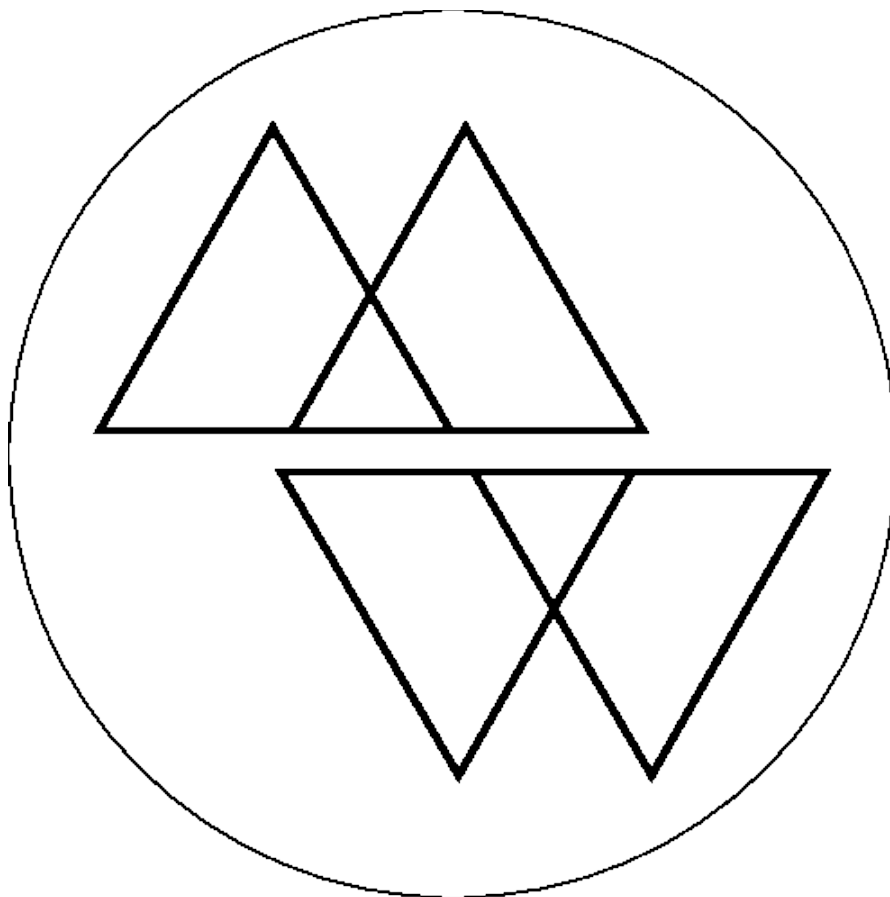


Konzept „Werbung der Kommunionkinder zum Dienst am Altar“



Inhaltsverzeichnis

Einheit „Werbeveranstaltung im Religionsunterricht“.....	2
Einheit „Kircherallye“	5
Stationen in der Kirche.....	7
Impulse.....	8
Kirchenrallye.....	10
Stationen in der Kirche.....	13
Kirchenrallye.....	14
Einheit „Kennenlerngruppenstunde“	16
Weiterführende Tipps zum Thema Video.....	21
Kennenlern-Bingo.....	22

Konzept „Werbung der Kommunionkinder zum Dienst am Altar“

Liebe Oberministrant*innen, „Uromis“, Gruppenleiter:innen und Verantwortliche in der Ministrant*innenarbeit,

Im Kontakt mit euch ist immer wieder das Thema „**Werbung der Kommunionkinder zum Dienst am Altar**“ sehr präsent und wird als herausfordernd beschrieben. Deswegen haben wir dieses Konzept erstellt.

Es umfasst Vorschläge zu **drei** einzelnen Einheiten, die aufeinander aufbauend, oder individuell genutzt werden können.

Das **allerwichtigste** bei der Werbung für Neue Mitglieder ist immer, dass du auch selbst super motiviert bist und mit deiner Begeisterung und Freude andere anstecken kannst. Jede*r einzelne Ministrant*in kommt dann gerne, wenn der Dienst und die Gemeinschaft drumherum Spaß und Freude machen. Dazu gehört auch, den **Minis Wertschätzung** entgegen zu bringen. Das startet mit kleinen, freundlichen Worten und geht bis hin zu Ausflügen, Gemeinschaftsaktionen und auch Geschenken. So wird langfristig die Motivation zum Dienst gesichert. Ein wichtiger Start hierfür kann die feierliche Einführung der Ministrant*innen in ihren Dienst mit einem besonders gestalteten Gottesdienst sein. Pssst: Zu den Themen „**Meine eigene Motivation**“ und „**Willkommens- und Abschiedskultur**“ bieten wir übrigens Schulungsmodule an, die ihr z.B. in eurer PG für alle Omis/Verantwortliche bei uns buchen könnt.

Wir haben die Inhalte so zusammengestellt, dass die verschiedenen Dimensionen des Ministrant*innen-Daseins vorkommt: Ministrant*in sein ist Dienst am Altar **UND** Gemeinschaft, Glaube erleben, aufeinander Verlassen, soziales Leben und gemeinsame Aktionen.

Grundsätzlich ist es von Vorteil, wenn ältere der Ministrant*innen - bspw. die Gruppenleitungen oder Oberministrant*innen - die Inhalte durchführen. Sollte dies nicht möglich sein, so sind die Inhalte dennoch so aufgebaut, dass jede*r diese durchführen kann.

Nicht jede Gruppe ist leicht zu leiten. Handwerkszeug, Tipps, Tricks und Hintergrundwissen für das Leiten von Gruppen bekommst du bei den Gruppenleitungsschulungen, die regelmäßig von uns und vielen anderen kja-Stellen angeboten werden. Schau einfach was aktuell angeboten wird unter: [Schulungen \(kja-wuerzburg.de\)](http://Schulungen(kja-wuerzburg.de))

Weiterführende Informationen und Anregungen zur Ausbildung neuer Ministrant*innen findet ihr in der Arbeitshilfe „Der MiniDienst, Das Kirchenjahr und ich“

Einheit „Werbeveranstaltung im Religionsunterricht“

Durchführende Personen:

OMIs oder andere Verantwortliche der Minis vor Ort (Jugendleiter*innen-Sonderurlaub kann beantragt werden - bei Unterstützungsbedarf gerne bei der Fachstelle melden!)
ggf. Hauptamtliche, bswp. Religionslehrer*innen, falls die Minis vor Ort nicht verfügbar sind dann wäre es sinnvoll, Fotos oder sogar ein Video der OMIs zeigen zu können, in dem sich diese kurz vorstellen

Voraussetzungen:

- Positive Grundhaltung zum Ministrant*innen-Dienst - Begeistern kann nur, wer begeistert ist und weiß, wofür er/sie begeistern will! → setze dich im Vorfeld der Einheit mit deiner eigenen Grundhaltung zum Dienst auseinander
- die Einheit ist konzipiert für einen Sitzkreis, alle Übungen sollten von den durchführenden Personen ebenfalls mitgespielt werden

Vorbereitung:

- Sitzkreis stellen
- ggf. Video (hier könnte dir die Datei ganz am Ende des Dokumentes weiterhelfen)
- Informationen bei OMIs zu Punkt 4 einholen

Benötigtes Material:

Eddings, Moderationskarten,
Mit Priester oder Küster im Vorfeld absprechen: Gewänder, Weihrauch, Kohlen, Weihrauchfass, Leuchter, Spendenkörbchen

Gesamtdauer: 60 Minuten

1. Begrüßung und Warm Up

10 Minuten

Wer sind wir und wieso sind wir eigentlich hier? Kurzvorstellung

Fan-Spiel:

Die Gruppe stellt sich auf. Jede*r sucht sich eine*n Gegner*in und spielt Schnick-Schnack-Schnuck. Es gibt nur die Figuren Schere, Stein, Papier. Schere sticht Papier, Papier sticht Stein, Stein sticht Schere, wie üblich.

Es wird jeweils dreimal gespielt, 2:1 gewinnt. Der Gewinner des Duells sucht sich eine*n neuen Gegner*in, der Verlierer wird zum Fan des Gewinners, schließt sich ihm an und feuert ihn beim nächsten Duell mit lautstarken Rufen, Klatschen und Jubel an. Das geht immer so weiter, bis es am Schluss ein finales Duell mit zwei großen Fangruppen gibt und ein*e Gewinner*in ausgespielt ist.

2. Kennenlernspiele (eine kurze Namensrunde hiervoor ist empfehlenswert): **10 Minuten** **Alle, die ...**

Ein*e Spieler*in steht in der Mitte des Stuhlkreises und fordert einige Personen auf, Plätze zu wechseln. Dazu spricht er*sie einen Satz, der mit „Alle, die ...“ beginnt. Z.B. „Alle, die eine Brille haben.“, „Alle, die gerade verliebt sind.“, „Alle, die Langschläfer sind.“

Alle, auf die die genannte Eigenschaft zutrifft, stehen auf. Die Aufgestandenen sagen ihren Namen. Dann ist der Nächste dran (die Reihenfolge verläuft einfach im Kreis): er*sie sagt etwas, das auf ihn*sie zutrifft und wieder erheben sich alle, auf die das ebenfalls zutrifft und sagen ihre Namen. Durch die häufige Wiederholung der Namen kann man sie sich leichter einprägen (z.B. „Ich esse gerne Pizza“). Man kann die Aussagen auch begrenzen, z.B. nur Eigenschaften über die eigene Persönlichkeit.

(Quelle: www.fundus-jugendarbeit.de)

oder:

Ich fahre Zug.

Die Teilnehmer sitzen in einem Sitzkreis. Eine Person stellt sich in die Mitte, deren leerer Stuhl bleibt frei. Nun beginnt eine der beiden Personen neben dem Zug. Sie rutscht auf den leeren Stuhl und sagt dabei „Ich fahre Zug.“. Die nächste Person rutscht nach und sagt „Ich fahre mit.“. Die dritte Person rutscht auf den freien Platz und sagt „Und nehme mit ...“. Letztlich nennt sie den Namen einer Person im Sitzkreis. Diese Person setzt sich dann auf den freien Platz. An diesem freien Platz beginnt nun wieder die Person rechts oder links daneben, mit dem weiter rutschen.

Währenddessen versucht die Person in der Mitte, einen der freien Plätze zu ergattern. Sie darf sich allerdings nicht mehr auf den dritten freien Platz setzen, wenn ein Name genannt wurde.

oder:

Wilder Willi

Dieses klassische Namensspiel versucht durch häufiges Wiederholen der Namen gekoppelt mit einem Adjektiv, einem Verb, einer Sache oder einer Bewegung, das Einprägen der Namen zu erleichtern.

Ein Teamer beginnt und nennt zu seinem eigenen Vornamen ein Adjektiv, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt wie der eigene Name, z.B. „mutiger Matthias“. Der Nächste im Kreis wiederholt Matthias' Aussage und fügt seinen eigenen Namen mitsamt dem Adjektiv an. Ein einmal benutztes Adjektiv ist für alle anderen gesperrt.

Bei großen Gruppen kann man auch nur die letzten zehn Namen samt Adjektiv wiederholt und es nimmt nicht ganz so viel Zeit in Anspruch.

Variation: „Party“ oder je nach Alter „Geburtstag“. Jeder überlegt sich passend zum Anfangsbuchstaben seines Namens ein Getränk / Essen / Gegenstand, den er auf eine Party mitbringen würde. Bsp.: „Ich heiße Gregor und bringe Gummibärchen mit.“ oder „Mein Name ist Sandra und ich nehme Saft mit.“

(Quelle: www.fundus-jugendarbeit.de)

3. Klassengespräch:

15 Minuten

Anhand von Fragen an die Klasse sammelt ihr gemeinsam wichtige Informationen zum Ministrant*innendienst in eurer Gemeinde. Schreibt Stichpunkte auf Moderationskarten mit und legt diese in der Mitte des Kreises aus. Besonders schön ist es, wenn die Karten die geschrieben werden, farblich auf die Fragen abgestimmt sind und ihr die Fragen ebenfalls visualisiert in die Mitte legt.

Fragen können z.B. sein:

- Was denkt ihr, was Ministrant*innen so machen?
- Welche Aufgaben kennt ihr?
- Was denkt ihr, wie viele Minis gibt es bei uns?

4. Informationen (falls Durchführung ohne OMI: diese Infos im Vorfeld einholen):

- Infos zum Dienst (Regelmäßigkeit, Einsatz, GoDi Zeiten, verpflichtender Plan, welche Sakramente werden durch Minis begleitet)
- Entwicklungen im Dienst (welche Aufgabe ab welchem Alter)
- Aktivitäten außerhalb des Dienstes - Einladung für anstehende Aktion (z.B. Kerzenbasteln, Ausflüge, Gruppenstunden)
- Gruppenstärke, PG, Pastoraler Raum, Priester
- weitere ortsspezifische Aufgaben (z.B. Lesung, Pfarrbrief, Klappern)

Wenn Ihr das Schaubild vorbereitet, könnt ihr direkt ein Foto davon machen und dieses Foto den Kindern mitgeben. Oder ihr erstellt das Foto im Nachhinein und gebt es bei der nächsten Gruppenstunde aus.

5. Interaktive Aufgaben / Erlebnispädagogik:

20 Minuten

Ziel ist es, die Kinder Ministrant*innen spezifische Gegenstände auszuprobieren und kennenlernen zu lassen:

- Gewänder ausprobieren
- Weihrauch riechen
- Weihrauch im Weihrauchfass (ohne anzünden) „aufbauen“
- Weihrauchfass mal schwenken
- Leuchter halten lassen
- Körbchen

6. Abschluss:

5 Minuten

Nachfrage: ist noch etwas offen? Habt ihr noch Fragen?

Damit die Kids direkt eine Möglichkeit haben, weiter mit euch im Kontakt zu sein und sich auf ein weiteres Treffen zu freuen, schlagen wir vor, die Postkartenvorlagen auszudrucken und dort die Kontaktdaten von euch (oder den OMI) und eine schöne Einladung zum nächsten Termin zu vermerken.

Einheit „Kirchenrallye“

Diese Form des Kennenlernens der Kirchenräume kann auch als genereller Bestandteil der Kommunion-Vorbereitung integriert werden. Es bietet sich an, hier mit den zuständigen Oberministrant*innen zu kooperieren und diese zu bitten, an dem Termin teilzunehmen. Grundsätzlich ist wichtig: findet diese Einheit als Teil der verpflichtenden Kommunionvorbereitung statt, liegt die Aufsichtspflicht hierbei nicht bei den Oberministrant*innen, sondern bei den entsprechenden Verantwortlichen der Kommunionvorbereitung.

Durchführende Personen: OMs oder andere Verantwortliche der Minis vor Ort und ein*e Hauptamtliche*r Seelsorger*in - optimal: die verantwortliche Person für die Kommunion-Vorbereitung

Benötigtes Material: Tennisbälle, weiterführende Arbeitsblätter bzgl. der Rallye

Vorbereitung:

- genügend Exemplare der Arbeitsblätter und Stationszettel drucken
- Impulse und Stationszettel an die jeweiligen Standorte verteilen

Ziel: Die Teilnehmer*innen sollen die Kirche aktiv kennenlernen und wahrnehmen.

Gesamtdauer: 90 Minuten

Treffen vor dem Eingang der Kirche

1. Kurze Vorstellungsrunde mit Namen

2. Einstiegs spiel

Die Spiele zu Beginn und zum Abschluss empfehlen wir außerhalb der Kirchenräume durchzuführen.

Meteoritenhagel

15 Minuten

Die Gruppe steht im Kreis. Es wird ein Ball nach einer selbst ausgesuchten Reihenfolge im Kreis rumgeworfen, sodass jeder einmal dran war. Dann wird der Ball noch einmal in derselben Reihenfolge rumgeworfen, nur dass man den Namen der Person sagen muss, zu der man hinwirft.

- Auch rückwärts möglich.
- Wenn mehrere Bälle zur Verfügung kann auch Lieblingessen o.ä. genommen werden
- Gleichzeitig können mehrere Bälle im Umlauf sein

3. Kirchenrallye

40 Minuten

Zu Beginn **Verhaltensregeln** in der Kirche besprechen:

positiv formulieren! Ziel: Verständnis, warum wir in der Kirche ruhiger sind. Es bietet sich an, mit den Kindern zusammen diese Regeln aufstellen „Gibt es einen Ort, der für dich besonders/heilig ist?“ „Wie verhältst du dich dort?“

Gruppeneinteilung vor der Kirche, sobald alle Fragen geklärt sind, dürfen die Gruppen die Kirche betreten und die Rallye starten

Gruppengröße: 2-5 Kinder, die Kinder dürfen sich gerne selbst in Gruppen einteilen
Alle Gruppen benötigen: Bogen mit den Stationen, Zettel für jedes Kind, Stifte

Mit dem Bogen werden die Kinder an Stationen geschickt, bei denen Sie eine Frage für den Bogen und eine Impulsfrage für sich selbst beantworten dürfen.
Die Gruppen werden durchnummeriert und starten jeweils bei der Station mit ihrer Nummer.

4. gemeinsame Auswertung im Kirchenraum **20 Minuten**
Fragen zu bestimmten Punkten klären und die Lösungen gemeinsam anschauen.

5. Weitere Räume die der Kirche anschließen, und für Ministrant*innen interessant sein könnten, zeigen.

6. Abschlussspiel (außerhalb des Kirchenraumes):

Pferderennen

10 Minuten

Es gibt eine Spielleitung die Kommandos gibt, die Teilnehmenden machen mit. Alle stehen oder sitzen im Kreis. Die Spielleitung beschreibt ein Pferderennen, die Teilnehmenden sind die Pferde mit ihren Reitern. Die Grundbewegung soll das Galoppieren der Pferde simulieren: Alle schlagen sich mit den Händen auf die Oberschenkel. Dann kann die Spielleitung verschiedene Kommandos einführen:

- Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts
- Linkskurve: Alle lehnen sich nach links
- Hindernis: Hoch springen und dabei die Arme hoch werfen
- Zuschauertribüne: Alle jubeln und applaudieren
- Paparazzi: Alle formen mit Zeigefinger und Daumen eine Kamera vor ihrem Gesicht und sagen „klick klick“
- Queen: Alle winken, wie die Queen das tut
- Tunnel: Alle ducken sich
- Die Liste kann unendlich erweitert werden, werdet kreativ!

Wenn die Spielleitung alle Kommandos einmal vorgeführt hat, kann es los gehen.

Die Spielleitung sagt: Alle Pferde marschieren an den Start. Dabei schlagen sich alle schon langsam auf die Oberschenkel. Dann halten alle die Hände nochmal still. Die Spielleitung sagt: Auf die Plätze, fertig, los! Formt mit den Händen eine Pistole und macht „Peng“ für den Startschuss. Dann klatschen sich alle schnell auf die Oberschenkel. Die Spielleitung sagt immer wieder Kommandos an, die alle schnell ausführen. Danach wird immer wieder auf die Oberschenkel geklopft. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, kann es auch z.B. Doppelhindernisse geben, so dass alle zwei mal hintereinander hoch hüpfen.

Zum Schluss gibt's noch einen Zielsprint. Alle klatschen sich noch schneller auf die Oberschenkel. Wenn die Spielleitung ruft „Ziel!“ Gibt's noch ein Siegerfoto: Alle grinsen und machen mit den Händen ein Victory-Zeichen.

7. Abschlussrakete

5 Minuten

Jeder stellt sich im Kreis auf und es wird 7,5,3,1 runtergezählt. Bei jeder Zahl wird die jeweilige Zahl in die Hände und sauf die Oberschenkel geklatscht und gestampft.

Es wird laut mitgezählt Nach der Zahl 1 laufen alle in die Mitte, reißen die Arme nach oben und rufen laut: „Und Tschüss!“

Stationen in der Kirche

	Stationen	Erklärung
1	Tabernakel	„Tresor“ in dem das Allerheiligste (Hostie) aufbewahrt wird
2	Ambo	Erhöhte Stelle, an der etwas verkündet wird. Zum Beispiel dient es als Lesepult, an dem das Evangelium, die Lesung(en) usw. vorgelesen werden und gepredigt wird. Evangelium ist ein Text aus der Bibel.
3	Taufbecken	Ort für die Aufnahme in die Kirche. Mit der Taufe gehört eine Person zur Gemeinde. Dort wird an Ostern das Wasser zu Weihwasser geweiht.
4	Empore	Erhöhte Plattform in der Kirche, auf der die Orgel steht und die zusätzlichen Raum für die Gemeinde bietet.
5	Altar	„Tisch“ an welchem Brot und Wein gewandelt werden.
6	Hochaltar	Meistens ein sehr geschmückter und verzierter Teil der Kirche. Häufig ist dort Jesus mittig abgebildet und viele weitere Heilige und Engel drumherum.
7	Seitenaltar	Als es noch sehr viele Priester gab, haben sie zum Teil parallel Gottesdienst feiern. Dafür hat jeder einen eigenen Altar benötigt. In reicheren Kirchen gibt es neben dem Hauptaltar auch noch weitere künstlerisch gestaltete Altäre an den Seiten.
8	Sakristei	Vorbereitungsraum für den Gottesdienst.
9	Chorraum	Bereich zwischen (Volks-)Altar und Hochaltar. Wird von Mönchen zu den Gebetszeiten genutzt. (Wo es halt Mönche und Chorkapitel gibt) Chor = Verantwortliche
10	Altarraum	Ort um den (Volks-)Altar; Dort sitzen der Pfarrer, der Diakon, die Ministrant*innen und den weiteren Mitwirkenden im Gottesdienst.

Impulse

Station	Impuls
Schutzpatron	Der Schutzpatron ist für die Kirche wie ein Schutzengel. In welcher Situation hattest du schon einmal das Gefühl, dass du einen Schutzengel bei dir hattest?
Gebete	Im Gebet kannst du mit Gott reden. Wie kannst du Gott noch erfahren?
Taufbecken	In der Taufe werden Menschen in die Gemeinschaft Gottes aufgenommen. Wo hast du dich das letzte Mal aufgenommen oder geborgen gefühlt?
Evangelisten	Die vier Evangelisten verkünden die frohe Botschaft Jesu Christi. Was verstehst du unter der „Frohen Botschaft“
Kreuzwegstation	Wann hast du dich schon mal in einer ausweglosen Situation wiedergefunden? Und hat dir da jemand geholfen?

Aufgaben

	Antwort
Wie alt ist die Kirche?	
Wer ist der/ sind die Schutzpatron(e)?	
Wie heißt der Priester mit vollem Namen? (Wenn Priester anwesend, gerne direkt fragen)	
Welche Gewandfarben gibt es?	
Welche Personen sind in der Sakristei in Form von Bildern abgebildet?	
Nenne drei große Gebete der Kirche	
Wann wird das Wasser im Taufbecken erneuert?	

Zähle die sichtbaren Orgelpfeifen	
Wie viele Stufen gibt es im Kirchengebäude (öffentlich zugänglich)	
Wer steht meistens am Zelebrationsaltar?	
Wo ist der Tabernakel? Was ist im Tabernakel?	
Was wird am Ambo gesprochen? (eine Sache nennen)	
Wie heißen die vier Evangelisten?	
Wie viele Strophen hat das Lied „Großer Gott wir loben dich“?	
Was ist bei der fünften Kreuzwegstation abgebildet?	

Stationen in der Kirche

	Station	Erklärung
1	Tabernakel	
2	Ambo	
3	Taufbecken	
4	Empore	
5	Altar	
6	Hochaltar	
7	Seitenaltar	
8	Sakristei	
9	Chorraum	
10	Altarraum	

Aufgaben

Notiz: Die Fragen müssen vorher auf die jeweilige Kirche angepasst werden. Die Gruppen sollen in sich geschlossen gehen und auf jeden warten, bis er/sie auch den Impuls beantwortet hat.

	Antwort
Wie alt ist die Kirche?	
Wer ist der/ sind die Schutzpatron(e)?	
Wie heißt der Priester mit vollem Namen?	(Wenn Priester anwesend, gerne Priester fragen)
Welche Gewandfarben gibt es?	
Welche Personen sind in der Sakristei in Form von Bildern abgebildet?	Bischof + Papst (Weihbischof)
Nenne drei große Gebete der Kirche	Vater Unser, Gegrüßet seist du Maria, Glaubensbekenntnis...
Wann wird das Wasser im Taufbecken erneuert?	Osternacht

Zähle die sichtbaren Orgelpfeifen	
Wie viele Stufen gibt es im Kirchengebäude (öffentlich zugänglich)	
Wer steht meistens am Zelebrationsaltar?	Der Priester
Wo ist der Tabernakel? Was ist im Tabernakel?	Hochaltar Allerheiligstes/ Die Hostien
Was wird am Ambo gesprochen? (eine Sache nennen)	Evangelium, Fürbitten, Lesung(en), Predigt
Wie heißen die vier Evangelisten?	Markus, Lukas, Matthäus, Johannes
Wie viele Strophen hat das Lied „Großer Gott wir loben dich“?	11 Strophen (Tipp: Im Gotteslob nachschauen)
Was ist bei der fünften Kreuzwegstation abgebildet?	Ein Mann (Simon von Zyrene) hilft Jesus das Kreuz zu Tragen

Einheit „Kennenlerngruppenstunde“

Durchführende Personen: OMs bzw. zuständige Minis für die Ausbildung der neuen Ministrant*innen (ggf. mit Unterstützung von Hauptamtlichen)

Gesamtdauer: 60 Minuten

Teilnehmer*innen (TN): 3 - 15(+)

Gruppenleiter*innen (GL): 2 - 3 (Je nach TN-Menge abwägen)

Im Vorfeld für neue Minis zuständige GL´s bestimmen, optimal ist es, wenn diese die Kennenlerngruppenstunde durchführen, da so erste soziale Kontakte und Bindungen entstehen

Veranstaltungsort: einen der Gruppe angepassten Raum oder Draußen
Zeitangaben und Spielmengen sind je nach Gruppe unterschiedlich

Vor der Gruppenstunde:

- Ankunft der GL ca. 15 Minuten vor der Gruppenstunde
- Sitzkreis stellen (drinnen)
- Nochmal die Tagesordnung durchgehen

Ankunft der TN

- Die Teilnehmenden im Kreis begrüßen, die GL stellen sich direkt mit dem Namen vor (z.B. Hallo ich bin „Hans-Peter“ wie heißt du? 😊)
- Auf Fragen der Eltern eingehen
- Falls keine Kontaktinformationen von den Eltern im Voraus gegeben war diese bitte hier einholen (für eventuelle Notfälle oder spätere Kommunikation)

Kennenlernen

Kennenlernen ist oft Spielerisch am einfachsten, deshalb haben wir hier einige Methoden festgehalten mit denen Ihr dies tun könnt. Ihr dürft diese gerne anwenden, seid allerdings nicht daran gebunden. Falls ihr eigene Methoden kennt dürft ihr diese gerne anstatt unserer verwenden.

Klopapier-Spiel

15 Minuten

Material: Klopapierrolle

Zu Beginn des Spieles wird die Rolle Klopapier in die Mitte gelegt, nun sollen sich die TN und GL so viele nehmen wie sie möchten (Jede*r soll mindestens 3 bekommen). Nachdem sich alle ein paar Stücke Klopapier aus der Mitte genommen haben, erklärt der/die Spielleiter*in (einer der GL), dass jede*r TN zu einem Stück Klopapier einen Fakt über sich erzählen soll. (Beispiel: 3 Stücke „Ich heiße Tom (1), ich habe einen Hund (2), ich habe einen Bruder (3))

Alternativ können die Fakten auch im Voraus Festgelegt werden.

z.B. Name, Geschwister, Warum will ich Ministrant*in werden?, Haustiere, Darum bin ich Ministrant*in. (Nur GL)

Kennenlern-Bingo

10 Minuten

Material: Stifte, Vorlage-Bögen in entsprechend ausgedruckter Menge

Zu Beginn wird jede*r Teilnehmer*in ein Stift und ein Bogen ausgehändigt. Die Teilnehmer*innen bewegen sich gemischt durch den Raum und suchen eine Person, die auf das jeweilige Feld zutrifft. Die zutreffende Person unterschreibt in dem Feld. Die Prinzipien entsprechen den allgemeinen Bingo-Regeln. Die Person, die zuerst eine senkrechte, diagonale oder horizontale Spalte oder Zeile mit verschiedenen Namen gefunden hat, gewinnt. Dann ruft sie laut „Bingo!“ und die Betreuer*innen überprüfen ob die Felder zu den Personen passen, die sie unterschrieben haben. Nun wird weiter gespielt um den zweiten Platz. Dieser wird von der Person belegt, die es schafft, den Bogen komplett auszufüllen, sodass in jedem Feld ein Name steht. Sollte dies geschafft sein, ruft der*die Teilnehmer*in wieder „Bingo!“ und die Betreuer*innen überprüfen die Vollständigkeit.

Die Kopiervorlage zum Kennenlernbingo befindet sich im Anhang.

Informationsteil

10 Minuten

Hier erzählt ihr von eurer Miniarbeit vor Ort, was ihr so macht, wie alles funktioniert, welche festen Termine ihr habt, Jährliche Ausflüge etc. Legt das Schaubild vom ersten Teil noch ein mal in die Mitte und besprecht es miteinander.

Wenn ihr länger Zeit für die Gruppenstunde habt könnt ihr diesen Teil auch mit einem Rundgang in der Kirche, eurem Mini Raum, oder der Sakristei verbinden.

Spieleteil

20 Minuten

Bodenschau Do

Die Shaolin-Mönche sind für ihre speziellen Kampfkünste bekannt.

Eine besondere Technik, das Töten mit Blicken, wird in diesem Spiel ausprobiert. Ein*eine besonders erzählbegabte*r Teamer*in berichtet im Vorfeld des Spieles von seiner*ihrer langen Reise durch die Welt. Bei den Shaolin-Mönchen hat er*sie diese besondere Kampftechnik ausprobiert, ist aber nicht bis zu dem Level gekommen, wo jemand wirklich stirbt. Trotzdem wolle er*sie sein*ihr Wissen weitergeben und so weiter ...

In der Mitte des Kreises liegt ein glitzernder oder durchsichtiger Stein als Krafftfokus. Alle stehen im Kreis und folgen zwei Kommandos, die der*die Teamer*in nacheinander ansagt. Bei „Boden-Shao“ richten alle ihren Blick auf den Stein in der Mitte und laden ihren Blick mit Energie auf. Bei „Do!“ gucken alle zu jemand anderes hin, direkt in die Augen bzw. dahin, wo die Augen wären. Treffen sich nun zwei Blicke direkt, entlädt sich die ganze Energie. Die beiden Teilnehmer*innen werden geschockt und müssen den Trainingskreis verlassen. Die übrig gebliebenen Spieler*innen rutschen wieder zum Kreis zusammen und die nächste Runde beginnt. So geht das Spiel immer weiter bis am Ende ein oder zwei Spieler*innen übrig bleiben, die dann Bodenshao-Do-Meister sind. Weil der Spielablauf erst einmal ungewöhnlich ist, empfiehlt es sich, mehrere Runden zu spielen.

Peng - Wilder Westen

Action und Konzentrationsspiel

Für dieses Spiel sind immer drei Personen in Aktion. Alle stellen sich im Kreis auf. Jede*r hat zwei Leben. Eine*r beginnt, indem er*sie den Namen einer Person aus dem Kreis ruft. Diese Person muss blitzschnell in die Hocke gehen. Die beiden Nachbar*innen drehen sich zueinander und schießen ganz schnell aufeinander. Sie

heben ihre Pistole und rufen laut „Peng“. Der*die Langsamere verliert ein Leben. Sollte sich aber die Person in der Mitte zu langsam geduckt haben, also schon einer der beiden anderen „Peng“ gerufen haben, verliert sie ein Leben. Immer die Person, die ein Leben verliert, ruft einen neuen Namen. Wenn sich die Person in der Mitte schnell genug weggeduckt hat und die anderen beiden gleich schnell waren, dann gibt es ein Duell. Beide holen tief Luft und beginnen auf Kommando laut und so lange wie möglich „Peng-peng-peng-peng“ zu rufen. Wer zuerst Luft holt, verliert ein Leben. Der*die Verlierer*in ruft einen neuen Namen aus und weiter geht es. Sollte jemand dabei einen Fehler machen oder zu langsam sein, dann verliert er*sie auch ein Leben. Wer beide Leben gelassen hat, geht aus dem Kreis raus oder setzt sich hin.

Variation

Alle Spieler*innen stellen sich in einen Kreis. Eine Person stellt sich in die Mitte. Die Person in der Mitte ruft nun einen Namen aus dem Kreis auf. Diese muss sich schnell ducken, die beiden Nachbar*innen drehen sich zueinander, ziehen ihre imaginären Waffen und sagen „Peng!“. Die Person, die zu langsam ist oder einen Fehler macht muss in die Mitte, die Person aus der Mitte übernimmt deren Platz im Kreis.

Variation – Wilder Westen light

Anstatt im „realen“ Wilden Westen befinden wir uns bei einer Stuntshow mit dem Thema „Wilder Westen“. Hier werden Pistolen gezogen, aber nur mit Platzpatronen geschossen.

Variation – Zauberschule

Anstatt im Wilden Westen befinden wir uns in der Schule für Hexerei und Zauberei und üben den Erstarrungszauber. Anstatt Pistolen heben die beiden Nachbar*innen also ihre Zauberstäbe und rufen laut „Stupor“. Bei einem Duell, wenn sich die Person in der Mitte schnell genug weggeduckt hat und die anderen beiden gleich schnell waren, holen beide tief Luft und beginnen auf Kommando laut und so lange wie möglich „Stupor-Stupor-Stupor-Stupor“ zu rufen.

Zu diesem Spiel gibt es auch ein Erklärvideo: [Spiele mit Abstand Peng Wilder Westen - YouTube](#)

Bodyguard

Material: 1-2 Softbälle

Die Mitspieler*innen bilden einen Stehkreis. Zwei Personen befinden sich in der Mitte des Kreises. Eine Person im Kreis nimmt die Rolle einer prominenten Person ein, die andere Person ist der/die Bodyguard. Die Aufgabe des Bodyguards ist es die prominente Person zu beschützen. Denn das Ziel der Personen, die im Kreis stehen, ist es, die prominente Person mit einem Ball abzuwerfen. Die prominente Person darf sich frei im Kreis bewegen und ausweichen. Der/die Bodyguard versucht mit vollem Körpereinsatz, die prominente Person vor einem Treffer zu schützen.

Wird die prominente Person getroffen, geht diese zurück in den Kreis. Der/die Bodyguard wird zur prominenten Person, die Person, die den Treffer gelandet hat, wird zu dem/der Bodyguard. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis der/die Spielführer*in es beendet.

Wo ist mein Huhn?

Material: Gummihuhn, Pömpel o.ä.

Die Teilnehmer*innen stellen sich an einer Linie auf. Es wird ein*e Wächter*in ausgewählt, die sich mit einem gewissen Abstand (mind. 5m) zu der Linie aufstellt. Der/die Wächter*in legt das Huhn hinter sich auf den Boden und dreht sich mit dem Rücken zu den anderen Personen. Der/die Wächter*in ruft „Wo ist mein Huhn?“. Währenddessen laufen alle Personen in Richtung des/der Wächter*in. Sobald der Satz fertig ausgesprochen wurde dreht sich der/die Wächter*in um. In dem Moment „frieren“ alle Personen ein. Sollte eine Person sich noch bewegen, nachdem der/die Wächter*in sich wieder umgedreht hat, muss diese zurück hinter die Startlinie.

Ziel des Spiels ist es das Huhn zu klauen und es hinter die Startlinie zu bringen. Sobald die anderen Personen das Huhn geklaut haben, darf der/die Wächter*in eine Person erraten, die das Huhn verstecken könnte. Die vermutete Person muss beide Hände nach oben strecken. Wenn sie das Huhn hat, geht das Huhn zurück zu dem/der Wächter*in und die Person geht hinter die Startlinie. Das Spiel beginnt von vorn. Jedoch dürfen die anderen Personen von ihrem derzeitigen Standpunkt aus weiterspielen und müssen nicht von der Startlinie aus anfangen. Wenn der/die Wächter*in eine falsche Vermutung abgibt, passiert nichts und das Spiel geht normal weiter. Das Spiel geht so lange bis die Teilnehmer*innen es geschafft haben das Huhn hinter die Startlinie zu bringen.

Kamel, Affe, Toaster

Für dieses Spiel müssen sich alle Teilnehmer*innen in einen großen Kreis stellen, so dass während des gesamten Spieles der Mindestabstand eingehalten werden kann. Für dieses Spiel gibt es immer drei Akteure. Zunächst werden alle über die darzustellenden Figuren informiert.

Affe: Eine Person hält sich die Augen, eine andere den Mund und die dritte Person die Ohren zu. Wer was macht, ist egal. Es muss nur alles drei vorkommen.

Palme: Die mittlere Person wedelt mit erhobenen Armen in der Luft. Die Personen rechts und links sind die Palmenblätter und wedeln mit den Armen nach unten zur Seite.

Toaster: Die zwei Äußeren drehen sich zur Mitte und strecken ihre Hände zur mittleren Person und bilden den Toaster. Die mittlere Person hüpfert als Toast auf der Stelle und ruft: Pling! Alle stellen sich im Kreis auf. Ein* Freiwillige*r stellt sich in die Mitte des Kreises und fordert eine Person durch zeigen auf, eine der vorher vereinbarten Darstellungen nachzumachen. Es sind immer die ausgedeutete Person und ihr*e linke*r und rechte*r Nachbar*in dran. Diese drei müssen die Aufgabe so schnell wie möglich bewältigen. Wer dabei einen Fehler macht oder zu langsam ist, muss selbst in die Mitte. Die Person in der Mitte darf die Geschwindigkeit, mit der sie Personen aufruft, selbst bestimmen, also auch schnell hintereinander Aufgaben verteilen. So kommt mehr Action ins Spiel.

Weitere Figuren:

Elefant: Mit einer Hand an die Nase fassen, der andere Arm „schlüpft“ durch die Öffnung und bildet den Rüssel; die beiden Personen rechts und links zeigen mit ihren Armen die großen Ohren an.

Mixer: Die mittlere Person hebt ihre Arme über die Köpfe der Personen links und rechts von ihr. Diese drehen sich wie Mix-Stäbe um sich selbst. Waschmaschine: Die Personen rechts und links formen mit den Armen einen großen Kreis vor der mittleren Person als Einfüllluke. Die Person in der Mitte dreht ihren Oberkörper und Kopf als Wäsche (Headbanging).

James Bond: Die mittlere Person stellt sich in cooler James-Bond-Pose mit erhobener Pistole seitlich hin. Rechts und links sind die Bondgirls, die ihn anhimmeln und dabei rufen: „Ohh James!“

Känguru: In der Mitte steht die Känguru-Mutter und streckt die Arme als Kreis vor sich. Die Personen rechts und links schauen in den Beutel der Känguru-Mutter. Dies ist auch als das „kotzende Känguru“ bekannt, dann müssen dazu noch die Geräusche gemacht werden.

Atomkraftwerk: Alle drei zeigen strahlende Gesichter. Feuerwehr: Die Person in der Mitte hält den Schlauch. Einer pumpt und der andere macht Sirengeräusche und macht mit der Hand über dem Kopf das Blaulicht nach.

Davon sollten ca. 3 Spiele gespielt werden. Denkt bitte daran die Kinder solange zu beschäftigen, bis sie abgeholt werden. Falls ihr noch andere Spiele in eurer Mini-Gruppe regelmäßig spielt bietet es sich auch an, diese den Kindern bereits in der ersten Gruppenstunde Nahe zu bringen.

Schluss

5 Minuten

Kinder ordentlich verabschieden und bereits auf die nächste Gruppenstunde aufmerksam machen. Termin-Zettel mitgeben.

Wenn ihr einen Anmeldebogen für die Ministranten habt könnt ihr diesen jetzt gerne verteilen.

Wichtig: Mit den Kindern warten bis sie Abgeholt werden oder gehen, je nachdem wie es mit den Eltern vereinbart ist.

Weiterführende Tipps zum Thema Video

Die **folgenden Stichpunkte** helfen euch, bei der Vorüberlegung und inhaltlichen Planung eures Videos:

- ✓ Macht euch zuerst Gedanken darüber, was ihr mit eurem Video aussagen wollt. Was könnt ein roter Faden sein, der sich durchs Video zieht?
- ✓ Schreibt euch konkret auf, wer was sagen soll. So vermeidet ihr Wiederholungen oder das Vergessen wichtiger Inhalte.
- ✓ Es muss kein hoch professionelles Video aufgearbeitet werden, wichtig ist vor allem, dass die Kommunionkinder euch als Verantwortliche der Ministrant*innenarbeit kennenlernen und mal eure Gesichter sehen.
- ✓ Slogan / Logo o.ä. eurer Ministrant*innen vor Ort einbinden (wenn ein solcher existiert)
- ✓ nicht in Details verlieren
- ✓ kompakte Dauer (max. 5 Minuten)
- ✓ Kontaktinformationen am Ende einblenden

Gestalterische Tipps:

- ✓ **Video:** kurze Sequenzen, Bilder als Diashow (bewegt, nicht starr), sinnvolle Reihenfolge zum Text beachten (wenn ihr z.B. über ein Zeltlager spricht, blendet ein Bild vom Zeltlager ein)
- ✓ **Text:** für gute Qualität empfiehlt es sich, den Text einsprechen zu lassen, wenn ihr mit Bildershows arbeitet. Insgesamt gibt es verschiedene Formen: „Auditiv“ (=nur Sprechen); „Audiovisuell“ (Sprechende Person wird beim sprechen gezeigt); „Schriftlich“ (Textbausteine werden über Bilder gelegt)
- ✓ **Schnitt:** Effekte machen ein Video ansprechender - aber zu viele Effekte und zu schnelle Bewegungen können vom Inhalt ablenken - gutes Gleichgewicht finden ist wichtig!
Hintergrundmusik: ganz wichtig: Quelle (Künstler + Label angeben) und keine Musik, die mit einem Copyright versehen ist verwenden
Video- / Tonprogramme: Reaper, Cubase, Audacity, Handyaufnahme; Adobe Premiere, Lightworks, DaVinci Resolve, Final Cut (Apple)

Wie aufwendig ihr das Video erstellt, das ist euch überlassen! Es ist auch vollkommen in Ordnung, ein kurzes Video zu erstellen, in dem ihr euch vorstellt, fertig.

GANZ WICHTIG: ladet das Video auf keinerlei Plattformen hoch, es sei denn, ihr habt von allen mitwirkenden eine schriftliche Genehmigung, die dies erlaubt. Grundsätzlich müsst ihr von allen Mitwirkenden eine Unterschrift einholen - zweckgebunden und bezogen auf die interne Verwendung.

Wir empfehlen euch, außerdem einen kurzen Text aufzusetzen, in dem ihr eure Ministrant*innenarbeit beschreibt. So kann sich die Person, die die Werbeveranstaltung durchführt, gut auf eure Inhalte einlassen und optimale Werbung für **EUCH** machen:

- Wieviele Oberministrant*innen gibt es, inklusive Namen
- Aufgaben am Altar kurz beschreiben
- Gruppenstunden, Veranstaltungen und Angebote außerhalb des Dienstes - was gibt es da, was macht euch besonders, wo erlebt ihr außerhalb vom Dienst die Gemeinschaft als Ministrant*in (gerne konkrete Beispiele anführen, z.B. auf Zeltlager machen wir gerne Flugzeugabsturz)

Kennenlern-Bingo

Jemand der ein Haustier hat	Jemand der schon einmal die Note 6 hatte	Vegetarier*in	Jemand der schon einmal in Frankreich war	Jemand der Tagebuch schreibt
Jemand der einen Bruder hat	Jemand der gerne ins Kino geht	Jemand der ein Musikinstrument spielt	Jemand der Pizza mag	Jemand zweisprachig aufgewachsen ist
Jemand der ein Morgenmuffel ist	Jemand der blaue Augen hat	Jemand der die gleiche Schuhgröße hat	Jemand der im Sommer Geburtstag hat	Jemand der lieber ans Meer fährt als in die Berge
Jemand dessen Lieblingsfarbe blau ist	Jemand der einen Witz erzählen kann	Jemand der eine Uhr trägt	Jemand der gerne malt	Jemand der noch Briefe schreibt
Jemand der ein Einzelkind ist	Jemand der schon einmal im Flugzeug geflogen ist	Jemand der gerne Schokolade isst	Jemand der ein Handy besitzt	Jemand der schon einmal einen Preis gewonnen hat