

**c'est  
cliché.**

**LES STÉRÉOTYPES DE GENRE**

**Livret  
pédagogique**

**Directrice de publication**

Marie-Caroline Missir

**Directrice de l'édition transmédia**

Tatiana Joly

**Directeur artistique**

Samuel Baluret

**Directeur artistique**

Samuel Baluret

**Responsable artistique**

Isabelle Guicheteau

**Coordination éditoriale**

Jean-Thomas Rieux

**Secrétariat d'édition**

Marie-Astrid Leroy-Audo

**Conception graphique, illustration****et mise en pages**

Athina Vamvassaki

**Pilote du projet au département****de Loire-Atlantique**

Florian Graveleau

**Responsable des partenariats institutionnels****MGEN**

Sylvain Coopman

**Chef de projet « animation des partenariats »****MGEN**

Driss Touil

**Association Au-delà du Genre**

Clémence Zamora Cruz

**Inspecteur Éducation nationale, Copilote****Mission académique « Égalité filles-garçons, femmes-hommes dans le système éducatif »**

Olivier Maréchau

**Auteure**

Léa Jouan

**Couverture**

Athina Vamvassaki © Réseau Canopé 2020

**ISBN : 978-2-240-04121-0**

**© Réseau Canopé, 2020**

**(établissement public à caractère administratif)**

**Téléport 1 – Bât. @ 4**

**1, avenue du Futuroscope**

**CS 80158**

**86961 Futuroscope Cedex**

réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

**Remerciements**

Les remerciements de l'auteure sont nombreux car ils incarnent la nature profondément participative de la création de l'outil. Ainsi, elle tient à remercier tous les collaborateurs, partenaires, enseignants, et familles volontaires qui l'ont accompagnée en participant, et en expérimentant le jeu pour le faire évoluer.

L'auteure salue l'implication de Sylvain Coopman et de Driss Touil de la MGEN, l'expertise de Clémence Zamora Cruz de l'association Au-delà du Genre et la participation active d'Adeline Bovière, enseignante, qui l'a profondément sensibilisé aux questions d'égalité et de civisme dès le collège, où elle fut sa professeure.

Elle adresse une reconnaissance particulière envers le Réseau Canopé, notamment Jean-Thomas Rieux, Athina Vamvassaki et Pauline Thibeau pour la concrétisation du projet et leur soutien quotidien, ainsi qu'à l'égard d'Olivier Maréchau, copilote de la mission égalité filles-garçons de l'académie de Nantes, pour son tutorat dès la création du jeu et enfin à l'attention de Florian Graveleau du Département de Loire-Atlantique, impliqué depuis la genèse du projet et moteur de son développement.

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement

## Préface

Nous vous conseillons vivement d'imprimer ce document pour pouvoir facilement le consulter pendant une partie.

## Présentation du jeu

Le rejet de toutes violences et de toutes discriminations garantit l'égalité entre les filles et les garçons et repose sur une culture du respect de l'autre (Article 121-1 du Code de l'éducation, 2013/2014). Lutter contre les stéréotypes filles/garçons représente un enjeu d'égalité et de mixité dès l'enfance. Ainsi, transmettre des valeurs d'égalité de droits et de respect entre les filles et les garçons est une des missions essentielles de notre société et au fondement de la réussite de tous les enfants, filles comme garçons.

Le jeu *C'est cliché, les stéréotypes de genre* est un outil de sensibilisation aux stéréotypes de genre. Il s'inscrit dans le Programme d'enseignement moral et civique (cycles 2, 3 et 4). Cet outil reflète ainsi les mesures décrites dans la Convention interministérielle 2019-2024 pour l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes dans le système éducatif.

### Pour en savoir plus

- Convention interministérielle 2019-2024.
- Programme d'enseignement moral et civique de l'école et du collège (cycles 2, 3 et 4).
- Éducation.gouv : « Égalité des filles et des garçons ».
- Éduscol : « L'égalité entre les filles et les garçons ».
- Éduscol : « Les enjeux de l'égalité filles-garçons ».
- Réseau des chargés de mission académique égalité filles-garçons.

## Objectifs généraux

- Questionner les adolescents et les adolescentes sur les points communs et les différences entre les filles et les garçons.
- Les faire réfléchir autour de la notion de stéréotype de genre.
- Aborder les différentes identités de genre afin qu'aucun adolescent ne se sente exclu.

## Objectifs spécifiques

- Aborder la notion d'égalité entre les filles et les garçons.
- Faire comprendre aux élèves qu'il n'y a pas de comportement, de compétences, de centres d'intérêt ou d'activités spécifiques au genre.

## Compétences abordées

- Construire une opinion personnelle, critique et réfléchie.
- Affirmer sa position et faire valoir son point de vue face aux autres.
- Réfléchir sur les problèmes concrets posés pendant l'adolescence.
- Prendre conscience des fondements même de la morale et du civisme : le respect de valeurs partagées et l'importance du respect d'autrui.

## Le maître / la maîtresse du jeu

Il ou elle est le médiateur ou la médiatrice entre les différents points de vue, il ou elle répartit le temps de parole et garantit le respect, l'écoute et le non-jugement entre les adolescents ou les adolescentes. Ce rôle peut être tenu par l'enseignant ou par l'enseignante en classe dans le cadre du programme d'éducation civique et morale.

## Pédagogie

Nous invitons le maître ou la maîtresse du jeu à prendre connaissance des objectifs de chaque défi en amont d'une partie afin qu'il ou elle s'approprie l'outil et qu'il ou elle soit agile sur la médiation des débats émergents :

### Cartes « Quiz »

Les cartes « Quiz » sont principalement des questions de culture générale autour de l'égalité homme-femme dans plusieurs domaines : culture, métiers, science, vie quotidienne, etc. À travers des chiffres qui mettent en exergue des inégalités entre les genres, l'intérêt est de se poser les questions : « Est-ce toujours d'actualité ? » ou bien « Depuis, les choses se sont-elles améliorées ? » Ces cartes abordent aussi toutes les facettes du genre (transgenre et non-binaire) afin qu'aucune identité ne se sente exclue du jeu. De plus, elles servent à introduire de nouveaux termes tels que la « taxe rose » ou bien « le plafond de verre » afin de débattre ensemble et d'avoir un œil critique sur ces injonctions à dépasser. Elles soulignent généralement un déséquilibre entre les genres, leur intérêt est d'en prendre conscience et de penser ensemble des solutions à mettre en place, même au sein de la classe, pour l'égalité entre les genres.



Question: « Comment appelle-t-on un homme sage-femme? »  
Réponse: « On dit sage-femme aussi! Ce terme veut dire "celui qui a la connaissance du corps de la femme". On peut aussi dire "maïeuticien". »

Exemple de débat: « Est-ce qu'il y a des garçons qui voudraient travailler plus tard avec les enfants? », « Le domaine de l'enfance est-il associé aux femmes? Pourquoi dit-on ça? »

## Cartes « Zoom »

Les cartes « Zoom » mettent en scène des images de la vie quotidienne: publicité, lieux publics, objets, etc., qui soulignent le marqueur du genre auquel nous sommes tous et toutes confrontés. Par des questions ouvertes, il s'agit d'analyser ces visuels et d'ouvrir le débat en questionnant leurs représentations afin de développer ensemble un regard critique. D'autre part, certaines cartes représentent les identités de genre auxquelles les adolescents ou les adolescentes peuvent déjà s'identifier. Des ressources sur ces sujets sont présentes dans la partie thématiques si un joueur ou une joueuse en fait la demande.



Analyse: « D'après toi, d'où pourrait venir cette image? Que vois-tu sur ces deux pages? Quelles sont les différences entre la page de droite et de gauche? »

Question de débat: « Y a-t-il des jeux plutôt pour les filles et des jeux plutôt pour les garçons? »

## Cartes « Si j'étais... »

Les cartes « Si j'étais... » ont pour but de spontanément se mettre à la place du genre opposé le temps d'une question. Par l'empathie, l'idée est de se rendre compte si le genre influence nos comportements, nos centres d'intérêt ou nos aspirations. Si une réponse dans la peau de l'autre genre est différente de ce qu'un joueur ou une joueuse aurait répondu de son propre point de vue, le médiateur ou la médiatrice rebondit en posant les questions « Est-ce que les filles/garçons ont vraiment ce trait de caractère? » ou bien « Est-ce que ton genre change quelque chose à ta personnalité, tes goûts? » Ce type de question fait souvent émerger des stéréotypes, l'intérêt est de les déconstruire par des contre-exemples, en demandant l'avis des autres joueurs ou d'autres joueuses, par exemple.



Si tu étais un/une garçon/fille, quel sport préférerais-tu faire et pourquoi ?

Exemple de débat : « Et toi, en tant que fille/garçon, quel sport ferais-tu ? Ça changerait quelque chose ? », « Si ça te plaît, qu'est-ce qui t'empêche de faire la même chose ? »

## Cartes « Devine! »

À travers les cartes « Devine! », les joueurs ou les joueuses doivent faire deviner en mimant, parlant ou dessinant des objets, actions, métiers pouvant être assimilés à un genre particulier. Le défi présent sur la carte permet de donner une ligne directrice à l'improvisation et d'orienter la résolution de la situation. L'interprétation du joueur ou de la joueuse, ses mots, ses dessins ou bien ses gestes qu'il ou elle peut utiliser pour faire deviner son mot aux autres joueurs accentue parfois un stéréotype de genre. Si c'est le cas, à la fin du défi, le médiateur ou la médiatrice questionne les joueurs ou les joueuses à propos du cliché qui a émergé : « Est-ce que c'est toujours vrai ? », « Qui a le comportement inverse ? ». Chacun peut faire part de son expérience.



Fais deviner en 30 secondes : une fille en mimant.

Exemple de débat : « Est-ce que toutes les filles se retrouvent dans ton interprétation ? », « Qu'est-ce qui a été exagéré ? »

## Cartes « Silence... Action! »

Les cartes « Silence... Action! » ont pour objectif d'improviser une situation donnée à un groupe de joueurs et de joueuses. À la fin de la saynète, le médiateur ou la médiatrice fait le bilan sur les représentations des rôles qui ont été incarnés par les joueurs et les joueuses ainsi que sur le déroulé et les dialogues de l'improvisation afin de les questionner collectivement.



Situation : « Tu expliques à tes parents que tu veux t'inscrire au stage de danse ».

Exemple de débat : « Comment réagiraient vos parents dans la même situation ? Pourquoi ? », « En tant que filles et garçons, peut-on faire tous les sports ? »

## Avant le jeu

Il est préférable de faire des petits groupes mixtes (garçons et filles) de dix joueurs et joueuses maximum par partie. Vous pouvez donc envisager de répartir la classe en plusieurs groupes et ainsi proposer aux élèves qui ne jouent pas un atelier autonome en attendant leur tour. Il n'est pas forcément nécessaire d'introduire le sujet qui va être abordé avec les élèves, car le jeu le présente de lui-même. Une partie dure environ 30 minutes selon les débats émergents.

Avant de lancer le jeu, rappelez les règles de prise de parole :

- On écoute les autres, tout le monde doit pouvoir prendre la parole.
- On respecte les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.
- On s'engage à ne pas répéter les propos échangés pendant l'atelier, en particulier ceux qui auraient trait à la vie privée.

**Bien insister sur le fait qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse pour éviter la censure et le jugement.**



## Pendant le jeu

### Thématiques

Les sujets abordés sur les cartes des différents défis sont inscrits sur chaque carte. Vous trouverez ci-dessous les questions ouvertes en lien avec la thématique abordée afin d'orienter le débat de façon constructive. Ces questionnements sont implicites pendant les défis mais s'ils n'émergent pas de façon naturelle, en tant que médiateur ou en tant que médiatrice, n'hésitez pas à les consulter et y répondre ensemble pendant le jeu.

- **Comportements**: Y a-t-il des comportements ou traits de caractère qui concernent plutôt les filles ou plutôt les garçons ?
- **Goûts**: Y a-t-il des goûts ou des centres d'intérêt plutôt partagés par les filles ou plutôt partagés par les garçons ?

- **Loisirs**: Y a-t-il des passions ou des sports plutôt pour les filles ou plutôt pour les garçons ?
- **Société**: Y a-t-il des rôles ou des responsabilités plutôt occupés par les filles ou plutôt occupées par les garçons ?
- **Métiers**: Y a-t-il des métiers plutôt exercés par les filles ou plutôt exercés par les garçons ?
- **Objets**: Y a-t-il des objets plutôt pour les filles ou plutôt pour les garçons ?
- **Apparences**: Y a-t-il des traits physiques ou vestimentaires qui concernent plutôt les filles ou plutôt les garçons ?
- **Représentations**: Y a-t-il des façons de représenter plutôt la féminité et plutôt la masculinité ? Les représentations des filles et des garçons sont-elles égalitaires et équilibrées ?
- **Identités**: Peut-on se sentir différent du genre avec lequel on est né ? Peut-on ne pas s'identifier à une fille ni à un garçon ? Peut-on se sentir libre d'être différent ?

## **Pour aller plus loin sur les questions d'identité**

- Association Au-delà du genre.
- Collectif Intersexes et Allié.e.s.

## **Règles du débat**

**1/Si tous les joueurs et les joueuses sont d'accord sur un stéréotype**: à chaque argument avancé par un élève, demandez-lui « Pourquoi ? Est-ce toujours le cas ? Essaie de donner un contre-exemple du stéréotype (personnes de l'entourage, célébrité, personnage historique, etc.) » Si personne n'arrive à répondre à ces questions, sentez-vous libre de nuancer vous-même le stéréotype en faisant référence au programme d'éducation morale et civique.

**2/Si tous les joueurs et joueuses sont d'accord contre un stéréotype**: veillez à vous assurer que tout le monde a donné son avis et que personne ne se censure face à la dynamique de groupe. Vous pouvez alors demander aux joueurs et joueuses des idées pour aller plus loin et contrer ces stéréotypes dans leur vie quotidienne (actions à mettre en place au collège, exposition, groupe de parole, etc.).

**3/Si désaccord entre les joueurs ou entre les joueuses**: demandez aux élèves en désaccord d'avancer chacun leur tour un argument constructif pour appuyer leurs propos « Pourquoi dis-tu cela ? », « Est-ce toujours le



cas ? », « Essaye de donner un exemple qui illustre ton argument (personnes de l'entourage, célébrité, personnage historique, etc.) » Les autres joueurs et joueuses sont observateurs du débat mais peuvent intervenir en levant la main. Si le débat ne débouche sur aucun consensus, faites ensemble le bilan et orientez la conclusion en vous appuyant sur le programme d'éducation civique et morale. Chacun peut penser ce qu'il veut et se sentir libre d'être lui-même. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. L'intérêt du jeu est d'ouvrir les esprits afin de respecter l'autre, bien qu'il soit différent ou pense différemment.

## Observateurs

Si certains élèves ne souhaitent pas participer à un ou plusieurs défis pour des raisons qui leur sont propres (timidité ou question trop personnelle par exemple), vous pouvez leur proposer d'être observateurs. À travers ce rôle, il s'agit de suivre les échanges entre les élèves, observer comment évolue le débat en cours en prenant des notes. À la fin de la discussion ils peuvent intervenir afin de livrer collectivement leurs observations et d'en dresser un bilan constructif par l'intermédiaire d'un regard neutre.

## Après le jeu

En fin d'atelier, demandez aux joueurs ou aux joueuses ce qu'ils ou elles ont retenu, si leurs représentations ont évolué au cours de l'atelier, ce qu'ils ou elles pensent maintenant, ce qui a changé pour eux ou pour elles, etc. Il est possible d'élargir l'offre de livres et d'affichages et de proposer de nouvelles expériences ludiques tant aux filles qu'aux garçons. Ce peut être un moyen de réorganiser l'espace de la classe, de la cour, etc. Le jeu doit être accessible au plus grand nombre dans le cadre scolaire: documentaliste, CPE, vie scolaire...



De plus, des affiches « C'est cliché » sont disponibles en ligne à l'adresse suivante: [reseau-canope.fr/notice/cest-cliche.html](https://reseau-canope.fr/notice/cest-cliche.html), elles permettent de faire le bilan des stéréotypes de genre qui ont été soulevés durant la partie. En tant que support pédagogique, vous pouvez proposer aux joueurs **ou** aux joueuses de les exposer dans le collège ou bien d'en choisir une pour réaliser un exposé sur une thématique en particulier.

## Variante pour jouer en plus grand groupe

Dans certains cas, il peut être compliqué voire impossible de diviser votre classe en plusieurs groupes et de proposer d'autres activités aux élèves ne participant pas au jeu.

Dans ce cas de figure, nous vous proposons une variante permettant de jouer au jeu en groupe de plus de dix élèves, voire en classe entière.

Dans cette variante, vous n'utilisez pas le plateau de jeu ni les jetons. Vous aurez donc juste besoin du dé et des cartes défis et progression, que vous installerez en six piles, une pile par catégorie de cartes et en disposant les cartes progression les unes sur les autres dans l'ordre (Départ sur le dessus, puis étape 1, étape 2 et fin).

Vous commencez la partie en lisant la carte progression « Départ », à l'exception de l'encart jaune situé en bas à droite de la carte.

Ensuite, le jeu se déroule quasiment de la même manière que dans la version « standard », à la différence que c'est vous qui lancez le dé et sollicitez des volontaires pour réaliser les défis.

Chaque tour de jeu se décompose donc ainsi :

- Jetez le dé ;
- Tirez la carte défi correspondant à la couleur obtenue sur le dé (si c'est le joker, choisissez vous-même la thématique du défi) ;
- Lisez-la à voix haute, à l'exception des cartes « Devine » où il faut faire deviner un mot secret.
- Demandez qui est volontaire pour répondre au défi, parmi vos élèves, et désignez celui / celle / ceux qui doivent résoudre le défi, parmi les volontaires ;
- Réalisez avec les élèves le défi, comme indiqué dans les règles standards ;
- Une fois le défi réalisé, en tant que médiateur des échanges, donnez la parole aux élèves qui le souhaitent pour débattre autour du défi qui vient d'être réalisé.

Tous les trois défis réalisés, ouvrez la carte « Progression » suivante et lisez-la à voix haute à toute la classe, à l'exception de l'encart jaune en bas à droite, qui n'a pas d'utilité dans cette variante. S'il vous reste du temps dans votre séance, n'hésitez pas à lancer plus de défis pour faire participer un maximum d'élèves. La dernière carte Progression, qui marque la fin de la partie, peut quant à elle être lue quand vous le souhaitez, au moment qui vous semble le plus opportun pour mettre un terme à la partie.



