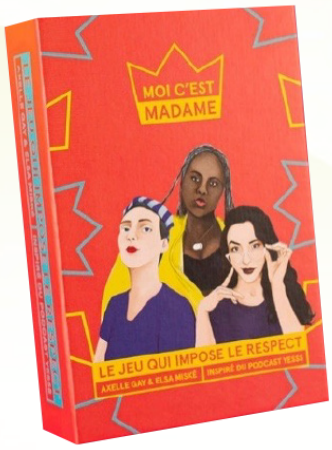
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

MOI C'EST MADAME
UN JEU QUI N'A PAS SA LANGUE DANS SA POCHE POUR RÉPONDRE AUX REMARQUES SEXISTES !

JEU



© L'éclap – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Moi c'est Madame est un jeu qui invite à proposer les meilleures ripostes à des propos sexistes du quotidien. Le jeu comporte 220 cartes d'attaque et de riposte pour combattre les stéréotypes de genre. Il comprend aussi des défis et des challenges.

Moi c'est Madame © L'éclap, créé par Axel Gay et Elsa Miské

[*] PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo de présentation du jeu sur la chaîne YouTube *Moi c'est Madame* :
https://www.youtube.com/watch?v=u3U-cW1fPHw

ASTUCES !

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez disposer le groupe en deux cercles concentriques, avec un cercle interne de joueurs et un cercle externe d'observateurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

Ce jeu a été pensé pour les adultes. Il contient des situations de la vraie vie qui peuvent choquer les plus jeunes, nous vous conseillons donc de lire les cartes avant de jouer avec des ados, et éventuellement d'en retirer quelques-unes si vous ne les trouvez pas assez appropriées. Une version qui convient aux plus jeunes est disponible également et s'intitule *Moi c'est Madame - La Relève* ©.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 16 ans

NOMBRE De 3 à 6 joueurs

DURÉE 40 minutes

ALTERNATIVES

Héroïnes ©, A&G Éditions, créé par Gaëlle Bidan et Anne Dhoquois, illustré par Robin Gasser.

Rebelles Princesses ©, Gigamic, créé par Gerardo Guerrero, Daniel Byrne, Kevin Paláez, illustré par Alfredo Cáceres.

Takattak ©, Si-Trouille, créé par Geneviève Smal et Greg Bruwier, illustré par Hiskills.

EXPLOITATION PHILO

Un jeu militant qui part de situations vécues et qui exige une bonne dose de répartie, de l'improvisation et du sang froid, mais surtout qui donne l'occasion de questionner le sexisme ordinaire.

OBJECTIFS[1]

Argumenter
Questionner les façons de riposter aux propos sexistes et les identifier

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Moi c'est Madame* permettent d'aborder les thématiques suivantes : le sexisme, le harcèlement, la discrimination de genre, la différence genre / sexe, les réparties / ripostes, le militantisme, etc.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences.

L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Dans la vie, avez-vous l'impression que cela se passe comme dans le jeu ? Pourquoi ?
- Quelle serait la meilleure façon de réagir à des propos sexistes ?
- La meilleure riposte est-elle l'attaque ?

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :

- Peut-on imposer le respect (comme il est indiqué sur la boîte de jeu) ?
- C'est quoi une remarque sexiste ?
- À partir de quand un propos est dit sexiste ?
- Faut-il réagir aux remarques sexistes ?
- La violence est-elle une réaction légitime à la violence ?
- Ne rien faire, est-ce une façon de réagir ?
- L'indifférence est-elle préférable à la riposte ?

[1] Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Moi c'est Madame* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Sommes-nous en puissance d'agir ?
- Ne pas réagir, est-ce cautionner ?
- Les mots ont-ils du pouvoir ?
- C'est quoi être une femme ?
- C'est quoi être un homme ?
- Naître homme ou femme a-t-il une importance ?
- Qu'est-ce que la violence ?
- Y a-t-il une différence entre le sexe et le genre ?
- C'est quoi un stéréotype de genre ?
- Les stéréotypes sur le genre affectent-ils plus les hommes ou les femmes ou les deux de la même manière ?
- La virilité est-elle exclusivement masculine ?
- La féminité est-elle exclusivement féminine ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il peut commencer par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

PISTE 3 : LA MEILLEURE RIPOSTE, C'EST L'ATTAQUE ?

L'animateur demande aux participants de recréer les différentes cartes du jeu en partant de leurs expériences personnelles. Les participants vont ainsi pouvoir rédiger des cartes *Attaque* et des cartes *Riposte*.

Une partie est rejouée avec les productions des participants.

L'animateur entame la seconde partie de l'exploitation en menant l'élection de la meilleure riposte. Ce classement va forcer les participants à opérer des choix, à argumenter et définir des critères pour classer. Pour ce faire, l'animateur reprend les ripostes et réparties proposées dans la partie rejouée et les affiche (il peut éventuellement les numéroter). Les participants vont devoir déterminer ensemble une liste de huit critères pour départager les différentes ripostes. Il est également possible, si l'animateur souhaite gagner du temps, de leur confier une liste de critères.

[2] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

Quelques exemples : drôle, engendre la réflexion, proportionnée, en cohérence avec l'attaque, désamorce une escalade de violence, ne laisse pas de place à une contre-attaque, accessible à tous / à la portée de tous, rapide, etc.

L'animateur va inviter chacun à classer les ripostes selon les huit critères retenus. L'animateur mène ensuite la discussion en plénière : « Le classement est-il le même pour tous ? », « Comment avez-vous procédé pour classer ? » L'animateur mène également la discussion sur la primauté de certains critères : « Les huit critères retenus ont-ils tous la même pertinence / force pour effectuer le classement ? » Ensuite, l'animateur invite les participants à garder un nombre limité de critères et donc à se délester de certains. Nous conseillons d'en conserver cinq. Il veille à ce que les participants argumentent. On termine par une dernière phase de classement sur base des critères finalement retenus. Chaque participant est invité à choisir un critère qui est le plus important pour lui et le moins important pour lui. Il attribuera ensuite des points à cinq répliques : il donne cinq points pour la riposte qui valide son critère privilégié, quatre points pour son second critère à une autre riposte, trois points pour son troisième critère à une troisième riposte, deux points pour son avant-dernier critère à une quatrième riposte et enfin un point à une cinquième riposte pour le dernier critère retenu mais jugé de moindre importance / pertinence.

Chaque participant indique les points qu'il attribue aux différentes ripostes. La meilleure riposte sera celle qui aura le plus de point. L'animateur peut, s'il le désire, approfondir en menant la discussion sur les questions suivantes : « Qu'est-ce qu'avoir de la répartie ? »

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	Un tableau et de quoi y écrire les phrases Des cartes *Attaque* et *Riposte* vierges De quoi écrire

PROLONGEMENT

Il est ensuite possible de mener un atelier de création de slogans militants et de panneaux ou banderoles.