

2019
AGYI
COTONOU & BONN

EXERCICES ET JEUX D'ACTIVATION



EXERCICES D'ACTIVATION
GERMANO-BÉNINOIS

DESIGNED BY EIGHTONESIX - FREEPIK.COM





ORIGINE DE LA BROCHURE

Un réseau de 25 organisations de la société civile s'est réuni au Bénin pour travailler activement dans le domaine du service volontaire et des échanges de jeunes. Les objectifs principaux du réseau sont de représenter des intérêts communs, de concevoir des outils améliorant les rencontres de jeunes et de promouvoir les échanges et le transfert de connaissances entre les organisations partenaires. La solidarité, la paix, la diversité et l'engagement sont les valeurs communes aux membres du Réseau AGYI Bénin. Ensemble, ils développent le volontariat et les échanges de jeunes avec l'Allemagne au et pour le Bénin.

En août 2019, une réunion avec des représentants de 16 organisations allemandes et 25 organisations béninoises a eu lieu au Bénin. C'est dans ce cadre que cette brochure a été réalisée.

Réseau AGYI Bénin
reseauagyibenin@gmail.com



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

PRÉFACE

Nous l'avions annoncé comme un projet unique... Le catalogue de jeux et animations d'éveil bénino-allemand. Engagement Global et le Réseau AGYI Bénin, en collaboration avec leurs organisations partenaires, ont tenu leur promesse et sont heureux de vous l'offrir. Ce catalogue, preuve de la diversité culturelle, vous propose 10 exercices amusants pour amener de la joie et du plaisir dans vos séminaires, conférences, ateliers et rencontres.

Chaque jeu vous est expliqué dans les meilleurs détails afin d'en permettre une bonne utilisation.

*N'hésitez pas ! Lisez !
 Essayez ! Et partagez !*

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

UTILISATION FLEXIBLE DES EXERCICES D'ACTIVATION

Les exercices d'activation de cette brochure ne sont pas statiques, mais plutôt à considérer comme des idées sur la façon dont un sujet peut être introduit ou travaillé activement de manière réussie. Ils doivent être adaptés en fonction du handicap ou des besoins des participants. Il est important de s'assurer que les individus ne se sentent pas discriminés ou exclus par les exercices. Ceux-ci peuvent être modifiés suivant les besoins des participants à l'aide de méthodes créatives telles que la mise en scène ou l'adaptation des questions.

Les interrogations formulées ci-après peuvent s'avérer utiles pour passer en revue l'acceptabilité des exercices :

1. Pour qui cet exercice est-il difficile en raison d'un handicap physique ?
2. Y a-t-il un sentiment de discrimination/ d'exclusion à l'égard de quiconque à travers cet exercice ?
3. L'exercice offense-t-il quelqu'un ?

Ces questions garantissent que tous les participants apprécient les exercices d'activation et que ces derniers apportent leur contribution là où ils sont censés le faire, à savoir : renforcer, activer et connecter. En ce sens : amusez-vous bien avec la brochure !

CONTENU

Préface	2
Bolobala	4
Chacun dans son trou	5
Together we can !	6
Je Sais Écrire mon Nom ou Prénom	7
Kinginglego Ginglin	8
Rythme de l'espoir	9
Téléphone	10
Zipp-Zapp	11
« Schnitzeljagd » à la béninoise	12
Mentions légales	14

BOLOBALA

Durée : 15 minutes au maximum

Taille du groupe : 100 personnes au maximum

Préparation : aucune

Lieu : une salle, un jardin ou une terrasse d'au moins 20m²

1. Diviser le groupe en 4 sous-groupes.
2. Attribuer un slogan à chaque sous-groupe.
Les 4 slogans sont
Groupe 1 : *tchin*
Groupe 2 : *zakoumababa*
Groupe 3 : *tomato*
Groupe 4 : *bolobala*
3. Le meneur de jeu donne le ton/la mélodie correspondante à chaque sous-groupe.
4. Lorsque le signal est donné, chaque sous-groupe reprend en chantant le slogan qui lui a été attribué.

L'animateur peut introduire des variations en désignant l'un ou l'autre groupe suivant son inspiration. Il n'est pas tenu de faire passer le groupe 1 au groupe 4 de façon consécutive.



CHACUN DANS SON TROU

Durée : 5 à 20 minutes au maximum selon l'effectif du groupe

Taille du groupe : 4 personnes au minimum et 40 au maximum

Préparation : aucune

Lieu : jardin ou salle vide assez spacieuse

Dans ce jeu, chaque participant incarne un poulet qui porte son bol (le trou) de grains dans sa main gauche. Sa main droite représente le bec.

Phase 1 : former un cercle (le meneur de jeu est au centre du cercle.).

Phase 2 : le meneur de jeu donne trois consignes selon l'ordre et la fréquence de son choix, que les membres du cercle doivent suivre.

NB : toute personne qui ne respecte pas les consignes sort du cercle et commence à surveiller les autres avec le meneur de jeu. Le jeu n'est fini que lorsqu'il ne reste que deux joueurs.

Consignes :

- « *Chacun dans son trou* » (la main droite de chaque participant picore dans sa propre main gauche)
- « *Trou du voisin* » (la main droite de chaque participant picore dans la main gauche de son voisin qui la lui tend tout en picorant dans la main gauche de la personne à côté)
- « *Trou commun* » (la main gauche rétractée, tout le monde picore dans le vide vers le centre du cercle avec la main droite)
- Les personnes n'ayant pas respecté les consignes sont éliminées au fur et à mesure et sortent du cercle qui, ainsi, se resserre tandis que le meneur répète les consignes dans l'ordre de son choix
- Le meneur de jeu peut avec humour varier la vitesse de prononciation des consignes de manière à ce que les participants puissent se tromper !

Le bec est réalisé en ramenant tous les 5 doigts de la main droite et en les pointant en direction du sol.

Le trou est réalisé en formant un creux dans sa main gauche (on doit imaginer la forme d'une main qui recueille de l'eau).



CREDI-ONG

www.credi-ong.org

TOGETHER WE CAN !

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : sans importance

Préparation : de la pâte à modeler pour tout le monde

Lieu : à l'abri de la pluie

1. Mettre les participants en petits groupes.
2. Distribuer la pâte à modeler aux différents groupes.
3. Demander à chaque groupe de réaliser à l'aide de la pâte à modeler une sculpture qui symbolise une activité qui ne peut être effectuée que par une seule personne. Tous les membres du groupe doivent être associés dans l'exécution de la sculpture.
4. Au bout de 8 minutes, un membre de chaque groupe présente la sculpture et sa signification.
5. Les groupes sont de taille égale.
6. Chaque groupe est composé de 3 personnes au minimum et de 8 personnes au maximum.

Pour réussir cet exercice les participants peuvent utiliser tout autre objet ou instrument dans la conception de leur sculpture.

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



JE SAIS ÉCRIRE MON NOM OU PRÉNOM

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : entre 10 et 40 personnes

Préparation : aucune

Lieu : sans importance

1. La première étape de l'exercice consiste à rassembler les participants en cercle au milieu de la pièce.
2. Ensuite, le meneur de jeu demande à tout le monde d'écrire son nom/prénom dans le vide avec ses doigts.
3. Demander aux participants :
« *qui a réussi ?* » et « *qui a eu des difficultés ?* ».
4. Demander à présent aux participants d'écrire leur nom/prénom avec un pied dans le vide en levant une jambe.
5. Demander de faire le même exercice seulement avec la tête.
6. Enfin demander aux participants d'écrire quelque chose en utilisant tout leur corps.

Des fous rires vont se dégager de cet exercice fort amusant et qui réveille.

Aucune remarque particulière. Les consignes doivent être données dans la langue partagée et parlée par tous les participants afin de favoriser l'inclusion. S'il y a moins de participants ou plus de temps à disposition, un volontaire peut écrire quelque chose au milieu du cercle et le reste du groupe devine ce qui a été écrit. Celle ou celui qui donne la bonne réponse peut aller au milieu et ainsi de suite.



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

ONG Jeunes Volontaires pour l'Environnement

Carin Karl Atonde

www.jvebenin.org

KINGINGLEGO GINGLIN

Durée : 5 à 10 minutes

Taille du groupe : au minimum 9 personnes

Préparation : aucune

Lieu : sans importance

Etape 1 : répartir les participants en 3 petits groupes.

Etape 2 : donner à chaque sous-groupe un rythme qu'il doit ensuite fredonner.

Etape 3 : le meneur de jeu donne un son à chaque sous-groupe.

Groupe 1 : *KINGLINGLINGO*

Groupe 2 : *GINGLIN*

Groupe 3 : *AZINGUINGLINGO*

Etape 4 : donner le signal à tous les groupes pour qu'ils chantent ensemble leurs paroles respectives au rythme correspondant. Tous les groupes doivent le faire en parallèle afin de pouvoir chanter en chœur.

Jeunes Engagés pour la Solidarité,
la Paix et le Développement JESPD Benin
Epiphane Odunlami
www.jespd-benin.org



RYTHME DE L'ESPOIR

Durée : 5 à 10 minutes au maximum

Taille du groupe : 2 personnes au minimum et 100 au maximum

Préparation : aucune

Lieu : sans importance

Former un cercle

Phase 1 :

- a. Faire **deux premiers cycles** de : cinq battements alternés de mains sur la cuisse suivis d'un clap manuel au sixième coup + un battement (final) synchronisé des deux mains sur la cuisse.
Rendu : « *Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap* ».
Faire une pause de 3 secondes entre chaque cycle.

- b. Au **troisième cycle** : cinq battements alternés de mains sur la cuisse (*ta, ta, ta, ta, ta*) suivis d'une succession alternée de claps manuels et de battements sur la cuisse « mains-cuisse-mains » (*clap -- tap -- clap -- tap -- clap*) +
rendu (a) (*Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap*).

Rendu : « *Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap -- clap -- tap -- clap -- Ta, ta, ta, ta, ta -- clap – tap* »

Phase 2 :

Le mouvement continue, mais on y ajoute un cri « *hé* » à chaque clap de main.

Phase 3 :

Le mouvement continue, mais on ajoute aux deux autres phases un saut à la verticale sur place à chaque clap de main, accompagné simultanément du cri (*clap + hé + saut* en même temps).

Entre chaque cycle, on observe une pause de trois secondes (le meneur compte un deux trois à la fin de chaque cycle afin de rythmer la cadence de façon harmonieuse).

NB : Répéter chaque phase au moins trois fois pour permettre au plus grand nombre de s'intégrer au groupe avant de passer à la suivante. Quand le jeu est compris par tout le monde, il n'y a plus de pause entre les phases.



CREDI-ONG

Modeste Hodonou

www.credi-ong.org

TÉLÉPHONE

Durée : de 5 à 15 minutes maximum

Taille du groupe : 2 groupes de 10 à 20 personnes

Préparation : aucune

Lieu : une salle vide

1. Les participants constituent deux équipes mixtes ou distinctes selon leur pratique linguistique (germanophone ou francophone).
2. Les deux équipes se placent en file indienne dans la salle.
3. Deux capitaines ou volontaires désignés par chaque équipe se présentent devant le meneur de jeu.
4. Le meneur de jeu propose ou reçoit de chacun des capitaines un mot difficile ou une courte expression dans sa langue (soit en français, soit en allemand).
5. Le mot ou l'expression dans la langue étrangère est communiqué par le meneur de jeu respectivement au capitaine de l'autre équipe.
6. Le capitaine prononce le mot ou l'expression à l'oreille de chaque tête de file qui le transmet à son tour à la personne suivante et ainsi de suite.
7. La dernière personne de chaque file doit prononcer à haute voix pour tout le monde le mot qu'elle a reçu de son voisin/de sa voisine immédiat/e.

D'autres mots peuvent être donnés si le temps s'y prête et l'on peut compter les points quand les mots sont prononcés correctement.

L'exercice a pour but de favoriser l'apprentissage de mots ou expressions dans la langue étrangère tout en mettant l'accent sur la prononciation et en stimulant la concentration. Cette activité peut aussi être très amusante car les mots sont parfois totalement inconnus des personnes qui les reçoivent et qui doivent les transmettre à leur tour.

ONG Jeunes Volontaires pour l'Environnement Carin
Karl Atonde
www.jvebenin.org



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

ZIPP-ZAPP

Durée : en fonction de la taille du groupe

Taille du groupe : 10 personnes au minimum

Préparation : chaises (une chaise de moins que le nombre de participants)

Lieu : sans importance

On forme un cercle de chaises. Il est important que le nombre de chaises soit inférieur au nombre de participants. Il y a toujours une personne debout au milieu du cercle.

Les participants sont assis. Chaque personne s'informe de savoir en début de jeu comment s'appellent ses voisins de droite et de gauche.

Un participant reste debout au milieu et s'adresse à l'une des personnes assises en lui disant « zipp », « zapp » ou « zipp-zapp ».

Au mot « zipp », le participant interrogé doit donner le nom de son voisin de gauche, au mot « zapp » celui de son voisin de droite. Si le participant interrogé ne trouve pas le nom de son voisin, il doit céder sa place à la personne debout. Au mot « zipp-zapp », tous les participants doivent se lever et changer de place.

La personne debout essaie aussi à cette occasion de s'asseoir. Il reste toujours une personne sans place assise, qui se retrouve alors au milieu et joue à son tour « zipp-zapp ».

Variantes :

1. « zipp-zipp » : la personne interrogée doit dire les prénoms des deux personnes à sa gauche.
2. « zapp-zapp » : la personne interrogée doit donner les prénoms des deux personnes à sa droite.
3. « zipp-zipp-zipp-zipp-zipp-zipp » ou « zapp-zapp-zapp-zapp-zapp » pour les plus courageux.



Offener Kunstverein e.V.
www.okev.de

« SCHNITZELJAGD » À LA BÉNINOISE

Durée : de 4 à 5 heures

Taille du groupe : plusieurs groupes d'au moins trois personnes

Préparation : fiche d'information, budget, jokers, jury, répartition des groupes

Lieu : un endroit vivant et assez grand (par exemple Cotonou)

Chers participants,

Vous êtes invités à vivre une aventure dans la ville de Cotonou. Cette aventure consistera à cuisiner chez un habitant ou une habitante de votre choix (de la ville de Cotonou) un plat allemand avec une touche béninoise. Vous disposez de trois (3) heures au maximum pour acheter les ingrédients nécessaires à ce plat et le cuisiner. La première équipe qui reviendra à l'hôtel du Lac dans le temps imparti et qui aura accompli toutes les tâches mentionnées ci-après aura gagné l'aventure.

Point de départ : Bureau Endev

Point d'arrivée : Hôtel du Lac

Durée : 3 heures

Budget de l'aventure par équipe : 10.000 XOF

Le défi :

- A partir de l'image du plat, deviner son nom et la recette traditionnelle.
- Apporter des idées innovantes dans la composition de la recette et la confection du plat afin de lui donner une touche béninoise.
- Dépenser le moins possible la somme reçue.

Jokers :

Trois différents jokers au choix :

1. Un billet de transport supplémentaire
2. Un sachet de charbon
3. Une râpe



Photos : GIZ, 2019



Les règles du jeu sont les suivantes :

- Documentez toutes vos étapes d'achat, de transport et de préparation à l'aide de photos.
- Ayez un comportement aussi écologique que possible et documentez-le.
- Il est interdit de dépenser son propre argent.
- Il est interdit de faire des achats au supermarché.
- Vous avez le droit d'utiliser au maximum 4 fois un mode de transport.
- Faites-vous aider par au moins une personne étrangère au groupe (par exemple un passant).

Le jury :

Le jury évalue les plats et se compose de trois personnes :

- une de nationalité allemande
- une de nationalité béninoise et
- une personne dont la nationalité est à déterminer (ni allemande, ni béninoise).

Les équipes conçoivent un exposé de leur aventure sur la base des photos prises à cet effet et présentent leur plat au jury.

Critères d'évaluation du jury :

Originalité du plat 30 %

Goût du plat 10 %

Gestion du budget (dépenses) 20 %

Temps mis 10 %

Caractère écologique 30 %

Total 100 %



INITIATIVE GERMANO-AFRICAINE
POUR LA JEUNESSE

MENTIONS LÉGALES

1ère édition

© 2019 Réseau AGYI Bénin
reseauagyibenin@gmail.com
Benin

Rédaction : Nzinga Ndongbou
Nkenglifak, Barbara Scharfbillig et
Ibrahim Tchan

Relecture (version française) :

Garance Thauvin

Graphisme et illustration :

Barbara Scharfbillig,
Christoph Pauli

Un grand merci à : Tamara von
Abendroth, Jean-Philippe Ahoua,
Carin Karl Atonde, Raphaël Bavoux,
Julia Burghardt, René Dagbégnon
Fadonougbo, Modeste Hodonou,
Luisa Kitzinger, Epiphane Odunlami,
Melissa Stadlbauer, Arsène Yabi et
beaucoup d'autres.

Design sur la première et la
dernière page : designed by
Eightonesix - Freepik.com / Photo
Schnitzel de Hans Benn Pixabay /
Couvrir le poulet en Mabel Amber,
still incognito... sur Pixabay.

Les sites web fournis par des tiers
dont les adresses Internet sont
répertoriées dans cet ouvrage ont
été soigneusement contrôlés avant
impression. L'éditeur ne peut être
tenu responsable de l'actualité et
du contenu des sites en question ni
des liens qui y sont mentionnés.

Imprimé sur du papier recyclé

Parrainé par Engagement Global pour le compte du Ministère fédéral alle-
mand de la Coopération économique et du Développement (BMZ)

**ENGAGEMENT
GLOBAL**

Service für Entwicklungsinitiativen



Ministère fédéral de la
Coopération économique
et du Développement