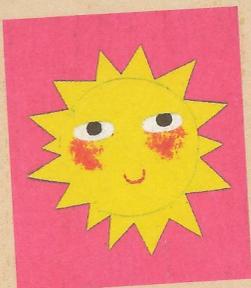


JEU DE L'OIE

COOPÉRATIF



FILLES ET GARÇONS... EN ROUTE VERS L'ÉGALITÉ

Le but du jeu est de parvenir à la dernière case du circuit. Ce jeu de parcours est aussi un jeu de coopération. Les joueurs poursuivent un objectif commun, ensemble. Ils s'entraident pour l'atteindre. Leur adversaire commun est le temps.

Matériel de jeu

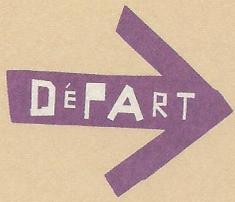
- Se procurer :
 - 2 dés de couleurs différentes, rouge et bleu par exemple,
 - un minuteur (30 minutes).
- Dans ce document, vous trouverez :
 - le plateau et la règle du jeu,
 - 3 duos de pions « garçon » et « fille » (à découper et à monter).

Nombre de joueurs

- 3 équipes, si possible mixtes, de 1 ou 2 joueurs chacune.
- 1 enfant-lecteur lit les épreuves à voix haute.
- 1 enfant-gardien du temps avertit régulièrement les joueurs du temps restant et les incite à aller plus vite, si nécessaire.

Temps d'animation

- 15 mn d'explication et de mise en place
- 30 mn de jeu
- 15 mn de discussion



La campagne inter-mouvements des Kilomètres de Soleil est coanimée par :



→ RÈGLE DU JEU



Le but du jeu est d'amener en une demi-heure maximum tous les pions « fille » et « garçon » à la case « Arrivée ».

→ Préparation

- Constituer, si possible, des équipes mixtes. Selon la forme de la table, les 2 joueurs d'une même équipe s'installent l'un à côté de l'autre (table ronde ou carrée) ou face à face (rectangulaire). Chaque équipe choisit son duo de pions : un pion « fille » et un pion « garçon ». Un pion « fille » peut être attribué à un garçon et un pion « garçon » à une fille.
- L'équipe ayant obtenu le plus petit chiffre en lançant un dé commence.

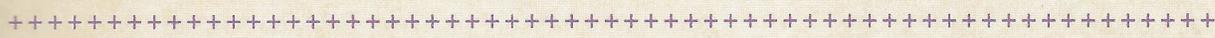
→ Déroulement du jeu

- La première équipe lance les deux dés (bleu pour le pion « fille » et rouge pour le pion « garçon » ; chacun joue avec le dé correspondant à la couleur de son pion). Chaque pion avance du nombre de cases indiqué par son dé.
- **CASES « PERSONNAGE »** : certaines font obstacle et d'autres font avancer plus vite ou donnent l'occasion de s'entraider. Si un pion arrive sur l'une de ces cases, on suit ce qui est indiqué dans les consignes ci-dessous.

- **CASES « BESOIN », « SENTIMENT » OU « INFO »**. Ils indiquent une courte épreuve à accomplir (question, mime) ou donnent une information.
- Puis c'est au tour de l'équipe suivante.

→ Fin du jeu

- Le jeu prend fin de deux façons :
- tous les pions ont été amenés à la case « ARRIVÉE » grâce à un nombre exact. Tous les joueurs ont gagné.
- une demi-heure est passée et tous ne sont pas arrivés, dommage... Et si on essayait de rejouer une autre fois !



→ CONSIGNES DE JEU POUR LES CASES « PERSONNAGE »

CASE 6. À la maison, chacun participe aux travaux ménagers (ranger, faire son lit, aider à la vaisselle...).

→ Relance ton dé.

CASE 9. Des garçons trouvent normal d'occuper tout l'espace de jeu pour jouer au foot...

→ Si tu as un pion « garçon », attends qu'un pion « fille » arrive sur la case, à moins qu'il n'y soit déjà. Les deux pions repartent alors chacun à leur tour.

CASE 12. Les filles n'osent pas s'inscrire au « foot » et au « rugby » et les garçons, à la « danse jazz » et à la « gymnastique rythmique ».

→ Il faut faire 6 pour continuer. Si un autre joueur fait 6, il peut offrir son coup au joueur bloqué sur cette case et, dans ce cas, il passe son tour.

CASE 15. Tu enquêtes sur le métier de sage-femme pour les garçons. Au masculin, on dit un « maïeuticien ». Ils sont encore peu nombreux et cette profession te tente.

→ Si c'est un pion « garçon », relance le dé correspondant.

CASE 18. Tu refuses d'aider aux tâches ménagères.

→ Attends sur cette case qu'un autre pion, « fille » ou « garçon », arrive sur la même, à moins qu'il n'y soit déjà. Les deux pions peuvent alors repartir.

CASE 24. L'équipe de rugby accepte d'accueillir deux filles qui souhaitent en faire.

→ Relance ton dé.

CASE 29. Tu proposes de monter une exposition sur le fait que 65 millions de filles dans le monde ne peuvent pas aller à l'école.

→ Fais venir sur cette case tous les pions qui sont en arrière, même ceux qui sont bloqués sur une case.

CASE 32. Quel dommage de croire que pour se faire respecter, il faut taper ou faire peur aux autres.

→ Retour à la case « DÉPART ».

CASE 36. Tu défends un petit qui se fait embêter par un grand.

→ Si c'est un pion « fille », relance le dé correspondant.

CASE 41. Un groupe de pompiers est venu à l'école. Plus tard, tu aimerais être pompière et tu en parles.

→ Si c'est un pion « fille », relance le dé correspondant.

CASE 44. Tu dis que c'est trop bête de penser que les filles ne sont pas douées pour la mécanique.

→ Relance ton dé.

CASE 46. Certains en embêtent d'autres dans le coin des toilettes et personne n'ose réagir.

→ Passe deux tours.

CASE 49. Tu veux préparer avec d'autres une pièce de théâtre sur le thème de l'égalité des sexes.

→ Fais venir sur cette case tous les pions qui sont en arrière, même ceux qui sont bloqués sur une case.

CASE 53. À force de te comparer à ta star ou à ton héros préféré-e, tu te crois nul-le.

Tu te dis que tu n'auras jamais d'amoureux-se.

→ Retourne case 47.

CASE 56. Confier sa tristesse, son inquiétude, et même pleurer un bon coup, c'est nécessaire pour un garçon comme pour une fille.

→ Relance ton dé.

CASE 58. Tu décides d'organiser une réunion pour parler des clans «filles-garçons».

→ Fais venir sur cette case tous les pions qui sont en arrière, même ceux qui sont bloqués sur une case.

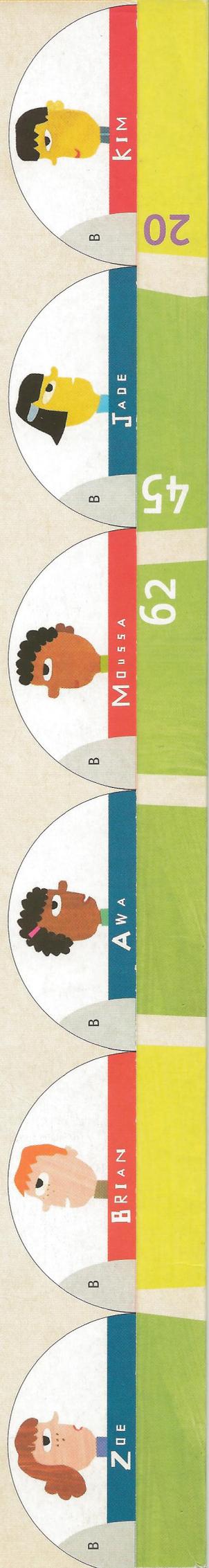
CASE 60. Du soleil pour tous !

→ Relance ton dé. Tu peux partager avec un autre les points obtenus. Cela peut permettre à chacun d'obtenir le compte exact pour atteindre l'arrivée. Par exemple, si tu fais 5, tu utilises 3 points pour toi et tu peux donner les 2 points restants à un autre joueur que cela arrange.

CASE 61. Un garçon en décide d'autres à monter un groupe contre la violence.

→ Si c'est un pion « garçon », relance le dé correspondant.

• Découper cette bande sur les pointillés, puis chaque demi-cercle. Monter chaque pion en collant ou scotchant la zone A sur la zone B. Les pions à bande bleue sont les pions « fille », les pions à bande rouge, les pions « garçon ».



POUR ANIMER LE JEU

→ CASE
« PERSONNAGE »



→ CASE
« BESOIN »



→ CASE
« SENTIMENT »



→ CASE
« INFO »



1 Préparation entre animateurs

- Bien s'approprier la règle du jeu. Si possible, faire une partie entre animateurs pour en saisir la dynamique et en faire ressortir l'intérêt aux enfants.
- Pour une utilisation plus facile, on peut photocopier les consignes en les agrandissant. Cela permet de les faire circuler entre joueurs.

2 Pendant le jeu

- On peut confier à un enfant la charge de lire aux autres les consignes.
- En fonction de l'âge, si des informations semblent un peu difficiles, on peut se concentrer sur les cases illustrées et les mimes.
- Veiller à ce que chaque enfant ait un temps de parole.
- Valoriser l'écoute respectueuse de chacun-e.
- Solliciter les plus timides sans trop insister s'ils ont du mal à s'exprimer sur des questions plus personnelles.



→ Jimmy, 10 ans : *C'est pas souvent qu'on joue entre filles et garçons.*

3 Le temps d'échange

Questions sur le jeu

- Est-ce que c'est une règle habituelle de jeu de l'oie ? En quoi est-elle différente ?
- Est-ce qu'on peut s'aider ? Quand ?
- Certaines cases vous ont-elles davantage plu ? D'autres, moins ? Pourquoi ?

Questions sur le thème

- Entre filles et garçons, est-on si différents que cela ? Et sur le plan des émotions ? des sentiments ?
- Qu'est-ce que ce jeu vous a appris, sur vous et sur les autres ?
- Est-ce que cela vous arrive parfois de discuter de ce sujet entre vous ? Pourquoi ?



→ Yasmine, 10 ans : *On est égaux avec deux formes différentes.*

4 Pour inscrire l'animation dans la durée. Pistes...

Ce jeu peut être un bon point de départ pour engager une action de solidarité. Il sensibilise les enfants à la situation parfois difficile des filles et des garçons dans le monde.

- Chercher avec les enfants une suite en fonction de ce qui les a le plus marqués : un débat, une exposition, un coin bibliothèque, un spectacle, une séance ciné ?
- Organiser une action pour soutenir les Projets et les Bourses Soleil et collecter des fonds.

RÉFÉRENCES

- (case 10) *Joue-la comme Beckham*, film de Gurinder Chadha (en DVD, VHS). Jess Bhamra, jeune fille d'origine indienne, vit en Angleterre. Ses parents veulent lui assurer un mariage dans le respect des traditions, mais Jess rêve de foot...
- (case 26) *Max embête les filles*, BD de Dominique de Saint-Mars, Serge Bloch, Calligram, coll. Ainsi va la vie, 2000. Max comprend que les filles sont les égales des garçons...

- (case 48) *Billy Elliot*, film de Stephen Daldry (en DVD, VHS). Dans l'Angleterre de Madame Thatcher, un garçon de milieu populaire décide de faire de la danse classique, contre l'avis de son père mineur. Ce dernier veut le voir pratiquer un sport qu'il juge plus viril, la boxe.

→ MINIDICO ...



« Égalité », « justice », « préjugé »..., quelles réalités évoquent pour nous ces mots-clé ? À commencer par *égalité* qui n'a rien à voir avec l'uniformité ou la confusion... Cela peut valoir la peine de se le repréciser. Ce minidico remet chaque mot en perspective. Place au dialogue !

→ Altérité

Prise de conscience de l'existence de l'autre, dans sa différence.

- *S'il n'y avait pas de garçons, les filles seraient plus chochottes et, s'il n'y avait pas de filles, les garçons seraient moins intelligents.*

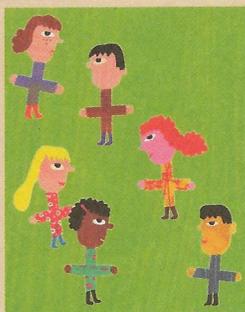
UN GARÇON, DANS LA VIDÉO DE LA CAMPAGNE

→ Différence

Ce qui fait que deux personnes ou deux choses ne sont pas pareilles.

- *On a des différences entre nous. Certains, comme moi, ont un fort caractère, mais on est égaux.*

CAMILLE, 10 ANS (FILLE)



→ Discrimination

Le fait de séparer un groupe humain d'un autre en le traitant plus mal.

- *Tout le monde a le droit d'aller à l'école. Je trouverais injuste qu'on ne puisse pas y aller à cause de la couleur de la peau.*

ARNOULD, 11 ANS

- *Il est maintenant démontré que les sociétés qui pratiquent une discrimination basée sur le sexe payent en retour un prix significatif en termes de pauvreté, de croissance économique, de gouvernance, et de qualité de vie.*

(BANQUE MONDIALE, 2000)

→ Égalité

Principe selon lequel tous les êtres humains doivent être traités de la même façon parce qu'ils ont la même valeur. Hommes et femmes sont égaux devant la loi et doivent jouir des mêmes droits et des mêmes devoirs.

→ Équité

Une manière d'apprécier la vie, les événements, les comportements avec un esprit de justice. Donner à chacun selon ses besoins.

→ Injustice

Décision ou action contraire à la justice (c'est injuste, ce n'est pas juste). *Je trouve injuste que des gens « traitent » des enfants parce qu'ils sont différents.*

ERVIN, 10 ANS



→ Justice

Reconnaissance et respect des droits et du mérite de chacun (c'est juste).

→ Parité

Égalité de traitement entre les hommes et les femmes. En France, depuis juin 2000, une loi impose 50 % de candidats de chacun des deux sexes dans les listes des candidats à l'élection.

- *Mon papa fait la cuisine et le ménage à la maison.* VICTOR, 10 ANS

→ Préjugé

Opinion sur une personne ou une question, avant même d'y avoir réfléchi. Celle-ci peut être modifiée par la réflexion.

- *Je suis une fille et pourtant je joue à la Playstation ; je regarde Terminator 3 et les films d'action et j'aime bien lire Titeuf.* JADE, 9 ANS

→ Solidarité

Entraide, soutien et assistance mutuelle entre des personnes.

- *Si tout le monde se met ensemble, on peut arriver à tout dans la vie.*

JIMMY, 10 ANS

→ Stéréotype

Opinion toute faite réduisant les singularités et les différences.

- *Les filles crient et font des chichis, elles pensent à la mode et ne travaillent pas bien. Le métier qui est trop dur pour les filles, c'est couper les arbres. Il n'y a pas de fille bûcheron.* PAUL, 11 ANS



+++++ Règle du jeu coopératif : Cécile Béthery – Conception du jeu de l'oie : Commission nationale des Kilomètres de Soleil : Claude Bobey, Marie-Catherine Detoc, Jean-Frédéric Cambianica, Isabelle Teixeira, Anna Launay, Marie-Élisabeth Lafaille – avec la précieuse collaboration et l'expérience de Babeth Diaz, Jocelyne Kentsch et Brigitte Liatard de l'association Génération Médiateurs – Illustration : Candice Hayat – Merci aux CE2 de l'école Saint-Marcel, et à leur directrice, Danièle Bellance (Paris, 13^e), et aux CM2 de l'école du Saint-Rosaire de Sarcelles (95) et à leurs instituteurs-trices d'avoir testé ce jeu et apporté des suggestions • ainsi qu'aux enfants du quartier Bel-Air de Saint-Germain-en-Laye (78) qui ont réagi sur ce thème.

+++++ Kilomètres de Soleil - Coordination Secours Catholique/Caritas France 106, rue du Bac - 75341 Paris cedex 07 - Tél : 01 45 49 74 63 - <http://kilometres-de-soleil.cef.fr>

• Coordination Kilomètres de Soleil : Claude Bobey, assisté de Véronique Bertrand-Rousseau • Réalisation Fleurus Presse - Rédaction en chef : Marie-Élisabeth Lafaille, avec Anna Launay - Conception graphique et maquette : Anne Bullat-Piscaglia - Illustrations de la Campagne : Candice Hayat - Fabrication : Bérangère Cambianica - Photogravure : Nicole Morelli et Gilles Lot • Imprimerie Sib

• Ce document ne peut être vendu • Réf : KMS 04/06 JC11