

LA JOUTE DES GENRES

Les constats

Nous n'avons pas vraiment conscience de la multitude de stéréotypes de sexe qui traverse nos manières de penser, de vivre et de comprendre les situations sociales. Mais dès que nous mesurons l'emprise de ces stéréotypes dans notre compréhension du monde, peut se dégager la volonté de les mettre à distance et de mieux comprendre comment en diminuer leur portée. Ce jeu de rôles (inversés) initie cette prise de conscience par un entraînement à penser l'autre, autrement qu'en éventuel ennemi ou objet (de séduction, de travail, de douleur, ...).

Les objectifs

- Prendre conscience de la prégnance des stéréotypes par suggestion
- S'entraîner à d'autres rapports sociaux, construits sur la valorisation et non la dévalorisation, sur l'indépendance et non la dépendance, sur « l'amour et non pas la guerre ».
- Provoquer par le plaisir (du jeu) la décision de se déprendre des stéréotypes sexués.

Public(s) visé(s)

Professionnel-les de l'éducation, de l'animation, de la petite enfance

Les conditions de réussite

- L'animateur-e doit avoir expériences et compétences en animation de jeux d'expression et théâtralisés.
- La connaissance des rapports sociaux de sexe et leur analyse critique est fortement recommandée.
- L'animateur-e doit vérifier la compréhension par toutes et tous de la règle du jeu. Les temps de recherches de mot, de préparation de joute doivent être précisés et respectés.
- L'animateur-e veille à la sincérité du « compliment », aide à la recherche des mots, à la préparation des joutes. Il ou elle repère les « événements » relationnels, surtout ceux ayant trait aux rapports sociaux sexués, qui pourront être mis en débat à la fin du jeu.

Mots-clés

Éducation

Jeu

Prise de conscience

Rôles sociaux sexués

Stéréotypes

Démarche

Ce jeu s'inspire de la joute, en croisant trois variantes historiques et territoriales : la tradition sociale universelle de la Joute oratoire poétique, datant de l'Antiquité et toujours vivante (Pays de la Méditerranée) ; la Querelle des sexes, inventée à la Renaissance, vantant les qualités et les défauts du masculin et du féminin ; les « matches » d'impro(visation), exercices théâtraux contemporains.

Déroulement

- Se joue en 3 équipes, équivalentes en nombre si possible, mixte ou non.
- Une équipe, appelée loyale, choisit des mots ou groupes de mots évoquant et soulignant valeurs et qualités positives des hommes ou des femmes (le genre du destinataire choisi reste secret). Cette équipe loyale propose le même mot ou groupe de mots aux deux autres équipes qui doivent, avec cette proposition, inventer « un compliment », et en désigner le destinataire (homme ou femme). La forme de cette déclaration doit être particulièrement créative et peut utiliser le chant, la récitation, le théâtre, s'accompagner de musique, être poétisée, ... À chaque équipe de choisir et de réaliser sa création. Les animateur-es peuvent avoir prévu et mettre à disposition divers instruments, objets ou vêtements. Chaque équipe dispose d'un temps convenu pour construire sa déclaration qui doit, rappelons le, obligatoirement et avec jubilation valoriser l' « autre ».
- Le destinataire du « compliment » -les hommes ou les femmes- est l'autre équipe jouteuse.
- Chaque équipe s'affronte donc avec le même mot ou groupe de mots, l'une après l'autre.
- L'équipe loyale déclare gagnante l'équipe qui, pour elle, a le mieux mis en valeur, sincèrement, avec imagination, créativité et aussi avec pertinence, l'autre. Cette décision fait l'objet d'une argumentation de la part de l'équipe loyale, qui révélera également le genre qu'elle avait choisi comme destinataire du mot proposé pour la joute.
- Pour les joutes suivantes, les équipes en jeu peuvent au choix ou successivement :
 - utiliser le même mot ou groupe de mot en changeant le genre du destinataire complimenté,
 - utiliser un autre mot imaginé par l'équipe loyale, - utiliser un préjugé ou un stéréotype sexué en le retournant ou détournant positivement.
- Chaque équipe devient équipe loyale à son tour après quelques joutes. La joute des genres peut se conclure par un échange sur le vécu du jeu, le sens que chacun-e lui donne, les projections, transferts ou analyses que chacun-e propose à partir du jeu vers le vécu personnel et/ou professionnel.