

JEUX DE CONNAISSANCES INTERCULTURELLES

01 - GRAFFITI

Objectifs

- Inviter les participants à la découverte de leur identité, individuelle et familiale.
- Façon de parler de soi.
- « Dire » son origine par le biais d'un jeu et pouvoir en parler.
- Permettre de dire « je viens de là... », « j'aime, je n'aime pas... mon prénom, mon nom, les surnoms que l'on me donne... ».
- Montrer la diversité des réseaux culturels.
- Appréhender à travers son nom et son prénom les différentes réalités de chacun et ses appartenances multiples.

Matériel

- Feuilles de papier.
- Feutres, crayons, stylos...
- Dictionnaire des prénoms.

Déroulement

Distribuer à chacun une feuille et mettre à disposition les feutres, crayons. Demander à chacun d'écrire son nom, son prénom ainsi que ses surnoms.

L'animateur peut inviter les enfants d'origine étrangère à écrire leur prénom et nom en langue d'origine.

Une fois que tout le monde a terminé, l'animateur prend les feuilles et les affiche contre un mur. Chacun à son tour explique les origines de ses noms, les histoires et anecdotes qui y sont liées.

Attention : Il est bien évident que ceux qui éprouvent des difficultés à en parler ne sont absolument pas obligés de le faire.

Variantes et/ou prolongements

L'animateur peut faire des recherches sur :

- l'étymologie des prénoms (grecs, latins, hébreux, arabes, germaniques, turcs...).
Exemple : Eric, Ludovic, Rodolphe (germanique), Cindy (Anglaise), Aurore, Claire,

Karine (Latine). Pour cela utiliser les dictionnaires des prénoms. Les participants sont souvent surpris de découvrir l'origine lointaine de leurs prénoms.

- la signification des prénoms qu'ils soient arabes, turcs, européens et autres (Exemple : Gülül signifie « la rose »...). Cela permet aux participants de sentir qu'ils peuvent intéresser les autres, de se valoriser.