Jeu « Genre & Inégalités »

Notice

Cartes en main, défiez les stéréotypes de genre !

Préface d'Isabelle COLLET

Années 80 :

- « *De toute façon, une fille ne peut pas être plus intelligente qu'un garçon !* »

Mon grand-père.

Années 2000 :

- « *Dans cette équipe de développeurs, il y a 3 femmes sur 10, quasiment la parité.* »

Un responsable de SSII interviewé dans le cadre d'une recherche pour le ministère du Droit des Femmes.

- « *De toute façon, les femmes ont gagné.Il suffit d'attendre l'espace d'une génération pour que l'égalité soit une évidence.*

Une foule de gens autour de moi quand j'ai commencé à tenir des propos féministes.

- « *Les filles ne veulent pas aller en informatique, c'est comme ça, elles n'aiment pas !*

Un Directeur de spécialité info en école d'ingénieur·e·s interrogé dans le cadre de mon doctorat.

Années 2010 :

- « *Ah ben, c'est bon, des femmes dans l'espace public, il y en a plein maintenant, par exemple il y a...* (*s'en suit une énumération qui prouve surtout qu'on peut les compter sur les doigts*).

Une foule de gens autour de moi qui constate que je continue à tenir des propos féministes.

- « *Si les filles ne veulent pas faire de sciences, on ne va pas les forcer à faire un métier qu'elles n'ont pas choisi.*

Des professeur·e·s qui expliquent à leurs élèves que « footballeur » ou « actrice » ne sont pas des orientations plausibles et qu'il faudra trouver autre chose.

Années 2020 :

- « *J'ai découvert qu'il n'y a pas de filles en informatique. Ce n'est pas logique, c'est un métier qui ne nécessite pas de force physique, pourtant.*

Une journaliste faisant un papier pour le 8 mars.

- « *S'il n'y a pas de femmes dans l'histoire, c'est parce que « avant », les femmes n'avaient le droit de ne rien faire. Ce n'est plus le cas maintenant, et d'ailleurs, y'en a plein (mais n'en citent aucune)...*

Des lycéens qui débattent de l'histoire des femmes.

- « *Mais vos chiffres-là, c'est des chiffres actuels ?*

Des profs de collège découvrant les proportions filles / garçons dans les filières professionnelles.

Des anecdotes de ce type (et des pires !), je pourrais en remplir des pages pleines...

Comme mes parents m'avaient bien élevée, je n'ai eu aucun doute sur le fait que mon grand-père proférait une ânerie. Mais je n'avais pas réalisé l'impact que ces âneries avaient pu avoir sur le parcours scolaire de ma mère.

Il était naïf de croire que des lois en faveur de l'égalité suffiraient à générer une société égalitaire : elles étaient nécessaires, oui, mais pas suffisantes. Cette croyance, née dans les années 80, et qui a persisté au moins jusqu'aux années 2000, a fait long feu et a été tuée par #metoo. Mai 68, la pilule, « à travail égal, salaire égal » et le droit à l'avortement n'ont pas enclenché inexorablement l'égalité femmes / hommes, et la « libération sexuelle » de Mai 68 a surtout prôné un accès enthousiaste et sans condition des hommes aux corps des femmes (sinon, c'est qu'elles sont coincées).

C'est tellement difficile d'imaginer un monde mixte qu'une modeste arrivée des femmes dans des environnements masculins devient synonyme d'invasion. Certes, 30% de femmes dans une équipe de développeur·e·s, c'est deux fois plus que la moyenne, mais ce n'est pas la parité. Et quand on est capable d'énumérer par leur nom toutes les femmes d'un groupe social, c'est qu'elles ne sont pas si nombreuses à être connues.

Le jeu proposé par Mohamed NASSIRI nous propose de compter. Normal, Mohamed est professeur de mathématiques, c'est un réflexe chez lui... Mais il a raison, c'est implacable de compter. Combien de femmes... ? En quelle année... ? Quel pourcentage... ? Depuis quand... ?

Quand on retourne les cartes pour voir la solution, on prend conscience du chemin encore à parcourir :

— Qu'on n'est pas « quasi » à la parité.
— Que l'égalité qui aurait dû s'installer toute seule en « l'espace d'une génération » prend plus de temps que prévu.
— Que cet « avant » dans lequel les femmes n'avaient pas les mêmes droits (mais faisaient quand même tellement de choses), ce n'était pas le Moyen-âge, mais les années 70.
— Et qu'il est largement temps d'en prendre la mesure et se demander comment faire advenir un monde dans lequel on pourrait vivre égal·e·s, les uns, les unes et les autres.

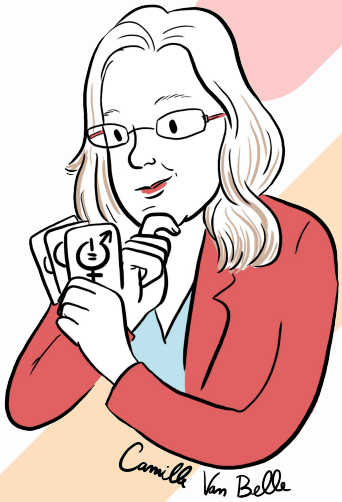
L'addenda de Camille VAN BELLE

En temps que journaliste scientifique, il est une chose qui me tient particulièrement à coeur : ce sont les faits justes. Je crois fermement qu'on ne peut pas naviguer et arriver à bon port sans une carte exacte du monde. Comme le dit ma co-marraine, on croit trop souvent l'égalité atteinte, ce qui constitut une "carte" très loin de la réalité.

De la même façon que j'espère changer la perception des femmes en jouant sur "l'effet masse" d'une avalanche de portraits féminins, ce jeu permet, par l'accumulation des chiffres parlants dans des domaines divers, de se rendre compte d'un fait : s'il y a autant de femmes que d'hommes en France, alors ces statistiques, qui vont toutes dans le même sens, ne peuvent dire qu'une chose : ce n'est pas le hasard, mais l'effet de préjugés, d'inégalités de faits. Une prise de conscience qui peut être le début d'un changement de comportements, et d'un monde plus juste.

Ce jeu de cartes (encore des cartes) permet non seulement de combattre les inégalités, mais aussi de mieux connaitre l'état du monde, lutter contre les fausses impressions avec des faits, donner à réfléchir et déclencher des discussions...et peut être aider à amener chacun et chacune à bon port.

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* ».

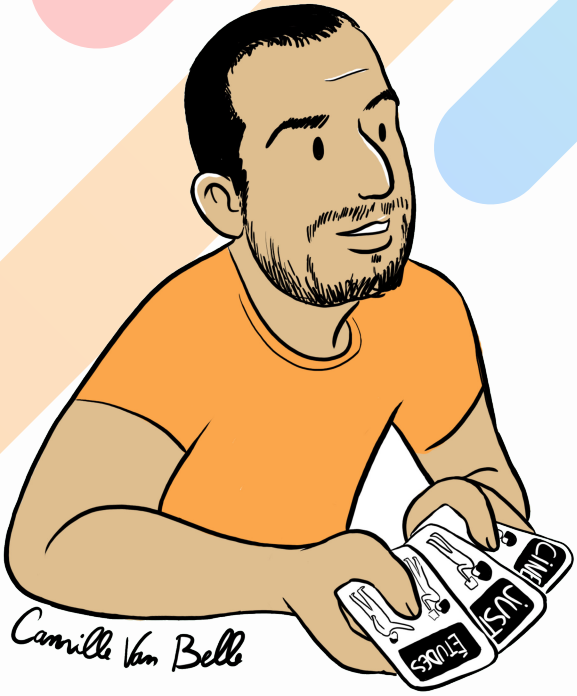
Isabelle COLLET sur LinkedIn.

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.

Table des matières

1 Généralités **8**
- 1.1 Le matériel . . . 8
- 1.2 Nombre de joueur·euse·s . . . 8
- 1.3 But du jeu . . . 8
- 1.4 Durée d'une partie . . . 8
- 1.5 Réclamations et informations . . . 8

2 Préparation du jeu **9**

3 Explication des règles **10**

4 Exemple pour une partie avec une trentaine de personnes **11**

5 Les testeurs de codes - Comment ça fonctionne ? **12**

6 Les réponses **13**
- 6.1 Les codes de cadenas . . . 13
- 6.2 Les surprises par thématique . . . 13
- 6.3 Le QR Code final . . . 13

1 Généralités

1.1 Le matériel

Afin de profiter pleinement de l'expérience de ce jeu, il est préférable d'utiliser le matériel suivant et disponible sur la page www.coquillagesetpoincare.fr/jeu-genre-inegalites.html :

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

1.2 Nombre de joueur·euse·s

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

1.3 But du jeu

Déverrouiller tous les cadenas numériques en répondant aux questions afin d'assembler le QR-Code final !

1.4 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.

1.5 Réclamations et informations

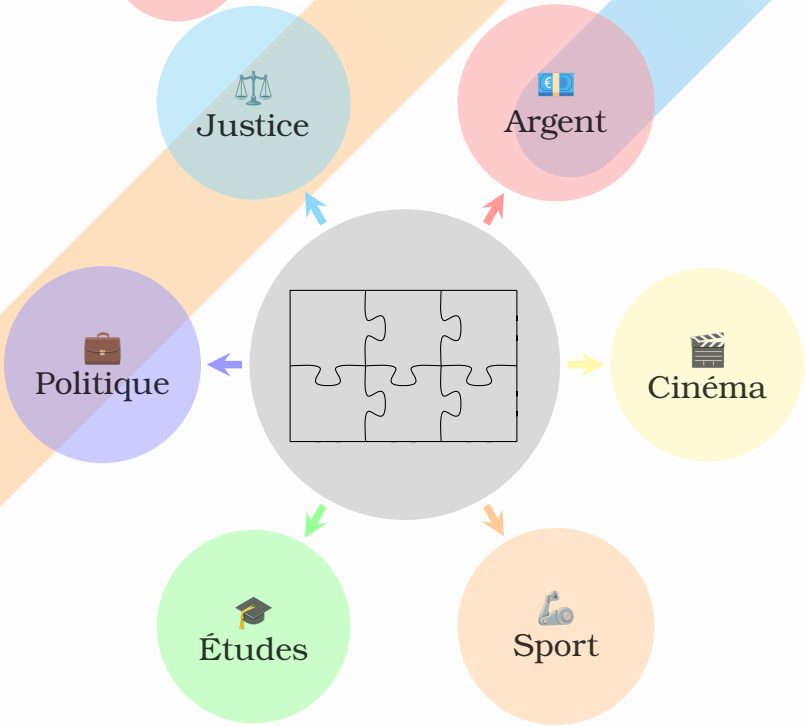
Pour toutes réclamations ou informations, écrire à :

Mohamed NASSIRI
coucou@genreetinegalite-lejeu.fr

2 Préparation du jeu

• Disposer les cartes de questions par thématique. Vous devez donc obtenir 6 paquets de 9 cartes.

• Pour chaque paquet, associer aléatoirement une pièce du puzzle du QR Code final, comme le montre par exemple le schéma ci-dessous.



Cette pièce du puzzle sera distribuée à la personne ou au groupe qui aura débloqué le cadenas numérique correspondant à la thématique.

• Être en possession de suffisamment de cartes de réponses en fonction du nombre de participant·e·s.

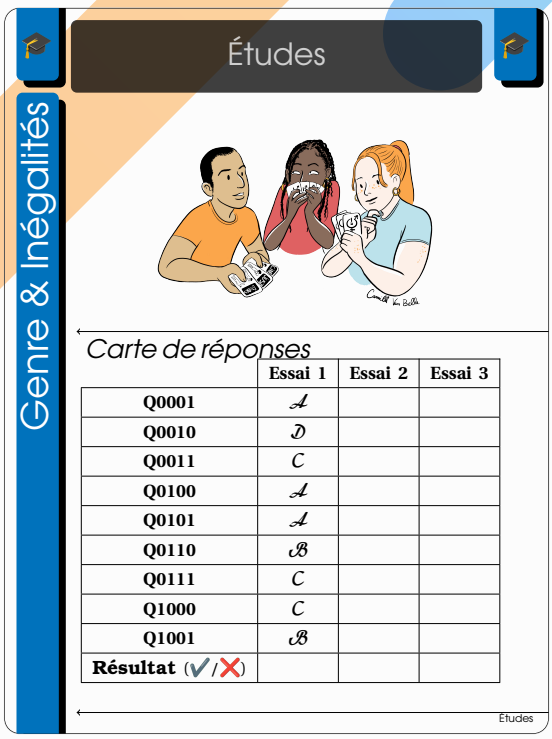
• Pour un jeu en *version branchée*, s'assurer l'accès à la page Web www.coquillagesetpoincare.fr/jeu-genre-inegalites.html afin de pouvoir expérimenter les testeurs de codes.

3 Explication des règles

Il faut répondre aux questions posées sur les cartes de questions et reporter les réponses sur les cartes de réponses.

En associant chaque lettre à sa position dans l'alphabet, cela va permettre d'obtenir un code à 9 chiffres (pour déverrouiller un cadenas numérique).

💡 **Exemple :** Dans la carte ci-dessous, on a obtenu, **dans l'ordre des questions**, « $\mathcal{A}\,\mathcal{D}\,\mathcal{C}\,\mathcal{A}\,\mathcal{A}\,\mathcal{B}\,\mathcal{C}\,\mathcal{C}\,\mathcal{B}$ », qui correspondra donc au code « 143112332 ».



	Essai 1	Essai 2	Essai 3
Q0001	$\mathcal{A}$		
Q0010	$\mathcal{D}$		
Q0011	$\mathcal{C}$		
Q0100	$\mathcal{A}$		
Q0101	$\mathcal{A}$		
Q0110	$\mathcal{B}$		
Q0111	$\mathcal{C}$		
Q1000	$\mathcal{C}$		
Q1001	$\mathcal{B}$		
Résultat (✔/❌)			

Une fois la carte de réponses complétée,

- soit, *pour la version branchée*, on teste le code obtenu afin de débloquer le cadenas numérique correspondant à la thématique.
- soit, *pour la version débranchée*, on demande à une tierce personne ou l'on vérifie brièvement si le code obtenu est le bon.

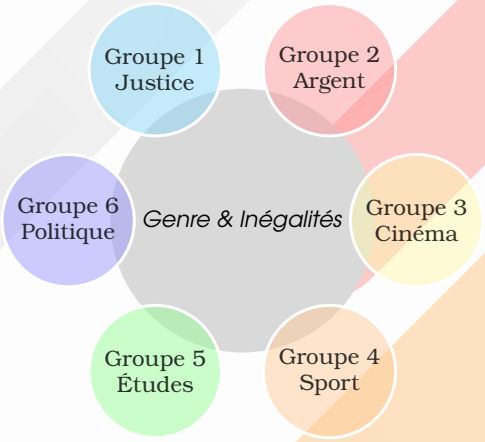
Quand le cadenas est déverrouillé, vous pouvez récupérer le morceau du QR Code final correspondant à la thématique.

On répète l'opération jusqu'à épuisement des thématiques étudiées, à savoir :

⚖️ : Justice — 💶 : Argent — 🎓 : Études
🦾 : Sport — 💼 : Politique — 🎬 : Cinéma

L'objectif est d'assembler le QR Code afin d'accéder à la surprise finale 🎁.

4 Exemple pour une partie avec une trentaine de personnes



Pour une partie, en *version branchée* (donc avec accès aux testeurs de codes en ligne), avec une trentaine de personnes (par exemple, une classe d'une trentaine d'élèves), on peut composer 6 groupes de 5 à 6 personnes chacun, répartis en îlots dans la salle de classe.

Puis on distribue à chaque groupe un set de cartes thématique, comme le montre le schéma ci-contre.

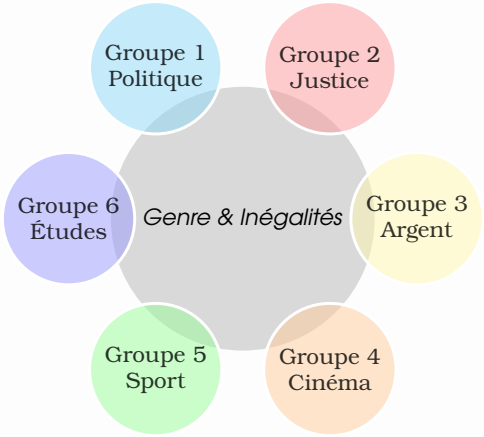
Chaque groupe tente de déverrouiller le cadenas associé à sa thématique (en un temps donné) afin d'obtenir la pièce du puzzle du QR Code final en utilisant la carte de réponses et en suivant, par exemple, l'enchaînement ci-dessous :

- *Premier essai* : l'un·e après l'autre, les élèves d'un groupe lisent une question puis y répondent seul·e·s, sans concertation, mais avec l'écoute des autres. A la fin, il·elle·s vérifient leurs réponses grâce aux testeurs de codes correspondant à leur thématique.
- *Deuxième essai* : pour chaque mauvaise réponse, l'ensemble du groupe se concerte puis décide ensemble d'une réponse. A la fin, il·elle·s vérifient leurs réponses grâce au testeur de codes correspondant à leur thématique.
- *Troisième essai* : pour chaque mauvaise réponse, une recherche est faite sur le Web par un·e ou plusieurs membres du groupe pour y répondre. A la fin, il·elle·s vérifient leurs réponses grâce au testeur de codes correspondant à leur thématique.
- *Quatrième et cinquième essais* : dernières tentatives pour déverrouiller le cadenas.

A ce stade, pour une partie rapide, on peut mutualiser toutes les réponses et remarques de chaque groupe, et assembler le puzzle du QR Code final.

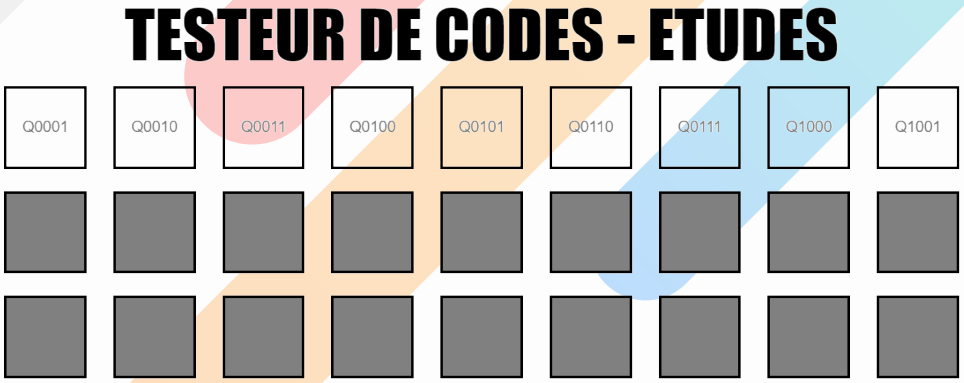
Autrement, si l'on souhaite que chaque groupe découvre toutes les thématiques (et que l'on a un peu plus de temps), on peut faire circuler les sets de cartes, comme le montre le schéma ci-contre.

On répète, si possible, ce processus jusqu'à épuisement des six thèmes par groupe (donc au bout de six tours dans notre exemple) afin d'assembler le puzzle du QR Code final.



5 Les testeurs de codes - Comment ça fonctionne ?

Vous trouverez, sur la page Web du jeu « *Genre & Inégalités* », différents testeurs de codes afin d'essayer les combinaisons que vous avez obtenu pour savoir si vous avez le bon mot de passe permettant de déverrouiller une suprise !



💡 **Exemple :** En testant le code de l'exemple précédent (à savoir ***1 4 3 1 1 2 3 3 2***), on obtient le résultat suivant, qui nous indique donc que nous avons donc trouvé les bonnes réponses aux questions 0001, 0110 et 0111 (à savoir - dans le système décimal - aux questions 1, 6 et 7), mais pas les autres :

Pour chaque thématique, il y a un cadenas numérique à débloquer que l'on retrouve sur la page web rappelée sur chaque de réponse de la sorte :

ACCÈS AUX TESTEURS DE CODES

📱 **LE QR CODE** 📱

🔗 **LE LIEN** 🔗

genreetinegalite-lejeu.fr/les-cadenas-numeriques.html

6 Les réponses

6.1 Les codes de cadenas

⚖️ : 311231443
💶 : 331444331
🎓 : 134332314
🦾 : 242234214
💼 : 244421214
🎬 : 111423224

6.2 Les surprises par thématique

Derrière chaque thématique se cache une surprise une fois que le mot de passe est trouvé. Voici les surprises par thématique.

⚖️ : Le poster « *Le bingo des arguments anti-féministes* ».
🦾 : Les 90 affiches de femmes en STIM (Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques).
💶 : La série « *Cherchez la femme* ».
💼 : Le jeu de 7 familles de l'informatique.
🎓 : La bande dessinée « *Les décodeuses du numérique* ».
🎬 : La playlist des podcasts féministes.

6.3 Le QR Code final

🏁 La surprise cachée dans le QR Code final) est le jeu in-egalite.ch/game.

GENRE &
INÉGALITÉS