

ACTIVITES POUR REFLECHIR A LA COEDUCATION A LA BRANCHE LOUVETEAUX-JEANNETTES



- ⇒ Tu es cheftaine ou chef dans une peuplade. Dans l'unité, tu as des filles et des garçons, que des filles ou que des garçons.
Comment éduques-tu chacun de ces enfants à la construction de leur identité sexuée ? Au respect et au partenariat des garçons et des filles entre eux ? Quelle influence ta propre éducation peut-elle avoir sur la manière dont tu te comportes en homme ou en femme avec ces garçons et ces filles ?
- ⇒ Tu cherches à dédoubler une unité de louveteaux-jeannettes ?
Bonne idée ! T'es-tu posé la question de la coéducation ? Unité mixte, unité homogène ? Pourquoi choisir l'un plutôt que l'autre ? Qu'est-ce que ça change ?

Pour amorcer une réflexion et ouvrir le débat en maîtrise ou en équipe de groupe, voici un atelier, testé pendant le temps de branche louveteaux-jeannettes de *Génération Responsable*, en avril 2011.

L'équipe nationale louveteaux-jeannettes

ENJEUX ET OBJECTIFS

- *Problématique*

Comment la proposition pédagogique Louveteaux/Jeannettes permet-elle d'éduquer des garçons et des filles de 8-11 ans à la construction de leur identité sexuée, pour leur permettre de vivre plus tard une vraie alliance entre hommes et femmes.

- *Objectifs généraux du jeu*

Au terme de ce temps, les chefs et cheftaines auront :

- Interrogé leurs stéréotypes concernant les garçons et les filles et fait le lien avec leurs pratiques éducatives
- pris conscience de la responsabilité qu'ils ont d'éduquer filles et garçons spécifiquement et ensemble dans ces trois composantes :
 - o Connaissance de soi dans son genre et construction de son identité sexuée.
 - o Connaissance de l'autre genre.
 - o Vivre ensemble et devenir partenaires.
- découvert comment la proposition pédagogique actuelle permet d'éduquer des garçons et des filles, spécifiquement et ensemble.
- Enrichi leur pratique grâce à l'échange avec les participants et a proposition de nouvelles activités.

JOUER AU COEDUCATRON

Public : adultes en situation d'animation d'enfants ou de jeunes.

Nombre de joueurs : à partir de 3 + un animateur

Durée du jeu : 30' environ. Chaque tour de carte dure 5 minutes maximum.

But du jeu : récolter le maximum de jetons, en faisant des estimations les plus proches possibles de ce que les joueurs ont répondu.

Préparation

- Coller sur des cartons les questions proposées en annexe (une question par carte)
- Photocopier le baromètre personnel de manière à ce que chaque joueur en ait un.
- Préparer des bulletins de vote pour chaque carte multiplié par le nombre de joueur (soit 15 x le nombre de joueur) selon le modèle suivant :

oui non

Matériel à prévoir

- un jeu de cartes (cf plus haut)
- des jetons pour marquer les points (des cailloux peuvent très bien faire l'affaire)
- des crayons pour chaque joueur
- un baromètre personnel par joueur
- 15 bulletins de vote par joueur
- Pour l'animateur de jeu : les règles du jeu, le mode d'emploi du baromètre et les réponses au quizz

Règles du jeu

- 1- Mettre les cartes en tas au milieu de la table.
- 2- Distribuer à chaque joueur 15 bulletins de vote.
- 3- Retourner la première carte et lire la situation.
- 4- Chaque joueur répond personnellement par oui ou non sur son papier de vote en cochant oui ou non.
Attention : certains joueurs vont peut-être réagir en disant qu'ils ne peuvent pas trancher. Il faut alors les inciter à choisir une réponse la plus proche de ce qu'ils pensent, en sachant qu'on ne cherche pas la vérité, mais c'est un jeu...
- 5- Chaque joueur estime le nombre de oui et de non autour de la table et l'écrit sur sa fiche baromètre.
- 6- Le meneur de jeu récupère les bulletins, comptabilise puis révèle le nombre de oui/non.
- 7- Les joueurs retournent leur fiche et montrent leur estimation.
- 8- Le ou les joueurs qui ont l'estimation juste ou la plus proche reçoivent un jeton point.
- 9- Le meneur invite les gagnants (et uniquement les gagnants) à révéler leur réponse personnelle (oui ou non) et à l'expliquer.
- 10- Un débat peut s'instaurer entre tous les joueurs, régulé par le meneur de jeu. Chaque débat ne peut durer que le temps d'un sablier (3 mn)
- 11- Avant de passer à la carte suivante, chaque joueur est invité à remplir sur sa fiche de jeu son baromètre.
Le baromètre est l'outil qui permet de transformer en sigle (rond, carré, losange) chacune des réponses des joueurs. A la fin du jeu, les joueurs compteront leur nombre de carré, rond, losange. Cela leur donnera un profil type, dont l'explication sera révélée par le meneur de jeu.
- 12- Passer à la carte suivante.
- 13- A la fin du jeu, le meneur donne à chaque joueur l'explication écrite de son profil.
(cf les annexes pour voir le contenu des cartes)

ANNEXE 1 : Phrases à coller sur les cartes

« Un garçon, ça s'éduque
comme une fille. »

« Dans notre maîtrise, il n'y a
que des hommes et, même si
c'est une unité mixte, c'est très
bien comme ça. »

« Toutes les activités sont
mixtes. »

« Une peuplade idéale, c'est
moitié garçons-moitié filles. »

« Des sizaines mixtes, ce n'est
pas gênant. »

« Dans une peuplade, c'est
mieux quand il y a des garçons
et des filles car ils se
tempèrent et se dynamisent
mutuellement. »

« Les garçons ont plus besoin de courir que les filles. »

« A chaque installation, spontanément, les garçons montent la tente et les filles décorent. Ca ne pose aucun problème. »

« Les unités homogènes répondent mieux aux besoins spécifiques des garçons comme des filles. »

« Un garçon qui ne joue qu'avec des filles, ça pose question. »

« Une maîtrise doit être mixte pour faire face à toutes les situations. »

« Il existe des activités « de filles » et des activités « de garçons »

« Les unités homogènes ne sont pas pleinement éducatives car elles sont homogènes. »

ANNEXE 2 : le baromètre personnel

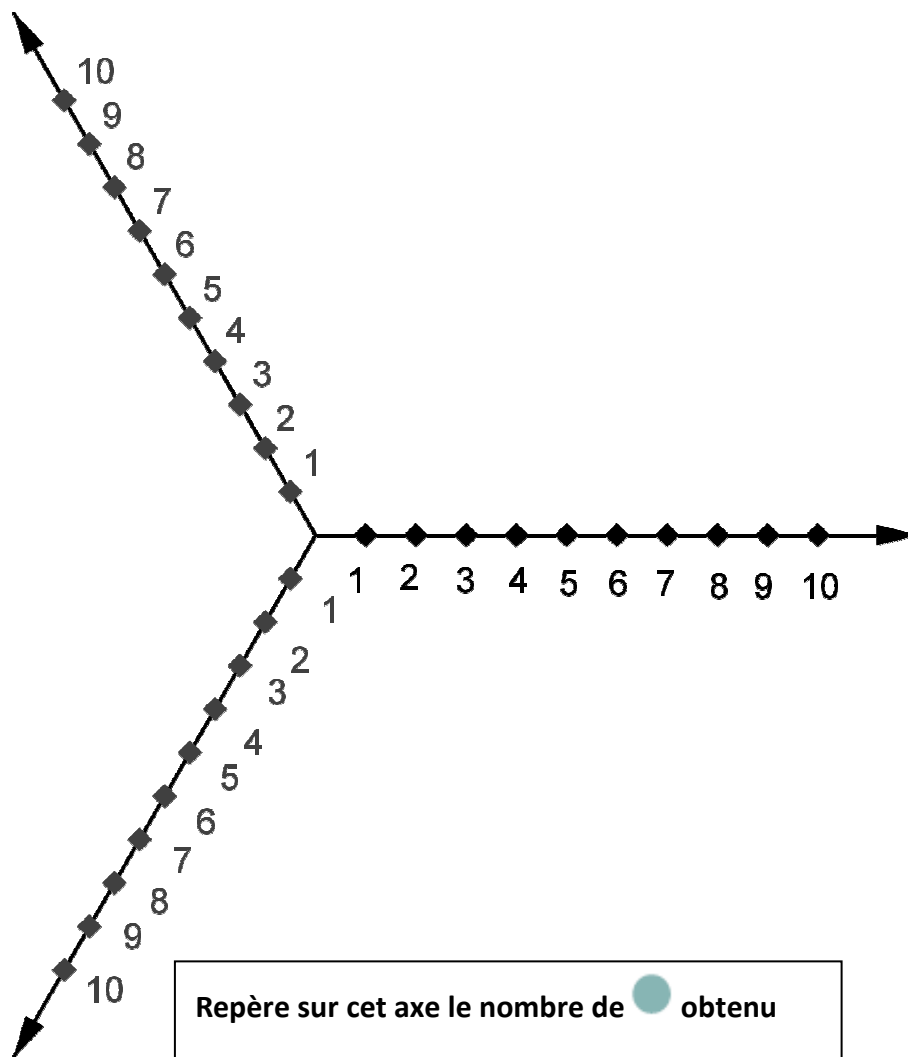
MOI, EDUCATEUR DE GARCONS ET DE FILLES

Coche au fur et à mesure du jeu les symboles, suivant les indications du meneur de jeu :

Affirmation n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Calcule le total
●														
■														
◆														

A la fin du jeu, repère sur chaque axe le nombre de symboles obtenu puis rejoins les points pour tracer la bulle correspondant à ton profil. Tu es maintenant prêt à découvrir ton profil d'éducateur de garçons et de filles ! Une fois ton résultat trouvé, reporte-toi à la fiche « profil » pour lire à quoi il correspond.

Repère sur cet axe le nombre de ◆ obtenu



ANNEXE 3 : BAROMETRE- Fiche du meneur de jeu

Tableau de correspondance « affirmation - symboles

Symbole(s) à ajouter en fonction de la réponse à la question	Oui, je suis d'accord	Non, je ne suis pas d'accord
Un garçon, ça s'éduque comme une fille.	■	●
Une peuplade idéale, c'est moitié garçons-moitié filles.	◆	■
Les unités homogènes ne sont pas pleinement éducatives car elles sont homogènes.	◆	■ et ●
Dans notre maîtrise, il n'y a que des hommes et, même si c'est une unité mixte, c'est très bien comme ça.	■	◆ et ●
Des sizaines mixtes, ce n'est pas gênant.	■ et ◆	●
Une maîtrise doit être mixte pour faire face à toutes les situations.	◆ et ●	■
Toutes les activités sont mixtes.	◆	●
Dans une peuplade, c'est mieux quand il y a des garçons et des filles car ils se tempèrent et se dynamisent mutuellement.	◆	■
A chaque installation, spontanément, les garçons montent la tente et les filles décorent. Ça ne pose aucun problème.	● et ◆	■
Les garçons ont plus besoin de courir que les filles.	●	■
Un garçon qui ne joue qu'avec des filles, ça pose question.	●	■ et ◆
Les unités homogènes répondent mieux aux besoins spécifiques des garçons comme des filles.	●	■ et ◆
Il existe des activités de filles et des activités de garçons	● et ◆	■

Légende (pour le meneur de jeu, à ne pas dévoiler) :

◆ partenariat

● spécificité

■ égalité