



**Jeu**

« Genre &  
Inégalités »

# Fiche technique

**Cartes en main, défiez les stéréotypes de genre !**

## Généralités

Le jeu de cartes « *Genre & Inégalités* » a été initialement développé dans le cadre d'une formation pour des enseignant·e·s intervenant en SNT (Sciences Numériques et Technologie) avec des élèves de classe de Seconde.

**Ce jeu challenge les participant·e·s sur différents domaines (justice, argent, études, sport, politique et cinéma) afin d'apprendre quelques faits illustrant les nombreuses inégalités de genre.**

## Objectifs

**L'objectif global de ce jeu est de lutter contre les stéréotypes de genre et le sexisme, notamment, en percutant l'illusion de l'égalité** que peuvent avoir les participant·e·s sur des métiers et filières. Cette « illusion de l'égalité » empêche souvent d'interroger et donc de faire reculer les stéréotypes, les préjugés et les idées reçues.

## Le matériel

Afin de profiter pleinement de l'expérience de ce jeu, il est préférable d'utiliser tout le matériel suivant et disponible sur la page Web du jeu :

- Les 54 cartes de questions (9 cartes par thématique)
- Les 6 cartes de réponses (1 carte par thématique)
- Les cadenas numériques à débloquent (1 carte par thématique)
- Le puzzle du QR-Code final

## Nombre de joueur·euse·s

Le jeu a été conçu pour être joué avec toute une classe d'élèves. **On peut donc y jouer seul·e, mais aussi à plus de 30 personnes.**

## But du jeu

Déverrouiller tous les cadenas numériques en répondant aux questions afin d'assembler le QR-Code final ! Des surprises vous attendent à chaque étape...

## Durée d'une partie

**La durée d'une partie est approximativement d'une heure à une heure et demie**, voire deux heures si l'on utilise toutes les ressources numériques (comme par exemple le set de questions inédit « ? *Qui est-ce ?* » en version numérique).

## Page Web du jeu

[www.coquillagesetpoincare.fr/jeu-genre-inegalites.html](http://www.coquillagesetpoincare.fr/jeu-genre-inegalites.html)

## Réclamations et informations

Pour toutes réclamations ou informations, écrire à :

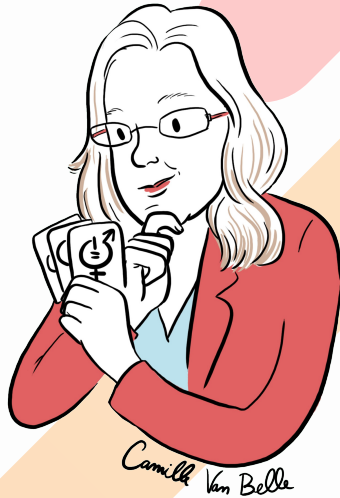
**Mohamed NASSIRI**  
**[coucou@coquillagesetpoincare.fr](mailto:coucou@coquillagesetpoincare.fr)**

## Pour aller plus loin

Afin de pousser l'expérience du jeu encore plus, nous vous conseillons de vous procurer les livres des deux marraines du jeu :

- « *Les oubliées du numérique* » d'Isabelle COLLET, et
- « *Les Oubliés de la science* » de Camille VAN BELLE.

## Les marraines du jeu



**Isabelle COLLET** est enseignante-chercheuse à la section des sciences de l'éducation de l'Université de Genève où elle dirige l'équipe G-RIRE (Genre - Rapports intersectionnels, Relation Éducative). Informaticienne de formation, elle travaille sur la question du genre dans les sciences et techniques, explore aussi plus largement les questions de mixité filles/garçons à l'école et forme les enseignants aux questions d'égalité.

Elle est l'autrice du livre à succès « *Les oubliées du numérique* ».

 Isabelle COLLET sur LinkedIn.

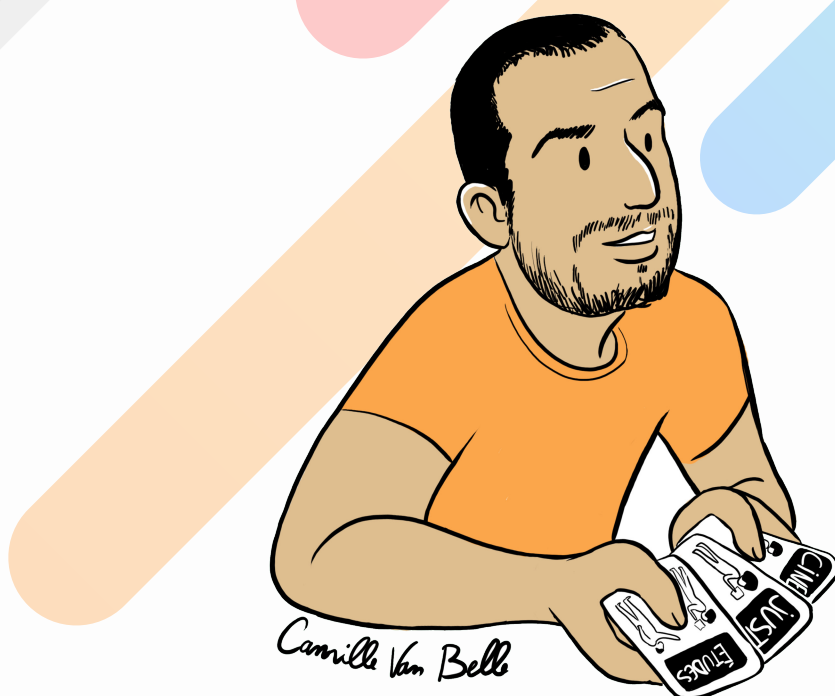
**Camille VAN BELLE** est scientifique de formation (Master Immunologie à l'Université de Strasbourg), journaliste et dessinatrice. Elle travaille depuis 2018 pour le magazine *Science et Vie junior* où elle réalise chaque mois la chronique « *Trou de mémoire* » qui met en lumière un épisode de la vie d'un scientifique oublié.

Elle est l'autrice de la bande dessinée à succès « *Les Oubliés de la science* ».

 Camille VAN BELLE sur LinkedIn.



## Le créateur du jeu



**Mohamed NASSIRI** est professeur agrégé de mathématiques et formateur académique en mathématiques et en informatique, mais également membre de plusieurs associations, groupes de recherche et formations ainsi que fondateur de plusieurs actions sur les questions d'inégalités (de genre) en mathématiques et informatique.

En plus de questionner la place des mathématiques dans le système éducatif français, durant des interventions et actions diverses, mais aussi en tant qu'arme d'autodéfense intellectuelle pour les citoyen·ne·s (afin de lutter contre l'innumérisme, l'illectronisme, etc.), Mohamed démonte un à un tous les stéréotypes (de genre) concernant les mathématiques et l'informatique.

Son leitmotiv : « *Déranger pour dégenrer* ».

 Mohamed NASSIRI sur LinkedIn.

GENRE ♀  
♂  
= ♀  
INÉGALITÉS