

## Une femme, un homme

**Description:** cet outil propose au participant 10 qualités humaines. Le joueur doit attribuer chaque qualité plutôt à l'homme ou à la femme. Son objectif est de travailler sur les stéréotypes liés au genre.

**Type de support :** jeu

**Public cible :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans/ adulte

**Autre public :** tout public

**Thématique principale :** Vie affective et sexuelle

**Editeur :** Crips Ile-de-France (Cybercrips)

**Date :** 2013

### Fiche descriptive

#### Utilisation

en individuel ou en groupe  
avec animateur

#### Types de savoirs développés par le support

Le développement de savoir-être

★★★

#### Objectifs pédagogiques de l'outil

*Au cours de l'animation, les participants :*

- Prennent conscience des stéréotypes liés au genre attribués au masculin et au féminin
- Déconstruisent leurs représentations sur le genre influencées par les normes de la société

#### Thèmes abordés

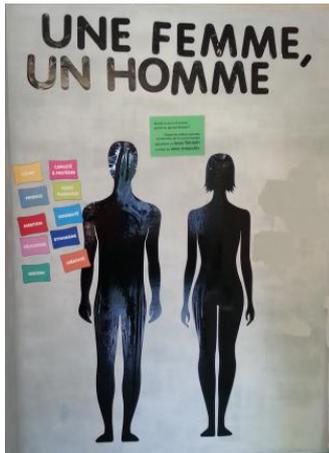
Stéréotypes et sexualité (*genre, sexisme, homophobie, sérophobie*)

★★★

#### Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée critique

Mise à jour : août 2015



## Une femme, un homme

**Description:** cet outil propose au participant 10 qualités humaines. Le joueur doit attribuer chaque qualité plutôt à l'homme ou à la femme. Son objectif est de travailler sur les stéréotypes liés au genre.

**Type de support :** jeu

**Public cible :** / 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans/

**Autre public :** tout public

**Thématique principale :** Vie affective et sexuelle

**Editeur :** Crips Ile-de-France (Cybercrips)

**Date :** 2013

### Fiche d'utilisation

#### Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

*Au cours de l'animation, les participants :*

- Prennent conscience des stéréotypes liés au genre attribués au masculin et au féminin
- Déconstruisent leurs représentations liées au genre influencées par les normes de la société

#### Matériel

Pour l'animation :

- Deux grandes silhouettes (collées sur un mur): un homme et une femme
- 10 cartes aimantées reprenant des qualités humaines :
  - Force / puissance
  - Sensibilité
  - Ambition
  - Délicatesse
  - Dynamisme
  - Calme
  - Créativité
  - Patience
  - Capacité à protéger
  - Gestion

#### Consigne

« Placez chaque qualité humaine sur la silhouette femme ou homme »

Mise à jour : août 2015

### Conseils d'utilisation de l'outil

Cet outil peut être utilisé de façon individuelle ou en groupe.

En individuel, la personne va placer toutes les cartes en fonction de son opinion propre. Un débat pourra alors s'instaurer avec l'animateur

Pour une utilisation en groupe, on peut faire intervenir des personnes à tour de rôle : chaque personne va choisir une carte et l'attribuer à l'homme ou la femme selon son opinion.

Une fois toutes les cartes posées, un échange pourra alors s'instaurer avec tout le groupe.

Le rôle de l'animateur est de susciter et réguler l'échange, d'animer le débat, favoriser l'argumentation face à un choix, laisser les différentes avis s'exprimer et questionner les représentations.

### Avantages et limites de l'outil

Cet outil interactif permet de faire réfléchir les jeunes de façon ludique sur leurs idées préconçues liées aux qualités masculines et féminines. Il permet d'amorcer un débat sur les normes imposées par la société sur le genre.

Les qualités humaines choisies sont volontairement toutes positives, pour éviter d'associer à un sexe en particulier des spécificités négatives qui pourraient orienter vers de propos discriminants envers un genre en particulier.

### Pistes d'utilisation et outils complémentaires :

- Si j'étais / Cybercrips
- Qui est ce ? / Cybercrips