

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 professionnels de l'éducation** 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

Orientation stéréotypée persistante

Filières scientifiques :

- Classes préparatoires scientifiques : environ 30 % de filles.
- Écoles d'ingénieur.es : seulement 28 % de femmes diplômées en 2022 (source : CDEFI).

Filières sanitaires et sociales :

- ST2S (Sciences et Technologies de la Santé et du Social) : près de 90 % de filles.
- CAP Petite Enfance : moins de 5 % de garçons.

Résultats scolaires et confiance en soi

- En 2023, les filles ont obtenu le bac avec un taux de réussite de 92 %, contre 89 % pour les garçons (source : DEPP, 2023).
- Mais une enquête CNESCO montre que dans les matières scientifiques, les filles sous-évaluent systématiquement leurs compétences, même lorsqu'elles performant mieux.

Sexisme chez les jeunes (rapport du HCE 2023)

- 1 adolescent sur 2 pense qu'il est normal que les filles fassent plus de tâches ménagères.
- 42 % des garçons de 15 à 17 ans estiment que les filles exagèrent quand elles parlent de sexisme.
- 27 % des lycéennes disent avoir été victimes de remarques sur leur tenue dans l'établissement.

Violences de genre : harcèlement sexiste et LGBTQIphobe

- Le ministère de l'Éducation nationale (2023) signale une hausse de 35 % des signalements liés à des violences sexistes ou LGBTQIphobes dans les établissements.
- 72 % des élèves LGBTQI+ déclarent avoir été victimes de moqueries ou d'insultes à l'école (source : SOS homophobie, rapport 2023).
- La transphobie à l'école est en forte augmentation : hausse de 54 % des signalements en 2 ans.

Pratique sportive entre les femmes et les hommes (INSEE 2023)

Hommes : environ 74 % pratiquent une activité physique ou sportive au moins une fois par semaine.

Femmes : environ 65 %

Les sports les plus pratiqués selon le genre:

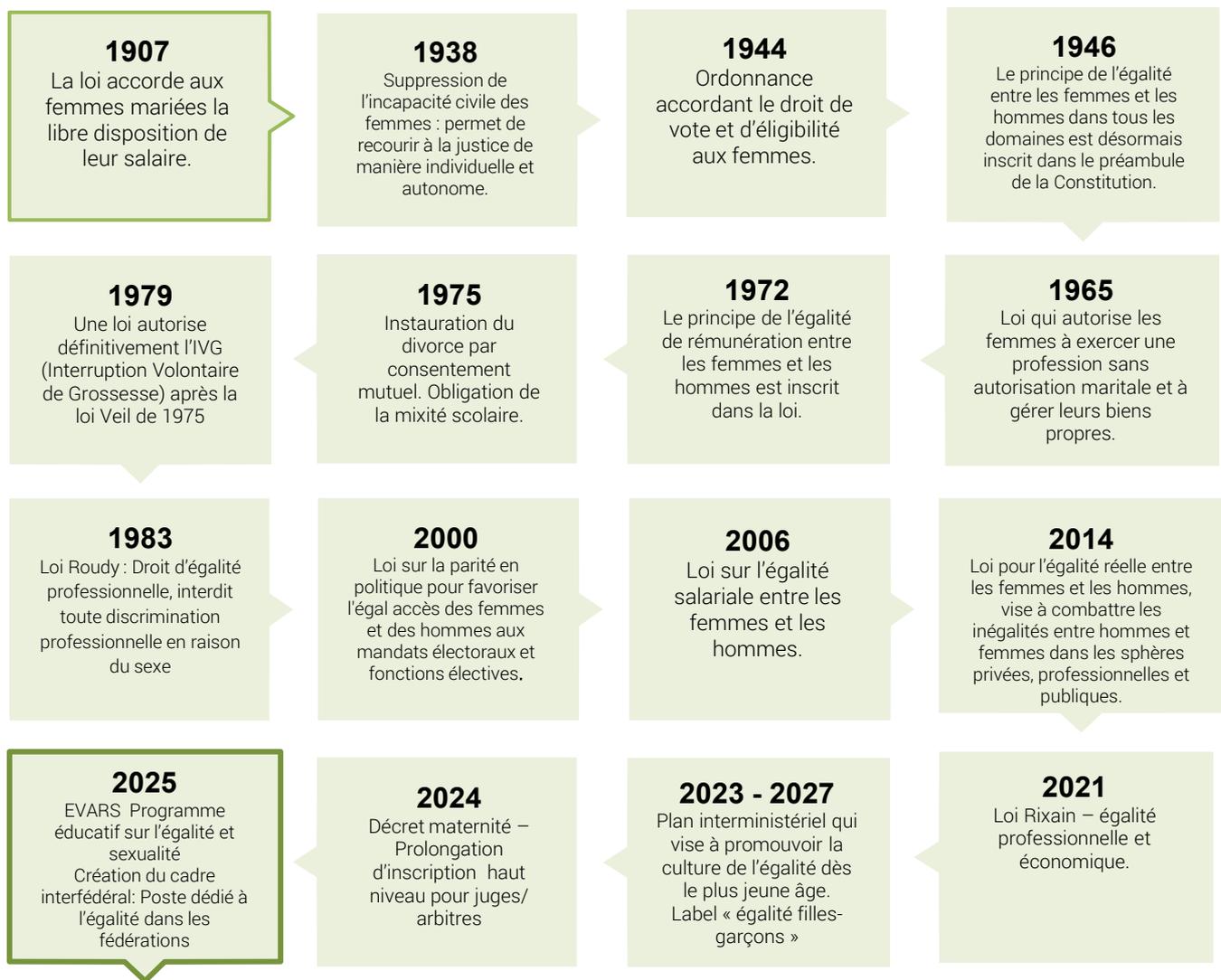
Hommes : football, cyclisme, course à pied, musculation.

Femmes : gymnastique/fitness, danse, natation, course à pied.

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.



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.

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.

Pistes pédagogiques pour travailler l'égalité filles-garçons

A. Activités en classe (toutes disciplines)

1. Débats sur les stéréotypes

Objectif : Développer l'esprit critique des élèves et ouvrir un espace de parole sur les représentations genrées.

Exemples :

Le professionnel lit une affirmation. Les enfants se positionnent dans la salle selon s'ils sont « d'accord », « pas d'accord », ou « entre les deux ». Chaque position doit être argumentée.

- "Un garçon ne pleure pas."
- "Certains sports sont faits pour les garçons, d'autres pour les filles."

Disciplines : Transdisciplinaire (EMC, Français, Histoire-Géographie)

Ressource : « Débat mouvant » CANOPE

2. Jeu pédagogique sur l'égalité

Objectif : Sensibiliser les élèves de manière ludique aux stéréotypes de genre et aux discriminations.

Exemples de jeux :

- « Le Carnet d'Anna » – Escape Game UNICEF
- « Stéréotype et sport: choisir librement! » – PLAY International

Disciplines : Transdisciplinaire (EMC, français, Histoire, EPS)

3. Analyse critique de publicités

Objectif : Travailler la lecture d'image et décrypter les représentations de genre dans les médias.

Exemples:

- Étudier des visuels publicitaires anciens ou récents. Distinguer les codes de genre, les postures, les objets.
- Demander aux enfants de créer une publicité « égalitaire » (jeu de rôle, affiche, vidéo TikTok éducative).

Disciplines : Transdisciplinaire (Arts plastiques, EMI, Français, Langues vivantes)

4. Travail sur les contes ou albums jeunesse

Objectif : Identifier les rôles genrés dans la littérature enfantine et proposer des réécritures.

Exemples:

- Lecture collective d'un conte classique : "La Belle au bois dormant", "Cendrillon", "Le Petit Chaperon rouge"...
- Analyse des personnages : qui agit ? qui subit ? qui sauve qui ?
- Réécriture inversée ou inclusive.

Disciplines : Français, Arts plastiques, Documentation

Ressources :

- Albums : Princesse Kevin (Michaël Escoffier), La révolte des cocottes, La princesse qui pue qui pète
- Outils : GenrEcole – Séquences égalité par niveau

B. En éducation physique et sportive (EPS)

1. Mettre en œuvre une mixité réelle

Objectif : Réduire les inégalités d'accès à la parole, au ballon, à la responsabilité.

Exemples:

- Former des groupes mixtes (choisir les groupes par connaissance des enfants, ludique: lors de l'échauffement demander aux enfants de se regrouper par 2, par 4, par 6 etc tout en gardant les gammes d'entraînement (monté de genoux, talon-fesse etc)
- Tourner les rôles de capitaine, arbitre, observateur
- Privilégier l'exploit collectif que l'exploit individuel: lors d'un match de basket, si le/la passeur.se et le/la marqueur.se sont de sexe différent alors un bonus de 5 points est attribué à l'équipe

2. Créer des projets d'élèves sur les pratiques sportives genrées

Objectif : Interroger les stéréotypes dans le sport et valoriser des pratiques alternatives.

Exemples :

- Podcast "Sport et genre" créé par des collégien·nes
- Enquête dans l'établissement sur les sports pratiqués selon le sexe
- Organisation d'un "tournoi des stéréotypes inversés"

3. Utiliser des outils d'auto-évaluation

Objectif : Permettre aux élèves de prendre conscience de leurs comportements genrés (prise de parole, investissement, coopération).

Outils :

- Fiches d'observation en binômes
- Vidéo de la séance analysée collectivement
- Grille d'auto-analyse post-séance (ex : "Ai-je encouragé tout le monde ?", "À qui ai-je passé la balle ?")

C. En vie scolaire et éducation à la citoyenneté

1. Sensibiliser les enfants à la prévention du sexisme

Objectif : Donner un rôle actif aux élèves dans la lutte contre les comportements sexistes au quotidien.

- Identifier les micro-agressions
- Apprendre à réagir en tant que témoin
- Connaître les dispositifs d'alerte
- Créer des affiches ou des capsules vidéo

Partenaires possibles : Ligue de l'enseignement, CIDFF, Eduscol

2. Créer un journal sur l'égalité

Objectif : Offrir un espace d'expression autonome pour réfléchir aux enjeux de genre.

Exemples d'actions :

- Journal mural ou numérique avec tribunes, BD, témoignages
- Organisation d'une semaine thématique (ciné-débat, expositions, concours)
- Réalisation de podcasts égalité (interviews d'élèves, profs, personnels)



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 **Défenseure 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**.
- **Circulaire n°2021-051 du 6 mai 2021**: Accompagnement des élèves transgenres dans les écoles, collèges et lycées Texte officiel qui permet de traiter spécifiquement de la prise en compte de l'identité de genre des élèves. Il rappelle que l'école doit garantir un cadre protecteur et respectueux à tous·tes (Respect du prénom d'usage ; Adaptation des fichiers administratifs internes ; Accès aux espaces non genrés ou cohérents avec l'identité de l'élève (toilettes, vestiaires) ; Sensibilisation des équipes à la transphobie et à la diversité de genre.)
- **Plan interministériel pour l'égalité entre les femmes et les hommes 2023-2027** - Ce plan structure la politique de l'État autour de 4 axes dont le deuxième est entièrement consacré à l'éducation à l'égalité dès le plus jeune âge.
Extrait :
« L'éducation à l'égalité constitue un levier majeur pour prévenir les violences sexistes et sexuelles, lutter contre les stéréotypes de genre et construire une société plus juste. »
- **Circulaire n°2023-054 du 12 avril 2023** – Bulletin officiel de l'Éducation nationale - Ce texte réaffirme que l'égalité entre les filles et les garçons est une priorité éducative nationale, à mettre en œuvre dans tous les champs de la vie scolaire : enseignement, climat scolaire, prévention des violences sexistes.
Extrait :
« La lutte contre les stéréotypes de genre et l'éducation au respect entre filles et garçons doivent irriguer toutes les disciplines et toutes les actions éducatives. »
- 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.

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.)

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.

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	Stéréotype et sport: choisir librement!	Être capable d'identifier les stéréotypes de genre que peuvent diffuser les réseaux sociaux 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	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
5	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



« Rôle de genre »

Séance 1

Objectif :

Être capable de faire la différence entre ce qui relève du sexe et ce qui relève du genre

Cette séance vous permettra d'aborder l'un ou plusieurs des messages suivants :

- Exprimer ses ressentis face à un rôle imposé
- Définir le sexe (ce qui relève du biologique) et le genre (construction sociale)

Cette séance peut être l'occasion de transmettre un ou plusieurs de ces messages, selon les objectifs que vous souhaitez privilégier auprès de votre public.

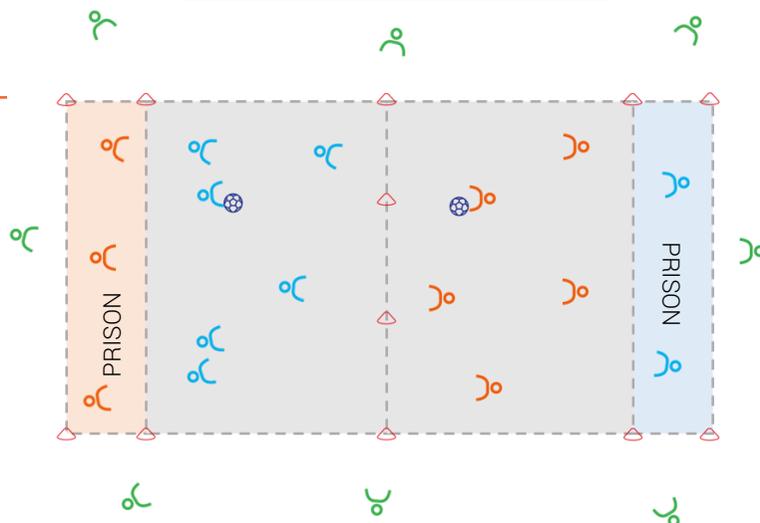
S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain : 10 x 15 m

MATÉRIEL

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

Jeu traditionnel: Balle au prisonnier



But : Rempporter le plus de parties possibles.

Organisation du jeu:

- Former 3 équipes, donner une couleur de chasuble différente à chaque équipe.
- Jouer avec 2 ballons en même temps pour rendre le jeu plus rapide.

À chaque partie :

- 2 équipes jouent sur le terrain.
- La 3^e équipe se place autour du terrain et renvoie les ballons qui sortent.

Déroulé du jeu:

- Quand un joueur est touché, il va dans la zone prison → Il peut en sortir en touchant un adversaire.
- Les joueurs peuvent se faire des passes, même avec ceux qui sont en prison.

L'équipe qui gagne est celle qui :

- A éliminé tous les joueurs adverses,
- A le moins de prisonniers à la fin 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)
- Si le ballon touche le sol avant de toucher un joueur ça ne compte pas comme « touché »
- Si le ballon est « gobé » par un adversaire, c'est celui ou celle qui a envoyé le ballon qui va en « prison »

VARIABLES

- Pour **diminuer la difficulté**, jouer avec un seul ballon
- Pour **augmenter la difficulté**, interdire le déplacement du porteur du ballon
- Pour rendre le jeu plus dynamique, au bout de 3 prisonniers l'équipe gagne 1 pt et les prisonniers reviennent dans leur camp



Ajoute 2 ou 3 cerceaux devant la zone de prison de chaque équipe.
Les cerceaux deviennent « la maison » et le reste du terrain est « l'extérieur ».

But du jeu :

Rempporter le plus de parties possibles en s'adaptant aux nouvelles règles.

Déroulé du jeu:

Partie 1 :

- 2 filles de chaque équipe doivent rester dans les cerceaux pendant toute la partie.
- Elles peuvent gêner, intercepter et passer la balle, mais sont **intouchables**.
- Les autres joueurs jouent normalement.
 - Demander aux enfants s'ils trouvent normal d'imposer à 2 filles de « rester à la maison ».

Partie 2 :

- Même principe, mais cette fois, un garçon et une fille restent dans les cerceaux.
 - Questionner : *Est-ce plus juste ? Pourquoi ?*

Partie 3 :

- Les équipes choisissent elles-mêmes les joueurs qui occupent les cerceaux en fonction des qualités nécessaires (agilité, défense, vision de jeu...).
- Les joueurs peuvent **changer de rôle pendant la partie**, à condition qu'il y ait toujours quelqu'un dans chaque cerceau.
 - Questionner les enfants sur la stratégie utilisée et les choix faits.



Fin de partie :

La partie se termine quand tous les joueurs d'une équipe (sauf ceux dans les cerceaux) sont éliminés ou au bout 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.
- Questionner les enfants 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 » ?

ELEMENTS DE REPONSES:

- Pour bien jouer et s'amuser, chacun doit pouvoir trouver une place et un rôle qui lui plaisent et qui correspondent à ses capacités.
- Dans un jeu, tout le monde ne participe pas de la même façon : certains courent plus vite, d'autres préfèrent défendre ou observer.
- Ce qui est injuste, c'est d'imposer un rôle uniquement parce qu'on est une fille ou un garçon.

Dans le jeu :

- Les cerceaux avaient des avantages (intouchables, protéger les autres) et des contraintes (moins de liberté de mouvement).
- Chaque rôle demandait des qualités différentes, qui n'ont rien à voir avec le fait d'être une fille ou un garçon.
- Dans la vie, c'est parfois pareil : on peut être enfermé dans des rôles (ex : les filles à la maison, les garçons dehors), et ce n'est pas normal.

Le sexe, c'est ce qu'on a à la naissance : fille ou garçon, avec des différences biologiques (ex : avoir un bébé, la voix qui mue).

Le genre, c'est ce qu'on apprend dans la société : des idées sur ce qu'une fille ou un garçon devrait faire ou aimer (ex : les filles en robe, les garçons au foot).

FORME DE DÉBAT PROPOSÉE



Utiliser un ballon ou un bâton de parole :

- Une personne à la fois peut s'exprimer.
- Pour parler, il faut avoir le ballon de la parole dans les mains.
- Quand on a fini de parler, on passe le ballon à quelqu'un d'autre qui souhaite s'exprimer.
- Si on ne veut pas parler, on peut passer son tour.
- On écoute toujours celui ou celle qui a le ballon sans l'interrompre.

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

Objectif

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

Cette séance vous permettra d'aborder l'un ou plusieurs des messages suivants :

- Comprendre ce qu'est un stéréotype de genre.
- Identifier des exemples de stéréotypes véhiculés par les réseaux sociaux.
- Développer un esprit critique pour repérer et déconstruire ces stéréotypes.

Cette séance peut être l'occasion de transmettre un ou plusieurs de ces messages, selon les objectifs que vous souhaitez privilégier auprès de votre public.

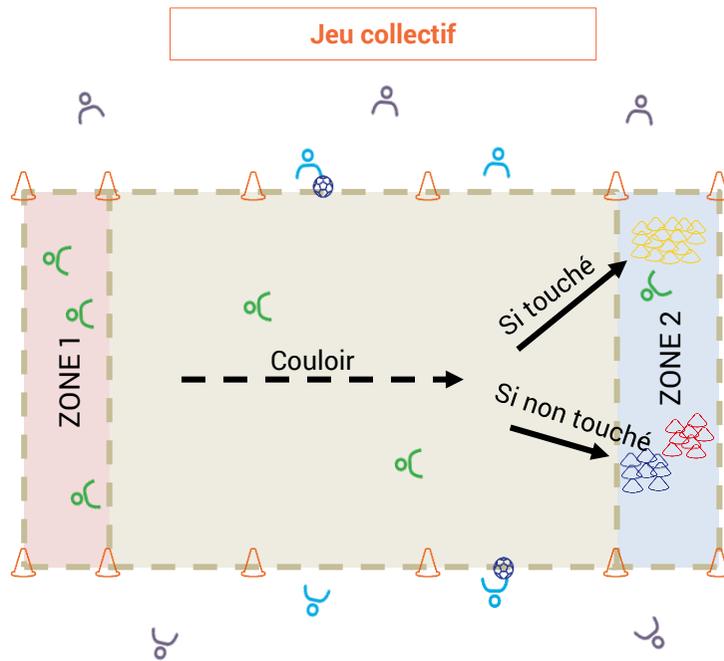
S'ORGANISER

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

MATÉRIEL

- 8 à 12 plots
- 3 x 10 coupelles
- 3 couleurs
- 3-4 ballons en mousse
- Annexes

Jeu collectif



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

Déroulé du jeu:

- Constituer **3 équipes** de couleurs différentes (*à ajuster en fonction du nombre d'enfants*)

Déroulement d'une manche :

- **Une équipe en attaque** (*vert sur le schéma*) : Partir un par un et traverser le couloir central pour aller chercher des coupelles.
- **Une équipe en défense** (*bleu sur le schéma*) : Placée de chaque côté du couloir, elle essaie de toucher les attaquants avec des ballons.
- **La troisième équipe** (*violet sur le schéma*) : ramasse et renvoie les ballons aux défenseurs.

Dans le jeu:

- Si l'attaquant **n'a pas été touché**, il prend la coupelle rouge ou bleu (3 points).
- S'il a été **touché**, il prend une coupelle jaune (1 point).

Le jeu s'arrête au bout de **4 minutes** ou s'il n'y a **plus de coupelles** (jaunes, bleu/rouge)

Dans cette étape, il n'est pas nécessaire que les enfants passent dans tous les rôles car vous risquez de manquer de temps pour finir la séance

RÈGLES

- Il est **interdit de revenir dans la zone 1** une fois entré dans le couloir central
- Il est **interdit de pénétrer** dans le couloir en tant que défenseur
- Il est **interdit de toucher la tête** d'un attaquant avec le ballon
- Un attaquant est touché dès qu'il entre en contact avec le ballon, peu importe la manière
- Il est **interdit de ramener plus d'une coupelle à la fois**

VARIABLES (possible):

- Varier le nombre de ballons à disposition des défenseurs
- Augmenter ou diminuer la largeur du terrain
- Démultiplier les terrains de jeu, en fonction du nombre d'enfants
- Possibilité de faire jouer 3 équipes en même temps: 2 équipes attaques, 1 défend



60 minutes



10x20 mètres



24 élèves



Cycle 3

→ Avant de commencer, demander aux élèves : « C'est quoi un stéréotype de genre? ».

Astuce d'animation : ne pas fournir la définition, les enfants la construiront à la suite du jeu. Encourager les enfants à chercher et formuler leur propre compréhension, quitte à ajuster collectivement ensuite.

Lors de cette étape, le professionnel introduit la thématique en modifiant les rôles et les éléments du jeu :

- Les **attaquants** deviennent désormais **les jeunes**, qui souhaitent choisir librement un sport.
- Les **défenseurs** prennent le rôle des **réseaux sociaux**, qui envoient des **stéréotypes de genre** (ballon) pour influencer les choix des jeunes.
- La zone 2 devient **le club de sport**, un espace où chacun va pouvoir choisir un sport en fonction d'un stéréotype ou non.
- Dans cette étape, les coupelles sont remplacées par des cartes.
- Il n'y a plus de système de points : les enfants doivent simplement rapporter des cartes représentant des sports qui leur plaisent le plus. Il est important d'appuyer sur cette notion dans l'explication
- Si le **jeune** est touché par un **stéréotype** (ballon), il doit alors choisir un sport correspondant aux stéréotypes liés à son sexe :
 - **Une carte rose** pour un sport considéré « pour les filles »
 - **Une carte bleue** pour un sport considéré « pour les garçons »
- Si le **jeune** n'est pas touché par un stéréotype, il peut choisir **librement** parmi toutes les **cartes orange** restantes.

Le jeu s'arrête au bout de 4 minutes ou s'il n'y a plus de carte sport à piocher.

Rotation des groupes pour que chacun puisse passer dans les différents rôles

CONSEILS



- Il est essentiel d'**encourager les enfants à choisir les sports** qu'ils aiment,
- Entre chaque partie **questionner les enfants sur leur choix de sport**: Avez-vous pu choisir les sports que vous vouliez? Qu'est ce que vous avez pris?



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- **Observer et écouter** les réactions des élèves lorsqu'ils choisissent les « sports ».

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 sports que vous aimiez ? 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 DE REPONSES :

- Un **stéréotype de genre** est une **idée fausse, préconçue** ou une croyance largement répandue sur les caractéristiques, les rôles, les comportements et les aptitudes que les personnes devraient avoir en fonction de leur sexe
- Dans le jeu, certains sports étaient **accessibles à tous, d'autres réservés aux filles ou aux garçons**. Si vous étiez touchés par les « **stéréotypes de genre** », vous ne pouviez **plus choisir librement** vos sports.
- Dans le jeu, comme dans la vie, **les stéréotypes de genre peuvent influencer vos choix**.
- Les **réseaux sociaux** montrent souvent ces idées, ce qui peut **limiter les choix des filles et garçons**..
- Pour **faire ses propres choix**, il faut réfléchir à ce qu'on aime vraiment et ne pas se laisser influencer.

QUELQUES CHIFFRES SUR LA PRATIQUE SPORTIVE EN 2024:



- 6 filles sur 10 pratiquent du sport & 7 garçons sur 10 pratiquent du sport
- Le top 5 des univers sportifs les plus pratiqués:
Course/marche / Activité de la forme-gymnastique / Sport aquatique / Sport cyclistes/motorisé / Sport collectif

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

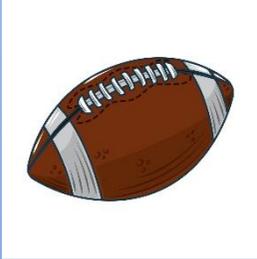
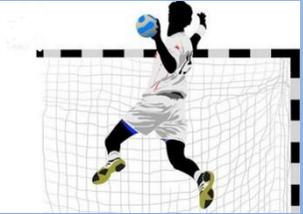
(À découper avant de distribuer)
(À imprimer en 2 exemplaires pour un groupe de 24 enfants)

Pétanque	Art du cirque	Plongée	Aviron	Athlétisme	Badminton
					
Basketball	BMX	Course à pied	Lutte	Tennis	Tennis de table
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

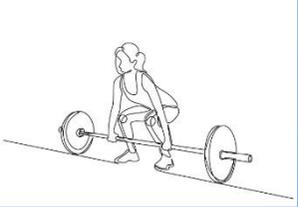
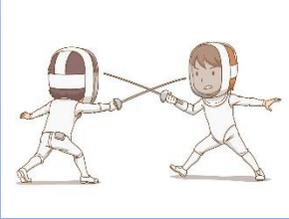
(À découper avant de distribuer)

Escalade	E sport	Football	Football américain	Golf	Surf
					
Handball	Hockey	Judo	Course moto GP	Natation	Boxe
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

Ski	Snowboard	Skateboard	Musculation	Tir à l'arc	Kayak
					
Volley-ball	Escrime	Waterpolo	Saut en hauteur	Karate	Echec
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

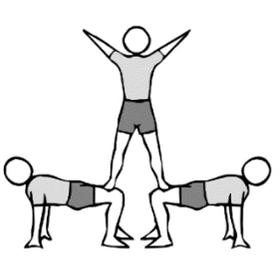
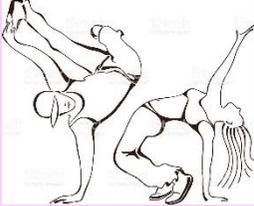


		Roller	Trottinette	Rugby	Saut en longueur
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

Acrosport	Course à pied	Danse classique	Hip Hop	Athlétisme	Badminton
					
Tennis	Patinage artistique	Gymnastique rythmique	Natation	Gymnastique	Equitation
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

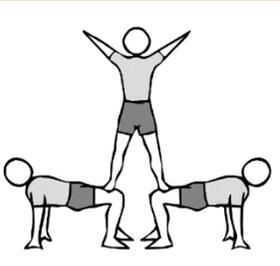
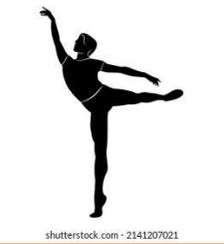
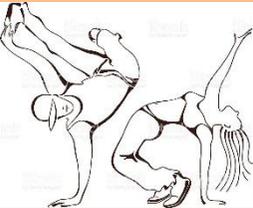
(À découper avant de distribuer)

Ski	Roller	Yoga	Trottinette	Handball	Art du cirque
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

Acrosport	Art du cirque	Plongée	Aviron	Athlétisme	Badminton
					
Basketball	BMX	Course à pied	Danse classique	Hip Hop	Equitation
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)



Escalade	E sport	Football	Football américain	Golf	Gymnastique
					
Handball	Hockey	Judo	Course moto GP	Natation	Boxe
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

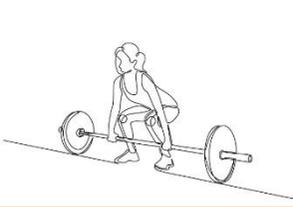
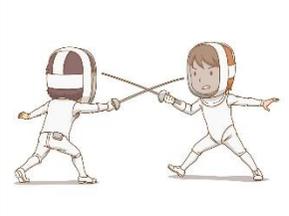
(À découper avant de distribuer)

Lutte	Tennis	Tennis de table	Patinage artistique	Gymnastique rythmique	Pétanque
					
Yoga	Surf	Roller	Trottinette	Rugby	Saut en longueur
					

Sport et stéréotypes : Choisir librement !

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer)

Ski	Snowboard	Skateboard	Musculation	Tir à l'arc	Kayak
					
Volley-ball	Escrime	Waterpolo	Saut en hauteur	Karate	Echec
					

« 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 :

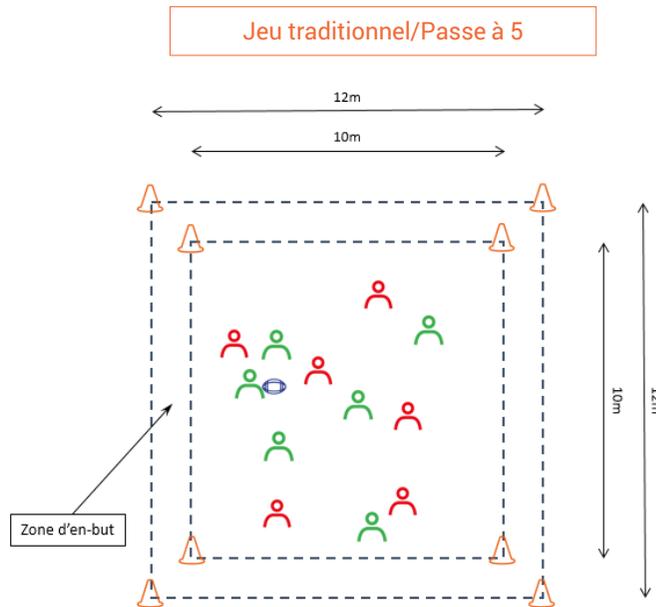
- Prendre conscience que les femmes n'ont pas toujours eu les droits qu'elles ont aujourd'hui.
- Comprendre qu'obtenir ces droits est le résultat d'un combat de longue durée.
- Comprendre que les hommes et les femmes ont dû travailler ensemble pour faire avancer les droits des femmes.

S'ORGANISER

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

MATÉRIEL

-  16-20 plots
-  2 à 4 jeux de chasubles
-  2 balles en mousse de handball



Mise en place :

- Diviser l'effectif en 3 équipes mixtes et équilibrées
- Expliquer les règles et objectifs

Objectifs :

- Les équipes doivent se faire 5 passes consécutives pour aplatir le ballon dans l'en-but (sans le faire tomber, ni le jeter) et marquer un point
- Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Règles :

- 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.
- 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
- 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 a gagné.

L'équipe qui n'a pas joué prend la place d'une des deux équipes.
Enchaîner les 3 parties de sorte que tout le monde se rencontre

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 est renommé le « **droit** ». L'action d'aplatir le ballon dans l'en-but symbolisera le fait « **d'acquérir le droit** ».

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

Règles :

- Garder les mêmes **équipes mixtes et équilibrées**.
- Le ballon devient 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 : elles ne peuvent pas parler et ne peuvent recevoir la balle que de garçons en début de partie.**
- **Il y a trois « droits » à obtenir pour atteindre l'égalité entre les filles et les garçons et qui s'obtiennent dans l'ordre suivant (ordre historique) :**
 - 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.
 - Droit de percevoir le même salaire qu'un homme à compétences et fonctions égales (2006) : **Les points doivent être marqués en alternance filles/garçons.**
- 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.

*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.*

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 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.

« Liberté de choix »

Séance 4

Objectif

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

Cette séance vous permettra d'aborder l'un ou plusieurs des messages suivants :

- Comprendre ce qu'est un préjugé
- Comprendre que toutes les activités sont ouvertes à tout le monde, filles comme garçons, et que chacun peut choisir ce qu'il aime.
- Comprendre qu'en respectant les choix des autres et en les encourageant, on peut les aider à progresser et à atteindre leurs objectifs.

Cette séance peut être l'occasion de transmettre un ou plusieurs de ces messages, selon les objectifs que vous souhaitez privilégier auprès de votre public.

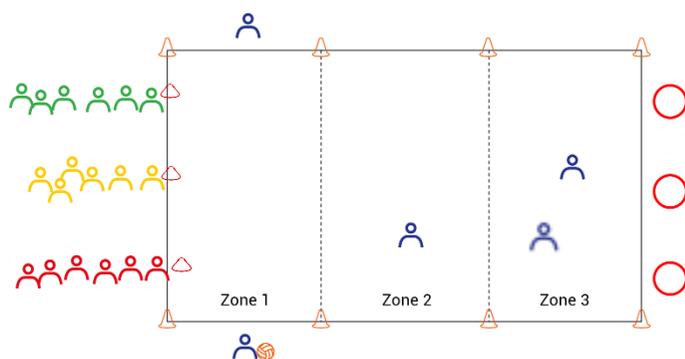
S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- 8 plots
- 2 jeux de chasubles
- 1 Ballon en mousse
- 3 cerceaux
- Annexes

Jeu collectif par équipes



Mise en place :

- Constituer **4 équipes**: 1 équipe en défense et 3 équipes en attaque
- Tous les joueurs portent une chasuble accrochée à la taille, **sauf les défenseurs**

Répartition des défenseurs :

- **Zone 1** : 2 défenseurs (un de chaque côté)
- **Zone 2** : 1 défenseur dans la zone
- **Zone 3** : 2 défenseurs dans la zone

But du jeu :

- Traverser sans se faire toucher par les défenseurs
- Avoir le plus de coupelles à la fin du temps imparti

Déroulé du jeu :

- Au signal, **1 attaquant de chaque équipe** entre sur le parcours.
- Les attaquants partent avec une coupelle et doivent traverser le parcours sans se faire toucher par les défenseurs ..
 - **Zone 1** : Éviter le ballon lancé par les défenseurs.
 - **Zone 2 et 3** : Ne pas se faire attraper sa chasuble.
- Les attaquants qui parviennent à passer marquent **1 point/ coupelle**
- **Un attaquant touché** par un ballon ou qui perd sa chasuble sort du terrain et revient au départ
- **Interdiction de revenir en arrière** dans le parcours.
- **Interdiction de sortir** des limites délimitées par les plots.
- Pas de lancer de ballon à la **tête** (la touche **ne compte pas**).
- Les défenseurs de zone 1 doivent attendre que tous les attaquants aient quitté la zone avant de récupérer un ballon.
- **Les attaquants** reviennent sur les **côtés du terrain**

Le jeu s'arrête au bout de **5 minutes** – l'équipe avec le plus de point gagne. Faire plusieurs parties en changeant les rôles.

VARIABLES POSSIBLES :

- Ajouter un 2^e ballon en zone 1.
- Ajouter un défenseur en zone 2 et/ ou 3
- Faire partir 6 attaquants (2 par équipe) à chaque vague.
- Agrandir ou réduire la surface du terrain



→ Avant de commencer, demander aux élèves : « **C'est quoi un préjugé?** ».

Astuce d'animation : ne pas fournir la définition, les enfants la construiront à la suite du jeu. Encourager les enfants à chercher et formuler leur propre compréhension, quitte à ajuster collectivement ensuite.

Lors de cette étape, le professionnel introduit la thématique en modifiant les rôles et les éléments du jeu :

- Les défenseurs symbolisent les préjugés

Mise en place:

- Le principe du jeu reste le même que la partie de jeu sans thème.
- Remplacer les coupelles par des **cartes métiers** (annexe 2)
- Renommer les cerceaux (annexe 1):
 - Cerceau « femmes »
 - Cerceau « mixte »
 - Cerceau « hommes »

But du jeu :

- Traverser sans se faire toucher par les « préjugés »
- Avoir le plus de cartes métiers placés dans les cerceaux

Mise en place:

- Avant chaque passage, l'attaquant **pioche une carte métier** (Annexe 2).
- Il doit **traverser les zones** pour **aller placer sa carte métier dans le cerceau** qui correspond à sa représentation du métier en se posant la question :
 - **Est-ce un métier pour les filles, les garçons, ou les deux ?**

La partie s'arrête au bout de **5 minutes**. Faire plusieurs parties en changeant les rôles.

Analyser avec les enfants leur réponse et les questionner :

Etes vous d'accord sur l'emplacement de ce métier? Selon vous, ce métier est au bon endroit?



CONSEILS

- Espacer plus ou moins les passages en fonction du rythme souhaité.
- Questionner les enfants sur leur choix de placement des cartes



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 POSSIBLES:

Ressentis et sensations

- Comment vous êtes-vous sentis lorsque vous étiez atteints par un « préjugé » ?
- Que pensez-vous des choix que vous deviez faire dans les cerceaux ?

Lien entre le jeu et la vie quotidienne

- 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 ?

Connaissances et représentations:

- Qu'est ce qu'un préjugé?
- Comment peut-on dépasser ces préjugés pour faire ses choix librement ?

ELEMENTS DE REPONSES:

- Un **préjugé** est un **jugement préconçu**, souvent **négatif**, à propos d'une personne, d'un groupe ou d'une situation, **sans avoir suffisamment de connaissances ou de faits pour le justifier**. Il s'agit souvent d'une **généralisation** fondée sur des stéréotypes, des croyances culturelles, ou des expériences personnelles limitées.

Par exemple: Les filles sont moins douées en maths que les garçons.

- **Aucun métier n'est réservé** aux filles ou aux garçons : **tous les métiers sont pour tout le monde**.

Par exemple : des hommes peuvent être sage-femmes, des femmes peuvent piloter des avions.

- Pourtant, dans la réalité, certains métiers sont **plus souvent faits par des hommes ou des femmes**.
- **Notre sexe ne doit pas limiter nos choix** : ce qui compte, ce sont **nos envies et nos capacités**.
- Pour certaines personnes, c'est parfois **plus difficile d'avancer** : il faut alors **plus d'efforts pour atteindre ses objectifs**.

Exemple : un garçon qui veut être danseur, une fille qui veut être mathématicienne.

- Il est important de **respecter les choix des autres**, même s'ils sont différents des nôtres ou des idées reçues.



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

(À découper avant de distribuer)

ANNEXE 2 (ÉTAPE 2)

Acteur/Actrice

Garagiste

Mécanicien/
Mécanicienne

Déménageur/
Déménageuse

Dessinateur/
Dessinatrice

Directeur/Directrice
d'école

Policier/Policière

Présentateur/
Présentatrice TV

Maquilleur/Maquilleus
e

(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.

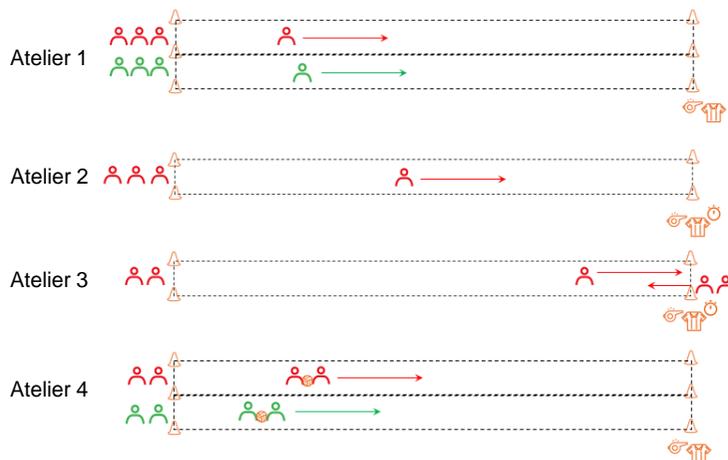
S'ORGANISER

- 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.