

# LA MALLE AUX JOUETS

## (comprendre la construction de l'identité sexuée à travers le jeu)

 Séance n°2  
90 min

### Contexte de l'activité

Il s'agit de comprendre qu'au fond nous jouons pour nous construire, sous des formes différentes mais souvent avec les mêmes objectifs (imiter, construire, raconter..)

### Objectifs de l'activité

> Prendre conscience que ce qui est affilié aux filles et aux garçons n'est pas ni "figé", ni "naturel" (et peut être autrement)

### Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable

- d'expliquer que ses choix de jeu (mais aussi de vêtements, etc) sont influencés par les stéréotypes
- de dire qu'on devrait pouvoir faire ce que l'on veut sans se faire embêter

### Matériel nécessaire

- [fiches de jouets](#) (slides 5 à 16) à imprimer et découper (et à plastifier - facultatif) en deux exemplaires pour plus de choix
- images des jouets qui auront été évoqués dans les commentaires par les enfants lors de l'activité précédente à la maison (à imprimer EN AMONT DE LA SÉANCE)
- plaquettes filles ([1](#) et [2](#)) et [garçons](#) à imprimer en amont et à découper par bandes (possible de ne prendre que certaines bandes)

### Déroulement

#### 1/ MALLE AUX JOUETS

a) Disposer l'ensemble des jouets au sol, et préparer un espace pour afficher les images ensuite (au tableau par exemple) et demander aux élèves de marcher autour des images pour pouvoir les observer, et de choisir (dans leur tête) une image de ce avec quoi ils-elles ont joué (ou jouent encore), et une image de quelque chose avec lequel ils-elles auraient aimé jouer (ou aimeraient jouer) mais ne le font pas.

b) Chacun-e leur tour, les élèves vont ensuite prendre les images qu'ils-elles ont choisi et les afficher au tableau dans la partie "j'ai joué avec..." et la partie "j'aurais aimé jouer avec..."

Note : si deux ou plus d'élèves ont choisi la même image, si le set a été imprimé en double exemplaire ça ne pose pas de souci, sinon, l'élève va quand même dire lequel il-elle avait choisi en allant au tableau (si le jouet n'avait pas été dans la même partie du tableau, recréer une affichette pour écrire le nom du jouet et le coller au bon endroit).

c) Une fois toutes les images collées au tableau, réorganiser les images avec les élèves en leur demandant quelles "familles" de jouets/jeux il est possible de faire.

Quelques pistes :

- jeux d'extérieur/ jeux d'intérieur
- jeu d'imitation
- jeu pour se raconter/créer des histoires
- jeu d'apprentissage
- etc etc

Note : Si les élèves proposent de classer par "jeux pour filles"/"jeux pour garçons"/"jeux pour tout le monde", les laisser faire.

Au final, tenter d'arriver à des catégories qui permettent de se rendre compte que filles comme garçons font des jeux similaires, même s'ils ne prennent pas la même forme.

ex : - Action Man / Barbie / playmobiles → raconter, créer des histoires

- Etabli / Mini cuisine → imiter, reproduire

→ **Ce qu'il faut dire : les filles comme les garçons apprennent à travers le jeu, et souvent, apprennent à reproduire les comportements qu'ils-elles voient autour d'eux, pour construire leur personnalité en s'identifiant aux adultes et/ou modèles autour d'eux-elles. Ils font souvent les mêmes choses (raconter des histoires, imiter, etc) mais avec des supports différents.**

Demander qui peuvent être les modèles. Réponses : les parents, les frères et soeurs, les stars, et..... **les personnages de dessins animés !**

**Demander aux élèves quel-le-s sont leurs modèles ?**

→ les noter au tableau

## 2/ EST-CE QU'UNE FILLE PEUT.... EST-CE QU'UN GARÇON PEUT... ?

Poser les questions suivantes à la classe et compter le nombre de "oui" et de "non" pour chaque question :

Les filles peuvent-elles... ? (au choix ou de manière exhaustive)	Les garçons peuvent-ils... ? (au choix ou de manière exhaustive)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- aimer le foot ?</li> <li>- aimer les voitures ?</li> <li>- avoir les cheveux rasés ?</li> <li>- avoir des poils ?</li> <li>- aimer le bleu ?</li> <li>- porter des pantalons et des cravates ?</li> <li>- aimer les maths ?</li> <li>- aimer les ordinateurs ?</li> <li>- aimer les jeux vidéos ?</li> <li>- être des pirates ?</li> <li>- diriger un pays ?</li> <li>- diriger une entreprise ?</li> <li>- se battre ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se maquiller ?</li> <li>- porter des bijoux ?</li> <li>- porter du vernis ?</li> <li>- porter des robes ?</li> <li>- avoir les cheveux longs ?</li> <li>- aimer le rose ?</li> <li>- aimer les paillettes ?</li> <li>- porter des jupes ?</li> <li>- pleurer ?</li> <li>- aimer les fleurs ?</li> <li>- aimer la danse ?</li> <li>- s'occuper des bébés ?</li> <li>- aimer le tricot ?</li> </ul>

- partir à l'aventure ? - etc	- etc
----------------------------------	-------

Une fois terminé, distribuer les petites bandes découpées par questions et lancer une discussion avec la classe.



Pensiez-vous que tout ça était possible pour les filles et les garçons ? Est-ce que c'est difficile de faire ce qu'on a vraiment envie de faire ? Pourquoi ? Est-ce que vous aimeriez faire d'autre chose en tant que fille/garçon mais où l'on vous dit que ce n'est pas pour les filles/garçons ? etc

*Note : si d'autres idées (que celles des bandelettes) sont évoquées par les enfants, les noter pour plus tard, elles pourront servir pour l'exposition*

**CONCLUSION**

Terminer la séance avec le visionnage de la vidéo "un jour une question : qu'est ce qu'un stéréotype", qui explique que les stéréotypes nous "enferment" parfois dans des choses alors qu'on aimerait en faire d'autres, et qu'il peut être compliqué d'en sortir.

<https://www.youtube.com/watch?v=UotdlegYm64>



**Piste d'évaluation**

Suggestion d'indicateur : Les élèves savent expliquer avec leurs mots en quoi les dessins ne "sont pas" la réalité.



**À retenir** : Avoir les mêmes droits que les autres n'enlève pas de droits aux autres !



### Ressources, liens utiles

Activité “malle aux jouets” inspirée du programme [“Défis et Différences”](#) de Léo Lagrange