

*Non aux  
préjugés!*



**Gironde**  
LE DÉPARTEMENT

# Non aux préjugés !

**Jeu pour les 12 ans et plus, conçu par la commission Egalité filles/garçons dans le cadre du Conseil Départemental des Jeunes (CDJ) de la Gironde.**

**C'est donc leurs visions et leurs messages sur l'égalité homme/femme qui apparaissent dans ce jeu.**

**Le but du jeu est de combattre les inégalités, ou bien de découvrir notre comportement/citoyenneté dans le cadre de l'égalité des genres.**

**Donc tous débats (dans la bonne humeur) sont autorisés et même recommandés !**

## Matériel :

30 cartes « Situation » (6 cartes : Loisirs, 11 cartes : À l'école, 5 cartes : Maison, 8 cartes : Médias)  
30 cartes « Solution »  
10 cartes « Bonus »  
1 carte « Règles du jeu »  
1 carte « Fin de partie »  
1 Plateau  
1 Dé  
1 pion par équipe

## Mise en place du jeu :

- Placer les cartes par couleur
- Placez le plateau et autant de pions que d'équipes sur la table
- Les pions sont placés sur la case départ
- Chaque équipe doit comporter au moins 2 personnes (si possible faire des équipes mixtes)

## Déroulement du jeu :

**Un tour se déroule de la façon suivante :**

- La première équipe tire le dé puis elle avance son pion sur le plateau d'autant de cases que le résultat

du dé. Elle pioche une carte « situation » ou « bonus » de la couleur correspondant à la case. Une personne de l'équipe lit à voix haute la « situation » ou « bonus » à ses coéquipier-e-s ainsi que les 3 réponses possibles. Ensuite, c'est au tour de la ou les autres équipes de faire leur propre action.

- En cas de mauvaise réponse à une carte bonus, l'équipe passe son tour et devra piocher une carte situation de son choix au prochain tour pour avancer.
- L'équipe a une minute pour se mettre d'accord sur la réponse qu'elle souhaite apporter à la « situation » posée.
- Activer le sablier ou le minuteur au moment de la lecture de la carte, vous avez 1 minute pour vous mettre d'accord sur la réponse choisie.
- Une fois la réponse choisie, l'équipe pioche la carte portant le même numéro dans la pioche « solution ». Elle découvre ainsi combien de points a rapporté la solution choisie et pourquoi. Elle procède à la lecture des réponses à voix haute.
- Puis elle avance son deuxième pion du nombre de point correspondant sur le tableau d'avancement.
- Ensuite, c'est au tour de la ou les autres équipes de faire leur propre action.
- Lorsque vous ne gagnez pas de point, vous reculez d'une case
- La partie se termine quand une équipe atteint la ligne d'arrivée

## Exemples de durée d'une partie :

- Pour une partie de 15-20 minutes = 4 manches
- Pour une partie de 30-40 minutes = 8 manches

## Fin du jeu :

L'équipe ayant atteint l'arrivée, retourne la carte « fin » et révèle quels objectifs chaque équipe a atteint