NOS OFFRES SCOLAIRES, PÉRI ET EXTRASCOLAIRES

Filles et garçons sur le chemin de l'égalité dès le plus jeune âge

Présentation :

Artemisia propose des animations sur les temps scolaires, péri et extrascolaires, afin de développer une culture de l'égalité entre les filles et les garçons par le jeu, la démarche scientifique, les débats et la production culturelle.
Ponctuelles ou régulières, ces animations permettent aux enfants et aux adolescents, de déconstruire les stéréotypes, de prévenir les violences, de favoriser l'esprit critique et de co-construire des solutions de "mieux vivre ensemble".
Artemisia a conçu des interventions clés- en-main mais peut également définir et élaborer un projet unique et adapté à la réalité et aux besoins de votre structure en partenariat avec les équipes éducatives et en lien avec les programmes d'éducation civique et morale, les valeurs de citoyenneté et le projet éducatif de votre structure.

Exposition réalisée par les enfants de l'ALSH de Lauzerville,

CINQ ENJEUX CLÉS POUR AGIR

Favoriser l'épanouissement
de tous et toutes dans sa liberté de choix.

Déconstruire le sexisme
qui enferme les enfants et les jeunes dans des rôles contraignants et limite leur liberté d'agir.

Élargir le champ des possibles
des filles et des garçons afin de développer leurs aptitudes sans limite.

Favoriser le bien-être et la confiance en soi
de tous et toutes.

Co-construire des solutions de "mieux vivre ensemble"
en favorisant le respect de l'autre et en luttant contre les violences.

Public visé :
de la petite section au lycée, de 3 à 18 ans.

Durée :
à définir avec l'équipe encadrante ou au choix parmi les formules clés en main ci-dessous.

Cadre:
établissement scolaire, CLAE, ALAE, centre de loisirs ou séjour vacances, ludothèques, etc.

Animation:
1 médiatrice ou médiateur scientifique par demi-classe ou 12 enfants maximum (intervention possible de plusieurs médiatrices et médiateurs).

COMMENT SE DÉROULENT NOS ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES? (actions ponctuelles ou mini stage)

Préparation

Pour chaque projet, un thème et un déroulé pédagogique est co-défini avec les équipes pédagogiques des établissements.

Méthodes pédagogiques

La découverte de la thématique se fait par l'expérimentation ludique d'un des jeux de la malle pédagogique « Egalité en jeux » conçus par notre association qui suscitent les questionnements préalables à la réflexion et l'appropriation des connaissances.

Participation active des enfants et des jeunes

Sur le principe de l'éducation populaire et de la pédagogie active, les enfants et les jeunes, dans un cadre d'échanges et de débats respectueux, sont amenés à construire par eux mêmes les savoirs.

Jeu de plateau "Elle était une fois: des femmes qui ont écrit l'Histoire": exemple de jeu de la malle pédagogique "Egalité en jeux"

Présentation de l'exposition interactive des élèves de l'école Léo Lagrange, Toulouse

Réalisation ou Valorisation (pour les formules complètes, cf. page suivante)

Afin de conclure les séances et de laisser une trace ou de servir de support à la poursuite d'une séquence pédagogique, une production culturelle (exposition, bande-dessinée) sera réalisée par les enfants et pourra être communiquée aux autres classes ou groupes ainsi qu'aux familles.

Bilan

Possible à la fin de l'animation avec l'équipe pédagogique.

NOS FORMULES CLÉS EN MAIN

		Objectifs pédagogiques	Découverte		Complète
			Contenu pédagogique		
Méli-mélo de l'égalité"	3-11 ans (modulable selon l'âge et besoin des groupes)	• Sensibiliser à la pluralité des modèles familiaux • Identifier les inégalités et stéréotypes sexistes dans les activités de loisirs et du quotidien.	Création d'un personnage et de familles plurielles qui balayent les idées reçues **durée : 2 heures**	Conception d'un album illustré et/ ou d'un jeu des 7 familles **durée : 2 ou 4 heures**	Conception d'un album illustré, d'un jeu des 7 familles et d'une exposition photographique qui balayent les clichés sexistes **durée: 10 heures**
"Elle était une fois... des femmes qui ont écrit l'Histoire"	10-15 ans (modulable selon l'âge et besoin des groupes)	• Déconstruire les stéréotypes et multiples discriminations liées au sexe, à l'origine, à l'orientation sexuelle, au handicap, etc. • Valoriser et visibiliser les parcours extraordinaires des femmes d'hier et d'aujourd'hui	Découverte du parcours de 30 femmes inspirantes et reconnues pour leurs exploits sportifs, scientifiques, politiques, artistiques ou encore militants autour d'un jeu de plateau **durée: 2 heures**		Conception d"une bande dessinée et d'une exposition autour des femmes inspirantes dans le monde **durée: 10 heures**
"Sociologue en herbe"	8-12 ans (modulable selon l'âge et besoin des groupes)	• Identifier les inégalités femmes-hommes dans son quotidien et son espace proche • S'initier à la démarche scientifique de l'enquête sociologique • Formuler des propositions citoyennes			Mise en oeuvre d'une enquête sociologique et d'une marche exploratoire dans son école et son quartier et création d'une exposition autour de l'impact du genre dans l'espace **durée: 10 heures**
"Egalisport"	9-15 ans (modulable selon l'âge et besoin des groupes)	• Identifier les inégalités femmes-hommes dans le sport • Prévenir le harcèlement et les violences et sexistes et sexuels dans le sport • Encourager la pratique sportive des filles et la mixité dans le sport	Jeu de piste qui propose une série d'énigmes, de défis sportifs et de quiz qui conduisent les participants et participantes d'un endroit à l'autre du terrain à la recherche de footballeuses célèbres . **durée : 3 heures**		Conception d'un podcast autour de l'égalité et de la mixité dans le sport **durée: 10 heures**

Plus d'informations sur la malle pédagogique "Egalité en jeux"

Création originale d'Artemisia, cette malle intitulée "Egalité en jeux", a pour objectif de sensibiliser les enfants et les jeunes à l'égalité entre les genres. Elle se décline en différentes formules selon la tranche d'âge et est diffusable au sein des écoles, ALAE, CLAE, centres de loisirs, ludothèques, etc. A ce jour, deux jeux ont été créés. D'autres jeux sont en cours de construction.

Grâce à sa navette spatiale, l'extraterrestre "Iel" de la planète Egalitaria atterrit sur la Terre. Les différences entre les filles et garçons désarçonnent "Iel" car l'égalité entre les filles et les garçons est réelle sur sa planète. A travers, divers jeux , "Iel" amène les joueurs et joueuses à développer leur esprit critique sur la construction identitaire des filles et des garçons et ses impacts sur l'avenir de ses dernier·ères.

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 domaines 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 marché du 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 au sujet des discriminations liées au sexe, à l'orientation sexuelle, au handicap, à la classe sociale, à l'origine ethnique, etc.

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

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 30 cartes personnages
- 43 cartes "?"
- 6 pions
- 1 glossaire
- 2 dés
- 1 notice

Plus d'informations sur la malle pédagogique "Egalité en jeux"

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 par rapport aux normes et valeurs associées au masculin et au féminin ainsi qu'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.

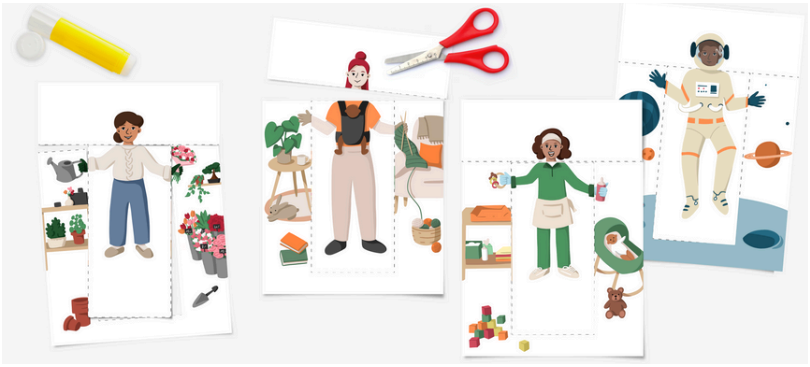
Ce jeu de 7 familles est composé de 4 cartes. Ensemble elles forment une frise à la manière d'un puzzle ! Ici aucune des 7 familles ne sont identiques (comme dans la vraie vie). Les enfants pourront ainsi créer des familles avec une mère et un père, des familles homoparentales, des familles monoparentales 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 Iel et du personnage qu'ils ou elles ont créé.

Les péripéties des personnages engendrés éveilleront leur conscience et ouvriront leur champ des possibles afin de leur permettre d'envisager un développement selon leur personnalité et non selon les carcans habituels associés au masculin et au féminin.

Contenu du jeu:

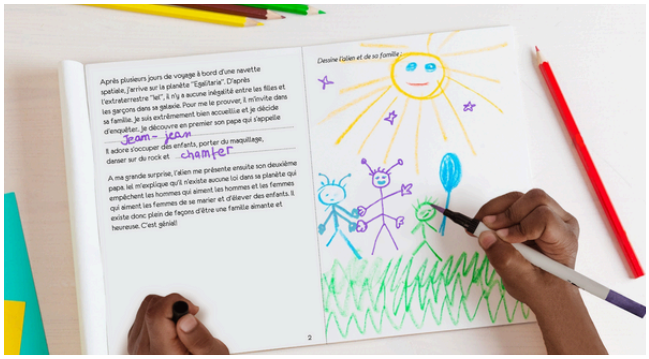
- **28 cartes personnages à créer**
- **1 jeu de 7 familles de personnages à créer (au minimum)**
- **3 histoires à compléter**

Générateur de personnages



Création d'un jeu de 7 familles

Élaboration d'un album illustré



INFOS PRATIQUES

Accompagnement :

L'utilisation des jeux "Méli-mélo de l'égalité" et "Elle était une fois ... des femmes qui ont écrit l'Histoire" requiert la présence d'un ou d'une médiateur·rice scientifique Artemisia ou d'une personne formée à l'utilisation des jeux. Les formules "Sociologue en herbe" et "Egalisport" nécessitent l'animation des professionnel·les d'Artemisia.

Format :

4 formules d'animation, 1 jeu de société, 1 jeu de piste, 1 initiation à l'enquête sociologique, 1 jeu de création de production culturelle , etc.

Durée :

Adaptable en fonction des besoins.

Tarif :

Formation des professionnel·les (sur 2 jours) : 2 000 € TTC (inter ou intra-établissement).

Animation pédagogique : 600 € TTC/journée.

Vente des jeux de la malle pédagogique "Egalité en jeux" et de fiches pédagogiques : *(pré-requis : avoir suivi une formation à l'utilisation des jeux)*

- jeu de plateau "Elle était une fois ... des femmes qui ont écrit l'Histoire" : 150 € TTC
- jeu de création "Méli-mélo de l''égalité" : 80 € TTC

Bon à savoir :

Des co-financements sont possibles, nous contacter pour en savoir plus.

Avec le soutien de :

www.artemisia-egalite.com