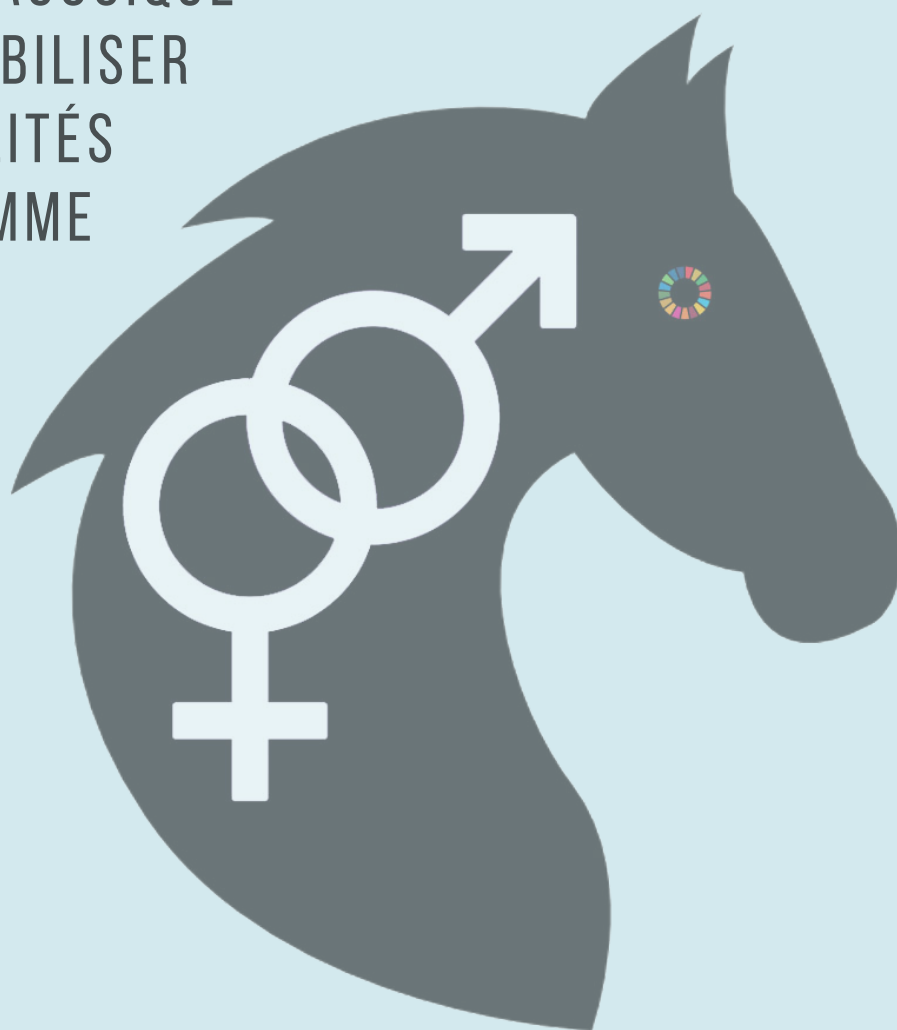




CHEVAL DE BATAILLE

UN JEU PÉDAGOGIQUE
POUR SENSIBILISER
AUX INÉGALITÉS
HOMME/FEMME



ÉDITION : 2019

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateurs.rices professionnel.le.s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

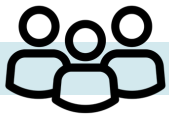
L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant.e.s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des hommes.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- FICHE D'ACTIVITÉ.....03
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....08

FICHE D'ACTIVITÉ



PUBLIC CIBLE

Collégien·ne·s



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30 (2h avec débrief)



FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Prise de conscience des inégalités homme/femme dans les différentes sphères de la société.**

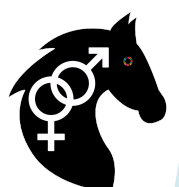
Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Percevoir les différentes sphères de la société génératrices d'inégalités,
- Différencier ce qui relève du contexte culturel et ce qui relève de l'universalisme,
- Percevoir les différentes formes de discriminations



MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Plateau de jeu des petits chevaux avec ses 4 extensions
- Un dé classique
- Deux dés spécifiques : un dé face 1,2,3,1,2,3 et un dé face 4,5,6,4,5,6
- Cartes Règles par équipe
- Cartes Joker et Événement pour toutes les équipes
- 4 pions (1 par par équipe)
- Fiche questions pour la fin de l'activité





DÉROULÉ D'ANIMATION

EN AMONT DE LA SÉANCE

- On installe le plateau de jeu au centre de la pièce. On dispose les 4 pions sur les différentes cases départ du plateau ainsi que les cartes « Evènement » et les cartes « Joker » à côté du plateau.
- Les joueur·euse·s sont réparti·e·s en 4 équipes mixtes (2 à 5 personnes par équipe) et on leur attribue une couleur et un pion.
- On place ensuite devant eux, face cachée, 4 « cartes règles » correspondant aux 4 zones du plateau.

EXPLICATION DES RÈGLES 10'

But du jeu : 1 cheval par équipe. Le but est d'emmener son propre cheval dans son écurie (l'**équipe rouge** doit emmener son cheval **rouge** dans l'**écurie rouge**)

Règles :

- Chaque équipe a un cheval qui démarre sur la zone de sa propre couleur, sur la case départ indiquée par une flèche.
- Chacune leur tour les équipes lancent le dé et avance en fonction du chiffre obtenu sur le dé. Chaque équipe lance le dé, l'équipe qui a fait le plus grand nombre démarre la partie. Il n'y a pas besoin de faire 6 au dé pour commencer à avancer son cheval.
- Chaque équipe a des cartes Règles face cachée devant elle, correspondante à sa couleur. Dès qu'une équipe arrive dans une nouvelle zone (bleue, rouge, jaune ou verte), elle doit alors retourner la carte Règle correspondant à sa couleur (exemple : l'équipe bleue commence à jouer. Elle démarre dans la **zone bleue** et retourne donc sa **carte Règle bleue**. Lorsqu'elle arrivera dans la **zone verte**, elle retourne alors sa **carte Règle verte**).
- Sur le plateau sont positionnées des **cases Joker**. Dès qu'un cheval tombe sur une case Joker, l'équipe doit alors **piocher une carte Joker correspondante à la couleur de la zone** où son cheval se trouve.
- Il existe aussi des cases **Évènement**. Lorsqu'un cheval tombe dessus, l'équipe doit alors piocher une carte Évènement située à côté du plateau.

Une fois le tour de plateau effectué par son cheval, il faut aller au bout de l'écurie pour gagner le jeu. Pour cela, il faudra répondre correctement à 6 questions. A chaque bonne réponse, le cheval avance d'une case dans son écurie. S'il se trompe, il reste alors sur sa case et pourra retenter d'avancer au tour suivant.

COMPRÉHENSION DU JEU POUR LES ANIMATEUR·RICE·S

Nombre d'animateur·trice : 1 ou 2

- Rôle de l'animateur·rice 1 : Animation générale du jeu (réponses aux questions, observation, tours de jeu...).
- Rôle de l'animateur·rice 2 : Arbitre du jeu. Son rôle est de vérifier que les équipes respectent bien les cartes Règles ainsi que les cartes Joker et Événement.

Règles du plateau de jeu pour les animateur·rice·s :

- **ÉQUIPES** - Les équipes **bleue** et **jaune** sont considérées comme **masculines**, et les équipes **rouge** et **verte** sont considérées comme **féminines**.

Attention : Les animateur·rice·s sont les seul·e·s à connaître le genre des équipes, les joueur·euse·s ne doivent pas être au courant tout de suite ! Aussi, attention à être vigilant·e à ce que les équipes soient mixtes !

- **PLATEAU DE JEU** - Le plateau est composé de 4 zones (4 couleurs) représentantes des sphères de la société. Les noms sont notés sur le plateau mais ne sont pas tout de suite expliqués aux participant·e·s qui comprendront au fur et à mesure ce qu'ils signifient concrètement :
 - **Zone rouge** : Famille et travaux domestiques
 - **Zone verte** : Politique et médias
 - **Zone bleue** : Économie et monde professionnel
 - **Zone jaune** : Hygiène et santé

Attention : les couleurs des zones n'ont pas de rapport avec les couleurs des équipes !

- **CARTES RÈGLES** - Chaque équipe dispose de 4 cartes Règles (une de chaque couleur) faces cachées devant elle. Ces cartes correspondent aux règles d'une zone. Quand une équipe arrive sur une nouvelle zone, elle doit alors retourner la carte correspondante qui prendra donc effet le temps où le cheval est sur cette zone. Dès que le cheval quitte la zone, alors la règle ne s'applique plus et il découvre la règle de la zone dans laquelle il vient d'arriver. Si un cheval revient en arrière, il applique alors la règle qui était affiliée à cette zone.

Attention : Dès le début du jeu, ces cartes sont placées face cachée devant chaque équipe et elles sont différentes en fonction de si l'équipe est MASCULINE ou FÉMININE.

- **CARTES JOKER & CARTES ÉVÉNEMENT** - Sur le plateau se trouve des cases Joker (J) et des cases Événement (E). Quand un cheval tombe sur une case Joker, l'équipe doit alors piocher une carte Joker correspondante à la couleur de la zone (exemple : un cheval arrive sur une **case Joker jaune**, il pioche alors une **carte Joker jaune**). De la même manière, si un cheval tombe sur une case Événement, l'équipe pioche donc une carte Événement située à côté du plateau. Si certains mots ou expressions ne sont pas compris·es par les participant·e·s, l'animateur peut en préciser le sens (exemple : communication inclusive, charge mentale ou stratégie de contournement)

Attention : Dès le début du jeu, ces cartes sont placées sur le plateau dans chaque zone. Il y a des cartes Joker et cartes Événement pour la phase 1 du jeu (avant le debrief de mi-parcours) et d'autres pour la phase 2 du jeu (après le debrief de mi-parcours). Pour se repérer se fier au numéro 1 ou 2 sur les cartes.

NB : Lorsque la carte événement demandant aux équipes rouge et verte de faire un détour pour leur sécurité est piochée, sortir l'extension de jeu permettant de rallonger le chemin du plateau en fonction de la zone où se situe leur pion, puis l'enlever lorsqu'elle a été passée.

- **ÉCURIE & FIN DU JEU** - Quand un cheval arrive au niveau de son écurie (quand il a donc effectué un tour de plateau), il y a une épreuve finale : 6 questions auxquelles il faut répondre correctement (cf. fiche questions). A chaque bonne réponse, le cheval avance d'une case dans son écurie. Si l'équipe se trompe, il reste alors sur sa case et pourra retenter d'avancer au tour suivant.

DÉROULEMENT DU JEU 1H05

- **PHASE 1 (25 min)** : Les équipes jouent chacune leur tour avec les différentes règles qui apparaissent au cours du jeu.
- **MI-PARCOURS DU JEU (15 min)** : Une fois que deux équipes sont passées par au moins 2 zones, faire une pause de debrief pour que les participant.e.s puissent exprimer leurs ressentis : Comment vous sentez-vous ? Jusqu'à maintenant, que comprenez-vous du jeu ?... Est-ce que cela illustre une réalité ? L'idée est de pouvoir faire émerger la thématique mais si cela ne ressort pas tout de suite, ne pas l'annoncer.
- **PHASE 2 (25 min)** : Changer les paquets de cartes Événements et Joker de la phase 1 pour ceux de la phase 2. Ces nouvelles cartes comportent plus d'explications. Cette phase leur permettra ainsi de mieux comprendre les règles qui leur sont attribuées depuis le début et de cibler la thématique filles/garçons du jeu (si cela n'a pas été trouvé avant).

NB : la réponse à la carte Évènement "Qui suis-je" en phase 2 est Marie Curie.

DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ 30'

Chaque participant.e sort du jeu. Tout le monde s'assoit en cercle et l'animateur·rice demande aux participant.e.s de rester avec les personnes de leur équipe pour bien différencier dans le debrief celles et ceux qui étaient dans des équipes féminines et les autres dans des équipes masculines. Être attentif à bien laisser un temps de parole pour chaque équipe.

Questions à poser pour le débrief:

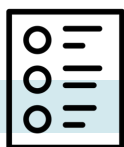
- Comment est-ce que vous vous sentez ?
- Comment avez-vous vécu ce jeu ? Qu'est-ce qui a été difficile ?...
- Qu'est-ce qui vous a le plus surpris dans ce qui vous est arrivé durant le jeu ?
- Est-ce qu'il y a des règles qui vous ont paru injustes ? incompréhensibles ? Pourquoi ?

Il est possible durant ce temps de faire lire les cartes explicatives (cartes de la phase 2) par les jeunes pour mieux comprendre certaines règles qui avaient été données durant la phase 1.

CONCLUSION - OUVERTURE 15'

- De quoi parle-t-on quand on parle d'égalité entre les femmes et les hommes ?
- Se mettre à la place de l'autre peut aider à mieux comprendre ce qu'il ou elle vit : empathie.
- Les inégalités/injustices/discriminations entre les femmes et les hommes existent vraiment et il y en a au quotidien dans toutes les sphères de la vie. Il est important de ne pas se focaliser sur une thématique mais de voir la problématique dans sa globalité : phénomène systémique.

FIN DE L'ACTIVITÉ



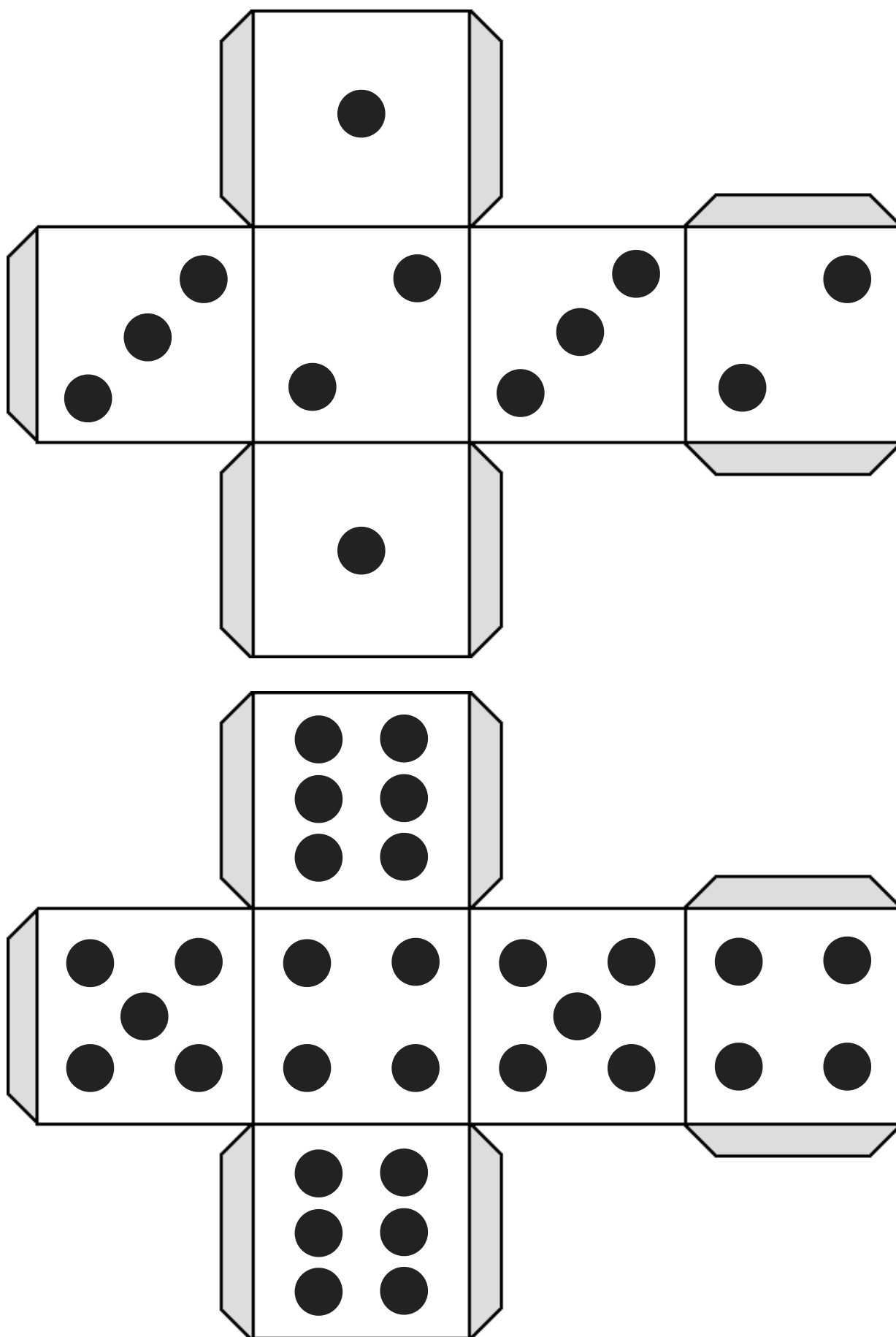
REMARQUES

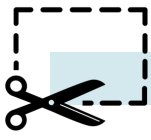
- Être 2 animateur·rice·s permet de favoriser la fluidité du jeu.
- Nécessité d'être vigilant·e sur le timing du jeu pour avoir le temps de débriefer le jeu.
- Le Temps d'attente entre les équipes peut être long donc bien garder une dynamique de jeu. L'animateur·rice qui est en charge du respect des règles peut régulièrement dire à haute voix les règles en cours pour les différentes équipes afin d'impliquer l'ensemble des participant.e.s.



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER

PATRON DES DÉS





PLATEAU DE JEU ET EXTENSIONS

(À IMPRIMER EN A3)





CARTES RÈGLES POUR LES ÉQUIPES FÉMININES

Les équipes bleue et jaune décident si vous pouvez lancer le dé aux tours suivants.

RÈGLES ZONE ROUGE

Plus personne n'écoute votre équipe. Vous pouvez dire à voix haute tout ce que vous voulez, mais personne ne doit répondre. Si une personne d'une autre équipe répond, son équipe recule d'une case.

RÈGLES ZONE VERTE

Tant que votre pion est dans cette zone, vous devez n'utiliser que le dé avec les faces 1,2,3,1,2,3.

RÈGLES ZONE BLEUE

Quel que soit le score que vous obtenez sur le dé, reculez de deux cases.

RÈGLES ZONE JAUNE



CARTES RÈGLES POUR LES ÉQUIPES FÉMININES

Les équipes bleue et jaune décident si vous pouvez lancer le dé aux tours suivants.

RÈGLES ZONE ROUGE

Plus personne n'écoute votre équipe. Vous pouvez dire à voix haute tout ce que vous voulez, mais personne ne doit répondre. Si une personne d'une autre équipe répond, son équipe recule d'une case.

RÈGLES ZONE VERTE

Tant que votre pion est dans cette zone, vous devez n'utiliser que le dé avec les faces 1,2,3,1,2,3.

RÈGLES ZONE BLEUE

Quel que soit le score que vous obtenez sur le dé, reculez de deux cases.

RÈGLES ZONE JAUNE



CARTES RÈGLES POUR LES ÉQUIPES MASCULINES

Passe-droit !

Pas de règle particulière sur cette zone pour vous. Vous pouvez continuer à jouer, bonne chance !

**RÈGLES
ZONE ROUGE**

Vous pouvez échanger votre pion avec n'importe quel pion VERT ou ROUGE. Vous pouvez le faire à chaque tour, tant que vous avez un pion sur cette zone.

**RÈGLES
ZONE VERTE**

Tant que votre pion est dans cette zone, vous devez n'utiliser que le dé avec les faces 4,5,6,4,5,6.

**RÈGLES
ZONE BLEUE**

Quel que soit le score que vous obtenez sur le dé, avancez deux cases de plus.

**RÈGLES
ZONE JAUNE**



CARTES RÈGLES POUR LES ÉQUIPES MASCULINES

Passe-droit !

Pas de règle particulière sur cette zone pour vous. Vous pouvez continuer à jouer, bonne chance !

**RÈGLES
ZONE ROUGE**

Vous pouvez échanger votre pion avec n'importe quel pion VERT ou ROUGE. Vous pouvez le faire à chaque tour, tant que vous avez un pion sur cette zone.

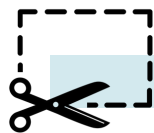
**RÈGLES
ZONE VERTE**

Tant que votre pion est dans cette zone, vous devez n'utiliser que le dé avec les faces 4,5,6,4,5,6.

**RÈGLES
ZONE BLEUE**

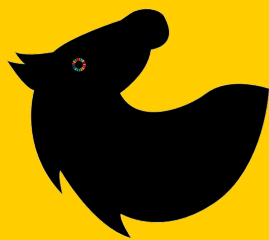
Quel que soit le score que vous obtenez sur le dé, avancez deux cases de plus.

**RÈGLES
ZONE JAUNE**



CARTES JOKER POUR LA PHASE 1 DU JEU

JOKER



1

1
Les équipes rouge et verte
reculent de deux cases.

JOKER



1

2
Si vous faites partie de
l'équipe verte ou rouge,
désigner un cheval soit de
l'équipe jaune soit de
l'équipe bleue qui retourne
à la case départ. Si vous
faites partie de l'équipe
bleue ou jaune, retournez à
la case départ.

JOKER



1

3
Les équipes rouge et verte
passent leur tour.

JOKER



1

4
Les équipes bleue et jaune
reculent d'une case.

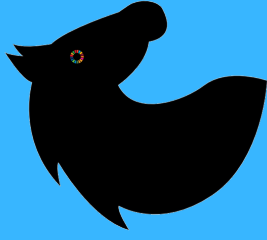
2

Toutes les équipes par terre : Tous les membres des équipes jaune et bleue doivent faire 15 pompes.

Tous les membres des équipes verte et rouge doivent faire 5 pompes, mais sur les genoux.

La première équipe qui y parvient avance de deux cases.

JOKER



1

5

Les équipes rouge et verte retournent à la première case de cette zone, car vous venez d'avoir un infarctus.

JOKER



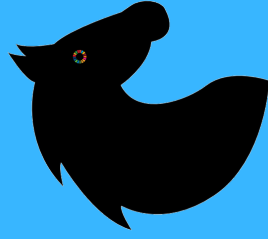
1

3

Équipes jaune et bleue :
Avancez de deux cases.

Équipes verte et rouge :
Reculer de deux cases.

JOKER

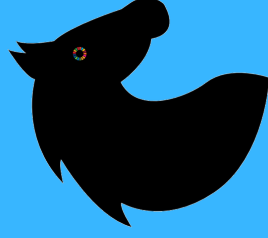


1

1

Toutes les équipes avancent de deux cases.

JOKER

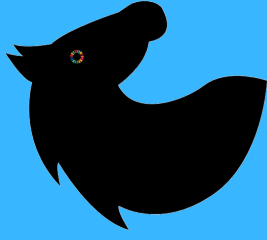


1

6

Les équipes jaune et bleue reculent d'une case, les équipes rouge et verte reculent de trois cases.

JOKER

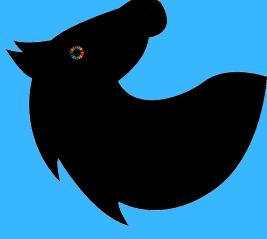


1

4

Les équipes rouge et verte passent leur tour.

JOKER



1

1

Une personne de l'équipe doit retenir la liste dans l'ordre suivant : **Papier**

toilettes, courgettes, lait, couches, shampoing, pomme de terre, yaourt, sucre, sucre vanillé, liquide vaisselle, bougies, chips, bière.

A la fin du tour, cette liste doit être restituée sans erreur.

Si vous faites partie des équipes jaune et bleue : si vous y arrivez, tant mieux, vous avancez de deux cases ! Si vous n'y arrivez pas, ce n'est pas grave, restez là où vous êtes.

Si vous faites partie des équipes rouge et verte : si vous y arrivez, en réalité vous avez encore oublié le dentifrice, donc vous pouvez rester là où vous êtes. Si vous n'y arrivez pas : reculez de 2 cases.

JOKER

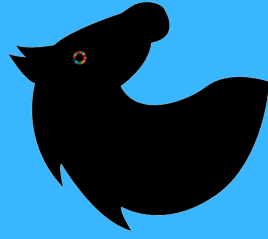


1

5

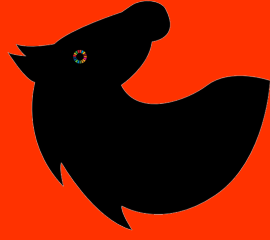
Les équipes rouge et verte reculent d'une case.

JOKER



1

JOKER



1

4
Les équipes jaune et bleue
reculent de deux cases.

JOKER



1

2
Les équipes verte et rouge
sont immobilisées pendant
un tour. Les équipes bleue
et jaune ont le droit de
jouer deux fois de suite à
leur prochain tour.

JOKER



1

5
Les équipes jaune et bleue
vont sur la dernière case
de cette zone rouge.

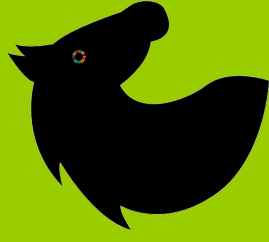
JOKER



1

3
Retour sur la première
case de la zone pour les
équipes rouge et verte.

JOKER



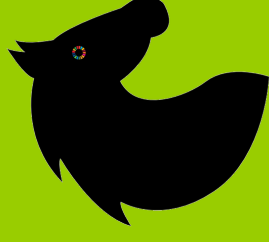
1

3
Les équipes bleue et jaune
avancent de deux cases.

1

Pendant un tour, la moitié
des équipes rouge et verte
n'a plus le droit de parler
sinon elles reculent d'une
case.

JOKER



1

JOKER



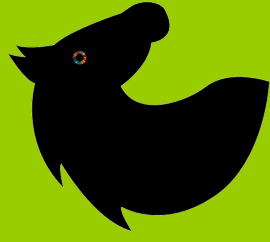
1

4
Pendant un tour de jeu,
vous et votre équipe quittez
la pièce et ne savez pas ce
qu'il se passe pour les
autres équipes.

2

Les équipes rouge et verte
reculent d'une case.

JOKER



1

JOKER



1

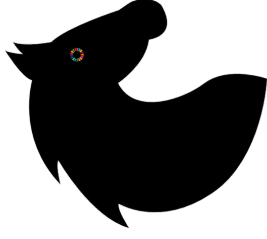
5

L'équipe bleue décide
entre 1 et 3, quel sera le
nombre de cases
qu'avancera l'équipe rouge
De la même manière,
l'équipe jaune décide pour
l'équipe verte.



CARTES ÉVÉNEMENT - PHASE 1 DU JEU

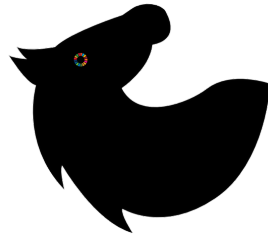
ÉVÉNEMENT



1

1
Tout le monde avance de 3
cases.

ÉVÉNEMENT



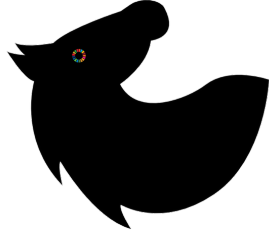
1

2
Les équipes rouge et verte
reculent de deux cases,
alors que les équipes jaune
et bleue avancent de deux
cases.

ÉVÉNEMENT

5

Les équipes rouge et verte font un détour pour leur sécurité pour aller jusqu'à l'écurie.



1

3

Pendant un tour, il est obligatoire pour toutes les équipes d'utiliser la communication inclusive. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe en question fait reculer son pion d'une case.

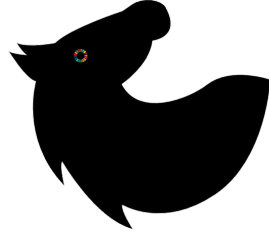


1

ÉVÉNEMENT

6

Toutes les règles s'effacent pendant un tour de jeu.



1

4

Si tou·te·s les membres de l'équipe portent des bijoux, alors vous pouvez avancer d'une case.

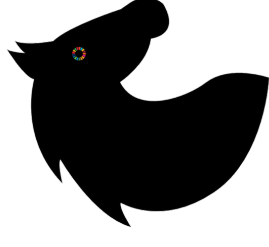


1

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



1

7

Dès que les équipes jaune et bleue font un 6 avec le dé, tous les joueurs doivent applaudir en les félicitant grandement.

ÉVÉNEMENT



1

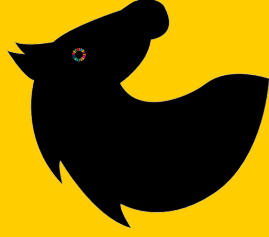
8

Les équipes rouge et verte avancent d'une case.
Les équipes bleue et jaune avancent de trois cases.



CARTES POUR LA PHASE 2 DU JEU

JOKER



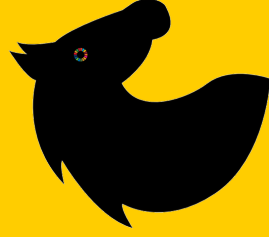
2

1

Accès à la contraception

Les équipes rouge et verte reculent de deux cases.

JOKER



2

2

Si vous faites partie de l'équipe verte ou rouge, désigner un cheval soit de l'équipe jaune soit de l'équipe bleue qui retourne à la case départ. Si vous faites partie de l'équipe bleue ou jaune, retournez à la case départ.

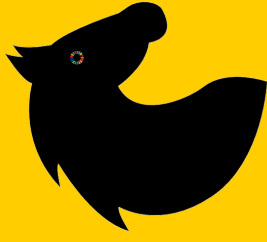
*Statistiquement en France le **taux de suicide** est trois fois plus élevé chez les hommes que chez les femmes.*

5

Les équipes rouge et verte retournent à la première case de cette zone, car vous venez d'avoir un infarctus.

Selon l'INSERM, dans le cas d'un **infarctus du myocarde** (crise cardiaque), pour une même douleur à la poitrine, un homme se verra orienter vers un cardiologue, alors qu'une femme se verra prescrire des anxiolytiques. Il y a donc un retard de diagnostic de l'infarctus chez les femmes, ce qui explique qu'aujourd'hui la majorité des décès liés à cette maladie sont des femmes.

JOKER



2

3

*Vous êtes paralysé·e·s de douleur à cause de vos **règles**, vous devez rester allongé·e·s.*

Les équipes rouges et vertes passent leur tour.

JOKER



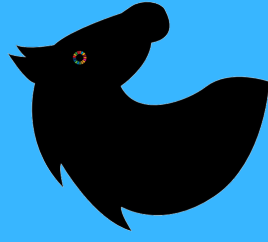
2

1

Nouvelle loi pour l'égalité salariale

Toutes les équipes avancent de deux cases.

JOKER



2

4

Les équipes bleue et jaune reculent d'une case.

*En effet, votre **espérance de vie** est moins élevée que celle des femmes. Selon l'INSEE en janvier 2019, l'espérance de vie des hommes est de 79,2 ans, contre 85,3 ans pour les femmes.*

JOKER



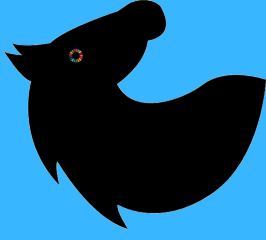
2

4

Les équipes rouge et verte passent leur tour.

Avant 40 ans, les femmes sont majoritairement en **temps partiels** par rapport aux hommes, mais ce sont des temps partiels subis, c'est-à-dire que ce n'est pas un choix, et qu'elles ne trouvent pas d'emploi à temps plein.

JOKER



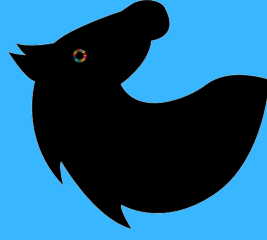
2

5

Les équipes rouge et verte reculent d'une case.

En moyenne, en raison des différences de carrières, les femmes partent un an plus tard que les hommes à la **retraite**, avec des droits à la retraite inférieurs de 42% selon l'INSEE.

JOKER



2

2

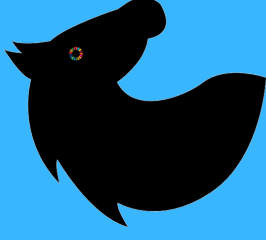
Force physique

Toutes les équipes par terre : Tous les membres des équipes jaune et bleu doivent faire 15 pompes.

Tous les membres des équipes verte et rouge doivent faire 5 pompes, mais sur les genoux. La première équipe qui y parvient avance de deux cases.

Dans les métiers qui nécessitent de porter une charge, les hommes ont un maximum de charge plus élevé que les femmes, 55kg contre 25kg.

JOKER



2

3

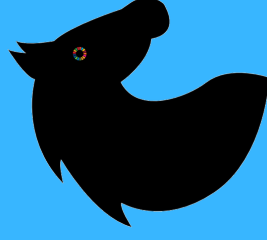
Salaires et évolutions professionnelles

Équipes jaune et bleu : Avancez de deux cases.

Équipes verte et rouge : Reculez de deux cases.

Aujourd'hui, à poste équivalent, les femmes gagnent 24% de moins que les hommes. De la même façon, les femmes évoluent beaucoup moins vite dans leur carrière, notamment à partir du moment où elles ont leur premier enfant, tandis que les hommes, à partir de leur premier enfant, ont plutôt tendance à évoluer plus rapidement.

JOKER



2

Congé parental

Les équipes verte et rouge sont immobilisées pendant un tour. Les équipes bleue et jaune ont le droit de jouer deux fois de suite à leur prochain tour.

Le **congé parental** consiste à interrompre son activité professionnelle suite à la naissance ou à l'adoption d'un enfant. Il est très majoritairement pris par les femmes (en 2015, on estimait que, parmi les personnes qui prennent un congé parental, 96% étaient des femmes). En France, depuis le 1er janvier 2015, la loi PréPare a comme volonté d'inciter les pères à prendre un congé parental.

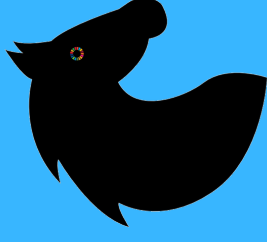
JOKER



Les équipes jaune et bleue reculent d'une case, les équipes rouge et verte reculent de trois cases.

En cas de **divorce**, les hommes sont moins impactés économiquement que les femmes. En moyenne, le niveau de revenu des hommes passe de 100 avant le divorce à 97 après, et pour les femmes, elles passent de 100 avant le divorce, à 81, selon l'INSEE.

JOKER



Retour sur la première case de la zone pour les équipes rouge et verte,

En tant que femmes, la vie de **famille monoparentale** occupe d'autant plus de temps. 84% des parents à la tête d'une famille monoparentale sont des femmes, selon l'INSEE.

JOKER



Une personne de l'équipe doit retenir la liste dans l'ordre suivant : Papier toilettes, courgettes, lait, couches, shampoing, pomme de terre, yaourt, sucre, sucre vanillé, liquide vaisselle, bougies, chips, bière. A la fin du tour, cette liste doit être restituée sans erreur.

Si vous faites partie des équipes jaune et bleue : si vous y arrivez, tant mieux, vous avancez de deux cases ! Si vous n'y arrivez pas, ce n'est pas grave, restez là où vous êtes.

Si vous faites partie des équipes rouge et verte : si vous y arrivez, en réalité vous avez encore oublié le dentifrice, donc vous pouvez rester là, où vous êtes. Si vous n'y arrivez pas : reculez de 2 cases.

La **charge mentale** des tâches domestiques est plus importante chez les femmes que chez les hommes. Même si les hommes participent plus aujourd'hui à ses tâches quotidiennes, ils sont plutôt exécutants avec une charge mentale moins importante.

JOKER



1

Voix des femmes en politique

Pendant un tour, la moitié des équipes rouge et verte n'a plus le droit de parler sinon elles reculent d'une case.

Dans la sphère politique, les femmes ont beaucoup moins de temps de parole, et elles se l'a font couper beaucoup plus souvent que les hommes.

JOKER



2

4

Expression des émotions

Les équipes jaune et bleue reculent de deux cases.

JOKER



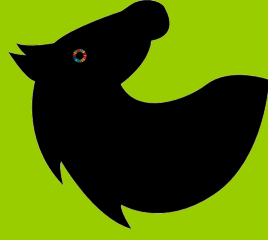
2

2

Les équipes rouge et verte reculent d'une case.

*En effet, dans les **journaux quotidiens français**, en moyenne sur une semaine, 21% des personnes citées dans les articles sont des femmes (contre 79% qui sont des hommes). De la même manière, à la une des journaux, seulement 14% des femmes figurent à la une des journaux.*

JOKER



2

5

Les équipes jaune et bleue vont sur la dernière case de la zone famille et sphère domestique.

*En effet, le **travail domestique** représente en moyenne 183 minutes chez les femmes, alors qu'il n'est que de 105 minutes chez les hommes. De la même manière, le temps passé avec ces enfants est de 95 minutes chez les femmes et de 41 minutes chez les hommes.*

JOKER



2

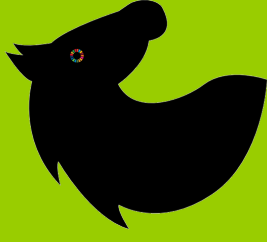
5

L'équipe bleue décide entre 1 et 3, le nombre de cases qu'avance l'équipe rouge

De la même manière, l'équipe jaune décide pour l'équipe verte.

Dans la société française, le **type d'emploi** accordé aux hommes est majoritairement dans les postes d'encadrement (où il y a des décisions à prendre), alors que les femmes ont plutôt des postes d'exécutantes (où il faut exécuter des tâches). Par exemple en 2016, 16% des maires des villes et villages sont des femmes.

JOKER



2

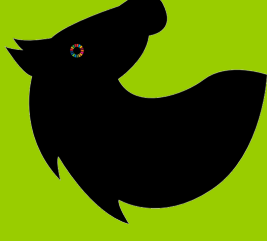
3

Les équipes bleue et jaune avancent de deux cases.

Deux fois plus d'hommes sont **sportifs** de haut niveau que de femmes selon l'INSEE. La rémunération est d'ailleurs très inégale : les footballeuses professionnelles touchent en moyenne 3 600€ par mois contre 12 000€ chez les hommes.

Enquête des decodeurs, 2014.

JOKER



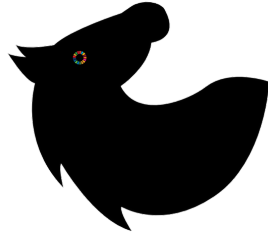
2

1

Marche pour tou-te-s

Tout le monde avance de 3 cases.

ÉVÈNEMENT



2

4

Pendant un tour de jeu, vous et votre équipe quittez la pièce et ne savez pas ce qu'il se passe pour les autres équipes

A la télévision le **sport féminin** ne représente que 15% des temps d'antenne.

JOKER



2

ÉVÉNEMENT

4

Sois jolie et tais-toi !

Si tou·te·s les membres de l'équipe portent des bijoux, alors vous pouvez avancer d'une case.

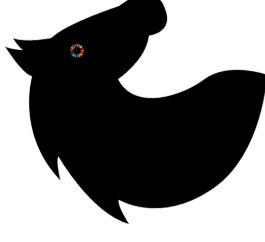


2

2

Face aux **violences conjugales**, les équipes rouges et vertes reculent de deux cases, alors que les équipes jaunes et bleues avancent de deux cases.

Une femme meurt tous les trois jours sous les coups de son·sa conjoint·e. Un homme meurt tous les 13 jours sous les coups de son·sa conjoint·e



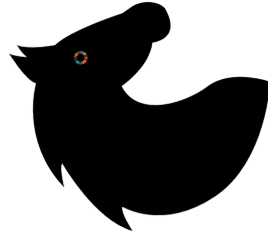
2

ÉVÉNEMENT

5

Stratégie de contournement dans la rue

Les équipes rouge et verte font un détour pour leur sécurité pour aller jusqu'à l'écurie.



2

3

Pendant un tour, il est obligatoire pour toutes les équipes d'utiliser la **communication inclusive**. Si cette règle n'est pas respectée, alors l'équipe en question fait reculer un de ces pions d'une case.



2

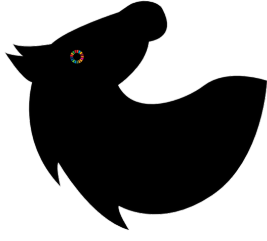
8

Études supérieures

Les équipes rouge et verte avancent d'une case.
Les équipes bleue et jaune avancent de trois cases.

Les filles sont aujourd'hui plus nombreuses que les garçons à rentrer dans les formations universitaires et à en sortir diplômées. Pourtant, plus le niveau de diplôme augmente, moins les femmes sont représentées. En outre, certains domaines d'études restent considérés comme plus « masculins » et d'autres plus « féminins ».

ÉVÉNEMENT



2

6

Manifestation pour l'égalité des droits de la population

Toutes les règles s'effacent pendant un tour de jeu.

ÉVÉNEMENT



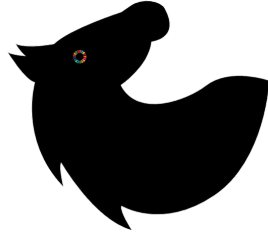
2

9

Qui suis-je ? La 1ère équipe qui trouve avance d'1 case

Physicienne française d'origine polonaise, ayant eu une importance majeure dans la découverte de la radioactivité, je suis la 1ère femme à recevoir un prix Nobel et je suis la seule jusqu'à aujourd'hui à avoir reçu deux prix Nobel.

ÉVÉNEMENT



2

7

Cinéma

Dès que les équipes jaune et bleue font un 6 avec le dé, tous les joueur·euse·s doivent applaudir en les félicitant grandement.

Au Festival de Cannes en 79 éditions, une seule femme a reçu la Palme d'Or. C'est Jane Campion, en 1993.

ÉVÉNEMENT



2

FICHE DE QUESTIONS POUR LA FIN DU JEU

Vous trouverez ci-dessous 20 propositions de questions pour la fin du jeu mais bien d'autres peuvent être inventées !

1. Combien y-a-t-il eu de femme 1er ministre en France ?

Réponse : 1 seule, Edith Cresson en 1991 sous la présidence de François Mitterrand.

2. VRAI OU FAUX : En France, le harcèlement sexuel est un délit, donc punissable par la loi ?

R : Vrai, Le harcèlement sexuel se caractérise par le fait d'imposer à une personne, de façon répétée, des propos ou comportements à connotation sexuelle ou sexiste, qui portent atteinte à sa dignité en raison de leur caractère dégradant ou humiliant, ou créent à son encontre une situation intimidante, hostile ou offensante.

Est assimilée au harcèlement sexuel toute forme de pression grave (même non répétée) dans le but réel ou apparent d'obtenir un acte sexuel, au profit de l'auteur des faits ou d'un tiers.

Dans les 2 cas, le harcèlement sexuel est puni quels que soient les liens entre l'auteur et sa victime, même en dehors du milieu professionnel (harcèlement par un proche, un voisin...).

3. En quelle année les femmes ont-elles eu le droit de voter en France ? 1789, 1900 ou 1944 ?

R : 1944

4. VRAI OU FAUX : Les femmes sont les seules victimes de harcèlement sexuel ?

R : Faux

5. Qu'est-ce que la loi Veil ?

R : Dépénaliser l'avortement / légaliser l'avortement

6. En quelle année a-t-elle été votée ? 1840, 1975 ou 2011 ?

R : 1975

7. VRAI OU FAUX : Aux USA une loi a été votée en 2019 contre l'interdiction d'avorter après 8 semaines même en cas de viol ou d'inceste ?

R : Vrai, cette loi a été adoptée en mai 2019 par l'État d'Alabama.

8. VRAI OU FAUX : En Espagne, un collège privé a mis en place des cours de « travaux domestiques » réservés aux filles ?

R : Faux, les cours sont obligatoires pour les filles ET les garçons dans le but d'impliquer davantage les garçons dans la tenue d'une maison.

9. VRAI OU FAUX : Il y a déjà eu une femme présidente de la République en France ?

R : Faux



10. L'endométriose est une maladie gynécologique encore très méconnue. Elle provoque des douleurs fortes (notamment au moment des règles) et/ou une infertilité. Cette maladie touche : une femme sur 2, une femme sur 10, ou une femme sur 100 ?

R : Une femme sur 10

11. VRAI OU FAUX : Avant 1965, les femmes mariées ne pouvaient ni exercer une profession ni ouvrir un compte bancaire sans l'autorisation de leur mari ?

R : Vrai

12. VRAI OU FAUX : La violence sexuelle existe aussi dans les couples ?

R : Vrai, Les violences sexuelles consistent à obliger une personne à subir, à accomplir ou à être confrontée à des actes d'ordre sexuel sans son libre consentement.

13. En quelle année a été supprimée l'interdiction du port de pantalon pour les femmes en France ? 1915, 1968, ou 2013 ?

R : 2013

14. VRAI OU FAUX : Aujourd'hui, dans une situation de prostitution, ce sont les client·e·s qui sont pénalisé·e·s et non les prostitué·e·s ?

R : Vrai (2016 Loi française du 13 avril 2016 visant à renforcer la lutte contre le système prostitutionnel et à accompagner les personnes prostituées).

15. VRAI OU FAUX : Aucune femme n'a jamais été dirigeante d'une entreprise du CAC 40 ?

R : Faux (2016 - Sophie Bellon entreprise Sodexo)

16. Depuis quelle année existe-t-il un congé paternité pour les hommes à la naissance d'un enfant ? 1988, 1995, ou 2002 ?

R : 2002 (Création du congé paternité de 14 jours)

17. Avant 1972, les postes en gendarmerie étaient uniquement réservés aux hommes ?

R : Vrai (Avant cette date elles ne représentaient que du personnel de soutien administratif uniquement. C'est en 1982 que les femmes peuvent aller sur le terrain et se confronter aux missions).

18. VRAI OU FAUX : Avant 2000, l'Académie Française, dont la fonction est de perfectionner la langue française n'étaient composée que d'hommes ?

R : Faux (Marguerite Yourcenar est élue en 1980 mais son élection fait débat et divise beaucoup)

19. VRAI OU FAUX : Le Président Emmanuel Macron a déclaré l'égalité entre les femmes et les hommes "grande cause nationale" du quinquennat ?

R : Vrai, le 25 novembre 2018, le Président Macron déclare l'égalité entre les femmes et les hommes, « grande cause nationale » du quinquennat.

20. VRAI OU FAUX : L'éducation nationale a défini le respect de l'autre sexe et le refus des stéréotypes comme des compétences que tous les élèves doivent acquérir ?

R : Vrai



ILS ONT CONTRIBUÉ À LA CRÉATION DE CET OUTIL

COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES TECHNIQUES



ONT ÉGALEMENT COLLABORÉ



PARTENAIRES FINANCIERS



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions" 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Cut by Aneque Ahmed from the Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project