

# Outil d'animation

## A JEU EGAL

OUTIL MDN, 2017

## OUTIL D'ANIMATION : A jeu égal

A jeu égal est un jeu de société original. Il permet de découvrir, en s'amusant, une bibliographie sur les inégalités sexuelles. Ouvrant continuellement le débat, ce jeu promeut, et sans contrainte, l'égalité sociale et culturelle entre les filles et les garçons.

### **Cycle concerné :**

A jeu égal s'adapte à l'âge des élèves, proposant ainsi des approches différenciées aux enfants âgés de 6 à 8 ans et à ceux 9 à 11 ans.

### **Objectifs :**

#### **pour les médiateurs**

- Sensibiliser les enfants aux discriminations sociales et culturelles entre les hommes et les femmes.

Grâce à jeu égal, l'animateur sensibilisera les enfants aux discriminations sociales et culturelles entre les hommes et les femmes. Il ne s'agira pas pour lui d'imposer des modèles sociaux et culturelles à suivre. Au contraire, à l'aide du jeu de société et d'un ensemble d'ouvrages traitant du sujet, il montrera aux enfants diverses expériences et la possibilité pour eux de changer leurs habitudes.

- Ne porter aucun jugement de valeurs pour favoriser l'ouverture d'esprit et la construction de valeurs communes sur l'égalité entre les hommes et les femmes.

Pour éviter de heurter ou blesser les enfants, l'animateur relativisera les stéréotypes de genre. Il n'est pas question pour lui de porter un jugement sur les habitudes familiales des participants. Au contraire, cette attitude pourrait provoquer un mal être ou une vive opposition des enfants concernés.

La partie de jeu doit être un moment d'échange et de partage, qui offrira aux enfants l'opportunité de construire collectivement des valeurs sociales et culturelles à l'égard des rapports filles-garçons.

#### **pour les enfants**

- Participer au débat pour former ses opinions et son esprit critique

En participant aux jeux, les enfants seront invités à réfléchir et à s'exprimer sur les rapports filles-garçons. L'adulte les aidera à transposer leur vécu dans les situations évoquées par le jeu afin qu'ils verbalisent leur ressenti et leurs émotions.

- Expérimenter la diversité, la variabilité et la combinaison

Par ailleurs, exposant différents rapports entre les filles et les garçons le jeu amènera les participants à s'ouvrir aux pratiques de leurs camarades et à les combiner avec les leurs. L'observation de pratiques sociales et culturelles étrangères aux siennes peut effectivement favoriser la transformation d'un participant, ainsi que le partage de nouvelles valeurs.

### **Durée de la séance :**

30 à 45 minutes, le temps d'une partie

### **Déroulement :**

Les règles du jeu sont fournies avec le jeu. La valise comporte 4 jeux identiques permettant de faire jouer simultanément 24 personnes.

## **Bibliographie**

1. O.KONNECKE, Anton et les filles.
2. R.COURGEON, Brindille.
3. E. BRAMI et F. L, Le zizi des mots.
4. S. Bonini et A. SPIRY, Lotte.
5. J. MAGANA et A MESSAGER, Les mots indispensables pour parler de sexisme.
6. S. MIRZA et I.MAROGER, En avant les filles !
7. L. LANDSTROM et O. LANDSTROM, Quatre poules et un coq
8. C.LOUART, Filles et garçons la parité à petits pas.
9. E.BRAMI et E. BILLON-SPAGNOL, La déclaration des droits des filles.
10. E. VALENTIN et S. DESMAZIERES, Le garçon qui voulait se déguiser en reine.
11. K.CROWTHER, Poka et Mine.
12. M-S. ROGER et A. SOL, A quoi tu joues ?
13. K. LOUART et P.PAICHELER, Filles, garçons, parité.
14. C.VOLTZ, Nous les hommes.
15. M.MATOSO, Et pourquoi pas toi ?
16. Histoire de genre.
17. E.BRAMI et E. BILLON-SPAGNOL, La déclaration des droits des garçons.
18. N. HENSE, Marre du Rose.
19. DEDIEU, Présidente.
20. F. BOUCHER, Le livre qui te dit enfin tout sur les filles et les garçons
21. C. BRUEL, A.GALLAND et A.BOZELLE, Histoire de Julie qui avait une ombre de garçon.
22. M.LELUCHE, L'homme extraordinairement fort.
23. M.DARRIEUSSECQ et N.BLUMENTHAL, Péronille la chevalière
24. S. CLERGET, F. GLASER et A .ROUQUETTE, C'est quoi être une fille, c'est quoi être un garçon ?
25. T.PARR, Tous égaux.