



L'AVENIR EN JEUX

FICHE
D'ANIMATION

Pour visionner le film avec les parents et les enseignant/es

Ce sera bientôt l'anniversaire d'un enfant dans votre famille ou autour de vous; Noël reviendra encore le 25 décembre. Soyons prêts pour faire de ces événements, des manifestations de plaisir. Les jouets que les enfants reçoivent font partie de ces moments intenses qui les forment à la vie, qui les préparent à devenir les éléments vitaux de la société.

Quels sont les choix? Quels sont les enjeux? Quelles valeurs voulons-nous leur transmettre? Voilà quelques questions que pose le film de Claire Nadon "L'Avenir en jeux". Le film contient aussi de nombreuses informations et des témoignages qui invitent à la réflexion.

Il est fortement suggéré aux divers intervenants et intervenantes qui travaillent auprès du corps enseignant ou auprès des parents, de créer des occasions pour organiser des sessions de sensibilisation et de discussion.

La présente fiche d'animation est un outil pour organiser de telles sessions. Elle se base essentiellement sur les éléments du film et contient des activités à réaliser en groupe. On peut l'utiliser lors du visionnement pour une discussion qui suit immédiatement le film ou pour amorcer une série de deux ou trois rencontres ayant pour but la réalisation d'activités avec les enfants.

Voyons d'abord le film! Lumière, s'il-vous-plaît!

1. Visionnement du film

Le film dure 46 min 16 s. Il est suggéré, pour fin de discussion, d'arrêter si possible la projection après 15 minutes au moment où le carton suivant apparaît à l'écran:

Si au pays du jouet,
les petites filles rêvent
aux grands garçons,
à quoi donc rêvent
les petits garçons?

Cette première partie du film se prête très bien à une discussion sur le modèle des héroïnes féminines.

Par la suite il n'est pas recommandé d'interrompre la projection, car plusieurs aspects sont traités de façon cyclique. Les activités suggérées dans la fiche permettront de revenir sur l'essentiel.

Bien sûr, le cadre proposé ici est une suggestion qu'il convient d'adapter à chaque situation particulière, en mettant l'accent sur tel ou tel aspect du film selon les besoins.

2. Activités à réaliser en groupe

Activité 2.1: La petite fille et ses héros

La première partie du film présente un modèle de jouet nouveau: *L'ami de coeur*. Il y a déjà matière à de bien longues discussions.

Au moment d'arrêter la projection, fixez un temps limite, soit dix minutes au maximum, de façon à ménager l'intérêt et l'énergie pour la suite.

La discussion s'amorcera tout naturellement sur le modèle de petite fille qui se dégage du film. Pour animer la discussion et préparer le visionnement de la deuxième partie, tracez le tableau suivant et inscrivez-y les réflexions des participantes et des participants:

caractères des filles	caractères des héros

Invitez les gens à décrire le modèle de héros proposé aux fillettes dans le film. Dégagez le modèle de petite fille sous-jacent:

- son apparence physique,
- son niveau de vie,
- à quoi elle s'occupe dans la vie,
- le contact avec la réalité et le rêve.

Lorsque les principales idées ont été énoncées et que le temps est écoulé, poursuivez le visionnement.

Activité 2.2: Le petit garçon et ses héros

Avant de commencer la discussion, proposez une pause.

Cette activité est la suite de l'Activité 2.1. Il s'agit ici de remplir le tableau en y ajoutant les modèles masculins et en complétant les éléments dégagés pour les petites filles.

caractères des garçons	caractères des héros

Selon l'intérêt suscité, accordez plus ou moins de temps pour la discussion. Il n'est généralement pas souhaitable de couper une réflexion riche et stimulante sous prétexte de réaliser à tout prix les autres activités. Cependant, lorsque tout a été dit sur le sujet et que les gens se répètent, il est grand temps de proposer une autre activité.

Conservez précieusement le tableau afin d'y référer plus tard au besoin.

Activité 2.3: Imiter ses héros?

Pour varier la formule et pour permettre aux participantes et participants de s'impliquer davantage en donnant leurs opinions, l'activité suivante se déroule en sous-groupes à partir de mini-scénarios.

Il s'agit d'imaginer et de décrire comment se termineraient les histoires suivantes selon que les enfants utilisent les modèles de héros et d'héroïnes dégagés lors de la discussion précédente, ou d'autres modèles.

Scénario # 1

Un costaud bouscule votre fils. Que fait votre fils pour se sortir de cette situation difficile?

Scénario # 2

Votre fille a un ami de coeur qu'elle aime à mourir. Elle se prépare pour une sortie avec lui. L'ami ne vient pas. Quel comportement souhaiteriez-vous qu'elle adopte?

Scénario # 3

Une fille se présente au club de hockey du quartier. L'instructeur la met à l'essai. Il lui dit qu'elle a les capacités et la résistance voulues, mais qu'un club de hockey, c'est pour les gars! Que fait la fillette?

Scénario #4

Stéphane a 10 ans. Parmi ses amis, il y a deux filles. Ils se font pointer du doigt par les autres garçons lorsqu'il joue avec elles à la poupée. Si l'un des personnages de G.I. Joe pouvait intervenir dans cette situation, comment la traiterai-il?

Scénario #5

Comment traiteriez-vous la situation du scénario précédent si vous entriez en scène à la place d'un G.I. Joe?

Si le temps ne le permet pas, limiter l'activité à un ou deux scénarios. Il est plus intéressant que chaque équipe travaille les mêmes scénarios afin d'en discuter ensuite collectivement.

Activité 2.4: Les "vendeurs"... leurs valeurs.

Dans le film, un concepteur et des représentants des compagnies de jouets s'expriment à plusieurs reprises.

L'activité consiste à lire le texte de leurs interventions afin de dégager le système de valeurs auquel ils se réfèrent (voir la fiche jointe).

Le rôle de l'animatrice ou de l'animateur consiste à aider le groupe à dégager ce système de valeurs et à amener les gens du groupe à donner leurs opinions.

On peut réaliser cette activité collectivement. Quelqu'un lit un extrait du texte à haute voix. Un autre membre du groupe note les idées principales et la salle réagit.

Pour terminer, les participantes et les participants se demandent jusqu'à quel point ils partagent les valeurs des compagnies.



3. Activités avec les enfants

Le visionnement du film et les discussions donneront sans doute des idées ou tout au moins de nouvelles exigences face à nos comportements avec les enfants. Deux activités précises, à effectuer avec ces derniers, peuvent être proposées aux parents et aux enseignant/es lors de la discussion.

Activité 3.1: L'achat de cadeaux de Noël! (parents)

Revoir les séquences du film sur le travail de la Joujouthèque. Ces séquences soulèvent de nombreux éléments pertinents pour les parents: surplus de jouets, solidité, interaction avec les enfants qui désirent des jouets militaires ou de mauvaise qualité, etc.

À partir de ces éléments, la discussion peut servir à identifier des critères pour guider l'achat des cadeaux:

- système de valeurs;
- prix;
- solidité, etc.

On peut aussi identifier les attitudes et les arguments à utiliser avec les enfants qui réclament des jouets jugés inacceptables.

Si le groupe prévoit se réunir à nouveau, le projet pourrait consister à dresser une liste de cadeaux découverts lors de magasinages et jugés intéressants en regard des critères élaborés. Cette rencontre peut aussi servir à raconter les interactions avec les enfants au sujet du choix des cadeaux. En encadré, nous suggérons certaines lectures complémentaires très utiles pour aider à la sélection des cadeaux.

Activité 3.2: Inventer des scénarios de films (enseignant/es)

L'idée maîtresse du film conduit le public à s'interroger sur la pertinence des héroïnes et des héros que l'on présente aux enfants. Ces modèles les préparent-ils vraiment à la vraie vie?

Il serait intéressant, à titre de projet pédagogique, d'impliquer les enfants eux-mêmes dans la recherche d'héroïnes ou de héros. Le groupe pourrait, par exemple, s'entendre pour inciter leurs classes à inventer des scénarios de films ou de séries télévisées; y figureraient de nouvelles héroïnes et de nouveaux héros qui feraient la promotion des droits humains, de la paix, de l'écologie et de la coopération internationale plutôt que de la guerre et de la violence.

Et pourquoi pas tenter d'intéresser un producteur de film à mettre ces scénarios sur pellicule? On ne sait jamais jusqu'où un tel projet peut mener...

L'achat de cadeaux: références

- PACIJOU (1988). *Cessez le feu!* Guide pédagogique. Montréal: Fides.
- PACIJOU (1989). *Imaginons des jeux et des jouets pour la paix.* Fiches pédagogiques. Montréal: Pacijou.
- ASSOCIATION DES CONSOMMATEURS DU QUÉBEC. Jouets 90. In *Protégez-vous*, octobre 1990.

L'Avenir en jeux, un film de Claire Nadon. Produit par Josée Beudet.

Production: Office national du film, Programme français/Regards de femmes. 46:16 C0289104.

Aussi disponible en vidéocassettes pour prêt, location ou consultation sur place dans plusieurs bibliothèques publiques, à certaines conditions.



L'Avenir en jeux

Extraits des entrevues

(voir Activité 2.4 de la Fiche d'animation)

1) CONCEPTEUR DE LA COMPAGNIE IRWIN

Ned:

Je crois que (la petite fille) parlera (à sa poupée "Mon ami de coeur"). Elle s'inventera des histoires. Elle organisera des soirées. Elle se fera croire qu'ils sortent ensemble, qu'ils vont au cinéma. Elle discutera avec lui d'un film qu'elle a vu, ou d'une émission de télé. Elle fera tout ce que font les fillettes. Ma théorie, c'est qu'un jouet doit être un demi-jouet. Il doit éveiller l'imagination, mais l'imagination appartient à la fillette. Quand l'imagination de la fillette s'ajoute au jouet lui-même, ça devient un jouet complet. Et c'est tout un monde qui s'ouvre à l'enfant.

Ensuite on a pensé: si cet article a vraiment du succès, on pourrait lancer une ligne d'accessoires qui rapporterait à la compagnie des revenus additionnels. On pourrait avoir des bandes magnétiques, des bijoux, une ligne de cadeaux, on pourrait s'associer à une manufacture de t-shirts. Ou même une vidéocassette et des vêtements avec le logo "Mon ami de coeur". Je crois que ça se vendra. Ça se vendra bien. Et je suis convaincu qu'Irwin nous dira: "Qu'est-ce qu'on peut faire d'autre pour 1990?" On pourrait peut-être écrire des livres sur les six personnages. Ou alors ajouter d'autres personnages. Si une fillette est volage, il se peut qu'elle n'en aime aucun des six...

Collaboratrice:

Ou qu'elle se fatigue de sa poupée.

Ned:

...qu'elle se fatigue de ce gars-là. Qu'elle veuille un genre plus macho. On pourrait avoir un culturiste, peut-être. Très musclé. Et des appareils de gymnase pour son entraînement. Ou alors créer une ligne d'appareils pour les filles. Je voudrais que tu prennes le temps de réfléchir à de nouvelles idées, de nouveaux concepts, qui pourraient s'adapter à "Mon ami de coeur". Je ne pense pas qu'on ait besoin d'une poupée-fille. Ce ne serait pas juste. La fillette qui achète la poupée, c'est à elle que le gars appartient. C'est son ami de coeur. Il n'appartient qu'à elle.

C'est des garçons bien. Il y en a un qui porte des lunettes et une boucle d'oreille. Mais ça ne se remarque

pas tout de suite. On ne voulait pas de lutteur, ni de boxeur, ni de gangster, ni de trafiquant de drogue. On voulait qu'ils aient l'air de... je n'ose pas dire de l'Américain-type, puisqu'on les vend au Canada. Mais le Canada c'est comme les États-Unis. On voulait le garçon bien élevé, cent pour cent Américain. Le genre de garçon avec lequel la fillette peut jouer sans que la mère et le père s'y objectent.

Les filles sont sensées être plus douces. Les garçons aiment l'action, l'aventure. *Masters of the Universe* c'était les muscles, les bons et les méchants. Les filles ne jouent pas aux bons et aux méchants. Et on ne voulait pas de ça.

Est-ce qu'un fusil a une portée sociale? Tout le monde dit: "Pas de fusils. Je ne veux pas que mon fils joue avec des fusils". Mais qu'on le veuille ou non, il pointe l'index, baisse le pouce et fait bang bang. Les policiers ont besoin de fusils. Et ça nous protège nous aussi. On ne devrait pas tenir compte des valeurs sociales sauf quand on apprend aux enfants à lire, à écrire ou à compter. Mais un jouet, c'est fait pour amuser, pour débrider l'imagination, pour permettre à l'enfant d'avoir une vie secrète. Ça doit le ravir au point qu'il veuille en acheter un. Bien sûr, je crois que nous gâtons nos enfants en leur achetant autant de jouets. Mais c'est une bonne chose. Ça fait vivre les compagnies de jouets et ça me fait vivre.

2) REPRÉSENTANT DE LA COMPAGNIE MATTEL

Avec He-Man, le garçon triomphe des pires ennemis. Donc il se sent fort. Et c'est ça que les garçons aiment. Ils aiment se faire croire qu'ils sont forts. Ils aiment se battre. C'est dans leur nature. Et He-Man, c'est ça. L'homme le plus fort du monde contre les pires ennemis qu'on puisse imaginer. Et il y a une autre chose qui est importante. Le design nous laissait la liberté absolue. C'était ouvert. On ne s'était pas limité à en faire un champion sportif avec des accessoires reliés au sport. Tout était permis.

Nos designers étaient au septième ciel. Ils étaient tellement excités de travailler là-dessus. Ils pouvaient inventer toutes sortes de monstres et de gadgets. C'était

un mélange de Moyen Âge et de science-fiction. On pouvait faire ce qui plaît aux enfants, comme remonter jusqu'aux dinosaures, mais avoir en même temps des armes spatiales. Comme vous voyez, on ne pouvait pas être à court d'idées. C'était de la pure fantaisie. Tout ce qu'un enfant peut imaginer, on le faisait en plastique. La liste d'accessoires et de gadgets qu'on pouvait ajouter était illimitée.

On voulait que le personnage soit plus grand que nature. Que tous les autres aient l'air de mauviettes à côté de lui. S'il lui fallait des muscles comme ça, on les faisait dix fois plus gros. Les petits garçons veulent être puissants. Et ce gars-là, il a tous les pouvoirs. Les pouvoirs de He-Man. Il a son épée magique avec laquelle il peut ouvrir la porte de son château et tout faire.

3) À PROPOS DU JEU NINTENDO (gant de boxe électronique)

Femme:

Quel âge vous visez ?

Vendeur:

En principe, 15 ans. C'est l'âge idéal. On a des jeunes qui...

Femme:

Croyez-vous qu'un garçon de huit ans peut manipuler ça ?

Vendeur:

Absolument. Ils ont la tête à ça, vous ne pouvez pas savoir. C'est le vieux rêve qu'on a tous eu, enfants: être à l'intérieur de la télé et se battre contre le gars. Avec le gant, tu peux. Tu fais tout ce que le personnage fait. Tu fais comme ça, tu donnes un coup de poing et tu réagis quand tu en reçois un.

Femme:

Vous réagissez...

Vendeur:

Oui, tu reçois un coup dans la figure, tu fais ça, tu te fâches et tu cognes à ton tour. C'est un jouet merveilleux. C'est vraiment de l'interaction. Quand tu boxes, tu boxes vraiment. C'est le comble de la fantaisie.

2) REPRÉSENTANTS DE LA COMPAGNIE HASBRO

Vice-président:

Je crois que le succès... de G.I. Joe... c'est que peu importe ce qui lui arrive, il tient toujours sa promesse.

Et sa promesse c'est que le petit garçon qui prend le jouet s'amusera, vivra des aventures imaginaires et ce sera toujours bien. C'est là qu'est la clé. Un jouet ne doit jamais être ennuyant. Un jouet ennuyant, ce n'est plus un jouet. C'est une chose qui se retrouvera à la poubelle. La beauté de G.I. Joe, c'est qu'il a toujours été capable de... captiver l'imagination, les fantasmes de l'enfant. Dans leurs jeux, les enfants font triompher le bien - G.I. Joe - sur le mal - Cobra - depuis des siècles.

Femme:

Est-ce que le monde imaginaire peut avoir un effet sur leur réalité ?

Vice-président:

Non, plusieurs études ont démontré que certaines de ces aventures leur servent d'exutoire. Que c'est bon pour eux, c'est sain. Donc non, je ne suis pas du tout d'accord. Je crois que c'est un très... bon jeu.

Vendeur de G.I. Joe:

J'aime G.I. Joe. Je passerais... ma vie à jouer avec G.I. Joe.

Femme:

Vous venez tous les ans ?

Vendeur de G.I. Joe:

Depuis deux ans je viens montrer à mes amis ces merveilleux équipements. J'espère être ici encore quelques années. Vous voulez savoir autre chose ?

Femme:

Est-ce que tu as autre chose à dire ?

Vendeur de G.I. Joe:

Je pourrais vous parler de G.I. Joe pendant des heures. Il est merveilleux. Le jouet numéro un chez les garçons depuis 25 ans. C'est notre vingt-cinquième anniversaire. On a plusieurs nouveaux véhicules à vous montrer...

Vice-président:

Il y a quelques années, un de nos employés a dit: "Vous savez, avec toutes les preuves sur le tabagisme... que ça cause des maladies graves et le cancer... pourquoi on n'enlève pas la pipe de M. Patate pour la remplacer par autre chose?" On l'a écouté et on a dit: "Bonne idée". On s'est arrangé pour travailler avec la Société américaine du cancer et M. Patate est devenu le porte-parole officiel de la grande campagne américaine antitabagisme. Et il y a deux ans, à Washington, il a remis sa pipe au médecin-général de l'armée américaine. On a fait une campagne, on a parlé aux enfants, on leur a dit: "Hé, ne commencez pas. Ceux qui fument sont dans les patates". On se soucie des gens qui achètent nos jouets. On est une compagnie responsable. Personne n'y avait vraiment pensé. C'était une pipe-jouet. Rien qu'un jouet.