

L'égalité par...



# les capacités transversales et la formation générale







# Les injures

## La séquence en deux mots

La séquence permet d'ouvrir la discussion avec les élèves sur le respect et les règles du vivre-ensemble, tout en réfléchissant aux injures.

*Les injures sont en lien avec la thématique de l'égalité entre femmes et hommes, lorsqu'elles visent à dévaloriser ce qui est considéré comme féminin dans une société donnée. La séquence vise à prévenir les discriminations, les violences et le (cyber)harcèlement.*

### Objectifs du Plan d'études romand

Capacités transversales	Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise en compte de l'autre</li> <li>• Action dans le groupe</li> </ul>	Formation générale	Vivre ensemble et exercice de la démocratie FG 25	Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire : ... en repérant des liens entre les règles de civilité et le respect dû à chacun et en appliquant ces règles
	Démarche réflexive	Remise en question et décentration de soi			

NB : Les objectifs peuvent dépendre du choix des activités.

## Déroulement



### Mise en situation

Annoncer aux élèves que la séquence va porter sur les insultes ou les injures et qu'exceptionnellement elles et ils pourront énoncer des insultes entendues à la récréation ou en dehors de l'école. Lorsque ce moment sera terminé, les règles de la classe seront de nouveau en vigueur et les insultes interdites.

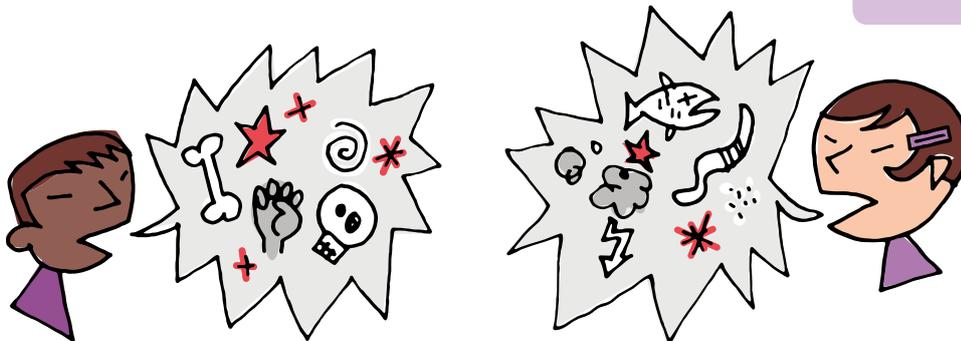
Demander aux élèves ce qu'est une insulte ou une injure.

*Injure*  
Parole qui blesse d'une manière grave et consciente.

*Insulte*  
Parole ou acte qui offense, qui blesse la dignité.

*Définitions tirées du dictionnaire  
Le Petit Larousse*

Les deux termes sont utilisés sans distinction de sens dans l'activité, pour une meilleure compréhension par les enfants.





## Activités



### Les insultes

Proposer aux élèves de penser aux injures ou aux insultes entendues le plus souvent dans leur environnement proche.

Annoncer que, durant un court moment, les élèves pourront citer des exemples concrets d'injures, afin que la classe puisse y réfléchir et échanger à ce sujet. Chaque élève peut donner un exemple d'injure, que l'enseignant·e note au tableau.

Avec les élèves et en fonction de la liste recueillie, essayer de classer les insultes par rubriques (injures qui renvoient aux femmes (injures sexistes), injures qui renvoient à l'orientation affective et sexuelle (injures homophobes), injures qui renvoient à la nationalité ou à l'appartenance ethnique (injures racistes), injures qui renvoient au monde animal, etc.)

Interroger les élèves sur :

- Les effets des injures
- À quoi servent-elles ?
- Comment les personnes insultées peuvent-elles se sentir ?
- Comment se sent-on lorsqu'on insulte quelqu'un·e ?

Les injures blessent, dévalorisent et séparent des autres. Elles aboutissent à un sentiment de solitude et déstabilisent la personne touchée. Elles peuvent avoir un impact sur la confiance en soi.

Demander aux élèves de lister leurs idées et astuces pour lutter contre les injures. Que peut-on faire :

- lorsqu'on se fait insulter ?
- lorsqu'on entend quelqu'un·e se faire insulter ?
- lorsqu'on a envie d'insulter quelqu'un·e, comment éviter cette violence verbale ?

Il est possible de faire travailler les élèves par groupes pour répondre à ces questions et d'échanger ensuite sur les pistes trouvées.

Demander si les élèves savent à qui parler en cas d'injures et de violences. Selon le type d'injure, à qui les élèves osent-elles et ils parler ? Rappeler qui sont les personnes ressources dans l'école, (enseignant·e, médiateur ou médiatrice, infirmier ou infirmière scolaire, etc. en fonction des réalités locales).

Annoncer aux élèves qu'après cet échange sur les injures, il va être temps d'effacer cette liste du tableau, signifiant ainsi que ces mots qui blessent n'ont plus leur place à l'école et qu'ils ne seront pas acceptés dorénavant. L'enseignant·e ou un·e élève efface le tableau des insultes.



## Les règles de la classe

Échanger avec les élèves sur les règles qui leur semblent nécessaires dans la classe ou à l'école pour que chacun-e puisse travailler avec plaisir, en se sentant respecté-e et en sécurité.

Discuter des règles ou élaborer avec les élèves les règles de la classe. Il est possible ensuite de comparer les règles de la classe avec celles des autres classes et de rédiger ainsi les règles de l'école.



## Conclusion

Pour pouvoir travailler et se sentir bien à l'école, il est nécessaire que certaines règles soient respectées par tous et toutes. Le respect est l'une de ces règles. Aborder les injures permet de réfléchir au pouvoir des mots, d'en comprendre l'impact et de définir des règles œuvrant au « bien vivre ensemble ». Par ailleurs, tout comme il y a des règles à l'école, il y a également des lois. Injurier quelqu'un-e peut être punissable par la loi.

## Prolongements

- Après le travail sur les injures, réaliser un petit livre collectif sur les « mots qui font du bien ». Chaque élève cherche une parole qui fait plaisir, qui fait du bien ou qui console, et l'illustre. Le livre réalisé peut ensuite être lu à une autre classe.
- Travailler avec les élèves sur les différents niveaux de langage : leur demander de fournir des exemples de langage qu'elles et ils considèrent comme soigné, familier ou vulgaire et définir des situations dans lesquelles chacun de ces niveaux de langage est utilisé, en leur demandant par exemple comment elles et ils s'adressent à la directrice ou au directeur de l'école ou à leurs meilleur-e-s ami-e-s.



## Visées égalitaires

La séquence permet à la fois de travailler autour du vivre ensemble et de promouvoir l'égalité et les droits humains. Elle permet de réfléchir au pouvoir des injures, souvent très présentes dans les cours d'école, tout comme prendre conscience de leurs répercussions et de proposer des leviers pour les contrer.

Les adultes imaginent parfois que certaines injures proférées par les enfants (notamment celles liées à l'orientation affective et sexuelle ou à la sexualité) sont énoncées sans compréhension de leur sens. Si cela peut être vrai, il est à noter toutefois que les enfants qui les utilisent ont bien compris que ces mots avaient un pouvoir ou une intention, dont celle de blesser. Il est donc fondamental de ne pas accepter ces insultes et de réagir lorsqu'elles sont entendues. Mener une activité en amont sur les règles de la classe permet de stopper ces insultes en rappelant que ces règles ont été discutées et décidées en classe. En intervenant sur les injures, les adultes énoncent clairement un message aux personnes qui insultent, aux cibles et aux témoins. Aux personnes qui insultent, le message indique clairement que cela n'est pas toléré et n'est pas tolérable. Le message transmis aux cibles est qu'elles sont protégées, de même que les témoins si cela leur arrivait. À l'inverse, ne pas réagir face aux injures, de quelque nature qu'elles soient, adresse un message d'impunité aux personnes qui insultent et de non protection aux autres.

### Des références pour aller plus loin

- La séquence est une adaptation du scénario pédagogique *Les injures* de Caroline Dayer présent sur le site [www.matilda.education](http://www.matilda.education) : [www.matilda.education/app/course/view.php?id=128](http://www.matilda.education/app/course/view.php?id=128)
- Dayer, C. (2017). *Le pouvoir de l'injure*. Guide de prévention des violences et des discriminations. Éditions de l'Aube.



# « Sur le chemin de l'égalité », jeu de l'oie coopératif

## La séquence en deux mots

Le jeu *Sur le chemin de l'égalité* permet d'exercer de nombreux apprentissages de la formation générale et des capacités transversales, notamment la collaboration et la communication. Le jeu se gagne ensemble et l'entraide est nécessaire.

*Le jeu permet de réfléchir à de nombreuses questions en lien avec l'égalité. Il permet d'ouvrir la discussion avec les élèves sur des thématiques variées, telles que l'habillement, le partage des tâches, mais également de discuter des choix et des goûts personnels des élèves.*

### Objectifs du Plan d'études romand

<b>Capacités transversales</b>	<b>Collaboration</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise en compte de l'autre</li> <li>• Connaissance de soi</li> <li>• Action dans le groupe</li> </ul>
	<b>Communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploitation des ressources</li> <li>• Circulation de l'information</li> </ul>
	<b>Pensée créatrice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développement de la pensée divergente</li> <li>• Reconnaissance de sa part sensible</li> </ul>
	<b>Démarche réflexive</b>	Remise en question et décentration de soi

<b>Formation générale</b>	<b>Vivre ensemble et exercice de la démocratie</b> FG 24	Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs : ... en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun ... en repérant les facteurs facilitant et entravant la collaboration ... en développant une qualité d'écoute et en la mettant en pratique
	<b>Vivre ensemble et exercice de la démocratie</b> FG 25	Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire : ... en participant au débat, en acceptant les divergences d'opinion, en prenant position
	<b>FG 28</b>	Développer la connaissance de soi et apprendre au contact des autres : ... en reconnaissant et en acceptant ses idées et goûts personnels dans ses choix

NB : Les objectifs peuvent dépendre du choix des activités.



## Déroulement



### Mise en situation

Présenter aux élèves le jeu de l'oie *Sur le chemin de l'égalité*. Expliquer aux élèves la « particularité coopérative » de ce jeu par rapport à d'autres. Faire émerger les représentations des élèves sur la coopération :

- en quoi cela consiste-t-il ?
- qu'est-ce que cela signifie ?
- comment faut-il jouer ?

Distribuer les *Règles du jeu* (p.239) aux élèves, qui les lisent par groupes de quatre. Réunir à nouveau la classe et demander aux élèves d'expliquer les règles de ce jeu.

## Activités



### Sur le chemin de l'égalité, jeu coopératif

Par groupes de quatre, les élèves jouent au jeu de l'oie.

#### But du jeu

Le but du jeu est que tous les pions parviennent à la dernière case du circuit. Ce jeu de parcours est également un jeu de coopération. Les joueuses et les joueurs poursuivent un objectif commun et s'entraident pour l'atteindre. Leur adversaire commun est le temps.

**Nombre de joueurs et joueuses :** environ quatre joueurs-joueuses par plateau de jeu (constituer des groupes mixtes filles et garçons). Le jeu peut être réalisé en atelier ou avec l'ensemble de la classe par groupes.

Nommer un-e élève qui lit les cartes *Question* à voix haute et un-e élève qui avertit régulièrement les autres du temps restant. L'enseignant-e peut également remplir ce rôle, notamment s'il n'est pas possible d'avoir plusieurs minuteurs.

#### Matériel

- règle du jeu
- plateau de jeu
- cartes *Question* et *Discussion*

#### À fournir également

- un dé par groupe
- un minuteur ou chronomètre par groupe
- un pion par élève

#### Documents

- Imprimer ou photocopier les *Règles du jeu* pour les élèves (p.239)
- Imprimer ou photocopier le *Plateau de jeu* en format A3 et éventuellement le plastifier (p.240)
- Imprimer ou photocopier les cartes *Question* et *Discussion* en recto/verso et les découper (p.243 et suivantes)



### Durée

- 5 minutes d'explications
- 20 minutes de jeu (ou définir le temps après une première partie selon les échanges autour des cartes discussion)
- 15 min de discussion en collectif

### Règle du jeu

Constituer des groupes (mixtes) d'environ quatre enfants, qui jouent sur un plateau. Les cartes *Question* et *Discussion* sont posées à côté du plateau de jeu, faces cachées.

À tour de rôle, les joueuses-joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Lorsqu'un-e élève tombe sur une case *Question* (représentée par le symbole du point d'interrogation), un-e autre enfant tire une carte *Question* et la lit. L'élève essaie de répondre à la question. Elle ou il peut demander l'avis des autres membres du groupe pour répondre correctement. Si la réponse est correcte, le jeu se poursuit normalement. Si la réponse est fautive, l'enfant passe un tour.

Lorsque qu'un-e élève tombe sur une case *Discussion* (représentée par le symbole du point d'exclamation), elle ou il pioche une carte *Discussion*, la lit et réalise ce qui est demandé. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Lorsqu'un-e enfant atteint la case *Arrivée*, elle ou il continue à participer au jeu en aidant ses camarades à répondre aux questions. Il n'est pas nécessaire de faire un chiffre exact pour arriver sur la case *Arrivée*.

Le jeu prend fin après vingt minutes. Si tous les pions ont été amenés à la case *Arrivée* durant le temps imparti : bravo, l'équipe a gagné !

Si les vingt minutes se sont écoulées et que toute l'équipe n'est pas arrivée : dommage... Et si on rejouait ?

### Temps de discussion

Il est important de clore le jeu par un temps de discussion, qui permet de revenir sur le jeu et sur la thématique abordée. Quelques pistes pour un moment d'échange sont proposées ci-après :

*Concernant le type de jeu proposé (jeu de coopération)*, les questions suivantes peuvent être posées :

- Est-ce que vous avez joué selon les règles habituelles d'un jeu de l'oie ? En quoi la règle du jeu est-elle différente ? (jeu coopératif, tout le monde gagne ou perd ensemble)
- Quelles sont les cases qui vous ont plu ou déplu ? Pourquoi ?

### *Concernant la thématique de l'égalité*

Pour ouvrir la discussion sur ces questions, il peut être intéressant de reprendre certaines cartes *Question* avec les enfants et de leur demander leur opinion. Par exemple pour les questions suivantes :

- Dans la plupart des métiers, les femmes gagnent moins d'argent que les hommes pour un même travail, vrai ou faux ?
- Les hommes suisses ont acquis le droit de vote en 1848. Et les femmes ?
- Certains métiers ne peuvent pas être exercés par les femmes, vrai ou faux ?
- Etc.

Un temps de discussion est important pour clore le jeu et pour permettre aux élèves d'échanger sur certaines questions et sur les thématiques de l'égalité. Des pistes de discussion sont suggérées ci-après.



On pourra également illustrer certaines cartes en reprenant des éléments présentés dans l'introduction (p.7) ou des chiffres tirés de l'Office fédéral de la statistique suisse.

Par ailleurs, il se pourrait que des stéréotypes soient énoncés au cours du jeu. Il est alors important de prendre le temps de revenir sur ceux-ci durant le temps de discussion, afin de rendre les élèves attentifs·ves à ce qu'est un stéréotype et d'ouvrir la réflexion sur ceux-ci.

Certains faits d'actualité peuvent aussi illustrer l'une ou l'autre carte. Par exemple, pour la carte *Question* « La jupe est un vêtement porté uniquement par les filles. Vrai ou faux ? », il pourrait être intéressant de présenter l'anecdote réelle suivante :

« Interdits de porter le short au travail, des conducteurs de trains suédois ont opté pour la jupe. Une manière humoristique de contourner le règlement et de supporter la vague de chaleur qui s'est abattue sur Stockholm en juin 2013. »

Source : *Le Monde*, blog Big Browser, 9 juin 2013, « BONNE CONDUITE – Privés de shorts, des conducteurs suédois viennent travailler en jupe. »

Lien Internet :  
[www.bigbrowser.blog.lemonde.fr/2013/06/09/bonne-conduite-privés-de-shorts-des-conducteurs-suedois-viennent-travailler-en-jupe/](http://www.bigbrowser.blog.lemonde.fr/2013/06/09/bonne-conduite-privés-de-shorts-des-conducteurs-suedois-viennent-travailler-en-jupe/)

## Conclusion

Les cartes du jeu sont en lien avec la thématique de l'égalité entre les femmes et les hommes et avec certains stéréotypes encore très présents. Ceux-ci méritent d'être discutés, afin de comprendre que ces stéréotypes véhiculent, sans aucun fondement scientifique, des caractéristiques contraignantes attribuées à un groupe (filles ou garçons) et afin de permettre à chacun·e de se développer selon ses aspirations et ses intérêts plutôt qu'en fonction de ces stéréotypes. La difficulté réside dans le fait que ces stéréotypes sont véhiculés le plus souvent de manière inconsciente et sont perçus comme relevant du choix individuel ou de la génétique et non pas comme relevant d'une construction sociale. Par exemple, si certain·e·s peuvent penser que les filles sont naturellement plus calmes que les garçons, il s'agit en fait de différences de comportement davantage dues à la socialisation différenciée qu'à des différences génétiques ou biologiques. Par ailleurs, de nombreuses inégalités entre femmes et hommes existent aujourd'hui encore, l'une des plus visibles étant par exemple les différences salariales pour un même métier.

## Prolongements

- Réaliser de nouvelles cartes *Question* ou *Discussion* avec les élèves pour développer le jeu et les échanger avec une autre classe.
- Inventer d'autres jeux coopératifs.



## Visées égalitaires

Le jeu permet d'ouvrir la discussion sur de nombreux aspects égalitaires. Il est important de déconstruire les stéréotypes avec les élèves afin de leur permettre de prendre de la distance avec ceux-ci : oser affirmer des choix moins conventionnels, pouvoir énoncer des préférences sans crainte d'un jugement ou encore pouvoir exprimer des sentiments quel que soit son sexe. Il est nécessaire également de permettre à chacun-e de percevoir la large palette de choix de métiers ou d'activités.

### Une référence pour aller plus loin

[www.aussi.ch](http://www.aussi.ch), site créé par l'association Lab-elle





## Sur le chemin de l'égalité...

### Jeu de l'oie coopératif

#### Règle du jeu

Pour gagner, tous vos pions doivent atteindre la case **Arrivée** en moins de 20 minutes.

Ce jeu de l'oie est coopératif: soit vous gagnez ensemble, en arrivant tous et toutes sur la case **Arrivée** en moins de 20 minutes, soit vous perdez tous et toutes ensemble, si vous dépassez le temps imparti! Pour réussir, vous pouvez vous entraider pour répondre aux questions.

#### Comment jouer?

À tour de rôle, chacun·e lance le dé.

Avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé.

#### Lorsque tu tombes sur une case **Question** ?

- Un·e camarade tire une carte **Question** et te la lit.
- Si ta réponse est correcte, le jeu se poursuit normalement.
- Si ta réponse est fausse, tu passes le prochain tour sans jouer.

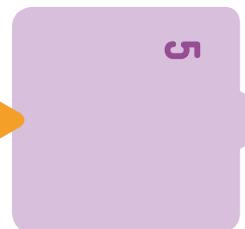
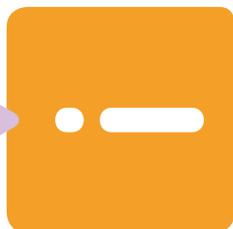
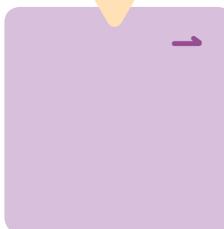
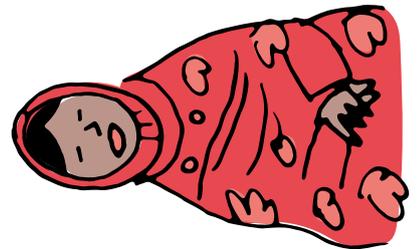
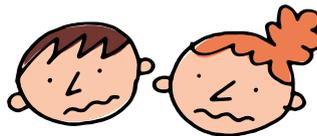
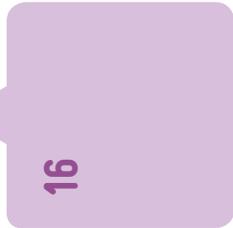
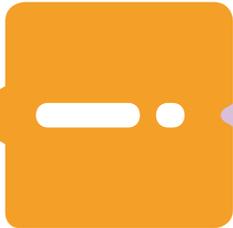
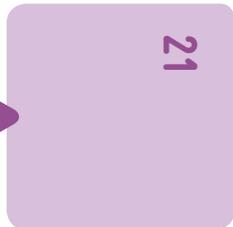
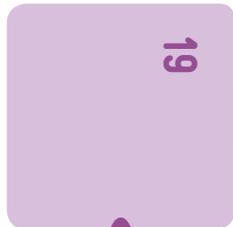
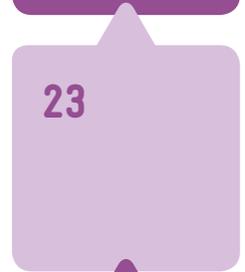
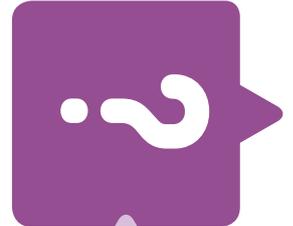
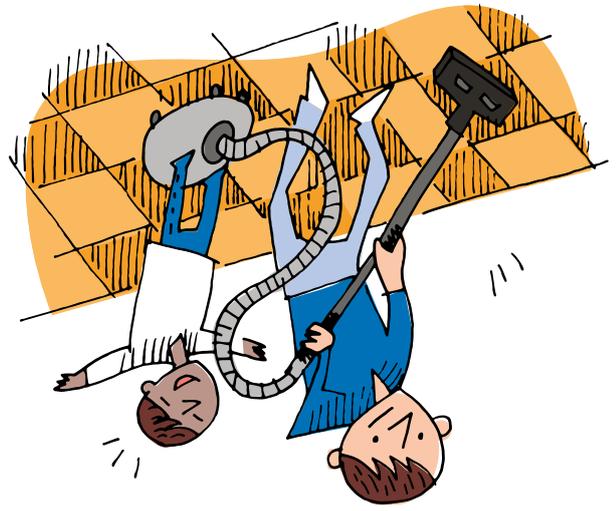
N'oublie pas que tu peux demander l'avis de tes camarades!

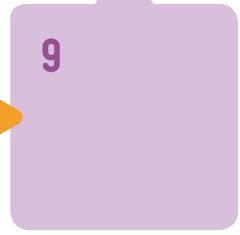
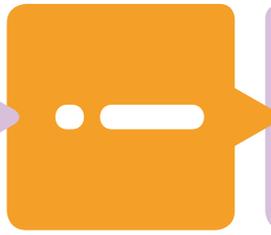
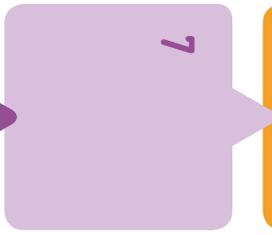
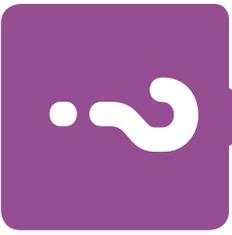
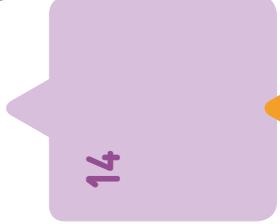
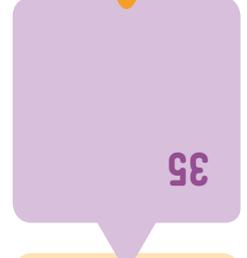
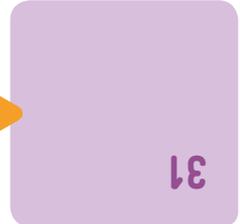
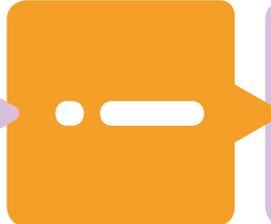
#### Lorsque tu tombes sur une case **Discussion** !

- Tire une carte **Discussion**, lis-la et fais ce qui est demandé.
- Le jeu continue ensuite normalement, il n'y a pas de réponse juste ou fausse!

**Bon jeu!**

# Sur le chemin de l'égalité...









?

?

?

?

?

?



Dans la plupart des métiers, les femmes gagnent moins d'argent que les hommes pour un même travail.

Vrai ou faux ?

Réponse : Vrai. En moyenne, les femmes gagnent 20% de salaire en moins. (Si un homme gagne 100 francs, une femme gagnera 80 francs pour le même travail.)

Pilote d'avion est un métier réservé aux hommes.

Vrai ou faux ?

Réponse : Faux.

Comment dit-on au masculin « une secrétaire » ?

Réponse : Un secrétaire.

Dans lequel de ces pays y a-t-il le plus de filles qui souhaitent devenir ingénieures ?

- a) Suisse
- b) Jordanie
- c) Norvège

Réponse : b) En Jordanie, 18% des filles veulent devenir ingénieures, contre 7% en Norvège et seulement 3% en Suisse !

Le football est un sport pour les garçons et pour les filles.

Vrai ou faux ?

Réponse : Vrai. Il existe de nombreuses équipes de foot féminines.

Il existe des métiers que les femmes ne peuvent pas exercer.

Vrai ou faux ?

Réponse : Faux. Tous les métiers peuvent être exercés par les hommes comme par les femmes. Mais dans le passé, il existait des interdictions de pratiquer certains métiers.



?

?

?

?

?

?



**Sur 10 personnes qui jouent à des jeux vidéo, combien sont des filles et combien sont des garçons ?**

- a) 1 fille pour 9 garçons
- b) 5 filles pour 5 garçons
- c) 8 filles pour 2 garçons

**Réponse :** b) 5 filles pour 5 garçons.  
Ces dernières années, une progression du nombre de femmes qui jouent à des jeux vidéo a eu lieu. Cependant, les femmes et les hommes ne jouent pas toujours aux mêmes types de jeux, selon les statistiques. Il y a donc une répartition des jeux vidéo en fonction du sexe.

**À quelle date a lieu chaque année la Journée internationale des droits des femmes ?**

- a) 14 novembre
- b) 1<sup>er</sup> janvier
- c) 8 mars

**Réponse :** c) 8 mars.

**Les hommes suisses ont acquis le droit de vote en 1848. Et les femmes ?**

- a) 1848 aussi
- b) 2012
- c) 1971

**Réponse :** c) 1971, soit 123 ans après les hommes !

**Comment dit-on au masculin « une sage-femme » ?**

**Réponse :** Un homme sage-femme.

**Comment dit-on au féminin « un écrivain » ?**

**Réponse :** Une écrivaine.

**Comment dit-on au féminin « un maçon » ?**

**Réponse :** Une maçonne.



?

?

?

?

?

?



Comment dit-on au féminin  
« un pompier » ?

Réponse : Une pompière.

Comment dit-on au masculin  
« une infirmière » ?

Réponse : Un infirmier.

Comment écrit-on  
« une cheffe » ?

Épelle ce mot.

Réponse : C.H.E.F.F.E

Généralement, qui consacre  
le plus de temps aux tâches  
domestiques (ménage,  
cuisine, etc.) ?

- a) les femmes
- b) les femmes et les hommes  
y consacrent le même temps
- c) les hommes

Réponse : a) Les femmes consacrent en moyenne 2 fois plus de temps que les hommes aux tâches domestiques.

La jupe est un vêtement  
porté uniquement par  
les filles.

Vrai ou faux ?

Réponse : En Écosse, les hommes portent des kilts, il s'agit d'un vêtement traditionnel qui ressemble à une jupe. Plusieurs peuples d'Amérique latine (Mexique, Guatemala) portent également des vêtements s'apparentant à des jupes, de même que les peuples berbères portent des vêtements qui pourraient être assimilés à des robes, par exemple.

Partout dans le monde les  
filles vont à l'école comme  
les garçons.

Vrai ou faux ?

Réponse : Faux. Plus de 65 millions de filles dans le monde ne peuvent pas aller à l'école.



?

?

?

?

?

?



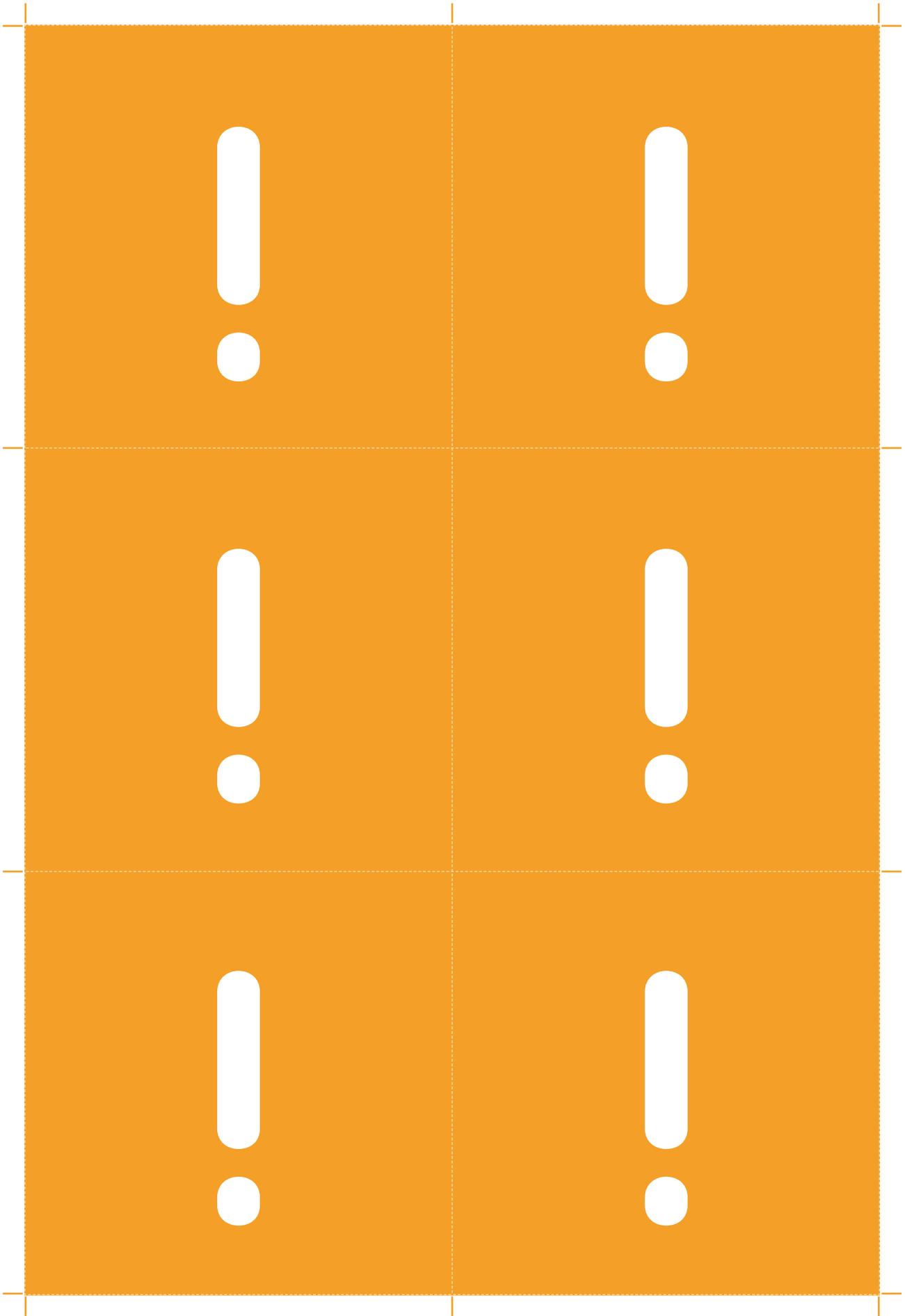
## Cite le nom d'une femme politique.

(N'oublie pas, tes camarades peuvent t'aider! Tu peux aussi vérifier ta réponse auprès de ton enseignant·e)

**Réponse :** Par exemple : Césaire Amaralle, Jacqueline de Quattro, Michelle Calmy-Rey, Doris Leuthard, Eveline Widmer-Schlumpf, Simonetta Sommaruga, Hillary Clinton, Angela Merkel, Marine Le Pen, Ségolène Royal, etc.

## Comment dit-on au féminin « un footballeur » ?

**Réponse :** Une footballeuse.





### **Je suis fier·ère.**

**Présente la dernière occasion où tu t'es senti·e fier·ère.**

### **Filles et garçons ont le droit de jouer à tous les jeux.**

**Et toi quel jeu aimes-tu ? Réponds, puis pose la question à tes camarades.**

### **Nous passons toutes et tous par différentes émotions (tristesse, joie, colère, ...).**

**Mime une émotion et fais-la deviner aux autres joueuses et joueurs.**

### **À l'école, j'aime...**

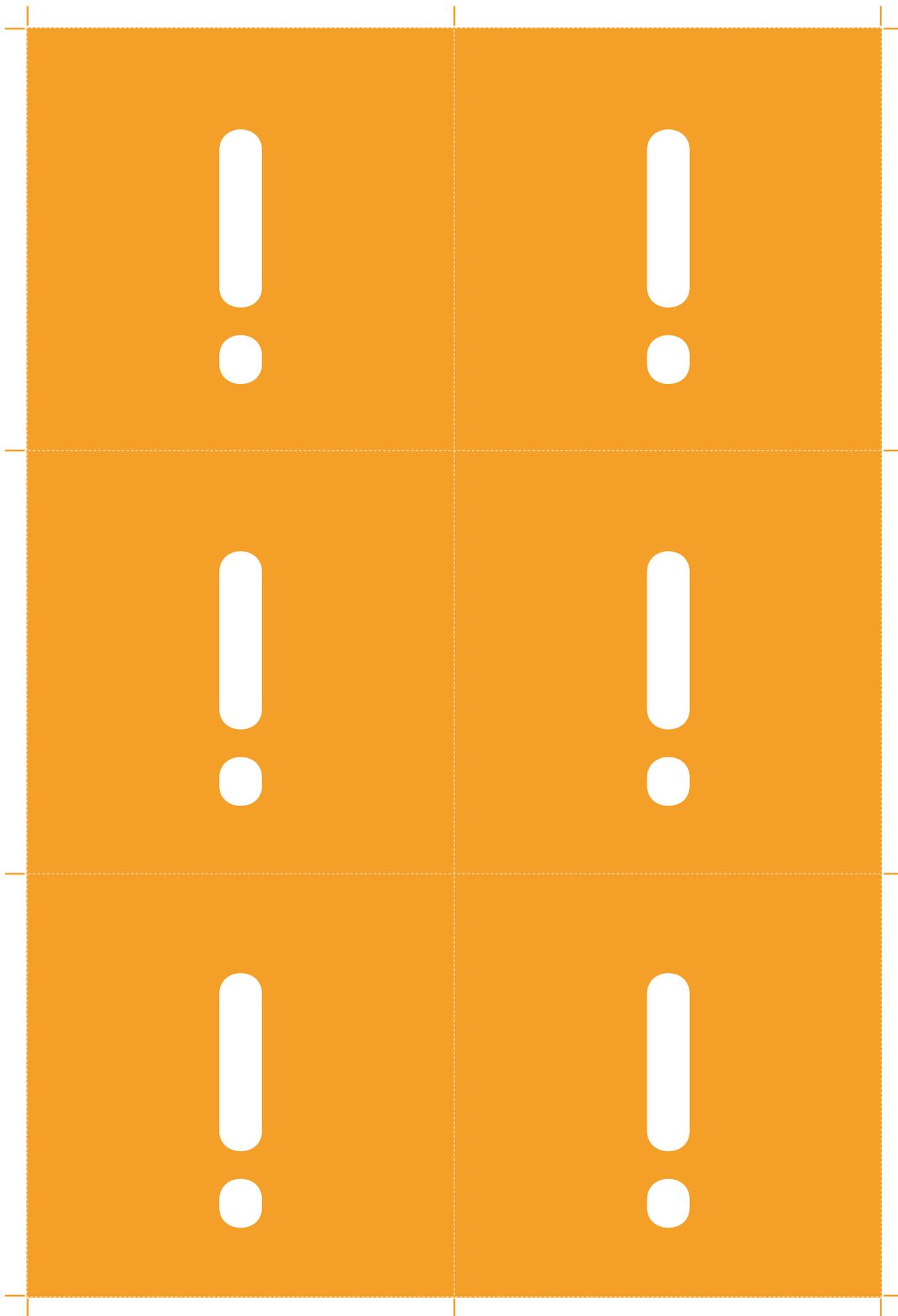
**Quelle est ta discipline préférée à l'école ? Et tes camarades ?**

### **Aimer exercer son métier, c'est très important.**

**Que penses-tu de cette phrase ? D'accord ou pas d'accord ? Demande leur avis à tes camarades.**

### **On a le droit d'apprécier toutes les couleurs.**

**Quelle est ta couleur préférée ? Réponds, puis pose la question à tes camarades.**





### Mon livre préféré...

Réponds, puis pose la question à tes camarades.

### Il existe encore de nombreuses inégalités entre les femmes et les hommes.

Cite un exemple.

(N'oublie pas que tu peux demander l'avis de tes camarades.)

### Un métier ?

Mime-le et fais-le deviner à tes camarades.

### Nous avons toutes et tous peur de quelque chose.

Et toi, de quoi as-tu peur ?

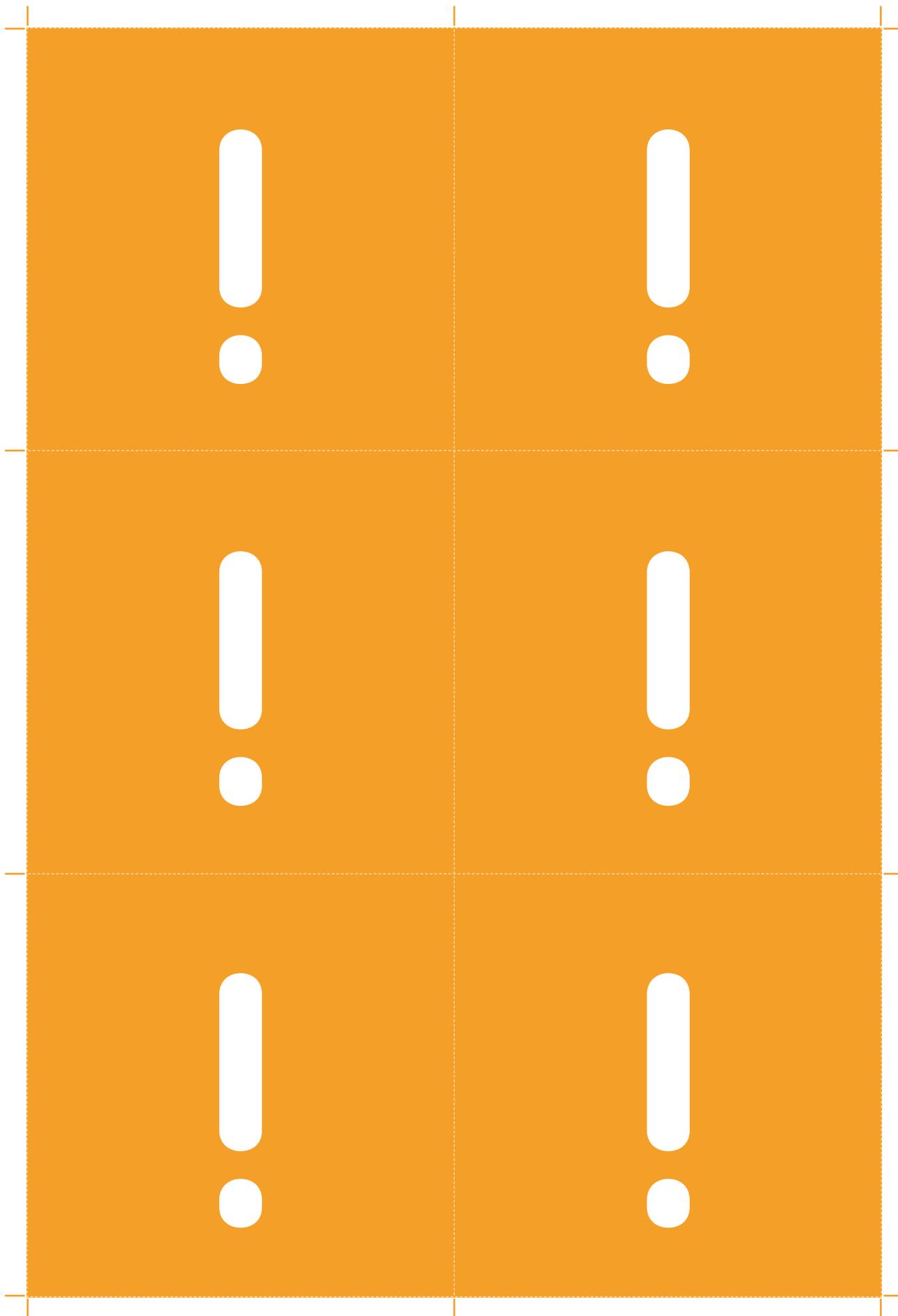
Réponds à la question et pose-la aux autres joueuses et joueurs.

### Un sport ?

Mime-le et fais-le deviner à tes camarades.

### Une garagiste...

Tu connais une fille qui veut être garagiste. Ses parents ne sont pas d'accord, car ils trouvent que ce n'est pas un métier pour une fille. Que peut-elle leur répondre ?





### **Des héroïnes...**

**Cite le plus grand nombre d'héroïnes que tu connais.**

**Qui en connaît d'autres ?**

### **Parfois, je suis en colère.**

**Mime cette émotion, puis c'est au tour des autres membres de ton équipe de mimer la colère.**

### **Avance rapide.**

**Avance le pion d'un·e camarade jusqu'à ta case.**

### **Avance rapide.**

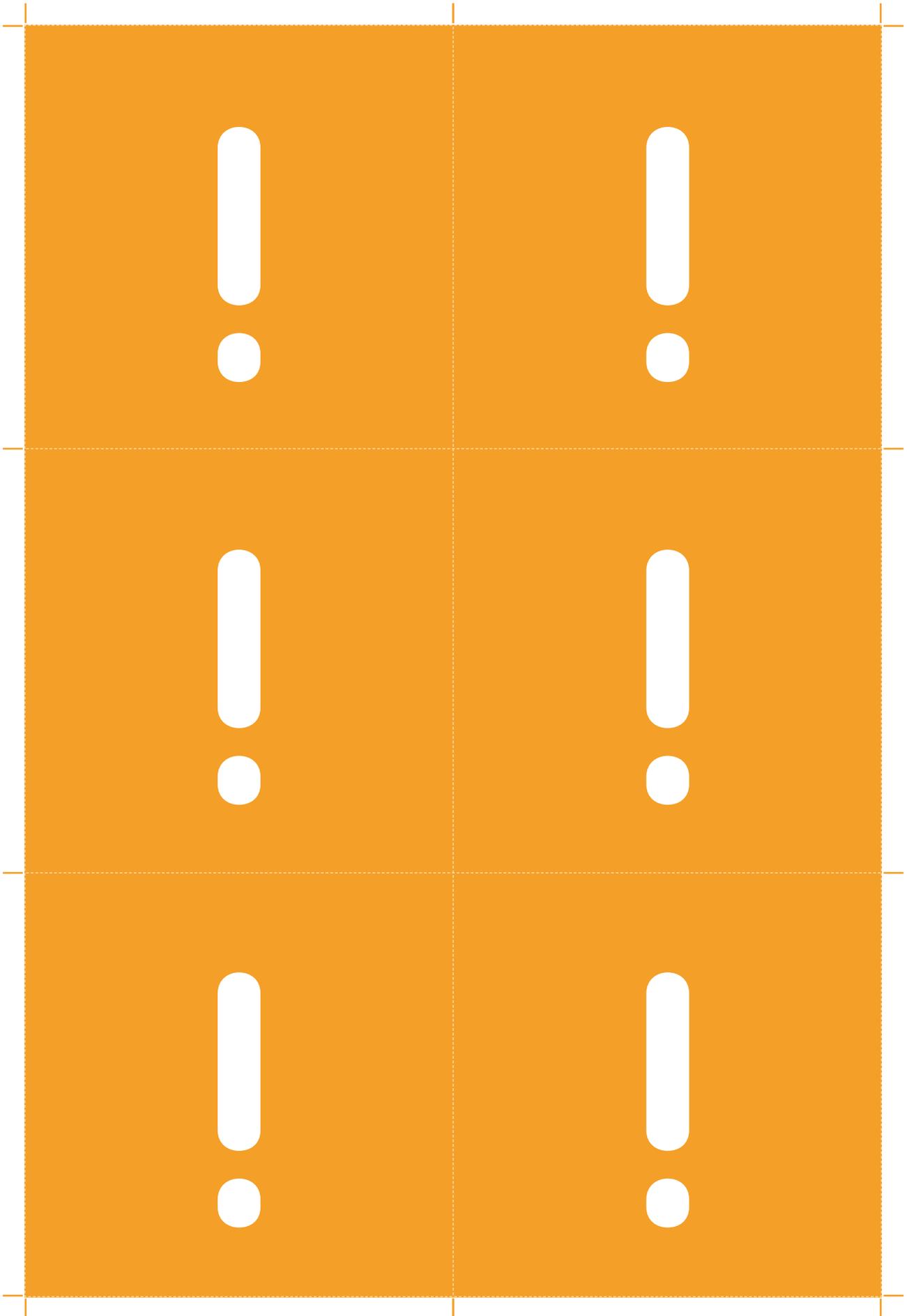
**Avance le dernier pion du plateau de jeu jusqu'à ta case.**

### **Avance rapide.**

**Avance tous les pions qui se trouvent derrière toi jusqu'à ta case.**

### **Ma voiture préférée...**

**Réponds, puis pose la question à tes camarades.**





## Mon futur métier...

**Quel métier aimerais-tu faire plus tard ? Pourquoi ?**

## Un éducateur...

**Tu connais un garçon qui aimerait travailler dans une garderie. Ses grands-parents lui disent que ce n'est pas un métier de garçon. Que peut-il leur répondre ?**