

THE GAME *Join*

Projet Erasmus+ (2022-2024)

CONSEILS

POUR JOUER, ATTRIBUER LES RÔLES
ET LES TÂCHES

3

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.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|----|
| 1. Comment préparer l'espace de jeu (extérieur et intérieur) ? | 3 |
| 2. Quels documents devez-vous préparer ? | 4 |
| 3. Préparation de l'animateur·rice du jeu | 4 |
| 3.1. Phrases pour lancer la discussion après le jeu | 5 |
| 3.2. Résultats du jeu : connaissances | 7 |
| 3.3. Résultats du jeu : compétences et attitudes | 8 |
| 3.4. Attitude de l'animateur·rice du jeu | 8 |
| 4. Promotion du jeu | 9 |
| 5. En savoir plus : ressources et matériel supplémentaires | 10 |

COMMENT PRÉPARER

l'espace de jeu (extérieur et intérieur) ?

Avant de commencer la préparation du jeu, vérifiez les prévisions météo pour la date prévue. Cela devrait vous aider à déterminer si vous organiserez le jeu à l'intérieur ou à l'extérieur.

Quel que soit votre choix final, voici quelques conseils pour une bonne préparation :

- Prenez en considération de la taille de l'espace dont vous avez besoin à l'intérieur/à l'extérieur ;
- Assurez-vous que cet espace est sûr et facile d'accès ;
- Assurez-vous que l'espace est accessible aux personnes handicapées ;
- Informer les participant·e·s d'un code vestimentaire adapté aux conditions de l'espace ;
- Assurez-vous de réserver l'espace dans une plage horaire appropriée, si nécessaire ;
- Pensez à la possibilité de profiter de la version en ligne du jeu.

À L'EXTÉRIEUR

- Préparez une carte de la zone
- Utilisez des autocollants ou d'autres marqueurs pour délimiter la zone
- Essayez de trouver des références féminines (statues, noms de rues, etc.) dans l'espace public où vous jouerez

À L'INTÉRIEUR

- Pensez à l'espace et à la façon de l'adapter
- Pensez à des alternatives à la carte. Est-il plus facile de décrire les cachettes ?
- L'espace est-il assez grand pour éviter d'engorger le lieu ? Envisagez de préparer différents jeux de tâches pour les différents groupes

QUELS DOCUMENTS

devez-vous préparer ?

PRÉPAREZ TOUT LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR LE JEU, Y COMPRIS LES CARTES SI NÉCESSAIRE. **Il est important de vérifier les lois et règlements** pertinents pour vous assurer que vous disposez de tous les permis et approbations nécessaires. Certaines des autorisations dont vous pourriez avoir besoin, sont : **l'autorisation des autorités d'utiliser l'espace public, l'autorisation des parents pour participant·e·s mineur·e·s, l'autorisation de prendre des photos et de les publier, etc.**

Préparez les règles de sécurité pour les participant·e·s, en mentionnant les numéros de contact en cas d'urgence.

PRÉPARATION

de l'animateur·rice du jeu

Une bonne préparation à l'animation du jeu est la clé d'une mise en place de qualité. Il est important de lire tous les documents préparés, qui contiennent des instructions et des directives pour la préparation. En outre, à la fin du document, vous trouverez une liste de documents supplémentaires à lire au sujet du jeu.

Préparez une introduction au jeu qui intéressera les joueur·euse·s dès le début, mentionnez le programme Erasmus+ dans le cadre duquel le jeu a été créé, et dites le but du jeu et la raison pour laquelle il a été créé en premier lieu. Assurez-vous de bien comprendre les instructions du jeu afin de pouvoir les communiquer de manière compréhensible aux participant·e·s.

La deuxième partie du jeu comprend une discussion, qui est importante pour intégrer les nouvelles expériences acquises pendant le jeu dans les connaissances existantes, poser de nouvelles questions et intéresser les joueur·euse·s à approfondir leur recherche sur les sujets abordés. Cette partie du jeu est importante, alors ne faites pas l'impasse ! Préparez des questions de discussion adaptées au groupe participant.

Avec le jeu, nous voulons encourager les participant·e·s à développer certaines attitudes et compétences qui sont listées ci-dessous. C'est à vous, en tant qu'animateur·rice·s, de les lire, d'ajouter ce que vous considérez comme important et de réfléchir à la manière dont vous pouvez assurer le développement des compétences et des attitudes listées ci-dessous. Posez-vous ces questions : que faites-vous pour les encourager ? Que pouvez-vous faire d'autre pour améliorer cette partie ? Prenez le temps d'y réfléchir, car c'est un facteur crucial de l'ensemble du processus de jeu.

Phrases pour lancer la discussion après le jeu

Comme nous l'avons déjà mentionné, la discussion après le jeu est importante et, pour qu'elle soit de qualité, une bonne préparation est nécessaire.

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions.

PHRASES *pour lancer la discussion*

1. Grâce au jeu, vous avez appris de nouvelles informations sur la contribution des femmes dans divers domaines. Parmi ces femmes, laquelle a le plus retenu votre attention, et pourquoi ?
2. Pouvez-vous nommer des femmes qui ont contribué de manière significative dans les sciences, la technologie, l'ingénierie ou les mathématiques (STEM), autres que celles qui ont été mentionnées au cours du jeu ? Pouvez-vous également penser à des femmes qui ont excellé dans d'autres domaines où les femmes sont généralement sous-représentées ? Pourquoi pensez-vous que leurs réalisations sont importantes ?

3. Selon vous, comment la sous-représentation des femmes dans les domaines traditionnellement dominés par les hommes peut-elle avoir un impact sur les aspirations et les options de carrière des jeunes femmes ?
4. Pouvez-vous identifier des obstacles ou des stéréotypes qui découragent les femmes de poursuivre une carrière dans des domaines tels que la politique, les affaires ou les arts ? Comment ces stéréotypes affectent-ils la société dans son ensemble ?
5. Quelles stratégies ou initiatives peuvent être mises en œuvre pour encourager davantage de jeunes femmes à poursuivre des carrières dans des domaines où elles sont généralement sous-représentées ?
6. Y a-t-il une femme dans l'histoire qui vous a inspiré·e ? Quelles qualités ou réalisations admirez-vous chez elle ?
7. Selon vous, comment les médias peuvent-ils contribuer à casser les stéréotypes de genre et à promouvoir des représentations plus diverses et plus exactes des femmes ?
8. Comment pouvons-nous remettre en question les normes et les attentes de la société qui limitent les opportunités et les choix des femmes ? Quel rôle les individus peuvent-ils jouer dans la création d'une société plus inclusive et plus égalitaire ?
9. Selon vous, quel impact pourrait-il avoir si plus de femmes occupaient des postes de direction dans le gouvernement, les entreprises ou d'autres rôles influents ? Comment cela façonnerait-il les politiques, les perspectives ? Et quels en seraient les résultats ?
10. Comment pouvons-nous nous assurer que les femmes ont un accès égal à l'éducation, aux ressources et aux opportunités dans tous les domaines ? Quelles mesures peuvent être prises pour remédier aux disparités existantes ?
11. Pouvez-vous partager des expériences ou des observations personnelles dans lesquelles vous avez été témoin d'inégalités de genre ou des effets des stéréotypes de genre ? Comment vous êtes-vous senti·e et quelles mesures pensez-vous pouvoir prendre pour y remédier ?

Résultats du jeu : connaissances

Les résultats d'apprentissage possibles sont listés dans le tableau ci-dessous et font référence au domaine des connaissances.

**GARDEZ À L'ESPRIT QUE L'OBJECTIF
EST D'ENCOURAGER LES JOUEUR·EUSE·S**

à poursuivre leurs recherches sur ces sujets et que les résultats peuvent être atteints à plus long terme.

Connaissances

- Connaître les différentes références féminines
- Sensibiliser aux inégalités de genre et à la manière de les surmonter
- Avoir plus de connaissances sur le sujet du projet
- Acquérir de nouvelles idées liées à leurs intérêts
- En savoir plus sur les questions de genre/les origines du féminisme
- S'intéresser à l'histoire des femmes, poser des questions
- Normaliser le fait que la carrière n'a pas de sexe
- Comprendre l'origine et la racine du problème

Résultats du jeu : compétences et attitudes

Vous trouverez ci-dessous une liste des résultats possibles liés au domaine des compétences et des attitudes. Gardez à l'esprit que le développement de ces attitudes et compétences est un processus long, mais il est important de fournir un espace sûr pendant le jeu dans lequel ces compétences et attitudes peuvent être développées.

Compétences/Attitude

- Avoir la motivation d'explorer d'autres carrières
- Se sentir autonome et émancipé·e
- Se sentir entendu·e (il y a des adultes qui se soucient de votre opinion)
- Se sentir habilité·e à occuper l'espace
- Se sentir légitime
- Se sentir inspiré·e, habilité·e à prendre la parole
- Être confiant·e pour prendre une décision
- Se sentir capable de maîtriser la situation
- Se sentir soutenu·e par l'environnement
- Croire en ses propres rêves

Attitude de l'animateur·rice du jeu

Le sujet a l'air assez ambitieux. Vous devez donc vous demander comment vous allez y parvenir. Ne vous inquiétez pas : voici quelques idées sur la façon de préparer et d'animer le jeu.

Attitudes de l'animateur·rice du jeu

1. Entraînement ! Recueillir des connaissances, s'informer, se préparer au sujet.
2. Poser des questions encourageantes ; expérimenter et voir ce qui fonctionne avec le groupe.
3. ÉCOUTER PLUS, PARLER MOINS.
4. Essayer de transférer les connaissances horizontalement (ne pas être condescendant·e).
5. Reconnaître et apprécier les différentes expériences.
6. Être flexible, s'adapter aux besoins spécifiques du groupe.
7. Être conscient·e de vos propres préjugés pour ne pas les transférer au groupe et pour établir une relation d'égalité avec tous les participant·e·s.
8. Utiliser un langage inclusif.
9. Être solidaire et compréhensif·ive. (Je vois que tu as du mal à montrer ce que tu ressens, et il n'y a pas de mal à ça. Tu peux parler quand et si tu es prêt·e.)
10. Apprécier le jeu et s'amuser.

ET RAPPELEZ-VOUS **QU'ÊTRE ANIMATEUR·RICE DE JEU EST UN APPRENTISSAGE CONSTANT !**

PROMOTION DU JEU

Il est important d'impliquer les participant·e·s dans le jeu, et pour ce faire, vous avez besoin de bonnes compétences promotionnelles. Vous trouverez ci-dessous quelques idées que vous pouvez utiliser pour désigner la zone de jeu. Vous pouvez facilement les transformer en publications sur les réseaux sociaux à diffuser avant, pendant ou après le jeu.

PHRASES *pour la promotion du jeu*

« Rejoignez le jeu et découvrez les femmes remarquables qui ont défié les stéréotypes de genre dans les professions dominées par les hommes. »

« En ce moment : un jeu pour découvrir les histoires inspirantes de femmes qui ont contribué de manière significative dans des domaines traditionnellement dominés par les hommes. »

« Participez au jeu en cours pour découvrir les réalisations des femmes dans des domaines traditionnellement dominés par les hommes ! »

« Voici un jeu visant à autonomiser et émanciper les jeunes femmes en présentant différents parcours professionnels et réalisations de femmes dans des domaines traditionnellement dominés par les hommes. »

« Ici, des gens jouent à un jeu tout en découvrant la résilience et les réalisations des femmes dans des professions longtemps considérées comme purement masculines. »

« Nous jouons à un jeu urbain pour faire la lumière sur les réalisations des femmes dans des domaines historiquement considérés comme masculins, afin d'inspirer les jeunes filles et les encourager à poursuivre leurs passions sans peur. »

EN SAVOIR PLUS :

ressources et matériel supplémentaires

Dans ce chapitre, vous trouverez diverses ressources qui analysent les inégalités de genre dans les STEM. Ces documents peuvent être utilisés pour obtenir plus d'informations et pour préparer le jeu.

Cheryan, S., Master, A., & Meltzoff, A. N. (2015). Cultural Stereotypes as Gatekeepers: Increasing Girls' Interest in Computer Science and Engineering by Diversifying Stereotypes. „Frontiers in Psychology”, 6, 49-49. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00049>

Cheryan, S., Ziegler, S. A., Montoya, A. K., & Jiang, L. (2017). Why are some STEM fields more gender balanced than others. „Psychological Bulletin”, 143(1), 1-35. <https://doi.org/10.1037/bul0000052>

Gunderson, E. A., Ramirez, G., Levine, S. C., & Beilock, S. L. (2012). The role of parents and teachers in the development of gender-related math attitudes. „Sex Roles”, 66(3), 153-166. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-9996-2>

Ireland, D. T., Kimberley Edelin Freeman, Freeman, K. E., Winston-Proctor, C. E., Cynthia E. Winston-Proctor, DeLaine, K. D., Lowe, S. M., & Woodson, K. M. (2018). (Un)Hidden Figures: A Synthesis of Research Examining the Intersectional Experiences of Black Women and Girls in STEM Education: „Review of Research in Education”, 42(1), 226-254. <https://doi.org/10.3102/0091732x18759072>

Koch, A. J., Sackett, P. R., Kuncel, N. R., Dahlke, J. A., & Beatty, A. S. (2022). Why women STEM majors are less likely than men to persist in completing a STEM degree: More than the individual. „Personality and Individual Differences”, 190, 111532. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111532>

Milagros Sáinz, Sergi Fàbregues, María José Romano, & Beatriz-Soledad López. (2022). Interventions to increase young people’s interest in STEM. A scoping review. „Frontiers in Psychology”, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.954996>

Milgram, D. (2011). How to Recruit Women and Girls to the Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) Classroom. „Technology and Engineering Teacher”, 71(3), 4-11.

Ortiz-Martínez, G., Vázquez-Villegas, P., Ruiz-Cantisani, M. I., Delgado-Fabián, M., Conejo-Márquez, D. A., & Membrillo-Hernández, J. (2023). Analysis of the retention of women in higher education STEM programs. „Humanities and Social Sciences Communications”, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01588-z>

Reinking, A., & Martin, B. (2018). The Gender Gap in STEM Fields: Theories, Movements, and Ideas to Engage Girls in STEM. „Journal of New Approaches in Educational Research”, 7(2), 148-153. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.7.271>

Sáinz, M. (2023). „How to Address Stereotypes and Practices Limiting Access to STEM-Related Education for Women and Girls” (Expert paper, UN Women Expert Group Meeting). UN Women. https://www.unwomen.org/sites/default/files/2022-12/EP.3_Milagros%20Sainz.pdf

Steinke, J. (2017). Adolescent Girls’ STEM Identity Formation and Media Images of STEM Professionals: Considering the Influence of Contextual Cues. „Frontiers in Psychology”, 8, 716-716. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00716>

Join **THE GAME**

Projet Erasmus+ (2022-2024)

-
12

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**