

IDEENTANKE

MESSDIENERINNEN- UND MESSDIENERARBEIT





VORWORT

Liebe Verantwortliche in der Arbeit mit Messdienerinnen und Messdienern,

seit mehr als einem Jahr hält uns Corona in Atem. Vieles hat sich verändert: Schule, Freizeit, Treffen im Freundeskreis, Gruppenstunden, das Gottesdienstfeiern und Messedienen ... und damit ist auch die Messdienerarbeit buchstäblich auf den Kopf gestellt worden.

Sowohl Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter als auch Mitarbeitende in der Jugendpastoral haben darauf reagiert, waren kreativ und haben neue Formen gefunden, wie Jugendarbeit auch unter Pandemie-Bedingungen funktionieren kann. Einiges von den neu entwickelten Ideen und Möglichkeiten wird bleiben. Anderes hat gefehlt und wird hoffentlich bald wieder ein selbstverständlicher Baustein der Kinder- und Jugendpastoral: Begegnung, Nähe und Distanz jenseits von 1,5 m, ...

Nun erahnen wir: Es kommen wieder andere Zeiten. Die Inzidenzzahlen sinken, Impfschutz scheint möglich, die Schutzverordnungen werden gelockert und wir können hoffnungsvoll und achtsam nach vorne schauen:

Auf geht's – auch in der Messdienerarbeit!

Diese Arbeitshilfe möchte Euch und Ihnen mit konkreten Ideen für Angebote mit Messdienerinnen und Messdienern in der Pfarrei oder der Gemeinde helfen.

Engagierte Menschen aus acht Pfarreien unseres Bistums haben sich digital zusammengefunden und in Arbeitsgruppen Angebote ausgearbeitet.

Die Methoden können als einzelne Programmpunkte stattfinden oder als Bausteine für einen „Aktionstag für Messdienerinnen und Messdiener“ in oder nach den Sommerferien dienen. Zu einem solchen Tag könnten dann auch die Kommunionkinder der Lockdownphase eingeladen werden, damit sie erleben können, wie bunt die Messdienergemeinschaft ist.

Danke!

Der besondere Dank dem Redaktionsteam, denn ohne Euch würde es diese Ideensammlung nicht geben: Kerstin Arping (Weihrauchfass DIY), Vanessa Drzymalla (Gruppenstunde im digitalen Gruppenraum), Sebastian Frye (Actionbound), Fabian Guhr (Messcaperoom, Actionbound), Christoph Hendrix (Messcaperoom), Lukas Inderwisch (Actionbound), Michael Kellermann (Erinnerungswand), Ralf Meyer (QR-Code-Rallye) und Merve Telaar (Messcaperoom, Beat the Box).



Wichtige Links

Corona ist nicht vorbei und wir dürfen nicht sorglos werden. Daher findet Ihr/finden Sie hier wichtige und stets aktuelle Hinweise, die es bei allen Angeboten in der Jugendpastoral derzeit zu beachten gilt:

- Für Pfarreien in NRW: <https://www.bistum-muenster.de/corona/>
- Für Pfarreien in Niedersachsen: https://www.bdkj-oldenburg.de/themen/alternativ_ideen_in_corona_zeiten

Weitere Ideen und Anregungen für die Pastoral mit jungen Menschen (nicht nur unter Corona-Bedingungen) sind hier gesammelt:

- <https://www.bistum-muenster.de/ideentanke/>
- <https://www.bistum-muenster.de/ferienfreizeiten/>

Mitmachen?

Wenn du Lust hast/Wenn Sie Lust haben, die Ideentanke für die Messdienerinnen und Messdienerarbeit mit eigenen Ideen und Beiträgen zu bereichern, dann melde Dich/melden Sie sich gerne bei

Tobias Fraas: Tobias.Fraas@bmo-vechta.de oder

Christian Wacker: wacker@bistum-muenster.de

Und jetzt „Auf geht’s“!

Im Namen aller Autorinnen und Autoren wünschen wir viel Freude mit dieser Ideentanke und vor allem beim Umsetzen der Ideen!



Tobias Fraas
Bischöflich Münstersches Offizialat
Seelsorge
Referent mit dem Schwerpunkt
Messdienerinnen- und Messdienerarbeit



Christian Wacker
BGV Münster
Abteilung Kinder, Jugendliche
und Junge Erwachsenen
Referat Messdienerarbeit





INHALTSVERZEICHNIS

	Seitenzahl
▪ Das besondere Geschenk (Escaperoom für Leiterrunden aus dem ganzen Bistum Münster am 11. September: JETZT ANMELDEN!)	5 - 6
▪ Gruppenstunde im digitalen Gruppenraum	7 - 10
▪ Erinnerungswand für die Corona-Erfahrungen der Messdienerinnen und Messdiener	11
▪ Weihrauchfass bauen DIY	12 - 13
▪ Ausgrabungsset für Messdienerinnen und Messdiener	14
▪ Beat the Box	15 - 18
▪ Actionbound – Die digitale und zeitgleich analoge Schnitzeljagd	19 - 20
▪ QR-Code-Rallye Actionbound – Messe für Minis	21 - 24
▪ Impressum	25





**KATHOLISCHE
KIRCHE
BISTUM MÜNSTER**

Das besondere Geschenk



**Am 11.9. ist es soweit, der erste
Escaperoom für Leiterrunden aus dem
Bistum Münster geht an den Start!**

Ihr habt die Chance, als Leiterrunden an dieser Aktion teilzunehmen, knifflige Rätsel gemeinsam zu lösen und coole Preise zu gewinnen!





MESSCAPEROOMS

YOUR HOLY ESCAPE

Eine spannende Escape- Challenge für Messdienende

Wann?

Am 11.9.2021

Wie spät?

Von 10 bis 20:30 Uhr könnt ihr eure Runde starten, zwischen 60 und 90 Minuten solltet ihr einplanen.

Wo?

Bei euch in der Pfarrei, im Pfarrheim, per Zoom, wie die Lage es dann erlaubt.

Wer?

Gruppen von 3-10 Personen, pro Leiterrunde mehrere Gruppen möglich!

Anmeldungen an messcaperooms@bistum-muenster.de oder über Signal an 0151-40565316. Einfach mit dem Namen eurer Gemeinde und dem Stichwort #messcapen.

Wir melden uns zwei Wochen vor Beginn noch einmal bei euch!

Anmeldeschluss 19.7.21

Noch ein Hinweis: Nach dem 11.9. wird es möglich sein, auch mit euren Gruppenkindern den Messcaperoom zuhause zu spielen, Material gibt es dann über uns!





Digitale Gruppenstunde auf „Gathertown“

Material

- ein Konto und einen erstellten Raum auf <https://gather.town/> (siehe Abb. 1)
- evtl. eine Einverständniserklärung (ein mögliches Muster siehe Seite 10)
- ein Computer/Laptop, Tablet, Handy o. ä.

Teilnehmende

Mindestens zwei Personen. Die Personenanzahl ist nach oben offen, wird jedoch manchmal durch die Auswahl bestimmter Räume begrenzt.
=> Bis 25 Teilnehmende = kostenloses Angebot, danach entstehen Kosten.

Zeit

zu jeder Tages- und Nachtzeit

Ort

zum Beispiel Zuhause vor einem Endgerät

Beschreibung

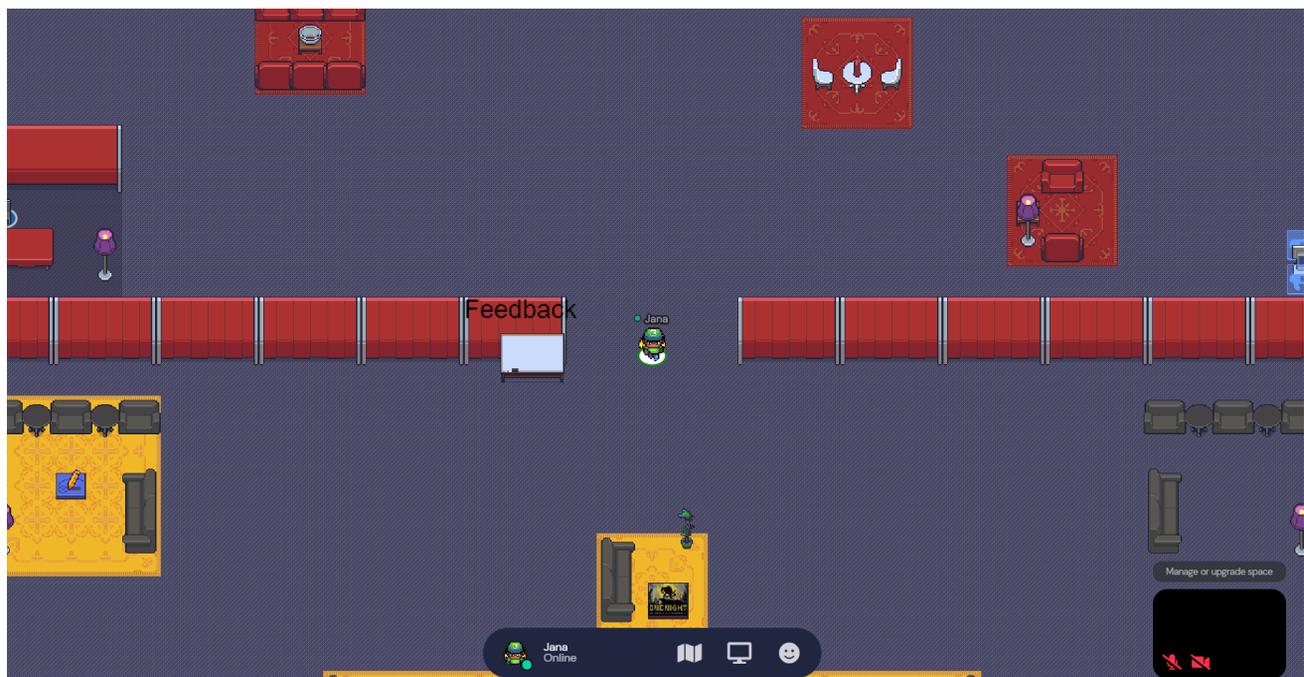
- Anlegen eines Kontos auf <https://gather.town/>
- Erstellen eines Spielraums. Man kann eine Vorlage nutzen oder einen Raum individuell nach eigenen Vorstellungen und Vorhaben gestalten (Einarbeitungszeit einrechnen).
- Je nach Wunsch können durch bestimmte Gegenstände/Tools Links zu allen möglichen Internetspielen (zum Beispiel scribble.io) eingebettet werden, sodass man von dem Raum aus auf die Spiele zugreifen und miteinander spielen kann.
- Nun muss eine Einladung verschickt werden.
- Nach Eingang der Anmeldungen wird zeitnah zu Beginn der Aktion der Zugangscode (und das Passwort) für die Internetseite verschickt.
- Nach Eingabe des Passwortes erstellt man sich einen Avatar, der über die Pfeiltasten gesteuert wird.
- Am besten gibt man direkt seinen (echten) Namen ein und schaltet das Mikrofon als auch die Kamera ein.
- Man kann mit den anderen Mitspielern in Kontakt treten. Wenn sich Personen nah genug stehen, erscheint das Bild der anderen Person(en) und man kann miteinander reden.
- Wenn alle da sind, kann der Spaß beginnen.



Anmerkung

- Um auf Tools/Spiele zugreifen zu können, muss man die "X"-Taste drücken. Auch das Verlassen läuft über diese Taste.
- In einem Raum kann man Türen einfügen, die einen zu weiteren, separaten Räumen weiterleiten.
- Je weiter man von einer Person entfernt steht, desto leiser ist sie zu hören, bis die Reichweite irgendwann ausgereizt ist und man nichts mehr hört/nicht mehr miteinander reden kann.
- Die Kommunikation kann auch über einen Chat erfolgen.
- Es gibt Videos als Hilfestellung zur Erstellung eines Raumes mit seinen zahlreichen Möglichkeiten.

Es lohnt sich, sich damit zu beschäftigen und etwas Arbeit in die Erstellung eines Raumes zu stecken! Schließlich kann man diese Methode auch häufiger anwenden.



(Abbildung 1) Ausschnitt aus einem Raum

In grün in der Mitte ist ein Avatar.

→ Unten rechts sind die Kamera und die Einstellung für Kamera und Mikrofon.

→ Bei den Stühlen/Sesseln/... können eine bestimmte Anzahl von Personen miteinander reden.

→ Die zwei Symbole auf den Tischen unten auf dem Bild sind Spiele, auf die man dort zugreifen kann.

→ Eine Feedbacktafel wurde eingefügt.

→ Oben rechts in hellblau (etwas abgeschnitten) kann man zu allen reden.



Einwilligung zur Online-Gruppenstunde

Liebe Eltern, liebe Messdienerinnen, liebe Messdiener,

lange konnten wir uns nun nicht mehr in den Gruppenstunden sehen und Zeit miteinander verbringen. Unter dem ganzen Arbeits-, Schul- und Corona-Stress ging dann die Idee von einer Onlinestunde etwas unter. Jetzt aber ist uns die Ausarbeitung als auch Organisation gelungen und wir würden uns freuen, wenn viele von euch Lust haben, sich mal wieder zu treffen – virtuell natürlich. Geplant ist dafür, der, Uhr.

Um uns abzusichern und sicher zugehen, dass wirklich jeder damit einverstanden ist, bitten wir euch die nachstehende Einwilligung auszufüllen und an uns (per E-Mail an oder WhatsApp an eure Gruppenleiter/innen) bis zum zurückzuschicken. Gleichzeitig fungiert die Einwilligung auch als Anmeldung, also bitte nur ausgefüllt zurückschicken, wer auch dabei ist.

Jetzt klären wir euch aber mal auf, was wir denn überhaupt vorhaben: Auf einer Internetseite namens „Gathertown“¹ (man kann nur mit dem Computer fehlerfrei zugreifen²) haben wir einen virtuellen Raum eingerichtet, in dem man zusammen in einer Gruppe, aber je nach Belieben auch einzeln miteinander reden kann. Zusätzlich gibt es Internetlinks zu Spielen, auf die man von dort aus zugreifen kann. Das Ganze ist so gedacht, dass alle ihre Kamera und ihr Mikrofon angeschaltet haben, denn wenn Personen aufeinandertreffen, so kann man ihr Bild sehen und hören, was sie sagen – also im Idealfall startet man dann ein Gespräch :). Wenn einige ihr Bild aber nicht zeigen wollen, akzeptieren wir das natürlich.

Die Internetseite ist auf Englisch und behält es sich vor, nur Kinder ab 13 Jahren zu adressieren, da es immer noch um teils sehr sensible Daten geht. Wir wollen aber keinen nur aufgrund unserer Auswahl des Mediums ausschließen. Unter ausdrücklicher Einwilligung oder Aufsicht sollte die Benutzung deshalb kein Problem darstellen. Außerdem besteht weiterhin die Möglichkeit, die Kamera ausgeschaltet zu lassen. Es werden aber keine Video- oder Tonaufnahmen aufgenommen oder gespeichert, es gibt eine End-zu-End-Verschlüsselung! Damit die Privatsphäre von jedem Einzelnen auch gewahrt bleibt, werden alle Teilnehmenden dazu angehalten, selbst keine Aufnahmen, weder in Bild- oder Videoformat, noch Tonaufnahmen von der Veranstaltung zu machen. Bemerken wir ein Abweichen dieses Verhaltens, sind wir leider dazu gezwungen, entsprechende Person(en) von der Veranstaltung auszuschließen.

Wenn dann alles soweit geklärt ist, hoffen wir auf eine schöne Gruppenstunde mit vielen Teilnehmenden. Die Informationen, um in den virtuellen Raum zu kommen, erhaltet ihr kurz vor Beginn per E-Mail und per Whatsapp.

Eure Gruppenleiterin/euer Gruppenleiter

¹ <https://gather.town.com>

² Sollte aus welchen Gründen auch immer kein Computer zur Verfügung stehen, ist die Benutzung auf dem Handy möglich. Jedoch ist das noch eine Beta-Version, das bedeutet, dass die Version fehleranfällig ist. Zudem funktioniert der Zugriff nur über den Browser Chrome.



Teilnahme an der Online-Gruppenstunde unter Nutzung der Internetseite „Gathertown“

Name, Vorname

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum des Teilnehmenden

Ich habe (wir haben) die datenschutzrechtlichen Informationen zur Nutzung von „Gathertown“³ zur Kenntnis genommen, und ich bin (wir sind) mit der Teilnahme an dieser Veranstaltung von privaten Endgeräten einverstanden:

ja nein

Mein Kind ist unter 13 Jahre alt, darf jedoch mit meinem Einverständnis teilnehmen:

ja nein

Teilnahme per Audio:

ja nein

Teilnahme per Video:

ja nein

Die Einwilligung ist freiwillig. Aus der Nichterteilung der Einwilligung entstehen keine Nachteile.

Ort, Datum und Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

Ort, Datum und Unterschrift des Teilnehmenden

³ <https://gather.town/privacy-policy>





Erinnerungswand für die Corona-Erfahrungen der Messdienerinnen und Messdiener

Material	<ul style="list-style-type: none">• Ausdrucke Corona-Erinnerungsbogen• ggf. Laminiermaterial
Teilnehmende	unbegrenzt
Zeit	mehrere Tage bis Wochen
Ort	Kirche, Pfarrheim oder ein anderer öffentlicher Ort (Absprachen mit Pfarrei nicht vergessen!)
Beschreibung	<ul style="list-style-type: none">• Die Erinnerungswand würde dazu dienen, Erfahrungen oder Erlebnisse von Kindern und Jugendlichen zu sammeln, die sie während der Corona-Pandemie & den Lockdowns gemacht haben.• Entweder befestige ich die einzelnen Erinnerungsbögen an einer bestehenden Fläche oder ich besorge einen Untergrund für die Bögen. Draußen hängende Bögen werden vorab laminiert.• Hier kann alles gesammelt werden, was den Kindern und Jugendlichen aus dieser Zeit im Gedächtnis geblieben ist (vgl. Corona-Erinnerungsbogen für Kinder: https://www.spiegel.de/deinspiegel/ein-jahr-corona-rinnerungsbogen-fuer-kinder-zum-ausdrucken-a-00000000-0002-0001-0000-000175130561)• Menschen, die an der Wand vorbeigehen, können so einen Einblick in die Lebenswelt der jungen Menschen während der Pandemie bekommen.
Variation	<ul style="list-style-type: none">• Rückmeldemöglichkeit für die Leserinnen & Leser schaffen (zum Beispiel Briefkasten).• Digitale Variante (ohne Öffentlichkeit) zum Beispiel mit padlet.
Anmerkung	Um ein wenig zu schauen, dass kein Unfug mit der Wand betrieben wird, sollten ab und an Betreuer/innen bzw. Gruppenleiter/innen die Wand sichten.
Hinweis	Bei einer Erinnerungswand gibt man Informationen preis, daher müssen der Datenschutz beachtet und ggf. Einverständniserklärungen eingeholt werden. Dazu wird es in der Pfarrei Ansprechpersonen geben, die helfen können. Hier finden sich rechtliche Grundlagen, Mustervorlagen und FAQs: https://www.bistum-muenster.de/info_seelsorgepersonal/datenschutz_fuer_den_pastoralen_dienst





Weihrauchfass bauen DIY

Material

- 1 x Tontopf (ca. neun cm hoch, größer geht auch)
- etwas Draht
- Drahtgewebe/-geflecht, zum Beispiel Mausgitter (ca. 6 x 6 cm)
- Zettel, Stift, Schere
- Kabschere (eine normale Schere funktioniert auch)
- 1 x Teelicht
- Weihrauchkörner

Optional möglich:

- (Acryl-)Farbe und Pinsel
- Strasssteine und Kleber
- Washi Tape
- 1 x Tontopfuntersetzer
- etwas Sand

Teilnehmende

beliebig

Zeit

Das Fässchen selbst ist schnell gebaut (fünf bis zehn Minuten). Je nachdem wie sehr das Fässchen verziert werden soll, kann eine Gruppenstunde aber auch gut gefüllt werden!

Ort

beliebig

Beschreibung

Vorab die Anmerkungen:

Das Weihrauchfass kann auch bei strengen Corona-Verordnungen gebastelt werden! Hier werden euch verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt:

- Stufe 1: Die Anleitung wird weitergeleitet – Bau Zuhause und Material muss selbst organisiert werden.
- Stufe 2: Material wird besorgt und mit der Anleitung verschickt bzw. herumgebracht – Stichwort: Kontakt halten (vielleicht macht ihr sogar ein Erklärvideo für die Kinder?).
- Stufe 3: Material wird besorgt und ein/e Gruppenleiter/in baut mit einem Kind zusammen.
- Stufe 4: Material wird besorgt und ein paar Kinder können gleichzeitig im Pfarrheim mit zwei Gruppenleitern/Gruppenleiterinnen bauen.



Schritt 1: Fass verzieren

Dieser Schritt ist zwar nicht zwingend notwendig, macht den Kindern aber sicherlich am meisten Spaß. Ihr seid hier ganz frei und könnt kreativ werden! Bemalt den Topf (ggf. auch den Untersetzer) mit Farbe und/oder verziert ihn mit Strass-Steinen und Washi Tape. Lasst eurer Kreativität freien Lauf: Ob Messdienersymbole, (Segens-)Sprüche oder einfach schön bunt bemalt. Hier gibt es kein richtig oder falsch!

Schritt 2: Schablone für das Drahtgeflecht anfertigen



Diesen Schritt könnt ihr am besten vorab schon erledigen. Malt dazu einen Kreis mit einem Durchmesser von ca. sechs cm auf ein Blatt Papier und schneidet diesen aus. Je nachdem wie groß euer Fass werden soll, könnt ihr auch einen größeren Durchmesser wählen. Wichtig ist, dass der Durchmesser der Schablone kleiner ist als der des Topfes!

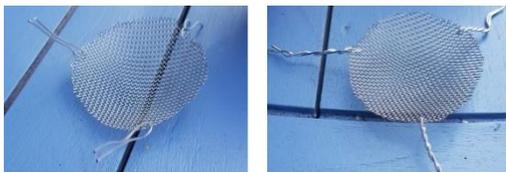
Schritt 3: Drahtschale zuschneiden

Nun legt die Schablone auf das Drahtgeflecht und schneidet es mit der Kabelschere aus. Je nach Alter bzw. Geschicklichkeit der Kinder, sollten die Betreuer/innen diesen Schritt übernehmen! Als nächstes biegt ihr das Gitter, sodass eine Art Schale entsteht.



Schritt 4: Draht an Drahtschale befestigen

Schneidet hierfür drei Stücke vom Draht (ca. sechs cm, jedoch lieber etwas zu viel als zu wenig) ab. Nun fädelt das erste Stück am Rand des Gitters bis zur Hälfte durch. Anschließend klappt ihr den Draht um und zwirbelt ihn zusammen. Das wiederholt ihr dreimal, sodass anschließend drei Drahtfäden im gleichen Abstand an der „Drahtschale“ befestigt sind.



Schritt 5: Weihrauchfass fertigstellen



Das Fass ist fast fertig! Bevor ihr das Fass das erste Mal benutzt, sollte die Drahtschale einmal eingehängt werden. Positioniert dafür die Drahtschale mittig über den Topf und drückt den Draht am äußeren Rande des Topfes fest. Hier ist etwas Geschick gefragt! Dann nehmt die Drahtschale wieder heraus, stellt ein Teelicht in den Topf, zündet es an und hängt die Drahtschale wieder in den Topf ein. Passt auf, dass das Gitter nicht zu dicht über dem Teelicht hängt!!! Im Anschluss legt ein paar Weihrauchkörner eurer Wahl auf das Gitter (zwei bis drei Körner reichen oft schon aus!) und genießt den Duft! Wer mag, kann den Topf noch auf einen Untersetzer mit etwas Sand stellen.

Viel Spaß beim Nachbauen!



Ausgrabungsset für Messdienerinnen und Messdiener

Material

Gips, Wasser, Box in der der Gips trocknen kann, Löffel, Fundstücke (zum Beispiel: Dekoglassteine, Edelsteine, kleine Figuren, Messdiener-Plakette).

Die Reste vom Gips lassen sich mit Wasser wieder von der Form lösen.

Beschreibung

- Schritt 1: Gips mit Wasser anrühren
(Verhältnis 2:1; also doppelt so viel Gips wie Wasser)
- Schritt 2: Gipsschicht in die Box geben
- Schritt 3: Steine und Figuren auf den Gips legen
- Schritt 4: mit Gips bedecken
- Schritt 5: trocknen lassen (am besten über Nacht)
- Schritt 6: Gips aus der Form lösen

Alternative

Etwas weniger Wasser verwenden und den Gips in der Hand formen.

Bei vollem Lockdown: Fertig machen und den Messdienern/Messdienerinnen jeweils vor die Haustür stellen. Jeder gräbt für sich.

Kleine Gruppen dürfen sich treffen: Es kann gemeinsam, am besten im Freien, weil es so sehr staubt, an einem großen Stück gearbeitet werden oder nebeneinander an mehreren kleinen.

Variante

Zusammen solche Gipseier herstellen und zum Beispiel verschenken oder gegen eine Spende abgeben.





Beat the Box

Material	siehe einzelne Aufgaben
Teilnehmende	je Gruppe vier bis fünf Teilnehmende, Gruppenanzahl unbegrenzt
Zeit	60 bis 90 Minuten
Ort	Je nachdem, ob die Teilnehmenden bei sich zuhause am PC oder gemeinsam in einem passend großen Raum sind. Die Erklärung ist für das Treffen von mehreren Personen ausgelegt. Variationen sind unten angegeben.
Beschreibung	<p>Es braucht mehrere Gruppen, die gegeneinander spielen. Dafür müssen die Gruppen eingeteilt werden. Jede Gruppe darf sich einen Namen überlegen. Gruppeneinteilung zum Beispiel über gleiche Bilder, die gezogen werden.</p> <p>Bei diesem Spiel werden manche Spiele von den Gruppen gleichzeitig gespielt und manche nacheinander. Jede Gruppe bekommt eine Box, in der sich für jedes Spiel eine weitere Box mit dem Material und einem Umschlag mit der Spielanleitung befindet. Jede Gruppe hat einen Tisch, an dem die Spiele gespielt werden und die Materialien abgelegt werden können. Die Spielanleitung wird von einer Person vorgelesen und offene Fragen werden geklärt. Für jede erfüllte Aufgabe bekommt die Gruppe 50 Punkte.</p>

1. Spiel: Deutschstunde

Die Teams spielen gleichzeitig. In der Box befinden sich jeweils sechs Karten mit je einem Wort in drei Schreibweisen. Das Team hat ab dem Startsignal drei Minuten Zeit, die richtige Schreibweise zu markieren. Um das Spiel zu gewinnen, müssen mindestens vier Schreibweisen richtig erkannt werden. Nach drei Minuten wird aufgelöst, welche Schreibweise richtig ist.

- Material**
- sechs Karten mit jeweils einem Wort in drei Schreibweisen
 - Lösungen
 - Stoppuhr



2. Spiel: Balla Balla

Die Teams spielen gleichzeitig. An jedem Tisch steht ein Leiter. In der Box der Teams befinden sich fünf Tischtennisbälle, zwei Schalen und drei Strohhalme.

Aufbau: Zwischen den beiden Schalen wird die Box hochkant aufgestellt. In einer Schale liegen die fünf Tischtennisbälle. Es spielen drei Mitglieder des Teams.

Jeder muss mit Hilfe des Strohhalmes die fünf Bälle von der einen Schale über das Hindernis in die andere befördern. Dafür hat die Gruppe insgesamt vier Minuten und 30 Sekunden Zeit.

Material

- fünf Tischtennisbälle
- zwei Schalen
- Hindernis
- Strohhalme
- Stoppuhr

3. Spiel: Quasselbingo

Das Team darf die Box erst aufmachen, wenn eine Person in der Mitte steht.

Es spielt ein Team nach dem anderen.

Jedes Team bestimmt eine Person, die eine Geschichte zu einem vorgegebenen Thema erzählen muss. Der Rest des Teams hat einen Zettel mit einem Bingofeld (3 x 3). In jedem Feld steht ein Begriff, der zum Thema passt. Wenn die Person, die erzählt, den Begriff nennt, darf er durchgestrichen werden. Die Person kennt die Begriffe nicht. Der Erzähler hat zwei Minuten Zeit. Das Spiel ist gewonnen, wenn drei Begriffe horizontal, vertikal oder diagonal durchgestrichen sind.

Material

- Bingofelder
- Stifte
- verschiedene Themen für Geschichten
- Stoppuhr

4. Spiel: Du Flasche!

Die Teams spielen nacheinander. Nun brauchen wir zwei Personen aus jedem Team. Vorne stehen drei Flaschen (ohne Deckel) mit einem Kartenspiel auf dem Hals. Jeder steht hinter einer Flasche. Nun haben sie zwei Minuten Zeit, von ihrer Flasche genau fünf Karten runterzupusten. Wenn es mehr sind, kann die Ersatzflasche genutzt werden. Da es nur eine gibt, kann sich nur einer der beiden einen Fehler erlauben.

Material

- drei Flaschen
- drei Kartenspiele
- Stoppuhr



5. Spiel: ABC-Geschichte

Die Gruppen spielen nacheinander. Jetzt ist jeder aus der Gruppe gefragt! Die Gruppe muss eine Geschichte zu einem vorgegebenen Thema erzählen. Jeder sagt nacheinander einen Satz. Dieser Satz muss immer mit dem nächsten Buchstaben aus dem Alphabet beginnen. Nach zwei Minuten müssen 20 Sätze gebildet sein.

Material Themen

6. Spiel: Was male ich?

Jedes Team bestimmt eine Person, die mit verbundenen Augen malen muss und eine Person, die Anweisungen gibt.

Die Person, die malt, bekommt eine Augenbinde umgebunden, sodass sie nichts mehr sehen kann. Dann bekommt die andere Person den Begriff gesagt. Sie muss nun durch Richtungsangaben der anderen Person sagen, was sie malen muss. Der Stift darf nicht abgesetzt werden, ansonsten darf nicht weiter gemalt werden. Wenn die anweisende Person sagt, dass fertig gemalt ist, darf die andere Person die Augenbinde absetzen. Wenn die Person erraten kann, was sie gemalt hat, erhält das Team 50 Punkte.

Material

- Flipchart
- Edding
- Begriffe

7. Spiel: Laserpointer

Die Teams spielen nacheinander.

Jede Gruppe bestimmt eine Person, die mit einem Laserpointer Worte an die Wand schreibt.

Die Person kommt nach vorne und bekommt drei Worte, die sie schreiben muss. Jedes Wort darf 2-mal geschrieben werden. Die Gruppe muss zwei von drei Worten erkennen, um die Aufgabe zu bestehen.

Material

- Laserpointer
- drei verschiedene Worte pro Gruppe



8. Spiel: Länderkunde

In jeder Box befinden sich fünf Karten mit Länderumrissen und sieben Karten mit Ländernamen. Alle Teams spielen gleichzeitig und haben nun fünf Minuten Zeit, die Umrisse den Ländern zuzuordnen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen sie drei der Länder richtig erkennen. Nach Ende des Spiels ordnet der/die Mitarbeiter/in die Länder richtig zu.

- Material**
- je fünf Karten mit Umrissen
 - je sieben Karten mit Namen
 - Lösungen

Finale: Jengasteine/Dominosteine stapeln

Es wird gleichzeitig gespielt. Die Gruppen haben eine Minute Zeit, Dominosteine/Jengasteine zu stapeln. Es muss eine Höhe von 50 cm erreicht werden. Die Gruppen, die das schaffen, verdoppeln ihre Punkte.

- Material**
- Jengasteine/Dominosteine
 - Zollstock

Voller Lockdown

Die Kinder bekommen das Material jeweils nach Hause gebracht. Über eine Video-Konferenz kann jeweils mit einer Gruppe gespielt werden. Aufgabe 7 entfällt. Die Punkte können in eine Bestenliste eingetragen werden.

Kleine Gruppen dürfen sich treffen

Es wird jeweils nur mit einer Gruppe vor Ort gespielt. Für Spiel 2 braucht es mehrere Aufbauten, damit jedes Kind ein eigenes Set hat. Beim Finale spielt nur ein Kind für die Gruppe. Punkte können in einer Bestenliste eingetragen werden.

Treffen mit größeren Gruppen ist möglich

Mehrere Teams können gegeneinander spielen, so wie es in der Anleitung steht.

Quelle

Wir danken der Protestantischen Jugendzentrale Donnersberg in Kirchheimbolanden für die freundliche Genehmigung, Teile ihrer Spielshow für unsere Ideentanke nutzen zu dürfen:

https://www.juz-kirchheimbolanden.de/fileadmin/user_upload/Jugendzentralen/juze-kirchheimbolanden/Standort_kibo/downloads/Spieleabende/Beat_the_Box.pdf





Actionbound – Die digitale und zeitgleich analoge Schnitzeljagd!

- Material** Für die Teilnehmenden: internetfähiges, mobiles Endgerät zum Beispiel Handy. Zur Erstellung der Schnitzeljagd wird ein PC und ein Account benötigt.
- Teilnehmende** grundsätzlich unbegrenzt
- Zeit** Das liegt ganz an der Länge der Route, die ihr für den Bound auswählt. Das Gute ist, dass die Bounds dauerhaft bestehen bleiben und somit immer wieder gespielt werden können.
- Ort** Überall – zum Beispiel ein Actionbound quer durch eure Gemeinde!
- Beschreibung** Es handelt sich hierbei um eine Schnitzeljagd, die anstatt mit klassischen Pfeilen auf dem Boden zum Beispiel mit dem Handy gespielt wird.

Über die kostenfrei im App- und Playstore erhältliche App wird, nachdem die gewünschte Schnitzeljagdroute (in der App als „Bound“ bezeichnet) ausgewählt oder per QR-Code eingescannt wurde, ein Pfeil im Display des Handys angezeigt, der zum Ziel (oder zu einem Wegpunkt) der Route führt. Die Route wird zuvor über die Actionbound Homepage „<https://de.actionbound.com/>“ erstellt.

Hierfür muss ein Account angelegt werden. Beim Erstellen der Route wird einem, wie bei Google Maps, eine Karte seiner Umgebung angezeigt. Auf dieser Karte stellt man den Start und den Zielpunkt sowie unbegrenzt mögliche Wegpunkte ein. Die Wegpunkte, aber auch der Start- und Zielpunkt, können mit unterschiedlichsten Aufgaben, einem Quiz oder ähnlichem gefüllt werden, sodass der Spieler nicht nur einen Zielpunkt findet, sondern während der Schnitzeljagd auch verschiedenste Aufgaben lösen muss.

Der Kreativität der Aufgaben sind hierbei kaum Grenzen gesetzt!



Variation

Wenn am Zielort ein „Schatz“ (zum Beispiel Süßigkeiten) versteckt wird, erhöht dies die Freude der Teilnehmenden. Zudem können pro gefundenem Wegpunkt oder für jede richtig beantwortete Frage Punkte verteilt werden. Somit könnte die Person mit den meisten Punkten am Ende einen Gewinn (zum Beispiel einen Kinogutschein) erhalten. Der Ersteller des Bounds kann alle Teilnehmenden inkl. der gesammelten Punkte in seinem Account nachschauen.

Anmerkung

Es braucht eine gewisse Zeit, bis sich der Ersteller eines Bounds (= einer Schnitzeljagd) mit den vielfältigen Möglichkeiten der Anwendung auseinandergesetzt hat. Ebenso kann es gut einige Stunden dauern, bis eine Schnitzeljagd samt verschiedener Wegpunkte und Aufgaben erstellt ist. Es ist auf jeden Fall hilfreich, den erstellten Bound im Vorfeld einmal zu testen. Hierfür ist die „Testversion“ im Erstellungsprogramm dienlich. Wichtig ist, dass der kostenfreie Actionbound-Account nur für private Zwecke benutzt werden darf. Sobald der Bound für Gruppen (wie zum Beispiel Messdienergruppen) erstellt wird, muss ein kostenpflichtiger Account erstellt werden (vgl. Nutzungsbedingungen von Actionbound).

Kosten bitte im Vorfeld mit der/m jeweiligen Ansprechpartner/in in der Pfarrei klären.

Mögliche Themen für die Bounds

Mögliche Themen für die Bounds wären etwa: „Kirchraumentdeckung: Was gibt es bei uns in der Kirche zu entdecken“ (fragt eventuell einen der Seelsorger, häufig gibt es in der Pfarrei schon analoge Kirchenquizze, die man dafür benutzen kann), „Messe dienen wie geht's?“, „Unsere Pfarrei (welche Orte gibt es?)“, „Was ist eigentlich ein Messdiener/in?“ und noch vieles mehr.

Hinweis

Informiert euch, ob in eurer Pfarrei schon ein Account gekauft ist, den ihr nutzen könnt.





QR-Code-Rallye Actionbound – Messe für Minis



© instagram.com/eising.cartoon

Spielt gemeinsam als Ministranten-Gruppe die Messe durch! Mit mindestens zwei Spieler:innen kannst du diesen Bound bereits lösen.

Eine Person übernimmt die Rolle des Priesters und die anderen sind die Ministranten. Stellt euch den Quizfragen zum Gottesdienst und erhaltet hilfreiche Informationen, um in der nächsten Messe den Durchblick zu haben!

Der Bound wird immer wieder aktualisiert. Aktuell stehen die Aufgaben der Leuchter und Gaben zur Verfügung. Demnächst gibt es Kreuz und Weihrauch.

Zur Durchführung brauchst du die QR-Würfel, die du nachstehend findest.

Das Entwicklerteam auf der Jugendburg Gemen freut sich über Feedback und Anregungen:
burgpaedagogik@bistum-muenster.de



BASTELBOGEN FÜR DEN ACTIONBOUND MESSE FÜR MINIS

1. DIE FOLGENDEN SEITEN
AUF STABILEM PAPIER
AUSDRUCKEN.

2. DEN WÜRFEL MIT DEN
GRAUEN LASCHEN SAUBER
AUSSCHNEIDEN.

3. AN DEN GRAUEN LASCHEN
ZUSAMMENKLEBEN UND
TROCKNEN LASSEN.

4. DIE WÜRFEL IN DER KIRCHE
AN DEN PASSENDEN ORTEN
HINLEGEN.

5. ÜBER ACTIONBOUND
DAS SPIEL
„MESSE FÜR MINIS“
RUNTERLADEN.

6. NACH DEM SPIEL DIE
WÜRFEL WIEDER EINSAMMELN
UND BALD
WIEDERVERWENDEN!

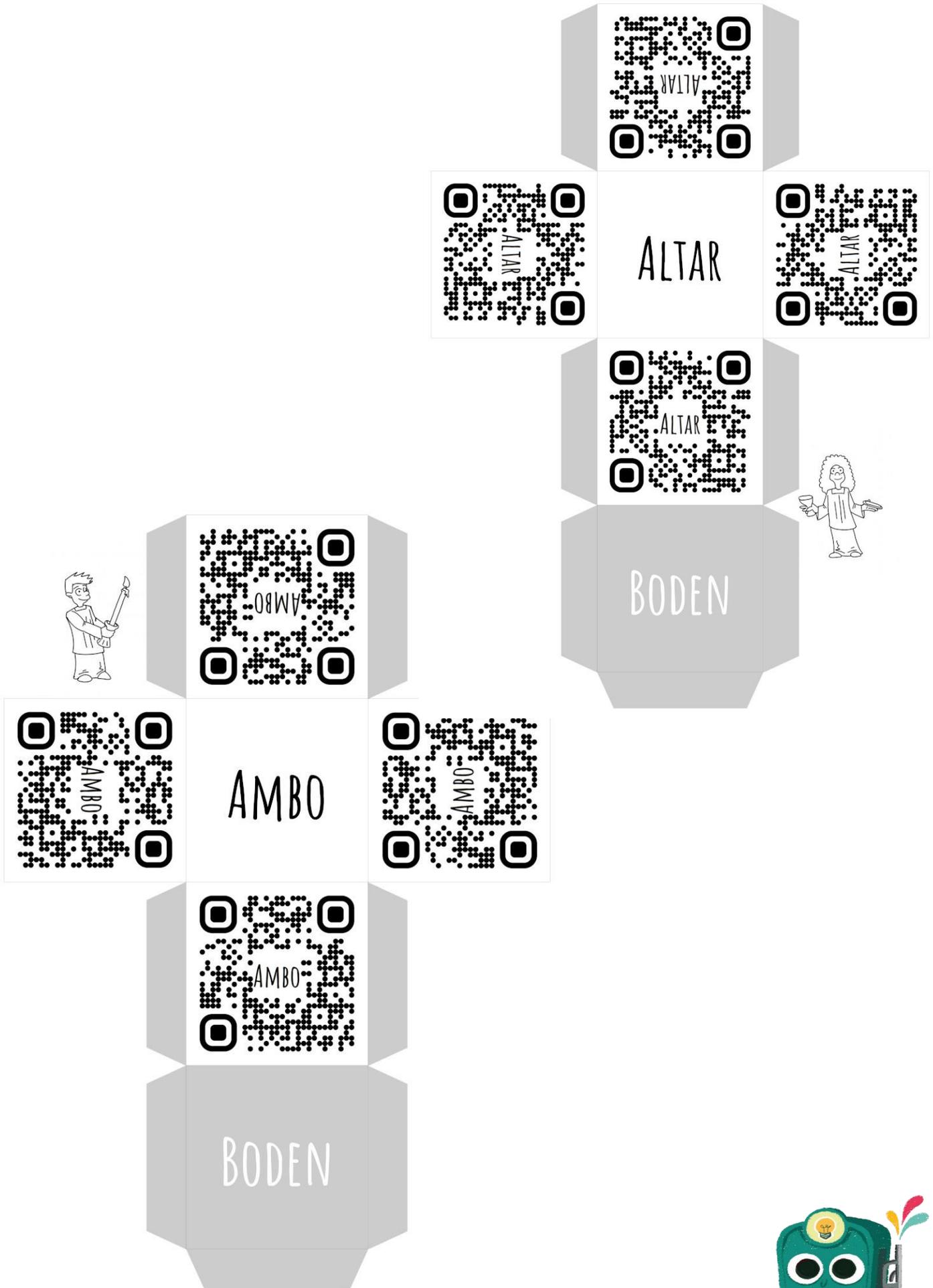


DER ACTIONBOUND WIRD ZWISCHENDURCH VERÄNDERT
UND IMMER MAL WIEDER MIT NEUEN DIENSTEN,
AUFGABEN UND VARIANTEN ERGÄNZT.

DAS ENTWICKLERTTEAM AUF DER JUGENDBURG GEMEN
FREUT SICH ÜBER FEEDBACK UND ANREGUNGEN:

BURGPAEDAGOGIK@BISTUM-MUENSTER.DE







DIESEN WÜRFEL ENTSPRECHEND DER ANZAHL Eurer SITZPLÄTZE AUSDRUCKEN!
DENK AUCH AN DEN PRIESTERSITZ!





Impressum

Herausgeber

Bischöfliches Generalvikariat Münster, Hauptabteilung Seelsorge, Abteilung Kinder, Jugendliche und Junge Erwachsene und Bischöflich Münstersches Offizialat, Seelsorge, Referat junge Menschen.

Redaktionsteam

Kerstin Arping (Weihrauchfass DIY), Vanessa Drzymalla (Gruppenstunde im digitalen Gruppenraum), Sebastian Frye (Actionbound), Fabian Guhr (Messcaperoom, Actionbound), Christoph Hendrix (Messcaperoom), Lukas Inderwisch (Actionbound), Michael Kellermann (Erinnerungswand), Ralf Meyer (QR-Code-Rallye), Merve Telaar (Messcaperoom, Beat the Box), Tobias Fraas und Christian Wacker.

Layout

Lisa Hänsch (Ideentanke)

Alice Börgerding (Supermessdiener)

Afj (Grafik in der Gedankenblase auf dem Deckblatt)

eigene Notizen

eigene Notizen

eigene Notizen