

# 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



Understanding the representations of the world and human activity



Acquiring a sense of the rules of living together



Gathering geographical, historical and cultural references



Adopting ethical and responsible behaviour



Understanding a 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.



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





# 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](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 métier décrit 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 film 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).**



# Aller plus loin



## 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](https://kids.kiddle.co/Social_equality).



# Imprimables Equal Box



unplugged  
**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.

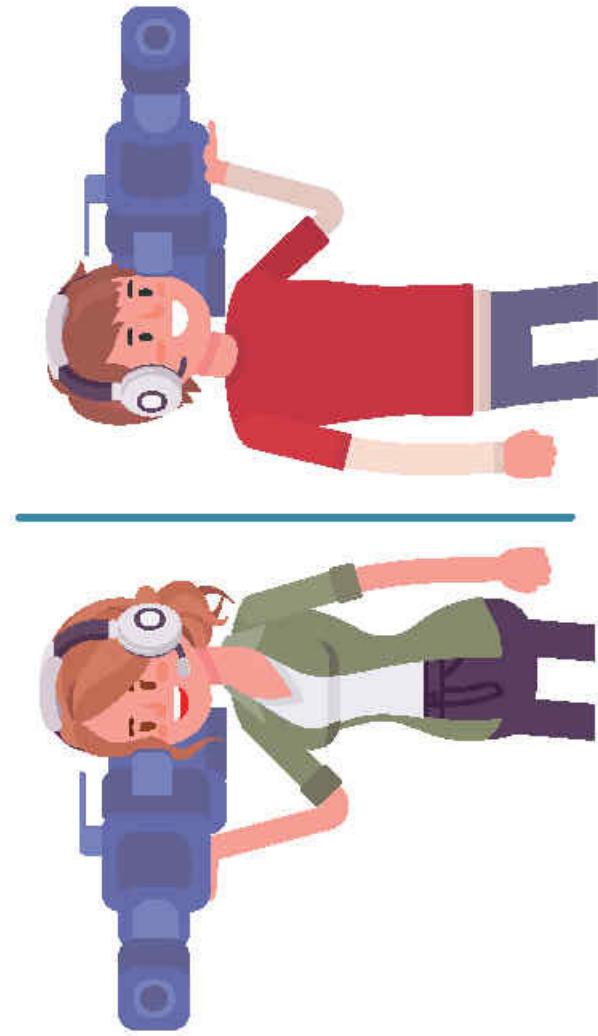
Matériel supplémentaire nécessaire:

- 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 ensuite diffusés à la télévision, sur le web, ou lors de festivals de films et courts-métrages.

### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Expert qui étudie les civilisations anciennes, notamment en faisant des fouilles.

### ÉTAPE 2: MIME

### ÉTAPE 2: MIME

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





**EQUAL**



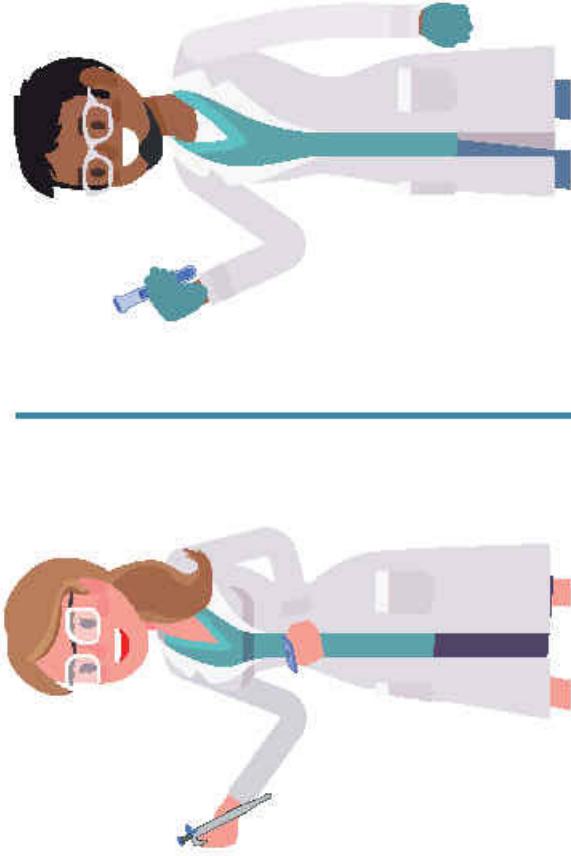
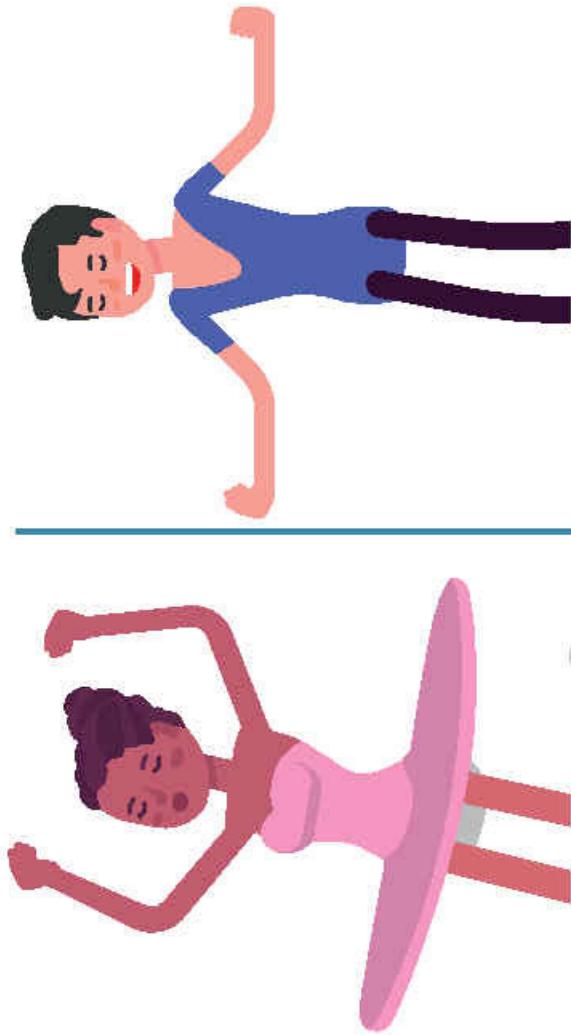
**EQUAL**



## 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 3: DESSINE UN OBJET

Pointe, Tutu, Scène



### 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



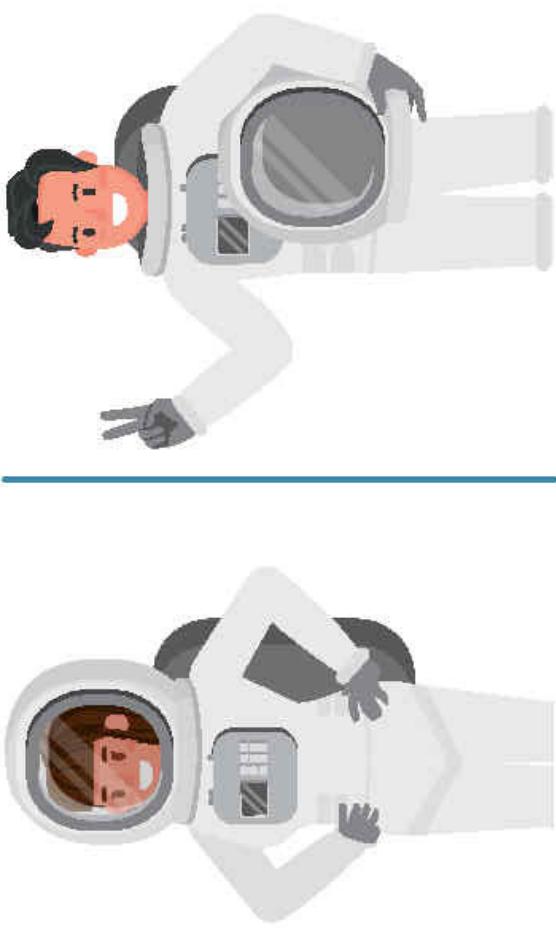
**EQUAL**



**EQUAL**



## ASTRONAUTE



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

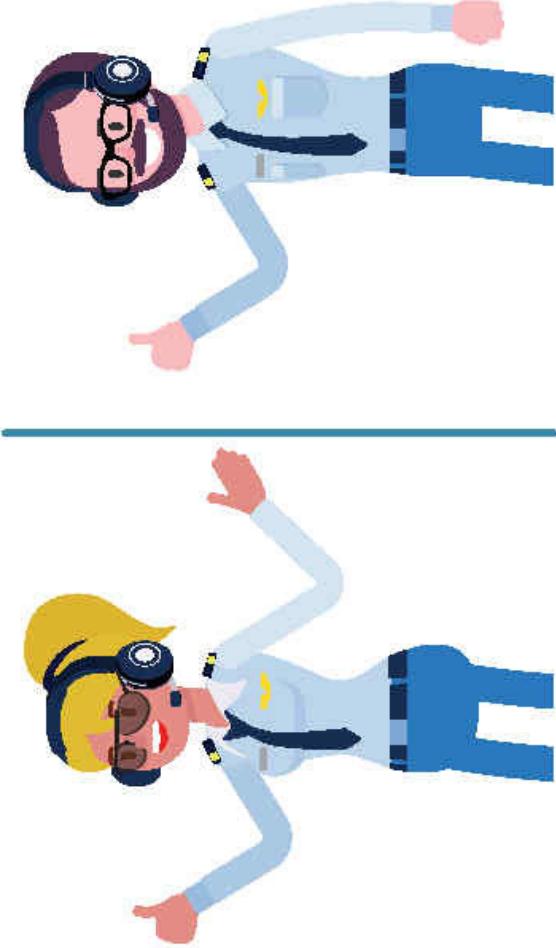
Professional qui étudie l'espace notamment en voyagant  
a bord de fusées.

### ÉTAPE 2: MIME

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



## PILOTE D'AVION



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professionnel titulaire d'une licence aéronautique qui lui  
peut piloter des engins volants civils selon son niveau de  
qualification ( c'est-à-dire les diplômes obtenus au cours  
de sa carrière.)

### ÉTAPE 2: MIME

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





**EQUAL**

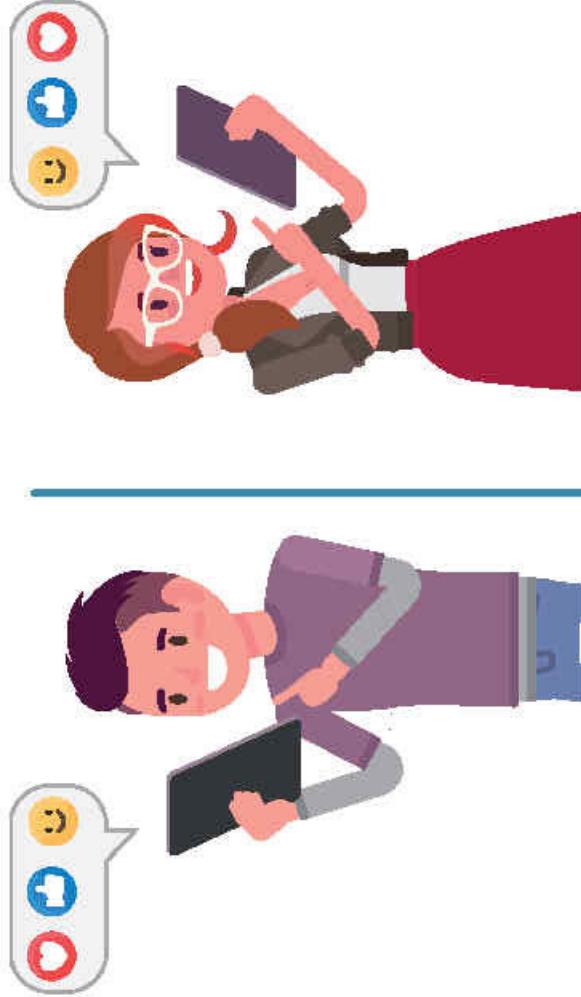
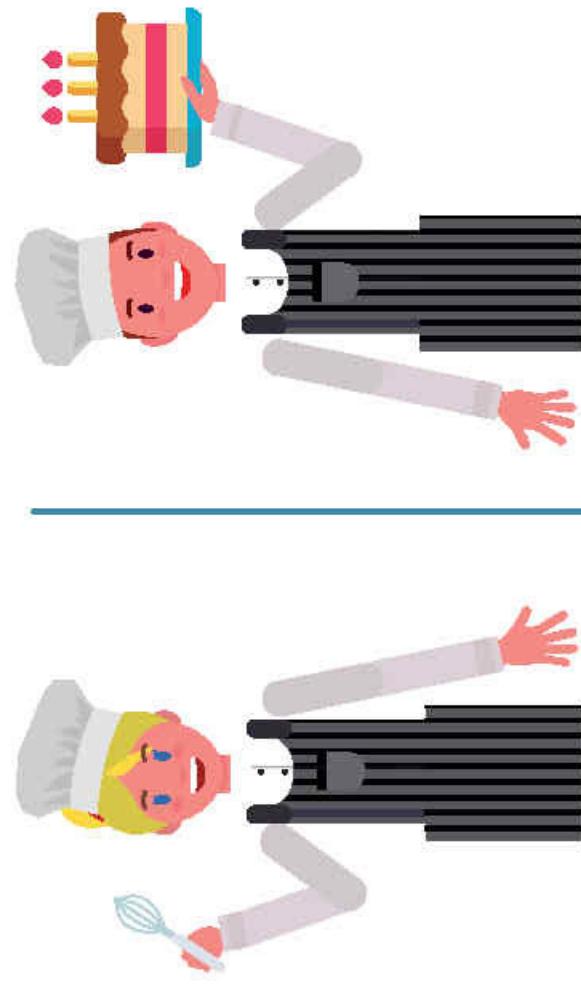


**EQUAL**



# PÂTISSIER

# COMMUNITY MANAGER



**ÉTAPE 1: DESCRIPTION**  
Personne qui cuisine des encas sucrés, des gâteaux et des desserts.

## ÉTAPE 2: MIME

## 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





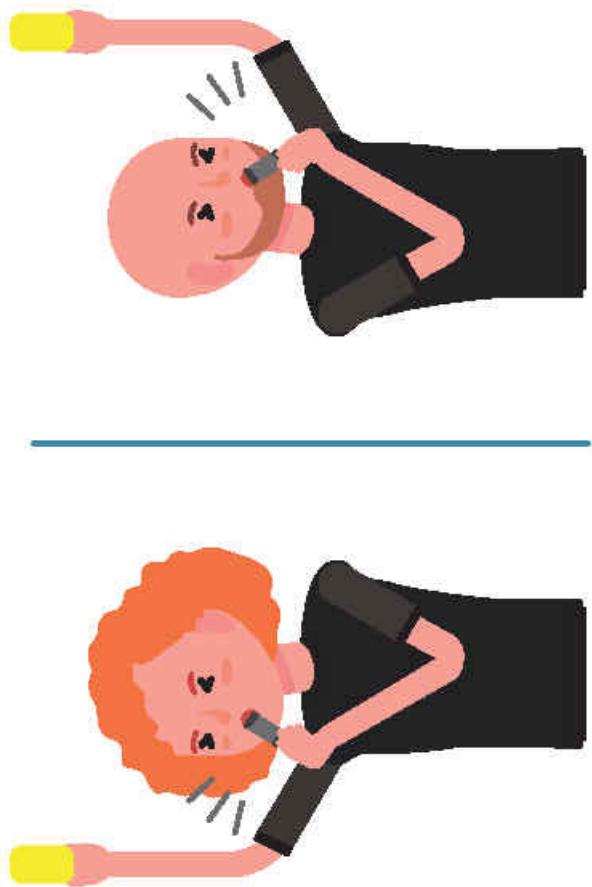
**EQUAL**



**EQUAL**



## ARBITRE



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Responsable du bon déroulé de la compétition dans presque toutes les discipline sportives.

### 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.



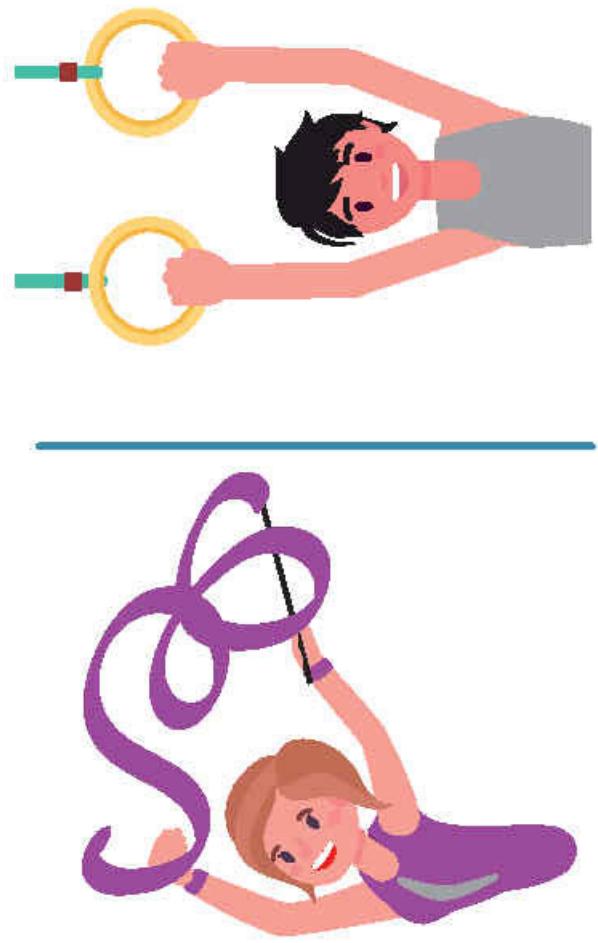
**EQUAL**



**EQUAL**



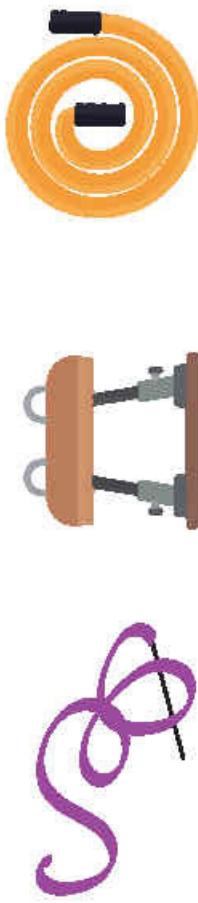
## GYMNASTE



### 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 coordination physique, la mobilité articulaire, la force, la vitesse, le rythme, l'agilité, le dynamisme.

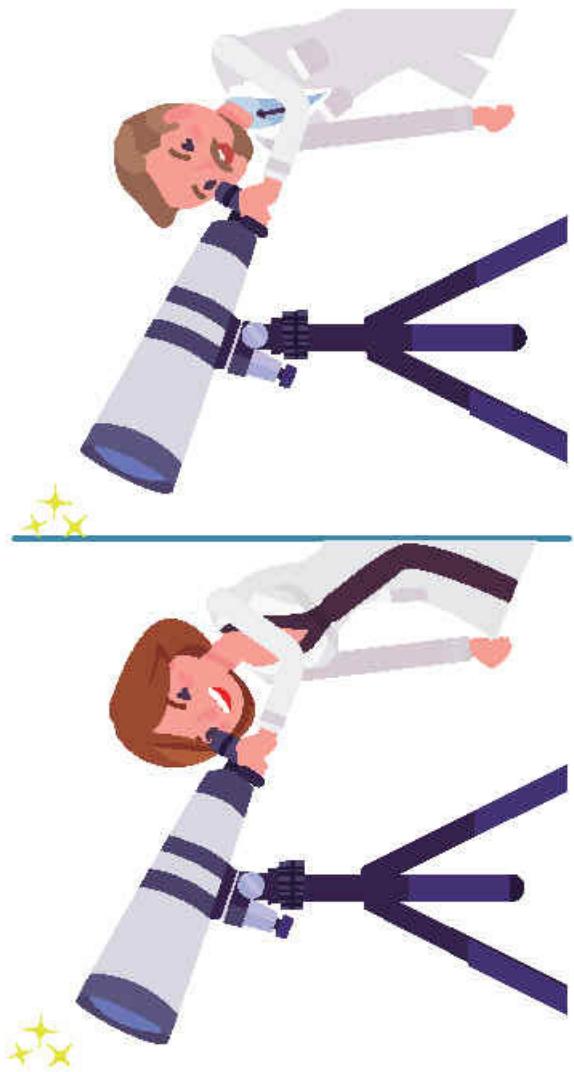
### ÉTAPE 2: MIME



### ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Bandeau, Cheval d'Arçon, Corde à sauter

## ASTRONOME



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Chercheur qui étudie les planètes, les étoiles, les galaxies, les phénomènes physique à l'œuvre et les différents astres qui composent l'univers.

### ÉTAPE 2: MIME



### ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Constellation, Planète, Télescope, Observatoire



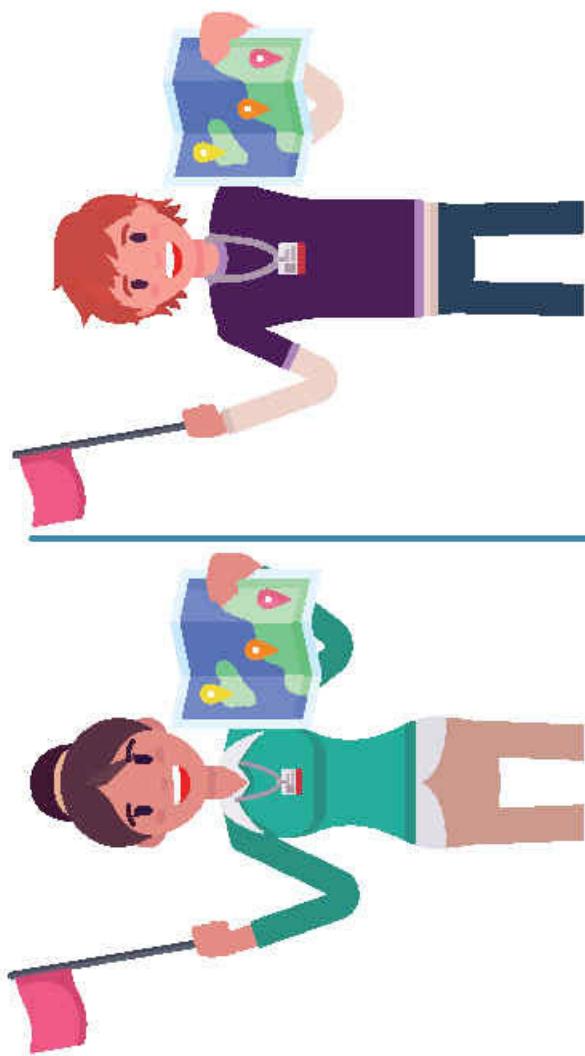
**EQUAL**



**EQUAL**



## GUIDE TOURISTIQUE



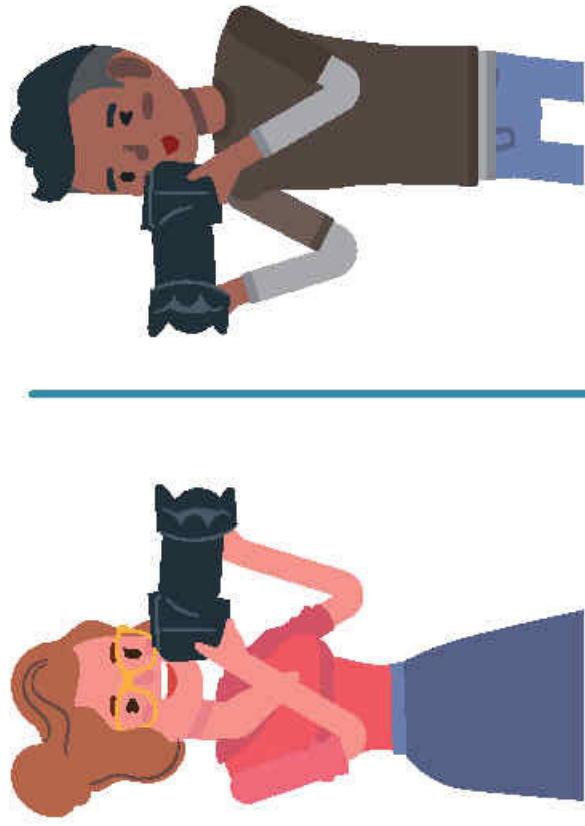
**ÉTAPE 1: DESCRIPTION**  
Professionnel qui emmène des groupes de touristes visiter des musées, des galeries, des fouilles archéologiques, des œuvres d'art et des lieux historiques et donne des informations sur ceux-ci.

### 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, Pélicule, Photographies.





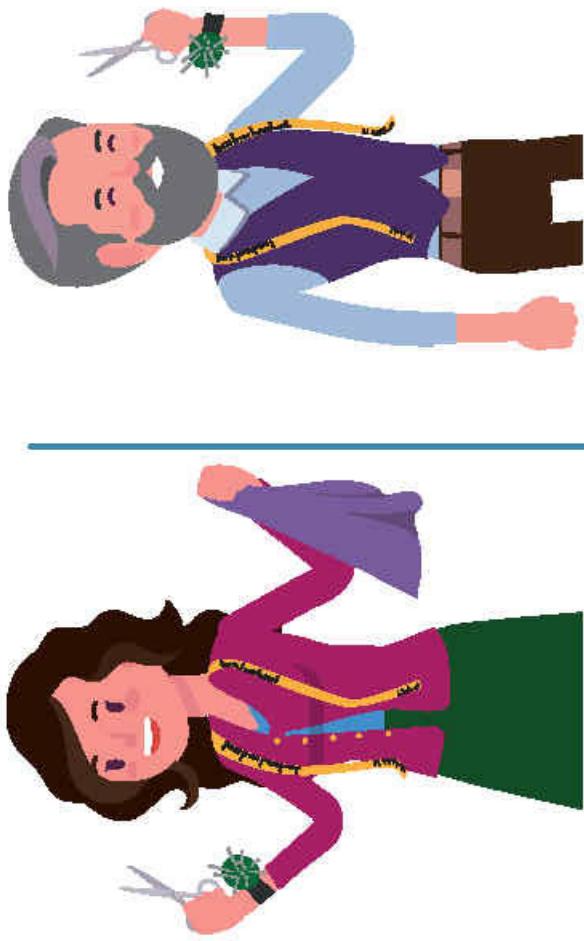
**EQUAL**



**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 sélectionner l'information, d'écrire des articles puis de les diffuser dans les médias.

### ÉTAPE 2: MIME

**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Calepin, Journal, Ordinateur.





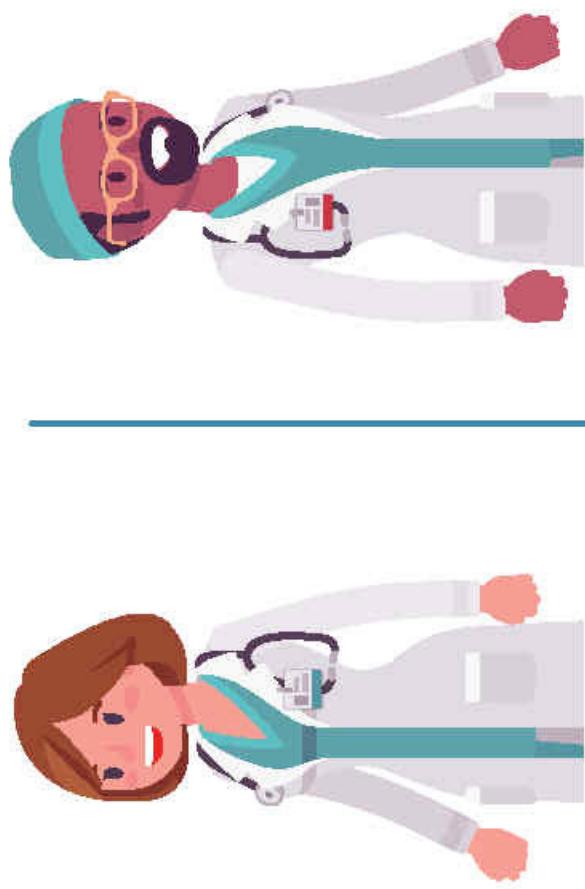
**EQUAL**



**EQUAL**



## MÉDECIN

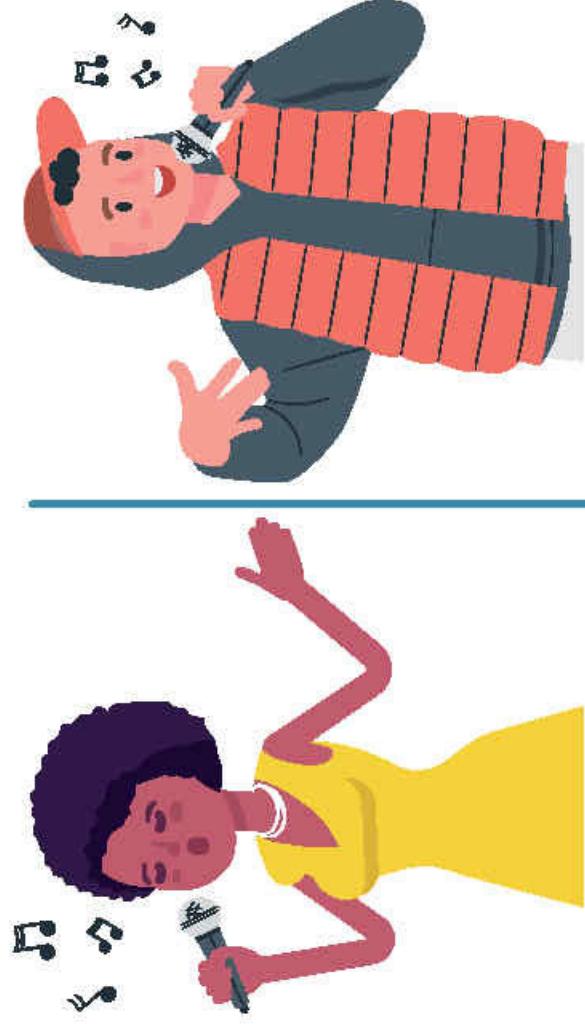


**ÉTAPE 1: DESCRIPTION**  
Professionnel de la santé qui soigne les gens, s'occupe de la prévention, du diagnostic et du traitement des maladies.

### ÉTAPE 2: MIME



**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Phonendoscope, Abaisse-langue, médicaments



## CHANTEUSE

**ÉTAPE 1: DESCRIPTION**  
Une personne écrit, crée et produit de la musique avec sa voix.

### ÉTAPE 2: MIME



**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Micro, Notes de musique, Casque audio

## CHANTEUR



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Une personne écrit, crée et produit de la musique avec sa voix.

### ÉTAPE 2: MIME



**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Micro, Notes de musique, Casque audio



**EQUAL**



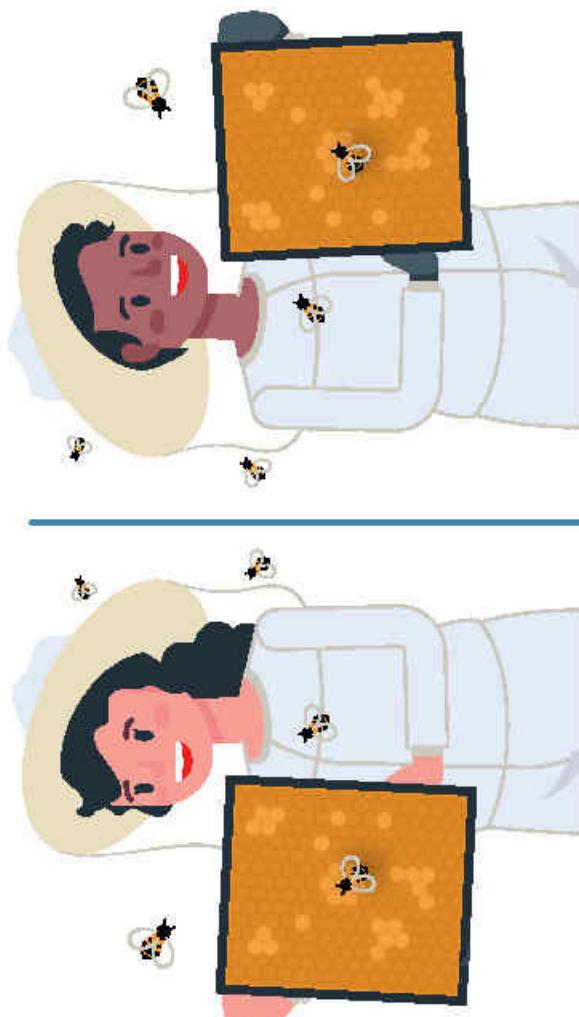
**EQUAL**



## APICULTRICE

## ILLUSTRATRICE

## ILLUSTRATEUR

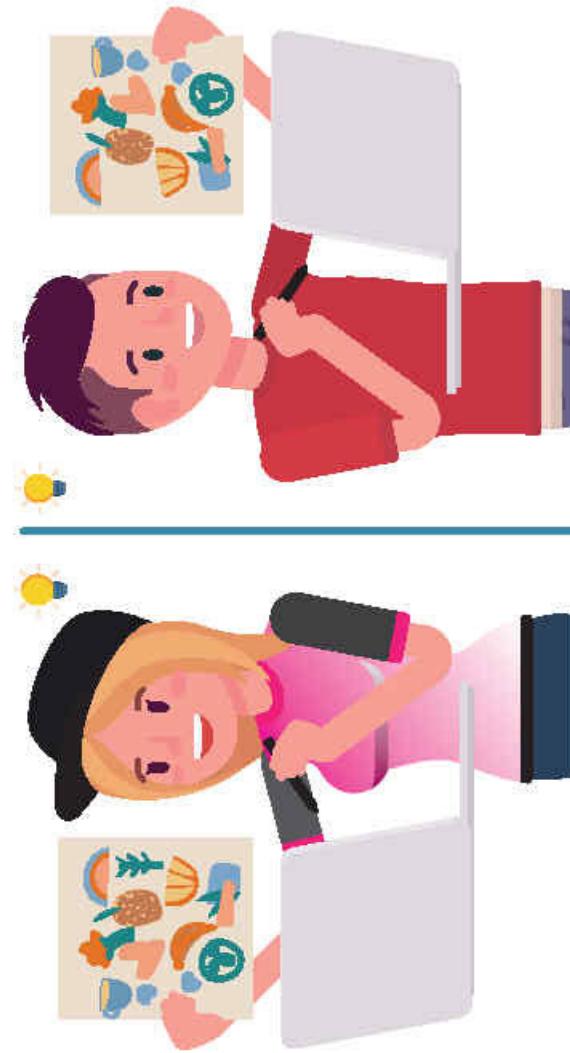
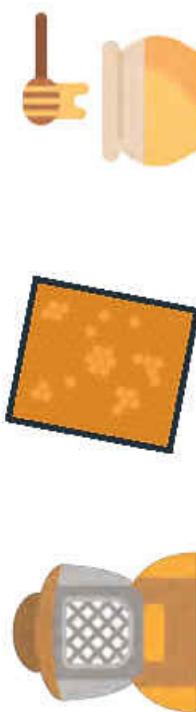


### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Professional dont le métier et de s'occuper d'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

Professionnel qui réalise grâce à ses compétences et artistiques des illustrations sur des supports numérique ou papier.

### ÉTAPE 2: MIME

**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Feuille, Peinture, Ordinateur





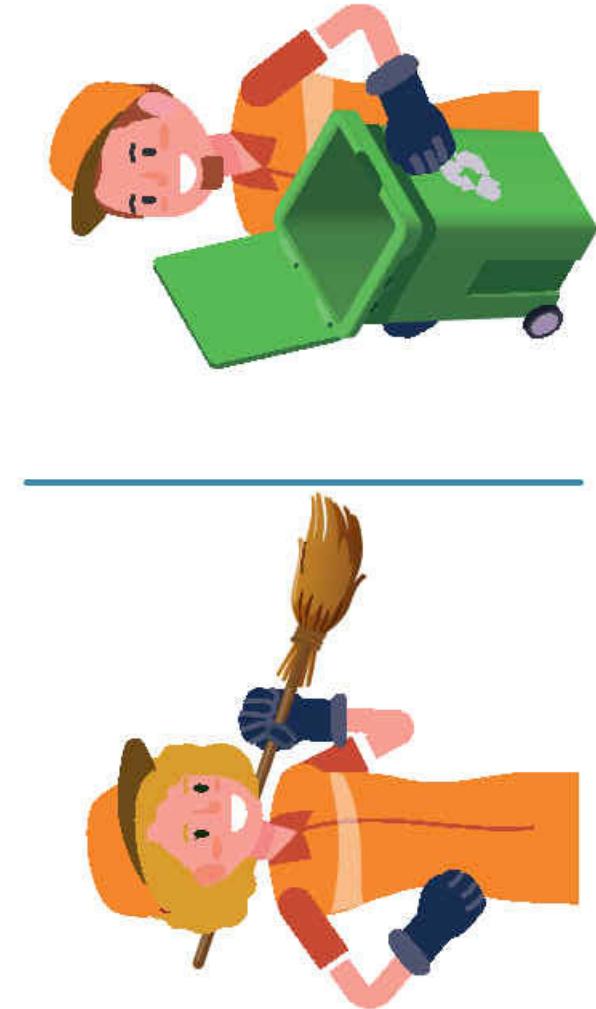
**EQUAL**



**EQUAL**



## ÉBOUEUSE



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Employé qui nettoie les ordures et utilise des outils et engins mécaniques pour maintenir les espaces urbains propres.

### ÉTAPE 2: MIME



### ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Balai, Pelle, Pouille



## CHIMISTE



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

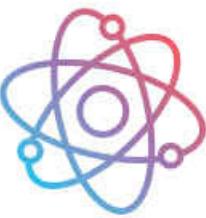
Chercheur qui étudie les éléments au niveau atomique et moléculaire et analyse la façon dont les éléments interagissent entre eux.

### ÉTAPE 2: MIME



### ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Atome, bescher, pipette,





**EQUAL**



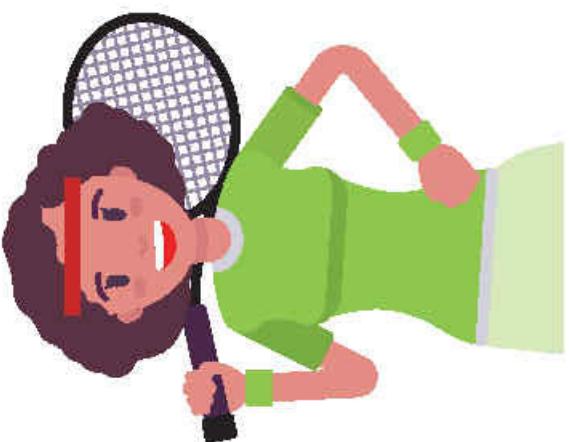
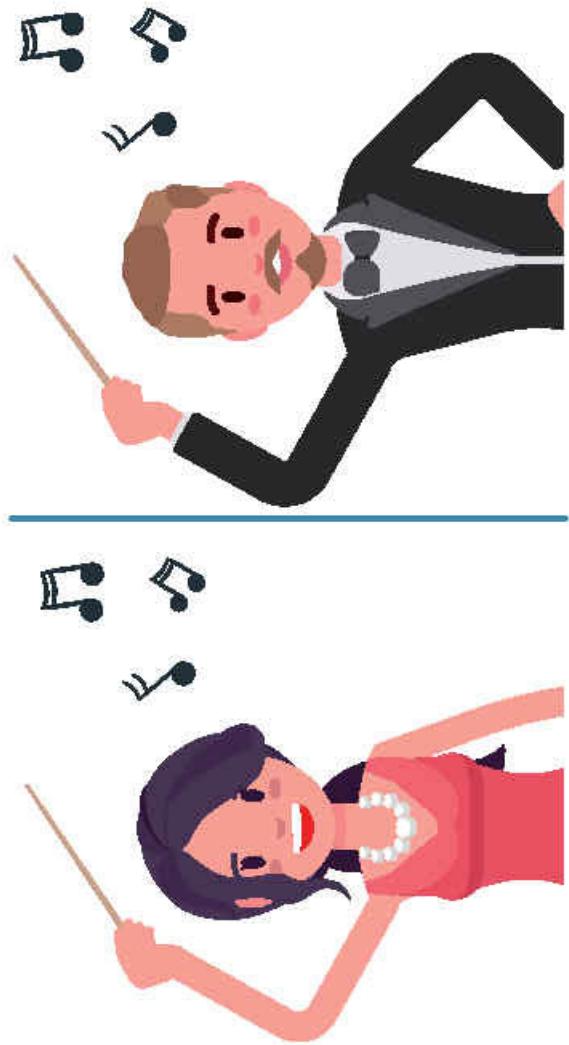
**EQUAL**



## CHEF D'ORCHESTRE

## TENNISWOMAN

## TENNISMAN



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Il/Elle dirige un groupe de musiciens grâce à un langage spécifique. Il/Elle peut également diriger des choristes ou des chanteurs solistes afin d'améliorer l'harmonie d'un morceau de musique.

### ÉTAPE 2: MIME

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

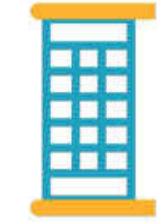
### ÉTAPE 2: MIME

### ÉTAPE 2: MIME

### ÉTAPE 2: MIME

### ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET

Baguette, note, instrument de musique.





**EQUAL**



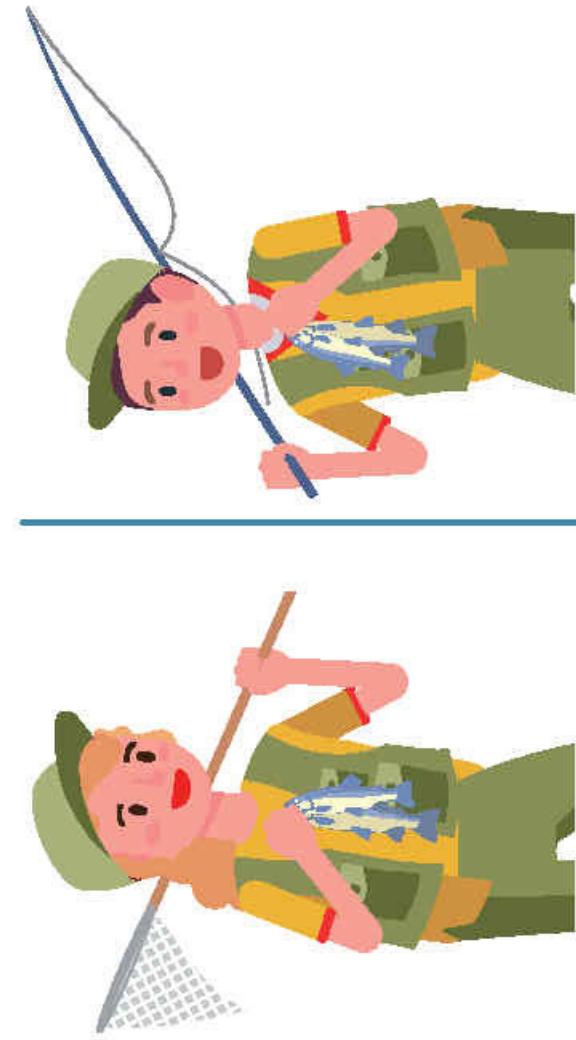
**EQUAL**



## PÊCHEUSE

## FOOTBALLEUSE

## FOOTBALLEUR

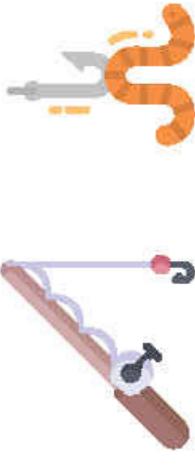


### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

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**  
Sports figure who plays the sport of soccer. Most soccer players are specialized in playing one position, such as goalkeeper, striker, defender, or midfielder.

### ÉTAPE 2: MIME

**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Ballon, Filet, Crampons.





**EQUAL**



**EQUAL**



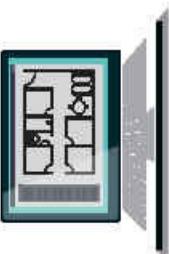
## ARCHITECTE



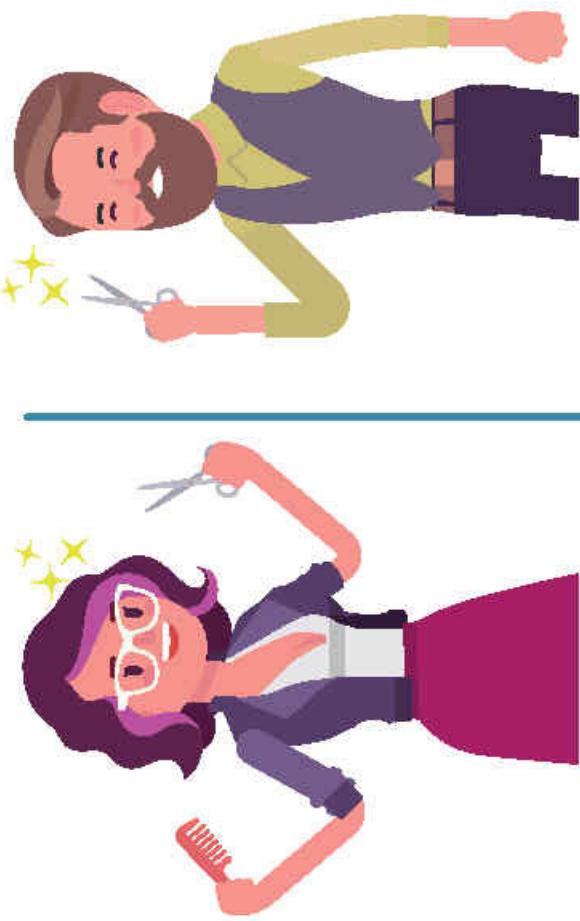
### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

Expert en planification urbaine, qui conçoit des bâtiments, restaure des monuments, travaille l'aménagement paysager, et dessine des biens immobiliers.

### ÉTAPE 2: MIME



## COIFFEUR



### ÉTAPE 1: DESCRIPTION

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

### ÉTAPE 2: MIME



**ÉTAPE 3: DESSINE UN OBJET**  
Scissoirs, Peigne, Fer à plaques, Teinture



**EQUAL**

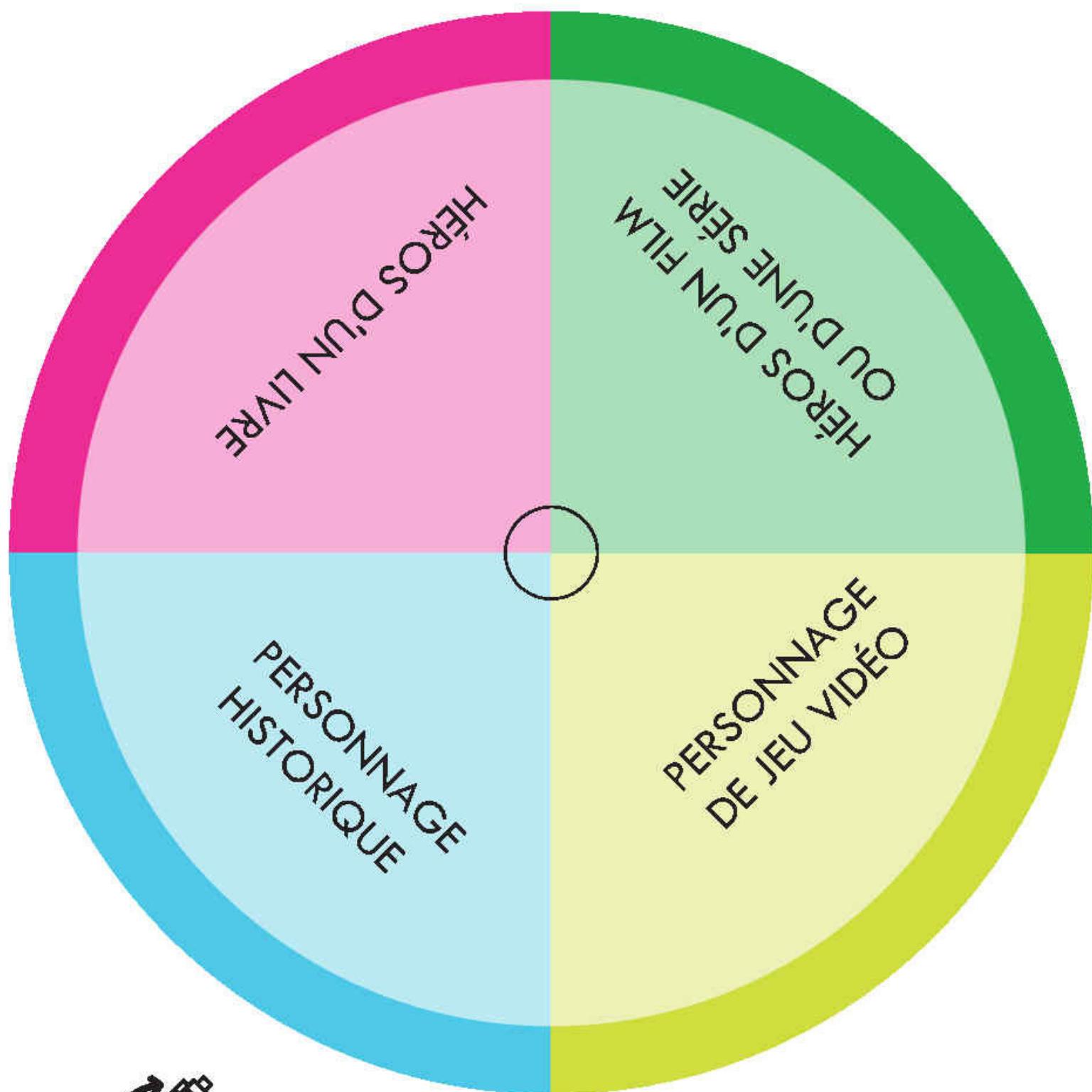


**EQUAL**





unplugged



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

# unplugged



NOM DE  
L'EQUIPE

RÉPONSE  
ÉTAPE 1

RÉPONSE  
ÉTAPE 2

SCORE

SCORE

BONUS

TOTAL

Mon équipe :



# 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





## SAVIEZ-VOUS QUE...

### 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.



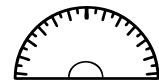
### ARCHÉOLOGUE

- 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<sup>e</sup> et le XX<sup>e</sup> 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.

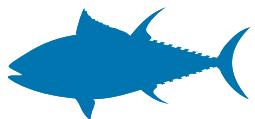


### ÉBOUEUSE / ÉBOUEUR

- 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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



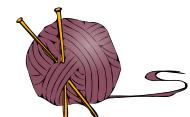
- Un post est un message publié sur les médias sociaux et qui génère une discussion ;
- L'un des médias sociaux les plus utilisés au monde est Youtube, qui compte plus de 39 millions d'utilisateurs ;
- Le community manager s'occupe de l'engagement, qui consiste à établir une relation avec le public (les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



### 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 100,000 guides touristiques, 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.