

« Rôle de genre »

Séance 1

Objectif

Être capable de faire la différence entre ce qui relève du sexe et ce qui relève du genre, pour mieux lutter contre ses propres idées reçues

Attendus de fin de séance :

- Identifier les ressentis provoqués par une situation qui contraint à un rôle défini.
- Comprendre qui ce qui a trait au « sexe » provient de l'inné et du biologique, au contraire du « genre » qui s'acquiert et est dérivé de la construction sociale des rôles entre filles et garçons.

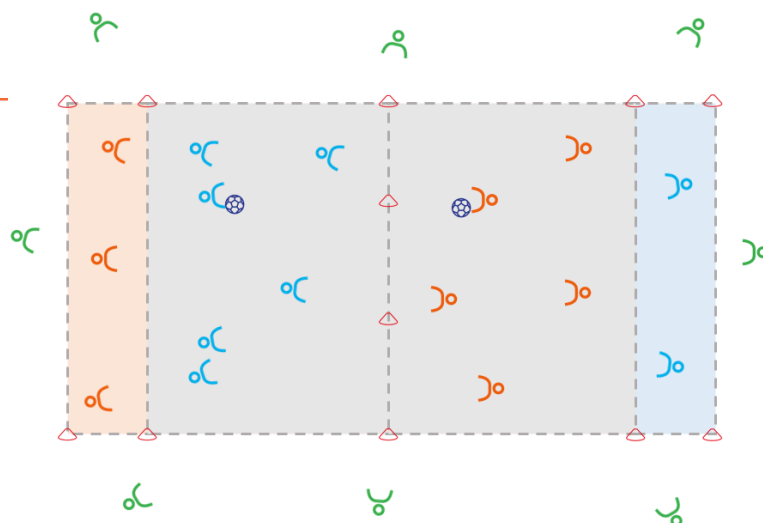
S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain : 10 x 15 m

MATÉRIEL

- 12 plots/coupelles
- 3x8 chasubles
- 2 ballons en mousse
- 4 à 6 cerceaux

Jeu traditionnel collectif et coopératif



But : Remporter le plus de parties possible.

Consignes :

Faire 3 équipes de 8 joueurs, mixtes en leur sein. Distribuer des chasubles de couleur à chaque équipe.

Organiser un tournoi de « balle aux prisonniers » dans lequel toutes les équipes vont se rencontrer dans des parties de 5 minutes. À chaque partie, deux équipes s'affrontent sur le terrain, la troisième se répartit tout autour des limites pour renvoyer les ballons qui sortent. Jouer avec deux ballons pour donner du rythme.

Un joueur touché doit aller dans la zone « prison » et peut se libérer en touchant un adversaire. Les passes sont autorisées entre tous les joueurs d'une même équipe, y compris les joueurs prisonniers.

À chaque partie, l'équipe gagnante est celle qui a éliminé tous ses adversaires OU qui a le moins de prisonniers à l'issue du temps imparti.

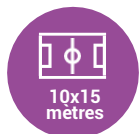
La partie s'arrête lorsque : Tous les joueurs d'une équipe sont touchés OU dans la limite de temps de 5 minutes par partie.

RÈGLES

- Il est interdit de toucher la tête d'un adversaire (celui-ci n'est alors pas touché)
- Il est interdit de sortir des limites du terrain ou de pénétrer chez l'adversaire (cela équivaut à être touché)
- Il est autorisé de continuer à jouer si le ballon a touché le sol avant de toucher un joueur, ou si celui-ci a « gobé » le ballon

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, jouer avec un seul ballon
- Pour augmenter la difficulté, interdire le déplacement du porteur du ballon
- Pour augmenter la difficulté, si un ballon est « gobé », le tireur est automatiquement fait prisonnier



À partir de cette étape, rajouter **2 (ou 3) cerceaux par camp** d'équipe, placés devant les zones de prison. Les cerceaux représentent « **la maison** » et le camp de chaque équipe sur le terrain devient « **l'extérieur** ».

But : Remporter le plus de parties possible, en s'adaptant aux nouvelles règles.

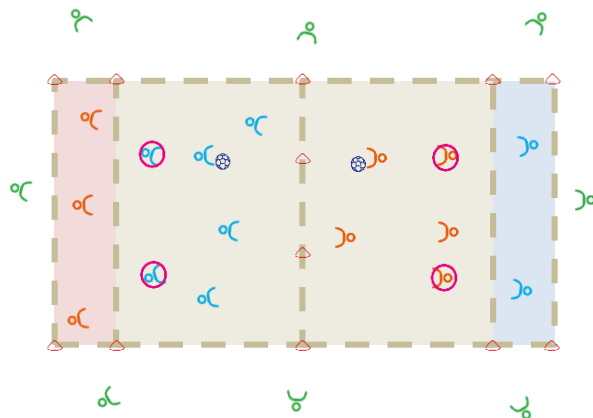
Consignes :

Partie 1 : imposer à **2 filles** de chaque équipe de **rester dans les cerceaux pendant toute la partie**. Elles ont le droit de **gêner, intercepter, passer, tout en étant « intouchables »**. Le reste des règles demeurent identiques à l'étape 1.

Partie 2 : jouer avec les mêmes règles mais demander à ce **qu'un garçon et une fille** occupent les cerceaux.

Partie 3 : jouer avec les mêmes règles mais demander aux **élèves de choisir quels joueurs vont occuper les cerceaux** en fonction des qualités nécessaires. Il est **autorisé de changer pendant la partie**, à la condition **que chaque cerceau soit obligatoirement toujours occupé**.

Une partie s'arrête lorsque tous les joueurs d'une équipe (*sauf les intouchables*) sont touchés OU dans le temps imparti de 5 minutes.



CONSEILS

- Si le temps est contraint, jouer 3 parties en tout (chaque équipe va se rencontrer) en changeant les règles de l'une à l'autre.
- Si besoin, questionner les élèves pour provoquer des réactions, EX : « *tu ne peux pas sortir du cerceau, mais que peux-tu faire ?* »



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer et écouter les réactions des enfants à l'annonce des différentes règles.
- Observer l'évolution des stratégies liées à l'exploitation des différents rôles.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quelle partie du jeu avec thème avez-vous préféré ?

Est-ce que certains rôles ou certaines situations vous ont frustré ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Quels étaient les points positifs et négatifs de chaque rôle ?

Vous êtes-vous sentis plus utiles dans l'un des rôles ?

Dans votre quotidien, avez-vous parfois des rôles que vous ne choisissez pas ?

Connaissances et représentations

Est-ce que vous savez ce qu'on appelle le « genre » ?

Quelle différence y a-t-il avec le « sexe » ?

Vous-mêmes, pensez-vous avoir des stéréotypes de genre ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Pour s'amuser ou être performant, il faut que chacune et chacun **trouve une place et un rôle qui correspondent à ses envies, ses capacités**. Dans chaque situation, chacun ne peut pas toujours participer ou contribuer de la même manière (EX: *pour certains, le jeu est trop rapide ; pour certains il est plus facile de toucher les adversaires avec le ballon*). **Certains rôles sont plus adaptés, mais ce qui peut être frustrant, c'est qu'un rôle soit attribué de façon arbitraire, par exemple sur le seul critère du « sexe »** (fille ou garçon).

Chaque rôle avait des contraintes et des avantages. Dans les cerceaux, vous étiez « intouchables » et vous pouviez protéger vos partenaires. Hors des cerceaux, vous étiez plus libres de vos mouvements et de vos actions. Chaque rôle demandait **des qualités ou des motivations différentes qui ne sont pas liées au fait d'être une fille ou un garçon, mais à vos compétences et vos envies**. Selon les règles des trois parties, il était plus ou moins possible de choisir son poste, son rôle au sein de l'équipe. **C'est parfois le cas dans la vie, où vous pouvez être enfermés dans des rôles parce que vous êtes une fille ou un garçon** (EX: *les filles à la maison, les garçons à l'extérieur*), et ce n'est pas normal.

Le « sexe », c'est ce qui est inné et qui fait biologiquement de vous une fille/femme (EX: *être enceinte*) ou un garçon/homme (EX: *avoir la voix qui mue et devient plus grave*). **Le « genre », c'est ce qui est acquis et qui concerne les rôles supposés des filles** (EX: *portent les cheveux longs, portent des robes*) **et des garçons** (EX: *jouent au football, doivent être courageux*) dans une société. Inconsciemment, nous avons toutes et tous **des idées reçues et fausses qui peuvent être des stéréotypes de genre**.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Utiliser un ballon ou un bâton de parole.
- Utiliser une boîte à idées pour la toute dernière question.

« Les médiablotins »

Séance 2

Objectif

Être capable d'identifier les stéréotypes de genre que peuvent diffuser les médias pour mieux se questionner et lutter contre.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre ce qu'est un stéréotype de genre et comment cela peut influencer les choix et les attitudes.
- Identifier des exemples de stéréotypes de genre pouvant être diffusés et entretenus dans les médias.
- Comprendre qu'en développant son esprit critique, chacun/chacune peut lutter contre les stéréotypes de genre.

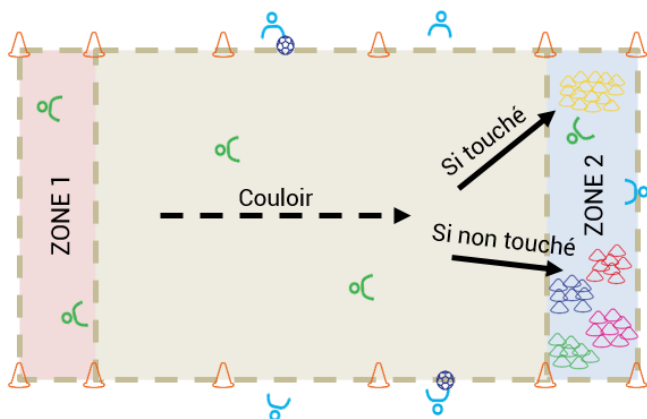
S'ORGANISER

- 3 ou 4 équipes
- 1 ou 2 terrains : 10 x 20 m

MATÉRIEL

- 12 plots
- 5x10 coupelles
- 3x8 ou 4x6 chasubles
- 3-4 ballons en mousse
- Annexes

Jeu traditionnel collectif, par équipes



But : Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti pour marquer le maximum de points.

Consignes :

Constituer 3 équipes et distribuer une couleur de chasubles à chacune (si vous en avez la possibilité, faire 2 terrains et 4 équipes).

L'équipe en attaque doit ramener le maximum de coupelles. L'équipe en défense doit toucher le plus d'attaquants possible avec des ballons depuis l'extérieur du couloir. Les défenseurs se répartissent de la façon suivante : 4 à 6 défenseurs (selon la taille des équipes) le long du couloir central, 1 ou 2 défenseurs jouent le rôle de juge en zone 2. La troisième équipe peut se répartir tout autour du terrain et renvoyer les ballons aux défenseurs si besoin. Changer les rôles après une partie de 5 minutes.

Depuis la zone 1, les attaquants doivent traverser le couloir central pour atteindre la zone 2 en essayant de ne pas se faire toucher. Dans la zone 2, un attaquant touché ramasse une coupelle jaune (voir schéma) et un attaquant qui n'a pas été touché ramasse une coupelle de son choix. Une coupelle jaune vaut 1 point, une coupelle d'une autre couleur vaut 3 points. Après avoir ramassé une coupelle, les joueurs retournent en zone 1 par l'extérieur du couloir. S'il n'y a plus de coupelles jaunes, les joueurs touchés retournent en zone 1 sans ramasser de coupelle.

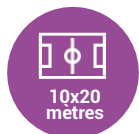
La partie s'arrête lorsque : le temps de 5 minutes est écoulé. Chaque équipe doit passer en attaque et en défense.

RÈGLES

- Il est interdit de revenir dans la zone 1 une fois entré dans le couloir central
- Il est interdit (à tout moment) de pénétrer dans le couloir en tant que défenseur, même pour aller chercher un ballon (ou exclusion de 2 minutes)
- Il est interdit de toucher la tête d'un attaquant avec le ballon (celui-ci n'est pas touché si cela arrive)
- Un attaquant est touché dès lors qu'il y a contact entre lui et le ballon (même si le ballon touche le sol avant, qu'il roule, que l'attaquant tape dedans ou le « gobe »...)
- Il est interdit de ramener plus d'une coupelle à la fois

VARIABLES

- Pour équilibrer le rapport de force, faire varier le nombre de ballons à disposition des défenseurs
- Pour équilibrer le rapport de force, augmenter ou diminuer la largeur du terrain



À partir de cette étape, les attaquants représentent maintenant « **les enfants** » et les défenseurs sont renommés « **les médias** ». La zone 1 devient « **le coffre à jouets** », la zone 2 devient « **le magasin de jouets** » et les ballons deviennent « **les stéréotypes de genre** » que les enfants devront éviter, diffusés par « **les médias** ».

But : Remplir son « **coffre à jouets** » en marquant le plus de points possible.

Consignes :

Le but est de ramener, dans le « **coffre à jouets** », le maximum de « **jouets** » **que l'on aime**. **Placer les cartes « jouets » (Annexes)** dans le « **magasin de jouets** » de la manière suivante : **les « jouets » roses et bleus remplaceront les coupelles jaunes (1 point) et les « jouets » violets remplaceront les autres coupelles (3 points)**. [Avant de commencer, demander aux élèves leurs définitions d'un « **stéréotype de genre** » (en faisant le lien avec la séance 1 de la séquence) – noter quelques propositions]

Un « **enfant** » touché par un « **stéréotype de genre** » va dans la zone gauche du « **magasin de jouets** » et choisit un « **jouet** » **parmi ceux prévus pour son sexe (rose pour les filles ou bleu pour les garçons)**. **Il est possible de prendre une carte « joker » si aucun « jouet » ne lui plaît**. Un « **enfant** » qui n'est pas touché par un « **stéréotype de genre** » choisit un « **jouet** » de son choix dans la zone droite du « **magasin de jouets** ».

La partie s'arrête quand le temps de 7 minutes est écoulé ou quand il n'y a plus de « **jouets** » à récupérer. Faire assez de parties pour que chaque équipe passe dans les deux rôles.



CONSEILS

- Dans l'étape 2, il est possible de travailler sur l'imaginaire en racontant une histoire (EX : les courses de Noël...).
- Si vous le jugez nécessaire, interrompre une partie pour que les défenseurs récupèrent les ballons restés dans le couloir central.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer et écouter les réactions des élèves lorsqu'ils choisissent les « **jouets** ».
- A la fin de chaque partie, au moment du décompte des points, questionner les filles et les garçons sur leurs choix individuels pour les exploiter dans le débat.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?

Qu'avez-vous ressenti quand vous avez pu choisir (ou non) les jouets que vous aimez ? Pourquoi ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, quelle était la conséquence quand vous étiez touchés par un stéréotype de genre ?

Comment sont-ils présents dans les médias et en quoi peuvent-ils nous influencer ?

Connaissances et représentations

Qu'est-ce qu'un stéréotype de genre ?

Comment peut-on s'en protéger ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans le jeu, il fallait esquiver les « **stéréotypes de genre** » pour ramener le plus de points à l'équipe. Ce pouvait être **plaisant d'y parvenir**, ou **frustrant de se faire toucher**. Cela pouvait être aussi **frustrant de ne pas pouvoir choisir librement le « jouet » que l'on préfère**. Au contraire, être libre de faire des choix est souvent **plus plaisant, plus agréable**.

Dans l'étape 2, les coupelles étaient remplacées par des « **jouets** ». Certains **étaient accessibles à tous, mais d'autres étaient réservés uniquement aux filles ou aux garçons**. Lorsque vous étiez touchés par les « **stéréotypes de genre** », vous perdiez la possibilité de choisir librement vos « **jouets** ». Dans le jeu comme dans la vie, **les stéréotypes de genre peuvent influencer vos choix**. Par exemple, dans certains médias **comme les catalogues de jouets ou les publicités à la télévision**, la **couleur utilisée (EX : un vélo bleu ou une trottinette rose)** et la **présentation des jouets (EX : un garçon qui joue avec un bateau pirate ou une fille qui joue à la dinette)** peuvent être orientées **pour correspondre à un sexe en particulier**.

Un stéréotype de genre est **une idée fausse qui réduit les filles et les garçons à seulement certains rôles, comportements, caractéristiques ou activités (EX : les filles jouent à la poupée ; les garçons jouent aux petites voitures)**. Si les médias diffusent des idées comme celles-ci (EX : catalogue de jouets), cela peut limiter les choix et **contraindre filles et garçons dans des rôles qui sont différents de ce qu'elles/ils veulent vraiment**, et donc les rendre malheureux.

Même si les médias diffusent certaines images ou idées, **ils ne les imposent pas**. Pour ne pas être influencé par les stéréotypes et faire ses propres choix, **il faut être vigilant à ce qui est diffusé et se questionner sur ce que l'on veut, ce qui nous plaît vraiment**.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Demander aux élèves de commenter leurs choix de « **jouets** » et à celles/ceux qui ont pris des cartes « **joker** » d'expliquer pourquoi.
- Venir avec des exemplaires de catalogues de jouets et les commenter.




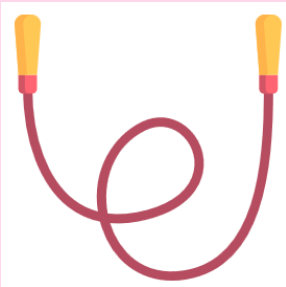
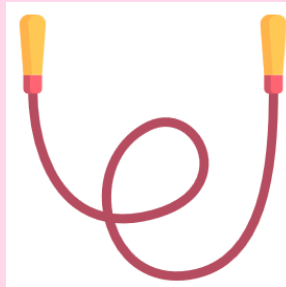







ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|
| Une poupée | Une poupée | Une bouée gonflable | Une poussette | Un déguisement de princesse | Un déguisement de fée |
|  |  |  |  |  |  |
| Une voiture téléguidée | Une voiture téléguidée | Un pistolet à eau | Une mallette de bricolage | Un déguisement de pompier | Un déguisement de cow-boy |
|  |  |  |  |  |  |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| Une trottinette rose | Des rollers roses | Un casque rose | Une corde à sauter | Une corde à sauter | Une figurine de princesse/Barbie |
|  |  |  |  |  |  |
| Une trottinette bleue | Des rollers bleus | Un casque bleu | Un ballon de foot | Un ballon de foot | Une figurine de Spiderman |
|  |  |  |  |  |  |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| <p>Une boîte à bijoux</p>  | <p>Une caisse enregistreuse</p>  | <p>Un livre de contes</p>  | <p>Un film sur la mode</p>  | <p>Une boîte de maquillage</p>  | <p>Un bonnet à pompon</p>  |
| <p>Un circuit de train</p>  | <p>Une grue de chantier</p>  | <p>Un livre d'aventures</p>  | <p>Un film de pirates</p>  | <p>Des legos</p>  | <p>Une casquette de baseball</p>  |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| JOKER | JOKER | JOKER | JOKER | JOKER | JOKER |
|--|--|--|--|--|--|
| Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « rose » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » |
| JOKER | JOKER | JOKER | JOKER | JOKER | JOKER |
| Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » | Si aucun jouet « bleu » ne te plaît, choisis une carte « JOKER » |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| <p>Jeu de société</p> | <p>Jeu de cartes</p> | <p>Console de jeux vidéos</p> | <p>Trottinette</p> | <p>Paire de rollers</p> | <p>Casque de protection vert</p> |
|  |  |  |  |  |  |
| <p>Jeu de société</p> | <p>Jeu de cartes</p> | <p>Console de jeux vidéos</p> | <p>Trottinette</p> | <p>Paire de patins à roulettes</p> | <p>Vélo</p> |
|  |  |  |  |  |  |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)



| | | | | | |
|------------------------------------|--------------------------|-----------------------|-------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Boîte de magie | Kit de coloriage | Bande dessinée | Télescope | Piano électrique | Batterie d'apprentissage |
| | | | | | |
| Boîte du « petit chimiste » | Enceinte musicale | Manga | Microscope | Guitare électrique | Baby-foot |
| | | | | | |





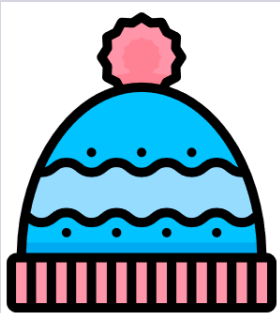

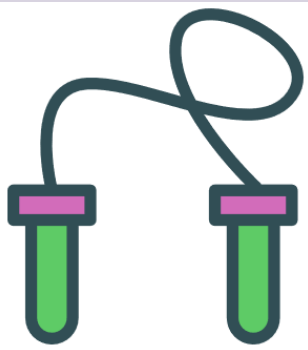


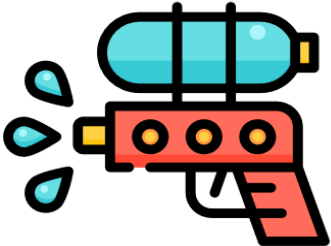
ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------|-------------------------------|----------------------------|---------------------------|
| Déguisement de licorne | Mini-panier de basket + ballon | Balles de jonglage | Atelier « peinture » | Atelier « karaoké » | Tablette numérique |
| | | | | | |
| Déguisement de banane | Table de tennis de table + raquettes | Monocycle | Palmes – masque – tuba | Lecteur MP3 | 1 place de concert |
| | | | | | |

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| Un ballon de foot | Un ballon de foot | Un livre de contes | Un casque rose | Un bonnet à pompon | Une bouée gonflable |
|  |  |  |  |  |  |
| Une corde à sauter | Une peluche | Un livre d'aventures | Un casque bleu | Une casquette de baseball | Un pistolet à eau |
|  |  |  |  |  |  |

« Droit vers l'égalité »

Séance 3

Objectif

Comprendre l'évolution des droits des femmes pour prendre conscience de la longueur et de la fragilité d'un tel processus.




Attendus de fin de séance :

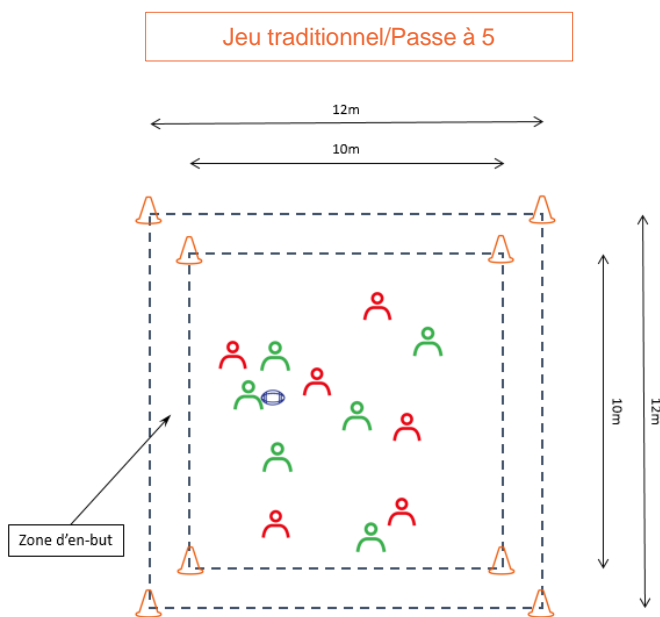
- Prendre conscience que les femmes n'ont pas toujours eu les droits qu'elles ont aujourd'hui.
- Comprendre qu'obtenir ces droits est le résultat d'un combat de longue durée.
- Comprendre que les hommes et les femmes ont dû travailler ensemble pour faire avancer les droits des femmes.

S'ORGANISER

- 2 ou 3 équipes
- 1 terrain : 12 x 12 m

MATÉRIEL

-  16-20 plots
-  2 à 4 jeux de chasubles
-  2 ballons de rugby



But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Faire trois équipes de 7 à 8 élèves maximum en fonction du nombre d'élèves. Idéalement, toutes les équipes se rencontrent dans des matchs de 4 minutes.

Quand elle a le ballon, une équipe doit réaliser 5 passes consécutives. Elle doit ensuite aplatir le ballon dans l'en-but (sans le faire tomber, ni le jeter) pour marquer un point. Le décompte des passes repart à 0 dès que le ballon est intercepté, qu'il sort des limites du terrain ou qu'un point est marqué par une équipe. Lorsque le ballon sort des limites du terrain ou qu'un point est marqué, le ballon est donné à l'autre équipe.

La partie s'arrête lorsque : le temps de 4 minutes est écoulé. L'équipe qui a marqué le plus de points à gagné.

RÈGLES

- Il est interdit de toucher un adversaire (défense sans contact) ou de lui arracher la balle des mains
- Il est interdit de sortir du terrain sauf pour aplatir le ballon (l'en-but ne fait pas partie du terrain)
- Il est autorisé de se déplacer avec le ballon
- Si le ballon tombe au sol mais qu'il est conservé par la même équipe, le comptage ne revient pas à 0 mais se poursuit normalement
- Il est interdit de se passer le ballon en « main à main ». Le ballon doit être lancé pour se faire des passes

VARIABLES

- Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à 3 » ou une « passe à 10 »
- Pour ajuster la difficulté, agrandir ou réduire la taille du terrain
- Pour inclure un maximum de participants, interdire de passer le ballon à celui qui vient de faire la passe



À partir de cette étape, le ballon de rugby est renommé le « **droit** ». L'action d'aplatir le ballon dans l'en-but symbolisera le fait « **d'acquérir le droit** ».

But : gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Faire **3 équipes mixtes et équilibrées**. Le ballon de rugby est un « **droit** » qui doit être aplati dans la zone d'en-but **pour être obtenu**. Les points sont toujours comptés de la même manière, indépendamment des « droits ». **Seules les filles seront privées de droits en début de partie. Il y a trois « droits » (en trois parties) à obtenir pour atteindre l'égalité entre les filles et les garçons.** Les « droits » s'obtiendront **dans l'ordre suivant** (ordre historique) :

Droit à la reconnaissance juridique (1938) : les filles n'ont **pas le droit d'aplatir le ballon** tant qu'elles n'ont pas obtenu ce « droit ».

Droit de vote (1944) : Les filles **ne peuvent pas parler** tant qu'elles n'ont pas obtenu ce « droit ».

Droit d'exercer une profession sans l'accord du conjoint (1965) : **Une fille doit obligatoirement recevoir le ballon d'un garçon** tant que ce « droit » n'a pas été obtenu. Les passes entre filles sont donc interdites.

Si l'une de ces règles n'est pas respectée alors que le « droit » n'a pas été obtenu, l'arbitre le signale et rend le ballon à l'équipe adverse.

Lorsqu'une équipe a marqué au moins 3 points, elle a donc obtenu tous ses « droits » et peut continuer la partie normalement.

*La partie s'arrête quand une équipe a atteint le score de 6 points. Si le temps le permet, faire une seconde phase **en inversant les rôles** : les garçons joueront le rôle des filles et commencent la partie sans les trois « droits », les filles joueront le rôle des garçons.*



CONSEILS

- Avant de commencer, présenter les trois droits et les dates historiques auxquels ils correspondent (par exemple sur un tableau).
- Faire des pauses dans la partie si besoin pour rappeler quels droits ont été obtenus et lesquels sont à obtenir pour chaque équipe.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les filles sont impliquées dans le jeu, alors qu'elles sont limitées par leur manque de droits.
- Observer si les garçons essaient de jouer avec les filles à droits égaux.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Avez-vous aimé le jeu ?

Pour qui la situation était-elle la plus dure ? Pourquoi ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Comment avez-vous fait pour obtenir des droits ?

Et dans la vie, comment cela se passe-t-il ?

Connaissances et représentations

Quels droits avez-vous obtenus au cours du jeu et que représentent-ils ?

Dans la vie, est-ce que les hommes et les femmes ont les mêmes droits comme à la fin du jeu ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Le jeu était clairement **déséquilibré car plus difficile pour les filles** (ou pour les garçons qui jouaient ce rôle dans la deuxième partie). **Avoir moins de droits dans le jeu était défavorisant**, à la fois pour participer à l'obtention de nouveaux droits et pour contribuer de manière décisive à la victoire de l'équipe. **Obtenir l'égalité était plus dur et pouvait provoquer un sentiment de frustration, de démotivation ou d'injustice.** Il était donc nécessaire de **travailler en équipe** pour y arriver.

Dans le jeu, il fallait se faire des passes tous ensemble pour aplatir le ballon et gagner un droit. **Filles et garçons devaient coopérer pour gagner de nouveaux droits pour les filles.** Dans la vie, **c'est aussi collectivement que l'on fait avancer les droits** : en les revendiquant ensemble, filles et garçons, hommes et femmes. **L'évolution du droit pour les femmes n'est pas que l'histoire des femmes, et l'égalité entre hommes et femmes doit aussi être un combat pour les hommes.**

En France, **le droit à la reconnaissance juridique** (1938) permet de recourir à la justice de manière individuelle et autonome. **Le droit de vote des femmes** a été obtenu en 1944, **près de 100 ans après les hommes.** Il permet de participer à l'élection de ses dirigeants, mais aussi de se présenter soi-même. **Le droit d'exercer une profession sans l'accord de son conjoint** a été obtenu en 1965 : il permet à une femme de travailler sans demander la permission à son mari. **Aujourd'hui, les hommes et les femmes ont les mêmes droits en France, mais ce n'est pas le cas dans tous les pays.** Ces droits ont été obtenus en menant un long combat, comme dans le jeu, depuis plus de 100 ans. Cependant, malgré la loi, **il existe encore beaucoup de différences en pratique** : les hommes gagnent en moyenne plus d'argent que les femmes, les hommes sont plus nombreux à occuper des postes de direction, etc.



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

Dessiner un frise chronologique en demandant aux élèves de placer les différentes avancées en faveur de l'égalité hommes-femmes.

« Pyra-mixte »

Séance 4

Objectif

Comprendre que chacun a des caractéristiques propres quel que soit son sexe, et que la mixité peut favoriser une meilleure coopération.

Attendus de fin de séance :

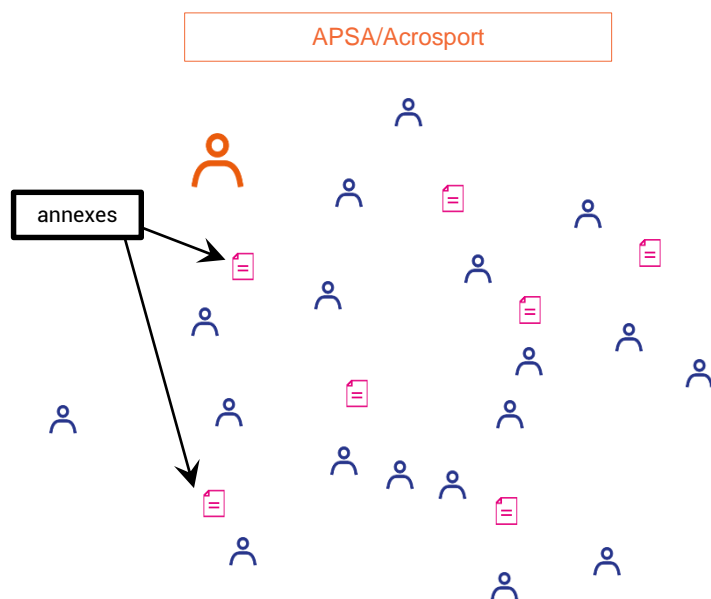
- La mixité permet aux filles et aux garçons de se mélanger. C'est une richesse et non une contrainte.
- Les filles et les garçons ont chacun des qualités et des capacités qui ne sont pas déterminées par leur sexe.
- Mettre les points forts au service du collectif permet de faire ensemble pour mieux réussir.

S'ORGANISER

- Collectifs variables
- 1 espace de pratique

MATÉRIEL

- Annexes



But : Réaliser une ou plusieurs pyramides/figures à 2

Consignes :

Énoncer les règles de sécurité élémentaires (Annexe 1). Placer les fiches pyramides/figures (Annexe 2) dans l'espace de pratique en les espaçant suffisamment pour que les groupes ne se gênent pas.

Les élèves trottinent dans l'espace de pratique, dans tous les sens. Au signal de l'enseignant, ils/elles doivent former des groupes de 2 et se placer près d'une annexe disponible. Sur chacune des annexes est indiquée une pyramide ou une figure que les joueurs doivent réaliser. Laisser 1 minute de préparation. Au signal de l'enseignant, les groupes doivent réaliser leur pyramide ou leur figure. Une pyramide ou une figure doit être stable pendant 3 secondes pour être réussie. Au nouveau signal, les élèves repartent en trottinant.

Effectuer 7 à 8 pyramides/figures de la même façon.

La partie s'arrête lorsque : 7 ou 8 pyramides/figures ont été réalisées par les groupes d'élèves.

RÈGLES

- Il est interdit de pousser, bousculer, faire tomber...
- Il est interdit de faire plus de 2 pyramides/figures avec un ou une même camarade
- Il est interdit de faire plus de 2 fois la même pyramide/figure (annexe)

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, autoriser les élèves à garder le/la même partenaire pendant plusieurs pyramides/figures de suite
- Pour augmenter la difficulté, proposer des pyramides ou figures dynamiques



But : gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Partie 1 : Placer les fiches en « **Annexe 3** » dans l'espace de pratique en les espaçant suffisamment pour que les groupes ne se gênent pas. Tous les joueurs trottaient dans l'espace de pratique. Au signal de l'enseignant, les élèves doivent former des **groupes mixtes de 3**, et se rendre devant une annexe disponible. Chacun des groupes doit réaliser **3 pyramides parmi les 9 proposées** en « **Annexe 3** ». Les pyramides sont classées selon leur niveau de difficulté (Niveau 1 = 1 point, Niveau 2 = 2 points, Niveau 3 = 3 points). L'équipe qui a le plus de points remporte la partie. *Laisser 5 minutes de préparation.*

Partie 2 : Placer les fiches en « **Annexe 4** » au sol de la même manière. Au signal, les joueurs devront former des **groupes mixtes de 4** devant une fiche annexe. Ils doivent **inventer une pyramide respectant les éléments indiqués sur l'annexe de leur zone** : l'équipe gagne autant de points que d'éléments respectés (de 1 à 3 points). *Laisser 5-8 minutes de préparation.*

Partie 3 : Présenter collectivement (le score de tous les groupes est additionné) des **figures ou pyramides** parmi : (**Annexe 5**) 1 figure facile (1 point), 1 pyramide de difficulté moyenne (2 points) et 1 pyramide difficile (4 points). **Le but est d'atteindre collectivement un total de 12 points au minimum.** Chaque élève doit participer à la réalisation d'1 pyramide. Les élèves peuvent **se répartir en fonction de leurs compétences et choisir un rôle qui leur convient.** Une même pyramide peut être réalisée plusieurs fois par des groupes d'élèves différents. Proposer aux élèves de modifier la composition des groupes pour battre leur record de points. *Laisser 5-8 minutes de préparation.*

Ex : Les élèves choisissent de réaliser 2 fois la figure facile (total = 2 points), 1 fois la pyramide moyenne (total = 2 points) et 3 fois la pyramide difficile (total = 12 points). Ils marqueront un total de 16 points s'ils parviennent à réaliser correctement l'ensemble des figures/pyramides (chacune tenue 3 secondes).



CONSEILS

- Cette étape peut être très longue en fonction du niveau de pratique des élèves. Il est possible de ne faire qu'une seule des trois parties pour raccourcir la séance. Dans ce cas privilégier les parties 2 et 3.
- Rappeler régulièrement les consignes de sécurité présentes sur les *annexes*.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer comment les filles et les garçons vivent la mixité imposée dans les parties 1 et 2.
- Observer la mixité des groupes dans la partie 3 pour voir si les filles et les garçons se mélangent ou pas.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Avez-vous aimé le jeu ?

Est-ce que c'était difficile de jouer avec quelqu'un du sexe opposé ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans la vie, est-ce que vous êtes amis ou est-ce que vous jouez avec des personnes du sexe opposé ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce que la mixité ?

Pourquoi la mixité est-elle importante ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Cela pouvait être difficile au début de jouer ou d'être en contact avec quelqu'un du sexe opposé parce qu'on n'a pas **forcément l'habitude de le faire**. Au fur et à mesure du jeu, c'est devenu **de plus en plus facile de l'accepter** et on y prêtait un peu moins attention. Dans la partie 3, il n'y avait pas d'obligation de mixité, pourtant certains groupes ont fait **le choix d'être mixtes**.

Comme au début du jeu, il peut être difficile de jouer ensemble dans la vie. Pourtant, garçons et filles peuvent **jouer ensemble sans problème**. Il n'y a pas **de honte à être ami avec quelqu'un du sexe opposé**. Chacun possède des qualités et capacités **qui ne dépendent pas de son sexe**. Par exemple, une fille comme un garçon peut jouer le rôle de porteur ou de voltigeur. Dans la partie 3, vous vous êtes répartis **selon vos capacités plutôt que selon votre sexe** pour atteindre l'objectif de points. Dans la vraie vie, il faut essayer de prendre en compte les capacités plutôt que le sexe pour **apprendre à faire ensemble**.

La mixité est le fait que les garçons et les filles **se côtoient et se mélangent**, dans un **même endroit** (ex : à l'école, au travail...) ou dans **certaines activités** (ex : au sport, dans la cour de récréation, au cinéma...). Hommes et femmes, filles et garçons, **sont égaux en droits**, et c'est pour atteindre cette égalité qu'il est important **d'encourager la mixité**. La mixité permet aux filles et aux garçons **d'apprendre à se connaître et de prendre conscience des qualités de chacun**. C'est une première étape pour pouvoir **faire ensemble**.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Initier le débat en faisant référence à la constitution des groupes et à leur mixité (ou non) et à leur évolution au fil des parties.
- Demander aux élèves pourquoi certains d'entre eux ont fait des groupes mixtes dans la partie 3.

ANNEXE 1 (ÉTAPE 1)

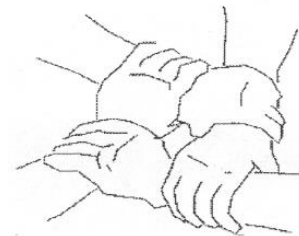
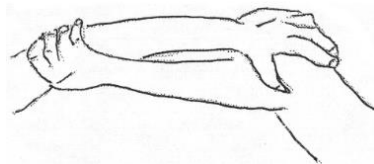
Définition et règles de sécurité :

Une **pyramide** en acrosport :

- C'est une figure à plusieurs, tenue pendant 3 secondes (stable et immobile)
- Dès qu'il y a au moins 1 **porteur/porteuse** (celui ou celle qui touche le sol) et 1 **voltigeur/voltigeuse** (celui ou celle qui ne touche pas le sol)
- *Si tous les participants touchent le sol, on ne parle pas de pyramide mais de figure*

Lorsque l'on réalise une figure ou une pyramide à plusieurs, il faut respecter des **règles essentielles de sécurité** :

- Prendre suffisamment d'espace pour ne pas gêner les autres groupes et risquer d'être en contact
- Zones interdites (où il est interdit de s'appuyer ou de charger) : le milieu du dos du partenaire, la tête du partenaire, le milieu de la cuisse du partenaire
- Le porteur ou la porteuse doit rester stable tout le temps et écarter ses appui pour s'équilibrer
- Le voltigeur ou la voltigeuse doit contrôler sa montée et sa descente (jamais en sautant)
- Toujours avoir le dos droit, le ventre et les fesses serrées : le corps est tonique, « dur »
- Prises de mains standards :



ANNEXE 2 (ÉTAPE 1)

(Imprimer en 1 exemplaire et découper)

CONSEIL : Si besoin, préciser qu'il ne faut pas prendre en compte le sexe des personnages sur les schémas

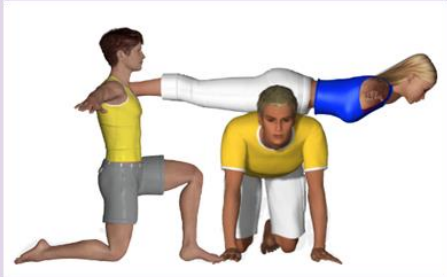


ANNEXE 3 (ÉTAPE 2, PARTIE 1)

(Imprimer en autant d'exemplaires que de groupes)

CONSEIL : Si besoin, préciser qu'il ne faut pas prendre en compte le sexe des personnages sur les schémas

1 point



2 points



3 points



1 point



2 points



3 points



1 point



2 points



3 points



ANNEXE 4 (ÉTAPE 2, PARTIE 2)

Consigne : inventer une pyramides à 4 en respectant le maximum d'éléments suivants :

- 2 porteurs ou porteuses maximum
- Au moins 3 mains qui touchent le sol
- Aucun élève n'a la même position qu'un autre (*EX : il ne peut pas y avoir 2 élèves à 4 pattes, même si leur orientation est différente*)

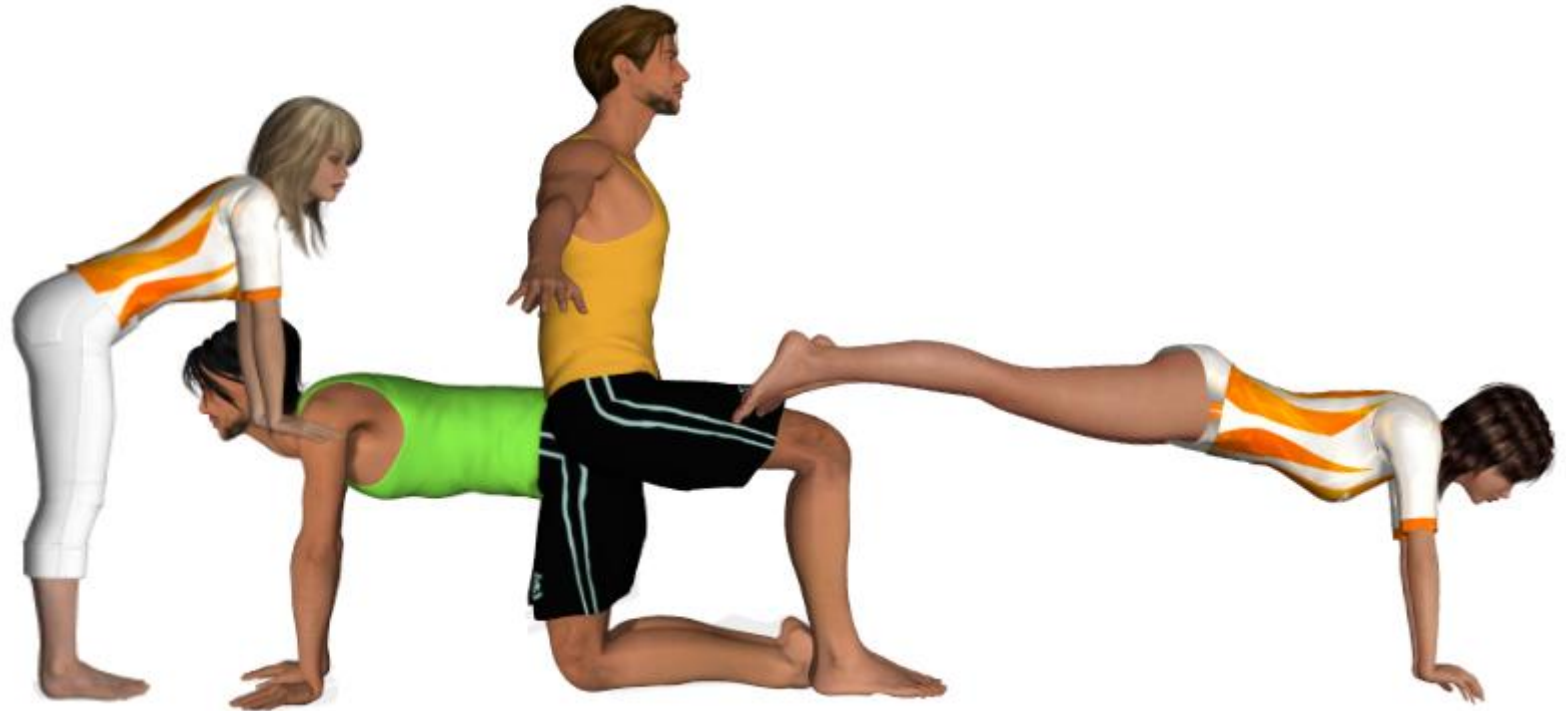
ANNEXE 5 (ÉTAPE 2, PARTIE 3)

Figure à 4

Niveau **FACILE**

1 POINT

Si besoin, préciser qu'il ne faut pas prendre en compte le sexe des personnages sur les schémas



ANNEXE 5 (ÉTAPE 2, PARTIE 3)

Pyramide à 4

Niveau **MOYEN**

2 POINTS

Si besoin, préciser qu'il ne faut pas prendre en compte le sexe des personnages sur les schémas



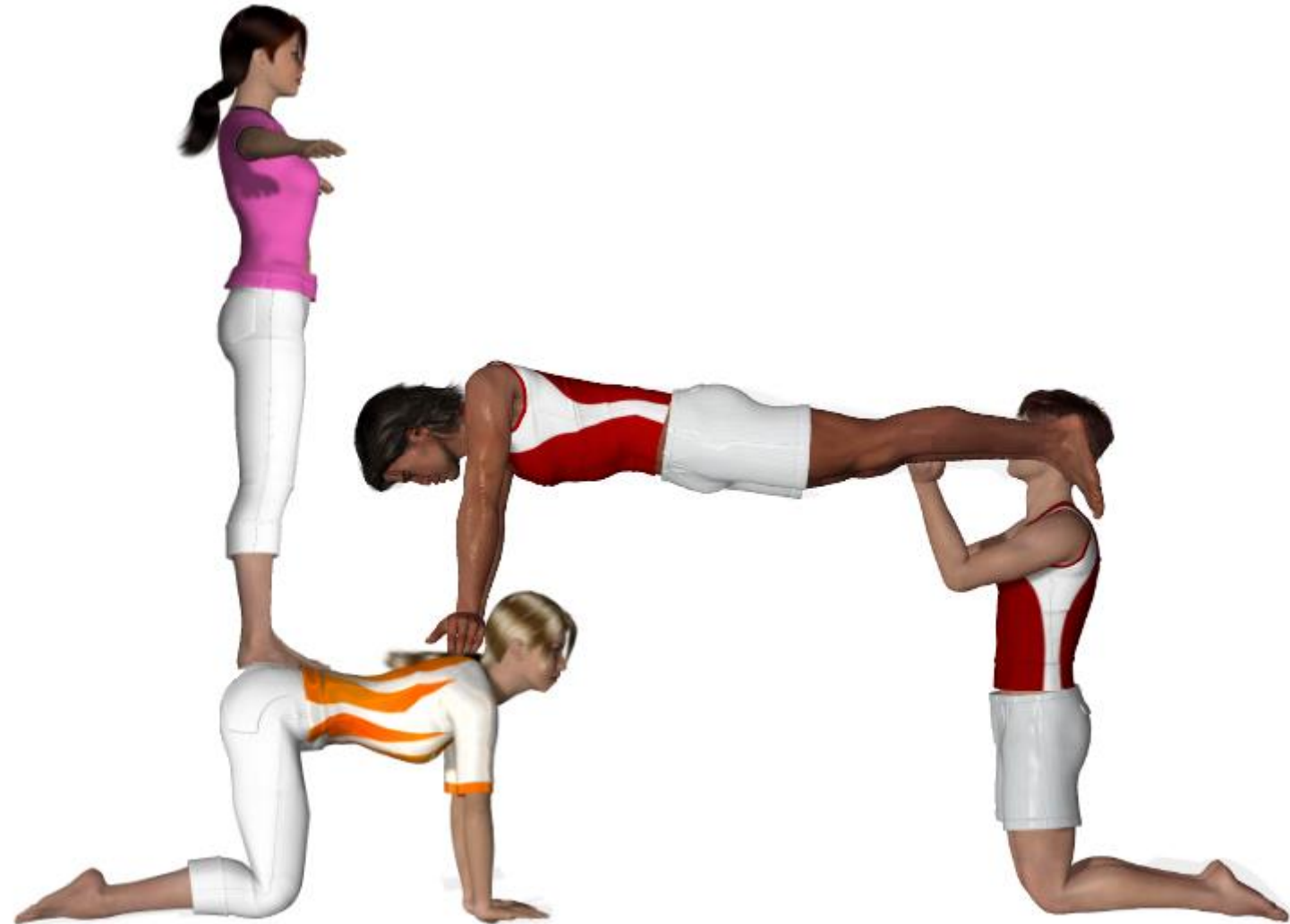
ANNEXE 5 (ÉTAPE 2, PARTIE 3)

Pyramide à 4

Niveau **DIFFICILE**

4 POINTS

Si besoin, préciser qu'il ne faut pas prendre en compte le sexe des personnages sur les schémas



« Liberté de choix »

Séance 5

Objectif

Être capable de se fixer des objectifs et de faire des choix en fonction de ses ressources, de ses motivations.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre qu'il n'y a pas d'activité réservée aux filles ou aux garçons et que chacun a la liberté de choisir ce qui lui plaît le plus.
- Avoir conscience que parfois, il faut faire preuve de plus d'efforts que d'autres pour atteindre ses objectifs.
- Comprendre qu'en respectant les choix d'un camarade et en l'encourageant, il est possible de l'aider à atteindre ses objectifs.

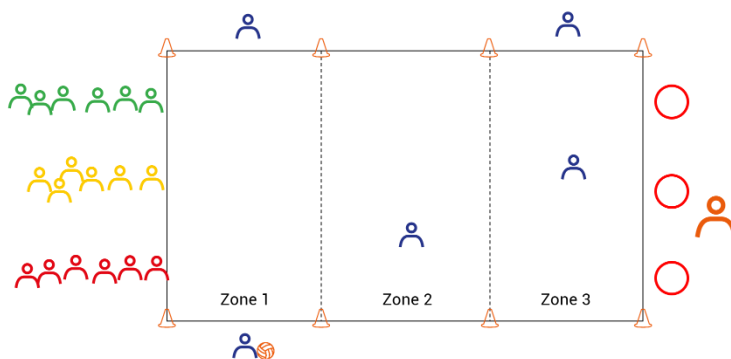
S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 8 plots
- 📅 2 jeux de chasubles
- 🏐 1 ou 2 ballons en mousse
- 3 cerceaux
- 📄 Annexes

Jeu collectif par équipes



But : Marque le plus de points possibles en récupérant la chasuble du défenseur de la zone 3.

Consignes :

Equiper tous les joueurs d'une chasuble accrochée à la taille, sauf les défenseurs (zones 1 et 2).

Cinq joueurs occupent les postes de défenseurs : deux de part et d'autre de la zone 1, un dans la zone 2 et deux en alternance dans la zone 3 (un dans la zone et un en attente à chaque passage). Il y a trois équipes d'attaquants. Au signal de l'enseignant, un attaquant de chaque équipe pénètre dans le parcours et doit traverser les 2 premières zones, avant d'essayer d'attraper la chasuble du défenseur de la zone 3. L'attaquant qui réussit à l'attraper en premier marque un point. Le défenseur récupère sa chasuble aussitôt.

Dans la zone 1, il faut éviter de se faire toucher par un ballon lancé par les défenseurs ; dans la zone 2, il ne faut pas se faire attraper sa chasuble par le défenseur ; dans la zone 3, c'est à l'attaquant de réussir à attraper la chasuble du défenseur. S'il est touché par le ballon en zone 1, qu'il se fait attraper sa chasuble en zone 2 ou qu'il ne parvient pas à attraper la chasuble du défenseur avant le joueur de l'équipe adverse en zone 3, un attaquant sort du parcours par le côté de la zone correspondante et vient se replacer au départ.

Faire deux parties en changeant les rôles attaquants/défenseurs.

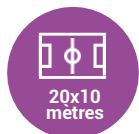
La partie s'arrête lorsque : le temps imparti de 5 minutes est écoulé. Chaque chasuble du défenseur attrapée vaut 1 point. L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la partie.

RÈGLES

- Il est interdit pour un joueur qui est entré dans le parcours ou dans une nouvelle zone de revenir en arrière (l'attaquant est éliminé)
- Il est interdit de sortir des limites du parcours délimité par les plots (l'attaquant est éliminé)
- Il est interdit de lancer un ballon dans la tête (cela ne compte pas comme une touche)
- Il est interdit pour un attaquant d'être en contact avec le ballon en zone 1 (même après un rebond, même s'il le gobe...)
- Il est interdit pour les défenseurs de récupérer un ballon resté en zone 1 avant que tous les attaquants l'aient quitté

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, donner un deuxième ballon aux défenseurs de la zone 1
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, mettre un deuxième défenseur dans la zone 2
- Pour diminuer la difficulté des attaquants, faire partir les attaquants par 6 (2 de chaque équipe par vagues)



À partir de cette étape, les ballons en zone 1 représentent « **les stéréotypes** », les défenseurs de la zone 2 deviennent « **les préjugés** » et la chasuble du défenseur de la zone 3 devient « **le diplôme** » qu'il faut décrocher pour exercer son « **métier** ».

But : Placer le plus de métiers possibles dans les cerceaux.

Consignes :

Après la zone 3, il y a désormais un cerceau « **femmes** », un cerceau « **mixte** » et un cerceau « **hommes** » après la zone. Identifier chacun des cerceaux grâce aux **Annexes 1**. Avant chaque passage, un attaquant **pioche une carte « métier »** (**Annexes 2**). Son but est de parvenir à la fin du parcours, et de **placer son « métier » dans le cerceau qui correspond le mieux sa représentation du « métier »** (*Pense-t-il/elle que c'est un métier mixte ? Pour les filles ? Pour les garçons ?*).

En zone 1, les ballons sont renommés les « **stéréotypes** », il s'agit pour les attaquants de les éviter.

En zone 2, les défenseurs sont renommés les « **préjugés** ». Si un préjugé attrape la chasuble d'un attaquant, il a le droit de consulter sa **carte « métier »** et de le laisser passer (ou pas) en zone 3 s'il estime que ce « **métier** » correspond (ou pas) **à son sexe** (fille ou garçon). Le défenseur a 5 secondes maximum pour donner sa réponse.

En zone 3, la chasuble du défenseur est renommée le « **diplôme** », il s'agit pour les attaquants de le décrocher. **Seuls les attaquants ayant décroché leur « diplôme » peuvent aller déposer leur « métier » dans l'un des cerceaux.**

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 8 minutes. Faire deux parties en changeant les rôles attaquants/défenseurs.



CONSEILS

- Espacer plus ou moins les passages en fonction du rythme souhaité.
- Encourager les défenseurs de la zone 3 à tourner entre eux rapidement entre chaque passage et à remettre leur chasuble à l'extérieur du terrain.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les choix des élèves pour placer les métiers dans les cerceaux.
- Observer les décisions des joueurs dans le rôle de « préjugé ».

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Comment vous êtes-vous sentis lorsque vous étiez atteints par un « stéréotype » ou un « préjugé » ?

Que pensez-vous des choix que vous deviez faire dans les cerceaux ?

Connaissances et représentations

Dans la vie, est-ce qu'il y a des métiers uniquement pour les filles ou les garçons ?

Quels obstacles pouvez-vous rencontrer pour choisir votre métier ?

Bonnes pratiques

Comment peut-on dépasser ces obstacles pour faire ses choix librement ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il était **difficile** d'éviter les « stéréotypes » et les « préjugés ». Certains « préjugés » pouvaient vous **empêcher d'avancer** ou vous laisser continuer en fonction de votre sexe. Cela pouvait être **frustrant ou énervant** de ne pas pouvoir décrocher son diplôme, **et injuste d'être plus ou moins bien traité selon son sexe**. Cela pouvait sembler étrange de devoir **associer un métier à un sexe** (*Reprendre le contenu des 3 cerceaux et demander aux enfants de justifier leurs choix*).

Il n'y a de métier réservé ni aux filles, ni aux garçons. Tous les métiers sont mixtes. Par exemple, certains hommes sont sages-femmes et certaines femmes sont pilotes d'avion. Pourtant dans la réalité, **certains métiers sont plus pratiqués** par des hommes et d'autres par des femmes. Ces disparités entre hommes et femmes peuvent s'expliquer **par les stéréotypes et les préjugés qui peuvent influencer les choix de carrière de chacun**. La famille, les amis ou encore les médias peuvent **limiter ou restreindre** les choix des filles et des garçons **sans prendre en considération leurs envies et leurs capacités**.

Parfois certains parcours ou certaines structures sont **plus difficiles d'accès** si on est une fille ou un garçon, pourtant **notre sexe ne devrait pas nous limiter l'accès à un métier** par exemple. Pour **faire nos propres choix**, il faut essayer de **dépasser les idées reçues, de ne pas se fermer de porte, en se concentrant sur ses envies**. Pour certaines personnes et dans certaines circonstances, c'est parfois plus difficile et **il faut fournir plus d'efforts** pour atteindre son but (*Ex : un garçon qui veut devenir danseur professionnel ou une fille qui veut devenir mathématicienne*). Il est aussi important **de respecter les envies et les choix de ses camarades, même s'ils sont différents des siens et/ou des représentations les plus répandues**.



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

Reprendre les annexes et discuter de leur placement (dans les cerceaux) pour initier le débat.

(À placer dans les cerceaux)

Métiers pour femmes

(À placer dans les cerceaux)

Métiers pour hommes

(À placer dans les cerceaux)

Métiers mixtes

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | |
|--------------------------|------------------------------------|----------------|
| Infirmier/Infirmière | Secrétaire | Pilote d'avion |
| Docteur | Danseur/Danseuse professionnel(le) | Sage-femme |
| Charpentier/Charpentière | Président(e) de la république | Ministre |

(À découper avant de distribuer)

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

| | | |
|---|-----------------------------|-----------------------------------|
| Maitre-Nageur | Chirurgien/ Chirurgienne | Informaticien/ Informaticienne |
| Camionneur/ Camionneuse | Boulangier/Boulangère | Militaire |
| Footballeur/ Footballeuse professionnel(le) | Cuisinier/Cuisinière | Professeur/Professeur e |

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | |
|----------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| Acteur/Actrice | Garagiste | Mécanicien/ Mécanicienne |
| Déménageur/ Déménageuse | Dessinateur/ Dessinatrice | Directeur/Directrice d'école |
| Policier/Policière | Présentateur/ Présentatrice TV | Maquilleur/Maquilleuse |

(À découper avant de distribuer)

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

| | | |
|--------------------|---------------------------|--------------------|
| Coiffeur/coiffeuse | Disc-Jockey | Caissier/Caissière |
| Vendeur/Vendeuse | Ingénieur/Ingénieure | |
| Marin-pêcheur | Cameraman/ Camerawoman | |

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

« Les choix-ctivités »

Séance 6

Objectif

Être capable de reconnaître ce qui me motive et me donne envie de pratiquer pour choisir une activité adaptée plutôt que subie.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que chacun a des motivations et des envies propres pour pratiquer une activité physique : s'amuser, progresser, gagner, être avec ses amis...
- Comprendre que pratiquer une forme d'activité physique adaptée à ses motivations, ses envies et ses ressources permet de s'épanouir et de prendre plus de plaisir.
- Comprendre qu'aucune pratique physique n'est réservée à un sexe en particulier.

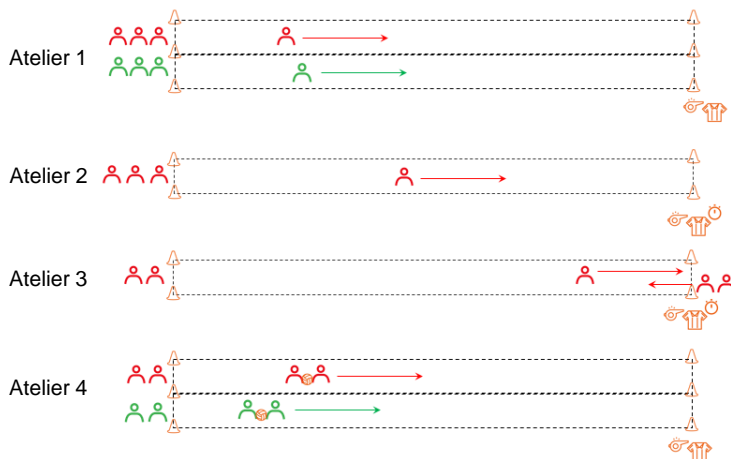
S'ORGANISER

- 4 équipes
- 4 ateliers

MATÉRIEL

- 20 plots environ
- 3 ou 4 ballons en mousse
- 4 sifflets
- 2 chronomètres (plus si disponibles)
- Annexes

APSA/Athlétisme, Course de vitesse



But : Réaliser et tester les quatre ateliers

Consignes :

Répartir les élèves en quatre groupes. Chaque groupe se rend sur un atelier. Chaque atelier dure 3 minutes. A la fin des 3 minutes, chaque groupe tourne et change d'atelier.

Atelier 1 : Il s'agit de courses de sprint en duel de 20m. Le temps n'est pas chronométré. Le vainqueur de la course devient arbitre pour la course suivante. Faire autant de courses que possible/souhaité pendant le temps imparti.

Atelier 2 : Il s'agit d'un sprint de vitesse individuel et chronométré de 20m. Les élèves ont 3 minutes pour passer autant de fois qu'ils le veulent pour améliorer leur record personnel (tableau pour noter les temps en [Annexe 1](#)).

Atelier 3 : Il s'agit d'un relais à 3 ou 4. Chaque joueur parcourt 20m avant de passer le relais. Les joueurs ont 3 minutes pour réaliser le meilleur temps cumulé possible (tableau pour noter les temps en [Annexe 1](#)).

Atelier 4 : Il s'agit d'une course en duo de 20m dans laquelle les deux équipes s'affrontant devront transporter un ballon sans le faire tomber et sans utiliser les bras (interdiction de toucher le ballon avec le bras ou les mains). Si le ballon tombe, les joueurs du duo qui a fait tomber le ballon doivent faire deux tours sur eux-mêmes avant de repartir. Organiser le maximum de courses.

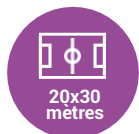
La partie s'arrête lorsque : Chaque groupe est passé sur chaque atelier (4 rotations)

RÈGLES

- Il est interdit dans tous les ateliers de toucher ou pousser ses adversaires
- Il est interdit dans tous les ateliers de partir avant le signal de l'arbitre
- Il est interdit d'avancer sans le ballon dans l'atelier 4
- Il est interdit de sortir de son couloir de course

VARIABLES

- Pour s'adapter à l'âge des élèves, proposer une distance de course de 30m en fin de cycle 3
- D'autres formes d'activités pour les ateliers (basket-ball et tennis de table) sont proposées en [Annexe 2](#)



À partir de cette étape, renommer les ateliers de la manière suivante : atelier « **Compétition** » (atelier 1), atelier « **Performance** » (atelier 2), atelier « **Coopération** » (atelier 3) et atelier « **Ludique** » (atelier 4).

But : Trouver l'atelier dans lequel je prends le plus de plaisir.

Consignes :

Le jeu se déroulera en 2 parties.

Partie 1 : Imposer aux filles de faire l'atelier « **Coopération** » et aux garçons l'atelier « **Compétition** ». La partie s'arrête lorsque le temps imparti de 6 minutes est terminé.

Partie 2 : Demander aux élèves ce qui les motive à pratiquer le plus entre « Compétition (chercher à gagner) », « Performance (chercher à se dépasser) », « Coopération (chercher à faire ensemble) », et « Ludique (chercher à s'amuser) » en rappelant la définition de ces termes si besoin. **Les joueurs « Compétition » iront dans l'atelier 1, les joueurs « Performance » dans l'atelier 2, les joueurs « Coopération » dans l'atelier 3 et les joueurs « Ludique » dans l'atelier 4.** La partie s'arrête lorsque le temps imparti de 10 minutes est terminé.

A la fin des deux parties, il est possible si vous en avez le temps, de faire une troisième manche en prenant en compte les joueurs qui voudraient changer leur choix initial.



CONSEILS

- Pour chaque atelier, s'assurer qu'un arbitre est désigné avant chaque course et si besoin, qu'il a un chronomètre et qu'il sait s'en servir.
- Ne pas chercher à équilibrer les groupes, chacun doit pouvoir choisir sans contrainte l'atelier qu'il souhaite (partie 2, voire 3).
- Si besoin (gestion du groupe), réduire le nombre d'ateliers proposés.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Relever la présence ou non de mixité dans chacun des groupes des parties 2 et 3.
- Tous les joueurs prennent-ils du plaisir en participant ? Evoquer la possibilité de changer d'atelier à ceux qui s'ennuieraient.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Avez-vous trouvé un atelier dans lequel vous avez pris du plaisir à pratiquer ?

Dans quelle partie de l'étape 2 ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves, représentations

Dans le jeu comme dans la vie, de quoi dépend le choix d'une activité (physique ou autre) ?

Dans la vie, est-ce qu'on l'on peut pratiquer l'activité que l'on souhaite ?

Bonnes pratiques

Comment faire pour choisir une activité physique qui me vous plaise ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans la partie 1, l'activité n'était pas choisie mais **imposée en fonction du sexe et cela pouvait être frustrant**. Avec de la chance certains sont tombés sur une forme d'activité qu'ils aimaient, mais d'autres ont pu tomber sur une forme qui ne leur convenait pas. Dans la partie 2, chacun a pu choisir **ce qu'il voulait faire, et pu faire quelque chose qui lui plaisait plus**.

Chacune et chacun a des motivations personnelles, peu importe son sexe : certains garçons avaient les mêmes motivations que les filles, et inversement (s'amuser, gagner, progresser, etc.). Ce n'est pas le sexe, fille ou garçon, **mais plutôt les envies de chacun, qui permettent de trouver une pratique épanouissante** dans laquelle on prend du plaisir. Aucune pratique n'est réservée qu'aux filles ou qu'aux garçons, mais **certaines sont moins accessibles aux filles** (football, rugby...) et **d'autres sont moins accessibles aux garçons** (danse, gymnastique...). Cela peut s'expliquer de plusieurs façons : la **pression de l'entourage** (EX : des amis ou de la famille), les **stéréotypes que l'on peut avoir** (« C'est une activité de filles! »), le **manque de créneaux ou de clubs dans votre ville** (EX : de rugby pour les filles), etc.

Il faut d'abord **savoir ce que l'on recherche dans une activité physique**. On peut faire du sport pour plusieurs raisons : s'amuser, faire des compétitions, progresser et devenir meilleur, être en équipe, être en forme, être souple, se défouler, être dans la nature... Il faut **choisir une activité qui correspond à nos attentes et en fonction de ce qui nous motive**. Tout le monde n'aime pas la compétition, tout le monde n'aime pas jouer en équipe. Avant de trouver une activité qui nous plaise, **il ne faut pas hésiter à oser en tester plusieurs**, même celles dites « pour le sexe opposé ». Être un garçon ou une fille ne doit pas orienter votre choix d'activité physique : **ce sont vos envies et motivations qui doivent guider ce choix**.



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

Faire un tableau recensant les choix d'atelier de chacun, puis éventuellement les pratiques sportives de chacun en dehors de l'école.

ANNEXE 1 (ÉTAPE 1 et 2)

(À imprimer autant de fois que nécessaire pour les ateliers 2 et 3)

| ATELIER N° ____ | | | |
|-----------------|---------------|----------------|---------------|
| Nom de l'élève | Temps réalisé | Nom de l'élève | Temps réalisé |
| | | | |

ANNEXE 2

Cette annexe montre un exemple d'adaptation du jeu sur deux APSA différentes de l'athlétisme.

Basket-ball :

- Atelier 1 : 2 équipes tirent des lancers-francs sur un panier différent, la première équipe à 5 paniers remporte la partie.
- Atelier 2 : Chaque joueur doit essayer de marquer individuellement un maximum de paniers en 5 tentatives
- Atelier 3 : Tous les joueurs tirent un lancer-franc chacun leur tour, le but est d'atteindre collectivement et le plus vite possible 5 paniers.
- Atelier 4 : Tous les joueurs tirent chacun leur tour. Chaque panier marqué rapporte une coupelle. Les joueurs doivent utiliser les coupelles au fur et à mesure pour reproduire un dessin (ex : maison, cercle...).

Tennis de table :

- Atelier 1 : Match en 1 contre 1. Le joueur avec le plus de points à a fin du temps imparti remporte le match
- Atelier 2 : Placer un cerceau sur la table (faire varier la taille pour ajuster la difficulté). Un des joueurs doit essayer de renvoyer le maximum de balles dans le cerceau en 5 tentatives de suite. Son partenaire lui envoie des balles hautes et faciles à jouer.
- Atelier 3 : En simple ou double, le but est de faire le plus long échange. Il est possible de rajouter des contraintes comme le fait de jouer uniquement en coup droit ou en revers, par exemple.
- Atelier 4 : Organiser une tournante : le premier joueur éliminé peut ajouter une nouvelle règle pour la partie suivante (ex : interdiction de jouer croisé/décroisé, jouer avec sa mauvaise main...)

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE

Objectif 2 : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Cette séquence « Promotion de l'égalité filles-garçons » est composée de **6 séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller **les enseignants de Cycle 3** dans le déploiement de la **Playdagogie**. L'objectif de la séquence est d'amener les enfants à **comprendre l'origine et les conséquences des différences entre filles et garçons, à questionner leurs propres stéréotypes pour mieux se connaître, se déterminer et faire des choix autonomes, et ainsi contribuer à une société plus égalitaire et plus juste.**

Définitions et concepts

Sexe : Cela représente toutes **les caractéristiques physiques et biologiques qui différencient les garçons et les filles**, les hommes et les femmes. Pour un individu, **c'est ce qui est inné et naturel.**

EX : l'appareil génital ; la poitrine chez les femmes ; la barbe chez les hommes.

Genre : Cela recouvre **les idées qu'une société considère comme appropriées concernant les comportements, les activités ou les caractéristiques d'une fille et d'un garçon**, d'une femme et d'un homme. La notion de genre varie donc d'une société à une autre, et évolue dans le temps. Pour un individu, **c'est ce qui est acquis et culturel.**

EX : les filles seraient « fragiles » et les garçons « courageux » ; la danse, ce serait « pour les filles » et le football « pour les garçons ».

Mixité : C'est la **présence simultanée, en un même lieu et au même moment, de personnes de sexes différents.**

EX : à l'école, en France, les classes sont mixtes, ce qui n'était pas obligatoire jusqu'à la loi Haby de 1975.

Stéréotypes de genre : Un stéréotype est **une idée fausse, réductrice et préconçue** associée à un groupe de personnes. Il est question de stéréotypes de genre pour parler des **représentations qui réduisent l'identité féminine ou masculine à un certain nombre de rôles, de comportements, de caractéristiques**. Ils peuvent tendre à influencer les individus ou à leur imposer de s'y conformer.

EX : toutes les filles jouent mal au foot ; les hommes ne peuvent pas faire deux choses en même temps.

Préjugé : C'est un jugement rapide, que l'on se fait d'une personne ou d'un groupe de personnes sans la/les connaître. **C'est juger « avant de connaître »**. Le préjugé repose sur des idées reçues (les stéréotypes). Il peut être renforcé par les expériences de vie ou l'entourage.

EX : Elle doit aimer le rose parce que c'est une fille (stéréotype : le rose est une couleur de filles OU les filles aiment le rose) ; c'est un homme donc il aime le bricolage (stéréotype : le bricolage est une activité pour les hommes OU tous les hommes aiment bricoler).

Discrimination de genre : Discriminer, c'est traiter une personne ou un groupe de manière injuste et moins favorable dans une situation comparable. Lorsque l'on discrimine quelqu'un pour son sexe (parce que c'est un homme ou une femme), on parle de discrimination de genre.

Ex : Moins rémunérer une femme pour le même travail qu'un homme.



CHIFFRES CLÉS

Les femmes représentent 75% des salariés à bas salaires – *direction de l'animation de la recherche, des études et des statistiques, 2012*

Dans l'ensemble des manuels scolaires de français, les femmes représentent environ 10% des personnages présentés – *Haut conseil à l'égalité entre les hommes et les femmes, 2014*

Les femmes sont payées en moyenne 18,6% de moins que les hommes à compétences égales et touchent en moyenne 653 euros de moins pour leur retraite – *Observatoire des inégalités, 2014*

Au cours de l'année 2017, sur les 65000 viols ou tentatives de viols enregistrés, 62 000 étaient dirigés vers des femmes – *Institut national d'études démographiques, 2014*

75% des budgets publics destinés aux loisirs des jeunes profitent aux garçons (25% aux filles) – *Y. Raibaud, 2014*

Enjeux liés à la thématique

Rappels historiques

La lutte pour l'égalité femmes-hommes est **un long processus historique**. La situation actuelle en France, **bien qu'encore inégalitaire à bien des égards, s'est construite après des années de lutte**, en faveur des droits des femmes notamment. **Quelques dates marquantes dans l'histoire** permettent de prendre conscience de sa durée et de son actualité, pour une réelle égalité entre les femmes et les hommes.

1907

La loi accorde aux femmes mariées la libre disposition de leur salaire.

1938

Suppression de l'incapacité civile des femmes : permet de recourir à la justice de manière individuelle et autonome.

1944

Ordonnance accordant le droit de vote et d'éligibilité aux femmes.

1946

Le principe de l'égalité entre les femmes et les hommes dans tous les domaines est désormais inscrit dans le préambule de la Constitution.

1979

Une loi autorise définitivement l'IVG (Interruption Volontaire de Grossesse) après la loi Veil de 1975

1975

Instauration du divorce par consentement mutuel. Obligation de la mixité scolaire.

1972

Le principe de l'égalité de rémunération entre les femmes et les hommes est inscrit dans la loi.

1965

Loi qui autorise les femmes à exercer une profession sans autorisation maritale et à gérer leurs biens propres.

1983

Loi Roudy : Droit d'égalité professionnelle, interdit toute discrimination professionnelle en raison du sexe

2000

Loi sur la parité en politique pour favoriser l'égal accès des femmes et des hommes aux mandats électoraux et fonctions électives.

2006

Loi sur l'égalité salariale entre les femmes et les hommes.

2014

Loi pour l'égalité réelle entre les femmes et les hommes, vise à combattre les inégalités entre hommes et femmes dans les sphères privées, professionnelles et publiques.

La notion de genre et de sexe

Sexe et genre sont deux notions bien distinctes, et à distinguer. **La première a trait aux caractéristiques physiques, biologiques et anatomiques, tandis que la seconde est le fruit d'une construction sociale.** Le sexe est une catégorisation des individus en fonction des attributs naturels et des capacités physiologiques inhérentes à la reproduction. **La catégorisation « homme » et « femme » en fait donc partie.**

Exemples de caractéristiques sexuelles :

- *Les femmes peuvent avoir leurs menstruations, ce n'est pas le cas pour les hommes ;*
- *Les hommes ont des testicules et les femmes n'ont en pas ;*
- *La poitrine des femmes se développe, pour allaiter ;*
- *D'une façon générale, les hommes ont de plus gros os que les femmes.*

Le genre représente quant à lui **les rôles déterminés socialement en fonction du sexe auquel on appartient.** Cela concerne aussi bien **les comportements, les activités, mais aussi les attributs ou caractéristiques** qu'une société considère comme *appropriés* à un sexe en particulier. **Les concepts "masculins" et "féminins" correspondent à des catégories de « genre ».**

Exemples liés au genre :

- *Aux Etats-Unis (et dans la plupart des autres pays), les femmes gagnent sensiblement moins que les hommes pour un travail identique ;*
- *Au Vietnam, beaucoup plus d'hommes que de femmes fument, ceci n'étant culturellement pas considéré comme convenable pour les femmes ;*
- *Presque partout dans le monde, les femmes font plus de travaux ménagers que les hommes.*

Le sexe dépend donc exclusivement de notre anatomie et est invariable quelle que soit la société dans laquelle on se situe. Le genre peut lui varier d'une société ou d'une époque à une autre, la place et le rôle définis pour chacun des sexes n'étant pas les mêmes parmi les diverses cultures dans le monde.

La notion de mixité

La mixité, notamment à l'école, est une étape incontournable de la construction de l'égalité entre les filles et les garçons. Plutôt que de séparer les enfants de sexes différents, le parti pris **est de les mélanger et de leur donner accès, en même temps et dans un même lieu, aux mêmes savoirs.** C'est une richesse et non une contrainte, car elle doit **permettre aux enfants, filles ou garçons, de mieux se connaître, se comprendre, s'accepter et se respecter.** Etre ensemble, c'est le prérequis pour se compléter et faire ensemble, donc vivre ensemble. C'est la condition nécessaire pour une égalité réelle entre les filles et les garçons.

L'intériorisation précoce des stéréotypes

Bien que les choses évoluent, garçons et filles sont souvent encore influencés dans leurs choix **par des modèles prédéfinis, d'où les différences sexuées notables lors de l'orientation scolaire et de l'insertion professionnelle** par exemple (*EX : filières scientifiques pour les garçons, filières littéraires pour les filles*). **La persistance de stéréotypes entraîne une sexualisation de plus en plus précoce des rôles sociaux pour les filles ou les garçons.** Vécus comme des modèles dominants, ils peuvent être particulièrement pesants.

Les stéréotypes de genre sont intériorisés dès le plus jeune âge. De 0 à 6 ans, trois processus contribuent à l'intériorisation des stéréotypes de genre¹ :

- La **catégorisation du monde entre le masculin et le féminin.**
- La **prise d'exemples** (par les pairs, l'entourage etc.), qui contribue à la division des rôles sociaux entre hommes et femmes.
- Le **renforcement**, quand l'enfant est encouragé dans des comportements « conformes » à son sexe.

¹ Lutter contre les stéréotypes filles-garçons, Commissariat général à la stratégie et à la prospective, Janvier 2014

De plus dans une société où l'image est omniprésente, des images récurrentes de la femme « soumise » ou « objet » et de l'homme « hyper viril » **peuvent être perçues par les jeunes spectateurs comme une norme**. Ce phénomène **peut être entretenu et amplifié par certains médias** (Unes de magazines, séries TV, cinéma, catalogues de jouets, mensuels pour adolescents, clips et jeux vidéo...). Cela affecte directement les relations entre élèves au sein des établissements, qui plus est ceux où la violence de genre a déjà tendance à être banalisée voire tolérée. **De nombreuses jeunes filles et de nombreux jeunes garçons peuvent alors eux-mêmes s'autocensurer ou s'y conformer, non par choix mais en le subissant.**

De grands domaines d'inégalités entre filles et garçons

A la maison :

Le domicile est un lieu majeur de la diffusion et la transmission des stéréotypes de genre. **Les parents et la famille ont souvent tendance à reporter leurs propres représentations (consciemment ou non) sur leurs enfants**. Cela peut se manifester de plusieurs manières : **dans l'achat des jouets ou de vêtements** (EX : des poupées pour les filles, des voitures pour les garçons, de la couleur rose pour les filles), **dans le modèle de répartition des tâches ménagères** (EX : il n'y a que maman qui s'occupe de la cuisine, il n'y a que papa qui s'occupe du bricolage), **dans la façon de parler** (EX : dire que le foot « c'est pas pour les fillettes », dire que « les hommes, les vrais, savent se battre ») **ou encore dans la façon de commenter les faits et gestes des enfants** (EX : encourager un garçon à se montrer compétitif et ambitieux, encourager une fille à se montrer douce et conciliante).

A l'école :

L'école est un lieu d'apprentissages et **un lieu d'interactions avec ses pairs**. La construction de soi passe notamment **par le regard de l'autre et la perception que chaque enfant en a**. Les enfants, entre eux, **peuvent avoir des attitudes stigmatisantes, moqueuses ou de rejet pour ce qui sort de leur « norme »**. Cette norme est elle-même parfois basée sur les rôles sociaux que l'on attribue culturellement aux filles et aux garçons (EX : une fille doit être fine et gracieuse tandis qu'un garçon doit être courageux et fort). De ce fait, l'école est un lieu fondateur dans la construction du rapport à soi, à l'autre et à la différence, et de fait dans le rapport aux stéréotypes de genre qui y sont véhiculés ou entretenus. Du côté **de certains manuels scolaires**, les exemples donnés ou illustrés (EX : papa fait du bricolage pendant que maman fait la cuisine) restent **largement orientés et il est aussi important de pouvoir remettre en question ces stéréotypes**.

Au sport :

Le sport lui-même est **vecteur de représentations et de valeurs que l'on associe socialement et plus généralement aux garçons** : la force, la puissance, la virilité, l'esprit de compétition, etc. **Les filles pratiquent moins en moyenne que les garçons, et la pratique féminine diminue bien plus vite avec l'âge que celle des garçons** (l'âge est un facteur, autant que le niveau de revenus de la famille ou l'accessibilité des structures pour les accueillir).

De nombreux sports sont encore **associés à des rôles sociaux ou des caractéristiques liées au genre** (masculins ou féminins), ce qui peut largement **influencer les choix de pratiques et les pratiques elles-mêmes**. Il est plus difficile pour une fille de pratiquer le rugby en club (*dépasser les représentations de sa famille et de ses amis, trouver une structure qui l'accueille près de chez elle, etc.*) et pour un garçon de pratiquer de la danse classique (*moqueries de son entourage, etc.*). **Dans certains sports, la répartition des pratiquants en fonction de leur sexe est totalement déséquilibrée** (EX : l'équitation, pratiquée à plus de 80% par des femmes ; le rugby, pratiqué à plus de 90% par des hommes). **Certaines pratiques ou certains sports émergent cependant depuis quelques années pour faire de la mixité une exigence, rééquilibrant ainsi le rapport à la pratique** (EX : le korfbal).

Dans les médias :

Difficile pour les enfants d'échapper aux nombreux médias et aux stéréotypes qu'ils peuvent parfois véhiculer. A des fins d'audimat ou de marketing, **certaines médias peuvent utiliser, entretenir ou renforcer des stéréotypes de genre et conforter les « normes » sociales** (EX : les publicités pour les produits ménagers qui mettent en scène des femmes ; les magazines de jouets pour enfants qui jouent sur les couleurs pour s'adresser aux garçons ou aux filles ; les dessins animés « pour les garçons » ou « pour les filles »). Au-delà de **veiller au contenu accessible aux enfants ou non**, le rôle de l'éducation aux médias est essentiel pour leur **permettre de prendre du recul sur ce qu'ils voient** (EX : à la télévision, dans la rue) **ou entendent** (EX : à la radio), **d'identifier et de comprendre les stéréotypes diffusés pour mieux les déconstruire et les dépasser**.

Vers la liberté de choix et l'autonomie

Pour permettre aux élèves de lutter contre les stéréotypes de genre et contribuer à l'égalité filles-garçons, il est nécessaire de **développer leur esprit critique et leur autonomie de penser**. Etre capable d'identifier les stéréotypes de genre, les siens ou ceux dont on est victime, implique de **les reconnaître en prenant de la distance** avec. Plus encore, pour les dépasser, il s'agit d'être **capable de les déconstruire, de ne pas les entretenir ni les encourager**.

Les élèves doivent prendre conscience que chacune et chacun est différent, bien au-delà de son sexe. **Les envies, les motivations, les caractéristiques n'en dépendent absolument pas**. Ils et elles peuvent tout aussi bien être courageux, calmes, doués en mathématiques, aimer la mer, les spaghettis ou le rap, et ce quel que soit leur sexe. Ainsi, **pour se sentir épanoui, soi-même, et faire ce qui leur plaît, il est important qu'ils puissent faire leurs choix le plus possible de façon autonome**, indépendamment des stéréotypes de genre qui peuvent les influencer. Etre libre de faire ses choix, **c'est se concentrer sur ses motivations, ses envies ou ses capacités** plutôt que sur le regard des autres ou ce vers quoi la société nous oriente en fonction de notre sexe.



CE QUE DIT LA LOI

EN FRANCE

- Depuis 1946, la **Constitution Française** proclame que : « **les Hommes naissent tous libres et égaux en droit** ». Plus encore, la « **loi garantit à la femme, dans tous les domaines, des droits égaux à ceux de l'homme** ».
- En 2011 le Parlement a voté une loi créant le **Défenseur des droits**. Il est chargé de défendre les droits et les libertés de toute personne qui le sollicite (enfants et adultes) et de promouvoir l'égalité entre tous. Il est aidé par la **Défenseuse des enfants**.
- En 2013, la **convention interministérielle pour l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes dans le système éducatif** a été ratifiée. Elle met en place un plan d'action national pour favoriser la mixité dans les filières éducatives :
http://cache.media.education.gouv.fr/file/02_Fevrier/17/0/2013_convention_egalite_FG_241170.pdf
- La loi du 4 août 2014 pour l'égalité réelle entre les femmes et les hommes aborde l'égalité entre les femmes et les hommes dans toutes ses dimensions : **égalité professionnelle, lutte contre la précarité, protection contre les violences, image des femmes dans les médias, ou encore parité en politique et dans le milieu social et professionnel**.
- Un acte de discrimination de genre **peut être puni jusqu'à 3 ans de prison et 45 000 € d'amende**.

A L'INTERNATIONAL

- La **Déclaration Universelle des Droits de l'Homme des Nations Unies** (1948) stipule dans son article 1 que : « Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité ».
- La Convention pour l'élimination de toutes les formes de discriminations à l'égard des femmes a été adoptée en 1979 par les Nations unies. Ce traité international **réglemente la non-discrimination à l'égard des femmes**.

Aborder la thématique avec les enfants

La thématique de la promotion de l'égalité filles-garçons **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche parfois **directement le quotidien des enfants** et peut parfois **faire émerger des situations vécues et encore douloureuses**. Il s'agit donc pour les enseignants de garantir la sécurité affective des enfants et de transmettre plusieurs éléments avant et pendant la séquence de jeux. Il s'agit avant tout de **permettre le dialogue sans jugement, de questionner sans arrière-pensée les enfants sur leurs ressentis et leurs représentations, et de rappeler que nous avons tous les mêmes droits**.

AIDER LES ÉLÈVES À COMPRENDRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LE GENRE ET LE SEXE

- Définir les termes avec des mots simples : Le sexe, *c'est naturel*. Le genre, *c'est culturel* et cela s'apprend, parfois sans s'en rendre compte.
- Donner des exemples très parlants à hauteur d'élèves : *filles et garçons ont naturellement tous des cheveux, ce sont les traditions ou les coutumes qui font qu'elles/ils les portent longs ou courts ; filles et garçons ont tous besoin de s'habiller pour être couverts et ne pas tomber malade, ce sont les traditions ou les coutumes qui font qu'elles/ils peuvent porter des robes et/ou des pantalons.*

QUESTIONNER LES IDÉES REÇUES

- Demander aux élèves si autour d'eux, ils ou elles peuvent trouver des exemples où le genre détermine l'activité ou les choix : **à la maison** (*qui fait à manger ? qui s'occupe des enfants ? qui fait le ménage ?*), **à l'école** (*à quoi jouez-vous pendant la récréation ? vous a-t-on déjà fait des remarques ?*) ou **au sport** (*quel sport pratiquez-vous ? est-ce que d'après vous il y a des sports pour les filles et des sports pour les garçons ?*).
- Demander s'ils ou elles ont des exemples qui montrent que les stéréotypes de genre sont faux. *EX : une fille qui pratique du football, un garçon qui aime le rose, etc.*

DONNER DES REPÈRES HISTORIQUES ET GÉOGRAPHIQUES

- En France, les femmes ont le droit de travailler sans l'autorisation de leur mari depuis 1965. **Ce n'est toujours pas le cas en Iran ou en Bolivie.**
- En France, les femmes ont le droit de voter depuis 1944. **En Suisse, seulement depuis 1990, et en Arabie Saoudite depuis 2011.**
- Aujourd'hui en France en moyenne, pour un même travail, **une femme gagne presque 1/5 de moins qu'un homme.**
- Aujourd'hui en Russie, **certains métiers sont interdits aux femmes** (conducteur de métro, plombier, etc.)

VALORISER LE RESPECT DE LA DIVERSITÉ, LA LIBERTÉ DE CHOIX ET L'AUTONOMIE

- Demander aux élèves s'ils ou elles ont déjà (ou pourraient) renoncé à faire/dire/acheter quelque chose en pensant au regard des autres (famille, amis...), et comment ils ou elles se sont sentis.
- Valoriser les attitudes positives des uns envers les autres : encourager et féliciter plutôt que de se moquer, c'est permettre à quelqu'un d'être soi-même.
- Encourager les élèves à oser découvrir de nouvelles choses, sans se cantonner à ce qui est « réservé » à leur sexe. Donner des exemples qui concernent les filles ET les garçons car toutes/tous peuvent être victimes de stéréotypes : une fille peut très bien faire de la boxe et aimer la compétition ; un garçon peut très bien faire du shopping et ne pas aimer le sport.

Intérêt de la séquence dans les textes officiels du Ministère de l'Éducation Nationale

La séquence de **Playdagogie** sur la thématique de la promotion de l'égalité filles-garçons est composée de six séances et est destinée à des élèves de Cycle 3. Ces six séances suivent un ordre croissant et logique de la séance 1 à la séance 6. La méthode **Playdagogie** s'appuie essentiellement sur le jeu sportif et le débat pour sensibiliser les élèves à la thématique développée. Cette séquence est une des réponses possibles pour aborder certaines compétences attendues et établies par les programmes de l'Éducation Nationale.

SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

En vivant cette séquence de six séances, les enseignants pourront aborder et développer avec leurs élèves **des compétences transversales du « socle commun des connaissances, de compétences et de culture »** :

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**
 - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
 - Apprentissage de la règle et du droit,
 - Développement de la réflexion et du discernement,
 - Développement de la responsabilité, du sens de l'engagement et de l'initiative.

Plus spécifiquement **au regard de la thématique de la promotion de l'égalité filles-garçons**, cette séquence permettra aux enseignants de traiter avec leurs élèves :

- **Développement du langage :**
 - Communiquer et argumenter à l'oral de façon claire et organisée (domaine 1),
 - Mettre en œuvre l'aptitude à l'échange et au questionnement (domaine 2),
 - Remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté (domaine 3).
- **Egalité filles-garçons :**
 - Apprentissage et expérience des principes qui garantissent la liberté de tous, comme l'égalité, notamment entre les hommes et les femmes (domaine 3)
 - Identification des grandes questions et principaux enjeux du développement humain, appréhension des causes et conséquences des inégalités (domaine 5)

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les six séances de la séquence s'appuient **sur des APSA ou des jeux traditionnels**. Ces supports peuvent permettre d'aborder les **notions de course, d'esquive, d'évitement, ainsi que d'affrontement individuel et/ou collectif**.

Quatre des cinq compétences générales de l'EPS sont visées grâce à la mise en place de cette séquence **Playdagogie** :

- **Développer sa motricité** et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps,
- S'approprier **par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**,
- **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**,
- **S'approprier une culture physique sportive** et artistique.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC)

La méthode **Playdagogie** et la thématique développée dans cette séquence permettent également de traiter certains points **du programme d'EMC du Cycle 3**, s'intégrant par la même occasion **dans le Parcours Citoyen de l'élève** :

- **Sensibilité :**
 - Respecter autrui et accepter les différences,
 - Respect des autres dans leur diversité (atteintes à la personne, notamment le sexisme),
 - Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude.
- **Droit et règle :**
 - Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes : l'égalité entre les filles et les garçons, la mixité à l'école, l'égalité des droits et la notion de discrimination.

Tableau de présentation de la séquence

| Ordre de la séquence | Nom de la séance | Objectif | Attendus de fin de séance | Activité support de séance |
|----------------------|----------------------|---|--|---|
| 1 | Rôle de genre | Être capable de faire la différence entre ce qui relève du sexe et ce qui relève du genre, pour mieux lutter contre ses propres idées reçues. | <ul style="list-style-type: none"> Identifier les ressentis provoqués par une situation qui contraint à un rôle défini Comprendre que ce qui a trait au « sexe » provient de l'inné et du biologique, au contraire du « genre » qui s'acquiert et est dérivé de la construction sociale des rôles entre filles et garçons | Jeu traditionnel Balle aux prisonniers |
| 2 | Les Médiablotins | Être capable d'identifier les stéréotypes de genre que peuvent diffuser les médias pour mieux se questionner et lutter contre. | <ul style="list-style-type: none"> Comprendre ce qu'est un stéréotype de genre et comment cela peut influencer les choix et les attitudes Identifier des exemples de stéréotypes de genre pouvant être diffusés et entretenus dans les médias Comprendre qu'en développant son esprit critique, chacun/chacune peut lutter contre les stéréotypes de genre | Jeu collectif par équipes |
| 3 | Droit vers l'égalité | Comprendre l'évolution des droits des femmes pour prendre conscience de la longueur et de la fragilité d'un tel processus. | <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience que les femmes n'ont pas toujours eu les droits qu'elles ont aujourd'hui Comprendre qu'obtenir ces droits est le résultat d'un combat de longue durée Comprendre que les hommes et les femmes ont dû travailler ensemble pour faire avancer les droits des femmes | Jeu traditionnel Passe à 5 - Rugby |
| 4 | Pyra-mixte | Comprendre que chacun a des caractéristiques propres quel que soit son sexe, et que la mixité peut favoriser une meilleure coopération. | <ul style="list-style-type: none"> La mixité permet aux filles et aux garçons de se mélanger. C'est une richesse et non une contrainte Les filles et les garçons ont chacun des qualités et des capacités qui ne sont pas déterminées par leur sexe Mettre les points forts au service du collectif permet de faire ensemble pour mieux réussir | APSA Acrosport |
| 5 | Liberté de choix | Être capable de se fixer des objectifs et de faire des choix en fonction de ses ressources, de ses motivations. | <ul style="list-style-type: none"> Comprendre qu'il n'y a pas d'activité réservée aux filles ou aux garçons et que chacun a la liberté de choisir ce qui lui plaît le plus Avoir conscience que parfois, il faut faire preuve de plus d'efforts que d'autres pour atteindre ses objectifs Comprendre qu'en respectant les choix d'un camarade et en l'encourageant, il est possible de l'aider à atteindre ses objectifs | Jeu collectif par équipes |
| 6 | Les choix-ctivités | Être capable de reconnaître ce qui me motive et me donne envie de pratiquer pour choisir une activité adaptée plutôt que subie. | <ul style="list-style-type: none"> Comprendre que chacun a des motivations et des envies propres pour pratiquer une activité physique : s'amuser, progresser, gagner, être avec ses amis, etc... Comprendre que pratiquer une forme d'activité physique adaptée à ses motivations, ses envies et ses ressources permet de s'épanouir et de prendre plus de plaisir Comprendre qu'aucune pratique physique n'est réservée à un sexe en particulier | APSA Course de vitesse |

POUR LES ADULTES

Sites internet

Outils CANOPE :

<https://www.reseau-canope.fr/outils-egalite-filles-garcons.html>

L'école des genres :

<http://www.ecoledugenre.com/>

L'égalité filles / garçons selon l'UNICEF:

https://www.unicef.fr/sites/default/files/userfiles/09-Fiche_thematique_Visite_Lulu.pdf

Obtenir des réponses auprès du défenseur des droits :

<https://defenseurdesdroits.fr/>

Réseau des chargés de mission académiques égalité filles - garçons :

<http://eduscol.education.fr/cid48012/reseau-des-charges-de-mission-academiques.html>



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

1 jour, 1 question : C'est quoi l'égalité entre les filles et les garçons ? :

<https://www.youtube.com/watch?v=nKwVOTntIVc>

Sites internet

Wikimini :

<https://fr.wikimini.org/wiki/Femme>

Mon Petit Quotidien : égalité filles-garçons :

http://www.bordeaux.fr/images/ebx/fr/groupePiecesJointes/33068/26/pieceJointeSpec/134469/file/petit_quotidien2013.pdf