

JEUX DE CONNAISSANCES INTERCULTURELLES

02 - S'APPELER À L'INDIENNE

Objectifs

- Faire travailler son imagination, sa créativité.
- Ne pas figer les participants dans une étiquette souvent négative.
- Donner aux participants la possibilité de se percevoir d'une façon plus positive, plus poétique.

Matériel

Aucun.

Déroulement

Chaque participant se baptise à l'indienne, sur le modèle de la métaphore. Il faudra leur expliquer que ce nouveau nom doit les représenter de manière imagée. Cela peut être un trait de caractère, une caractéristique physique, un sentiment, une émotion propre à chacun. Il est important que chacun se présente d'une façon positive.

On peut leur citer quelques exemples pour les aider : Poussière d'étoile, Soleil du matin, Aigle volant, Fleur des bois, Danse avec les chats, Ours câline, Petit nuage, Qui s'y frotte s'y pique, Océan éclatant, Fleur des prés, Louve silencieuse, Pommes d'amour, Mme Bout en train, de la prairie, Tonnerre de feu, Joue avec les chats, Poussières d'étoiles, Aigle volant...

Variantes et / ou prolongements

Ce jeu, une fois les nouveaux noms définis, peut permettre par la suite de créer une histoire avec ces personnages. Imaginer la rencontre de plusieurs personnages. Les dialogues s'enchaînent...

On peut également s'en servir pour faciliter la création de petits poèmes : Exemple : « Soleil du matin... ». Imaginez la suite. Avec rime ou sans. Rime en remplaçant le dernier mot, en rajoutant un, en passant la feuille à son voisin (feuille tournante à découvert ou non),