

01

IDENTITÉS PLURIELLES

Quand plusieurs cultures construisent une seule identité

04

LE JEU : ORGANISATION DES ÉQUIPES

ÉQUIPE 1

7 jeunes migrants

ÉQUIPE 2

6 personnes d'une ancienne génération de migration

PROPOSITION :

Les participants peuvent choisir une fausse identité pour ceux qui veulent.

07

CARTES « SITUATIONS »

CARTE 1

J'ai déjà répondu dans deux langues sans m'en rendre compte.

CARTE 2

Vous êtes étranger(ère) et vous avez rencontré une personne avec laquelle vous avez eu un coup de foudre.

CARTE 3

Ton premier rendez-vous amical/amoureux était-il ou une bonne aventure ?

CARTE 4

Quelqu'un m'a déjà demandé : « Tu viens d'où ? » et j'ai hésité avant de répondre.

02

INTRODUCTION

“ Une identité plurielle n'est pas une identité fragmentée, c'est plutôt la preuve vivante que l'on peut appartenir à plusieurs mondes à la fois, et que cette pluralité est une force, pas un manque. ”

PUBLIC CIBLE

- Des jeunes migrants
- Des migrants appartenant à différentes vagues migratoires.

05

1ÈRE MANCHE : JEU DE LA VALISE

MATÉRIEL

• 25 cartes (objets)

DÉROULEMENT

• 25 cartes seront placées sur une table éparpillées.

RÈGLE

Chaque équipe composée de 7 personnes est amenée à choisir 8 objets. Ils vont ensuite nous présenter les objets, pourquoi ils ont choisi cela et quelles histoires ou quels souvenirs y sont liés.

CONSIGNE

Vous devez quitter votre pays demain. Vous ne pouvez emporter que 8 objets.

(15 minutes)

08

CONCLUSION

En gros, l'enjeu de cet atelier est de réunir deux générations, des jeunes en plein parcours d'intégration et des personnes âgées, porteuses d'une mémoire d'exil, pour qu'elles partagent leurs expériences respectives.

À travers le jeu, l'écoute et l'échange, afin de révéler une richesse :

- la richesse d'un parcours de vie
- de plusieurs cultures
- de plusieurs langues
- de plusieurs chez-soi

03

OBJECTIFS DE L'ATELIER

Objectif principal

Mener les jeunes à apprendre des expériences d'autres générations afin de mieux s'intégrer dans le pays d'accueil.

Objectifs spécifiques

- Construire une identité enrichie par plusieurs appartenances.
- Favoriser l'écoute, l'empathie et l'échange entre les deux générations.
- Créer un lien intergénérationnel et contribuer à la diaspora.
- Valoriser les parcours migratoires.
- Permettre la prise de recul grâce au jeu de rôle.

06

2ÈME MANCHE : JEU DE SITUATION

MATÉRIEL

• 3 cartes = 3 situations

DÉROULEMENT

- SITUATION 1
Les jeunes lient à tour de rôle une situation.
- SITUATION 2
Les aînés répondent uniquement avec un geste :
• Lève la main droite = Oui, je l'ai déjà fait.
• Faire une croix avec les mains = Non, je ne l'ai jamais fait.
- SITUATION 3
Après chaque situation, un ou deux participants sont invités à raconter brièvement leur anecdote.

09

DÉFINITION

DIASPORA :

La dispersion d'une communauté ethnique ou d'un peuple à travers le monde.