

Beispiel eines Mini-Wochenendes im Sommer

für Ministranten ab der dritten Klasse



Freitag

16.15 Uhr Treffpunkt der Jugendleiter
16.30 Uhr Treffpunkt der Teilnehmer
Teilnehmer auf Anwesenheit kontrollieren
Reisesegen

Pfarrer oder Gruppenleiter

16.45 Uhr Abfahrt

17.45 Uhr Ausladen, Material und Essen verstauen

Zimmereinteilung - Mädchen / Jungen

Abendessen

20:15 Erster Programmteil – erst draußen, ab Gruppenregeln drinnen

Kennenlernspiel 1. „Wäscheklammer-Fange“

Jeder TN bekommt 3 WKlammern, steckt diese ans T-Shirt,

Spielauftrag: Versuche bei den anderen TL eine Wäscheklammer zu klauen und verteidige Deine gut! Wer schnappt sich die meisten?

Variante mit neuem Spielauftrag: Versuche den anderen TN deine WKlammer anzustecken. Wer bekommt seine drei WKlammern los?

Kennenlernspiel 2. „Bälle jonglieren mit Namen“

Im Kreis sagt jeder seinen Namen. Dann wird der Ball gespielt.

Jeder sagt vorher den Namen dessen, der fangen muss.

Merkt Euch von wem ihr den Ball bekommt und zu wem ihr ihn spielt.

Kennenlernspiel 3. „DachrinnerIn“

Anleitung: Jeder bekommt ein kleines Stück Dachrinne.

Aufgabe: Ein Ball soll von einem Startpunkt zu einem Zielpunkt/Eimer durch die Dachrinnen laufen. Jeder muss seinen Teil beitragen, aufmerksam und schnell sein.

Varianten: Eimer weiter weg stellen; über ein Hindernis laufen lassen...

Haus erklären und Gruppenregeln vorstellen

1. Wir helfen einander; vor allem den Betreuern beim Herrichten bzw. Aufräumen.
2. Keiner geht allein zum See; nur mit Betreuer.
Keiner verlässt allein/eigenständig das Haus- und Gartengelände.
3. Boot fahren nur unter Aufsicht der Bootsmeister N.N. ... und mit Schwimmweste.
4. 23.00 Uhr schlaf-fertig machen; 23.30 Uhr Bettruhe.
Wenn das am Freitag klappt, dann am Samstag eine halbe Stunde länger!
5. Jeder trägt sich in den Küchendienst und die Getränkliste ein.
6. Die Teilnehmer brauchen kein Handy.
7. Ergänzungen...

40 Minuten Wette

Aufgaben haben N.N. und N.N. weiterentwickelt. Zum Beispiel

Aufgabe 1: Jeder soll einen Einhornzopf haben!

Aufgabe 2: Jeder zeichnet seinen Fußabdruck auf ein Klopapier und schreibt seinen Namen rein!

Aufgabe 3: Ein Gedicht dichten – mit diesen Wörtern im Text: See, Betreuer, Ungeheuer

Aufgabe 4: Staple zuerst 10, dann 20, dann 30 Kronkorken aufeinander!
Schafft Ihr mehr?

Mörderspiel starten

anschließend Abendimpuls

Samstag

- 8:00 Uhr Wecken
Küchendienst
- 8:30 Uhr Frühstück
Küchendienst

Betreuer bauen nach dem Frühstück den Gummihuhngolf-Parcour auf.

9:30 Uhr Zweiter Programmteil

Gummihuhngolf

Erklärung des Spiels und Vorstellung des Golfparcours (extra Zettel)
Einteilung der TN in 4-5er-Gruppen; jede Gruppe wird von einem Betreuer geführt; die anderen Betreuer beaufsichtigen die 10 Parcour-Aufgaben.



- 12:30 Uhr Mittagessen
Freizeit, TTennis, TKicker, Volleyball...
- 15:00 Uhr Kuchen



15:30 Dritter Programmteil

Baden und Bootfahren mit Aufsicht und Schwimmweste

- 17.30 Uhr Grillen vorbereiten, Bierbänke/tische
Lagerfeuer starten
- 18:00 Uhr **Gottesdienst** mit Pfarrer; nicht am Lagerfeuer;
im Kreis auf der Wiese oder bei schlechtem Wetter in der Kirche
Lieder aussuchen, Fürbitten texten, Kreis auf Wiese herrichten...
- 19:15 Uhr **Grillen** am Lagerfeuer, bei Regen am Sonntag

22:00 Vierter Programmteil

Fackelwanderung mit Black Story

.....

Schlechtwetter- Alternativen

- Kicker-Turnier und TTennis-Turnier**
- T-Shirt bemalen, Vorlagen**
- Mosaik-Kreuze basteln**

Sonntag

- 8:30 Uhr Wecken
Küchendienst
- 9:00 Uhr Frühstück
Küchendienst

10:00 Fünfter Programmteil

T-Shirt bemalen

Mosaik-Kreuze basteln

kurzer Abschluss vom Wochenende

- 11:30 Uhr Hausputz einteilen, Zimmer räumen, Gepäck in Außengang tragen
- 12:30 Uhr Mittagessen
anschl. Küchendienst
und weiterer Hausputz
- 14:30 Uhr Rückfahrt nach Hause
Material ausladen und verräumen