

2019  
AGYI  
COTONOU & BONN

EXERCICES



ET JEUX

D'ACTIVATION



DEUTSCHE VERSION

EXERCICES D'ACTIVATION  
GERMANO-BÉNINOIS

DESIGNED BY EIGHTONESIX - FREEPIK.COM





## ENTSTEHUNG DER BROSCHÜRE

In Benin hat sich im Rahmen der Deutsch-Afrikanischen Jugendinitiative (AGYI) ein Netzwerk aus 25 zivilgesellschaftlichen Organisationen zusammengeschlossen, die im Bereich Freiwilligendienste und Jugendaustausch tätig sind. Die Hauptziele des Réseau AGYI Bénin sind das gemeinsame Vertreten von Interessen, das Entwickeln von Instrumenten zur Verbesserung des Jugendaustauschs sowie die Förderung von Austausch und Wissenstransfer zwischen den Mitgliedsorganisationen. Die geteilten Werte der Mitgliedsorganisationen des Réseau AGYI Bénin sind Solidarität, Frieden, Diversität und Engagement. Gemeinsam entwickeln sie Freiwilligenarbeit und den Jugendaustausch mit Deutschland in und für Benin weiter.

Im August 2019 fand eine Begegnung mit Vertretern von 16 deutschen und 25 beninischen Organisationen in Benin statt. Im Rahmen dieser Zusammenkunft ist diese Broschüre entstanden.

**Réseau AGYI Bénin**  
**reseauagyibenin@gmail.com**



Foto: Réseau AGY Bénin, 2019, Benin  
 Ibrahim Tchan & Koudoussou Adéchina Laourou

## VORWORT

*Endlich ist sie da! Die Broschüre mit Spielen und Aktivitätsübungen aus Benin und Deutschland. Das Réseau AGYI Bénin und Engagement Global haben in Zusammenarbeit mit deutschen und beninischen Organisationen ihr Versprechen eingehalten, diese Sammlung zu erstellen. Diese Broschüre, welche die kulturelle Vielfalt beweist, bietet neun lustige Übungen, um Seminare, Konferenzen, Workshops und Meetings mit Freude und Vergnügen zu beleben. Jedes Spiel wird detailliert erklärt, um eine gute Nutzung zu ermöglichen.*

*Zögern Sie nicht – lesen Sie diese Broschüre. probieren Sie die Übungen aus und teilen Sie die Broschüre im Anschluss!*

**Ibrahim Tchan &  
 Koudoussou Adéchina Laourou  
 Réseau AGYI Bénin**

# FLEXIBLER UMGANG MIT DIESER BROSCHÜRE

Die Aktivierungsübungen dieser Broschüre müssen nicht starr nach Schema ausgeführt werden, sondern bilden lediglich Vorschläge, wie ein Thema aktiv bearbeitet werden kann oder ein aktiver Einstieg in ein Thema gelingen kann. Die Übungen sollten je nach Bedarf oder Beeinträchtigung der Teilnehmenden angepasst werden. Es ist wichtig zu prüfen, ob sich einzelne Personen durch die Übungen diskriminiert oder ausgeschlossen fühlen könnten. Durch kreative Methoden, wie beispielsweise Theaterspielen oder durch einfaches Anpassen der Fragen, können die Übungen je nach Bedarf verändert werden. Folgende Fragen können bei der Überprüfung der Übungen hilfreich sein:

1. Für wen ist diese Übung aufgrund von körperlicher Beeinträchtigung schwierig?
2. Werden durch die Übung einzelne Personen diskriminiert oder ausgeschlossen?
3. Werden durch die Übung einzelne Personen gekränkt?

Durch diese Fragen wird sichergestellt, dass alle Teilnehmenden Freude während den Aktivierungsübungen empfinden. Denn nur so können sie ihren Zweck erfüllen: zu empowern, zu aktivieren und zu verbinden.

## INHALT

<b>Entstehung und Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>Bolobala</b>	<b>4</b>
<b>Jedes Huhn pickt in seine Schale</b>	<b>5</b>
<b>Together we can!</b>	<b>6</b>
<b>Ich kann meinen Vornamen schreiben</b>	<b>7</b>
<b>Kinginglego Ginglin</b>	<b>8</b>
<b>Rhythmus der Hoffnung</b>	<b>9</b>
<b>Stille Post</b>	<b>10</b>
<b>Zipp-Zapp</b>	<b>11</b>
<b>„Schnitzeljagd“ à la Béninoise</b>	<b>12</b>
<b>Impressum</b>	<b>14</b>

## BOLOBALA

Dauer: maximal 15 Minuten

Gruppengröße: bis maximal 100 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: ein Raum, Garten oder Terrasse von mindestens 20 m<sup>2</sup>

1. Teilen Sie die Gruppe in 4 Untergruppen ein
2. Weisen Sie jeder Untergruppe ein Schlagwort zu.  
Die 4 Schlagwörter sind:  
Gruppe 1: *Tchin*  
Gruppe 2: *Zakoumababa*  
Gruppe 3: *Tomate*  
Gruppe 4: *Bolobala*
3. Der Spielleiter oder die Spielleiterin des Spiels gibt den Ton / die Melodie für jede Untergruppe vor.
4. Wenn ein Signal gegeben wird, verwendet jede Untergruppe das zugeordnete Schlagwort.  
Das Schlagwort wird gesungen.

Die Spielleitung kann die Reihenfolge der Gruppen frei variieren (also auch Wiederholungen sind möglich).



# JEDES HUHN PICKT IN SEINE SCHALE

Dauer: 5 bis 20 Minuten, je nach Gruppengröße

Gruppengröße: mindestens 4 bis maximal 40 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: Garten oder leerer Raum mit viel Platz

In diesem Spiel ist jeder Teilnehmende ein Huhn, das eine Schale mit Körnern in der linken Hand trägt. Die Schale wird mit der linken Hand geformt, indem man eine Vertiefung in seiner linken Hand bildet (so als hätte man tatsächlich Körner in der Hand). Mit der rechten Hand formt jeder Teilnehmende einen Schnabel, indem alle fünf Fingerkuppen der rechten Hand zusammengelegt und auf den Boden gerichtet werden.

**Phase 1:** Alle Teilnehmenden bilden einen Kreis. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises.

**Phase 2:** Die Spielleitung gibt drei Anweisungen. Die Reihenfolge und wie schnell die Anweisungen gegeben werden, kann die Leitungsperson selbst entscheiden. Die Mitglieder des Kreises müssen die Anweisungen befolgen. Jede Person, die sich nicht an die Anweisungen hält, verlässt den Kreis und beginnt, die anderen mit der Spielleitung zu beobachten. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch zwei Personen im Kreis übrig sind.

## Anweisungen:

- „Jeder pickt in die eigene Schale“ (alle Teilnehmenden greifen mit ihrer rechten Hand in die linke).
- „Jeder pickt in die Nachbarschale“ (alle Teilnehmenden greifen mit der rechten Hand in die linke Hand des Nachbarn).
- „Alle picken in die gemeinsame Schale“ (alle Teilnehmenden ziehen die linke Hand zum Körper und greifen mit der rechten Hand in Richtung Kreismitte).

Personen, die die Anweisungen nicht befolgt haben, werden direkt aus dem Kreis geholt. Der Kreis der verbliebenen Personen schließt sich und die Spielleitung wiederholt die gleichen Anweisungen in beliebiger Reihenfolge.

Die Spielleitung kann die Geschwindigkeit der Anweisungen beliebig und mit Humor variieren, so dass sich die Teilnehmenden gegenseitig verfehlen!



CREDI-ONG

[www.credi-ong.org](http://www.credi-ong.org)

## TOGETHER WE CAN!

Dauer: 10 bis 30 Minuten

Gruppengröße: egal

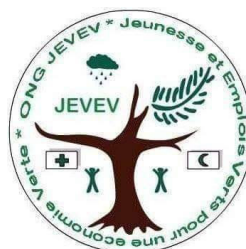
Vorbereitung: Modelliermasse für alle Personen

Ort: geschützt vor Regen

1. Organisieren Sie die Teilnehmenden in kleinen Gruppen. Die Gruppen sollten gleich groß sein. Die Mindestgruppengröße beträgt drei Personen, die Höchstgruppengröße acht Personen.
2. Verteilen Sie die Modelliermasse auf die verschiedenen Gruppen.
3. Bitten Sie jede Gruppe, mithilfe der Modelliermasse eine Skulptur zu formen. Diese sollte eine Tätigkeit symbolisieren, die nur von einer Person ausgeführt werden kann. Die gesamte Gruppe muss die Skulptur gemeinsam modellieren.
4. Nach 8 Minuten präsentiert ein Mitglied jeder Gruppe die Skulptur und ihre Bedeutung.

Um mit dieser Übung erfolgreich zu sein, können die Teilnehmenden jedes andere Objekt oder Instrument bei der Gestaltung ihrer Skulptur verwenden.

**Jeunesse et Emplois Verts pour une  
Economie Verte (JEVEV)**  
René Dagbégnon Fadonougbo



# ICH KANN MEINEN VORNAMEN SCHREIBEN

Dauer: 10 Minuten

Gruppengröße: 10 bis 40 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: egal

1. Der erste Schritt der Übung ist, die Teilnehmenden in einem Kreis in der Mitte des Raumes zu versammeln.
2. Die Gruppenleitung bittet alle Teilnehmenden den eigenen Namen/Vornamen mit den Fingern in die Kreismitte zu schreiben.
3. Fragen Sie als Gruppenleitung die Teilnehmenden:  
*Wer hat es geschafft?*  
*Wer hatte Schwierigkeiten?*
4. Bitten Sie nun die Teilnehmenden, ihren jeweiligen Namen/Vornamen mit einem Fuß in die Kreismitte zu schreiben, indem sie ein Bein anheben.
5. Bitten Sie darum, die gleiche Übung nun mit dem Kopf durchzuführen.
6. Bitten Sie die Teilnehmenden, mit ihrem ganzen Körper etwas zu schreiben.

Diese aktivierende und amüsante Übung bringt die Teilnehmenden oft zum Lachen.

Die Anweisungen müssen in einer Sprache erteilt werden, die alle Anwesenden verstehen.

Sind es weniger Teilnehmende oder steht mehr Zeit zur Verfügung, kann ein Freiwilliger oder eine Freiwillige etwas in die Mitte des Kreises schreiben und der Rest der Gruppe rät, was geschrieben wurde. Diejenige Person, welche die richtige Antwort gibt, kann in die Mitte gehen.



**ONG JVE BENIN**  
JEUNES VOLONTAIRES  
POUR L'ENVIRONNEMENT  
DEVELOPPEMENT DURABLE  
AU BENIN

**ONG Jeunes Volontaires pour l'Environnement**

**Carin Karl Atonde**

[www.jvebenin.org](http://www.jvebenin.org)

# KINGINGLEGO GINGLIN

Dauer: 5 bis 10 Minuten

Gruppengröße: mindestens 9 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: egal

**Schritt 1:** Teilen Sie die Teilnehmenden in drei Gruppen ein.

**Schritt 2:** Geben Sie jeder Gruppe einen Rhythmus vor. Bringen Sie jede Untergruppe dazu, diesen Rhythmus zu summen.

**Schritt 3:** Geben Sie jeder Gruppe ein Wort vor, das im Rhythmus gesungen wird.

Gruppe 1 : *KINGLINGLINGO*

Gruppe 2 : *GINGLIN*

Gruppe 3 : *AZINGUINGLINGO*

**Schritt 4:** Geben Sie nun allen Gruppen ein Signal, auf das sie ihr jeweiliges Wort im dazugehörigen Rhythmus gemeinschaftlich singen sollen. Dies sollen alle Gruppen parallel machen, sodass sie schließlich im Chor singen.

Jeunes Engagés pour la Solidarité,  
la Paix et le Développement JESPD Benin  
Epiphane Odunlami  
[www.jespd-benin.org](http://www.jespd-benin.org)





# RHYTHMUS DER HOFFNUNG

Dauer: 5-10min

Gruppengröße: 2 bis 100 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: egal

**Alle Teilnehmenden bilden einen Kreis.**

## Phase 1:

- a.** Führen Sie zunächst **zwei Runden** auf diese Weise durch:
- 5-mal mit den Händen abwechselnd auf die Beine klatschen, danach 1-mal in die Hände klatschen und 1-Mal mit beiden Händen gleichzeitig auf die Beine klatschen (*Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap*).  
3 Sekunden Pause.
- b.** Die **dritte Runde** läuft dann wie folgt ab:
- 5-mal mit den Händen abwechselnd auf die Beine klatschen, dann immer abwechselnd:  
1-mal in die Hände klatschen und 1-Mal mit beiden Händen gleichzeitig auf die Beine klatschen  
*Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap -- clap -- tap – clap*.  
Direkt darauf folgt wieder **Abfolge a.**  
*Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap*.

Also insgesamt: *Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap -- clap -- tap – clap -- Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap*.

## Phase 2:

- b.** wiederholen und jedes Mal, wenn in die Hände geklatscht wird, wird der Ruf „*Hé*“ ausgestoßen.

## Phase 3:

- b.** wiederholen und jedes Mal, wenn in die Hände geklatscht und „*Hé*“ gerufen wird, in die Luft springen. Zwischen den Zyklen gibt es jeweils eine Drei-Sekunden-Pause, die die anleitende Person laut an zählt, um den Gruppenrhythmus zu wahren.

Jede Phase sollte mindestens dreimal wiederholt werden. Wenn das Spiel von allen beherrscht wird, kann man die Intervalle aus den Pausen zwischen den Phasen löschen.



CREDI-ONG  
Modeste Hodonou  
[www.credi-ong.org](http://www.credi-ong.org)

## STILLE POST

Dauer: 5 bis 15 Minuten

Gruppengröße: zwei Gruppen von 10-20 Personen

Vorbereitung: keine

Ort: leerer Raum

1. Die Teilnehmenden bilden je nach Sprachkompetenzen zwei gemischtsprachige Gruppen oder jeweils eine deutsch- und eine französischsprachige Gruppe.
2. Die beiden Teams stellen sich je in einer Reihe in einem Raum auf.
3. Jedes Team legt eine Gruppenleitung fest. Freiwillige können sich melden. Danach stelle sich das Team in einer Reihe auf.
4. Die Spielleitung schlägt ein Wort vor oder erhält von jeder der Gruppenleitungen ein schwieriges Wort oder einen kurzen Ausdruck in der jeweiligen Sprache (entweder auf Französisch oder Deutsch).
5. Die Spielleitung übermittelt das Wort oder den Ausdruck an die Gruppenleitung der jeweils anderen Gruppe.
6. Die Gruppenleitung flüstert das erhaltene Wort in das Ohr des nächststehenden Teammitglieds; das Teammitglied gibt das Wort gleichermaßen an die nächste Person weiter.
7. Die letzte Person der Reihe muss das Wort laut aussprechen, nachdem es zugeflüstert wurde.

Die Spielleitung entscheidet, ob das Wort korrekt ist. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Das Team mit den meisten richtigen Wörtern gewinnt.

Die Übung zielt darauf ab, das Erlernen von Wörtern oder Ausdrücken in der Fremdsprache zu ermöglichen. Man betont nicht nur die Aussprache, sondern muss sich konzentrieren. Diese Übung kann sehr amüsant sein, da die zu übermittelnden Wörter den Teilnehmenden teilweise unbekannt sind.

ONG Jeunes Volontaires pour l'Environnement Carin  
Karl Atonde  
[www.jvebenin.org](http://www.jvebenin.org)



**ONG JVE BENIN**  
JEUNES VOLONTAIRES  
POUR L'ENVIRONNEMENT  
DEVELOPPEMENT DURABLE  
AU BENIN

# ZIPP-ZAPP

Dauer: abhängig von der Anzahl der Personen

Gruppengröße: mindestens 10 Personen

Vorbereitung: Stühle (ein Stuhl weniger als die Anzahl der Teilnehmenden)

Ort: egal

Ein Stuhlkreis wird gebildet. Dabei ist es wichtig, dass die Anzahl der Stühle geringer ist als die Anzahl der Teilnehmenden. Eine Person steht immer in der Mitte des Stuhlkreises.

Die Teilnehmenden sitzen in einem geschlossenen Kreis. Jeder fragt zu Beginn des Spiels, wie die Namen der Nachbarpersonen rechts und links lauten.

Ein Teilnehmender steht in der Mitte des Kreises und spricht einen der sitzenden Teilnehmende an und sagt „zipp“, „zapp“ oder „zipp-zapp“.

Auf das Wort „zipp“ muss der angesprochene Teilnehmende den Namen der linken Nachbarperson sagen, auf das Wort „zapp“ den Namen der rechten Nachbarperson. Weiß der befragte Teilnehmende den Namen der Nachbarperson nicht, muss er oder sie seinen Platz an die stehende Person abgeben. Zum Wort „zipp-zapp“ müssen alle Teilnehmenden aufstehen und die Plätze tauschen. Auch der stehende Teilnehmende wird versuchen, einen Platz zu finden. Dabei bleibt eine

Person ohne Stuhl. Diese Person steht dann in der Mitte des Kreises und spielt Zipp-Zapp.

#### Variationen:

1. „zipp-zipp“: Der Angesprochene muss die Vornamen der beiden Personen zu seiner Linken nennen.
2. „zapp-zapp“: der Angesprochene muss die Vornamen der beiden Personen zu seiner Rechten nennen.
3. „zipp-zipp-zipp-zipp-zipp-zipp“ oder „zapp-zapp-zapp-zapp-zapp“ für Mutige.



Offener Kunstverein e.V.  
[www.okev.de](http://www.okev.de)

## „SCHNITZELJAGD“ À LA BÉNINOISE

Dauer: 4-5 Stunden

Gruppengröße: mehrere Gruppen mit mind. drei Personen

Vorbereitung : Handout, Budget, Joker, Jury, Gruppeneinteilung

Ort: einen größeren belebten Ort (z. B. Cotonou)

### Liebe Teilnehmende,

Sie sind in der Stadt Cotonou zu einem Abenteuer eingeladen. Dieses Abenteuer besteht darin, bei einem Einwohner oder einer Einwohnerin (der Stadt Cotonou) Ihrer Wahl ein deutsches Gericht mit einer beninischen Note zuzubereiten. Sie werden aufgefordert, sich maximal drei (03) Stunden in der Stadt aufzuhalten, um die notwendigen Zutaten für dieses Gericht zu kaufen und es zuzubereiten. Das erste Team, das in der vorgegebenen Zeit den Zielort erreicht und die oben genannten Auflagen erfüllt hat, gewinnt dieses Abenteuer.

**Startpunkt:** Bureau Endev

**Zielort:** Hotel du Lac

**Zeit:** drei Stunden

**Budget:** 10.000 XOF

### Die Herausforderung:

- anhand der Abbildung des Gerichts seinen Namen und die normale Zubereitungsweise (Rezept) herauszufinden.
- innovative Ideen in das Rezept und die Zubereitung einfließen zu lassen, um dem Gericht eine beninische Note zu verleihen.
- so wenig wie möglich von dem Geldbetrag auszugeben, den Sie erhalten.

### Die Joker:

Sie dürfen einen Joker Ihrer Wahl einsetzen:

1. ein zusätzliches Beförderungsticket
2. ein Kohlesäckchen
3. eine Küchenreibe



Fotos: GIZ, 2019



#### Die Spielregeln sind wie folgt:

- Dokumentieren Sie alle Stationen vom Einkauf über den Transport bis zur Zubereitung durch Fotos.
- Verhalten Sie sich dabei so umweltfreundlich wie möglich und dokumentieren Sie dies.
- Der Einsatz eigenen Geldes ist nicht erlaubt.
- Es ist nicht erlaubt, im Supermarkt einzukaufen.
- Sie dürfen maximal viermal ein Transportmittel nutzen.
- Lassen Sie sich von mindestens einer fremden Person außerhalb der Gruppe (z. B. einem Passanten) helfen.

#### Die Jury:

Die Jury bewertet die Gerichte und besteht aus drei Personen folgender Staatsangehörigkeiten:

- einer deutschen Person,
- einer beninischen Person und
- einer Person mit einer noch festzulegenden Staatsangehörigkeit (weder deutsch noch beninisch).

Die Teams erstellen ein Exposé ihres Abenteuers mit den zu diesem Zweck aufgenommenen Fotos und präsentieren ihr Gericht vor der Jury.

#### Kriterien der Jury-Bewertung:

- Originalität des Gerichts:** 30%
- Geschmack des Gerichts:** 10%
- Budgetverwendung (Kosten):** 20%
- Benötigte Zeit:** 10%
- Umweltfreundlichkeit:** 30%
- Gesamt:** 100%



INITIATIVE GERMANO-AFRICAINE  
POUR LA JEUNESSE

## IMPRESSUM

### 1. Auflage

© 2019 Réseau AGYI Bénin  
reseauagyibenin@gmail.com  
Benin

Redaktion: Nzinga Ndongbou  
Nkenglifak, Barbara Scharfbillig  
und Ibrahim Tchan

Lektorat, deutsche Version:  
Susanne Deutschen

Grafik: Barbara Scharfbillig,  
Christoph Pauli

Herzlichen Dank an: Tamara von  
Abendroth, Jean-Philippe Ahoua,  
Carin Karl Atonde, Raphaël Bavoux,  
Julia Burghardt, René Dagbégnon  
Fadonougbo, Modeste Hodonou,  
Luisa Kitzinger, Epiphane Odun-  
lami, Melissa Stadlbauer, Arsène  
Yabi und vielen anderen.

Design auf der ersten und letzten  
Seite: designed by Eightonesix –  
Freepik.com / Bild Schnitzel von  
Hans Benn auf Pixabay / Titelbild  
Huhn von Mabel Amber,  
still incognito... auf Pixabay

Die Webseiten Dritter, deren  
Internetadressen in diesem Werk  
angegeben sind, wurden vor  
Drucklegung sorgfältig geprüft.  
Der Herausgeber übernimmt keine  
Gewähr für die Aktualität und den  
Inhalt dieser Seiten oder solcher,  
die mit ihnen verlinkt sind.

Druck auf umweltfreundlichem  
Recyclingpapier.

Gefördert durch Engagement Global mit Mitteln des Bundesministeriums für  
wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ).

**ENGAGEMENT  
GLOBAL**  
Service für Entwicklungsinitiativen



Bundesministerium für  
wirtschaftliche Zusammenarbeit  
und Entwicklung