



Les élèves doivent retrouver six jouets exposés dans le musée et relever des défis en équipe.

Les objets et les jeux associés ont été choisis pour aborder les notions de genre durant la correction avec l'enseignant.

A PRÉVOIR

Imprimer les fiches de route et consulter le livret enseignant présentant les 6 objets (envoi par mail à la réservation).

DÉROULÉ DE LA SÉANCE (1H00)

Les élèves sont répartis en équipes de 4 ou 5. Chaque groupe reçoit :

- une feuille de route à remplir
- un crayon à papier et une gomme,

L'enseignant reçoit également un dossier pédagogique contenant :

- un livret avec la présentation des 6 objets recherchés, les réponses aux énigmes et la description d'autres jouets du musée pouvant faire écho à ceux découverts.
- un plan détaillé.
- une règle du jeu.

Le matériel nécessaire à la réalisation des énigmes est déjà sur place.

Les équipes sont en autogestion durant le jeu. Cela ne dispense pas de la présence d'au minimum un responsable pouvant aider les équipes et devant faire respecter les règles de conduite dans un musée (déplacements sans courir, pas de cris, faire attention aux vitrines...).

Certains jeux pourront demander l'aide d'un adulte.

À la fin de l'activité, il est conseillé de faire une correction avec l'ensemble de la classe.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Travailler et réfléchir en équipe.
- Se repérer dans l'espace.
- Se questionner sur les discriminations, le sexisme.



POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE L'ATELIER

Le rose et le bleu, des couleurs genrées.

La reconnaissance des couleurs, et la symbolique attribuée, divergent selon les civilisations et fluctuent dans le temps. Longtemps méprisé, le bleu est devenue une couleur appréciée à partir du XII^{ème} siècle, et il est aujourd'hui souvent désigné par les sondages d'opinion comme étant la couleur préférée des européens. Quant au rose, il est distingué comme couleur seulement depuis le XVIII^{ème} siècle.

Jusqu'au début du XX^{ème} siècle, la couleur n'est cependant pas liée à un sexe. Il s'agit plutôt d'une question de classe et de mode : l'intensité et la rareté du pigment utilisé étant un marqueur social. A partir de 1930, les couleurs sont de plus en plus associées à un sexe particulier : le rose exclusivement pour les filles et le bleu pour les garçons. Cette symbolique contemporaine s'intensifie encore plus fortement après-guerre par le biais du développement des campagnes de publicités (vêtements, jouets...) et des rayonnages spécialisés des magasins.

POUR ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTATION D'UN OBJET NON VU EN VISITE ET EN RAPPORT AVEC LE JEU DE PISTE

Rendez-vous dans le chap.1, vitrine «poupées»

«Michel» poupée garçon.

Celluloïd, laine. S.N.F., France, entre 1952 et 1955.

Ce poupon en celluloïd est habillé avec des vêtements tricotés à la main : les poupées étaient souvent vendues nues, avec des modèles de vêtements à fabriquer soi-même.

En effet, les pédagogues ont longtemps estimé que jouer à la poupée préparait la petite fille à son rôle de maman et était l'occasion d'apprendre le tricot et la couture.

Cette poupée est un garçon, il s'appelle Michel : il a évidemment été habillé... en bleu !

