

Equal

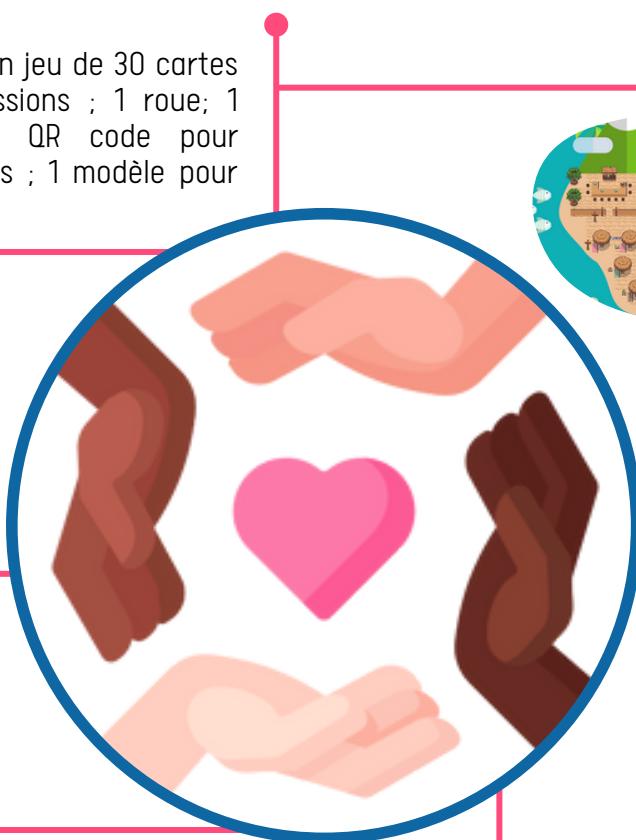


Le jeu Equal propose une réflexion sur l'égalité et aide à surmonter les stéréotypes de genre. Les nouvelles générations rencontrent constamment de nouveaux défis. Il est donc crucial de pouvoir faire la différence entre les stéréotypes de genre et les différences réelles, les généralités et le caractère unique de chaque individu. Sensibiliser à l'égalité des chances, c'est amener les générations futures vers une société inclusive qui n'entrave la croissance de personne et laisse les enfants libre de leur choix et leur décisions.

Ressources imprimables jointes: Un jeu de 30 cartes avec des emplois et des professions ; 1 roue; 1 tableau d'affichage ; 1 carte QR code pour télécharger le Livre des curiosités ; 1 modèle pour écrire la réponse.

Matériel supplémentaire nécessaire: 1 minuteur (on peut utiliser des smartphones ou d'autres appareils) ; des feuilles blanches et des stylos.

Durée totale: 50 min.



Territoire 1 - L'île paisible



ODD liés



Objectifs pédagogiques



Comprendre les représentations du monde et de l'activité humaine



Acquérir le sens des règles de la vie en commun



Recueillir des références géographiques, historiques et culturelles



Adopter un comportement éthique et responsable



Comprendre un document

Modalités de jeu

8 - 12 ans

Dans la salle de classe

Lire parfaitement

A la maison

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Intérêt pédagogique général

En découvrant différents types de professions au cours des tours de jeu, les joueurs découvrent des faits divers sur des événements et des histoires qui contribuent à briser les stéréotypes culturellement déterminés sur les hommes et les femmes. Ils font évoluer leur point de vue sur les rôles prédéterminés.

Thème 1 - L'histoire

Les personnages et les métiers présentés appartiennent aux temps passés et présents, à des cultures anciennes, lointaines ou proches. Les questions sont pensées pour stimuler la curiosité des élèves. Ils发现 des faits, et des anecdotes inédites sur le rôle que certaines femmes et hommes ont pu jouer dans notre histoire, la politique, les sciences et les sports.

Thème 2 - Géographie

Chaque carte-métier étudiée à ses spécificités géographiques. Qu'elles soient d'ordre naturel : la flore et la faune de la mer, des rivières, des lacs et des montagnes ou d'ordre politique : régions, pays, cultures, etc.

Thème 3 - Sciences

Les enfants découvrent les différences entre les domaines scientifiques tels que la biologie, la chimie et la médecine. Les cartes-métiers ont été soigneusement sélectionnées pour aider les élèves à comprendre les différences entre les disciplines scientifiques.

Thème 4 - Sports

Existe-t-il des sports réservés aux femmes ou aux hommes ? À travers des anecdotes sur les métiers du sport, les enfants sont surpris de découvrir que la gymnastique n'est pas réservée aux filles, et le football aux garçons. Au contraire, ils comprendront que le paysage sportif est varié et ouvert à tous!

Thèmes transversaux - Culture générale et égalité des sexes

Après avoir joué, les élèves découvrent des anecdotes sur les professions, les coutumes et les traditions d'aujourd'hui, ainsi que des histoires qui brisent les stéréotypes culturellement déterminés sur les filles et les garçons.





Intérêt pédagogique et sujets abordés

L'engagement transdisciplinaire

- Apprendre en écoutant : la compétition stimule les élèves, pour gagner il faut être attentif!
- Acquérir de nouvelles connaissances: le jeu, construit sur des étapes répétitives, permet de mieux fixer les connaissances chez les enfants;
- Renforcer la collaboration: l'activité se déroule en petits groupes, les élèves réfléchissent et doivent prendre une décision commune avant de répondre;
- Stimuler la sociabilité : le jeu traite de sujets de la vie de tous les jours. Les élèves peuvent discuter des thèmes étudiés dans d'autres contextes que celui de la classe;
- Accepter la différence comme une valeur et tirer le meilleur parti de ses compétences tout en s'amusant : même si un seul joueur connaît la réponse, sa connaissance profite à toute son équipe;
- Valoriser l'importance des règles : les règles sont des outils sociaux qui permettent à chacun de jouer à égalité;
- Acquérir de nouvelles connaissances sur différents sujets: histoire de l'art, littérature, actualité, sciences, géographie, stéréotypes de genre.





Règles du jeu

L'univers du jeu

EQUAL est un jeu de société inspiré du Time's Up (https://www.asmodee.it/linea_timesup.php). Pour gagner la partie, il faut réussir à deviner des cartes-métiers au cours d'une série d'épreuves. Le jeu permet de découvrir différents métiers, leur définition, leurs caractéristiques et certains des outils qu'ils utilisent. Les joueurs découvrent des faits, événements et anecdotes les concernant, contribuant ainsi à dépasser les stéréotypes de genre.

Qu'est-ce qui fait que le joueur avance et gagne ?

Le jeu se déroule en 4 étapes + 1 phase finale de bonus avec la roue. Les joueurs sont répartis en équipes.

Une équipe qui devine une carte métier gagne 10 points

Une équipe qui réussit la phase du bonus roue gagne 20 points.

À la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de points est vainqueur du tournoi.

La mise en place

Avant de commencer à jouer, *le professeur*:

- Divise la classe en équipes de 2 à 5 joueurs;
- Préparer les 30 cartes "métiers" et organiser le jeu en fonction du nombre d'équipes en présence;
- Distribuez un tableau des scores à chaque équipe (voir le modèle dans la section "Imprimables");
- Imprime et prépare la roue (voir le modèle dans la section "Imprimables");
- Se muni d'un chronomètre.
- Détermine l'équipe de départ et gère la rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour chaque équipe :

- Pioche une carte "métiers" ;
- Effectue selon le tour qui se joue l'une des 3 étapes indiquées sur la carte : 1. lit la définition du métier ; 2. mime le métier, ou 3. dessine l'outil du métier ;
- A la fin de chaque tour, remet la carte dans la pioche pour la mélanger ;

Lors de la phase finale (bonus), chaque équipe dispose de 30 secondes pour associer le métier indiqué sur la carte piochée à un personnage historique, de jeux vidéo, de dessins animés, de films ou de livres.





Règles du jeu

Quel est le rôle de l'enseignant ?

Le rôle de l'enseignant est crucial pour amener le jeu à ouvrir des débats. En observant et en modérant la dynamique dans la classe, l'enseignant peut développer une approche holistique du jeu et introduire le thème de l'égalité (c'est-à-dire faciliter le processus entre les élèves - expliquer et surveiller l'ordre de gain des points, veiller au respect des règles, dialoguer, etc.). Les enseignants peuvent aussi profiter du jeu pour approfondir des sujets qui font partie du programme scolaire.

L'enseignant est le facilitateur qui:

- Stimule la classe en arbitrant le jeu;
- Chronomètre les temps de réponse de chaque étape du jeu pour assurer la participation de tous les élèves;
- Tourne le stylo sur la roue pendant la phase de bonus;
- Note le score;
- Décide du moment où il faut lire le Livre des curiosités.

Discussion ouverte

À la fin, discutez avec les élèves pour savoir qui occupe les métiers évoqués d'après eux (hommes ou femmes) et pourquoi ils imaginent ça. Nous utilisons des stéréotypes pour simplifier des idées collectives, mais ces stéréotypes sont souvent injustes.





Étapes de jeu

Étape 1

Au début du premier tour, chaque équipe prend **une carte dans la pioche** (nombre de cartes dans la pioche = nombre d'équipes en jeu). La première équipe qui a pris la carte lit à haute voix la description du métier inscrite sous l'étiquette "Étape 1 : description". **Les autres équipes ont 10 secondes pour deviner et noter sur leur tableau des scores la profession correspondant à la description donnée** (voir le modèle de tableau des scores du jeu ci-joint).

Par exemple, la première équipe lit à haute voix : "Expert qui étudie les civilisations anciennes, notamment en faisant des fouilles". Les autres équipes inscrivent une réponse possible sur leur tableau des score. Quand le temps est écoulé, la première équipe révèle la bonne réponse : "Archéologue".

Chaque équipe qui devine la bonne réponse gagne 10 points.

Tour à tour, chaque équipe énonce le métier décrit sur la carte piochée. À la fin du premier tour les cartes sont remises dans le paquet et mélangées.

Si l'enseignant décide d'arrêter le jeu, l'équipe avec le score le plus élevé gagne.

Étape 2

Au début du deuxième tour, **chaque équipe prend une deuxième carte dans la pioche** (Remarque : une équipe peut prendre la même carte qu'au premier tour). Tour à tour, les équipes miment les métiers décrit sur la carte qu'ils ont piochés. **Les autres équipes ont 30 secondes pour deviner et écrire sur leur tableau de scores le métier correspondant à ce qui a été mimé** (voir le modèle de tableau de scores du jeu ci-dessous).

Par exemple, la première équipe a pour profession "Archéologue". Un ou plusieurs membres de l'équipe, sans faire de bruit imitent le métier. Les autres équipes inscrivent leur réponse sur le tableau des scores et la première équipe révèle la bonne réponse : "Archéologue".

Chaque équipe qui devine la bonne réponse gagne 10 points.

Tour à tour, chaque équipe mime le métier décrit sur la carte piochée. À la fin du premier tour les cartes sont remises dans le paquet et mélangées.

Si l'enseignant décide d'arrêter le jeu, l'équipe avec le score le plus élevé gagne.



Étape 3

Au début de la troisième manche, **chaque équipe prend une troisième carte dans la pioche** (Remarque : une équipe peut prendre la même carte que pour la première et la deuxième manche) et choisir de dessiner l'un des objets liés au métier écrit sous "Étape 3 : Dessine un objet". Les autres équipes ont 10 secondes pour deviner et noter sur leur tableau de scores le métier correspondant au dessin.

Par exemple, la première équipe a piochée la carte-métier "Archéologue". Un membre de l'équipe choisit un objet à dessiner parmi la liste d'objets inscrite dans la rubrique "*Étape 3 : dessiner un objet : Pioche, Pinceau, Truelle, Loupe*". Les autres équipes notent sur leur tableau des scores le métier lié à l'objet dessiné. A la fin, la première équipe révèle la bonne réponse.

Chaque équipe qui devine la bonne réponse gagne 10 points.

Tour à tour, chaque équipe dessine l'un des objets liés aux métiers décrits sur la carte piochée. L'équipe avec le score le plus élevé gagne le tour.

À la fin du troisième tour, TOUTES LES ÉQUIPES GARDENT LA CARTE pour jouer la phase bonus (tour final).

Bonus

L'enseignant tourne la roue.

Chaque équipe dispose de 30 secondes pour associer le métier indiqué sur sa carte au nom d'un personnage de l'histoire, des jeux vidéo, des dessins animés, des films ou des livres, en fonction des instructions données par la roue.

Si la carte-métier de l'équipe indique "Archéologue" et que la roue indique "*personnage principal d'un film ou d'un dessin animé*" et l'équipe peut répondre "Indiana Jones".

Chaque équipe qui trouve une bonne réponse gagne 20 points.

L'équipe gagnante finale est celle qui obtient le score le plus élevé au total (somme des scores des tours 1, 2, 3 et éventuellement du tour bonus).





Sujet 1 - Le Livre des curiosités sur les métiers

Les joueurs pourront trouver des informations complémentaires sur les métiers dans le "Livre de curiosités sur les métiers", téléchargeable via une carte spéciale "QR". Voici un exemple des informations qui seront mises à disposition:

- Saviez-vous que la première femme arbitre de l'histoire dans un match de Ligue des champions a arbitré Juventus-Dinamo Kyiv le 2 décembre 2020 ?
- Saviez-vous que le premier prix Nobel décerné à une femme était le prix Nobel de physique remporté par Marie Curie en 1903 ?
- Saviez-vous que l'étoile la plus grande de notre galaxie est VY Canis Majoris (40 fois plus grande et 350 000 fois plus brillante que le Soleil) ?



Sujet 2 - Inclusivité et égalité

Pour aborder les **thématiques d'égalité et d'inclusion** en classe:

- Autres quêtes Unplugged, par exemple *Facteur de forme*, *Vivre en harmonie*, *Cookies et paix*, *Argile et sculpture*
- <https://minds-in-bloom.com/how-to-teach-equality-and-diversity-in/>
- Découvrez le jeu Equal de l'univers Unplugged
- <https://www.youtube.com/watch?v=-hc0kZh6CnM>
- https://kids.kiddle.co/Social_equality.



Imprimables Equal Box



unplugged
ED
QUEST

Quelle est la composition de l'Equal Bo:

- Un jeu de 30 cartes sur les emplois et les professions ;
- 1 roue;
- 1 tableau des scores ;
- Le Livre des curiosités.

Tout le matériel est à imprimer sois-même ; les modèles seront partagés avec les enseignants.

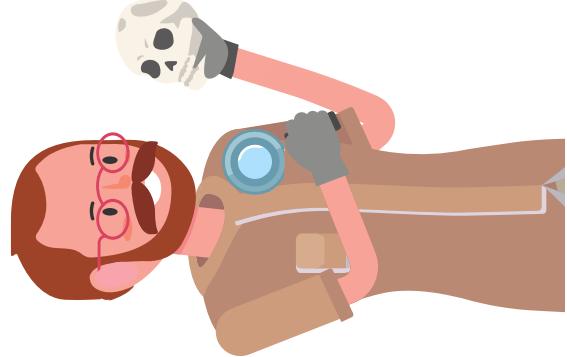
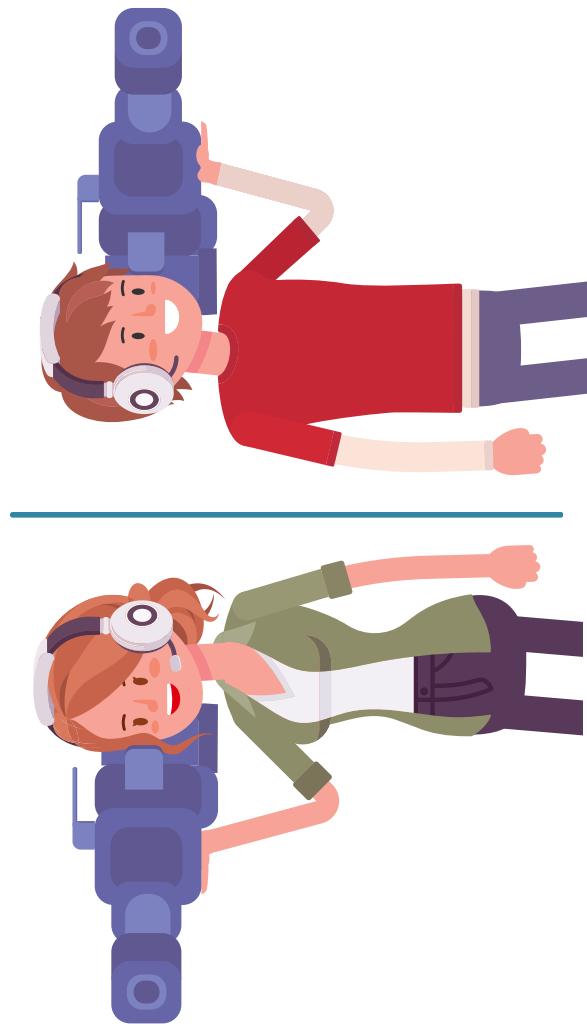
Matériel supplémentaire nécessaire:

- 1 chronomètre (on peut utiliser des smartphones ou d'autres appareils) ;
- Des feuilles blanches et des stylos.



VIDEASTE

ARCHEOLOGUE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel qui s'occupe de tourner et monter des films, qui seront par la suite diffusés à la télévision, sur le web, ou lors de festivals de films et courts-métrages.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Caméra, Clapet, Appareil photo



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Expert qui, cherche des objets ou des fossiles en faisant des fouilles afin d'étudier et de comprendre les civilisations anciennes et leurs façons de vivre.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Pioche, Pinceau, Truelle, Loupe





EQUAL



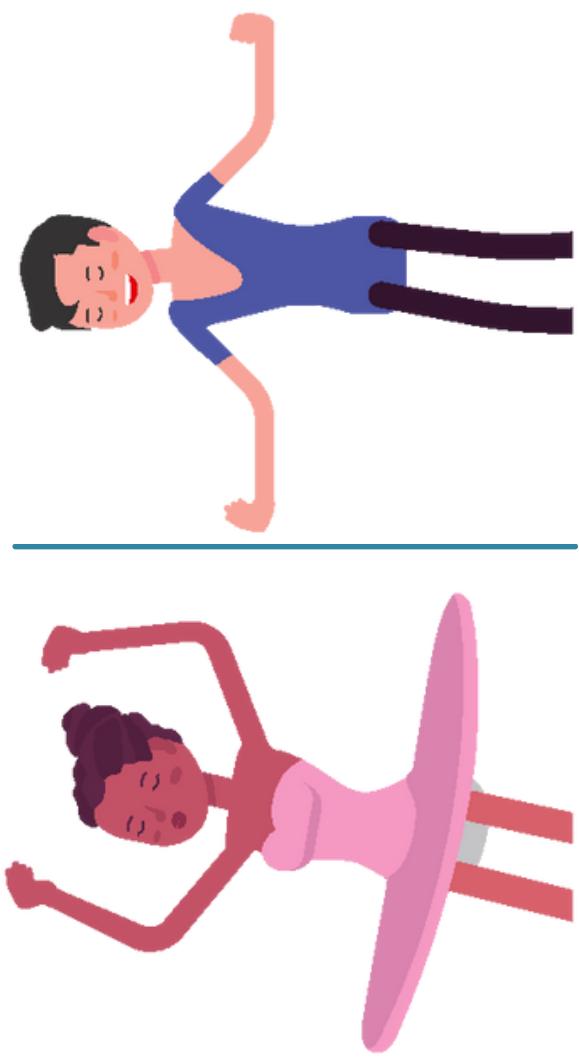
EQUAL



BALLERINE

DANSEUR

BIOLOGISTE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel qui bouge au rythme de la musique, en exécutant des chorégraphies. Il peut se spécialiser dans différents styles comme le hip hop, le jazz, le classique, le contemporain...

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Personne qui étudie le développement des animaux et des plantes notamment en laboratoire.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Arbre, Animal, Microscope



ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Pointe, Tutu, Scène





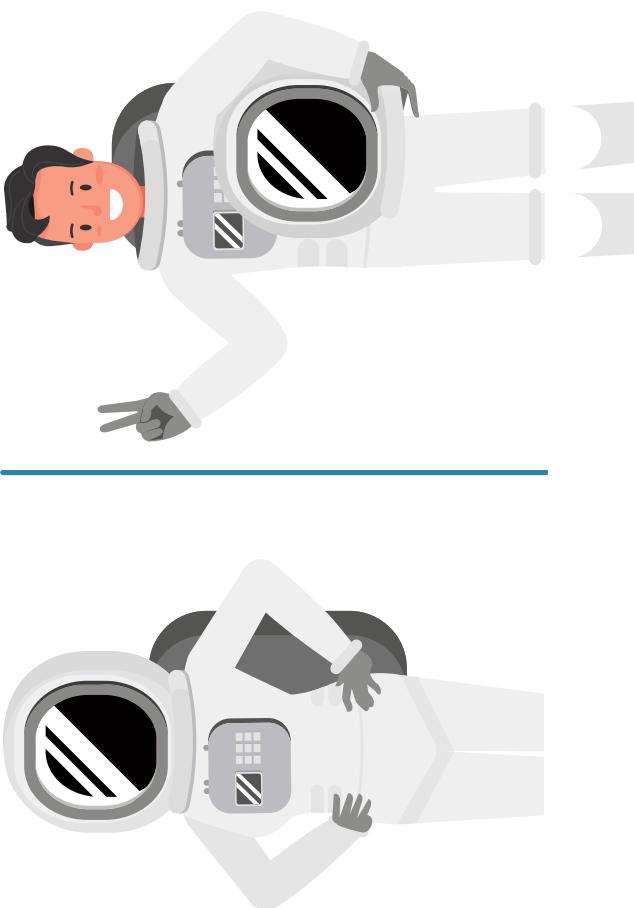
EQUAL



EQUAL



ASTRONAUTE

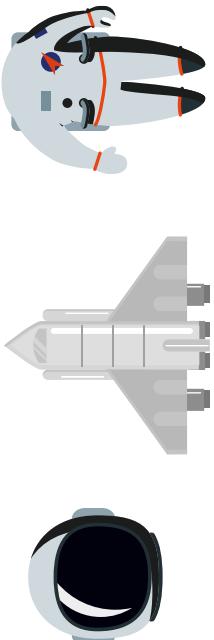


ÉTAPE 1: DESCRIPTION

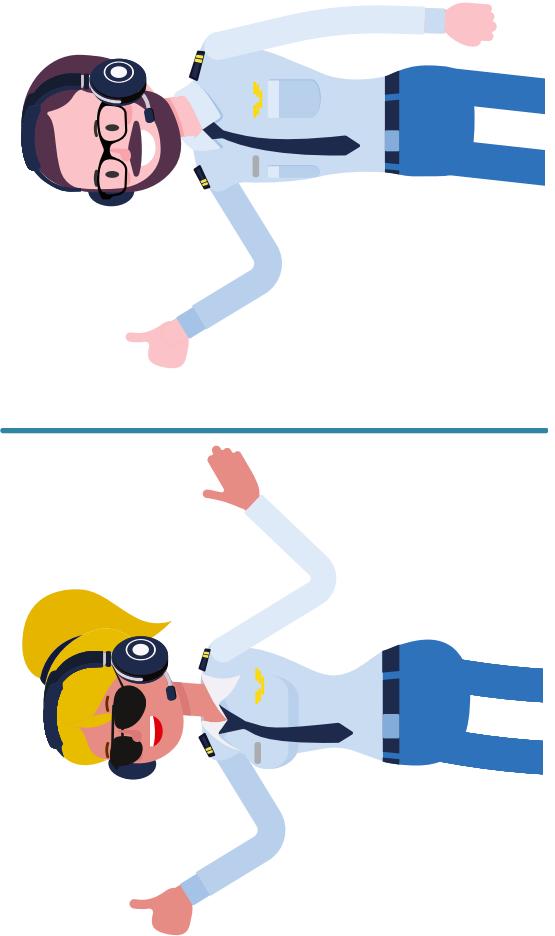
Professionnel qui étudie l'espace notamment en voyageant à bord de fusées.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Casque, Navette spatiale, Tenue de cosmonaute



PILOTE D'AVION



Professionnel titulaire d'un diplôme aéronautique qui lui permet de diriger des engins volants. Il s'assure du bon décollage, pilotage et atterrissage.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Avion, Casquette, Tour de contrôle





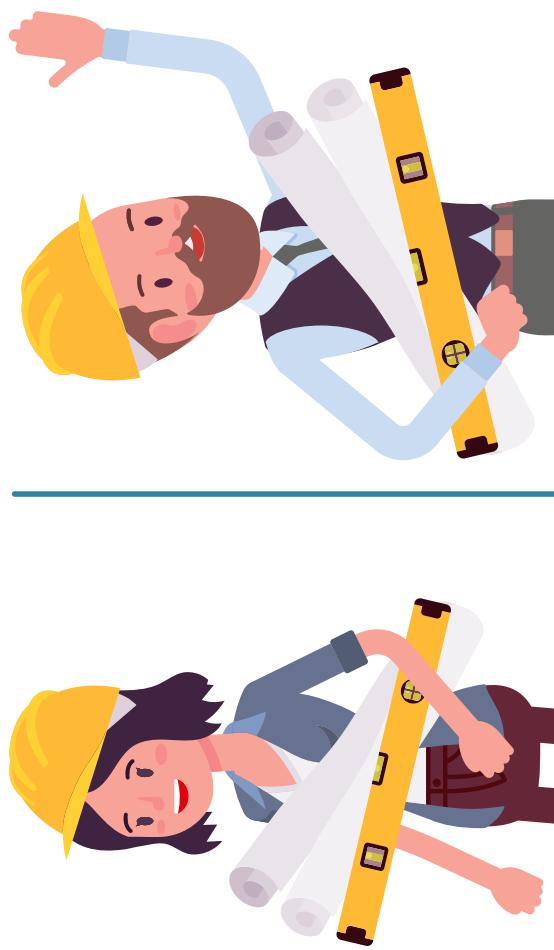
EQUAL



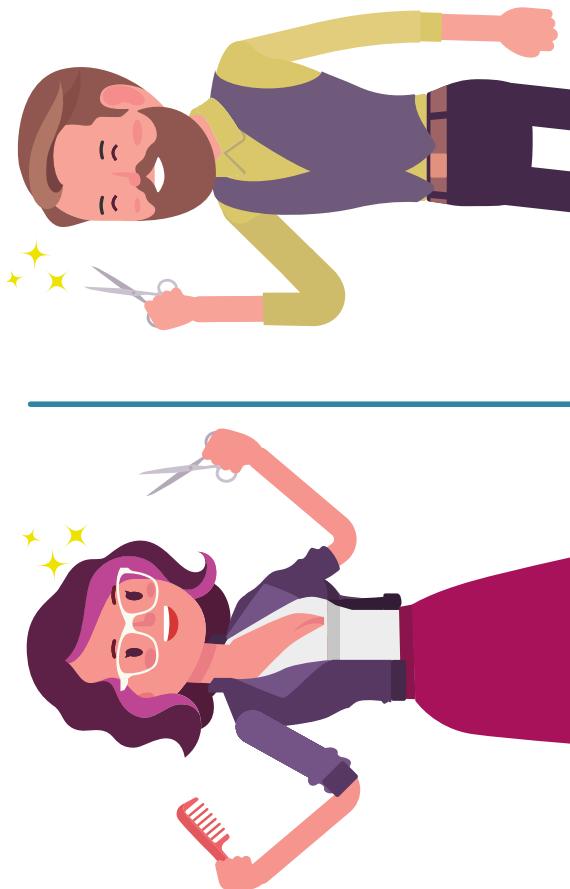
EQUAL



ARCHITECTE



COIFFEUR



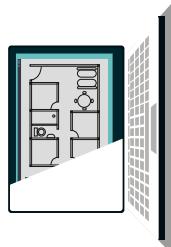
ÉTAPE 1: DESCRIPTION
Expert en planification urbaine, il conçoit des bâtiments, restaure des monuments, travaille l'aménagement paysager, et dessine des biens immobiliers.

ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Expert du visage, spécialiste de la coupe et la coloration des cheveux.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Ordinateur, Mètre, Papier, Crayons



Teinture



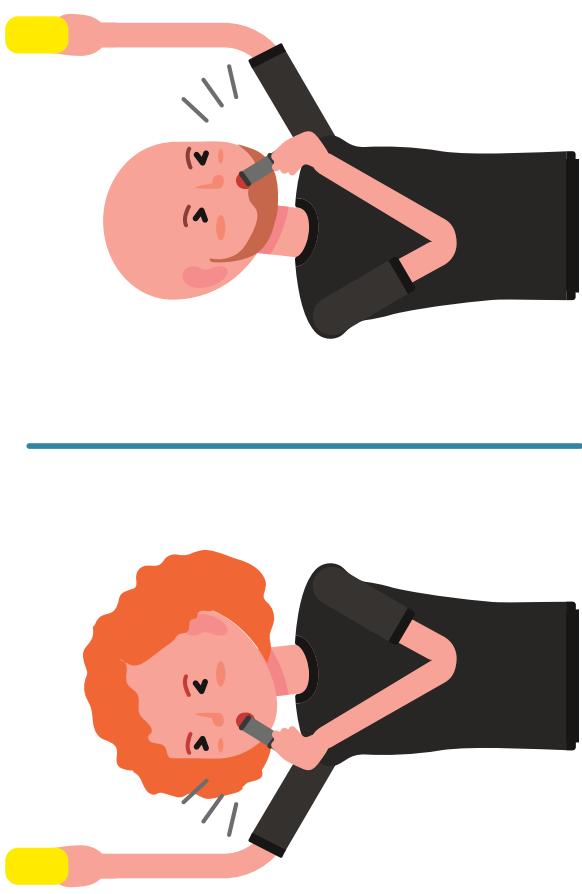
EQUAL



EQUAL



ARBITRE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Responsable du bon déroulement de la compétition dans presque toutes les disciplines sportives. Il s'assure que les règles du jeu sont respectées.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Sifflet, Ballon, Cartons.



JARDINIÈRE



JARDINIER



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel qui conçoit, construit, entretient des espaces verts de différents types : parcs publics, jardins, espaces verts résidentiels, serres, pépinières et cultures hydroponiques.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Plante en pot, râteau, arrosoir.





EQUAL

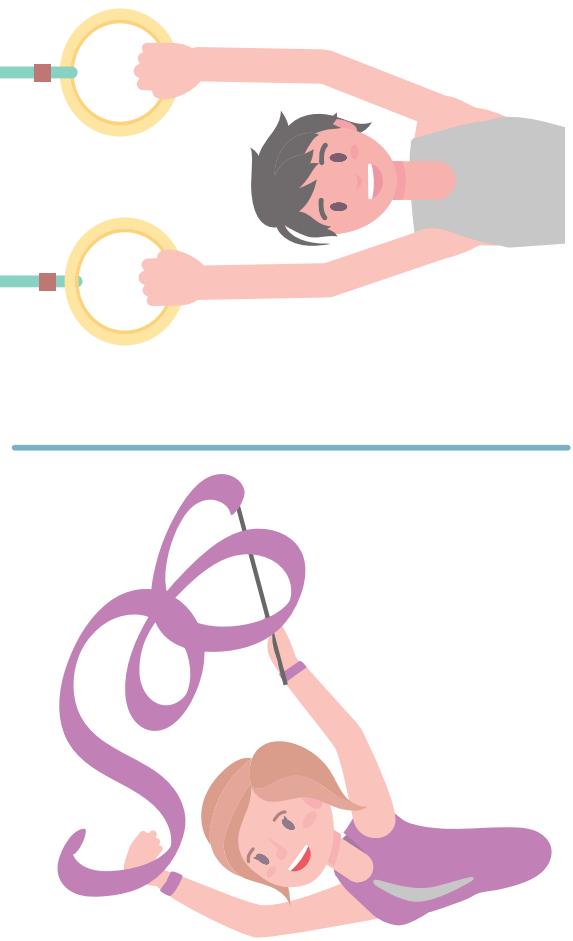
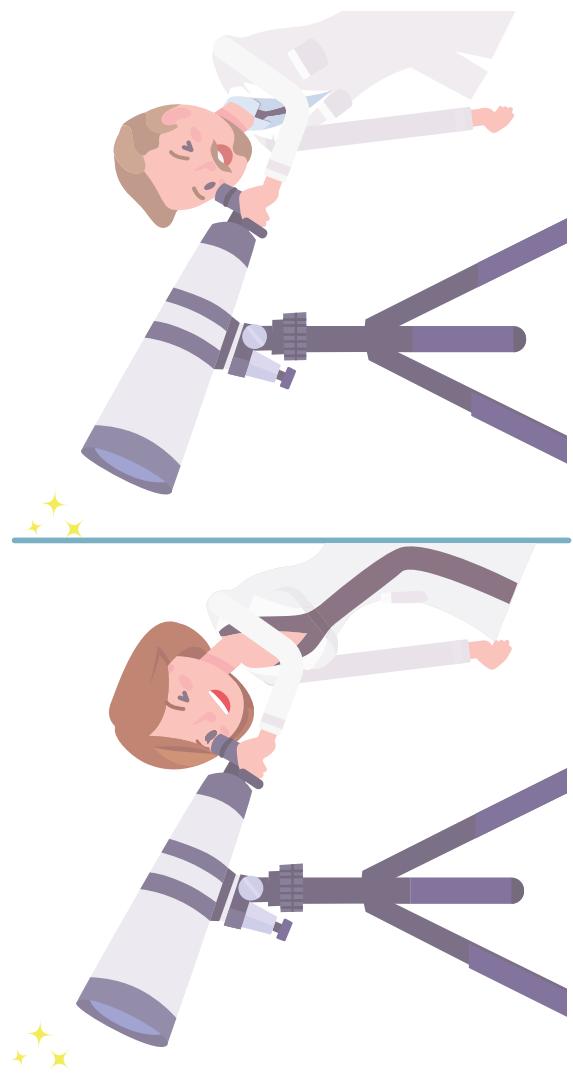


EQUAL



ASTRONOME

GYMNASTE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION
Chercheur qui étudie les planètes, les étoiles, les galaxies, les phénomènes physiques et les différents astres qui composent l'univers.

ÉTAPE 2: MIME

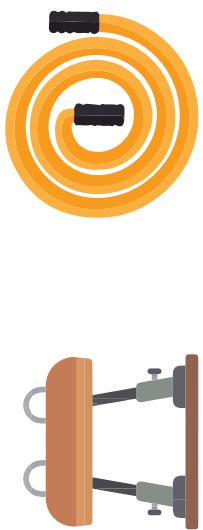
ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
>QsΦdZL LiBQSL PLjsefL TéJéΦgQ|dzL OGΦdzuTsatoire



ÉTAPE 1: DESCRIPTION
Sportif.ve qui fait des exercices tels que le saut, les barres parallèles, les barres asymétriques et la poutre. Ses atouts sont la souplesse, la force, la vitesse, le rythme, l'agilité et le dynamisme.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
BandeauL Cheval d'ArçonL Corde à sauter





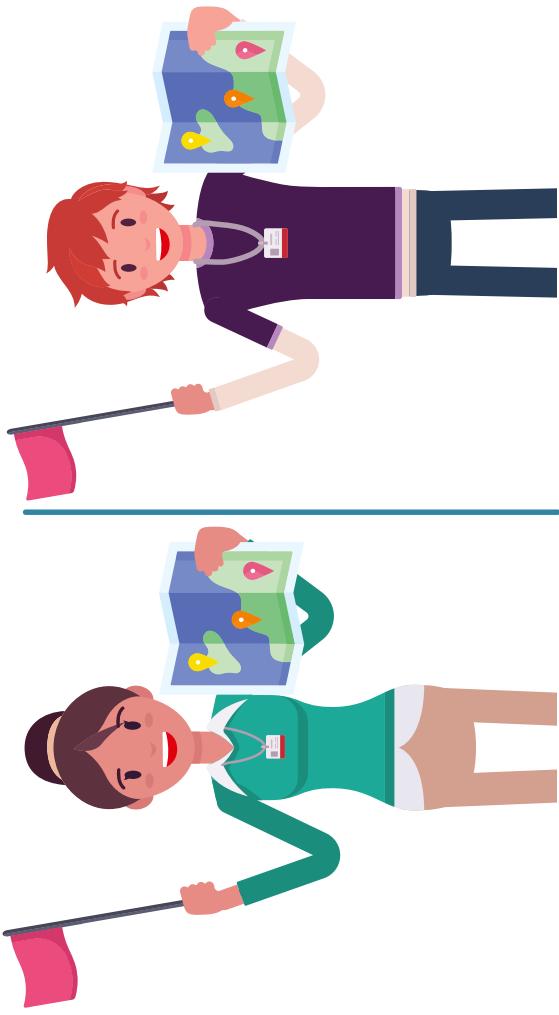
EQUAL



EQUAL



GUIDE TOURISTIQUE

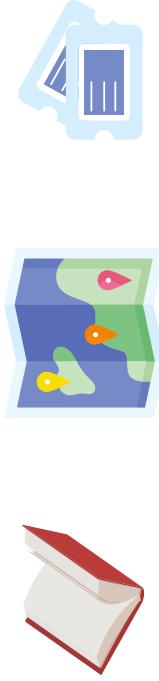


ÉTAPE 1: DESCRIPTION

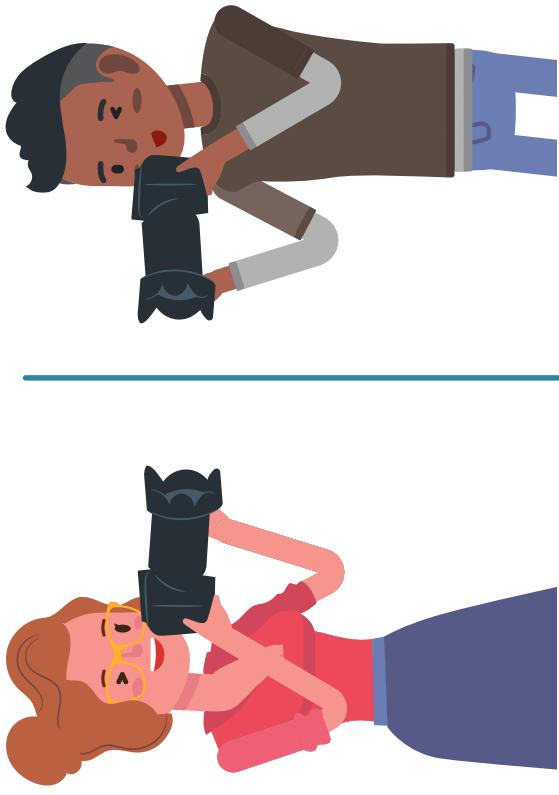
Professionnel qui emmène des groupes de touristes, visiter des musées, des lieux historiques, des galeries d'art, des fouilles archéologiques, et qui en raconte les histoires.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Livres, Carte, Tickets de musée



PHOTOGRAPHE

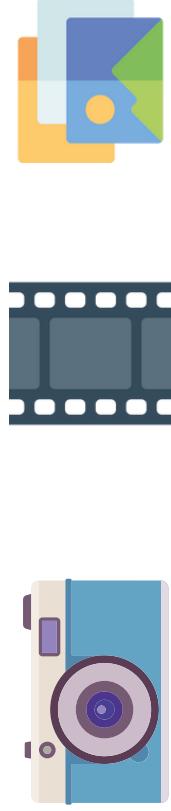


ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Expert dans la prise de photos pour documenter des événements, des lieux, l'actualité... Le but de son travail est de créer des images de haute qualité.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Appareil photo, Péticule, Photographies.





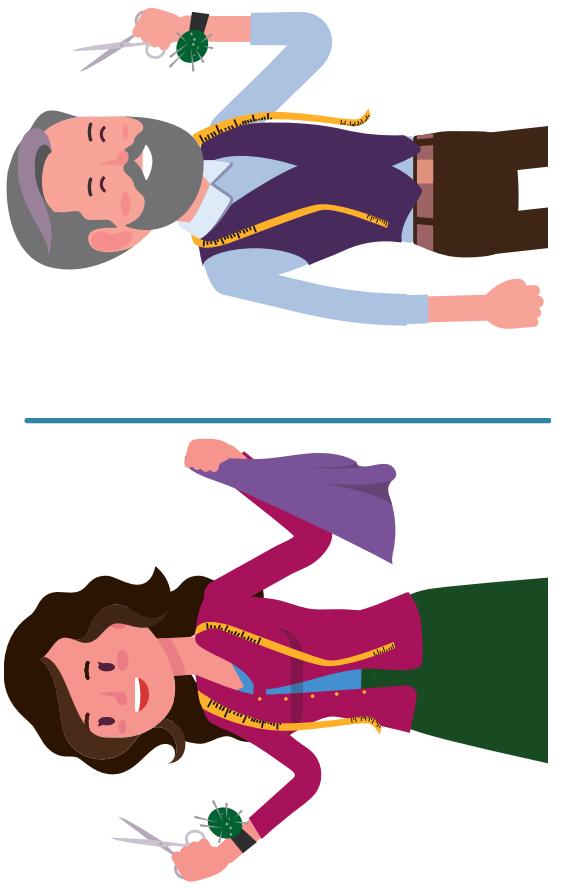
EQUAL



EQUAL



TAILLEUSE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel qui coupe et coud des vêtements en utilisant des tissus de toutes sortes (tissus légers, jeans, tricots, tissus techniques...). Il peut ajuster et réparer les vêtements.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Dé à coudre ↴ Bobine de fil ↴ Aiguilles

JOURNALISTE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel chargé d'enquêter, d'analyser, de choisir l'information, d'écrire des articles puis de les diffuser dans les médias.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Calepin, Journal ↴ Ordinateur



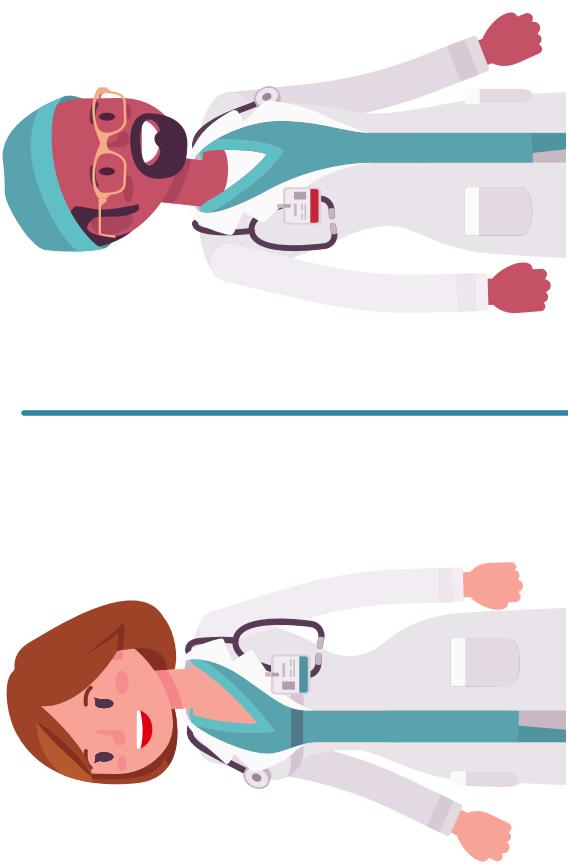
EQUAL



EQUAL



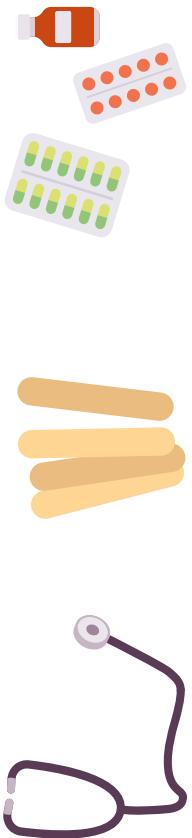
MÉDECIN



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel de la santé qui soigne les gens, en leur donnant des médicaments selon leurs maladies ou leurs blessures. Il aide les patients à rester en bonne santé.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Phonendoscope, Abaisse-langue, médicaments

CHANTEUSE



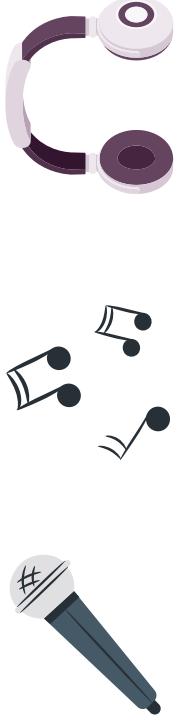
CHANTEUR



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Une personne qui utilise sa voix pour faire de la musique et créer des belles mélodies.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Micro, Notes de musique, Casque audio



EQUAL



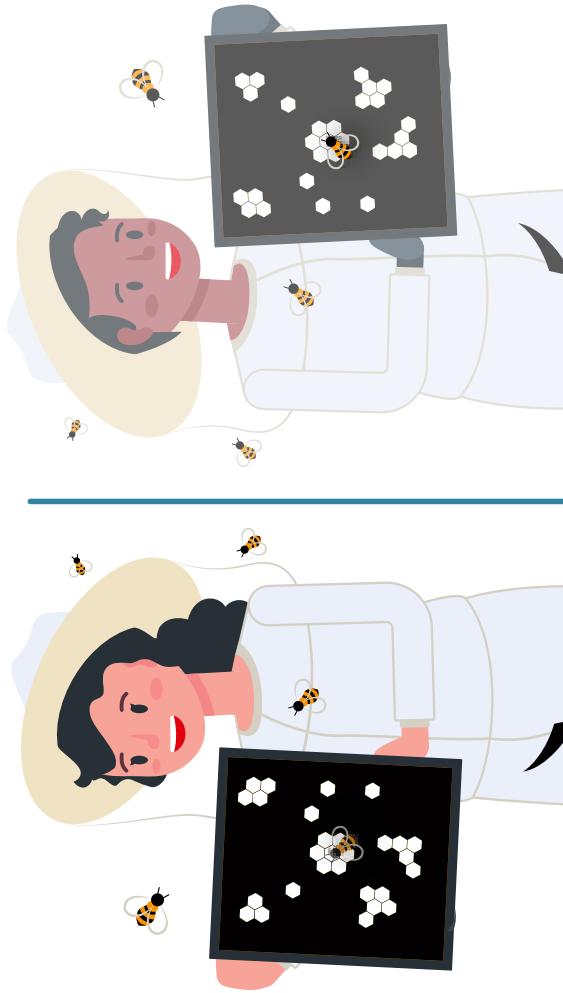
EQUAL



APICULTRICE

ILLUSTRATRICE

ILLUSTRATEUR

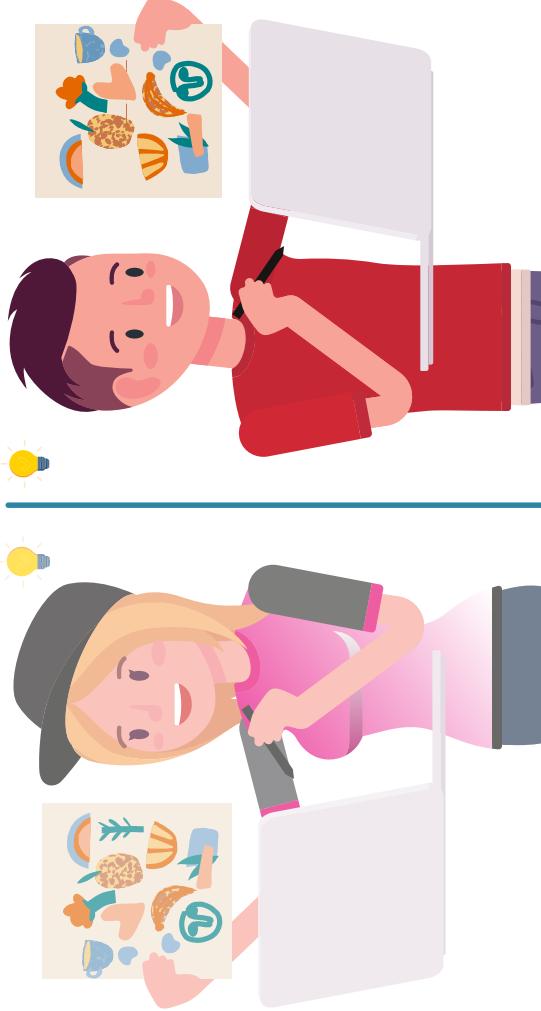
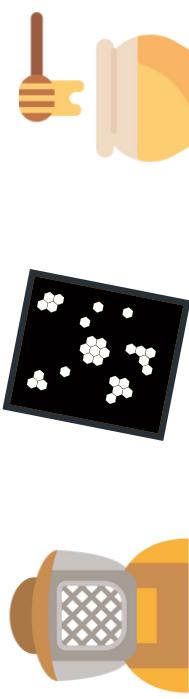


ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Le métier d'apiculteur consiste à s'occuper des abeilles pour récolter une partie du miel et de la cire qu'elles fabriquent.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Capuchon d'apiculteur, Alvéoles, Miel



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Le métier d'illustrateur consiste à réaliser des dessins sur des supports numériques ou papier. Il peut dessiner des personnages, des histoires..

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Feuille, Peinture, Ordinateur





EQUAL



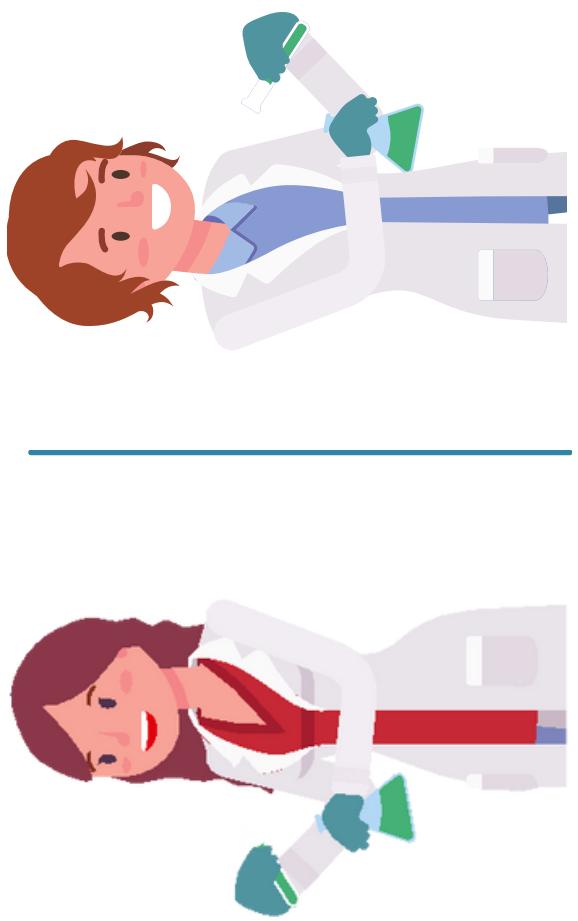
EQUAL



ÉBOUEUSE

ÉBOUEUR

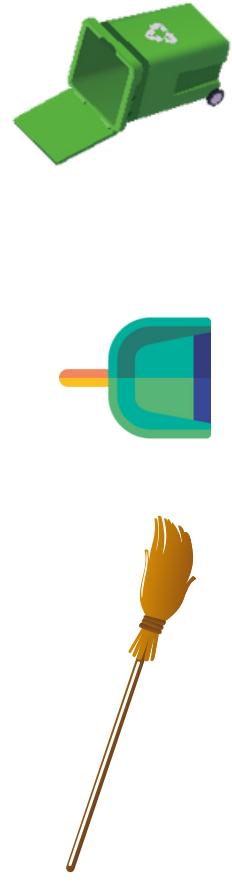
CHIMISTE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Employé qui nettoie et ramasse les ordures puis les place dans un camion. Son rôle est de garder les espaces de vie comme les rues ou les parcs, propres.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Balai, Pelle, Poubelle

ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Chercheur scientifique qui étudie et réalise des expériences, afin de comprendre le comportement des éléments atomiques (petit morceau de matière) entre eux. Ils peuvent parfois travailler dans des laboratoires.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Atome, bescher, pipette.





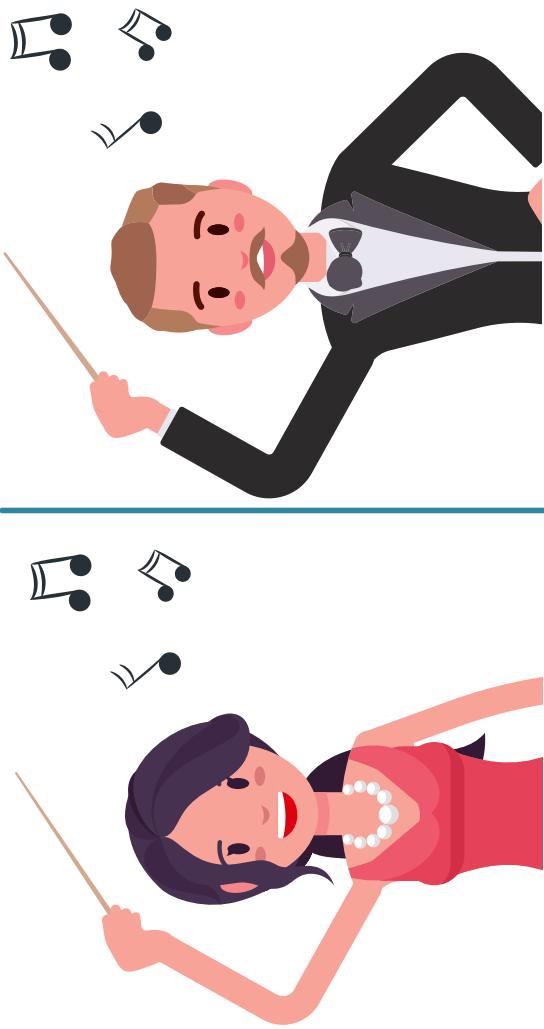
EQUAL



EQUAL



CHEF D'ORCHESTRE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Il/Elle peut diriger un groupe de musiciens, des choristes ou des chanteurs solistes grâce à un langage spécifique. Son rôle est de les aider à jouer ensemble et de guider le morceau de musique dans le bon rythme.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

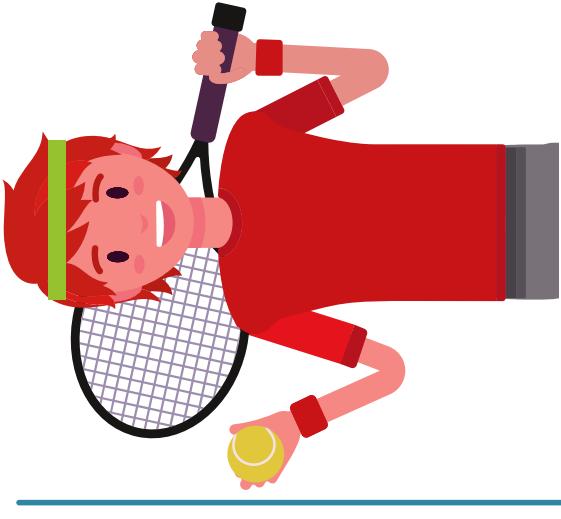
Baguette, note, instrument de musique.



TENNISWOMAN



TENNISMAN



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Sportif qui frappe dans une balle avec une raquette pour marquer des points contre son adversaire.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Raquette, Balles de tennis, Filet



EQUAL



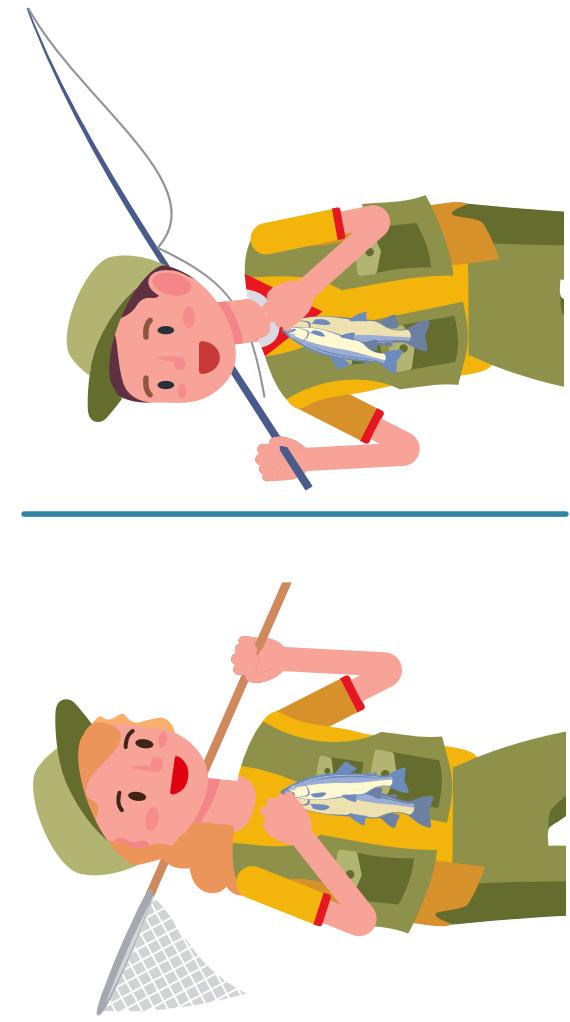
EQUAL



PÊCHEUSE

FOOTBALLEUSE

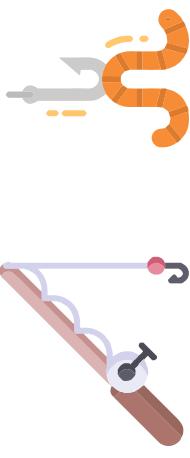
FOOTBALLEUR



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

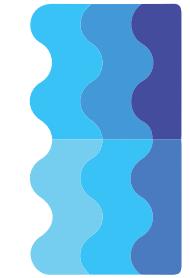
Marin qui chasse des poissons pour qu'ils puissent être vendus et mangés.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Canne à pêche, Hameçon, Mer.



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Sportif.ve qui tape dans un ballon pour faire des passes aux joueurs de son équipe et mettre des buts dans une cage.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Ballon, Filet, Crampons.



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Sportif.ve qui tape dans un ballon pour faire des passes aux joueurs de son équipe et mettre des buts dans une cage.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Ballon, Filet, Crampons.



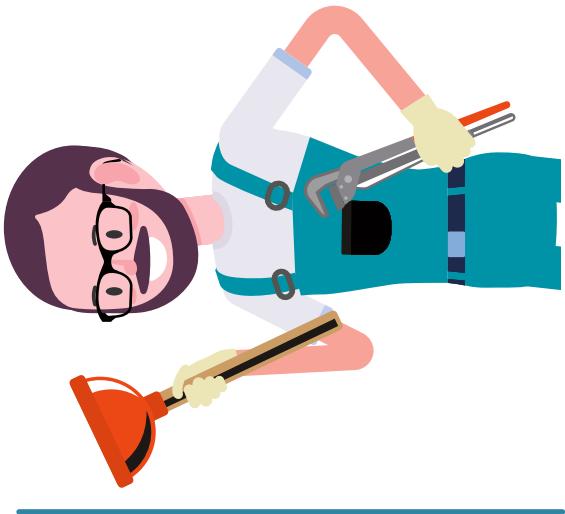
EQUAL



EQUAL



PLOMBIER



PLOMBIÈRE



ACTEUR



ACTRICE



ÉTAPE 1: DESCRIPTION
Professionnel qui installe et répare les tuyauteries et canalisations à l'aide de ses outils.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Pince, Ventouse, Tuyaux



ÉTAPE 1: DESCRIPTION
Personne qui figure ou joue dans une pièce de théâtre, un film, une pièce radio, etc.

ÉTAPE 2: MIME



ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET
Voix, Tenue de scène, Scène





EQUAL

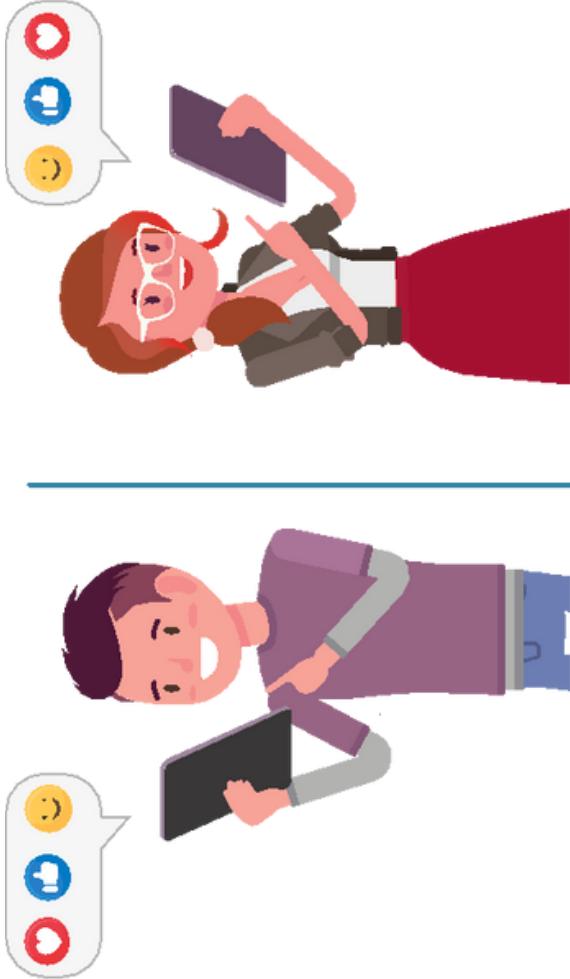
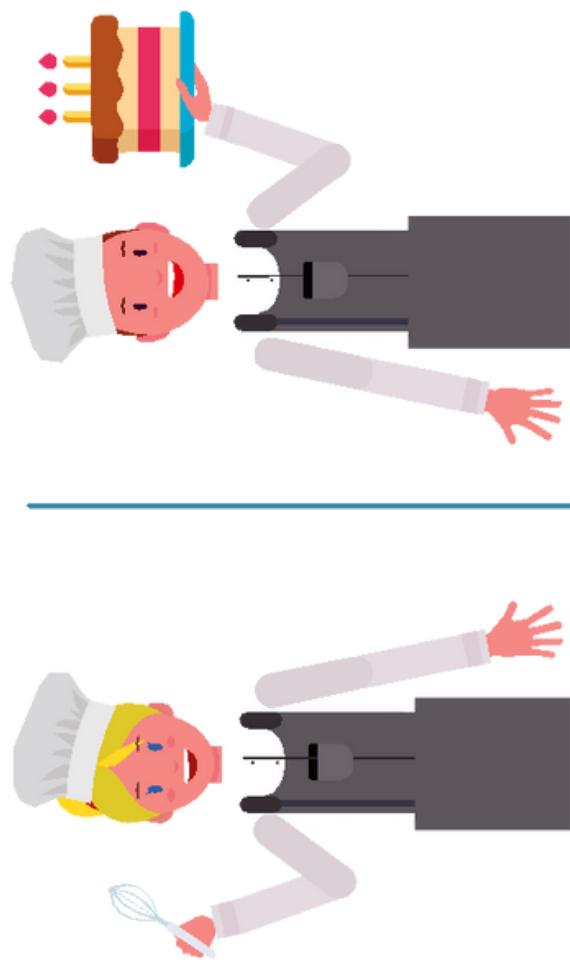


EQUAL



PÂTISSIER

COMMUNITY MANAGER



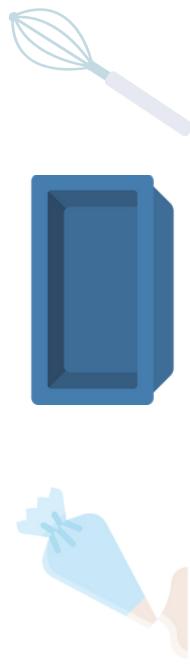
ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Personne qui cuisine des encas sucrés, des gâteaux et des desserts. Il peut travailler dans une boulangerie.

ÉTAPE 2: MIME

ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Poche à douille, Poêle, Fouet



ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Employé chargé de gérer le marketing et la publicité sur les réseaux sociaux. Il entretient la communauté de l'entreprise en faisant des posts réguliers sur les différentes plateformes.

ÉTAPE 2: MIME

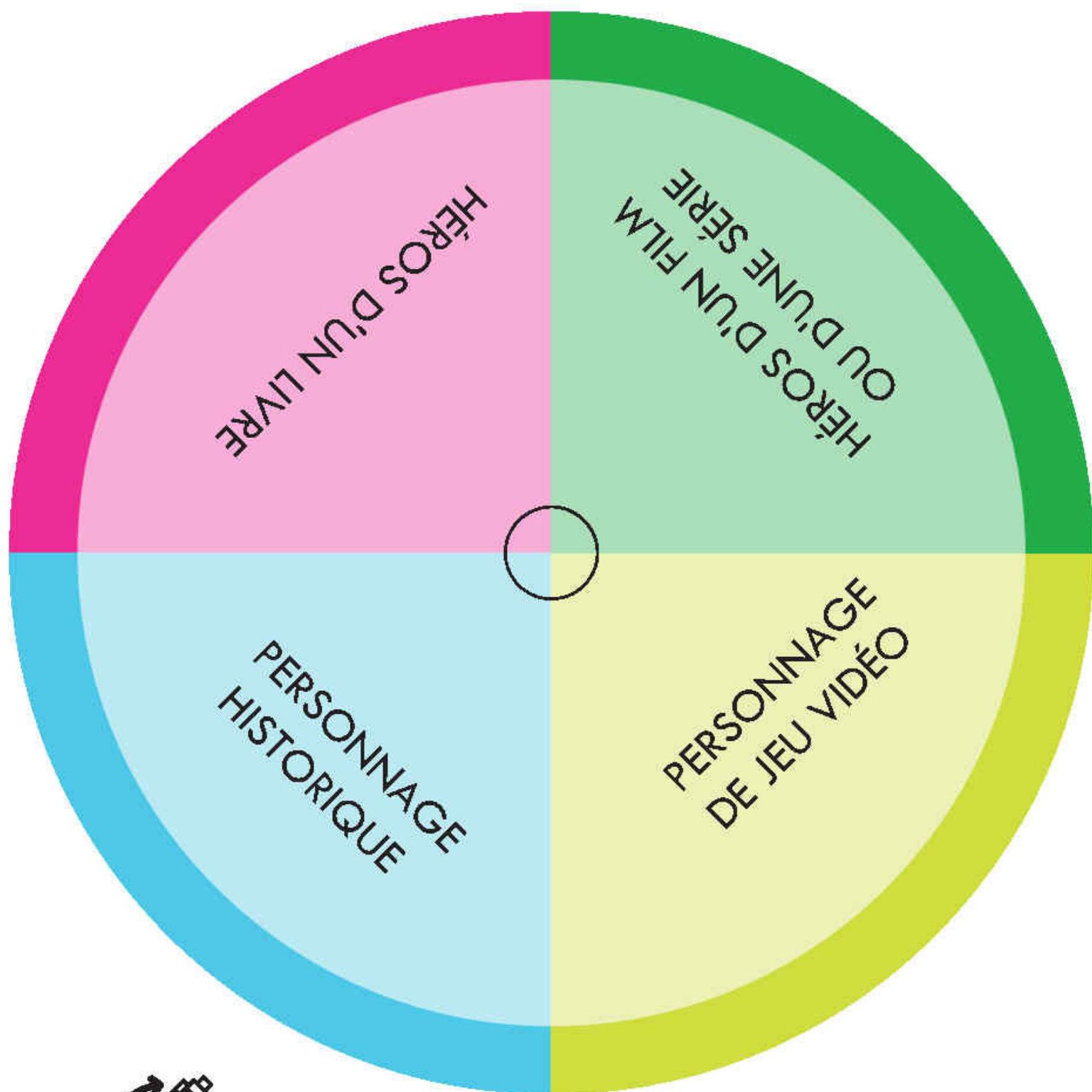
ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Ordinateur portable, Smartphone, Émoticônes





unplugged



UTILISES UN CRAYON
PLACES LE AU CENTRE
DU CERCLE ET FAIS LE
TOURNER.



Mon équipe
Nom d'équipe

Réponses **ROUND 1**

Réponses **ROUND 2**

Réponses **ROUND 3**

Score

Score
BONUS

TOTAL

unplugged



Equal Game

SAVIEZ-VOUS QUE ... ?

Le livre des curiosités



Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





ACTRICE / ACTEUR



- La première forme dramatique remonte au théâtre d'Athènes au sixième siècle avant J.-C.;
- En 1895, les frères Lumière inventent le premier cinématographe, un appareil qui permet de filmer et de projeter des films;
- Katherine Hepburn est l'actrice qui a remporté le plus d'Oscars.



PILOTE D'AVION

- L'Antonov An-225 est le plus grand avion cargo en service. Il possède 6 moteurs d'avion et une envergure d'environ 88 mètres;
- La piste la plus courte du monde mesure 400 mètres et se trouve dans les Caraïbes;
- Maude Rose "Lores" Bonney, une aviatrice australienne, a été la première femme à voler en solo, en 1933, d'Australie en Angleterre.



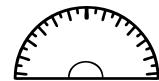
ARCHÉOLOGUE

- La première femme à avoir étudié l'archéologie et l'anthropologie au Neunham College de Cambridge est entrée à l'université au début des années 1900;
- L'une des plus grandes découvertes archéologiques date de 1799: la découverte de la pierre de Rosette. C'est le seul artefact contenant des hiéroglyphes traduits en démotique et en grec;
- En Italie, les femmes archéologues représentent 70% du nombre total d'archéologues.



SAVIEZ-VOUS QUE...

ARCHITECTE



- Les maisons médiévales n'avaient pas de fenêtres mais de petites fentes ;
- C'est grâce à la physique, une science qui étudie les forces aux moyens de mathématiques, que la construction de ponts et d'immeubles à été rendue possible ;

Le Colisée a été construit en travertin, un matériau de construction similaire au tuf, mais de couleur plus foncée.



ASTRONAUTE

- C'est impossible de faire la lessive dans une station spatiale car il n'y a ni eau courante ni assez de place ;
- Le premier homme à voyager dans l'espace fut Yuri Gagarin le 12 avril 1961 ;
- La scientifique de la NASA Katherine Johnson calcule les trajectoires spatiales qui ont permis à la mission Apollo 11 d'atteindre le sol lunaire.



ASTRONOME

- L'étoile la plus grande de notre galaxie est VY Canis Majoris (40 fois plus grande et 350 000 fois plus brillante que le Soleil) ;
- Annie Jump Cannon (1863 – 1941) était une astronome américaine connue pour avoir catalogué et développé la classification actuelle des étoiles ;
- Le télescope le plus puissant du monde sera mis en service en 2025 dans le désert d'Atacama, au Chili.



APICULTRICE / APICULTEUR



- La reine, les faux-bourdons et les abeilles ouvrières ont chacun leur tâche au sein de la ruche et l'accomplissent avec dévouement ;
- Les Nations unies ont instauré la Journée mondiale de l'abeille en 2017. Elle est célébrée le 20 mai ;
- Il y a plus de 70 000 apiculteurs en France.

BIOLOGISTE



- Un biologiste peut travailler dans des laboratoires d'universités, des centres de recherche, des bureaux de santé ou d'écologie, des parcs naturels ;
- L'instrument le plus utilisé par les biologistes est le microscope, car il permet de grossir des objets invisibles à l'œil nu ;
- Le plus petit organisme vivant est le mycoplasme, une bactérie sans paroi cellulaire.

CHIMISTE



- Il y a 118 éléments dans le tableau périodique ;
- L'hydrogène est l'élément le plus léger et le plus courant de tout l'univers ;
- Saviez-vous que le premier prix Nobel décerné à une femme était le prix Nobel de physique remporté par Marie Curie en 1903 ?



CHEF D'ORCHESTRE

- Les chefs d'orchestre utilisent une baguette. Il s'agit d'un bâton avec lequel le chef d'orchestre fixe le tempo et indique l'entrée des différents instruments pendant l'exécution de la pièce ;
- Antonia Louise Brico a été parmi les premières femmes chefs d'orchestre. En 1930, elle a dirigé l'orchestre de Berlin ;
- Pour devenir chef d'orchestre, il faut obtenir le diplôme de bachelor du conservatoire.



DANSEUR-BALLERINE

- Vaslav Nijinsky était appelé "le dieu de la danse". Il a vécu entre le XIX^e et le XX^e siècle et, au cours de sa carrière, il a travaillé à la fois comme danseur et chorégraphe ;
- "Un pas de deux" est une chorégraphie dansée en couple ;
- Le premier tutu a été porté en 1832 par la ballerine Maria Taglioni. À cette occasion, elle a porté pour la première fois une paire de pointes.

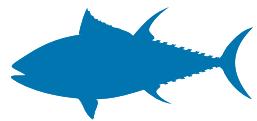


ÉBOUEUSE / ÉBOUEUR

- Il existe de nombreux types de matériaux recyclables tels que le plastique, le papier, le verre, le métal, etc ;
- La transformation de l'économie linéaire en économie circulaire est une priorité pour une planète durable ;
- Un éboueur est également appelé ripeur ou agent de propreté urbaine selon les régions.



PÊCHEUSE / PÊCHEUR



- Un pêcheur doit avoir un document officiel pour monter sur un bateau de pêche ;
- Le poisson le plus lourd attrapable à la canne est le thon ;
- Le poisson prédateur le plus rapide en eau douce est le brochet.

JARDINIÈRE / JARDINIER



- Il existe 60 065 espèces d'arbres sur la planète ;
- Chaque pot de plante doit être drainant et avoir des trous au fond pour éviter que l'eau ne stagne ;
- Ceux qui dessinent les jardins pour les grandes villas et les parcs sont souvent des designers ou des architectes.

COIFFEUR



- Depuis le XIV^e siècle, les gens utilisent des pinces et autres accessoires pour se coiffer ;
- Le sèche-cheveux fonctionne grâce à un moteur électrique qui génère un flux d'air chaud ou froid ;
- Dans les temps anciens, les gens se teignaient les cheveux avec un mélange de blé, de bile de bœuf, de racines et de noix de safran ou avec de la chaux vive et des baies.



ILLUSTRATRICE / ILLUSTRATEUR

- Tous les supports sont bons pour faire de l'illustration, papier, mur & sols, cartons, écrans tant que l'émotion est au rendez-vous ;
- Les illustrateurs utilisent souvent des tablettes graphiques qui peuvent transformer les dessins à main levée en fichiers ;
- Le premier livre illustré pour enfants remonte à la première moitié du XVII^e siècle et s'appelait *Orbis sensualium pictus* (Le Monde illustré).



JOURNALISTE

- La rédaction est le groupe de journalistes qui travaillent pour un journal ;
- Dans le langage journalistique, le pré-nécrologique est un article préalablement préparé sur la vie d'une personne connue, publié après sa mort ;
- Le premier journal est paru à Leipzig le 1er juillet 1650 et s'appelait *Leipziger Zeitung*.



PÂTISSIER

- Le pain à la Duchesse a été renommé éclair au chocolat car il était tellement délicieux qu'il a été souvent dévoré "en un éclair".
- Eugénie Brazier est devenue, en 1933 la première personne à obtenir six étoiles au guide Michelin, avec deux restaurants trois étoiles.
- Le premier livre de pâtisserie date de 1400 et contenait des recettes telles que les beignets, les choux à la crème et les crêpes.



MEDECIN



- La première transplantation cardiaque au monde a été réalisée le 3 décembre 1967 par le chirurgien sud-africain Christiaan Barnard ;
- Le serment d'Hippocrate est un serment éthique historique juré par les médecins ;
- Le médecin utilise un marteau : c'est un marteau neurologique employé pour mesurer les réflexes.



PHOTOGRAPHE

- En 1986, Kodak a introduit le premier système photo numérique basé sur le mégapixel ;
- Le 19 août est la Journée mondiale de la photographie ;
- La première photo de la lune a été prise en 1851 et la première photo de la face cachée de la lune a été prise en 1959.



PLOMBIÈRE / PLOMBIER

- Dans l'exercice de son métier, le plombier s'occupe aussi de la requalification non énergétique des bâtiments ;
- Le mélangeur de la douche permet de mélanger de l'eau chauffée et de l'eau froide pour obtenir de l'eau tiède ;
- L'hydraulique est la science qui étudie l'écoulement des liquides et notamment de l'eau.



SAVIEZ-VOUS QUE...

GYMNASTE



- Le gymnaste utilise des objets tels que des cordes, des cerceaux, des balles, des massues et des rubans ;
- Sous le terme de gymnastique sont regroupées différentes disciplines : gymnastique artistique, gymnastique rythmique, trampoline, gymnastique aérobic et gymnastique acrobatique ;
- L'un des éléments de la gymnastique artistique est le saut de chat.



ARBITRE

- Pour la première fois, le 2/12/2019, une femme a arbitré un match de l'UEFA Champions League entre la Juventus et le Dynamo Kyiv ;
- Traditionnellement les arbitres portaient une veste noire et une chemise blanche ;
- Selon les disciplines, les arbitres peuvent aussi être appellés juges.



CHANTEUSE / CHANTEUR

- Le microphone est un instrument capable de transformer l'énergie sonore en électricité ;
- Les notes de musique de la gamme diatonique sont 7 ;
- Dans le chant classique, la gamme vocale, qui va du plus haut au plus bas, est divisée en soprano, mezzo-soprano, alto, ténor, baryton et basse.



SAVIEZ-VOUS QUE...

COMMUNITY MANAGER



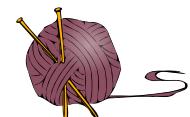
- Un post est un message publié sur les médias sociaux et qui génère une discussion ;
- L'un des médias sociaux les plus utilisés au monde est Youtube, qui compte plus de 39 millions d'utilisateurs ;
- Le community manager s'occupe de l'engagement, qui consiste à établir une relation avec le public (les utilisateurs).

FOOTBALLEUSE / FOOTBALLEUR



- La Ligue 1 est composée de 20 équipes de football masculine et la Division 1 de 12 équipes féminines ;
- Le ballon de football pèse 450 grammes et sa circonférence est comprise entre 68 et 70 centimètres ;
- Le Bayern Munich et le Real Madrid ont utilisé des maillots fabriqués à partir de plastique recyclé.

TAILLEUSE / TAILLEUR



- Le terme "haute couture" fait référence à l'industrie du vêtement de luxe ;
- Charles Frederick Worth (1825) a été le premier artisan à transformer la figure du tailleur en celle du designer ;
- L'utilisation de l'aiguille (une sorte de prototype) date d'il y a 50 000 ans, lorsqu'elle était utilisée pour assembler les peaux d'animaux. L'aiguille en acier a été inventée au 14e siècle.



SAVIEZ-VOUS QUE...



TENNISWOMAN / TENNISMAN

- Le Grand Chelem en tennis est l'exploit de remporter les quatre championnats majeurs d'une discipline au cours de la même année civile : l'Open d'Australie, Roland Garros, le tournoi de Wimbledon et l'US Open ;
- Le jeu de tennis a été breveté en 1884 à Londres ;
- Une raquette de tennis pèse en moyenne 340 grammes la balle environ 60 grammes.



GUIDE TOURISTIQUE

- In Europe there are over more than Pour devenir guide touristique, vous devez obtenir une licence et suivre un cours de qualification professionnelle ;
- En Europe, il y a plus de 60.000 guides touristiques qualifiés ;
- Les guides touristiques jouent un rôle fondamental dans la diffusion d'informations et d'anecdotes sur les lieux historiques.



VIDÉASTE

- En cinéma le montage est l'une des phases clés de la réalisation d'un film ;
- Le découpage du film est la phase au cours de laquelle le matériel vidéo est coupé et assemblé ;
- Le métier de vidéaste est très demandé pour les clips musicaux.