

Temat: Przypomnienie wiadomości.**Wiedza, umiejętności, postawy:**

- powtórzenie wiadomości z poprzednich zbiorów

Przykładowe formy pracy:

- samodzielna prezentacja naczyń liturgicznych, postaw, gestów podczas liturgii

Lp.	Przebieg zbiórki	Metody	Pomoce
1.	Rozpoczęcie Przywitanie; odmówienie modlitwy, np. <i>Ojcze nasz</i>		
2.	Sprawy porządkowe Sprawdzenie obecności, ogłoszenia		Lista obecności
3.	Wprowadzenie Powtórzenie wiadomości warto przeprowadzić za pomocą gier i zabaw. Proponuje się, aby niniejszą zbiórkę oprzeć na bardzo znanej grze „Kółko fortuny”. Odpowiednio wcześniej prowadzący powinien przygotować sobie kolorowe kółko. Najlepiej jest wydrukować je na papierze o wysokiej gramaturze i o formacie min. A4 oraz dodać strzałkę, umocowaną na śrubce, by mogła się obracać. Ponadto należy przygotować 6 pojemników na kartki z pytaniami. Powinny być one oznaczone odpowiednim kolorem i odpowiednio podpisane. Jako punkty można użyć drobne, jednakowe przedmioty, np. fasolki.		Zał. 1, śrubka Zał. 2; pojemniki, kartki z pytaniami fasolki
4.	Realizacja Ministranci dzielą się na trzy- lub czteroosobowe zespoły.	Gra „kółko fortuny”	
5.	Każdy zespół w swojej turze kręci kółkiem fortuny. Strzałka zatrzymuje się na jednym z 7 kolorów, każdy kolor oznacza inną kategorię pytań: niebieski – naczynia liturgiczne; pomarańczowy – szaty liturgiczne; zielony – rok liturgiczny; żółty – święci patroni; czerwony – funkcje i posługi; fioletowy – postawy i gesty. Uwaga! Czarny kolor oznacza bankruta! Gdy strzałka wskaże ten kolor (co zdarza się rzadko), grupa musi oddać wszystkie zgromadzone dotychczas punkty.		
6.	Ministrant z danej grupy podchodzi do pojemnika oznaczonego odpowiednim kolorem i pytanie. Wraca do grupy i odczytuje je głośno. Cała grupa ma 30 sekund na naradę i udzielenie odpowiedzi. Za poprawnie udzieloną odpowiedź grupa otrzymuje jeden punkt (czyli np. fasolkę). Za odpowiedź niepoprawną drużyna nie zdobywa punktów, a pytanie wraca do pojemniczka. „Zużyte” pytania odkładane są w osobne miejsce.		

7.	Gra kończy się po określonej liczbie tur lub określonym czasie. Na koniec ministranci przeliczają punkty zdobyte podczas gry. Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów. Uwaga! Należy zwrócić uwagę na to, by zakończyć grę po pełnym okrążeniu koła, by każda drużyna miała taką samą liczbę szans na zdobycie punktów.		
8.	<u>Podsumowanie</u> Miejsce na pytania do ministrantów związane z tematem spotkania oraz na pytania ministrantów do prowadzącego, wręczenie nagród zwycięzcom i przypomnienie o zbliżającej się promocji.		
9.	<u>Zakończenie</u> Modlitwa na zakończenie: <i>Chwała Ojcu</i>		