

# SI J'ÉTAIS...

## But du jeu

Réfléchir sur les stéréotypes de genre.

## Déroulement

1. Chaque nombre du dé correspond à un domaine de la vie quotidienne. Notez-les au tableau avant de jouer :

- 1 = études / professions
- 2 = loisirs
- 3 = look
- 4 = objets, accessoires
- 5 = habitudes
- 6 = modèles, héro(ïne)s

2. Formez des groupes et placez-vous en cercle. Une première personne lance le dé. En fonction du chiffre qui apparaît sur le dé, elle indique une chose qu'elle ferait, en lien avec le thème du quotidien correspondant. Sa phrase doit commencer par : « Si j'étais une fille / un garçon, je ». Par exemple : « Si j'étais une fille, j'aurais les cheveux longs. »
3. Les autres joueurs lancent le dé chacun(e) à leur tour et imaginent ce qu'ils feraient s'ils avaient une autre identité de genre.
4. À la fin de chaque tour de table, réfléchissez aux différents souhaits. Pourriez-vous faire toutes ces choses sans changer de sexe ? Par exemple : « Faut-il être une fille pour avoir les cheveux longs ? » Notez ce qui vous paraît possible et impossible.
5. En classe entière, mettez en commun vos listes de notes. Avez-vous trouvé les mêmes possibles et impossibles ?



### Matériel

- plusieurs dés à jouer (un par groupe)

### Outils linguistiques

- Exprimer la condition
- Exprimer des souhaits, des espoirs
- Repérer et analyser des stéréotypes

