# Introduction

Anna 1971 est une histoire interactive qui permet de se mettre dans la peau d'Anna, une jeune femme de 21 ans, en 1971 à la veille du scrutin pour le suffrage féminin.

Grâce à Shoutbox, un réseau social fictif, le-la joueur-se peut discuter avec les proches d'Anna ou prendre la parole publiquement en postant des « shouts ».

En jouant à ce jeu, les élèves peuvent se projeter en 1971 et revivre cette votation à travers un réseau social imaginaire de l'époque tout en faisant des liens avec l'actualité et les nouvelles technologies.

Pour l'enseignant, c'est un moyen d'aborder le thème des 50ans du droit de vote des femmes en Suisse, de donner un regard sur le passé au-travers d'une fiction et d'ouvrir la réflexion sur la situation du féminisme aujourd'hui et des problématiques liées au sexisme.

### *Matériel nécessaire*

- Ordinateurs desktop, tablettes ou smartphones
- Une connexion internet
- Navigateur web récent

### *Langues*

- Français
- Allemand
- Italien
- Romanche

### *Public*

Cycle 3

# Objectifs

- Distinguer l'argument de l'opinion.
- Produire un débat régulé en utilisant ses connaissances.
- Mettre en évidence des situations d'inégalités historiques entre femmes et hommes en Suisse.
- Identifier des stéréotypes de genre afin de s'en affranchir.
- Analyser une situation historique et faire des liens avec l'actualité.

# Liens avec le plan d'étude romand (PER)

**Français**
L1 34 — Produire des textes oraux de genres différents adaptés aux situations d'énonciation

**Histoire**
SHS 32 — Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps

**Formation générale – vivre ensemble et exercice de la démocratie**
FG 35 — Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel, historique et social

**Formation générale – MITIC**
FG 31 — Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations

# Activité 1
# Amorce (environ 60')

**Débat régulé avec des questions d'inégalité**

1. Choisir, avec les élèves, une question liée à l'égalité entre les filles et les garçons. Exemple : « Les filles peuvent-elles jouer au foot à la pause ? » « Faut-il séparer les filles et les garçons pour certains cours ? »… Ecrire la question retenue au tableau.
2. Diviser la classe en deux groupes d'opinions: pour et contre. Faire en sorte qu'il y ait le même nombre d'élèves dans chaque groupe.
3. Par groupe de 2-3 élèves réunis selon leur position pour ou contre, les élèves écrivent quelques arguments sur une feuille afin de défendre leur position.
4. Organiser le débat de la façon suivante : prendre un groupe de 3-4 élèves « pour » et 3-4 élèves « contre », les autres seront le public.

Situation-problème : choisir de manière aléatoire un-e élève de chaque groupe « pour » et « contre » qui ne sera jamais interrogé, sans le mentionner aux autres élèves. Le but est de créer une situation d'inégalité, où la parole de cet-te élève ne sera pas entendue et d'en discuter par la suite.

5. L'enseignant-e joue le rôle du-de la modérateur-trice et lance le débat, le public observe. Le débat dure environ 5 à 10 minutes par groupe.
6. Après chaque débat, faire un débriefing avec les élèves sur leur ressenti. Interroger aussi les élèves qui n'ont pas eu l'occasion de donner leur avis. Comment se sont-ils-elles sentis-es ? Qu'est-ce que le public a observé ?
7. A la fin des débats, discuter avec les élèves de ce qu'il s'est passé. Le débat était-il convenable ? Y avait-il une situation d'inégalité ? Utiliser ce qu'il en ressort pour faire des liens avec les élèves sur d'autres situations historiques où l'inégalité a existé ou existe encore.

# Activité 2
# Introduction du jeu Anna 1971 (environ 60')

Reprendre avec les élèves ce qui a été discuté autour des inégalités lors du débat. Leur demander s'ils-elles pensent qu'en Suisse les femmes et les hommes ont/avaient les mêmes droits.

Introduire le sujet du droit de vote des femmes auprès des élèves en leur donnant la date de 1971. Expliquer aux élèves qu'ils-elles vont, grâce à une histoire interactive, pouvoir revivre ce suffrage à travers un réseau social fictif de 1971.

**Organisation**

1. Donner 1 ordinateur pour 2-3 élèves.
2. Commencer par se rendre sur le site internet d'introduction : www.anna1971.ch
3. Lancer les élèves dans le jeu et les laisser découvrir le jeu pendant environ 5-6 tours.
4. Après les 5-6 tours, discuter avec les élèves de ce qu'ils-elles ont vu, ressenti, remarqué.
    a. Comment les élèves ont-ils-elles trouvé l'expérience ? Ont-ils-elles appris des choses ?
    b. Quelles archives ou situations dans le jeu les ont le plus marqué ?
    c. Quels droits les femmes n'avaient pas avant ?
        i. Elles n'avaient pas le droit d'ouvrir un compte en banque sans l'autorisation du mari

        ii. Elles ne pouvaient pas travailler sans autorisation du mari
        iii. Elles ne pouvaient pas voter
        iv. Elles ne pouvaient pas se présenter en politique
        v. Elles ne pouvaient pas avoir recours à une interruption de grossesse
    d. Qu'est-ce qui est différent par rapport à aujourd'hui ?
    e. Pensez-vous que les réseaux sociaux et autres moyens de communications modernes auraient pu influencer le vote ? De quelle manière ?
5. Demander aux élèves d'interviewer leurs parents / grands-parents pour les questionner sur cette époque, le regard qu'ils-elles ont à l'égard de ce sujet maintenant par rapport à avant.

**Fin du jeu**

Laisser les élèves continuer ou terminer le jeu en classe ou chez eux.

# Prolongements possibles

- Liens avec les réseaux sociaux, la citoyenneté numérique (cyber harcèlement, sexisme dans les réseaux sociaux…)
- Histoire du droit de vote des femmes, en Suisse et ailleurs
- L'évolution des droits de la femme en Suisse de 1971 à aujourd'hui – quels droits ont été acquis par la suite?
    - Révision de la loi du mariage en 1988
    - Viol conjugal enfin inscrit comme un délit en 1991
    - Légalisation de l'avortement en 2002
- Aujourd'hui - inégalités et combats
    - L'égalité salariale, bien qu'inscrite dans la Constitution depuis 1981, n'est toujours pas atteinte.
    - Dans la loi suisse, l'absence de consentement à un rapport intime n'est toujours pas reconnue comme un viol.
    - Selon les estimations, la "taxe rose" (différence de prix entre les produits/services étiquetés pour femmes ou homme) fait débourser aux femmes plus de cent francs par mois.

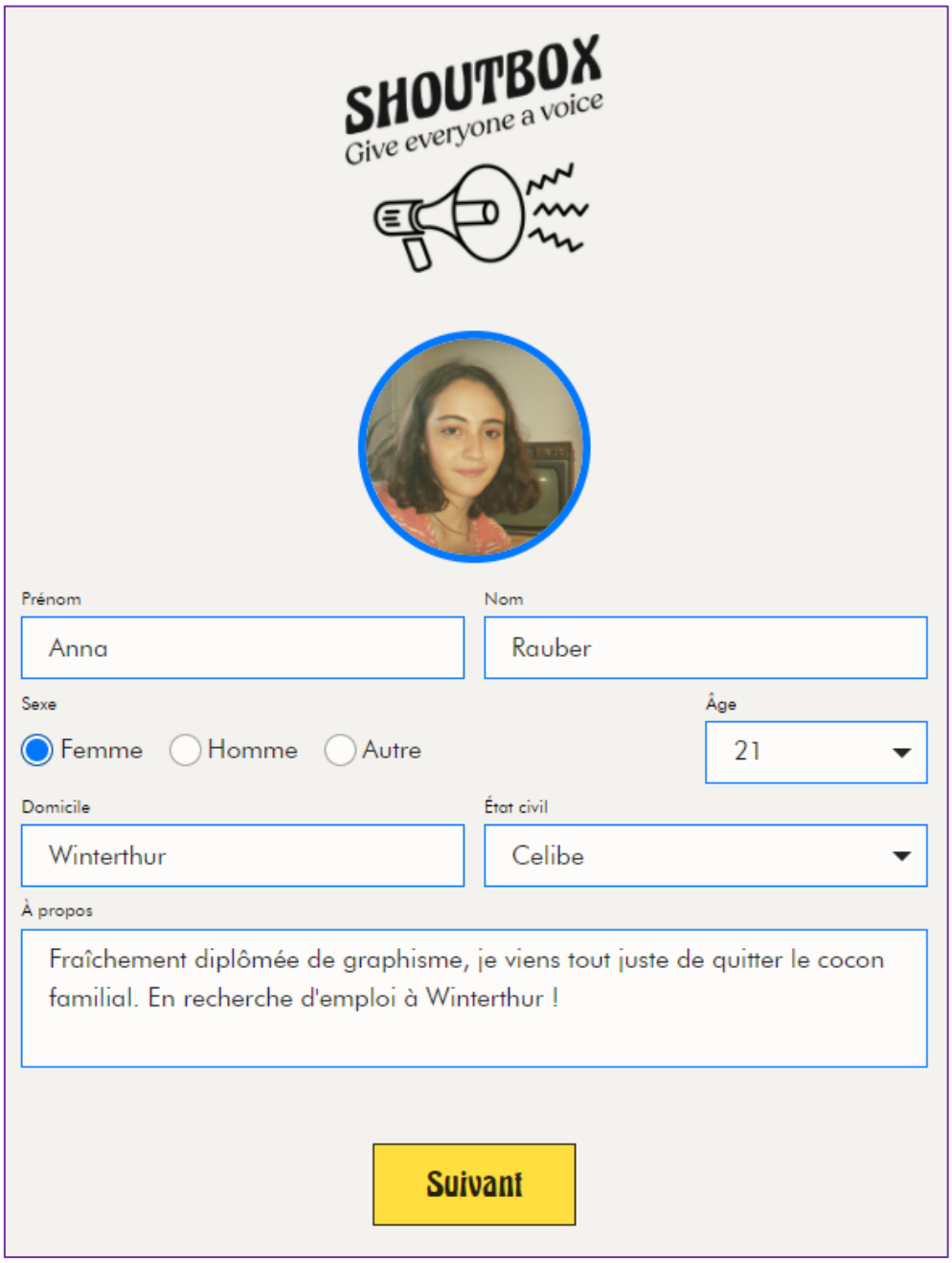
# Utilisation du jeu

## Introduction

Le jeu débute après une courte introduction sur le site www.anna1971.ch.

L'entrée sur le réseau social fictif Shoutbox se fait par une inscription *forcée* durant laquelle le-la joueur-se découvre la personne qu'il-elle va incarner, soit le personnage d'Anna.

Dans cette fiction, Anna vient de quitter le cocon familial et s'inscrit sur ce réseau social peu de temps avant le jour du droit de vote.



## Tutoriel, objectifs et fin du jeu

Après cette brève inscription débute un tutoriel expliquant le jeu et les règles ainsi que les différents leviers d'action que le-la joueur-se peut activer pour réussir à aller jusqu'au bout de la partie. Il-elle peut :

- Poster sur le réseau
- Parler à ses proches au moyen du chat (il-elle ne peut pas initier de discussion mais peut répondre aux messages reçus)
- Lire et commenter les posts des autres personnages

Le jeu se déroule sur une dizaine de tours, le dernier symbolisant le jour du vote, soit le 7 février 1971. La victoire du « oui » est inévitable, mais le-la joueur-se ne le sait pas et la fin de son histoire varie en fonction de ses décisions.

Le but du-de la joueur-se est simple : maximiser son influence en faveur du droit de vote et atteindre la fin de la partie (le dernier tour).

Mais attention : si il-elle ne fait pas attention à ses relations, son compte sur Shoutbox sera fermé et il-elle perdra la partie.

## Des choix qui influencent l'histoire

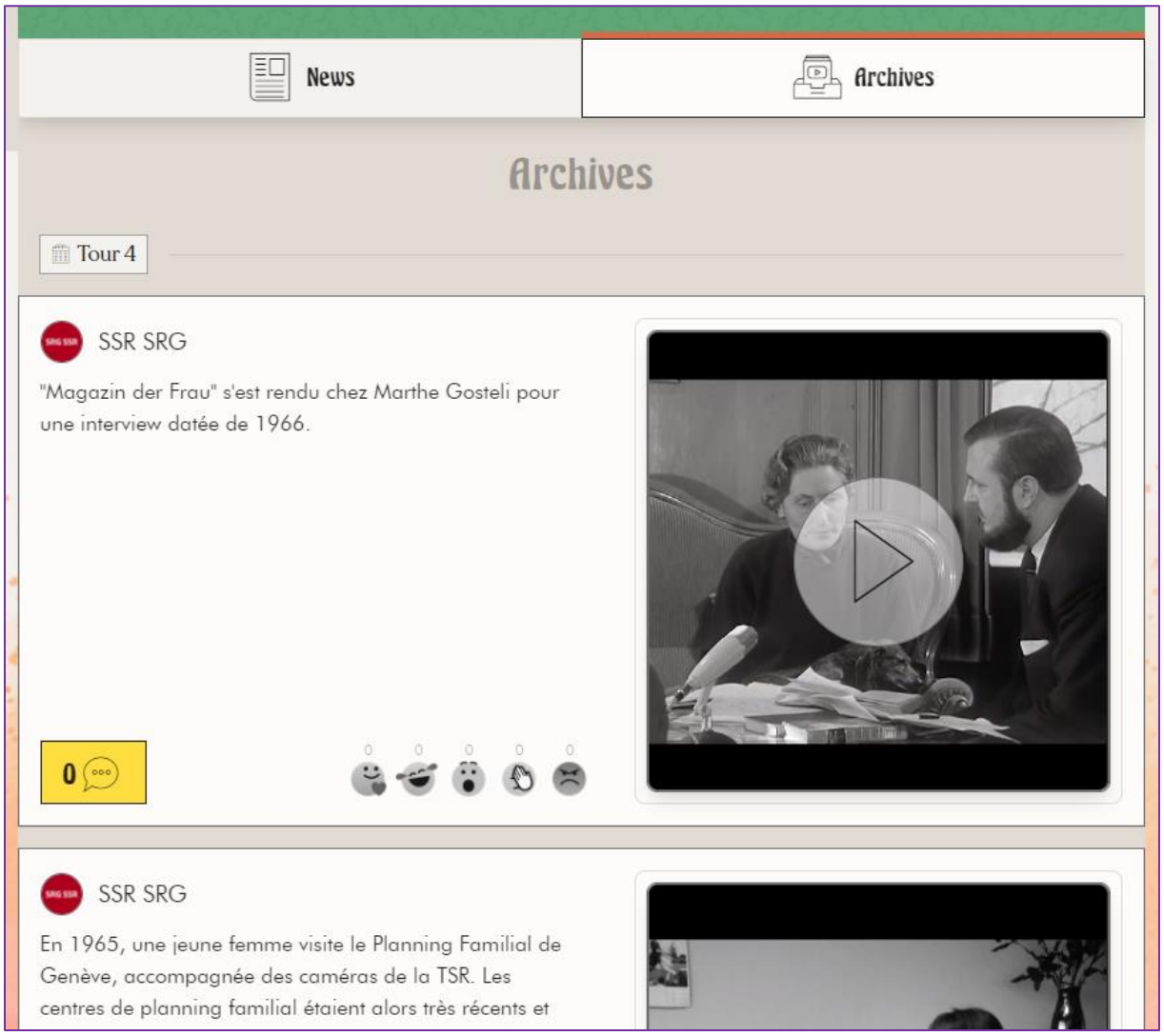
Au cours de la partie, le-la joueur-se sera confronté-e à des choix difficiles, notamment au travers des posts qu'il-elle décide de publier ou encore dans les discussions qu'il-elle va avoir avec ses proches.

Des décisions importantes amèneront le-la joueur-se vers d'autres branches de l'histoire qui se décline sur 3 axes, chaque axe abordant différents thèmes sur le féminisme et ayant sa propre finalité.

Le-la joueur-se jouera donc sa propre histoire dans Anna 1971 et n'abordera pas les mêmes thématiques qu'un-e autre.

On retrouve, entre autres, parmi les sujets abordés :

- La contraception
- Le mariage (sur le plan légal de l'époque)
- L'histoire des diverses associations suffragistes et/ou féministes
- L'emploi pour une femme à l'époque
- Le contexte historique qui entoure l'histoire d'Anna

## Intégration d'archives

Le jeu intègre un onglet « Archives » dans lequel sont publiés, à chaque tour, des archives en lien avec les thématiques abordées durant ce même tour. Le-la joueur-se y trouvera des courtes vidéos sélectionnées parmi les archives de la SSR.