

Boîte à outils

égalitaire

et

non-sexiste

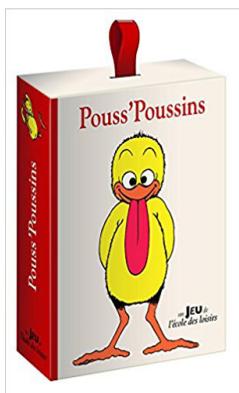
pour logopèdes

Cette boîte à outils s'adresse aux logopèdes exerçant auprès d'une population enfant. Elle présente une liste non-exhaustive de jeux, livres et applications numériques égalitaires et non-sexistes, c'est-à-dire favorisant la mixité, la tolérance, la liberté et le respect de l'autre.

Les ressources ont été classées en fonction du type d'outil : jeux, applications numériques, albums pour enfants et méthodes de communications. L'âge du public cible est également précisé à titre indicatif et correspond à l'âge minimum à partir duquel l'outil pourra être utilisé, la plupart des ressources étant destinées aux enfants d'âge primaire, soit 6-11 ans.

Jeux de société et de rôle

Des jeux sans stéréotypes de genre, qui favorisent la communication et la coopération des participant-es.



Pouss' Poussins

De Claude Ponti, Ecole des loisirs.

Public : 2 à 6 participant-es, à partir de 4 ans.

Description : Ce jeu reprend les personnages de poussins facétieux – très connus – de Claude Ponti, grand auteur et illustrateur pour les enfants. Les enfants sont invités à bien observer les cartes, et à faire preuve de rapidité. Les règles du jeu sont comprises très vite, même par les plus jeunes.

Conseil d'utilisation : Prendre le temps, avant de débiter une partie, de lire ensemble les règles du jeu, qui sont ponctuées de plaisanteries et pleines de dérision. Proposer, en périphérie du jeu, des lectures des albums de Claude Ponti.



Domino des bruits

De Soledad Bravi, Ecole des Loisirs.

Public : 2 à 4 participant-es, à partir de 4 ans

Description : Un jeu de dominos coopératif qui proposent aux plus jeunes d'imiter ou de mimer les bruits illustrés sur chaque pièce. Ce jeu est l'adaptation du Livre des bruits, un album jeunesse de Soledad Bravi. Le plus de ce jeu : personne ne perd, tout le monde gagne.

Conseil d'utilisation : Laisser les enfants s'exprimer librement, quitte à ce que cela fasse du bruit. Inviter les enfants à expliquer leurs choix d'imitation ou de mime.

Un jeu

D'Hervé Tullet, Bayard jeunesse.

Public : 2 à 6 participant-es,
à partir de 4 ans.

Description : Un très beau jeu d'observation et de réflexion, qui demande aux enfants de produire des suites logiques et des associations de formes et de couleurs. Un jeu créatif où il n'y a ni perdant-e ni gagnant-e mais où la coopération est au cœur de l'expérience ludique.

Conseil d'utilisation : Laisser les participant-es manipuler le jeu en toute liberté, sans lire les règles du jeu et



en les incitant à expliquer leurs choix d'associations, puis les découvrir et les appliquer ensemble. Proposer une découverte de l'application adaptée du jeu (voir « Applications et livres interactifs sur tablettes numériques »).

Più e meno (Plus et moins)

De Bruno Munari, les Trois Ourses.

Public : 1 à 6 participant-es,
à partir de 4 ans.

Description : Più e meno est un jeu du célèbre illustrateur italien Bruno Munari. Ce jeu s'apparente à un livre d'artiste et propose 72 cartes illustrées, transparentes et trouées, à associer les unes aux autres. La combinaison des cartes les unes avec les autres permet de se raconter des histoires, seul-e ou à plusieurs.

Conseil d'utilisation : Laisser les participant-es explorer toutes les combinaisons possibles, et leur demander



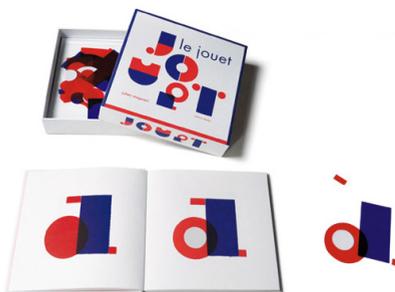
ensuite de raconter les histoires qu'ils ont inventées avec les cartes associées. Proposer aux enfants un atelier de création de leurs propres cartes sur le modèle de Munari, en utilisant collages, dessins et découpages sur feuilles plastiques.

Le jouet

De Julien Magnani, Editions Mémo.

Public : 1 à 6 participant-es, à partir de 6 ans.

Description : Un livre-jeu abécédaire très graphique, idéal pour les enfants qui apprennent à lire et écrire, ou qui rencontrent des difficultés dans cet apprentissage. Grâce aux 111 cartes transparentes, on apprend à créer les 26 lettres de l'alphabet français...et on peut aussi en inventer de nouvelles, en associant les formes et les couleurs à l'infini.



Conseil d'utilisation : Laisser les enfants créer leurs lettres – réelles ou fictives – tout en leur demandant de décrire leurs inventions. Proposer des lectures d'autres abécédaires en périphérie du jeu, comme le titre ABC 3D de Marion Bataille (voir « Littérature de jeunesse »).

Le cadeau de Popov

De Janik Coat, Editions Mémo

Public : 1 à 6 participant-es, à partir de 6 ans

Description : Un jeu tout simple, qui invite les joueuses et joueurs à empiler les cubes illustrés dans un ordre logique, et qui permet de raconter des histoires et de s'amuser à identifier les animaux.

Conseil d'utilisation : Laisser les participant-es empiler les cubes, tout en les encourageant à raconter l'histoire qu'ils-elles inventent à voix haute. Lire, en périphérie du jeu, les albums de Janik Coat aux éditions Mémo qui ont inspiré ce jeu.



Le jeu de toutes les familles

D'Anouk Ricard, Laurent Hart et Delphine la Sardine, Editions l'Articho et les Requins Marteaux.

Public : 2 à 6 participant-es, à partir de 8 ans.

Description : Un jeu de sept familles adapté à la société moderne et aux situations familiales et parentales des enfants d'aujourd'hui.

Dans ce jeu inventé par Delphine la Sardine, illustré par Anouk Ricard sur des photos de Laurent Hart, les familles sont composées de parents, beaux-parents, oncles et tantes, demi-sœurs et demi-frères... mais les règles du jeu sont les mêmes que dans le jeu traditionnel, pour se repérer dans les familles, il suffit de se référer aux numéros sur les cartes, qui vont de 1 à 6. Un petit bonus : la dernière famille est une série de cartes



sans illustrations, les enfants peuvent y dessiner leur propre famille, réelle ou imaginaire.

Conseil d'utilisation : A jouer comme un jeu de sept familles classique, mais en s'amusant, à chaque fois qu'une famille est complète, à s'imaginer son histoire, à repérer les relations et filiations entre les personnages.

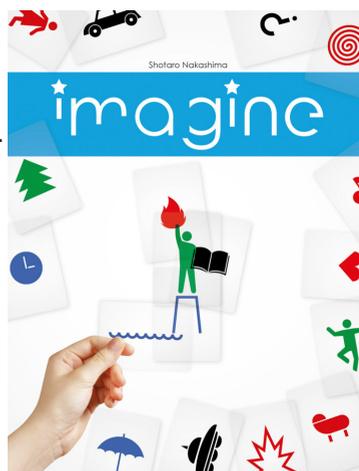
Imagine

De Shotaro Nakashima, Cocktail Game.

Public : 3 à 12 participant-es, à partir de 8 ans.

Description : Imagine est un jeu de devinettes visuelles très créatif. Les participant-es doivent faire deviner des expressions, titres de chansons, événements historiques... en associant et combinant des symboles et signes inscrits sur des cartes transparentes. Le jeu est également coopératif, car à chaque manche, celui ou celle qui fait deviner et celui ou celle qui devine gagnent chacun-e des points si la devinette est résolue.

Conseil d'utilisation : Adapter un peu les règles et laisser chaque participant-e deviner et faire deviner



à tour de rôle, et inciter les enfants à expliquer leurs choix de signes et symboles et proposer aux autres joueurs et joueuses de proposer des combinaisons alternatives pour une même devinette.



Creativity

De M.H Ribeiro, Iello

Public : 3 à 8 participant-es,

à partir de 10 ans

Description : Creativity est un jeu créatif au carrefour du Pictionary, du Time's up et du Cranium, sauf qu'ici, les participant-es peuvent choisir le mode d'expression pour faire résoudre les devinettes : dessin, pâte à modeler, fil de fer, grimace... Ce jeu pousse les enfants à se dépasser tout en évitant de les mettre en difficultés dans des disciplines qu'ils ne maîtrisent pas bien.

Conseil d'utilisation : Inciter les enfants à expliquer leurs choix pour faire deviner aux autres... et proposer aux concurrents de montrer comment ils auraient choisi de faire découvrir les mêmes mots avec leurs techniques propres.



Concept

De A. Rivollet et G. Beaujannot, Repos Prod
Public : 2 à 8 participant-es,

à partir de 10 ans

Description : Dans ce jeu coopératif, il faut faire deviner des mots ou des concepts à ses adversaires, en associant des icônes universelles sur un plateau de jeu qui en propose des dizaines de toutes sortes. Chaque équipe qui devine ou fait deviner gagne des points si la bonne réponse est trouvée, il faut donc que les participant-es se creusent la tête pour faire des choix efficaces et percutants.

Conseil d'utilisation : Inciter les participant-es à expliquer leurs choix d'association d'icônes, ou à en proposer de nouveaux quand la devinette n'a pas été résolue. Ne pas hésiter à compléter les concepts et mots à faire deviner avec de nouvelles cartes qui proposent des devinettes plus faciles pour les plus jeunes.

Applications et livres-jeux sur tablette numérique

Des ressources numériques créatives et ludiques à découvrir sur tablettes, smartphone ou ordinateur. D'une qualité graphique certaine, ses applications sans stéréotypes de genre favorisent la communication des utilisatrices.

Applications et livres-jeux sur tablette numérique

Des ressources numériques créatives et ludiques à découvrir sur tablettes, smartphone ou ordinateur. D'une qualité graphique certaine, ses applications sans stéréotypes de genre favorisent la communication des utilisateurs-trices.

Oh! Mon chapeau!

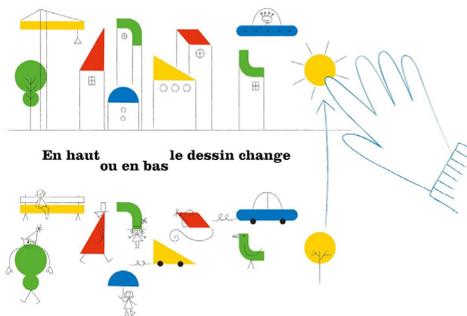
D'Anouk Boisrobert et Louis Rigaud,
Hélium

Public : à partir de 4 ans

Dans ce jeu créatif, les enfants sont invités à créer des formes à l'infini et à découvrir les combinaisons qui racontent des histoires et dévoilent des surprises animées.

Disponible sur matériels Apple et Samsung.

Conseil d'utilisation : Compléter l'expérience en proposant d'autres jeux ou livres des mêmes artistes, tous très interactifs et ludiques.



Un jeu

D'Hervé Tullet, Bayard Editions

Public : à partir de 4 ans

Description : Cette application ludique et très graphique est à la fois l'adaptation et le complément numérique du bestseller d'Hervé Tullet (voir ci-dessus, catégorie Jeux). Les enfants sont invités à créer des univers colorés et à les animer, sur des fonds musicaux.

Disponible sur matériels Apple

Conseil d'utilisation : Laisser les enfants, seul-e ou à plusieurs, explorer les potentiels permis par l'application tout en les encourageant à verbaliser leurs choix esthétiques. Compléter éventuellement l'exploration de l'application par une découverte du jeu physique, s'amuser à comparer les points communs et les différences.

Tip tap : mon imagier interactif

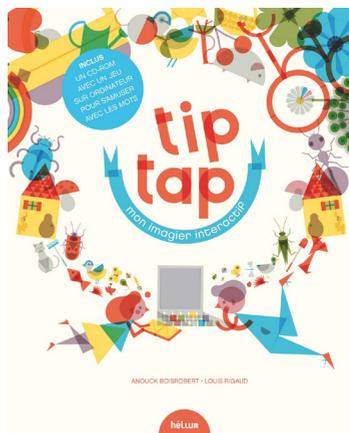
D'Anouk Boisrobert et Louis Rigaud, Hélicium

Public : à partir de 6 ans

Description : Ce livre interactif propose une expérience de lecture et d'écriture à la fois physique et sur ordinateur. Avec plus de deux-cents mots à deviner, écrire et animer, les enfants enrichissent leur vocabulaire et leur imaginaire tout en s'amusant, sans enjeu scolaire ou compétitif.

L'application est fournie avec le livre, compatible sur matériels Apple et Samsung

Conseil d'utilisation : Compléter l'expérience en proposant d'autres jeux ou livres des mêmes artistes, tous très interactifs et ludiques.



Chouette!

De Léna Mazilu, Albin Michel

Public : à partir de 6 ans

Description : L'application complémentaire au livre de Léna Mazilu promet une expérience de lecture enrichie grâce à la technologie de la réalité augmentée.

En utilisant leur tablette numérique, les enfants découvrent une histoire parallèle à celle du papier et accompagnent la petite chouette dans ses aventures, en résolvant des énigmes et expérimentant

de petits jeux.

L'application est fournie avec le livre, compatible sur matériel Apple et Samsung

Conseil d'utilisation : Lire le livre du début à la fin, puis expérimenter la lecture avec la tablette, et inciter les enfants à s'exprimer sur les différences entre les deux types de lectures.



Wuwu and Co

Step in Books Public : à partir de 6 ans

Description : Cette application qui a reçu plusieurs prix internationaux est à la fois un conte et un jeu immersif et stimulant. Les enfants peuvent simplement écouter l'histoire en laissant la tablette posée à plat, ou intervenir dans la narration en explorant le monde de Wuwu and Co à 360°. De petites énigmes et des histoires se succèdent dans cette pépite du jeu numérique.

Compatible sur matériel Apple et Samsung

Conseil d'utilisation : Laisser les enfants explorer l'application librement, en les invitant à raconter l'expérience en direct.

Wuwu & Co.

Un album illustré magique



Copain?

De Charlotte Gastaut

Public : à partir de 6 ans

Description : Un livre autonome complété par une application de réalité augmentée qui propose une double lecture. Une belle histoire d'amitié où couleurs et petits jeux se déploient sous les doigts des enfants. L'application est fournie avec le livre, compatible sur matériel Apple et Samsung

Conseil d'utilisation : Lire le livre du début à la fin, puis expérimenter la lecture avec la tablette, et inciter les enfants à s'exprimer sur les différences entre les deux types de lectures





Type : rider

Public : à partir de 8 ans

Description : Type:rider est un ovni dans l'univers des jeux sur tablette proposés aux enfants. Dans un univers très graphique, le-la joueur-se est immergé-e dans l'histoire de la typographie et relève des petits défis à mesure que la narration se déploie. Une expérience immersive qui permet aux enfants de découvrir les coulisses de l'écriture.

Compatible sur matériel Apple et

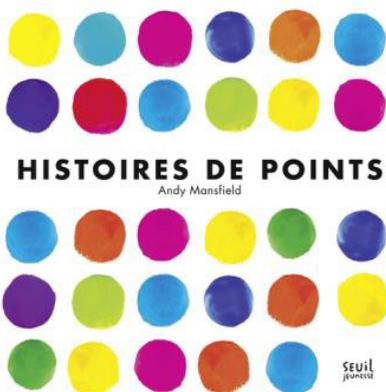
Samsung

Conseil d'utilisation : Une application à découvrir en complétant par des lectures d'albums abécédaires ou de jeux qui proposent des expériences créatives autour des lettres et des mots.

Un site de référence pour les jeux et applications numériques pour enfants : <http://www.souris-grise.fr/>

Littérature de jeunesse

Des albums sans stéréotypes de genre à lire et faire lire aux enfants, qui favorisent la communication et l'autonomie des lectrices et lecteurs, proposent des expériences de lecture sensibles et inattendues.



Histoires de points

D'Andy Mansfield, Seuil jeunesse

Public : à partir de 4 ans

Description : Ce livre animé et interactif propose pop-ups, tirettes, miroirs, roues à activer... pour apprendre à compter et reconnaître les couleurs. Chaque page est un nouveau défi pour l'enfant... et aussi pour l'adulte qui l'accompagne dans la lecture, car la logique se travaille à tout âge.



ABC 3D

De Marion Bataille, Albin Michel Jeunesse

Public : à partir de 4 ans

Description : Ce pop-up très graphique s'apparente à un livre d'artiste tant chaque page réserve une surprise visuelle extraordinaire. Marion Bataille explore ici l'alphabet sous toutes ses formes, un alphabet en volume que les enfants peuvent toucher, avec précaution néanmoins. En ouvrant les pages au hasard, les enfants s'amuse rapidement à deviner la lettre découverte, et explorent l'alphabet de manière originale.

Du jaune au rouge

De Katsumi Komagata, Les Trois Ourses

Public : à partir de 4 ans

Description : Dans ce livre, le célèbre illustrateur japonais Katsumi Komagata nous invite à suivre la journée d'un poussin, du lever du soleil à la tombée de la nuit. Les pages de différentes textures s'enchaînent, les découpages et superpositions de papiers colorés donnent un aspect très poétique à l'histoire et invitent les enfants à découvrir le livre de manière sensible, à bouts de doigts.

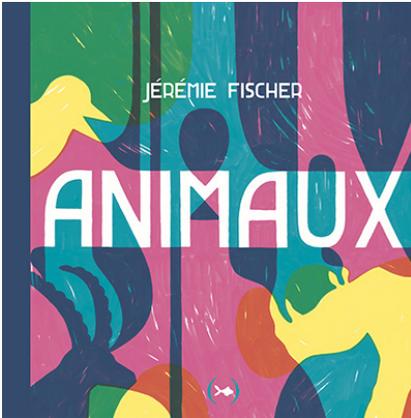


Animaux

De Jérémie Fisher, Les Grandes Personnes

Public : à partir de 4 ans

Description : Un album sans texte où se succèdent et se superposent des pages transparentes et colorées. A première vue, il ne s'agit que de formes abstraites...mais au fil des pages qui se tournent, apparaissent en filigrane des animaux cachés dans les images. Les enfants s'amuse à les retrouver, et à en inventer de nouveaux dans ce livre ou chacune peut se raconter sa propre histoire.



Imagier caché

De Véronique Joffre, Editions Thierry Magnier

Public : à partir de 4 ans

Description : Cet imagier très graphique est un livre animé qui promet plein de petites surprises au lecteur – à la lectrice. Sous les petits volets, se cachent des trésors de la nature. L'enfant est acteur du livre et est libre de se raconter une histoire au fil des jeux de mots et des clins d'œil de l'auteure.



Ab et Cé



Ab et Cé

De Matthieu Maudet, L'Ecole des loisirs

Public : à partir de 6 ans

Description : Ab et Cé est un leporello, un livre-accordéon qui se déploie ans l'espace au fil de la narration. A travers deux personnages attachants, Matthieu Maudet propose un voyage dans l'alphabet. A chaque page, on découvre une onomatopée, et la lettre qui lui est associée renvoie à des images et du vocabulaire à retrouver. Un livre ludique et accessible pour les enfants en apprentissage de la lecture.



Ma petite fabrique à histoires

De Bruno Gibert, Autrement Jeunesse

Public : à partir de 8 ans

Description : Grâce à son système d'onglets colorés sur lesquels des petits bouts de phrases sont inscrits, le livre de Bruno Gibert permet d'inventer pas moins de 194 481 histoires différentes ! Un livre interactif qui permet de se familiariser et de s'amuser avec les constructions de phrases, tout en jouant sur l'absurdité et l'incongruité des histoires créées.

Littérature de jeunesse...pour aller plus loin

Des albums et livres pour enfants qui déconstruisent les stéréotypes de genre, interrogent les préjugés et favorisent le débat sur les questions d'égalité filles-garçons



Petit bleu et petit jaune

De Léo Lionni, l'École des loisirs

Public : à partir de 4 ans

Description : Cet album qui a révolutionné la littérature de jeunesse dans les années soixante-dix est devenu un classique qui ne se démode toujours pas auprès des enfants. En utilisant des tâches de couleurs et des découpages, Léo Lionni raconte ici une histoire de tendresse entre deux personnages qui s'aiment jusqu'à se mélanger et se sentir changés. Un album idéal pour parler respect de l'autre et tolérance.



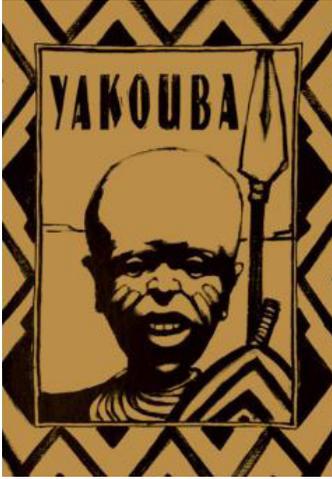
L'heure des parents

Christian Bruel et Nicole Claveloux,
Editions Thierry Magnier

Public : à partir de 4 ans



Description : Au fil des pages de cet album, on suit le personnage de Camille – qui peut être une fille ou un garçon, au choix ! – qui nous présente tous les types de familles qui peuvent exister aujourd'hui : classique, monoparentale, homoparentale, et même sans parents... Sans jugement et avec humour, les auteurs dressent un portrait moderne de l'univers familial dans lequel les enfants évoluent.



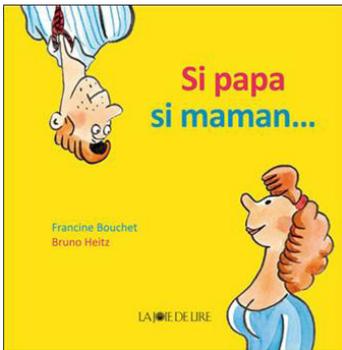
Yakouba

De Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse

Public : à partir de 6 ans

Description : Cet album nous emmène en Afrique noire, dans le village de Yakouba, qui doit tuer un lion, pour pouvoir intégrer le monde des hommes, des guerriers.

En refusant de tuer un animal trop fatigué pour se défendre, il fait preuve d'un courage qui va bouleverser toute la société... pour le bien de tous.



Si Papa, Si Maman

De Bruno Heitz, La joie de lire

Public : à partir de 6 ans

Description : Bruno Heitz choisit de parler d'égalité entre les femmes et les hommes en choisissant deux personnes centrales dans la vie des enfants : leurs parents.

Cet album est ponctué de questions qui viennent interroger les rôles genrés et ouvrir le débat... en laissant à l'enfant le soin de formuler ses propres réponses.



Et pourquoi pas toi?

De Madalena Matoso, Notari

Description : Ce livre sans texte et aux couleurs vives est découpé en deux parties mobiles : deux bandelettes que l'on tourne à l'infini pour se raconter les histoires que l'on veut. Ce système ludique, associé à des images

Public : à partir de 6 ans

magnifiques de l'illustratrice, permet aux petit-es lecteurs-trices de mettre en scène des femmes et des hommes dans de nombreuses situations, sans stéréotypes ou clichés sexistes.

Remue-ménage chez Madame K

De Wolf Erlbruch, Milan

Public : à partir de 8 ans



Description : Madame K est femme au foyer et elle se fait du souci. Tout le temps et pour tout, elle s'inquiète. Il faut dire qu'elle ne sort pas beaucoup et qu'elle fait tout à la maison, alors que son époux ne participe pas du tout. Un jour, elle trouve un oisillon dont elle décide de s'occuper... et au fur et à mesure, Madame K découvre le plaisir de s'émanciper. Un livre qui aborde tout en finesse la pression conjugale subie par certaines femmes et revendique le droit à la liberté.



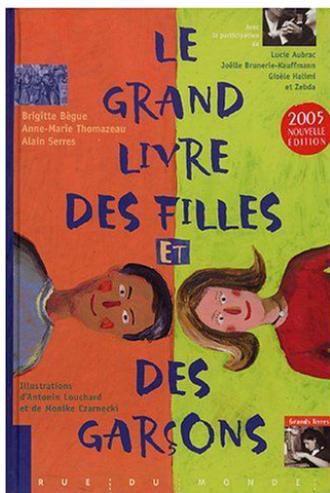
La princesse attaque!

Un livre dont tu es le héros ou l'héroïne

Delphine Chedru, Hélium

Public : à partir de 8 ans

Description : Dans ce livre-jeu, c'est la princesse qui doit sauver son chevalier, retenu prisonnier par un horrible monstre vert. A chaque page, il faut résoudre de petites énigmes et faire des choix qui influenceront la suite de l'histoire. Une aventure de lecture ludique, qui joue avec les stéréotypes traditionnels des contes de fées pour mieux les contourner.



Le grand livre des filles et des garçons

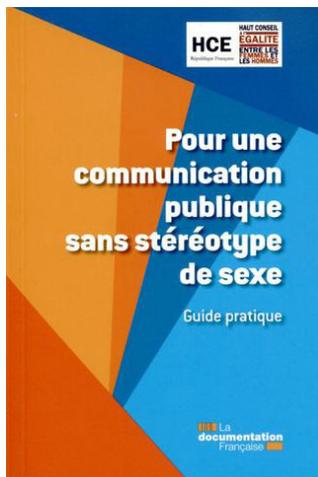
Brigitte Bègue et Anne-Marie Thomazeau

Public : à partir de 10 ans

Description : Un livre documentaire très complet et bien adapté aux jeunes lecteurs-trices, qui aborde clairement les questions d'égalité filles-garçons et les discriminations sexistes. A mettre dans toutes les mains de celles et ceux qui se posent des questions, pour rappeler que différences et égalité font bon ménage.

Méthodes et techniques de communication

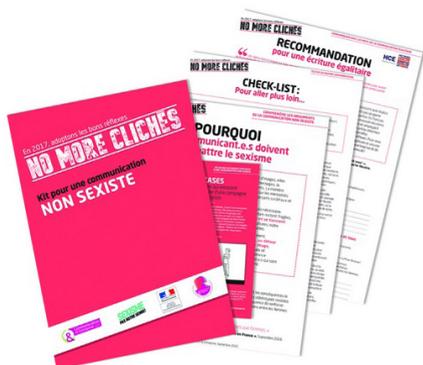
Il n'existe pas de méthode ou technique de communication non-sexiste toute faite. Néanmoins, les ressources suivantes proposent de nombreux conseils applicables à la pratique logopédique :



Guide pratique pour une communication publique sans stéréotype de sexe. Haut conseil à l'égalité femmes-hommes. Editions autrement.

Téléchargeable gratuitement :

http://www.haut-conseil-egalite.gouv.fr/IMG/pdf/hcefh__guide_pratique_com_sans_stereo-_vf-_2015_11_05.pdf



Kit pour une communication non-sexiste
Le réseau des femmes de Communication et entreprise :
<http://tftc.communicationetentreprise.com/kit-communication-non-sexiste/>

L'onglet « Outils pour l'égalité entre les filles et les garçons » du site du réseau Canopé, spécialement pour les enseignants :
<https://www.reseau-canope.fr/outils-egalite-filles-garcons.html>

Références :

Ecoledesloisirs.fr
Bayardmilan.be
Bayard-jeunesse.com
Lestroisources.com
Amazon.fr
Editions-memo.fr
Levalet.com
interlude.ch
jeuxdenim.be
Apple.com
Helium-editions.fr
Albin-michel.fr
Seuiljeunesse.com
Frenchculture.org
Editionslesgrandespersonnes.com
Editions-thierry-magnier.com
Renaud-bray.com
Souris-grise.fr
Fnac.fr
Phileasfoggagency.com
bayard-jeunesse.com

Réalisé par
Diane Bohy
dans le cadre du travail de fin
d'études de logopédie à Marie Haps

Graphisme : Claire EMILE