



Activite : la femme dans les jeux-vidéo

publié le 14/09/2016

Descriptif :

Dans le cadre du projet "Egalité filles-garçons" les élèves de 5è vont étudier l'image donnée de la femme dans la littérature jeunesse et dans les jeux vidéo. Les réalisations qui seront faites ans le cadre de ces activités seront proposées au coucours organisé par l'Observatoire des inégalités

I-Clash Royal : [Présentation du jeu](#)

Les personnages : Consultez [ce site](#) : observe les personnages, quelles remarques peux-tu faire ?

II-[Farming simulator](#) : quelle place et quelle image sont données des femmes dans ce jeu ?

III-Call of duty

1-Lis [cet article](#) et observe l'illustration : quelles remarques peux-tu formuler ?

2-Que nous apprend [cet article](#) sur la présence de femmes dans le jeu ?

3-Un joueur a écrit [cet article](#) qui certes comporte plusieurs erreurs d'orthographe (un bonbon offert pour chaque erreur trouvée !!) mais a le mérite de proposer plusieurs photos d'un personnage féminin du jeu : quelles remarques peux-tu faire concernant l'apparence d' Abigail "Misty" Briarton ? (Une galerie de photos est proposée à la fin de l'article)

4-Si tu es "gameur" ou "gameuse", choisis un jeu auquel tu joues et fais un rapide compte-rendu de la place et de l'image tenue par la femme

5-Réalise une carte qui présenterait un personnage féminin d' un jeu vidéo imaginaire.

[En savoir plus](#)