

Jeu de cartes



Contexte



Jeu développé dans le cadre du travail de fin de formation du certificat « genre et sexualité » ULB

But : créer un outil utile dans le cadre d'animations EVRAS ou EP afin d'amorcer une réflexion sur la prégnance du patriarcat et des préjugés homophobes, et leurs représentations dans les chansons et par extension dans les sociétés occidentales

Contenu du jeu

251 cartes + 2 cartes indices



251 extraits de chansons sélectionnées dans les palmarès de concours de 2000 à 2020

USA : Grammy Awards

Belgique : D6bels Music Awards

France :

Grande Bretagne : Brit Awards

- Victoires de la musique
- NRJ Music Awards

Chansons réparties en 3 catégories:

catégorie 1 : propos principal sans lien avec les questions de genre et sexualité et qui paroles ne présentent pas un caractère genré ou sexuellement discriminant (145 chansons).

catégorie 2 : paroles qui portent atteinte aux personnes dans leur identité sexuelle et /ou de genre (32 chansons).

catégorie 3 : paroles qui portent un message utile à la cause des femmes, de la communauté LGBTQI+ et des ...hommes (74 chansons).

Cartes à jouer



Verso des cartes

- Couleur : mauve
- nom de l'artiste
- titre de la chanson
- un extrait des paroles fidèle au sens général du texte
- traduction en français des textes en anglais



Recto des cartes

- 3 couleurs différents correspondant aux 3 catégories
rouge : Cat 1
jaune : Cat 2
bleu : Cat 3
- les récompenses obtenues
- un signe   
- un commentaire sur certaines cartes

Carte indices – catégorie 2 – code jaune – 2 micros

(chansons dont les paroles portent atteinte aux personnes dans leur identité sexuelle et de genre)



Le texte de la chanson évoque-t-il la question de genre et/ou de sexualité ?

Si « oui »

Pouvez-vous répondre « oui » à l'une ou plusieurs des questions suivantes ? :

- Le texte présente-t-il des propos dénigrants, dégradants et/ou sexistes envers les femmes ou envers la communauté LGBTQI+ ?
- Le texte prône-t-il ou banalise-t-il des comportements violents ou harcelants envers les femmes ou envers la communauté LGBTQI+ ?
- Le texte entérine-t-il l'inégalité entre les sexes et/ou la domination masculine ?
- Le texte objectifie-t-il le corps des femmes sexuellement ?
- Dans le texte, la femme est -elle considérée comme une proie dont le consentement n'est pas requis ?
- Le texte enferme-t-il les femmes ou la communauté LGBTQI+ dans des stéréotypes ?
- Le texte renvoie-t-il les femmes dans une norme de l'ordre patriarcal ?

Alors, classez la chanson en catégorie 2 (code jaune – 2 micros)

Carte indices – catégorie 3 – code bleu – 3 micros

(chansons dont les paroles portent un message utile à la cause des femmes, des hommes et de la communauté LGBTQI+)



Le texte de la chanson évoque-t-il la question de genre et/ou de sexualité ?

Si « oui »

Pouvez-vous répondre « oui » à l'une ou plusieurs des questions suivantes ?

Le texte dénonce-t-il

- les normes patriarcales ?
- les injonctions de beauté faites aux femmes ?
- les injonctions des magazines féminins ?
- les violences faites aux femmes ?
- le harcèlement ?
- l'objectivation du corps des femmes ?
- la condition des femmes ?
- les stéréotypes de genre ?
- les discriminations liées à l'orientation sexuelle ?

Le texte prône -t-il

- l'émancipation et/ou l'autonomie des femmes ?
- le renversement des codes de genre ?
- l'égalité homme-femme

Le texte offre-t-il une visibilité

- à la communauté LGBTQI+ (amours, préoccupations, réalités, discriminations) ?
- au plaisir féminin ?

Alors, classez la chanson en catégorie 3 (code bleu)

Mécanique du jeu

Le but : composer des séries

une série = 2 cartes de la cat 1 / 1 carte de la cat 2 / 1 carte de la catégorie 3



Avant la partie, chaque joueur reçoit:

- les cartes nécessaires à la composition d'un nombre prédéfini de séries (3 séries pour maximum 10 joueurs pour 1 jeu). Les cartes sont distribuées côté recto (mauve) et ne peuvent pas être retournées.
- les 2 cartes « indices » côté questions

Début de la partie:

Les joueurs ont quelques minutes (10 minutes?) pour composer leurs séries.

Cœur de la partie:

- Etape 1 (individuelle):
Le temps imparti écoulé, les joueurs avancent simultanément devant eux une première série (catégorie 1 sur leur gauche, catégorie 2 au milieu, catégorie 3 sur leur droite) et retournent les cartes. Un point est attribué à chaque carte correctement « catégorisée ».
Les séries suivantes doivent être avancées toutes les minutes. Le joueur ayant engrangé le plus de points a gagné.

- Etape 2 (mise en commun) : chaque joueur propose une carte  et une carte  / les joueurs de la partie composent ainsi leurs Top- Playlists – dans le cadre d'une animation de groupe, les playlists sont présentées et argumentées