

# JEUX DE PRÉNOMS



## OBJECTIFS

- Energizer ● Déblocage
- Apprendre à se connaître
- Construction de groupe

## GROUPE CIBLE NOMBRE DE PARTICIPANTS

Tous types

Pas de limites

## DURÉE

Dépend de la taille du groupe

## MATÉRIEL

Aucun

## ASPECTS TECHNIQUES

Le groupe apprend à activer et à désactiver le microphone.  
Certaines versions peuvent être jouées sans le son ou la vidéo.

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cette activité dont l'objectif est d'apprendre les noms de chacun-e propose plusieurs options, qui peuvent être combinées.

La façon la plus simple est de demander aux participant-e-s de dire leur nom l'un-e après l'autre et de s'assurer que ceux-ci soient prononcés clairement et à voix haute.

Pour créer l'ordre dans lequel les participant-e-s vont dire leur nom, vous pouvez leur demander de se renommer en ajoutant devant leur nom un numéro que vous leur donnerez (l'animateur-riche peut également renommer tous les participant-e-s directement). Par exemple: "1 Seba", "2 Lea", "3 Morgane", "4 Mariem", etc.

Une alternative serait de demander aux participant-e-s de s'auto-organiser et de s'écouter les un-e-s les autres, afin d'encourager la construction de groupe.

La prochaine étape est de dire son prénom et d'appeler une autre personne du groupe par son prénom, la personne appelée va ensuite répéter son prénom et dire celui de quelqu'un d'autre, et ainsi de suite. Par exemple : "Seba, Lea" » "Lea, Morgane" » "Morgane, Mariem" » etc.

Pour rendre l'activité plus intéressante, vous pouvez demander aux participant-e-s d'ajouter une information particulière à leur prénom, par exemple la ville ou le pays d'où ils/elles viennent, vivent ou sont actuellement. Ainsi, la personne suivante ne répète pas seulement le nom entendu mais également l'information donnée. Par exemple: "Seba, Neuruppin, Germany, Lea" » "Seba, Neuruppin, Germany; Lea, Novi Sad, Serbia, Morgane" » "Lea, Novi Sad, Serbia, Morgane, Almada, Portugal, Mariem" » etc.

Un autre possibilité pour le groupe est d'ajouter un geste et un son pour chaque prénom. Ce geste et ce son doivent être visibles et clairs. Une fois que tout le monde a trouvé son geste et son son, chacun-e peut dire son nom avec son geste et son son pendant un tour ou deux. À chaque fois, le groupe entier répète le geste et le son de la personne.

Une fois que chacun-e a mémorisé les gestes et les sons, l'animateur-riche peut lancer un tour où, en plus de faire leur son et leur geste, les participant-e-s doivent appeler quelqu'un d'autre en faisant le son et le geste de la personne appelée (pas nécessairement dans un ordre fixe). Par exemple: personne A commence son geste et son son (secouer la main + "bip, bip") et appelle personne B en imitant son geste et son son (mouvement de danse + "oooooh"). Personne B répète ensuite son propre geste et son son (mouvement de danse + "oooooh") et appelle la prochaine personne C en imitant son geste et son son (faire un tour + "knock knock") et ainsi de suite.

Pour la prochaine version, l'animateur-riche demande au groupe de mettre un numéro devant leur nom afin de créer un ordre, de 1 jusqu'au nombre total de participant-e-s. Soit l'animateur-riche leur attribue un numéro, soit le groupe s'organise pour créer un ordre. Si l'option choisie est de les laisser s'organiser seul-e-s, il peut être utile de leur donner une instruction claire sur la façon de procéder (s'ils/elles peuvent parler ou non, s'ils/elles doivent seulement recourir à la communication non verbale, etc.).

Une personne commence avec son geste et son son et, dans l'ordre défini, la prochaine personne imite le même geste et le même son, mais en les exagérant sensiblement afin de les rendre plus grands et plus sonores. La personne suivante les exagère encore un peu plus, et ainsi de suite. Bien-sûr vous pouvez également donner l'instruction opposée, afin de rendre les gestes et les sons toujours plus petits et plus calmes. Il peut être intéressant d'inverser l'ordre après un certain temps.