

# Les faux-amis

## Informations pratiques

**Durée de l'animation :** 15-30 minutes

**Nombre de participant-e-s :** 6-30 participant-e-s

**Nombre d'animateurs-trices :** 1 animateur-ric

**Matériel :**

**Public :** tout public

**Disposition de l'espace :** tout type d'espace

## Objectifs de l'animation

Faire connaissance, retenir de manière les prénoms des participants à un atelier, briser la glace. Au cours d'un atelier de plusieurs jours, ce jeu est bien pour démarrer les activités lors d'une deuxième séance de travail.

## Résumé de l'animation

À travers un jeu où les participant-e-s doivent faire deviner les mots grâce aux dessins, chacun-e réalisera les différences de perceptions en essayent de comprendre d'où elles viennent.

## Déroulé de l'animation

On fait un cercle avec le même nombre de chaises que de participant-e-s moins une. Le groupe prend place, l'animateur-trice (appelons-là Fatima) se met au milieu du cercle.

Fatima demande à Jean : Jean, connais-tu tes voisins et tes voisines ?

Jean : Oui.

Fatima : Comment s'appellent-ils ?

Jean : François et Françoise.

(Si Jean ne connaît pas les prénoms de la personne assise à sa droite et à sa gauche ou se trompe, Fatima prend sa place et Jean se retrouve au milieu à poser les questions. Par contre, si sa réponse est correcte, la séquence peut continuer).

Fatima : Est-ce que tu les aimes ?

Jean : Oui.

Alors, tou-te-s les participant-e-s doivent changer de place et Fatima, qui était au milieu, doit aussi chercher à prendre place. La personne qui se retrouve sans chaise va au milieu et le dialogue recommence. C'est Pierre.

Pierre : Abdel, connais-tu tes voisins ?

Abdel : Oui.

Pierre : Comment s'appellent-ils ?

Abdel : Juan et Julie.

Pierre : Est-ce que tu les aimes ?

Abdel : Non.

Pierre : Alors, par qui voudrais-tu les changer ?

Abdel : Par Richard et Iryna.

A ce moment-là, Juan, Julie, Richard et Iryna, doivent se lever et changer de place. Abdel doit aussi trouver une place parmi les quatre chaises disponibles. Celui qui échoue, se retrouve au milieu. Après quelques tours en nombre suffisant pour évoquer les prénoms de tou-te-s les participant-e-s, le jeu peut s'arrêter. On peut alors demander à quelqu'un de rappeler un à un les prénoms de chacun-e.