



Minibörse -

Ideen für die Ministrantinnen- und Ministrantenpastoral

Weiterführendes Material zu **Heft 2/2019**

**Minitag zu Gruppenstunde I**

## **Grundvollzug: Martyria**

Das ist unser Vorhaben:

---

---

---

---

Das benötigen wir dazu:

---

---

---

---

Dann soll dieses Vorhaben umgesetzt werden:

---

---

Dabei brauchen wir weitere Hilfen:

---

---

Und derjenige kann vielleicht weiterhelfen:

---

---

Diese Minis sind Ansprechpartner für das Vorhaben:

---

---

## **Grundvollzug: Liturgia**

Das ist unser Vorhaben:

---

---

---

---

Das benötigen wir dazu:

---

---

---

---

Dann soll dieses Vorhaben umgesetzt werden:

---

---

Dabei brauchen wir weitere Hilfen:

---

---

Und derjenige kann vielleicht weiterhelfen:

---

---

Diese Minis sind Ansprechpartner für das Vorhaben:

---

---

## **Grundvollzug: Diakonia**

Das ist unser Vorhaben:

---

---

---

---

Das benötigen wir dazu:

---

---

---

---

Dann soll dieses Vorhaben umgesetzt werden:

---

---

Dabei brauchen wir weitere Hilfen:

---

---

Und derjenige kann vielleicht weiterhelfen:

---

---

Diese Minis sind Ansprechpartner für das Vorhaben:

---

---

## **Grundvollzug: Koinonia**

Das ist unser Vorhaben:

---

---

---

---

Das benötigen wir dazu:

---

---

---

---

Dann soll dieses Vorhaben umgesetzt werden:

---

---

Dabei brauchen wir weitere Hilfen:

---

---

Und derjenige kann vielleicht weiterhelfen:

---

---

Diese Minis sind Ansprechpartner für das Vorhaben:

---

---

# Diakonia

Darunter versteht man den 'Dienst am Nächsten'. Es geht darum, die Nächstenliebe in konkretes Handeln umzusetzen, anderen etwas Gutes zu tun.

Das tun wir schon...	Das können wir noch tun...

# Martyria

Martyria meint, Zeugnis von seinem Glauben zu geben.  
Es geht um die Verkündigung der Frohen Botschaft.

Das tun wir schon...	Das können wir noch tun...

# Liturgia

Das Wort Liturgia bezeichnet eine religiöse Zeremonie. Es geht um die Feier von Gottesdiensten, Eucharistiefiern und um das gemeinsame Gebet.

Das tun wir schon...	Das können wir noch tun...



## Koinonia

Koinonia bedeutet übersetzt 'Gemeinschaft'. Es geht um die Gemeinschaft mit Gott und um die Gemeinschaft mit Gleichgesinnten im Glauben an Gott.

Das tun wir schon...	Das können wir noch tun...

## Spielesammlung

### MINISTRANTEN-Spiel

#### Material:

Die Buchstaben des Wortes MINISTRANTEN auf einzelnen Karten (Du findest Sie am Ende der Spielesammlung und kannst sie so oft ausdrucken, wie du sie brauchst. In der Regel reichen 2 Kartensätze, sodass 2 Teams gegeneinander spielen. Sollten ihr eine sehr große Gruppe sein, kannst du natürlich auch drei oder vier Kartensätze herstellen, sodass mehrere Teams gegeneinander antreten. Grundsätzlich sollten in einem Team nicht mehr als 12 Spieler sein.)

#### Ablauf:

Die Teilnehmer bilden Teams, die gegeneinander antreten. Jedes Team erhält einen Kartensatz mit den Buchstaben des Wortes „Ministranten“. Aufgabe der Teams ist es, die vorgegebenen Wörter der Spielleitung mit den vorhandenen Buchstaben zu legen. Bei großen Gruppen können sie die Wörter auch stellen, indem jeder einen Buchstaben hält. Das Team, das als erstes das Wort korrekt gelegt hat, bekommt einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Folgende Wörter gibt die Spielleitung nacheinander vor:

ANTENNE (1E = 1M quer), MINISTER, MINI, MIT, MITTE, TANTE, TRISTAN, TENNIS, NIE, NEIN, NAMEN, RASTEN, REITEN, RETTEN, WANZE (W = M auf dem Kopf), WIE, WEIN, MINISTRANTEN



Spiel aus: Erzbistum Köln, Abteilung Jugendseelsorge (Hrsg.): Methoden für die Ministrantenpastoral, Eine Arbeitshilfe für die Schulungsarbeit, 2018.

## **Gott, Weihrauch, Wasserschlacht**

### **Material:**

Für dieses Spiel braucht ihr nur euch!

### **Ablauf:**

Dieses Spiel ähnelt dem Klassiker ‚Das kotzende Känguru‘: Alle Teilnehmer stellen sich in einen Kreis, die Spielleitung stellt sich in die Mitte. Sie zeigt auf einen Teilnehmer im Kreis und nennt eine der unten stehenden Figuren. Dabei besteht eine Figur immer aus der Person, auf die gezeigt wurde, und den beiden Teilnehmer rechts und links von ihr. Bildet einer der drei Teilnehmer die Figur nicht schnell genug oder nicht richtig, muss er in die Mitte und die bisherige Person in der Mitte darf sich in den Kreis stellen.

Vor der allerersten Spielrunde müssen die Figuren natürlich genannt und gezeigt werden. Sinnvoll ist es, nach und nach neue Figuren hinzuzunehmen.

Wichtig ist bei diesem Spiel der Spielfluss. Wenn nach jeder Figur diskutiert wird, ob sie schnell oder exakt genug gebildet wurde oder nicht, geht der Spaß verloren. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung, ob die Figur schnell genug und richtig gebildet wurde und das Spiel läuft zügig weiter.

Figuren (Jede Figur wird mit Geräuschen und Gesten dargestellt):

#### *Sternsinger:*

Mitte: Der Mini bildet mit seinen Händen eine Spendendose

rechts und links: Die Minis werfen Geld in die Kasse und sagen dabei „pling, pling, pling...“

#### *Auferstehung:*

M: Der Mini stellt sich in Superman-Pose hin (linke Faust nach oben, Oberkörper gestreckt im 45-Grad-Winkel nach oben, rechte Faust nach unten)

r/l: Die Minis erschrecken mit einem lauten „Huch!“ und halten sich die Hände vor die Augen

#### *Weihrauch:*

M: Der Mini macht eine Inzens mit dem Weihrauchfass und sagt dabei „pling, pling, pling...“

r/l: Die Minis husten und fallen um

#### *Lamm Gottes:*

M: Der Mini geht in den Vierfüßler-Stand und sagt „Mäh!“

r/l: Die Minis laden ihm Lasten auf

*Kirchenchor:*

M: Der Mini hält sich die Ohren zu

r/l: Die Minis singen „Großer Gott wir loben dich“

*Predigt:*

M: Der Mini macht ausladende Handbewegungen und sagt „blablabla...“

r/l: Die Minis schlafen ein

*Glocke:*

M: Der Mini zieht von oben nach unten am Glockenseil

r/l: Die Minis schwingen von rechts nach links und sagen dabei „gong, gong, gong...“

*Weihnachten:*

M: Der Mini legt sich auf den Rücken und ruft „Rabäääh!“

r/l: Die Minis tätscheln ihm den Kopf und sagen „Es ist ein Junge!“

## **ROMA!**

### **Material:**

Für dieses Spiel braucht ihr nur euch!

### **Ablauf:**

Alle Minis stehen im Kreis. Die Spielleitung gibt einen Impuls an den Mini rechts von ihr weiter. Dies geschieht, indem sie mit ihrem Arm eine Welle von links nach rechts macht und dabei laut „Yeah!“ ruft. Der Impuls wandert nun von Person zu Person im Kreis. Mit folgenden Impulsvarianten ist es möglich, die Richtung oder die Art des Impulses zu ändern:

*„Ben fatto – yeah!“*

Um einen Richtungswechsel vorzugeben, macht man die „Säge“ (den Arm mit geballter Faust Richtung Körper ziehen) und sagt dabei „Ben fatto!“ („Gut gemacht!“) dann gibt man den Impuls in die andere Richtung mit einem lauten „Yeah!“ weiter.

*„Butto!“*

Mit einem italienischen „Butto!“ („Ich werfe!“) wirft man den Impuls theatralisch in die Mitte.

*„Prendo!“*

Mit einem italienischen „Prendo!“ („Ich nehme!“) greift man sich den Impuls mit ausladender Geste aus der Mitte und gibt ihn mit einem „Yeah!“ weiter. Hier zählt Geschwindigkeit: Der Mini, der am schnellsten „Prendo!“ sagt, darf den Impuls weitergeben.

*„Salto!“*

Man deutet mit den Armen eine Rampe an und ruft „Salto!“. Der Impuls springt quasi durch die Rampe über den nächsten Teilnehmer. Dieser muss daher aussetzen und die/der Übernächste gibt den Impuls weiter. Die Rampe kann dabei die Richtung des Impulses nicht ändern.

*„Volare!“*

Wenn ein Spieler „Volare!“ schreit, tanzen alle in die Mitte und wieder zurück, indem sie den Anfang des Refrains des Liedes „Volare“ singen („Volare, ohoh, cantare, ohohoho“). Anschließend gibt der Mini, der „Volare!“ gerufen hat, den Impuls mit einem „Yeah!“ weiter.

*„Freak out!“*

Wenn ein Spieler „Freak out!“ ruft, rennen alle chaotisch und schreiend wie „Freaks“ durch den Raum und suchen sich einen neuen Platz im Kreis.

## **Schenkelklopfen**

### **Material:**

Ihr braucht nur euch und einen Stuhlkreis.

### **Ablauf:**

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Alle legen die rechte Hand auf das linke Knie ihres rechten Sitznachbarn und die linke Hand auf das rechte Knie ihres linken Sitznachbarn. Jeder hat seine eigenen Hände also auf den Knien seiner Nachbarn und auf seinen eigenen Knien die Hände der beiden Minis links und rechts von ihm. Der Spielleiter beginnt und gibt den Impuls in einer Richtung vor, indem er mit einer Hand auf ein Knie klatscht. Nun läuft der Impuls durch die Hände (Wichtig: Der Impuls orientiert sich an den Händen auf den Knien und nicht an den Personen im Kreis.).

Sobald jemand doppelt klatscht, ändert der Impuls die Richtung und läuft so lange anders rum, bis wieder jemand doppelt klatscht.

Während des ganzen Spiels gilt: Wer sich ‚verklopft‘, muss die Hand, die falsch geklopft hat aus dem Spiel und hinter den Rücken nehmen. Dadurch, dass mit der Zeit immer mehr Hände fehlen, bleibt das Spiel spannen.

## **Pferderennen**

### **Material:**

Ihr braucht nur euch!

### **Ablauf:**

Die Teilnehmer stehen im Kreis und stellen Pferde dar. Der Spielleiter kommentiert das Spiel: Die Pferde hören auf seine Anweisungen und befolgen diese. Dabei macht der Spielleiter die Bewegungen vor/mit, sodass die Pferde wissen, was zu tun ist.

Der Kommentator beginnt und kann dann die Anweisungen nach Belieben variieren. Zwischen den einzelnen Anweisungen ‚laufen‘ die Pferde immer weiter:

Die Pferde kommen in die Startbox: Mit den Füßen auf dem Boden scharren

Starten/Laufen: Auf der Stelle laufen

Linkskurve: Alle lehnen sich nach links, laufen dabei weiter

Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts, laufen dabei weiter

Einzelhürde: Einmal hochspringen

Doppelhürde: Zweimal hochspringen

Vorbei an der Zuschauertribüne: Applaudieren und ‚Aaaah‘ rufen

Vorbei an der Pressetribüne: Fotografieren und dabei ‚Klick, klick, klick‘ rufen

Wassergraben: Klatschen und dabei ‚Patsch, patsch, patsch‘ rufen

Holzbrücke: Mit den Fäusten auf die Brust klopfen

Endspurt: Schneller laufen

Zieleinlauf: Für das Siegerfoto lächeln

## **Augenzwinkern**

### **Material:**

Ihr braucht euch und halb so viele Stühle, wie ihr seid. Stellt die Stühle im Stuhlkreis auf.

### **Ablauf:**

Die Teilnehmer bilden Paare, ein Teilnehmer bleibt alleine. Bei jedem Paar setzt sich ein Teilnehmer auf den Stuhl, der Partner steht hinter dem Stuhl und hält seine Hände auf dem Rücken. Der einzelne Teilnehmer steht auch hinter seinem Stuhl. Sein Ziel ist es, den leeren Stuhl vor ihm zu besetzen. Und das macht er so:

Er schaut die Teilnehmer auf den Stühlen an und zwinkert einem Mini zu. Der angezwinkerte Mini versucht nun zu flüchten und zu dem leeren Stuhl zu kommen. Der Mini hinter dem Stuhl, versucht seinen flüchtigen Partner zu fangen und auf seinem Stuhl zu halten. Kann der Angezwinkerte nicht fliehen, muss sich der Teilnehmer mit dem leeren Stuhl einen neuen Mini herzwinkern. Schafft er es, sich einen Mini auf seinen Stuhl zu zwinkern, muss der Teilnehmer, der nun einen leeren Stuhl vor sich hat, den Minis auf den Stühlen zuzwinkern.

Nach einiger Zeit können die Minis auf und die Minis hinter den Stühle wechseln, damit jeder mal Fliehen und Fangen/Zwinkern muss.



**,Up!‘**

**Material:**

Ihr braucht nur euch – entweder im Steh- oder im Sitzkreis.

**Ablauf:**

Die Teilnehmer stehen oder sitzen im Kreis und schauen nach unten. Auf das Kommando ,Up!‘ der Spielleitung nehmen alle den Kopf hoch und schauen einen anderen Mini im Kreis an. Sollten sich dann zwei Teilnehmer gegenseitig an- und somit in die Augen sehen, sind sie ein ,Match‘ und scheiden aus dem Spiel aus. Es gewinnt der Mini, der am Ende übrig bleibt.

**NM**

I

**N**

I

S

**T**

R



A

**N**

**T**

E

**N**