



Titre de l'action :	Jeux symboliques et stéréotypes dans la classe : « il fait – elle fait »
Thème d'étude :	Conscientisation des stéréotypes genrés et entrées disciplinaires
Niveau :	Petite section/Moyenne section/Grande section
Savoirs théoriques pour étayer l'action : quelques éclairages issus de la recherche	<p>1/ Le rôle des stéréotypes dans la construction de l'identité sexuée. Dès la naissance, garçons et filles sont influencé-es par les stéréotypes sociaux dont les stéréotypes de sexe. (cf : les travaux de Véronique Rouyer)</p> <p>2/ Les points de vigilance sur les jeux symboliques. Parmi les jeux symboliques, il existe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les jeux de rôle avec la cuisine/restaurant, la dînette, la nurserie/infirmier (poupons sexués, baignoire, biberon etc.), les activités ménagères, l'atelier de bricolage/construction et tous les déguisements. L'enfant les utilise pour imiter des personnes, des animaux, des situations, des événements qu'il a observés dans son quotidien. - Les jeux de mise en scène (garage, caserne de pompier, ferme, ainsi que les figurines qui s'y rapportent), permettent à l'enfant d'inventer ses propres histoires avec des personnages à qui il attribue des rôles. Le jeu de mise en scène nécessite que la pensée symbolique soit déjà bien consolidée, pas avant 3 ou 4 ans. <p>Entre 2 et 4 ans, le jeu symbolique permet à l'enfant de résoudre des conflits internes, de se libérer des contraintes du quotidien. Comme le souligne Anne-Sophie Casal (Psychopédagogue), « <i>il a un rôle d'exutoire de tension. L'enfant reproduit des scènes de son quotidien, de son point de vue, dans un cadre sécurisant. Très souvent, il rejoue l'autorité en grondant sa poupée ou son doudou. C'est une manière pour lui d'assimiler les rôles sociaux et de se soumettre aux règles et aux codes.</i> » En faisant semblant d'être l'autre, l'enfant peut exprimer des choses même lorsqu'il ne maîtrise pas totalement le langage. Il prend du recul par rapport à ce qu'il vit. Le jeu d'imitation participe également au développement de sa motricité. En manipulant de nombreux petits objets, par exemple dans un jeu de dînette, il développe sa motricité fine. Lorsqu'il donne à manger au bébé ou l'habille, il ajuste ses gestes pour parvenir à son but. Enfin, l'imitation joue un rôle majeur dans la socialisation. Le fait de jouer d'autres rôles permet de prendre conscience de l'existence de l'autre mais aussi de soi-même et de jouer en interaction.</p>

<p>Domaine disciplinaire :</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral</p>
<p>Objectifs d'apprentissage :</p>	<p>Du point de vue de la socialisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître, accepter et respecter les autres et les règles de fonctionnement des coins jeux - partager l'espace avec les autres (jeu, espace, matériel) - développer ses capacités d'écoute, d'attention aux autres - construire des relations nouvelles avec ses camarades, développer des interactions avec eux - éprouver sa liberté d'agir - développer son autonomie - reprendre à son compte et développer une situation proposée par un-e autre <p>Du point de vue de la construction de l'identité, notamment sexuée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire l'apprentissage du questionnement des stéréotypes sexuels - se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer... - faire l'apprentissage des rôles sociaux réels - développer son imagination dans des activités simulées - développer des compétences d'initiative - construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu - développer un sentiment de confiance en soi - reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction.
<p>Action ponctuelle quotidienne pour un groupe d'élèves et action continuée sur plusieurs journées pour la classe</p>	<p><u>Déroulement :</u></p> <p>JOUR 1 à JOUR 4 -Temps d'accueil</p> <p>1/ L'enseignant-e laisse les enfants investir les coins jeux librement et vient y prendre des photos à différents moments du temps d'accueil. Il-elle s'assure d'avoir plusieurs photos pour chacun des coins jeux mis en place dans la classe.</p> <p>2/ Choisir les 3 ou 4 photos de 2 coins « jeux symboliques » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une photo au moins présentant des filles et des garçons - Une photo au moins présentant uniquement (ou majoritairement) des garçons - Une photo au moins présentant uniquement (ou majoritairement) des filles <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

NB : Ces photos seront utilisées dans l'atelier dirigé de langage toute la semaine.

JOUR 1 à JOUR 4- Atelier dirigé de langage (25 à 30 minutes)

Travail en atelier mixte et hétérogène. L'enseignant-e va faire entrer les enfants progressivement dans le langage d'évocation en lien avec les situations vécues dans les coins jeux : les supports photos vont permettre d'enrichir le vocabulaire pour les activités conduites (noms, verbes ...).

PHASE 1 (10 minutes)

Projection de chacune des photos au coin regroupement et questionnement de l'enseignant-e : **Que font les enfants ? Où sont-ils ? Qui sont-ils ?**

L'enseignant-e reste vigilant-e à l'utilisation des pronoms personnels **il** et **elle** et fait expliciter les enfants sur le choix du pronom :

Exemple :



« **Elle** fait la cuisine. Qui fait la cuisine ? **Samia**. **Elle**, c'est Samia ? Oui, c'est parce que c'est une fille. »

Pour chacune de photos, l'enseignant-e demande à plusieurs enfants de justifier leur emploi du pronom personnel sujet **il** ou **elle** pour parler d'une fille ou d'un garçon. (En GS, on parlera du féminin et du masculin)

A la fin des échanges, la procédure est verbalisée et écrite par l'enseignant-e :
« Quand c'est une fille, on peut remplacer par « elle ». Quand c'est un garçon, on peut remplacer par « il ». »

PHASE 2 (10 minutes)

Pour les photos non représentatives de la mixité (volontairement ou pas), l'enseignant-e encourage les enfants à formuler des phrases en changeant le protagoniste.

Exemple :



Si c'est une fille que l'on voit, on demande d'imaginer que ce soit un garçon et donc de dire : **Le garçon /Théo/Il** s'occupe du bébé.

Si certaines propositions de l'enseignant-e laisse apparaître une réticence chez certains enfants, il est alors envisageable de faire jouer la scène par des garçons

et des filles directement au coin concerné et d'accompagner cette activité d'une explicitation forte : « il peut faire... elle peut faire...aussi ».

PHASE 3 (5 à 10 minutes)

Faire un relevé avec les enfants d'une dizaine d'actions que l'on peut faire dans ces deux coins jeux que l'on soit fille ou garçon:

Il fait... / elle fait...ou il peut .../elle peut ...en utilisant les photos en support si nécessaire et **les éléments de langage égalitaires** propres à chaque coin jeu. Ces phrases serviront à créer un livre des coins jeux mixtes du type « A quoi tu joues ? »



[Marie-Sabine Roger](#) / [Anne Sol](#)

Exemple : COIN INFIRMERIE

Objectifs :

- Développer le jeu d'imitation, l'identification.
- Développer la communication entre pairs.
- Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique.
- Permettre d'imiter pour grandir et apprendre.

Quelques repères :

- Les jeunes enfants déménagent beaucoup le matériel.
- Il peut être installé en parallèle du coin poupées.
- L'espace doit être suffisamment vaste pour permettre au docteur de manipuler les poupées ou ses camarades.
- Il peut être installé à la suite d'une épidémie dans la classe ou après une visite médicale.

INSTALLATION MATERIELLE

Localisation : dans la classe, pièce attenante. Espace fixe, bien délimité.

Matériel :

pansements – thermomètre – seringues (sans les aiguilles) – trousse de secours – téléphone – ordonnance – radios – ciseaux – mouchoirs – gants chirurgicaux – masque – boîtes de médicaments vides – bandages – stéthoscope – tensiomètre

AMENAGEMENT		
Pour développer le coin et :	Il faut penser à :	
Offrir aux enfants un espace accueillant :	Soigner le décor. Proposer un mobilier et du matériel en bon état et à la taille des enfants.	
Permettre un repérage aisé :	Étiqueter l'espace consacré au coin infirmerie pour le délimiter et pour identifier les différentes fonctions de l'espace (salle d'attente, cabinet). Étiqueter le matériel à disposition. Avoir un tableau récapitulatif du matériel.	
Ouvrir et fermer, manipuler :	Proposer du matériel varié (seringues, boites avec des ouvertures différentes, flacons).	
Rendre le rangement lisible :	Prévoir des boites, des crochets pour ranger le matériel. Étiqueter ces rangements avec des illustrations et des mots.	
Maintenir l'intérêt :	Réorganiser en apportant du nouveau matériel (ne pas tout mettre dès le début). Supprimer le coin temporairement. Varier les situations : soit l'infirmière- l'infirmier vient à domicile, soit il-elle est dans son cabinet.	
ACTIVITES ET SCENARIOS		
<u>Section des Petits</u>	<u>Section des Moyens</u>	<u>Section des Grands</u>
<p>Les enfants jouent des rôles familiaux connus : maman / papa qui soigne son bébé ou qui accueille l'infirmier/infirmière.</p> <p>Scénarios : -<u>Bébé est blessé</u> : il faut le-la soigner : l'enseignant-e joue et introduit si besoin le vocabulaire. <i>il-elle est blessé-e, il-elle saigne... Qu'est-ce qu'il s'est passé ? De quoi va-t-on avoir besoin ? Je prends... C'est pour...</i></p>	<p>Les enfants jouent des rôles connus : maman /papa, docteur-e, infirmière/infirmier + introduction de référents culturels : ordonnance pour les médicaments, paiement des soins.</p> <p>Scénarios : -<u>Bébé a un gros rhume. Il faut l'emmener chez le médecin.</u> Le médecin l'ausculte, explique comment le-la soigner et rédige l'ordonnance.</p>	<p>Les enfants jouent des rôles sociaux variés : maman /papa, médecin, secrétaire + introduction de référents culturels : ordonnance pour aller passer une radiographie, carte vitale... + mise en place de coins spécifiques : salle d'attente, cabinet médical...</p> <p>Scénarios :</p>

	<p><u>-Bébé est malade : il a des boutons sur tout le corps et de la fièvre.</u> L'infirmier-infirmière va le soigner.</p> <p>Il faut examiner le bébé et expliquer comment le soigner.</p>	<p><u>-Bébé a de nombreuses blessures. Il est à l'hôpital.</u> Un-e docteur-e et un-e infirmier-ère le soignent.</p> <p>Le-la docteur-e demande le matériel à l'infirmier-ère : « J'ai besoin de... pour... ». Il soigne le bébé. L'infirmière lui donne le matériel demandé et rassure le bébé en lui expliquant ce que fait le-la docteur-e. Le-la docteur-e rédige l'ordonnance.</p>	<p><u>-Bébé a mal au ventre.</u> Il faut prendre rendez-vous et l'emmener au cabinet médical.</p> <p>Le-la secrétaire les accueille et note les prénoms des patient-es.</p> <p>Le-la médecin réalise sa consultation médicale, rédige l'ordonnance, utilise la carte vitale...</p> <p><u>-Bébé a très mal au bras. Il faut l'emmener au cabinet médical.</u> A-t-il/elle le bras cassé ? Idem mais le médecin prescrit une ordonnance pour des radiographies...</p>
<p>Enjeux langagiers, lexicaux et syntaxiques : NB : L'enseignant-e veillera à utiliser les éléments de langage oral en contexte, en les associant à des structures syntaxiques préalablement définies.</p>			
	<p>Danger – accident – tomber – sang – pleurer – prendre la température – thermomètre – fièvre – boutons – poison – docteur – hôpital – pansements – fesses – piquûre – croûte – corps – bras – doigts – jambes – pieds – genoux – dos – ventre – tête – front – figure – joue – nez – œil – oreille – langue Pousser – se cogner – soigner – trembler – se brûler – aider – tousser – éternuer – se moucher – téléphoner – se coucher</p>	<p>Chute – larmes – seringue – fils – santé – dents – coudes – poignets – chevilles – cuisses – épaules – visage – menton – yeux – gorge – cœur – peau Bousculer – se blesser – consoler – s'allonger sur le ventre/sur le dos – respirer – recoudre – se reposer – guérir – transpirer – vomir Grave – triste – maigre Tirer la langue Il faut que – parce que – car – qui en pronom relatif Infirmier - infirmière – docteur- docteur</p>	<p>Chuter – infection – médecin – ordonnance – radio – instruments – pharmacien – dentiste – os- squelette – narines – lèvres – gencives – paupières – cils – sourcils – muscles – chevelure – nombril – hanche – articulations – sexe – noms des doigts – estomac – ingestion Se protéger – s'écorché – piquer – gratter – mourir – décéder – suer – inspirer – expirer</p>

	<p>– dormir – aller mieux/bien/mal – renifler Dangereux – malade – fatigué Fermer les yeux – avoir le nez qui coule – avoir mal au ventre – se déshabiller Utiliser les pronoms je, tu, il, elle, vous. Infirmière infirmier</p>		<p>Blessures légères/graves Ouvrir grand la bouche – prendre la tension – faire du bouche à bouche Les pronoms relatifs que et où L'impératif Infirmier - infirmière - docteur- docteur- Patient - patiente - secrétaire</p>
<p>Pistes complémentaires :</p>	<p>Étendre à chaque coin jeu la même réflexion et revoir l’affichage et les structures langagières attendues dans les coins jeux de la classe avec une visée égalitaire.</p> <p>Créer un album de type « A quoi tu joues dans la classe ? » et développer la coéducation égalitaire avec les familles via cet album. Travailler sur le féminin et le masculin des noms de métiers dans la classe (cuisinier, cuisinière...)</p> <p>Lire des albums de jeunesse sur la thématique (liens actifs vers des ressources) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des papas et des mamans de Jeanne ASHBE - Une vraie maman de René GOIGHOUX et Thomas BAAS - Un vrai papa de René GOIGHOUX et Thomas BAAS - Débordée de Ati - Le papa qui avait 10 enfants de Bénédicte GUETTIER - Un papa sur mesure de Davide CALI et Anne-Laura CANTONE - A quoi tu joues? De Marie-Sabine ROGER et Anne SOL - Tu peux de Elise Gravel (à imprimer) 		

