



■ Pour que vous vous fassiez une image plus précise de ce que je fais quotidiennement et quels outils j'utilise, voici un dossier retraçant le cycle mené sur les stéréotypes de genre. ■

• La carte

Afin que les enfants construisent le jeu et se sentent impliqués, il leur est proposé de réaliser la carte des différents territoires ainsi que les cartes de personnages.



La technique du marbling est utilisée pour différencier les territoires. Elle est perçue comme magique puisque l'image se révèle aux enfants. Elle leur permet d'être en contact direct avec la matière, ils adorent.

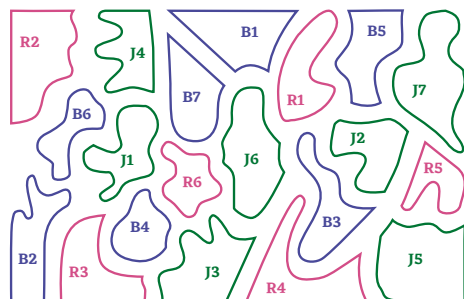
La carte au trésor

La légende

F1.2.3.4.5.6
La Montagne de l'ogresse en tutu

R1.2.3.4.5
La Forêt des papas fragiles

J1.2.3.4.5.6.7.8.9
Le Lac des tritons roses



Carte qui sert aux enfants pour se repérer dans l'avancé de la quête.

• Extrait de l'histoire - Début de l'histoire :

"Il était une fois, une princesse nommée Eclair, qui était surtout connu sous le nom de la princesse aux pieds poilus. Ce qui était vrai. Elle était orpheline, ayant perdu ses parents quand elle était plus jeune.

Elle avait aussi un petit frère Camille, qu'elle aimait beaucoup, mais qui lui posait aussi beaucoup de soucis. Rose, sa mère était une grande femme qui avait de nombreux bijoux dont un bracelet qui faisait du feu. Elle aimait beaucoup regarder la télé et réparer les voitures. Chouchou, son père, était un petit homme, qui malgré les nombreuses rides sur son visage, ressemblait à un enfant. Il aidait tout le monde, faisait le ménage, aimait beaucoup les animaux et adorait manger des frites.

Suite à la disparition de la grande reine Rose et du petit roi Chouchou leur marteau magique s'était volatilisé et la paix avait disparu avec lui. Cet outil mystérieux était depuis toujours en possession de la famille et on disait aussi que c'est lui qui permettait d'assurer la paix entre les trois territoires :

- les forêts des papas fragiles
- les montagnes des ogresses en tutu
- les lacs des tritons roses

D'ailleurs, cette disparition avait affecté tout le village, toutes les forêts, toutes les montagnes, et tous les lacs. Les tritons ne laissaient plus aux ogresses le plaisir de se baigner dans leurs eaux et aux papas la possibilité de faire leurs lessives sans leur faire payer une taxe. On avait vu des ogresses brûler des forêts, et empoisonner des lacs pour se venger. Bref, il nous faut vite retrouver ce marteau !

Eclair n'a aucune idée de l'endroit où se trouve le marteau, mais elle sait tout de même une chose : sur le manche du marteau il y a son nom gravé en lettres d'or. En effet, avant le terrible décès de ses parents, ceux-ci lui avait confié ce secret. Mais maintenant que ses parents ne sont plus de ce monde, personne ne veut croire Eclair et l'aider à retrouver le marteau. Elle a beau expliquer que c'est à elle que ce marteau magique a été confié, les gens du village ne la croient pas. Même ses ami.e.s et sa famille pense que c'est Claude son petit frère qui doit retrouver le marteau, puisque c'est un garçon.

"Les marteau c'est pas pour les filles, c'est pour les garçons" lui répète sa voisine.

Eclair est donc seule, et a besoin d'aide, c'est pourquoi elle s'adresse à vous aujourd'hui : "Voulez-vous bien l'aider ?"

-> Oui !

Super ! Vous allez donc partir à l'aventure, et pour commencer vous devez choisir où vous allez débiter vos recherches :

-dans les montagnes ? -> rendez-vous en J1. La petite montagne aux milles canapés

-dans les lacs ? -> rendez-vous en B1. Le lac aux poissons roses

-ou dans les forêts ? -> rendez-vous en R1. Le bosquet des grands

sapins

Une fois que vous avez choisi, vous devez chercher tou.te.s ensemble la zone sur la carte, puis vous tamponnez la carte avec le tampon d'équipe, puis vous déplacez réellement dans l'espace avec votre équipe en adoptant un mode de déplacement de votre choix : en nageant, en sautant, en chenille, les yeux fermés, en levant les pieds, à cloche pied, en chantant, en rampant, en sifflotant etc. Puis vous continuez l'histoire."

Le principe de l'histoire dont vous êtes le héros permet aux groupes d'être acteurs.trices de ce qu'il se passe. De plus, lors de la création des cartes de personnages, ils choisissent des caractères et des personnages à leurs avatars, ce qui impacte l'histoire. C'est un moyen supplémentaire pour les intéresser et rendre l'expérience de chaque groupe différente.

• Les bandeaux

Afin de créer une dynamique de groupe, les enfants se répartissent en deux équipes. Se trouver un symbole d'équipe leur permet de se rassembler, se retrouver.



• Les silhouettes non-genrées

Un des activités proposées lors de leur périple est de faire des grandes silhouettes non-genrées afin de pouvoir accéder à tous les territoires sans embûches. C'est un bon exercice pour travailler à l'échelle 1 et amener les enfants à s'exprimer en grand, à changer du format habituel du cahier. C'est l'occasion de revisiter le domaine de la garde-robe et de discuter de ce que chacun.e porte, à qui est dédié chaque vêtement, y a-t-il des normes? Peuvent-elles changer?





• Activités graphiques

Que ce soit avec le marbling, ou avec le monotype, c'est une manière pour moi de transmettre les techniques apprises à l'école. C'est la meilleure partie du travail.



• Le grand final

La quête se finit donc par la trouvaille du marteau magique, qu'ils ont cherché durant plusieurs semaines. C'est grâce au décodage d'une phrase écrite en symbole qu'ils découvrent le lieu de la cachette.



• L'affichage

L'affichage montre l'assemblage des différents éléments réalisés : les silhouettes, les habits et les phrases sur l'égalité entre les filles et les garçons. C'est un outil qui permet aux projets de continuer à vivre seul, aux passants de se poser des questions et d'en parler. C'est une manière supplémentaire de mettre en valeur la production de chacun.e, la rendre fière de ce qu'il a fait.



• Conclusion

Les activités proposées sont donc multiples et incitent à la création et/ou à la discussion. Les enfants et les adultes pourront dans le même temps découvrir des techniques graphiques inconnues. Ils pourront aussi donner leur avis et échanger entre eux sur les activités que peuvent avoir chacun.e, si elles sont différentes suivant leur genre. La princesse aux pieds poilus est une héroïne, qui ne confirme pas les stéréotypes sur les filles. Pour finir, la conférence de Christian Bruel lors de la "journée littérature de jeunesse et genre" le 19 février dernier m'a confirmé les schémas communs qui sont transportés dans les livres jeunesse, dans le rôle de la fille, majoritairement mère et qui vit à travers à une histoire d'amour.