PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Moi c'est Madame

2020 - fiche modifiée le 29 janvier 2024

Moi c'est Madame comporte 220 cartes d'attaques et de ripostes pour combattre les stéréotypes de genre.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 16 ans
Thèmes associés à cet outil	Vivre ensemble, Expression de soi, Genre et santé
Obtention	Acquisition
Participants	De 3 à 6
Prix	25,00 €

PIPSa

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 103 cartes Attaque
- 101 cartes Risposte
- 1 carte Flash
- 1 carte Bonus Créa
- 1 carte Moustache
- 8 cartes Sororité
- 5 cartes Profil
- 30 Jetons impro
- Règles du jeu

Les règles du jeu en vidéo

Concept :

Ce jeu vous entraine à riposter contre le sexisme, à libérer votre créativité, à travailler votre répartie et à découvrir plein de choses sur la culture féministe.

Le jeu comporte 220 cartes d'attaques et de ripostes pour combattre les stéréotypes de genre. Vous y trouverez aussi des défis, des challenges et plein de surprises pour passer un bon moment entre ami.e.s.

Toutes les situations sont inspirées de témoignages de dizaines de femmes, donc issues de la vraie vie.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

Bon à savoir

Une version adaptée au quotidien des plus jeunes est en cours de réalisation.

Commande chez l'éditeur.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

L'éclap éditions
France - bonjour@eclap.fr
https://www.eclap.fr

Pistes d'utilisation

Description

Voir l’onglet "Sur l’outil"

Comment l’utiliser

Moi c’est Madame est un jeu basé sur le principe d’attaques et de ripostes. Chaque participant incarne des personnages féminins qui réagissent en fonction des cartes de leur main. Les attaques représentent des situations de la vie quotidienne en majorité, mais comprennent également des défis.

L'objectif du jeu est de permettre aux joueurs d'explorer les histoires et les expériences de ces personnages, tout en développant un répertoire de réponses possibles et d’avoir un stock de ripostes à disposition. Le jeu veut combattre le sexisme avec humour.

À la fin de la partie, chaque participant se voit attribuer un "profil" basé sur les réponses et les réactions qu'il a proposées tout au long du jeu."

Public

Jeunes, à partir de 16 ans, et adultes

Rôle de l’animateur

L’animateur commence par expliquer les règles du jeu et facilite ensuite les échanges entre les participants. Il veille à maintenir le rythme de la partie en définissant le nombre de tours idéal. De plus, il peut préalablement trier les cartes, notamment en tenant compte de leur contenu potentiellement plus osé ou délicat, afin de s'adapter au confort et à la sensibilité du groupe de joueurs.

À la fin de la partie, l’animateur peut animer une discussion sur les profils attribués aux participants et susciter un débat constructif. Il peut également mettre en avant les répliques les plus mémorables ou marquantes de la partie.

Aménagement de l’espace

Les cartes sont placées au centre de la table, les joueurs autour, pour permettre à chaque personne d’accéder facilement au matériel (reprises de cartes).

A quel moment d’un projet ?

Le jeu "Moi c'est Madame" peut être intégré efficacement à divers projets de promotion de la santé, notamment dans des ateliers axés sur l'estime de soi, l'empowerment des femmes, la communication interpersonnelle et la sensibilisation au harcèlement sexiste et de rue.

Son utilisation peut s'adapter à des contextes mixtes ou non-mixtes, en tant qu'introduction ou en clôture de projet, en exploitant son aspect ludique comme une force motrice.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Ce jeu soutient la promotion de la santé en encourageant une participation active à travers son jeu de rôle interactif, permettant aux participants de devenir acteurs de leur propre vie et de leurs réactions. Il favorise une vision positive de la santé en soulignant que chacun a un rôle à jouer dans la lutte contre le sexisme et en renforçant la capacité d'agir en proposant des idées de ripostes face à des situations sexistes.

De plus, il incite à la réflexion sur les moyens de combattre le sexisme, ce qui contribue à l'amélioration du bien-être individuel et collectif.

Temps de préparation :

Points forts :

Son aspect ludique et humoristique, qui le rend attrayant et divertissant ainsi que sa variété de ripostes, qui incluent différentes formes d’actions (pas uniquement verbales). Le principe selon lequel toute riposte est valide, ce qui renforce l'estime de soi et l'engagement des joueurs.

Points d'attention :

Sélection prudente des cartes "attaques" en fonction du groupe. Gestion des réactions émotionnelles qui peuvent être suscitées par les cartes "attaques". Prévoir des stratégies pour gérer ces réactions et offrir un soutien si nécessaire.

Sujets abordés :

Sexisme, stéréotypes de genre, attaques et ripostes

Date de l'avis : 26 janvier 2024