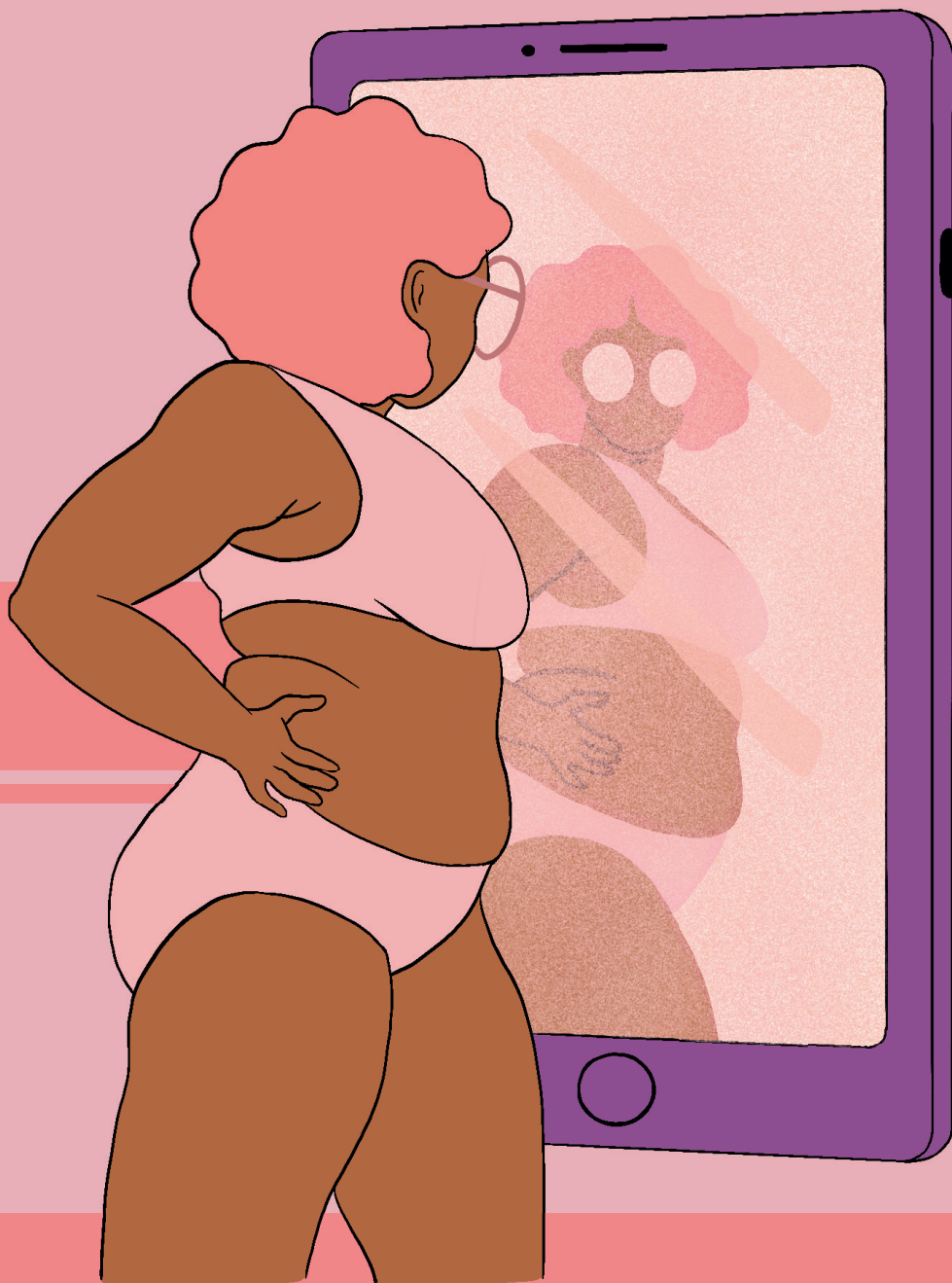


Je poste donc je suis ?!

Le jeu de cartes qui s'attaque aux normes de
beauté véhiculées sur les réseaux sociaux



L'outil **Je poste donc je suis ?!** ★

Cet outil est composé de 30 cartes de 4 couleurs différentes correspondant chacune à une question/thématique spécifique :

Hypersexualisé ou pas ? (6 cartes, numérotées de 1 à 6)

Je poste, je poste pas ? (6 cartes, numérotées de 7 à 12)

Je like, je like pas ? (6 cartes, numérotées de 13 à 18)

Le vrai du faux (12 cartes, numérotées de 19a à 24b)

NB : il faut veiller à faire suivre les cartes de la catégorie « Le vrai du faux » qui fonctionnent par paire.

Comment utiliser l'outil ? 🎧

L'animatrice-teur sépare les cartes en 4 catégories selon leur couleur et dispose les 4 tas sur la table. Elle-Il désigne la-le joueuse-eur qui commence. Tour à tour, les joueuses-eurs piochent une carte, en changeant chaque fois de catégorie.

Le jeu se termine quand le groupe l'a décidé. Il n'est pas obligatoire de tirer la totalité des cartes pour terminer le jeu. Les animatrices-teurs peuvent sélectionner au préalable les cartes qui leur parlent le plus et avec lesquelles elles-ils se sentent le plus à l'aise.

Chaque carte est expliquée dans le document accessible via le QR code de la première carte du jeu. Pour aller plus loin dans la réflexion ou dans le débat, ce jeu de cartes est accompagné d'une brochure informative complète qui plongera les animatrices-teurs ou les utilisatrices-teurs dans les différents enjeux des normes de beauté et de l'hypersexualisation des corps sur les réseaux sociaux.



Objectif du jeu



Le jeu a pour objectif de permettre aux participant-e-s d'exprimer leur point de vue, d'ouvrir le débat, de faire réfléchir, d'échanger à propos de l'hypersexualisation et des normes de beauté sur les réseaux sociaux et leur impact sur la santé mentale des femmes.



Public cible



Ce jeu a été pensé pour être joué en groupe (une douzaine de joueuses-eurs maximum), notamment lors d'une animation EVRAS (éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle) par exemple. Il peut être utilisé dès l'âge de 10-11 ans sans limite d'âge.

Les différentes cartes



Hypersexualisé ou pas ?

La-le joueuse-eur prend connaissance du contenu de la carte, donne son point de vue et argumente : est-il hypersexualisé ou pas ?

Objectif : discuter et débattre de la manière dont on considère certains contenus comme étant hypersexualisés ou pas et quelles conséquences cela peut avoir sur le bien-être physique et mental des personnes qui postent ces contenus.



Je poste, je poste pas ?

La-le joueuse-eur se met dans la peau du personnage représenté sur la carte et dit si elle-il aurait posté cette photo sur les réseaux sociaux et pourquoi.

Objectif : discuter de comment on se sent face à un contenu et débattre des conséquences que certains contenus et/ou réactions des autres peuvent avoir sur le bien-être physique et mental des femmes et des filles.



Je like, je like pas ?

La-le joueuse-eur prend connaissance du contenu de la carte et dit si elle-il le « likerait » ou pas en le voyant sur les réseaux sociaux et pourquoi.

Objectif : apprendre à élargir son point de vue en découvrant d'autres types de contenus et d'autres types de corps sous-représentés sur les réseaux sociaux.



Le vrai du faux

La-le joueuse-eur prend connaissance du contenu de la carte et mentionne si selon elle-il, il s'agit d'un contenu authentique ou retouché. Puis, la-le joueuse-eur prend connaissance de la seconde carte qui lui est associée (carte suivante dans la pioche) et qui servira de réponse.

Objectif : prendre conscience de la manière dont certains contenus peuvent être authentiques ou, au contraire, modifiés, retouchés, manipulés.