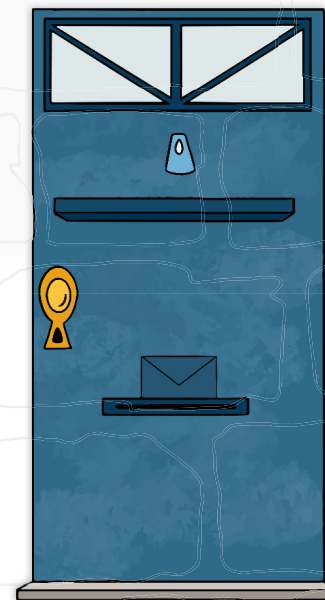
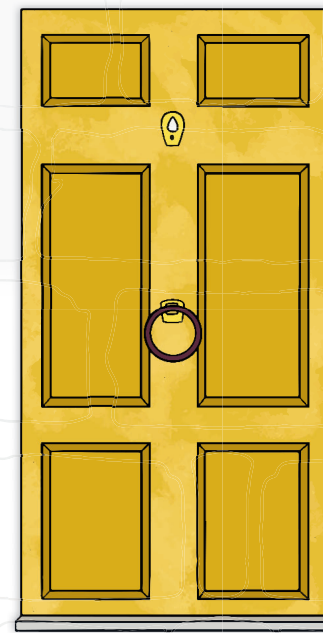
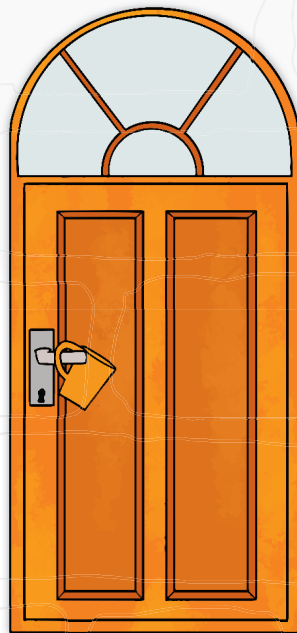
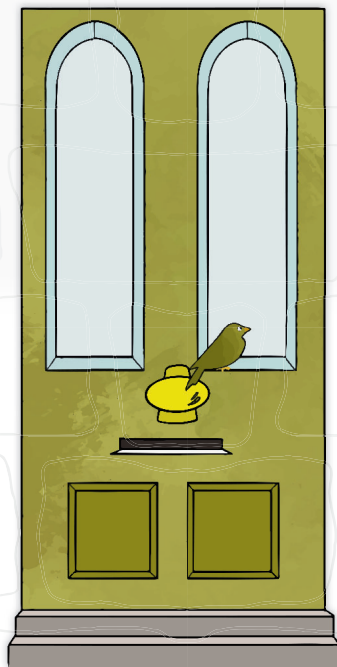
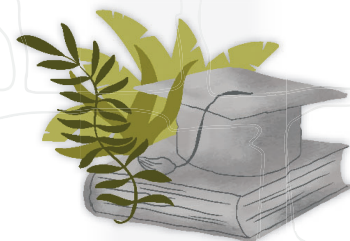


AEQUILIS

game









Intrigue

Dans notre monde, bien des choses vous dérangent. Certaines inégalités sont flagrantes.

Vous avez besoin de changer d'air, de découvrir d'autres modes de vie. Petit à petit, une idée émerge dans votre esprit : fuir !

Vous venez d'apprendre qu'il existe une possibilité de quitter cet endroit, qu'un portail va s'ouvrir d'ici 50 minutes et qu'il vous permettra d'accéder à un nouvel univers, à un monde plus équitable.

Pour l'ouvrir, il vous faudra traverser 6 portes, résoudre des énigmes et réussir des épreuves. Pour ce faire, l'oiseau vous guidera dans l'aventure.

Activez votre imagination, votre créativité, tout ce qui vous

permettra de franchir chaque étape et d'accéder rapidement à la suivante.

Y arriverez-vous dans le temps imparti ?

Si vous réussissez votre mission, vous pourrez découvrir un monde bien différent de celui dans lequel vous vivez aujourd'hui...

Mais attention, si vous n'y parvenez pas, plus d'une année s'écoulera avant de pouvoir retenter l'expérience. Alors, ne la manquez pas ! Collaborez afin d'augmenter vos chances de réussite.

Si vous vous trouvez en difficulté, consultez l'oiseau afin d'obtenir des indices qui vous aideront à avancer.

À vous de jouer maintenant. Retournez la carte

«  21 ».







21

Qui est-ce ?



ÈVE

Alex Morgan

Championne olympique (2012) et du monde (2015, 2019). Elle est considérée comme la première star planétaire de sa discipline. Elle est apparue sur la pochette d'un célèbre jeu vidéo.



PO

Alexia Cerenys

Numéro 8 de son équipe, elle découvre son sport à 15 ans. Elle est la première femme transgenre à évoluer à un tel niveau de compétition.



TE

Nathan Chen

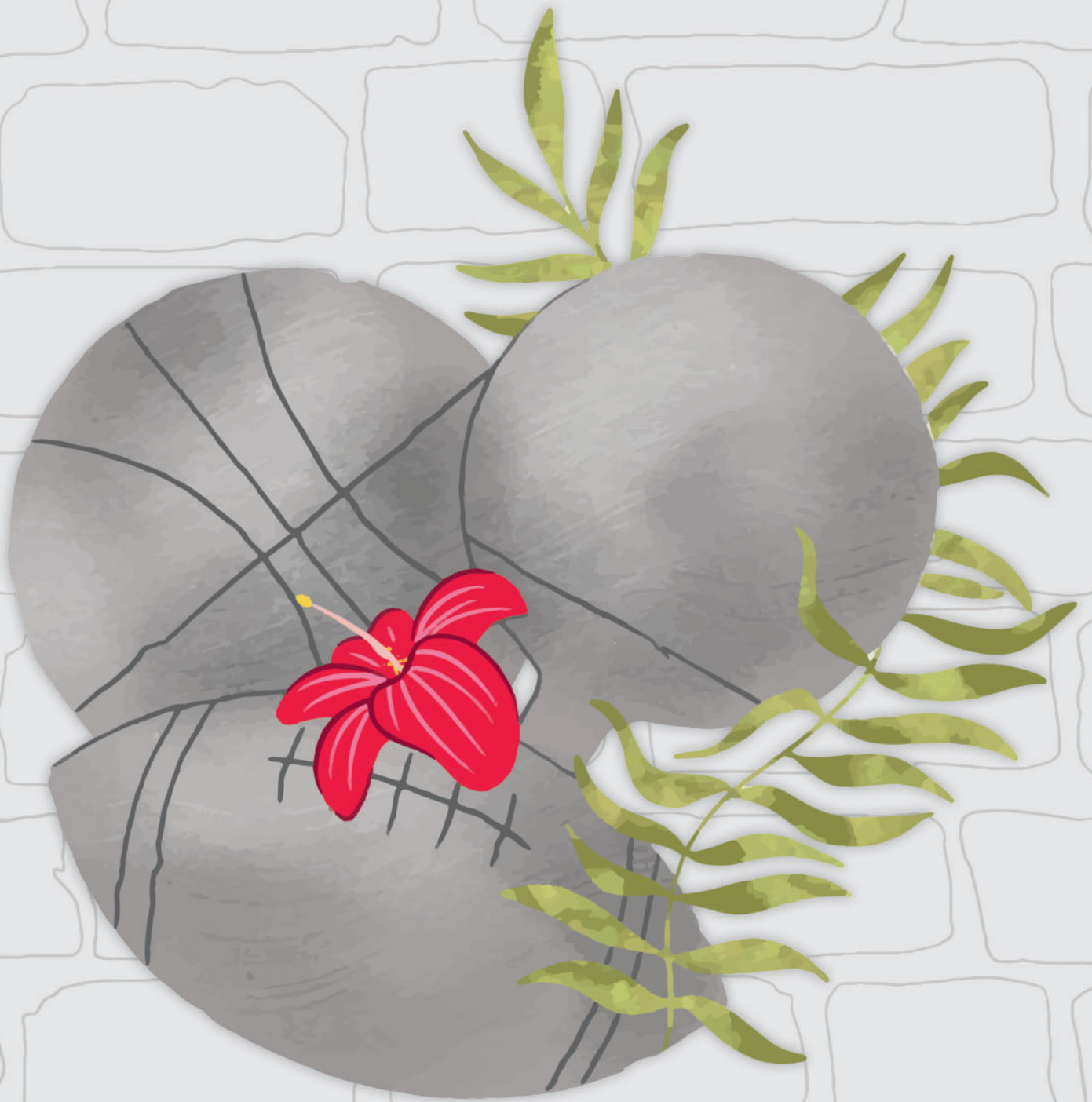
Il commence son sport à l'âge de 3 ans. Il a 4 frères et sœurs plus âgés. Il aime faire de la guitare et du vélo le long de la plage.

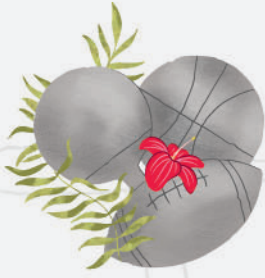


UGE


Hugo Marchand

Il est français. Il commence sa discipline à 9 ans et obtient sa première médaille d'or à 13 ans.





chiffre

à  lettre



1

a

Les femmes ne sont pas les seules à maîtriser les **secret**s de la cuisine et de la pâtisserie.



2


b

Oui je suis une fille, mais cela ne m'empêche pas de mettre **les** garçons KO.



3

c

On a le **d**roit de jouer au foot dans la cour de récréation.

Personne ne peut nous **ex**clure ou nous critiquer simplement parce que nous sommes des filles.



4


d

Les stéréotypes nous enferment dans des boîtes, comme si une fille ne pouvait pas jouer **au** foot et un garçon à la corde à sauter.



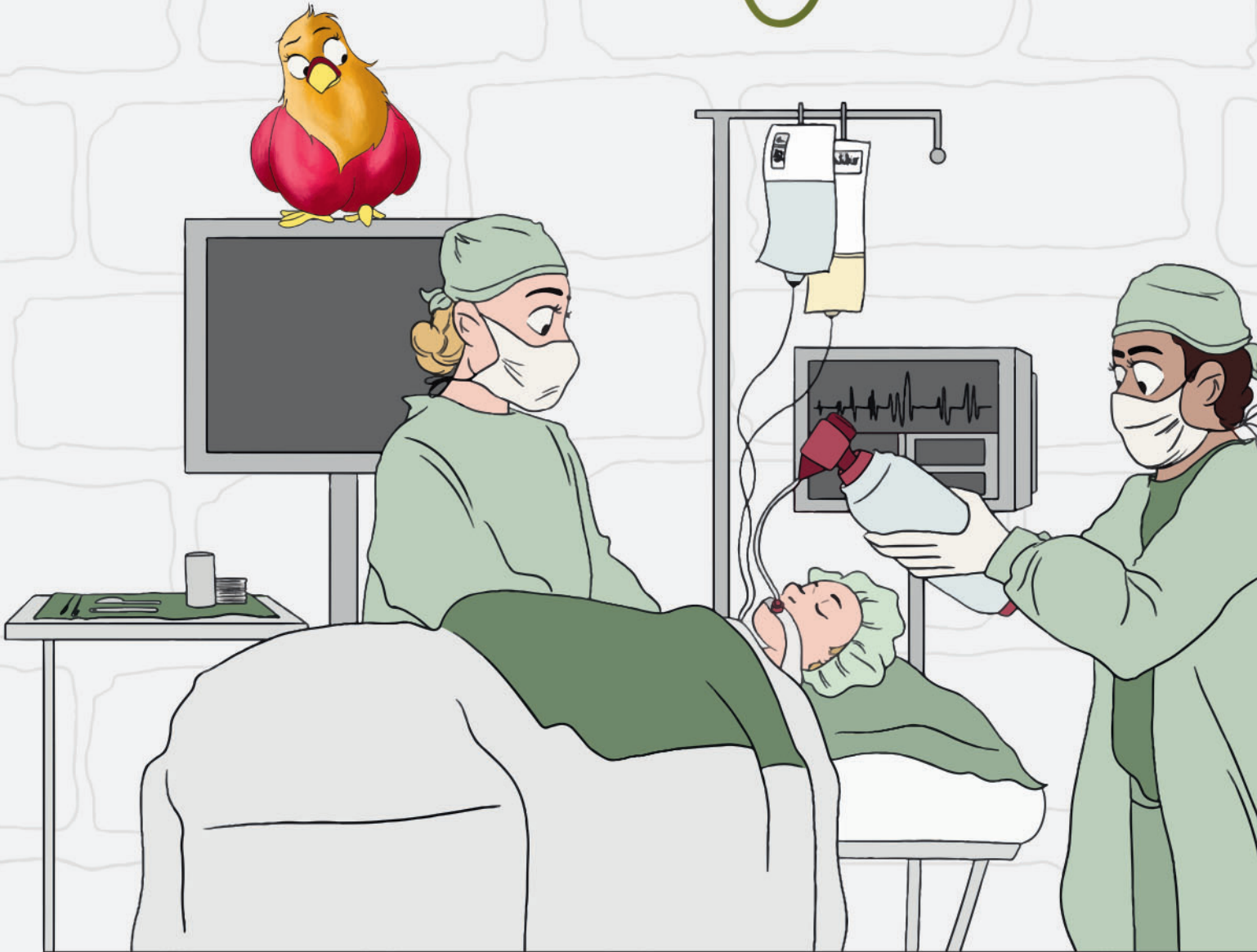
5

e

Tout le monde peut apprécier les jeux vidéo et la personne la plus douée n'**est** pas toujours celle que l'on croit.



10 énigme



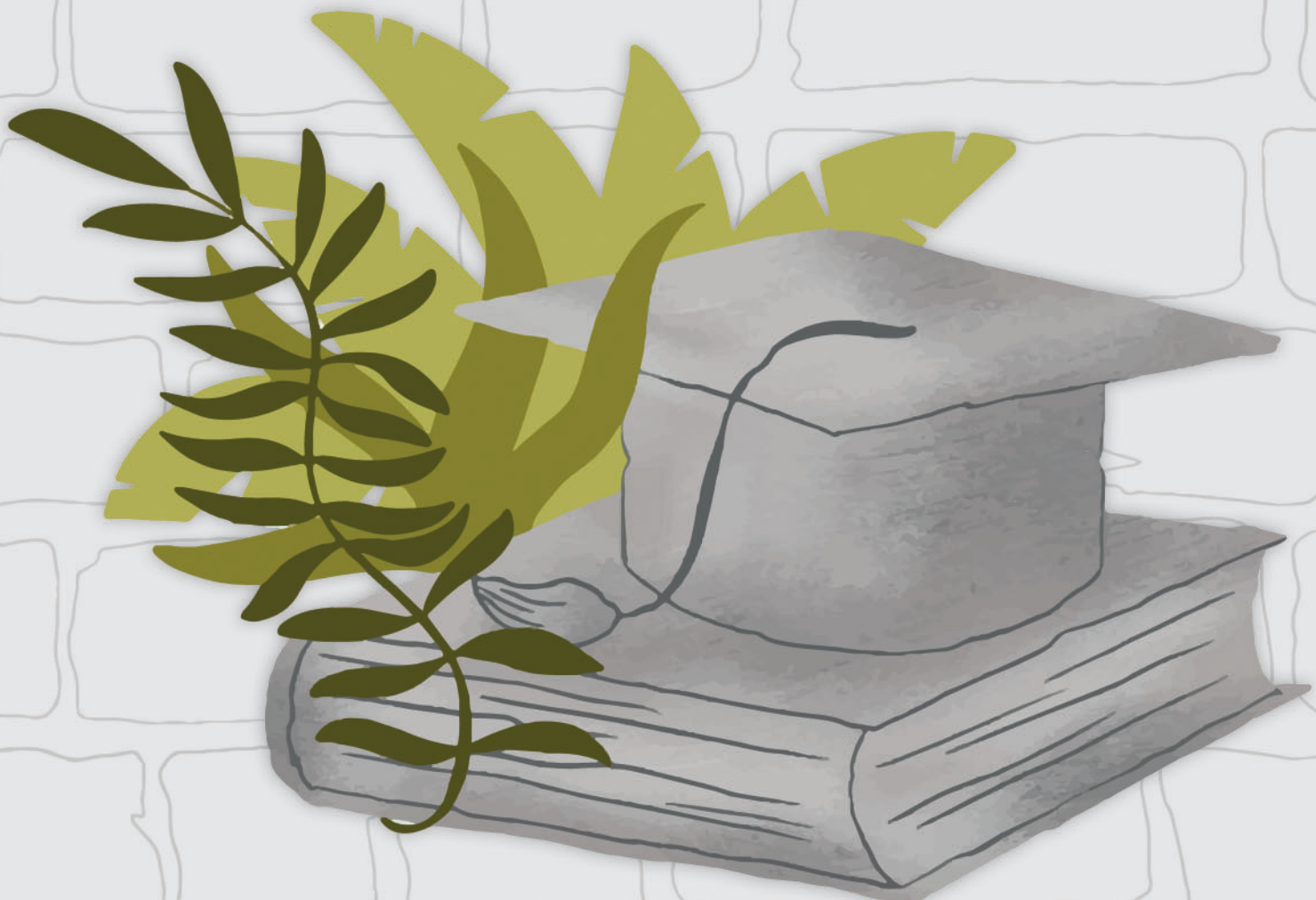
**Un père et son fils sont victimes
d'un grave accident de parapente.**

Le père décède.

Le fils est entre la vie et la mort. Il est amené aux urgences.
Le médecin qui le voit dit : «Je ne peux pas opérer cet enfant
car c'est mon fils.»

Comment cela se fait-il ?







AGMANEARM = *anagramme*



1. Secteur de la communication : multimédia et web

Je participe à l'étude, la création, la réparation ou l'installation d'ordinateurs, de logiciels ou d'applications.
Je réalise également de la programmation grâce au codage.



2. Secteur de la construction

Je réalise des toitures et des revêtements de façade au moyen d'ardoises, de tuiles, de matériaux synthétiques ou végétaux, de plaques métalliques, de bois...

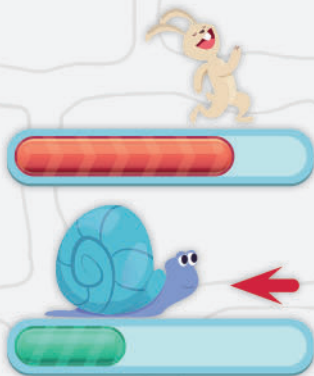
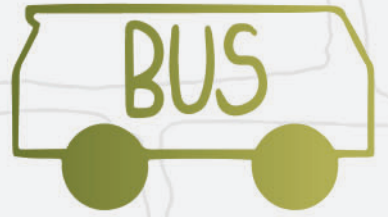


3. Secteur des sciences

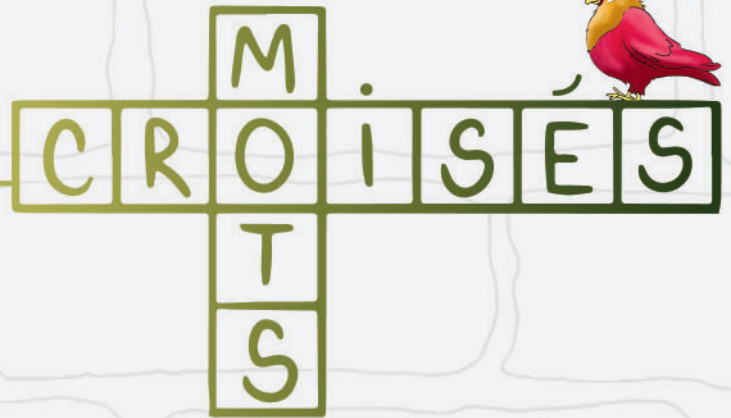
Je suis spécialiste des sciences de la vie. J'étudie l'humain, l'animal, le végétal, les algues ou les champignons.
Mon observation va du plus grand au plus petit...











1. Souvent à cheval avec une épée, son but est de libérer une demoiselle en détresse.

2. Ce véhicule peut servir à éteindre des incendies, ramasser des poubelles ou transporter des marchandises.

3. Pouvant être câlinée, consolée, elle sert à imiter la maman ou le papa.

4. Cet animal magique est un véritable phénomène chez certain·e·s jeunes.

5. Être fabuleux qui selon les légendes attirait les marins et pirates par son chant mélodieux.

6. Engin qui permet de prendre de la hauteur afin d'être un·e parfait·e conducteur/trice de chantier.







Où est l'intrus?







Au fil du temps

EN BELGIQUE



1970



2003



2014



2021



1. Les couples mariés peuvent choisir le(s) nom(s) de famille de leur enfant.
2. Le mariage entre personnes du même sexe devient légal.
3. Le « congé de paternité » devient le « congé de naissance » et est étendu à 15 jours.
4. L'autorité parentale et l'égalité dans l'éducation des enfants est reconnue aux deux parents et plus seulement au père.





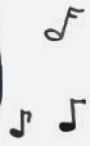


MESSAGE CODE

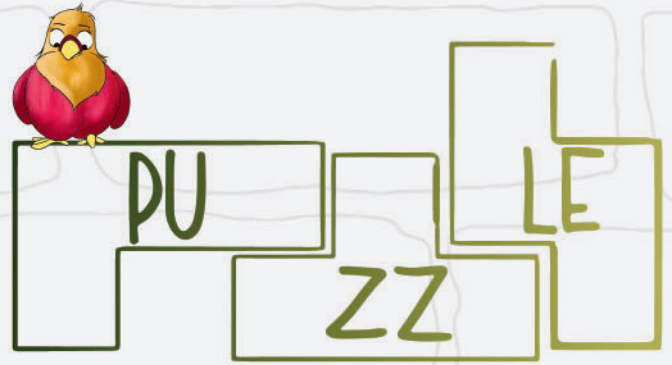
| | | |
|---|---|---|
| ☀ | = | a |
| 👤 | = | b |
| 👑 | = | c |
| D | = | d |
| W | = | e |
| ▽ | = | f |
| ↑ | = | g |
| ↖ | = | h |
| ☆ | = | i |
| 🍦 | = | j |
| ☾ | = | k |
| ☁ | = | l |
| ☁ | = | m |
| & | = | n |
| ⊗ | = | o |
| ÷ | = | p |
| W | = | q |
| 🍷 | = | r |
| ☐ | = | s |
| △ | = | t |
| 🌸 | = | u |
| ♠ | = | v |
| @ | = | w |
| ✉ | = | x |
| 🎯 | = | y |
| / | = | z |

☽ ⊗ ☁-☀-☆☐
 △🌸 △⊗ ÷🍷&🍷☐
 ÷⊗🍷☁ 🌸&
 ⊗☆☐⊗☀-🌸?!?

÷▽▽







Ma cour
de récréation

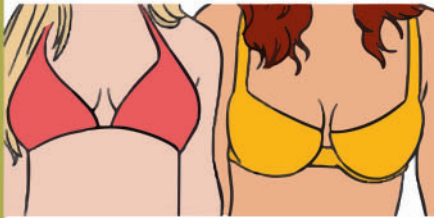


51

1 chance

3

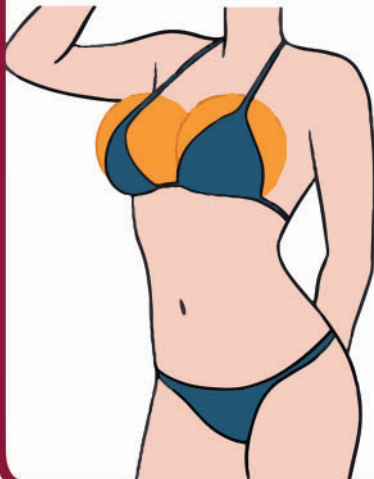
2 paires
pour le prix de 1



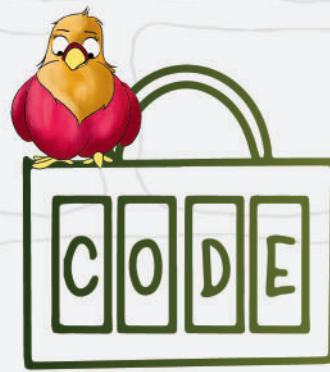
résiste à toutes
les situations



ÇA VOUS CHANGERA
LA vie







secret

4 Bien que l'héroïne soit le personnage principal, elle parle deux fois moins que son compagnon de voyage.

+

?

2 Pour la première fois dans un film de Walt Disney, les deux personnages principaux sont des femmes et l'une d'elles ne cherche pas l'amour.

+

?

5 La majorité des conversations entre les femmes de ce dessin animé sont liées aux tâches ménagères ou à la beauté.

+

?

1 Le personnage principal de ce Disney n'est pas de sang royal. Il est à l'opposé de ses prédécesseurs : tous musclés, courageux, grands, forts et riches.

+

?

3 Le héros a de longs cheveux, et pourtant il correspond à l'image de l'homme viril : musclé, aventurier, protecteur.

+

?

6 Dans ce film, le héros n'a ni la personnalité ni le physique qu'on attend d'un prince. Il est répugnant, sale, grognon et solitaire.

+

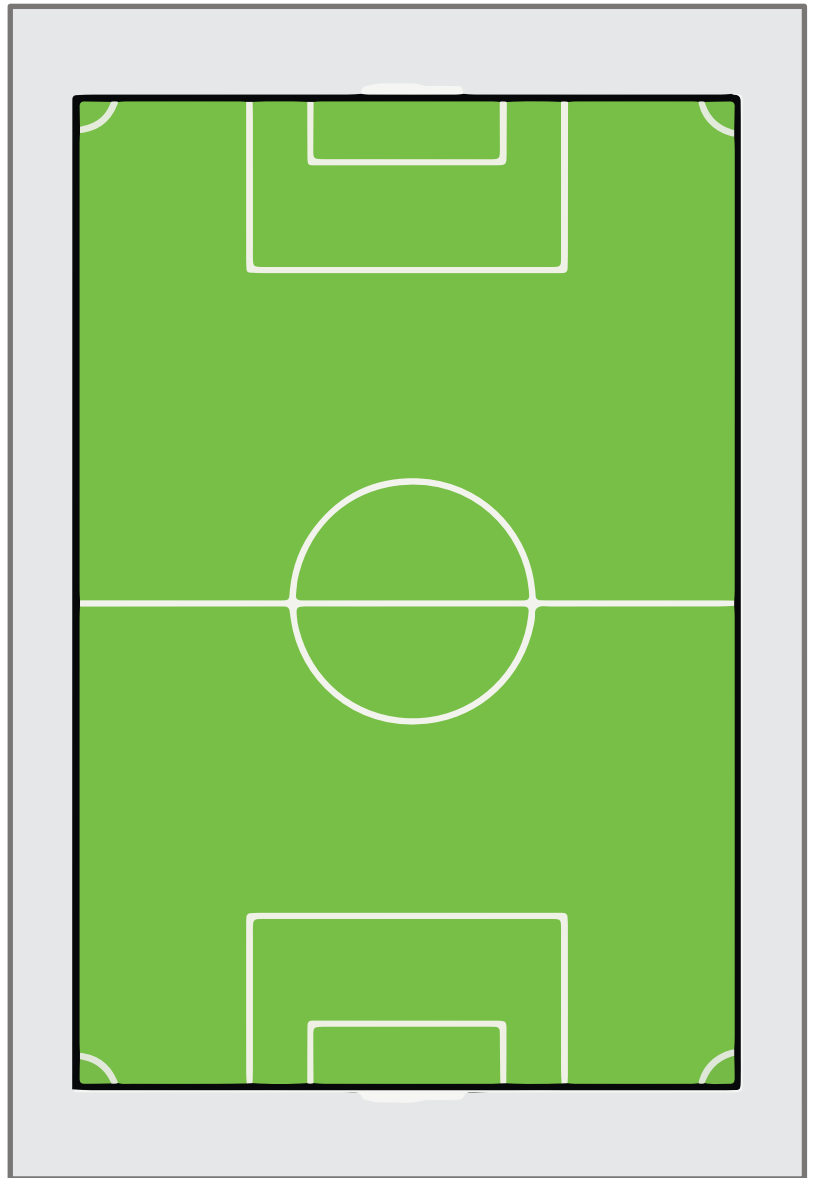
?

SOUL
Football
(Soccer)

LA
Rugby

RO
Danse
(Ballet)

R
Patinage
artistique



2
MULAN

4
CENDRILLON

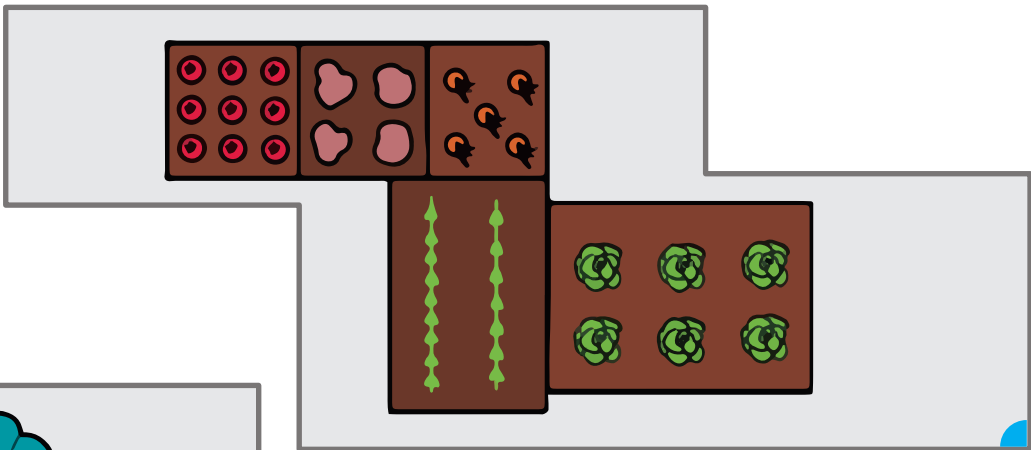
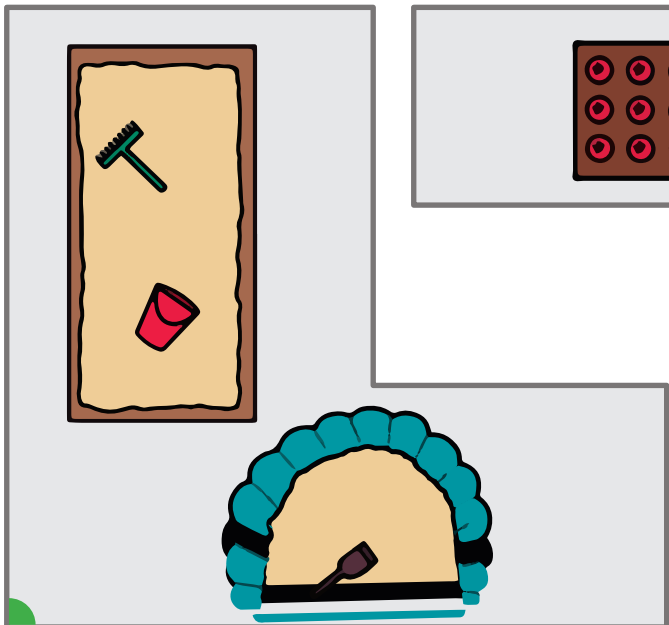
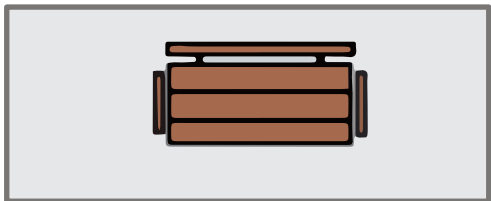
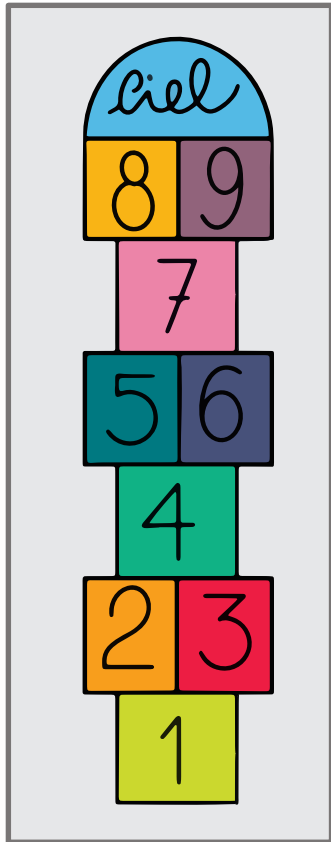
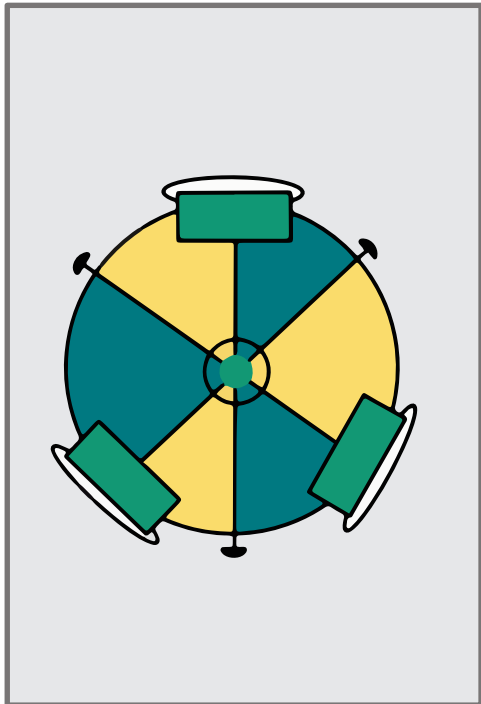
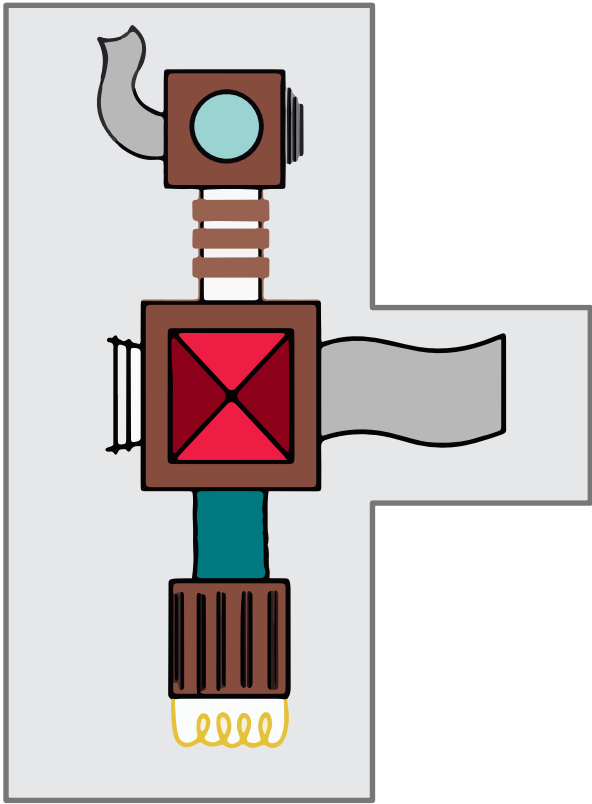
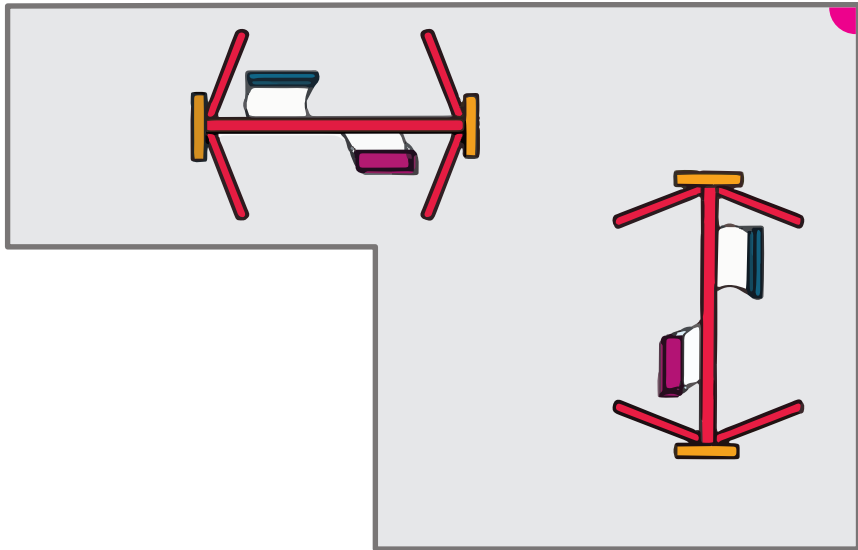
7
ALADDIN

3
TARZAN

1
SHREK

5
LA REINE
DES NEIGES

51



1

22

9

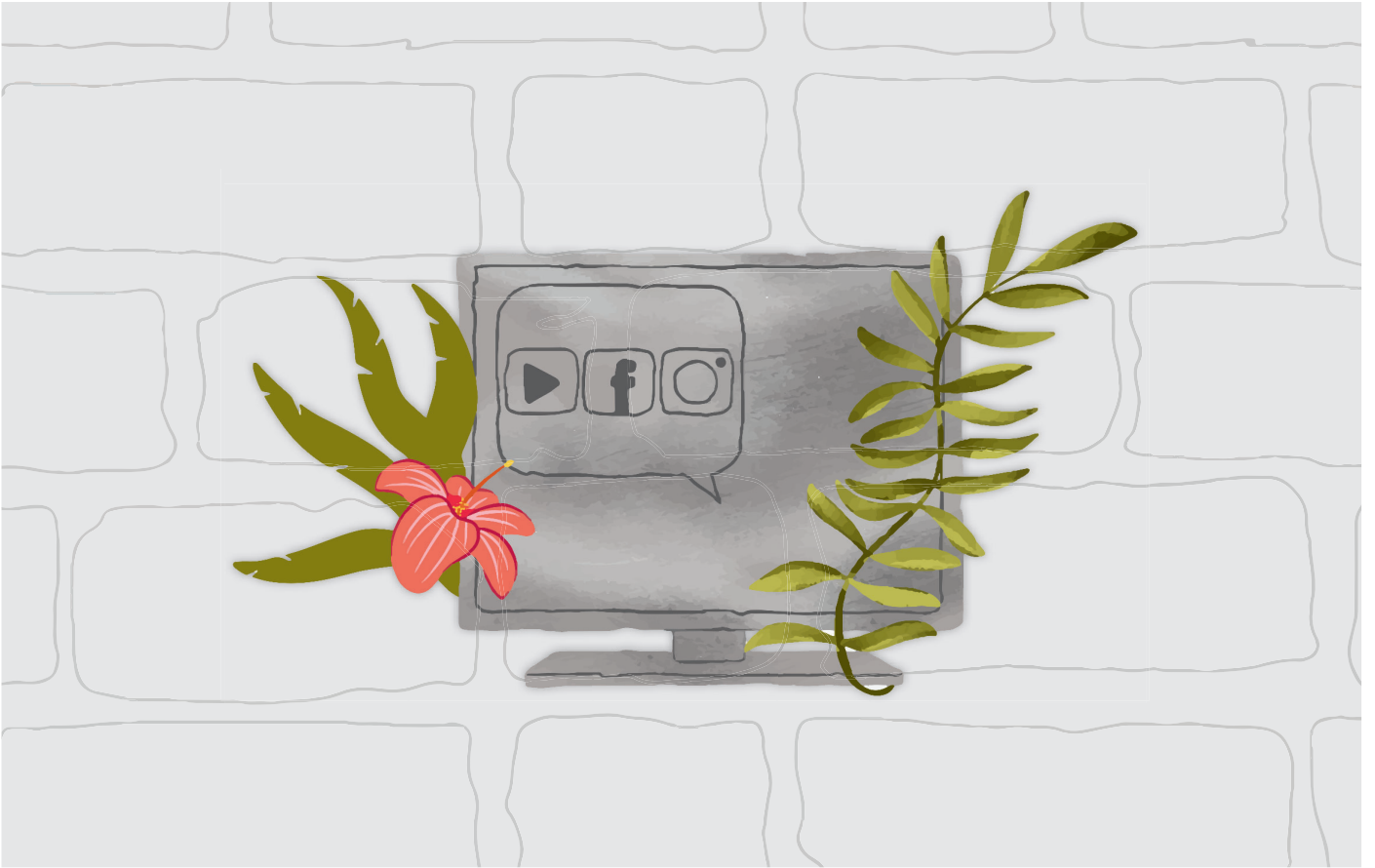
35

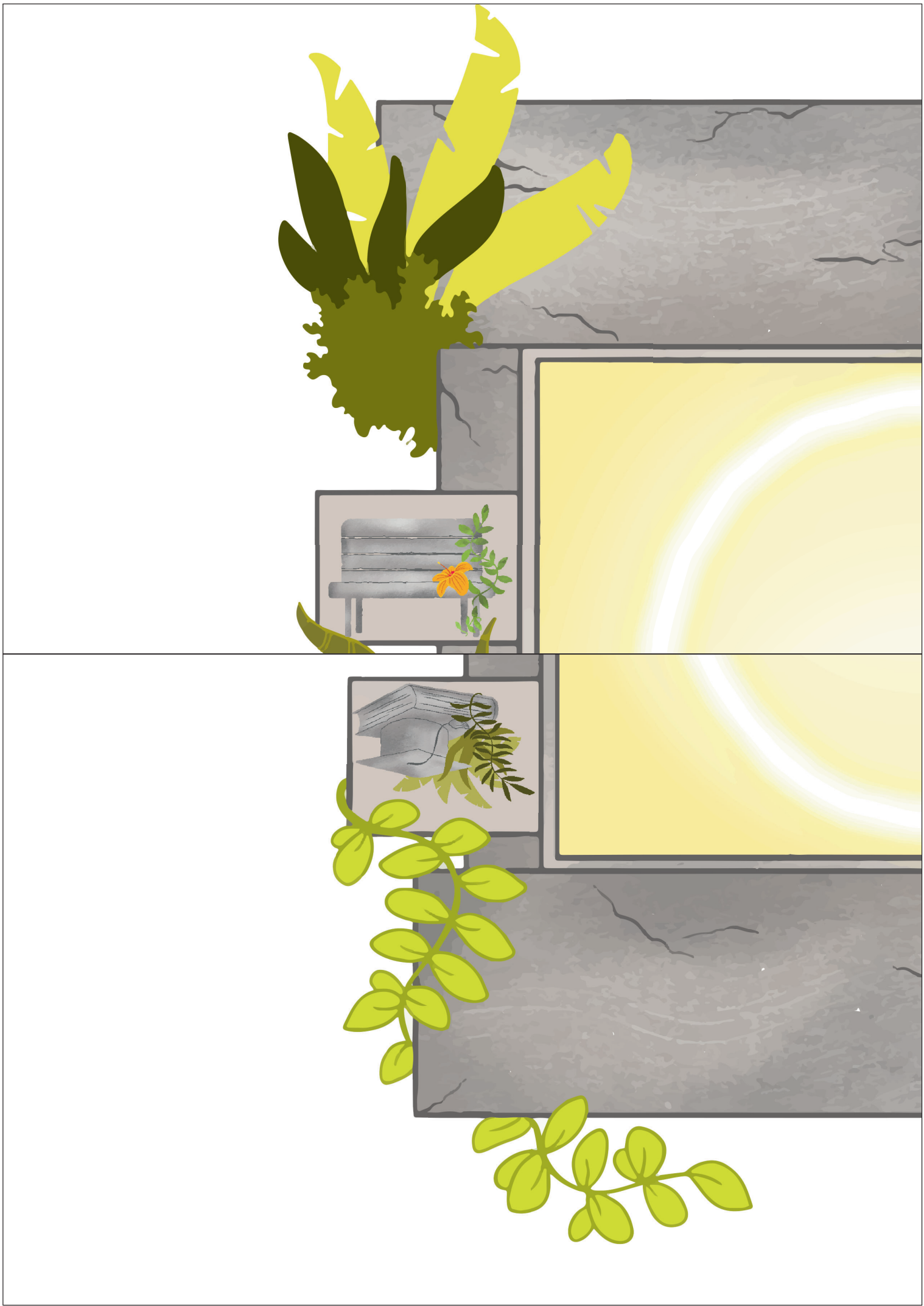
15

18

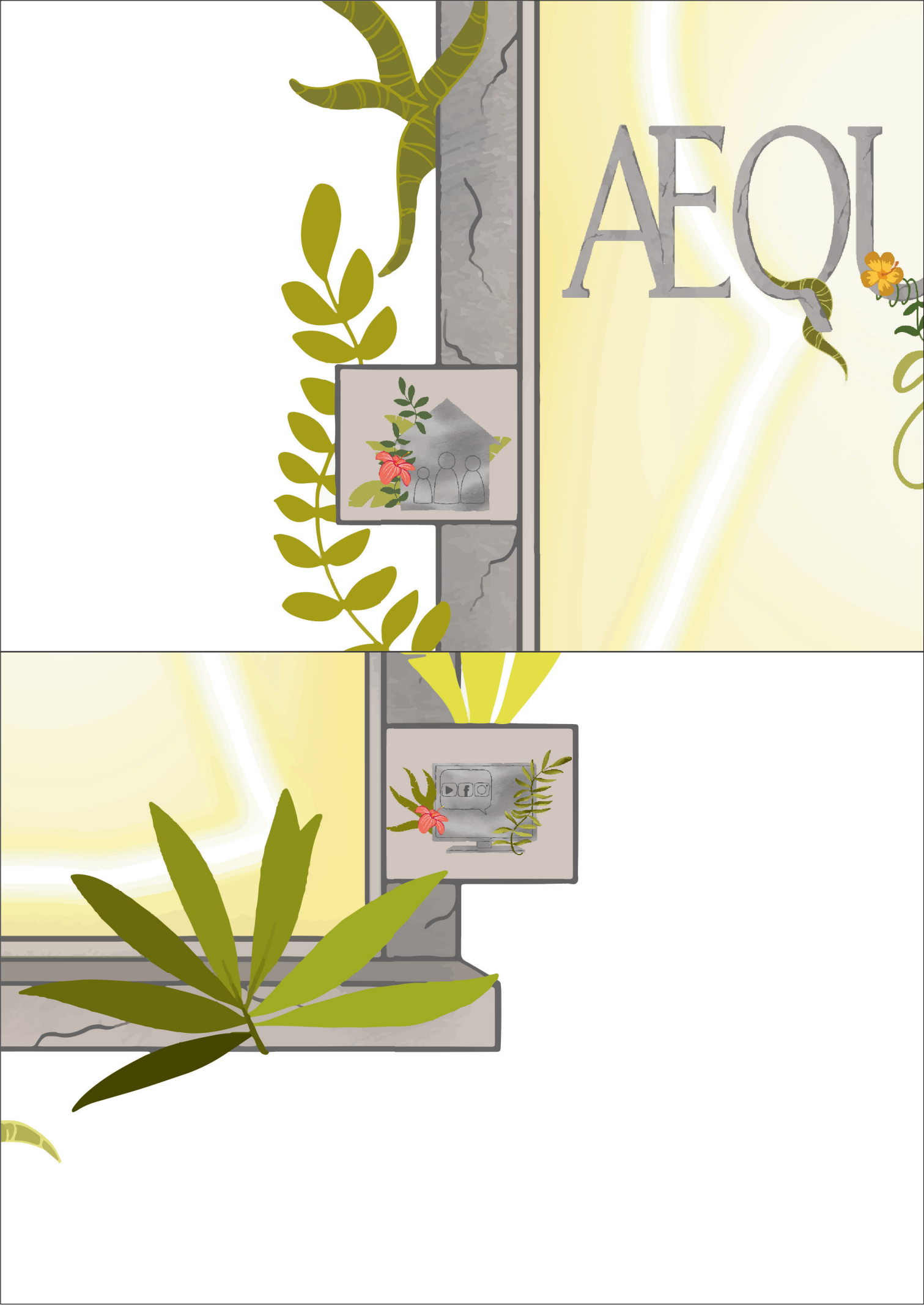
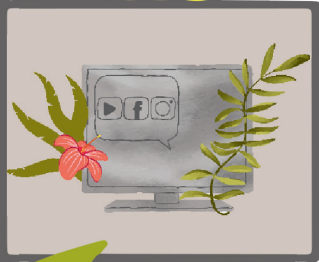
27







AEQI

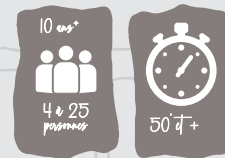






AEQUAIAIS

game



est un **outil pédagogique** indispensable pour les professionnel-le-s qui souhaitent organiser une animation de **sensibilisation aux inégalités entre les femmes et les hommes** avec un groupe.

12 DÉFIS pour sensibiliser aux

inégalités de genre



Cet **escape game** vous fera découvrir les inégalités de genre par le biais de 6 prismes :



Sports & loisirs



Orientation scolaire & métiers



Littérature & jeux



Familles & rôles



Espaces récréatifs & publics



Publicités & médias

LES DÉFIS ?

Résoudre une énigme, réaliser des anagrammes, effectuer des mots croisés, découvrir un message codé, trouver l'intrus, déchiffrer un rébus...

Préparez-vous à être surpris-e-s car vous pourrez en apprendre plus que vous ne l'imaginez !



Toute reproduction, vente commerciale, adaptation, traduction ou modification, totale ou partielle, de quelque manière et sous quelque forme que ce soit, est interdite sans autorisation préalable de la Province de Liège.

Cet outil d'animation a été créé par le service Égalité des chances de la Province de Liège et le planning familial Infor-Femmes Liège, avec le soutien de la Wallonie et de la Fédération Wallonie-Bruxelles

