort ou vivant) diminuent considérablement. La guerre de la survie se joue entre l'enfant et son kidnappeur. Ce dernier est en contrôle, et non pas la police, ni maman ou papa. La deuxième personne maître de la situation est l'enfant. Les idées suivantes sont tirées du livre de Robert Stuber intitulé « Missing ! Stranger Abduction, » Smart Strategies to Keep Your Child Safe, 1996.

1. Enlèvements en voitures : Il est presque certain de présumer que si un enfant est enlevé, tôt ou tard, il sera transporté dans un véhicule, très probablement une voiture, une fourgonnette ou un pick-up. Lorsque vous parlez à vos enfants à propos d'enlèvements, vous devriez couvrir les trois points suivants : a) Comment se sauver d'un véhicule ; b) Comment faire tomber un véhicule en panne ; c) Comment attirer l'attention.

Comment se sauver d'un véhicule - Votre enfant devrait savoir :

a) Comment tourner la clé de contact à la position ACC (accessoires), afin de faire fonctionner les vitres électriques. Les portes automatiques peuvent être ouvertes manuellement sans avoir recours à ce procédé.

b) Comment retirer les clés de l'ignition avant de quitter la voiture stationnée. Une fois sorti, lancer les clés loin. Courir en criant et essayer de trouver un endroit sécuritaire ou une cachette.

c) Comment déverrouiller les portes de différents véhicules.

d) Comment ouvrir les portes de différents véhicules.

e) Comment faire fonctionner les vitres électriques et manuelles ainsi que les toits ouvrants.

f) Si l'enfant est pris dans le coffre arrière d'une voiture : 1) L'enfant devrait savoir comment débrancher les fils à vue (tirer les fils d'un mouvement sec), faisant en sorte que les lumières de reculons et les lumières de frein ne fonctionnent pas, ce qui augmente les chances que la voiture soit immobilisée par la police. 2) L'enfant peut continuellement frapper sur la section des lumières de reculons ou de frein, ce qui risque de les briser. 3) Si la voiture se range sur le côté de la route, l'enfant devrait crier « Au secours » ou frapper le toit ou les côtés du coffre arrière. 4) L'enfant pourrait utiliser des outils laissés dans le coffre arrière soit comme arme, soit pour attirer l'attention en frappant le toit du coffre ou en brisant les lumières arrières ou les lumières de frein, ou en coupant les fils à sa vue.

Comment faire tomber un véhicule en panne :

Il y a plusieurs raisons pour faire tomber la voiture d'un kidnappeur en panne : a) Attirer l'attention sur la voiture. b) Impliquer d'autres personnes (mécaniciens, remorqueuse, autres conducteurs, etc.). c) Forcer le kidnappeur et sa victime à marcher plutôt que de bénéficier d'un mode de fuite rapide. d) Changer le plan d'action du kidnappeur. e) Augmenter les chances de l'enfant d'être vu ou retrouvé.

a. Causer un accident entraîne l'implication d'autres personnes. Pour causer un accident, l'enfant kidnappé peut a) *Empoigner le volant et le tourner avec force de gauche à droite*. Dès que le véhicule commence à rouler, l'enfant peut sauter sur le conducteur, le frapper, crier, le mordre et enlever ses mains du volant, faisant en sorte que la voiture fonce sur quelque chose (une voiture stationnée, une boîte à malle, une voiture en mouvement, un arbre, etc.). Pratiquez cette manoeuvre avec votre enfant, du siège avant et du siège arrière de la voiture. b) *Appuyer sur l'accélérateur*. Lorsque la voiture du kidnappeur est derrière un autre véhicule immobilisé, ou alors que le véhicule avance lentement, l'enfant peut se précipiter au sol et appuyer sur l'accélérateur soit avec ses mains, soit avec ses pieds (l'enfant place sa (ses) main(s) ou son pied sur le pied du kidnappeur, et appuie sur l'accélérateur). Cette manoeuvre peut faire en sorte que la voiture du kidnappeur emboutisse la voiture devant elle, obligeant d'autres personnes à s'impliquer. Causer un accident devrait être tenté lorsque la voiture avance doucement en raison des risques de blessures graves.

b. Insérer un bouton dans l'ignition : Si l'enfant est laissé seul dans le véhicule, il peut essayer de trouver le plus petit bouton de vêtement qu'il a sur lui et l'insérer dans l'ignition, à l'endroit où va la clé. Il doit alors pousser le bouton aussi profondément que possible (avec ses doigts ou un autre objet). Ce faisant, il empêchera la clé de contact de pouvoir être insérée dans l'ignition, et le kidnappeur ne pourra pas démarrer la voiture. D'autres petits objets peuvent aussi faire l'affaire, comme un petit caillou, un bout de bois ou de la saleté qu'on trouve sur les tapis de la plupart des véhicules.

c. Débrancher les fils du tableau de bord : Les enfants devraient savoir comment se déplacer rapidement du côté du conducteur, aller fouiller sous le tableau de bord pour trouver les fils et les arracher avec force (peut se faire que le véhicule soit en marche ou non). Ceci devrait immobiliser le véhicule.

d. Noyer le moteur : Si l'enfant est laissé seul à l'intérieur du véhicule, il devrait savoir comment pomper la pédale de gaz (rapidement et avec répétition, aussi longtemps que possible), pour noyer le moteur. Cette technique ne fonctionnera pas avec les véhicules à injection - les modèles à partir de 1970. Lorsque l'enfant commence cette procédure, il devrait continuer à guetter le retour du kidnappeur.

e. Allumer les lumières (pour drainer la batterie) : Si possible, l'enfant peut allumer les lumières lorsqu'il quitte le véhicule, pour drainer la batterie et obliger le kidnappeur à demander de l'aide.

Attirer l'attention lorsque le véhicule est en mouvement - L'enfant peut :

a. Écrire « AU SECOURS » à l'envers sur une vitre embuée (image miroir).

b. Jeter des objets par la fenêtre (papier, bracelet, chapeau, etc.).

c. Laisser sa ceinture ou des vêtements traîner à l'extérieur.

d. L'enfant peut mettre ses doigts dans son nez jusqu'à ce qu'il saigne, et laisser couler le sang sur ses vêtements. Les gens qui voient les taches de sang seront alertés.

e. L'enfant peut aussi utiliser le sang pour écrire « AU SECOURS » sur son bras ou sur sa main. Le kidnappeur peut décider de jeter ou de nettoyer les vêtements souillés, ou d'aller dans un magasin pour les remplacer, créant ainsi l'opportunité pour l'enfant de s'évader et d'obtenir de l'aide.

f. Demander pour aller aux toilettes - Obliger ainsi le véhicule à s'immobiliser.

g. Simuler des crampes à l'estomac, des crises, etc. requérant une aide médicale et attirant l'attention.

h. Si l'enfant est dissimulé dans le coffre arrière d'une voiture, il peut laisser un vêtement ou un linge dépasser afin d'attirer l'attention lorsque le véhicule est en mouvement.

2. Attirer l'attention dans une maison ou une chambre :

Une maison est probablement l'endroit duquel il est le plus difficile de s'échapper. Le kidnappeur aura probablement une maison fortifiée à l'épreuve des évasions. Attirer l'attention ou envoyer un message de la maison du kidnappeur sont certainement les meilleurs stratégies pour l'enfant. Si l'occasion se présente, l'enfant devrait avoir une idée de la façon de s'enfuir, spécialement si le kidnappeur est parti ou dort.

a. ***Écrire sur les murs du garde-robe ou dans les fenêtres*** *:* L'enfant devrait savoir écrire « Au secours, kidnappé » et son nom en grosses lettres. Il peut l'écrire dans les fenêtres et sur les murs d'un garde-robe, ce qui diminue les chances que le kidnappeur le voit. Le message peut être découvert par les gens qui utiliseront la pièce ou la maison après lui. Les mots peuvent être gravés dans le mur à l'aide d'une boucle de ceinture ou de soulier, un cintre, un stylo, un objet pointu, etc. L'enfant peut aussi utiliser du sang, des marqueurs, de la peinture, ses matières fécales, du savon, etc. pour écrire.

b. ***Interrupteur de lumière - Signal S.O.S.*** *:* Si l'enfant est embarré dans une pièce, il devrait savoir comment lancer un S.O.S. avec l'interrupteur de la lumière. Le S.O.S. est le signal international de détresse. À l'origine, il était envoyé en code Morse par télégramme, à l'aide de trois petit points pour le S, trois longs points pour le O, et trois autres petits points pour le S, à répétition. S.O.S. est utilisé pour « Save Our Souls », ce qui veut dire en français « Sauvez notre âme », ou sur les bateaux, pour « Save Our Ship », traduit par « Sauvez notre navire ». Rappelez-vous : Pour faire un signal de S.O.S., l'enfant devrait a) Ouvrir l es rideaux ; b) Boucher l'espace entre le plancher et la porte afin que personne ailleurs dans la maison ne voit la lumière ou les signaux ; c) Envoyer son signal sans arrêt aussi longtemps que possible.

c. ***Fenêtres*** *:* a) L'enfant devrait savoir comment déverrouiller et ouvrir plusieurs types de fenêtres. b) Il devrait aussi ne pas avoir peur de casser la fenêtre ou de sortir par cette fenêtre. c) Il devrait considérer attacher les draps ensemble afin de pouvoir s'échapper d'une pièce située au deuxième étage par exemple.

d. ***Portes*** *:* L'enfant devrait savoir comment déverrouiller toutes sortes de portes, incluant les moustiquaires et les portes coulissantes munies de dispositifs de sécurité.

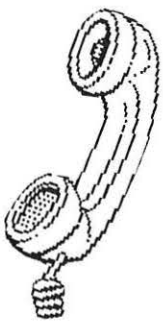
e. ***Faire déborder la toilette, l'évier ou le bain*** *:* L'enfant peut remplir la toilette, l'évier ou le bain avec du papier ou d'autres articles qu'il pourra trouver (rouleau de papier de toilette, serviettes, jouets pour enfants, gilet, souliers, etc.) et tirer la chaîne, ou laisser l'eau couler. Le dégât peut alerter les voisins à l'étage au-dessous, le concierge de l'édifice, le propriétaire de l'hôtel/du motel, et peut même entraîner la venue d'un plombier. La toilette bouchée peut préoccuper le kidnappeur assez longtemps pour que l'enfant puisse se sauver ou tenter d'autres moyens pour attirer l'attention. L'enfant peut écrire un message sur l'article qu'il utilisera pour boucher la toilette (ex. : « Au secours... dans garde-robe »). Le message peut avertir la personne venue réparer le dégât.

f. ***Téléphones*** *:* Si un téléphone est disponible, l'enfant devrait signaler 9-1-1 (ou 0), dire à l'opérateur qu'il a été kidnappé, puis laisser le récepteur débranché si l'agresseur se trouve près. L'enfant n'a pas à nommer l'endroit où il se trouve ni son nom, mais peut le faire afin de s'assurer que les autorités se rendent à la bonne adresse. Le 9-1-1 affiche généralement la provenance de l'appel. L'endroit où l'appel est logé sera retracé, et un véhicule de police sera envoyé sur les lieux. L'enfant peut parler à l'opérateur, en autant que le kidnappeur n'est pas aux alentours. Si l'enfant raccroche après avoir appelé 9-1-1, il y a de fortes chances que l'opérateur rappelle pour voir si tout va bien ; cela pourrait alerter le kidnappeur et mettre l'enfant en danger plus qu'il ne l'est déjà.

Après que l'enfant a composé 9-1-1 (ou 0), il devrait laisser un vêtement près du téléphone décroché, de préférence un soulier ou un bas, car il est facile, pour quelqu'un qui viendra enquêter à propos de l'appel, de voir que l'objet appartient à un enfant. L'enquêteur voudra questionner pour savoir pourquoi l'appel a été fait, et par qui.

Si le kidnappeur est alerté ou surpris par quelqu'un à la porte, il est très probable qu'il cachera l'enfant loin de l'enquêteur, qui voudra savoir qui a fait l'appel. Le kidnappeur niera très certainement avoir fait l'appel. L'enquêteur voudra donc savoir s'il y a quelqu'un d'autre dans la maison ; le téléphone sera le centre d'intérêt de l'enquête sur l'appel.

Téléphones publics **:** Votre enfant devrait aussi savoir qu'il n'a pas besoin d'argent pour signaler 9-1-1 ou 0. Lorsqu'il utilise un téléphone public et que l'opérateur répond, l'enfant devrait dire « Aidez-moi, j'ai été kidnappé, je m'appelle ... ». Si le temps joue pour lui, il peut donner d'autres détails sur son emplacement, mais s'il sent que sa vie est en danger, il devrait laisser tomber le récepteur (permettant de retracer l'appel), laisser un soulier dans la cabine ou près du téléphone, puis se sauver, se cacher ou demander de l'aide. Dans le soulier de l'enfant, les parents devraient écrire, à l'encre indélébile, le nom de l'enfant, le numéro de téléphone et « police ». L'information à l'intérieur du soulier devrait aider les policiers à trouver le kidnappeur et l'enfant. Si le kidnappeur est en déplacement, l'autre soulier ou d'autres vêtements, comme une ceinture ou un bandeau, contenant le même message, peuvent être laissés derrière comme indice. Les vêtements ou les messages peuvent être laissés partout (restaurants, stations services, etc.), pas seulement près de téléphones publics. Le message peut même être remis ou lancé à des gens autour.



Téléphones - Parents, assurez-vous...

- Que votre enfant sait comment utiliser divers types de téléphones : téléphones à roulette, téléphones publics, téléphones cellulaires, de voiture, téléphones à boutons, téléphones de bureau, d'hôtel et de motel.

- Que votre enfant sait son prénom et son nom de famille (ainsi que les vôtres, particulièrement s'ils sont différents), son adresse, code régional et numéro de téléphone à la maison. Dites à l'enfant qu'il doit composer 1 ou 0 pour des appels interurbains, puis le code régional, puis le numéro de téléphone. Montrez-lui comment faire des appels à frais virés et comment utiliser un annuaire téléphonique.

Activité parent/enfant - Signaler 9-1-1 ou « 0 » : Débranchez le vrai téléphone et demandez à votre enfant de signaler 9-1-1 ou 0. Jouez le rôle du répartiteur qui pose des questions sur l'urgence, sur l'endroit d'où il appelle, son nom, son adresse, etc. Enseignez à votre enfant à donner le plus d'informations possible au répartiteur. Inversez les rôles, montrez par l'exemple. Voir page 88 pour plus d'exercices avec un téléphone.

g. ***Laisser un message sur l'oreiller et les draps de l'hôtel/du motel*** : Un enfant peut mettre les doigts dans son nez jusqu'à ce qu'il saigne, et écrire « Au secours » sur les draps, les taies d'oreiller, les serviettes d'hôtel, les rideaux de douche, etc., pour que la personne qui fait le ménage découvre le message. Les matière fécales peuvent aussi être utilisées pour écrire un mot de détresse. L'enfant peut aussi laisser un vêtement derrière lui, avec un message. Il peut aussi écrire « Au secours » sur un miroir ou à l'envers dans une vitre.

h. ***Poubelle*** : L'enfant peut écrire « Au secours, police, kidnappé » sur à peu près tout, et mettre le message à la poubelle avec l'espoir que le vidangeur le verra et ira chercher de l'aide.

3. Attirer l'attention dans un endroit public :

Un enfant kidnappé dans un endroit public devrait :

a. Se réfugier derrière un comptoir où se trouve un employé ;

b. Agripper un commis par la jambe et ne pas le lâcher ;

c. Dire à un employé qu'il a été kidnappé ;

d. Crier sans arrêt « Aidez-moi, je viens d'être kidnappé, mon nom est ... ».

Dans un endroit public, si l'enfant ne peut se réfugier derrière un comptoir, il devrait :

a. Agripper la première personne qui passe à côté de lui, et ne pas la lâcher ;

b. Lui dire sans arrêt, et très fort : « Aidez-moi, je viens d'être kidnappé, je m'appelle ... ».

Dans un endroit public, si l'enfant ne peut obtenir de l'aide, il devrait :

a. Courir à travers les allées et faire tomber la marchandise des étagères ;

b. Ne pas arrêter de faire tomber les objets des étagères jusqu'à ce que quelqu'un l'arrête ;

c. Ne pas arrêter de faire tomber les objets des étagères jusqu'à ce que le kidnappeur le laisse aller ;

d. Crier sans arrêt : « Aidez-moi, je viens d'être kidnappé, je m'appelle ... ».

Dans un restaurant, l'enfant devrait :

a. Agripper la serveuse dès qu'elle arrive ;

b. S'agripper aux objets dans le restaurant (chaise, table, caisse enregistreuse) en criant « Aidez-moi, je viens d'être kidnappé, je m'appelle ... ».

À une station d'essence avec service, l'enfant kidnappé peut :

a. Tenter d'embarquer dans la voiture de quelqu'un d'autre ;

b. Agripper la personne travaillant à la station alors qu'elle vient mettre de l'essence ;

c. Lorsque le kidnappeur va pour payer, l'enfant devrait klaxonner ou tenter de sortir de la voiture, comme mentionné précédemment dans la rubrique « Comment se sauver d'une voiture ».

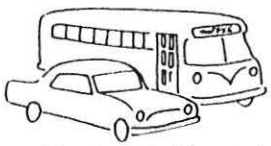
Sur la rue, si l'enfant réussit à se sauver de son kidnappeur, il devrait :

a. Foncer dans les piétons ou courir sens contraire. La foule agit comme obstacle naturel pour le kidnappeur courant après l'enfant. L'enfant peut aussi se déplacer plus facilement et plus rapidement que la plupart des kidnappeurs dans cet environnement.

b. S'il n'y a personne sur la rue, l'enfant devrait courir sens contraire de la circulation, particulièrement le soir. Les lumières des voitures rendent la tâche plus difficile au poursuivant. Le jour, le fait de courir sens contraire de la circulation permet aux conducteurs de voir le visage du kidnappeur et celui de la victime.

Avertisseurs de feu :

L'enfant devrait savoir qu'il peut utiliser l'alarme de feu pour demander de l'aide lors d'un enlèvement. Il devrait savoir a) Comment déclencher l'alarme. b) Où les manettes d'alarme sont situées dans les bâtiments, les centres commerciaux, et sur la rue. c) Comment déclencher l'alarme et trouver une cachette tout près. d) Rester caché après avoir déclenché l'alarme, jusqu'à ce que la police/les pompiers arrivent.



Autobus :

Lorsque l'enfant se sauve, une excellente solution est d'embarquer dans un autobus public. L'enfant devrait savoir : a) Comment embarquer dans un autobus et demander de l'aide. b) Comment reconnaître les arrêts d'autobus. c) Comment trouver des cachettes près des arrêts d'autobus, attendre là que l'autobus arrive et sauter dedans dès qu'il arrive, pour demander de l'aide.

Alarmes de voiture :

Les alarmes de voiture sont un bon outil pour attirer l'attention. La plupart des alarmes de voiture peuvent retentir en tirant la poignée de la porte ou en frappant l'auto. Dès que l'alarme retentit, l'enfant devrait se cacher tout près de la voiture et attendre du secours. D'autres options disponibles sont de se glisser sous un véhicule stationné (avez-vous déjà essayé d'aller chercher un enfant caché sous un lit ?) ; l'enfant doit cependant s'assurer de ne pas être vis-à-vis des roues de la voiture.