

Stadt, Land, Fluss

Benötigtes Material:

- Zettel
- Stift

So geht's:

Alle Mitspielenden zeichnen sich eine Tabelle wie im Beispiel dargestellt auf.

In jeder Runde wird zu Beginn ein zufälliger Buchstabe des Alphabets ausgewählt, zu dem die Spielenden ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben für jede Kategorie finden müssen. Wer zuerst fertig ist ruft „Stopp“, woraufhin alle sofort die Stifte weglegen müssen. Nun werden die Begriffe in der Runde verglichen und Punkte auf jedes Wort vergeben, die in der letzten Spalte festgehalten werden. Es gibt pro passendem Wort...

... 5 Punkte, wenn das gleiche Wort auch von anderen gefunden wurde.

... 10 Punkte, wenn niemand sonst dieses Wort aufgeschrieben hat.

... 20 Punkte, wenn niemandem sonst ein Wort für diese Kategorie eingefallen ist.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Varianten:

Um das Spiel immer wieder spielen zu können, ist es ratsam, sich jedes Mal neue Kategorien auszudenken. Mit ihnen kann auch der Schwierigkeitsgrad festgelegt werden.

Oft empfiehlt es sich, eine maximale Rundenzeit festzulegen, die vom Spielleiter überwacht wird, damit sich Runden mit schwierigen Buchstaben nicht zu lange ziehen.

Stadt	Land	Fluss	Heilige	Spiel	Punkte

Kniffel

Benötigtes Material:

- 5 Würfel
- Würfelbecher (wenn vorhanden)
- Kniffelblock oder eigene Tabelle
- Stift

So geht's:

Alle Spielerinnen und Spieler benötigen eine Tabelle, in die sie ihre Ergebnisse eintragen können. Es wird reihum gewürfelt. In jeder Runde darf von allen Spielerinnen und Spielern jeweils dreimal gewürfelt werden. Dabei darf man nach jedem Wurf passende Würfel zur Seite legen und mit den anderen weiterwürfeln. Nach dem zweiten Wurf dürfen auch Würfel, die vorher beiseitegelegt wurden wieder aufgenommen werden. Spätestens nach dem dritten Wurf muss man sich für ein noch freies Feld auf dem Spielplan entscheiden und dort die entsprechenden Punkte eintragen. Hat man kein noch mögliches Ergebnis erzielt, muss ein Feld gestrichen werden,

Varianten:

Es gibt auch die Möglichkeit, eine Tabelle z.B. in Exel zu erstellen und bei einer Video-Schaltung den Bildschirm zu teilen, sodass nicht alle Spielenden ihre eigene Tabelle führen müssen. Jede Spalte entspricht dann einer Spielerin bzw. einem Spieler. Das erleichtert gleichzeitig Übersicht zur Einhaltung der Reihenfolge, sodass niemand versehentlich ausgelassen wird.



Kombinationen	es zählen	Andrea	Bert	Carina
1er	nur Einser			
2er	nur Zweier			
3er	nur Dreier			
4er	nur Vierer			
5er	nur Fünfer			
6er	nur Sechser			
Zwischen- summe	obere Abteilung			
Bonus	wenn 63 oder mehr			
Summe I	obere Abteilung			
3er Pasch	alle Augen			
4er Pasch	alle Augen			
Full House	immer 25			
kl. Straße	immer 30			
gr. Straße	immer 40			
5er Pasch (Kniffel)	immer 50			
Chance	Alle Augen			
Summe II	untere Abteilung			
Gesamt- summe	obere + untere			

Mensch ärgere dich nicht (für 4, 6 oder 8 Personen)

Natürlich gibt es dieses Spiel hundertfach als Online-Version oder App.

Da es oft ein Problem ist, dass alle die gleiche App haben müssen oder im Browser zu viel Werbung gezeigt wird, kann man dieses Spiel auch nur mit Hilfe der Kamera im Video-Chat spielen und hat dabei noch tolle Variationsmöglichkeiten.

Benötigtes Material:

Spielleiter:

- 1 Spielplan
- 4 Figuren pro Spielerin und Spieler
- 1 Würfel

Mitspieler:

- 1 Würfel



So geht's:

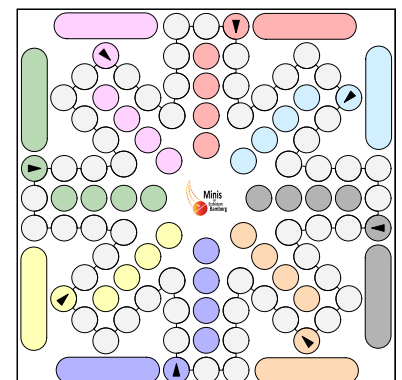
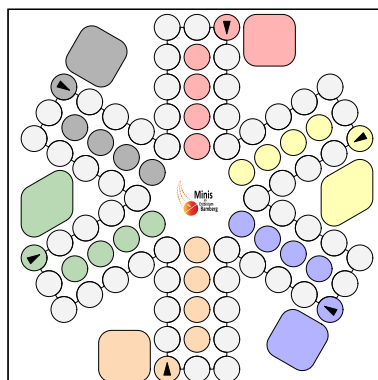
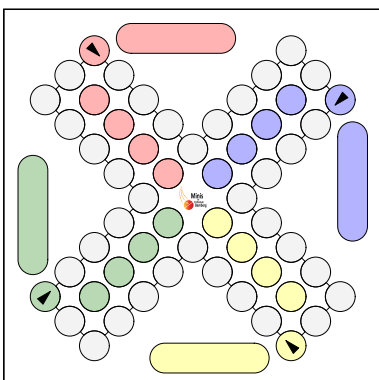
Ein Obermini stellt ein Spielfeld bereit und installiert seine Kamera so, dass alle es gut von oben sehen können. Die vier Spielfiguren jeder Farbe sind im Idealfall mit den Buchstaben „A“, „B“, „C“ und „D“ beschriftet, um die Kommunikation zu erleichtern. Statt den üblichen Spielfiguren kann man auch einfach kleine, bunte Zettel nutzen oder kleine, beschriftete Gegenstände (Würfel, Kronkorken, Mühle-Spielsteine, ...), da die Beschriftung dann leichter fällt.

Gespielt wird nach den bekannten Mensch-ärgere-dich-nicht-Regeln, wobei die Spielenden jeweils selbstständig würfeln und dem Spielleiter oder der Spielleiterin die Anzahl der gewürfelten Augen und die Spielfigur nennt, mit der gezogen werden soll.

Das Spielfeld kann auch auf kreative Weise an einer Pinnwand oder Magnettafel aufgebaut werden, damit die Kamera leichter zu installieren ist.

Varianten:

Normalerweise ist das Spielfeld für vier Personen ausgelegt, es gibt aber auch die Möglichkeit, es für sechs oder acht Personen zu gestalten. Durch die erhöhte Anzahl an Spielsteinen auf dem Feld, wird das Spiel umso spannender.



Knister

Ein pfiffiges kleines Spiel, für das kaum Material notwendig ist.

Benötigtes Material:

- 2 Würfel pro Spieler
- 1 5x5 Tabelle für jeden Spieler

So geht's:

Die Spieler würfeln nacheinander. Jede gewürfelte Zahl (egal von wem) wird von jedem Spieler in die Tabelle eingetragen - in welches Feld, bleibt jedem Spieler überlassen. Wenn die Tabelle voll ist erfolgt die Auswertung:

Jede Spalte und jede Zeile wird für sich betrachtet, die Reihenfolge der Zahlen darin ist egal.

Für jede Zahl, die 2x vorkommt (=2er), gibt es 1 Punkt.

Für jede Zahl, die 3x vorkommt (=3er), gibt es 3 Punkte.

Für jede Zahl, die 4x vorkommt (=4er), gibt es 6 Punkte.

Für jede Zahl, die 5x vorkommt (=5er), gibt es 10 Punkte.

Liegen zwei 2er vor (=Doppelpaar), gibt das 3 Punkte.

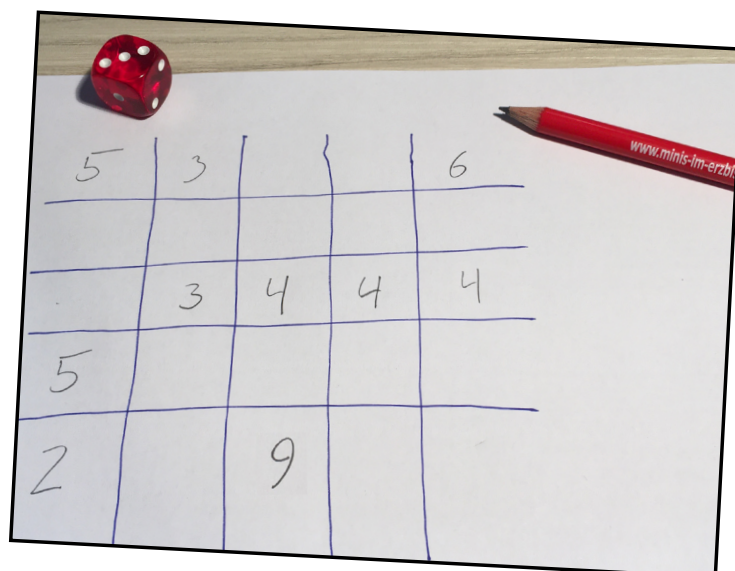
Für ein Full House (2er + 3er) gibt es 8 Punkte.

Bei 5 aufeinander folgenden Zahlen (=Straße) inkl. der 7 gibt es 8 Punkte.

Bei 5 aufeinander folgenden Zahlen (=Straße) ohne die 7 gibt es 12 Punkte.

Für die Auswertung in Diagonaler Richtung gilt die gleiche Punktverteilung, allerdings wird das Ergebnis jeweils mit 2 multipliziert.

Wer die meisten Punkte hat gewinnt.



Buchstabenkette

So geht's:

Bevor das Spiel beginnt wird eine Reihenfolge unter den Teilnehmenden festgelegt. Der oder die erste sagt ein Wort, das ihm oder ihr gerade in den Sinn kommt und der oder die Nächste muss möglichst schnell ein Wort sagen, das mit dem Buchstaben anfängt, mit dem das letzte aufgehört hat. So geht es reihum. Natürlich darf das gleiche Wort nicht noch einmal genannt werden.

Varianten:

Zum Reinkommen ist es gut, wenn den Spielenden ein wenig Zeit zum Überlegen eingeräumt wird. Nach und nach kann die Geschwindigkeit dann gesteigert werden.

Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, können Kategorien eingeführt werden, denen die Worte entstammen müssen, z.B. Städte, Länder, Namen (männlich und/oder weiblich). Für Minis eignet sich natürlich auch die Nennung von Gegenständen, die in der Kirche vorkommen oder von Elementen des Gottesdienstablaufes etc.

Leuchter - Ratsche - Evangelium - Musik
Jesus - Sakristei - Inzens - Sakrament
Orgel - Leuchter
Kelch - Hostie - Engel

Spiele für virtuelle Gruppenstunden mit Ministrantinnen und Ministranten



skribbl.io

Ein prima Spiel, für alle, die online miteinander spielen möchten, inklusive der Möglichkeit, es individuell anzupassen und - wenn gewünscht - spielerisch Begriffe aus der Mini-Arbeit zu wiederholen.

Benötigtes Material:

- Stabile Internetverbindung

So geht's:

Die Gruppenleitung erstellt auf der Homepage skribbl.io ein privates Spiel und schickt den erstellten Link an die Gruppe. Die Mitspielenden können nun ihren Spielernamen und eine Spielfigur wählen und dem Spiel beitreten. Wer das Spiel erstellt hat, hat nun noch die Möglichkeit, die Spielrunden, die Ratezeit und die Sprache der zu ratenden Wörter festzulegen. Außerdem können ganz einfach eigene Wörter eingegeben werden, was für Minis zum Beispiel dann super sein kann, wenn man Begriffe des täglichen Mini-Gebrauchs spielerisch wiederholen möchte.

Am meisten Spaß macht es natürlich, wenn ihr euch während dessen per Video-Konferenz untereinander unterhalten könnt.



Verschiedene Rätsel

Black Stories:

Hat ein Mitglied der Gruppenleitung dieses Spiel zu Hause, so ist das eine tolle Möglichkeit, um auch in virtuellen Gruppenstunden miteinander ins Gespräch zu kommen und gemeinsam die grauen Zellen in Schwung zu bringen.

Der Rätselspaß besteht hierbei darin, dass von einer Karte eine kurze Szenerie vorgelesen und ein kleines Bild gezeigt wird. Die Mitspielenden müssen daraufhin mit Hilfe von Ja-oder-Nein-Fragen herausfinden, was passiert ist.

Actionbound:

Wenn du deinen Minis eine spannende Schnitzeljagd durch das Dorf oder den Stadtteil bieten willst, eignet sich die App Actionbound wunderbar dazu. Damit kannst du multimediale Aufgaben erstellen, die zu Lösen sind. Da das jeder individuell machen kann und sich nicht alle treffen müssen, ist das momentan noch reizvoller als ohnehin schon.

Bilderrätsel:

Wenn ihr nicht die Möglichkeit habt, euch per Video-Konferenz zu treffen, können auch z.B. in WhatsApp-Gruppen, oder ganz „altmodisch“ per E-Mail Bilderrätsel verschickt werden. Dafür wird z.B. ein Motiv aus dem täglichen Mini-Gebrauch in einer ungewöhnlichen Perspektive o.Ä. fotografiert. Dieses überdeckt ihr dann vollständig mit gleichmäßigen Flächen. Schickt das Bild in regelmäßigen Zeitabständen, mit je einer dieser bedeckenden Flächen weniger über dem Foto an die Minis. Wer zuerst richtig errät, was gezeigt wird, gewinnt.

