

# PRENDRE EN MAIN "CHEVAL DE BATAILLE" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Cheval de bataille" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



## PUBLIC

15 - 25 ans, de 8 à 25 participant-e-s (réparti-e-s en 4 équipes)



## DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Percevoir les différentes sphères de la société génératrices d'inégalités
- Identifier les différentes manifestations de discrimination
- Comprendre les origines des inégalités de genre dans notre société





## LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

### Histoire - Géographie / EMC :

- L'égalité Homme - Femme est travaillée en intégrant cette question à l'étude des sociétés afin de contextualiser cette question autour d'objets historiques donnés.

### Philosophie :

- Le but de l'enseignement de la philosophie, en cycle terminal, est de permettre à chaque élève de s'orienter dans les problèmes majeurs de l'existence et de la pensée, dont fait partie l'égalité des genres.

### Sciences Économiques & Sociales :

- Identification des processus d'identification, en fonction du genre.
- Études des niveaux de salaire qui peuvent varier en fonction du sexe malgré un niveau de diplômes égal.



## LA POSTURE D'ANIMATION

“Cheval de bataille” est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI)**. Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun·e est invité·e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un·e animateur·rice d'association d'ECSI ou un·e enseignant·e) n'est pas extérieur·e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant·e·s.

Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



## POINTS DE VIGILANCE

- **Les animateur·rice·s sont les seul·e·s à connaître le genre des équipes**, les joueur·euse·s ne doivent pas être au courant tout de suite et il faut être vigilant·e à ce que les équipes soient mixtes.
- Veiller à **garder du rythme** durant les tours de jeu afin de limiter les temps d'attente des différentes équipes.
- **Certaines cartes Joker et Évènement** peuvent amener les équipes à avancer ou reculer sur le plateau et à elles-mêmes tomber sur de nouvelles cases Joker ou Évènement. Libre à vous de choisir de faire jouer ces cases. Toutefois, pour vos premières animations, nous vous recommandons de ne jouer ces cases que lorsque le lancer de dé les y a amenées, afin d'éviter de perdre le fil des événements.
- **Restez attentif·ve aux réactions émotionnelles** lors du jeu : les jeunes vivant une oppression dans leur vie personnelle risquent d'être heurté·e·s par le jeu, et peuvent alors mal le vivre. Dans ce cas, il est possible d'inverser les équipes en milieu de partie afin de les mettre sur un pied d'égalité quant aux difficultés du jeu.
- Jeu basé sur une binarité homme/femme, qui **peut être agaçante ou blessante pour les personnes trans ou non binaires** présentes lors du jeu.

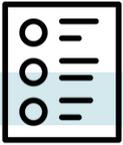
## DES ENSEIGNANT·E·S PARLENT DE L'OUTIL

*Ce jeu a tout de suite semblé **attractif** aux élèves de par son aspect, son nom...*

*Personnellement, quand j'ai entendu l'explication des règles, j'ai pensé que les élèves allaient vite se fatiguer et que c'était peut-être un peu difficile de tout retenir. Contrairement à ma première impression, **les élèves se sont tout de suite pris au jeu** et, malgré les règles peu cohérentes (car elles étaient très avantageuses pour certains et le contraire pour d'autres), **ils essayaient de comprendre la logique et de continuer d'avancer** quand même.*

*Peu à peu, ils ont commencé à se demander si ces règles injustes pour certains n'étaient pas synonyme des inégalités "fille-garçon". Grâce au jeu, ils ont été **beaucoup plus motivés lors de la discussion et des échanges**. Ils ont moins eu l'impression d'entendre encore "le même discours" sur les inégalités. Cette fois, ils étaient **acteurs de l'activité et ont pu échanger sur leur ressenti et leurs opinions**.*

Maria, enseignante en lycée général.



# ELÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant·e·s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Quelle(s) équipe(s) a (ont) avancé le plus loin, le plus facilement ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·e·s en un mot pendant le jeu ? Ce ressenti a-t-il évolué entre la phase 1 et la phase 2 ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Qu'est-ce qui a permis à certaines équipes d'aller plus vite ? Qu'est-ce qui était bloquant pour les autres ?
- **Réalité** :
  - A votre avis, quel parallèle peut-on faire entre la réalité et ce que vous venez de vivre ? Quelles catégories de personnes représentaient les équipes ?
  - Dans quels domaines de la vie quotidienne retrouve-t-on ces inégalités ? Existe-t-il des sphères de la vie quotidienne où l'on peut être témoin des inégalités homme-femme autres que celle représentées par les quatre zones du plateau de jeu ?
  - Les cartes règles illustrent-elles des réalités ? Lesquelles ?
  - A quoi correspondent les injustices symbolisées dans le jeu ? Quelles en sont les conséquences ? Les éléments perpétrateurs ?



# POUR ALLER PLUS LOIN



- **Distinction entre le sexe et le genre** : le sexe correspond à une notion biologique (l'anatomie d'une personne, le système reproducteur, et les caractères sexuels secondaires) tandis que le genre désigne l'identité sexuelle reconnue par une société à tout individu.  
*Source : Distinction entre sexe et genre - Wikipédia*
- **Concept du privilège masculin** : concept en sciences sociales utilisé pour examiner la situation sociale, économique et politique des avantages, ou des droits, mis à la disposition des hommes, sur la seule base de leur genre.  
*Sources :*
  - *Privilège masculin - Définitions, synonymes, conjugaison, exemples | Dico en ligne Le Robert*
  - *Privilège masculin - Wikipédia*
- **Définition du patriarcat** : forme d'organisation sociale et juridique fondée sur la détention de l'autorité par les hommes, à l'exclusion explicite des femmes.  
*Source : Définitions : patriarcat - Dictionnaire de français Larousse*
- **Définition du féminisme** : ensemble de mouvements et d'idées politiques, sociales et culturelles ayant pour objectif de promouvoir l'égalité entre les femmes et les hommes en militant pour les droits des femmes, et ce, sur le principe fondamental que les hommes et les femmes sont égaux et doivent être considérés comme tels.  
*Source : Le féminisme et les mouvements de femmes.*
- **Écart salarial** : En 2019, le revenu salarial des femmes reste inférieur en moyenne de 22 % à celui des hommes (28 % en 2000). Un peu moins d'un tiers de cet écart s'explique par des différences de durée de travail.  
*Source : Une lente décreue des inégalités - Femmes et hommes, l'égalité en question | Insee*
- **Violences conjugales** : 82 % des morts au sein du couple sont des femmes. Parmi les femmes tuées par leur conjoint, 35 % étaient victimes de violences antérieures de la part de leur compagnon. Par ailleurs, parmi les 22 femmes ayant tué leur partenaire, la moitié, soit 11 d'entre elles, avaient déjà été victimes de violences de la part de leur partenaire.  
*Source : Les chiffres de référence sur les violences faites aux femmes*
- **Milieu professionnel** : Les femmes sont majoritaires dans des métiers peu valorisés. 91% des aides soignant.e.s, 87% des infirmier.ère.s, et 95% des assistante·s maternelles, des employé·e·s de maisons, des aides à domicile et des aides ménagères sont des femmes.  
*Source : Inégalités hommes-femmes au travail : salaires, métiers et précarité - Oxfam France*
- **Sous-représentation dans les postes à responsabilité** : En dépit de leur niveau d'études plus élevé, les femmes occupent des postes moins qualifiés que les hommes. En 2017, il n'y a que 15 % de cadres parmi les femmes en emploi, contre 21 % parmi les hommes en emploi.  
*Source : Les inégalités professionnelles entre femmes et hommes | Dares*

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'outil "Cheval de bataille" pour les acteurs éducatifs en milieu scolaire.



## COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers  
Tel : (+33) 05 49 41 49 11  
contact@kurioz.org - www.kurioz.org  
www.comprendrepouragir.org

## PARTENAIRES DU PROJET



## PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques  
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project