



# »Zukunft für Einsteigerinnen«

Spieleset mit 6 Stationen

*StarterKit*  
für Mädchen



1. **Kopfjägerin**

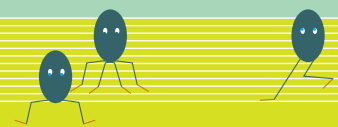
2. **Girl-Activity**

3. **BESTE FREUNDIN**

4. **Liebes Pass**

5. **Bewerbung & Co.**

6. **Der große Schicksalsfall**



## Informationen und Bestellung:

Landesgemeinschaft Mädchenarbeit in NRW e.V.  
Robertstr. 5a, 42107 Wuppertal  
fon 0202.759 50 46  
fax 0202.759 50 47  
lag@maedchenarbeit-nrw.de  
www.maedchenarbeit-nrw.de

## StarterKit – Zukunft für Einsteigerinnen

### Spielset mit 6 Stationen zur Lebens- und Berufsplanung

#### Das StarterKit für Mädchen ist:

- ein Material- und Methodenset zur geschlechterbewussten und kultursensiblen Arbeit im Themenfeld Lebens- und Berufsplanung für Mädchen ab dem 8. Schuljahr
- für den Einsatz an allen Schulformen sowie außerhalb von Schule geeignet

#### Das StarterKit bietet Mädchen:

zahlreiche Gesprächs- und Spielanlässe, durch die sie sich mit Gleichaltrigen über wesentliche Themen und Fragen der Adoleszenz austauschen und sich Wissen für die Zukunft erarbeiten können.

#### Das StarterKit bietet LehrerInnen und PädagogInnen:

die Möglichkeit, mit geringem Aufwand geschlechterbewusst und kultursensibel in das Themenfeld Lebens- und Berufsplanung einzusteigen.

#### Das StarterKit kann:

- Als Spielekette, Miniparcours und Rundparcours z.B. im Rahmen einer Projektwoche oder auch fortlaufend, z.B. im Rahmen einer Mädchen AG eingesetzt werden.
- Von Pädagoginnen oder auch von geschulten, älteren Mädchen/Mitschülerinnen im Rahmen eines Peergruppenkonzeptes angeleitet werden. Es ist ebenso möglich, dass sich die Mädchen einzelne Spielstationen selbst erarbeiten.
- In homogenen Mädchengruppen wie auch parallel zum StarterKit für Jungen (LAG Jungenarbeit NRW, <http://www.lagjungenarbeit.de/projekte.php>) eingesetzt werden.

## Die einzelnen Stationen im Überblick

### 1. Kopfjägerinnen



#### Kopfjägerin

Die erste Station »Kopfjägerinnen« soll zum Experimentieren mit Rollenmodellen einladen. Darüber hinaus soll sie verdeutlichen, was bei einem Bewerbungsverfahren wichtig sein könnte und die Auswahl nach Aussehen und Geschlecht kritisch hinterfragen. Als Mitglieder einer Personalvermittlungsgesellschaft sollen die Mädchen jeweils drei Bewerberinnen und Bewerber für insgesamt zwei Stellenangebote auswählen. Die Stellenangebote beziehen sich auf eine Stelle als Fotografin und als Campleiterin eines Familiencamps. Sie sind eigens so ausgewählt worden, dass sie unabhängig vom schulischen Abschluss angestrebt werden können und sie eine leicht technische und eine leicht familienorientierte Ausrichtung haben. Wen werden die Mädchen unter den 25 BewerberInnen auswählen?

### 2. Girl-Activity



#### Girl-Activity

An dieser Station geht es um das Ausdrücken von Gefühlen und das Verdeutlichen unterschiedlicher Einstellungen. Eine Spielfigur muss ins Ziel geführt werden, wobei sie nur dann ein Feld weitergesetzt werden kann, wenn eine Aufgabe aus dem Bereich Reden, Deuten und Malen erfolgreich erledigt wurde.

Beispielhafte Aufgaben sind:

- findet insgesamt 5 Begriffe, die mit Liebe beginnen!
- Schwarzarbeit (zeichnen)
- reich (pantomimisch darstellen)
- Zeugnis (umschreiben, ohne den Begriff und fünf weitere, die vorgegeben sind zu nennen)

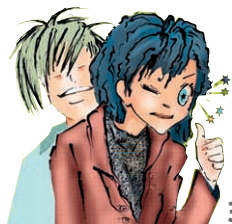
### 3. Beste Freundin

Hier erhält jedes Mädchen sieben Karten. Sie muss nun diese in einem Spiel wieder los werden. Dies kann sie nur, indem sie ihre Mitspielerin richtig einschätzt oder die Gruppe die Einzelne richtig beurteilt. Für jede richtige Einschätzung kann jede Mitspielerin eine Karte ablegen. Top- oder Flop-Karten sind u.a.:

- Werden Frauen deiner Meinung nach benachteiligt?
- Kann ein Mensch innerhalb von Sekunden seinen Charakter vollständig verändern?
- Du bist eifersüchtig. Würdest Du auf das Handy Deines Freundes schauen, um ihn zu kontrollieren?



#### BESTE FREUNDIN





## 4. Liebespass



Die vierte Station »Liebespass« ist eine Wissensstation, bei der es auch um die Beziehung und die eigene Meinung geht. An dieser Station kann man sein Wissen testen und einen Liebespass erwerben. Hierzu muss die Gruppe mit ihren Spielfiguren vom Startpunkt aus zum Mittelfeld gelangen. Allerdings kommt die Gruppe nur dann voran, wenn Fragen aus unterschiedlichen Wissensbereichen richtig beantwortet oder ein Standpunkt und Argumente gefunden wurden.

Beispielhafte Fragen sind:

- Ist es normal, dass in der Pubertät eine Brust größer ist als die andere?
- Welches Paar hat statistisch eine längere Überlebenszeit? Ein Paar, das sich ähnlich ist oder ein Paar, das sich gegensätzlich ist?
- Warum sind Mädchen manchmal so »zickig«? Macht zwei Vorschläge



## 5. Bewerbung & Co.



Bei der fünften Spiel- und Wissensstation »Bewerbung & Co.« muss sich ein Mädchen unter mehreren Bewerberinnen durch geschicktes Taktieren und Würfelglück durchsetzen, um den Traumjob zu ergattern. Gewonnen wird mit Wissen in den Bereichen Allgemeinwissen, Bewerbung und Lebenslauf sowie Intelligenz und kreativem Denken beim Einstellungstest und beim Feld Vorstellungsgespräch.

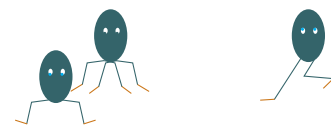
Beispielhafte Aufgaben können sein:

- Wie lange dauert eine Lehre, bzw. Ausbildung? 1 Jahr, 3 Jahre oder 5 Jahre?
- Ja oder Nein? Sieht der Lebenslauf einer Online-Bewerbung anders aus?
- Welche Figur aus der unteren Reihe setzt die obere Folge sinnvoll fort?  
Du hast eine Minute Zeit.
- Deine Mutter rät dir ab, den Beruf der Elektro-Ingenieurin zu erlernen, weil du ein Mädchen bist. Überzeuge sie mit zwei Argumenten.

## 6. Der große Schicksalsfall



Die erlebnispädagogische Station »Der große Schicksalsfall« bildet den Abschluss. Hierbei stehen der Gruppe nur begrenzte Materialien zur Verfügung und sie soll hiermit ein rohes Ei so präparieren, dass es einen Sturz aus zwei Meter Höhe übersteht. »Der große Schicksalsfall« ist auch die sechste Spielstation im StarterKit für Jungen, so dass die Mädchen- und die Jungengruppe hier bei Bedarf zusammengeführt werden können.



## Bestellung und Preise

Das Material- und Spieleset *StarterKit – Zukunft für Einsteigerinnen* kann zum Preis von 414,- Euro incl. Verpackungs- und Versandkosten bei der Landesarbeitsgemeinschaft Mädchenarbeit in NRW bestellt werden:

Landesarbeitsgemeinschaft Mädchenarbeit in NRW e.V.  
Robertstr. 5a  
42107 Wuppertal  
fon 0202.759 50 46  
lag@maedchenarbeit-nrw.de  
www.maedchenarbeit-nrw.de

Alle Spielmaterialien des *StarterKits* befinden sich in einer stabilen und handlichen Kunststoffbox mit Deckel. Zudem liegt jeder Box ein Handbuch mit ausführlichen Anleitungen, sowie eine einfache Anleitung zum Selbst-Lernen für jede Spielstation bei.

Die Landesarbeitsgemeinschaft Mädchenarbeit in NRW e.V. empfiehlt vor dem Einsatz des *StarterKits* eine zweistündige, persönliche Kurzeinweisung oder eine ausführlichere vier- bis fünfstündige Einweisung zur Vermittlung von theoretischen Grundlagen sowie zur Erprobung der einzelnen Spielstationen. Hierfür stehen Referentinnen der LAG Mädchenarbeit zur Verfügung. Möglich ist auch eine gemeinsame einweisende Qualifizierung zum StarterKit für Mädchen und zum StarterKit für Jungen in Kooperation mit der LAG Jungenarbeit in NRW.

Weitere Informationen zu Inhalten und Kosten der Einführung auf Anfrage.