

# THE GAME *Join*

Projet Erasmus+ (2022-2024)

Notre objectif est d'encourager les  
**FILLES ET LES JEUNES FEMMES**  
à se lancer dans des métiers  
stéréotypés masculins afin  
d'améliorer leurs chances d'emploi.

À cette fin, nous avons développé  
**un outil simple et universel** qui peut être utilisé par  
les filles et les jeunes femmes  
dans leur environnement familial.

Cette publication fait partie du projet JOIN THE GAME, cofinancé par l'Union européenne et conçu par des organisations de Pologne, d'Espagne, de Croatie et de Belgique.



Cofinancé par  
l'Union européenne

# CADRE *du jeu*

L'outil a été co-créé avec les jeunes leaders qui ont participé au projet Join THE GAME. Ce cadre est conçu dans le but de susciter des inquiétudes et d'encourager la réflexion critique des jeunes sur les rôles des femmes et des hommes dans le monde professionnel.

La structure du jeu suit les besoins des filles et des jeunes femmes, identifiés par la méthode du design thinking. Ces besoins étaient les suivants : **développer l'estime de soi, rencontrer des modèles féminins et recevoir un soutien tout en cultivant leurs nouvelles compétences.** En définitive, Join THE GAME vise à répondre à la question suivante :

*Comment pouvons-nous aider les jeunes femmes à naviguer à travers les stéréotypes de genre, afin qu'elles puissent réaliser leur potentiel dans leur carrière professionnelle ?*

Ces cadres sont adaptables à différents groupes et besoins.

Pour plus de conseils, d'outils et d'instructions, consultez les autres documents Join THE GAME.

# CADRE *du jeu*

Ce jeu est un moyen innovant d'aider les filles et les jeunes femmes à découvrir des modèles féminins qui, contre toute attente, ont réussi dans différentes professions masculinisées.

Participer au jeu, c'est se joindre à un effort de collaboration pour **INSPIRER ET ENSEIGNER DES FEMMES FORTES** de différents milieux, pays européens et réalités, afin de créer un autre type de leçon d'histoire. Un autre objectif est de présenter aux filles et aux jeunes femmes des modèles de rôles issus de différents milieux (appartenance ethnique, orientation sexuelle, etc.), qui ont accompli de véritables exploits dans ces circonstances particulièrement difficiles, pour les aider à s'orienter dans les rôles de genre. De cette manière, nous les aiderons à exploiter pleinement leur potentiel sur le lieu de travail.



## SET

### *Set* POUR LE GROUPE

- 1 plan du site (indiquant le point de rencontre)
- 8 cartes de tâches
- Instructions pour les joueur·se·s

### *Set* POUR L'ANIMATEUR·TRICE-JEU

- Instructions pour l'animateur·trice-jeu
- Questions pour la discussion



## *Instructions* POUR L'ANIMATEUR·TRICE-JEU

1. Lisez attentivement tous les documents relatifs au jeu et planifiez votre préparation.
2. Comment se préparer :
  - Imprimez les tâches, les instructions pour les joueur·se·s - un ensemble par équipe (plus qu'une copie !).
  - Placez les tâches dans l'aire de jeu (plus d'une copie pour chaque tâche).
  - Indiquez sur le plan du site où se trouvent les tâches et le point de rencontre (pour quand vous aurez fini).
  - Imprimez le plan.
  - Préparez les sets de jeu pour les équipes (instructions pour les joueur·se·s + plan du site).
  - Réfléchissez à comment récompenser après le jeu - vous pouvez préparer des prix.
  - Préparez un espace pour le jeu et une salle de réunion - à l'aide de l'antisèche sur les espaces sûrs.
3. Expliquez les instructions aux joueur·se·s avant de commencer le jeu. Assurez-vous qu'elles comprennent comment changer de rôle entre les tâches et savent comment utiliser le traducteur en ligne (comme aide pour trouver les réponses).
4. Lorsque toutes les équipes sont de retour au point de rencontre, vérifiez si les réponses sont correctes et célébrez avec elleux.
5. Lancez une discussion. Veillez à ce que chacun·e ait le temps de s'exprimer.
6. Vous pouvez utiliser des questions préparées et les adapter aux besoins de votre groupe.
7. N'oubliez pas les recommandations de l'aide-mémoire sur les espaces sûrs.



## *Discussion*

- Qu'avez-vous ressenti en découvrant les histoires de ces femmes ?
- Selon vous, quels sont les obstacles auxquels les femmes ont dû faire face dans leur carrière ?
- Pourquoi pensez-vous qu'elles ont dû les affronter ?
- Comment pensez-vous que vous réagiriez dans des situations similaires ?
- Pensez à votre entourage - à qui demanderiez-vous de l'aide ?

### QUESTIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Avez-vous un exemple d'une situation difficile dans votre vie ? Comment l'avez-vous résolue ?
- Quel était votre personnage préféré dans le jeu et pourquoi ? Avez-vous d'autres exemples de femmes inspirantes ?

# DIRECTIVES



## *Introduction*

### Bienvenue au jeu Join THE GAME !

Nous vivons dans un «monde d'hommes» !  
Les livres d'histoire nous disent que les hommes sont les principaux agents du changement, alors que ce n'est pas vrai ! La participation des femmes était, et est toujours, trop souvent invisibilisée, mais extrêmement importante. Découvrons la vie des femmes qui influencent le monde qui nous entoure.

Le but du jeu est d'en **SAVOIR PLUS SUR DES FEMMES MÉMORABLES** grâce à des questions cachées.

Utilisez le plan du site, les indices, Internet et vos propres compétences. Amusez-vous bien !



## *Instructions* POUR LES JOUEUR.SE.S

1. Pour jouer à ce jeu, vous avez besoin d'un téléphone avec une connexion Internet et d'un stylo.
2. Utilisez le plan du site pour aller d'un point à un autre.
3. Trouvez la première tâche et résolvez-la.
4. Inscrivez les réponses sur le plan.
5. Au dos du plan, vous trouverez un indice sur l'emplacement de la prochaine tâche.
6. N'oubliez pas de laisser la tâche là où vous l'avez trouvée !
7. N'oubliez pas d'échanger les rôles (lecteur·trice, navigateur·trice, trouveur·se) entre les membres de votre équipe.
8. Lorsque vous avez résolu toutes les tâches, retournez au point de rencontre pour l'étape suivante : la discussion.
9. Amusez-vous bien !

# TÂCHES

## Join THE GAME

Projet Erasmus+ (2022-2024)

### TÂCHE 1

**ANNA ALBOTH** a organisé une marche pacifique de l'Allemagne vers la Syrie en signe de solidarité avec toutes les personnes touchées par la guerre. L'initiative a reçu une nomination au prix Nobel de la paix en 2018. Quels sont les pays traversés par la marche ? De quels pays provenaient les participants ? Combien de pays y avait-il au total ?

### TÂCHE 2

**ALEXIA PUTELLAS** lauréate du Ballon d'Or 2022, est actuellement la meilleure footballeuse du monde. Depuis quelle année existe-t-il une ligue de football féminin en Espagne ? Quand la Ligue européenne de football féminin a-t-elle commencé ? Enfin, combien d'années se sont écoulées entre la cérémonie du Ballon d'Or masculin et celle du Ballon d'Or féminin ?

### TÂCHE 3

**LOLA MANSOUR**, la judoka belge qui a remporté la médaille d'or aux Jeux olympiques d'été de 2010, a dû abandonner temporairement le judo après avoir subi une grave commotion cérébrale pendant un entraînement. Quelles autres activités a-t-elle pratiquées après l'accident ?

### TÂCHE 4

Combien d'heures a duré la première transplantation quasi-totale du visage réalisée par **MARIA SIEMIONOW**, premier chirurgien.ne à faire une telle intervention ?

### TÂCHE 5

Quelle est la profession de **CARLA SIMÓN** ? Quel prix (et pour quel film) a-t-elle remporté en 2022 ? Combien de femmes ont remporté l'Ours d'or du court métrage depuis 2000 ?

### TÂCHE 6

Combien de médailles a remporté **JANICA KOSTELIĆ** pendant les Jeux olympiques ?

### TÂCHE 7

En quelle année **DANICA KRAGIĆ** a-t-elle reçu le titre de « Al Swede of the year » ?

### TÂCHE 8

**MARIE-PIERRA KAKOMA**, également connue sous le nom de Lous et Yakuza (son nom de scène) est une chanteuse, rappeuse, musicienne et mannequin belgo-congolaise. Quelle autre profession sa famille aurait-elle préférée pour elle ?

## RÉPONSE 1

La marche a rassemblé 3500 personnes venues de 62 pays. Elles ont ensemble traversé 12 pays et marché pendant 232 jours. Le trajet de la marche alla de Berlin en Allemagne, en passant par la République Tchèque, l'Autriche, la Slovénie, la Croatie, la Serbie, la Macédoine, la Grèce, la Turquie et se termina à Alep en Syrie.

## RÉPONSE 2

La ligue de football féminin espagnol existe depuis 1988 et le football féminin a été introduit comme sport de compétition au niveau européen en 2001. 62 ans se sont écoulés entre le premier ballon d'or masculin (1956) et féminin (2018).

## RÉPONSE 3

Elle a publié un roman primé à propos du parcours d'une jeune fille qui devient championne. Au lendemain du mouvement #metoo, Lola est devenue de plus en plus active sur les thématiques du sexisme et de l'invisibilisation des femmes dans les sports de haut-niveau.

## RÉPONSE 4

L'intervention a duré 22 heures.

## RÉPONSE 5

Carla Simón est une productrice et scénariste. Elle a remporté l'Ours d'or à la 72ème cérémonie du Festival International de Berlin pour Alcarràs. Six femmes ont remporté le prix de l'Ours d'or pour un court métrage depuis 2000.

## RÉPONSE 6

Janica Kostelić est l'une des skieuses croates les plus proéminentes puisqu'elle a gagné 6 médailles olympiques. Bien qu'il ne neige pas beaucoup en Croatie, le pays a connu plusieurs médaillé.e.s olympiques d'hiver. Par conséquent, Janica Kostelić a fait preuve de beaucoup de persévérance, de talent et d'efforts pour atteindre de tels résultats dans un environnement pourtant peu favorable.

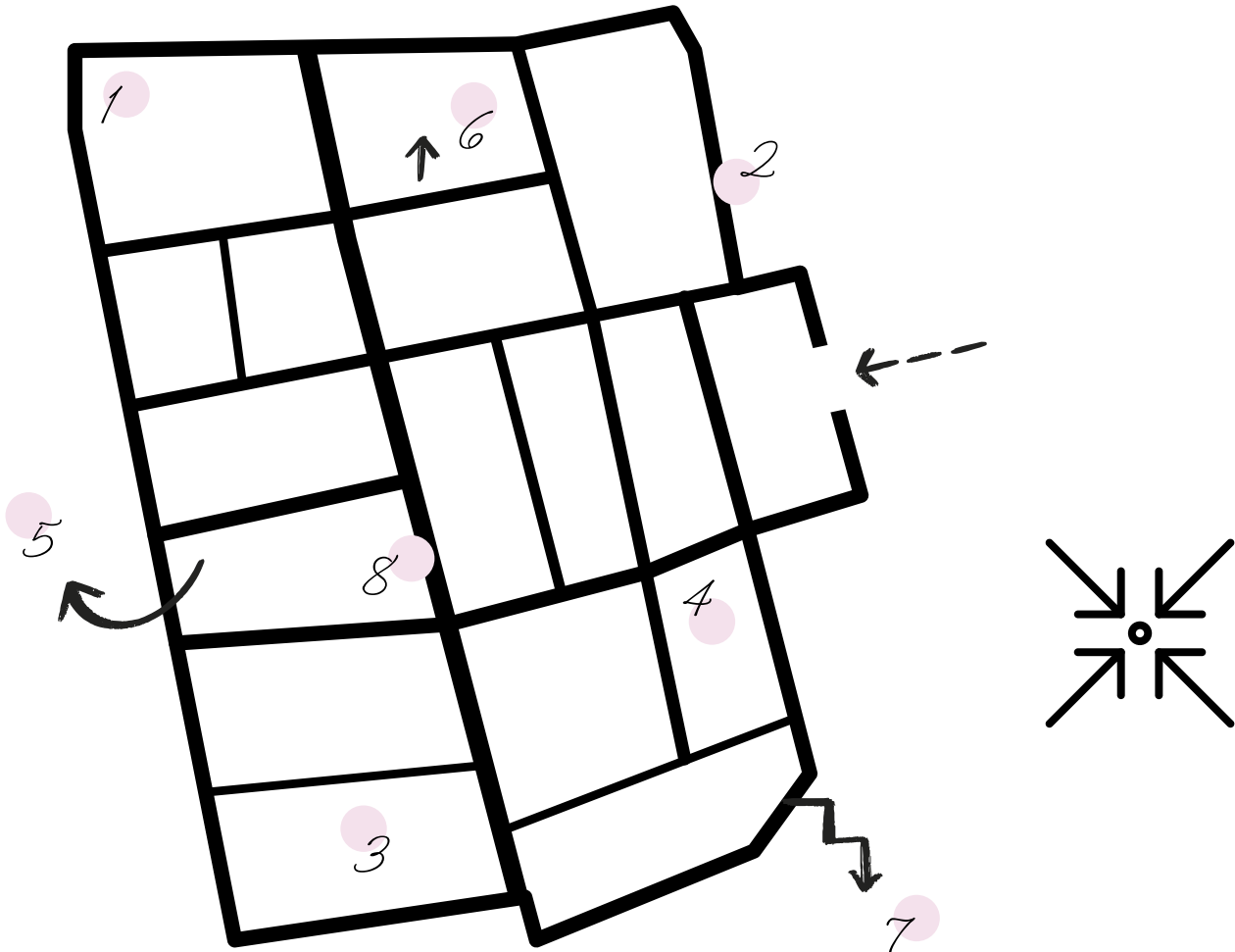
## RÉPONSE 7

Elle a remporté un prix en 2021 pour son travail sur l'intelligence artificielle. Danica Kragić est née à Rijeka en Croatie et est Vice Doyenne de la Faculté des sciences informatiques et de la communication à l'Institut Royal de la Technologie KTH en Suède, Directrice du Centre pour les Systèmes Autonomes et membre de l'Académie Royale suédoise.

## RÉPONSE 8

Marie-Pierra Kakoma, également connue sous le nom de Lous et Yakuza (son nom de scène) est une chanteuse, rappeuse, musicienne et mannequin belgo-congolaise. Ses parents, tous les deux docteurs, voulaient que leur fille suive le même chemin. Marie-Pierra a persévéré avec son rêve de devenir chanteuse malgré les obstacles, comme le sans-abrisme. Grâce à cela, elle est aujourd'hui connue et reconnue à l'international.

# PLAN



## CRÉER UN PLAN

**CECI EST UN EXEMPLE D'UN PLAN** - SOYEZ SÛR·E·S DE MARQUER LE POINT DE RENCONTRE ET TOUS LES ENDROITS AVEC LES TÂCHES.

L'espace de jeu peut être une pièce, un bâtiment (école, bibliothèque), un parc - n'importe quel endroit du moment que c'est **un endroit sûr pour y jouer.**

La forme que prend le plan doit dépendre de l'estimation et de la connaissance du groupe et de l'espace. Soyez sûr·e·s que les participant·e·s trouvent les tâches facilement ! Le but est de se focaliser sur les histoires des femmes - les tâches cachées sont seulement des éléments additionnels pour rendre le jeu encore plus engageant et amusant.



# CRÉONS *des espaces sûrs* !

Cet outil vise à aider à créer des environnements sûrs et qui suscitent la curiosité. Il a été développé dans le cadre du projet Erasmus+ JOIN THE GAME dont l'objectif est d'encourager les filles et jeune femmes à explorer les professions masculinisées. Selon vos besoins, cet outil peut aussi être adapté à d'autres fins.

**DES ESPACES SÛRS** peuvent aisément être implantés dans différents lieux (universités, écoles, structures d'éducation informelle, centres de jeunesse, lieux de travail, etc.). Ce guide vous aidera à y parvenir !

## L'origine du concept

Issus du mouvement des femmes et des LGBTQIA+ dans les années 1970, **LES ESPACES SÛRS** devaient servir de protection contre les violences faites aux groupes marginalisés et offrir un environnement où ces personnes peuvent se rencontrer et partager leurs expériences (Flensner & Von der Lippe, 2019)

**ET AUJOURD'HUI ?** Récemment, le concept a été repris dans l'enseignement supérieur pour entretenir des cadres d'apprentissage positifs et respectueux, qui encouragent la découverte de soi et l'autonomie.

Un endroit sûr est un endroit où...

*... les personnes sont encouragées à exprimer leurs idées sans craindre une discrimination et à débattre avec les autres respectueusement!*

## LES RÈGLES DE BASE

### PEUVENT AIDER

Tout en étant assez ouvertes pour inclure toutes perspectives, les règles de conduite peuvent aider à développer et préserver un espace sûr. L'animateur·trice sûr de l'espace plantera le décor et jouera le rôle de modérateur·trice (de conflit).

### Des exemples de règles fondamentales:

- Une seule personne parle à la fois
- Respecter le droit de chacun·e d'avoir une opinion différente
- Reconnaître le point de vue des autres et présenter le sien sans l'imposer (ex. : « cette vision est assez répandue donc je l'entends, mais je trouve que [argument opposé] » )
- Éviter les stéréotypes
- Tolérance zéro concernant les discours de haine et les comportements d'harcèlement (ex. : les yeux au ciel, les injures, ignorer) Encourager les participant·e·s à justifier leurs arguments
- Encourager la participation de tous·tes

# ANTISÈCHE

## POUR L'ANIMATEUR·TRICE DE L'ESPACE SÛR



- L'endroit est-il facilement accessible (pour les personnes ayant des besoins physiques et/ou psychologiques différents) ?
- Le lieu est-il assez lumineux ? Idéalement, dispose t'il d'un accès à la lumière naturelle ?
- L'espace est-il aménagé de manière agréable (présence de plantes, etc.) ?
- La disposition des sièges est-elle propice à l'interaction et l'inclusion ?
- L'espace est-il sensoriellement neutre? (odeur, bruit, couleurs, etc.) ?
- Ya t-il un accord commun concernant la ventilation et l'utilisation des toilettes ?
- En fonction du contexte, des boissons et un encas sont-ils accessibles ?
- L'espace est-il suffisamment privé pour éviter les perturbations extérieures ?
- Les environs de l'espace sont-ils sûrs ?

### ENVIRONNEMENT



- Avez-vous eu le temps de connaître le groupe et les besoins de chacun·e ?
- Etes-vous au courant d'inégalités sociales entre vos participant·e·s (ex. : appartenance ethnique, orientation sexuelle, classe sociale, etc.) ?
- Savez-vous si l'un·e des participant·e·s a vécu une expérience traumatique et savez-vous comment travailler avec ces personnes ?
- Savez-vous comment impliquer tout le monde dans la discussion, y compris les personnes qui ne sont pas à l'aise pour s'exprimer devant un groupe ?
- Utilisez-vous un langage inclusif (pour représenter tous les genres, la diversité culturelle et religieuse, les personnes avec des handicaps, etc.) ?
- Fournissez-vous aux participant·e·s des modèles de référence en termes de genre, d'origine culturelle, etc. ?
- Etes-vous capable d'assurer un espace et un temps de parole équitable pour l'expression des différents opinions du groupe ?
- Savez-vous comment gérer des discussions difficiles, des opinions peu partagées ?
- Avez-vous établi les règles de base de votre espace sûr avec votre groupe et atteint un consensus ?
- Les règles que vous avez établies sont-elles claires, spécifiques et compréhensibles ?
- Avez-vous réfléchi à la manière de faire respecter ces règles ?
- Avez-vous pensé à fixer des attentes réalistes ?
- Savez-vous comment respecter la confidentialité et la vie privée des participant·e·s ?

### PARTICIPANT·E·S

# ANTISÈCHE

## POUR LES PARTICIPANT·E·S À L'ESPACE SÛR



- Vous sentez-vous à l'aise dans ce lieu ?
- Connaissez-vous et approuvez-vous les règles de base ?
- Avez-vous eu l'opportunité de contribuer à la création des règles de base ?
- Vous sentez-vous en sécurité pour:
  1. poser des questions
  2. exprimer honnêtement vos opinions
  3. partager vos idées
  4. exprimer ouvertement vos sentiments
  5. faire des erreurs
  6. exprimer votre identité ?
- Vous sentez-vous égal·e et respecté·e par les autres participant·e·s et l'animateur·trice de l'espace ?
- Êtes-vous satisfait·e·s de votre participation au sein du groupe ?

## ET RAPPELEZ-VOUS,

l'écoute active,

l'assertivité,

le respect des différences,

l'empathie et la gentillesse

*vous mèneront loin !*

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leurs auteur·trice·s et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**