



## Qui est-ce ?

### Description:

Jeu de déduction sur le modèle du jeu de société « *Qui-est-ce ?* » classique permettant de travailler sur les stéréotypes sexistes, l'orientation sexuelle et les rôles sexuels.

**Type de support :** jeu

**Publics cibles :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

**Autres publics :** LGBT / Migrants / Personnes concernées par le VIH

**Thématique principale :** Vie affective et sexuelle

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

**Date :** 2012

## Fiche descriptive

### Utilisation

en groupe / avec animateur

### Types de savoirs développés par le support

L'acquisition de savoirs

Le développement de savoir-être



### Objectifs pédagogiques

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

- développent leur esprit critique concernant les normes sociales sur le genre et la sexualité
- comprennent la notion de « stéréotype » en lien avec le genre et l'orientation sexuelle

### Thèmes abordés

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

### Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée critique



## Qui est-ce ?

### Description:

Jeu de déduction sur le modèle du jeu de société « *Qui est-ce ?* » classique permettant de travailler sur les stéréotypes sexistes, l'orientation sexuelle et les rôles sexuels.

**Type de support :** jeu

**Publics cibles :** 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

**Autres publics :** LGBT / Migrants / Personnes concernées par le VIH

**Thématique principale :** Vie affective et sexuelle

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

**Date :** 2012

## Fiche d'utilisation

### Objectifs pédagogiques (*rappel*)

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

- développent leur esprit critique concernant les normes sociales sur le genre et la sexualité
- comprennent la notion de « stéréotype » en lien avec le genre et l'orientation sexuelle

### Matériel

#### Pour l'animation :

L'outil se présente sous la forme de deux plateaux de jeu inspiré du jeu « Qui est-ce ? » classique commercialisé.

Les deux plateaux, face à face et identiques, sont composés de 24 personnages (12 hommes et 12 femmes). Les personnages sont reproduits sur les pièces de bois rabattables (comme des volets)(voir photo).

Chaque personnage est caractérisé par :

- un prénom
- un pictogramme métier (éducation, justice, santé/social, industrie/artisanat)
- un pictogramme loisir (musique, sport, art).

Ces pictogrammes sont reproduits et expliqués aux joueurs sur le côté du plateau.

Le jeu peut être décliné sous deux formats : jeu de société ou grandeur nature (il est dans ce cas très lourd et volumineux)

#### Pour l'animateur :

- 24 cartes décrivant les profils des 24 personnages (matériel à télécharger)



## Consigne

« Je vais vous lire un profil et vous devrez éliminer les personnages qui ne correspondent pas aux éléments descriptifs que je vous donne. A vous de trouver le personnage correspondant.

Attention, n'allez pas trop vite !

Pour vous aider à retrouver le personnage, vous avez en bas de la photo de chaque personnage une icône correspondant à un type de métier et à un loisir.

Vous trouverez le détail de ces icônes à droite/gauche du plateau de jeu»

## Conseils d'utilisation de l'outil

Le jeu se joue à deux joueurs minimum ou deux équipes composées de plusieurs joueurs.

Chaque joueur ou équipe se place face à face devant un plateau de 24 personnages (les personnages de chaque équipe ne sont pas visibles par l'équipe adverse).

**Le but du jeu** est de trouver le personnage décrit par l'animateur.

Celui-ci choisit un personnage parmi les 24 cartes et lit le profil aux participants.

Chaque équipe ou joueur, en fonction des éléments descriptifs du personnage, élimine par déduction les personnages qui ne correspondent pas à la description.

*Par exemple* : si le personnage décrit joue au tennis, les personnages faisant de la musique ou des arts plastiques seront éliminés.

**A la fin de la description**, les participants se retrouvent avec un ou deux personnages.

- S'il leur en reste deux, il s'agit d'un homme et d'une femme qui ont des profils identiques. L'outil est construit sur un piège : les descriptions sont écrites de telle manière qu'il n'est pas possible de déterminer si le personnage recherché est un homme ou une femme. Pour cette raison, l'outil ne peut s'utiliser qu'une seule fois avec le public. C'est l'équipe qui a trouvé les deux bons personnages à la fin de l'explication qui a gagné.
- S'il ne reste qu'un personnage, c'est qu'une représentation ou un stéréotype sexué est en jeu.

**Le rôle de l'animateur** est d'interroger les participants sur leur choix. Il peut leur demander quels éléments les ont amenés à éliminer tel ou tel personnage et si le sexe des personnages a joué un rôle dans leur choix.

*Par exemple* : le profil correspondant à Kevin et Fatou est relativement stéréotypé pour un garçon ou à contre-courant pour une fille : il s'agit d'une personne qui va boire des verres avec ses amis pour aller draguer, fait du foot le samedi en équipe et est à la recherche d'une copine. Les participants identifient assez naturellement le personnage comme un homme et vont avoir tendance à choisir Kevin.

**Attention !** Il faut veiller à ne pas culpabiliser les participants. L'animateur peut échanger avec eux sur le fait qu'il est difficile de se détacher de certains stéréotypes et de penser à l'éventualité que le personnage soit homosexuel. Prendre conscience que ces stéréotypes influencent notre vision du monde permet d'éviter d'enfermer les gens dans des représentations préconçues.

## Avantages et limites de l'outil

### Avantages :

Le « qui est-ce » permet d'aborder un ensemble de thématiques en lien avec la sexualité : les stéréotypes sexués, les rôles sociaux, le sexisme, l'orientation sexuelle et l'homophobie.

L'outil permet aux participants de constater par eux-mêmes la difficulté de se détacher de certains stéréotypes. Il est très efficace.

L'outil se prête particulièrement à une utilisation en stand.

### Limites :

L'outil nécessite la part de l'animateur de déconstruire les stéréotypes mis à jour et implique de bonnes compétences d'animation.

## Pistes d'utilisation et outils complémentaires

### **Outils complémentaires :**

- La roue de l'attraction

## Accès à l'outil

Téléchargez les supports pour fabriquer l'outil sur le site du [Crips Ile-de-France](#) (Rubrique Animathèque)