



Minibörse -

Ideen für die Ministrantinnen- und Ministrantenpastoral

Weiterführendes Material zu **Heft 4/2019**

Minitag zu Gruppenstunde I

Spiel „Schmuggel auf dem Weihnachtsmarkt“

Teilnehmerzahl: Ab 14 Personen

Dauer: 60-90 min

Ort: Altarraum

Material: „Schmuggelware“ (Nüsse, o.ä.) und vorbereitete Karten mit Rollen und Passwörtern

Bei diesem Spiel gibt es mehrere Schmuggel-Ringe, die jeweils aus vier Teilnehmern bestehen (Wichtel, Elfe, Budenverkäufer, Marktaufseher) und je nach Gruppengröße 2-4 Santa-Securities. Keiner der TN weiß die Rolle des anderen. Jeder TN erhält vom SL einen Zettel, auf dem seine Rolle steht. Außerdem stehen auf dem Zettel die Passwörter zu den Mitgliedern aus dem jeweiligen Schmuggel-Ring, die eine Position höher und tiefer stehen.

Beispiel: Marzipan – Elfe – Lebkuchen.

Haben alle ihre Rollen erhalten, besteht die Aufgabe darin, durch Gespräche unauffällig herauszufinden, wer die gleichen Passwörter hat. D.h. der Wichtel hätte in diesem Fall auch das Passwort „Marzipan“ und der Budenverkäufer das Passwort „Lebkuchen“ plus ein weiteres zu dem jeweiligen Marktaufseher des Ringes.

Der Marktaufseher bekommt eine gewisse Anzahl an Schmuggelware vom SL. Diese trägt er entweder bei sich oder versteckt sie sicher. Hat er seinen Budenverkäufer gefunden, gibt er die Schmuggelware an ihn weiter, dieser gibt sie an die Elfe, die an den Wichtel und dieser gibt sie dem Spielleiter. Wer am Ende des Spiels die meiste Ware geschmuggelt hat, hat gewonnen.

Aufgabe der Santa-Security ist es, den Schmuggel zu unterbinden. Dies können sie machen, indem sie sich als Santa-Security zu erkennen geben, dann müssen die Waren an sie abgegeben werden. Sie können aber auch versuchen durch geschickte Fragestellungen die Passwörter herauszufinden und sich in die

Schmuggelringe einzuschleusen. So fangen sie die Schmuggelware ab. Diese Möglichkeit besteht natürlich auch für alle anderen Mitspieler. Der SL gibt auch während des Spieles Schmuggelware an den Marktaufseher aus.

Quelle: Nach „Baustelle Spiel“, Dekanatsjugendbüro Freren, Das Drogenspiel, S. 140-141

Kameraeinstellung – Lightpainting

Eure Kamera muss fest auf einem Stativ oder einer anderen festen Unterlage platziert werden. Die Kamera bei der Aufnahme auf keinen Fall wackeln darf, da man sonst auf den Fotos nicht viel erkennen kann. Neben den festen Stand braucht es dann noch die richtige Einstellung eurer Kamera oder ggf. eures Handys (einige Handys verfügen über einen sog. Profimodus). Zwei Einstellungen müssen nun geändert werden.

Belichtungszeit

Die Belichtungszeit bestimmt, wie lange die Kamera das Licht aufnimmt. Je länger ihr braucht um mit einem leuchtenden Gegenstand euer „Motiv“ in die Luft zu malen, desto länger ist die Belichtungszeit. Sie liegt in der Regel irgendwo zwischen 5-30 Sekunden.

Blende

Der Wert der Blende wird mit „F“ angegeben. Je höher die Zahl hinter dem F ist, desto kleiner ist die Öffnung der Blende. Wenn es um euch herum dunkel ist, dann sollte die Blende weiter geöffnet sein (möglichst kleine Zahl hinter dem F). So kann man auch entscheiden, ob noch etwas von der Umgebung zu sehen sein soll oder ob nur das Licht zu sehen ist.

Wenn ihr nun eure Kamera passend eingestellt habt, könnt ihr loslegen. Ihr werdet einige Probefotos machen müssen und euch ein bisschen reinfuchsen. Sobald ihr den Auslöser gedrückt habt, könnt ihr mit dem „Lichtmalen“ beginnen. Wenn die malenden Personen sich viel bewegen, dann werden sie nicht zu erkennen sein. Wenn sie sich hingegen nicht viel bewegen, dann können sie zu sehen sein. Wenn sie nahezu gar nicht zu sehen sein sollen, dann sollten sie möglichst dunkel gekleidet sein. Probiert es einfach aus. Viel Spaß!