

# ÉGALITÉ EN JEUX

**“ FILLES ET GARÇONS SUR LE CHEMIN DE L'ÉGALITÉ!”**

## JEU “ELLE ÉTAIT UNE FOIS... DES FEMMES QUI ONT ÉCRIT L'HISTOIRE



Le jeu de plateau « Elle était une fois... des femmes qui ont écrit l'Histoire » est un support de sensibilisation ludique à vocation pédagogique.

La participation pleine et équitable des femmes dans tous les éléments constitutifs de la société est un droit humain fondamental. Pourtant, à l'échelle mondiale, que ce soit en politique, dans les divertissements ou sur le lieu de travail, les femmes et les filles sont largement sous-représentées.

L'objectif global de ce jeu est de sensibiliser les élèves du CM1 à la 3ème à la prégnance des stéréotypes et des discriminations plurielles que subissent les jeunes filles et les femmes, notamment, en percutant le « mythe de l'égalité déjà-là » qui empêche souvent de s'interroger et donc de faire reculer les inégalités.

Ce jeu transmet un ensemble de savoirs objectifs, mais également favorise l'émergence d'un esprit critique sur les discriminations liées au sexe, à l'orientation sexuelle, au handicap, à la classe sociale, à l'origine ethnique, etc.

Ce jeu challenge les participant.e.s dans plusieurs domaines (histoire, politique, sport, scolarité, géographie, sciences, arts, militantisme, etc.) afin d'apprendre quelques faits illustrant les nombreuses inégalités de genre.



# ÉGALITÉ EN JEUX

**“ FILLES ET GARÇONS SUR LE CHEMIN DE L'ÉGALITÉ!”**

## JEU “MÉLI MÉLO DE L'ÉGALITÉ



Le jeu “Méli-mélo de l'égalité” est un support de sensibilisation ludique à vocation pédagogique.

Ouvrir le champ des possibles est la principale raison de la création de ce jeu.

Les aptitudes et aspirations des enfants sont bien souvent limitées par l'existence des clichés sexistes. Les enfants, en pleine construction de leur personnalité, sont particulièrement sensibles aux visuels émanant des livres, films et dessins animés.

L'objectif général de ce jeu est de déconstruire les idées reçues des élèves du CP au CM2. Non seulement par rapport aux normes et valeurs associées au masculin et au féminin mais aussi par rapport aux représentations figées associées aux compositions familiales. Dans un premier temps, le générateur de personnage permet aux enfants de créer de façon aléatoire un personnage qui échappe aux normes de genre. Puis, les enfants sont invités à se concerter afin de créer une famille.

Ce jeu de 7 familles est composé de 4 cartes. Ensemble elles forment une frise à la manière d'un puzzle ! Ici aucune des 7 familles ne sont identiques (comme dans la vraie vie). Les enfants pourront ainsi créer des familles avec une mère et un père, des familles homoparentales, des familles monoparentales ou encore des familles sans enfant, etc. Enfin, les enfants sont guidés dans la rédaction d'une histoire (avec ou sans dessin à leur convenance) en complétant le récit des aventures de l'el et du personnage qu'ils et elles ont créé.

