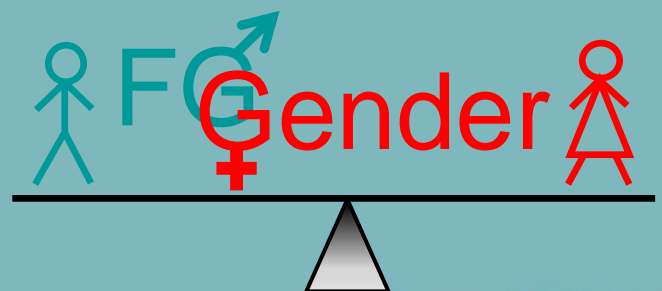




Methodensammlung zur **Genderarbeit** in der JRK-Gruppe



Impressum



Herausgeber: Deutsches Rotes Kreuz

Landesverband Niedersachsen e. V.

Jugendrotkreuz

Erwinstraße 7

30175 Hannover

Tel.: 0511 28000-401

Fax: 0511 28000-407

Email: info@jugendrotkreuz-nds.de

Internet: www.jugendrotkreuz-nds.de

Autor*innen: Fachgruppe Gender: Bianka Sohr, Brigitte Severin, Désirée Stefanelli,
Jörn Hannemann, Nicole Schulze, Melanie Wittneben

Redaktion und Layout: Petra Metzner

Erstauflage: November 2020

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
1. Einleitung	4
2. Die eigene Haltung	5
3. Methodensammlung	6
Bauen nach Bildern	6
Bin ich – Bin ich nicht	6
Gefühle im Spiel	7
Gender-Spaziergang	7
Kurzgeschichten „WWW - Was Wäre Wenn?“	8
Medienanalyse	8
Shopping-Star	9
Spinnennetz	9
Stadtrundgang	10
Toaster-Spiel	11
Typisch?!	11
Wünsch dir was	12
4. Literaturhinweise	13



1. Einleitung

Die Herstellung von Gerechtigkeit zwischen den Geschlechtern stellt eine wichtige Aufgabe im Jugendrotkreuz dar. Dazu will der Prozess Genderarbeit innerhalb der Strukturen unseres Verbandes beitragen.

Gender meint das gesellschaftliche, kulturelle und soziale Geschlecht. Im Gegensatz zum biologischen Geschlecht, welches im englischen mit dem Wort „sex“ bezeichnet wird. Geschlechtsbewusst zu arbeiten bedeutet für uns, die Vielfalt, Gleichheit und Unterschiedlichkeit vermeintlich männlicher und weiblicher Lebenswelten sichtbar zu machen und als gleichwertig anzuerkennen. Wir stellen traditionelle Rollenbilder in Frage und fördern die Suche nach dem eigenen Weg.

Diese Arbeitshilfe kann den Einstieg in die Genderarbeit erleichtern. Deshalb sind die Methoden, Übungen und Erfahrungen so aufbereitet, dass sie für die eigene Gruppenarbeit und Ferien-Freizeiten verwendet werden können. Der Ansatz ist also ein sehr praktischer.

Die Methoden können auf unterschiedliche Weise angewandt werden. Die einzelnen Übungen können sowohl in geschlechtshomogenen als auch in geschlechtsgemischten Gruppen durchgeführt werden. Oft ist es aber auch sinnvoll, die Gruppe zu trennen und die Übungen in einer reinen Mädchengruppe, einer reinen Jungengruppe und - im Idealfall - zusätzlich in einer gemischtgeschlechtlichen Gruppe durchzuführen. Zur Verbesserung der Wahrnehmung der Vorstellungen und Befindlichkeiten ist eine anschließende Diskussion der Ergebnisse unerlässlich. Dadurch wird verdeutlicht, wie bestimmte Verhaltensweisen und Kommunikationsformen wirken und wie diese den Alltag erschweren oder erleichtern.

Tipps zum Weiterlesen findet ihr auf Seite 13.

Wir wünschen euch viel Spaß und gute Ergebnisse mit der Arbeitshilfe!

Aber das Wichtigste ist: einfach (mal) loslegen!

Fachgruppe Gender
Jugendrotkreuz Niedersachsen

im November 2020



2. Die eigene Haltung

Bestimmt hast du es selbst schon erlebt, dass du als Gruppenleitung in einer Gruppe eine klare Stellung zu einem Thema beziehen musst, damit Missverständnisse und Irritationen in der Gruppe gar nicht erst entstehen. Dafür ist die eigene Haltung wichtig. Auch solltest du dir im Vorfeld schon einmal Gedanken zu deiner eigenen Meinung zu Rollenzuschreibungen und Genderarbeit gemacht haben, um den Gruppenprozess gut begleiten zu können.

Nicht nur deine Haltung, sondern auch die Besonderheiten deiner Gruppenmitglieder sind für die Umsetzung von Genderarbeit bedeutsam. Selten ist eine Verhaltensweise ausschließlich geschlechtsbedingt, oft sind andere Faktoren, wie z. B. Alter, Herkunft oder Traditionen genauso wichtig.

Gender-Check¹	
Die eigene Haltung	
	Welche positiven sowie negativen Erfahrungen hast du in deinem Leben gemacht, weil du eine Frau bzw. ein Mann bist? Beziehungsweise weil du als diese wahrgenommen wirst?
	Was sind typische Frauen- oder Männerrollen, und warum?
	Traust du Frauen und Männern in jeder Situation das Gleiche zu?
	Was denkst du über die Geschlechterfrage?
	Sprichst du in einer Sprache, die Frauen und Männer gleichermaßen anspricht?
Gruppenmitglieder	
	Was ist geschlechtstypisches Verhalten, was ist entwicklungsbedingt oder z. B. verhaltensbedingt aufgrund der Herkunft?
	Wie nehmen die Gruppenmitglieder zum eigenen oder zum anderen Geschlecht bzw. zu dir Kontakt auf? Welche Themen, Haltungen, Werte, Anerkennungen spielen dabei eine Rolle?
	Ermunterst du die einzelnen Gruppenmitglieder auch, für sie ungewohnte Aufgaben zu übernehmen?
Veranstaltungen	
	Wie ist das Team zusammengesetzt?
	Wer übernimmt welche Aufgaben?
	Wie gut ist der Veranstaltungsort für beide Geschlechter geeignet (z. B. Angebote der Freizeitgestaltung, Erreichbarkeit, Unterbringung)?
	Welche Möglichkeiten haben die Teilnehmenden, sich aktiv zu beteiligen?
	Werden die Interessen aller berücksichtigt?
	Findet eine Reflexion über Geschlechteraspekte statt?
Öffentlichkeitsarbeit	
	Sind die Ausschreibungen geschlechtergerecht formuliert?
	Wer ist auf den verwendeten Fotos in Ausübung welcher Tätigkeit abgebildet?
	Wen erreichen die Ausschreibung bzw. die Berichte nach der Veranstaltung?

¹ juleica, Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter, 11. Auflage, Seite 185 (mit kleiner Ergänzung)



3. Methodensammlung

Bauen nach Bildern

- Spielart:** Konstruieren
- Alter:** ab 8 Jahren
- Zeit:** 30 Minuten
- Material:** Legosteine, Holzklötze, Fotos
- Beschreibung:** Die Teilnehmer*innen bekommen Fotos von selbst erstellten Gegenständen und Bauwerken aus Bausteinen (Lego, Duplo, Holzbausteine) und sollen diese nachbauen. Wie gehen die Teilnehmer*innen bei der Aufgabe vor?
- Varianten:** Die Teilnehmer*innen werden in Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe beginnt mit dem Bauen und die andere Gruppe errät, was gebaut wird. Die Teilnehmer*innen haben eine Zeitvorgabe und sollen in der Zeit möglichst viele Gegenstände genau nachbauen.
Als Gesellschaftsspiel: Make 'n' Break, Lego Creationary

„Bin ich - Bin ich nicht“

- Spielart:** Selbstwahrnehmung
- Alter:** ab 8 Jahren
- Zeit:** 30 Minuten
- Material:** Papier (A4, A3), Klebpunkte (eine Farbe für Mädchen und eine für Jungen)
- Beschreibung:** Den Kindern/Jugendlichen werden mehrere Eigenschaften vorgestellt. Pro Eigenschaft gibt es ein Blatt Papier, auf dem eine Skala aufgemalt ist (Beispiel: Mutig - bin ich, bin ich etwas, bin ich eher nicht, bin ich gar nicht). Die Blätter werden im Raum verteilt und die Teilnehmenden gehen jeder für sich durch den Raum und kleben die Punkte so auf, wie sie sich selbst in dieser Eigenschaft einschätzen. Die Kinder/Jugendlichen können sehen, wo es Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt.
Eigenschaften: mutig, laut, abenteuerlustig, schüchtern, sportlich, selbstbewusst, aufgeschlossen, engagiert, bestimmend, chaotisch, teamfähig, aufbrausend ...
- Varianten:** Ecken-Zuordnung, Skala (von 1 bis 10) auf den Boden legen und Teilnehmer*innen aufstellen lassen.

Gefühle im Spiel

Spielart:	Theater, Darstellendes Spiel
Alter:	ab 12 Jahren
Zeit:	30 Minuten
Material:	Karteikarten
Beschreibung:	Ein*e Teilnehmer*in zieht je eine Emotionskarte und eine Geschlechterkarte. Die Kombination soll pantomimisch dargestellt werden (z. B. fröhlich/männlich, traurig/weiblich). Die Anderen versuchen, den Begriff zu erraten. Nach dem Spiel kann man die Unterschiede besprechen. Wie drücken Jungen Gefühle aus, wie die Mädchen? In welchen Fällen war es schwer, eine Emotion darzustellen?
Variante:	Ein Mädchen und ein Junge stellen die gleiche Emotion in der Rolle des anderen Geschlechts dar.

Gender-Spaziergang

Spielart:	Darstellendes Spiel, Warm-up
Alter:	ab 8 Jahren
Zeit:	15 Minuten
Material:	keines
Beschreibung:	<p>Die Teilnehmer*innen gehen durcheinander und beginnen, sich zu recken, zu strecken und zu lockern. Die Gruppenleitung wirft folgende Anweisungen ein:</p> <p>Stellt euch vor, ...</p> <ul style="list-style-type: none">- ... ihr habt verschlafen und seid auf dem Weg zur Schule.- ... ihr habt eine „Fünf“ in der Klassenarbeit.- ... ihr kommt von einem Fußballspiel, das ihr gewonnen habt.- ... ihr steht als Mädchen an der Bushaltestelle und telefoniert.- ... ihr bekommt als Junge zum Geburtstag ein neues Spiel für die Playstation.- ... ihr seid alleine nach Einbruch der Dunkelheit unterwegs.- ... ihr hattet Streit mit eurer/eurem besten Freund*in. <p>Ihr könnt eigene Ideen hinzufügen. Nach der Auflockerung können die Erfahrungen aus dem Spiel mit Hilfe folgender Fragen besprochen werden:</p> <p>Ist es dir schwergefallen, etwas darzustellen? Welche Gefühle hattest du, als du die Anweisungen gehört hast, und welche bei der Durchführung? Wie hast du dich in der Rolle des anderen Geschlechts gefühlt? Stimmt das, was du dargestellt hast, mit der Realität überein?</p>

Kurzgeschichten – WWW Was Wäre Wenn?

- Spielart:** Kreativ, Darstellendes Spiel
- Alter:** ab 8 Jahren
- Zeit:** 30 bis 60 Minuten
- Material:** Verkleidungen, Requisitenkiste, Geschichten
- Beschreibung:** Man liest eine kleine Geschichte (z. B. Leselöwen-Bücher) vor und lässt das Ende weg. Die Kinder können dann die Geschichte fortsetzen und als kleines Theaterstück oder Szene spielen. Auf diese Weise können Kinder die eigene Rolle verlassen und sich in eine andere Person, ggf. auch in das andere Geschlecht, hineinversetzen. Im Anschluss spricht die Gruppe über ihre Erfahrungen in den gespielten Rollen.
- Varianten:** Für jüngere Kinder empfiehlt es sich, das Ende der Geschichte gemeinsam zu entwickeln und dann nachzuspielen. Jugendliche haben Spaß daran, das Ende im Spiel zu improvisieren.
- Vorschlag:** Leselöwen-Bücher <http://www.leseloewen.de/>

Medienanalyse

- Spielart:** Kommunikation
- Alter:** ab 8 Jahren
- Zeit:** je nach Altersgruppe und Medium
- Material:** Film, Fernseher, DVD-Player,
- Beschreibung:** Die Gruppe schaut gemeinsam einen Film an. Vor dem Film bekommen die Teilnehmenden einen Arbeitsauftrag.

Beispiel:

- Wie verhalten sich Hauptdarstellerinnen und Hauptdarsteller?
- Was gibt es für weitere weibliche und männliche Rollen?
- Was macht diese Rollen aus? Sind es typische Rollenbilder?
- Erkennt ihr euch in den Rollenbildern wieder?

Filmvorschläge:

- Kick it like Beckham, Billy Elliot, Rubbel die Katz', Voll mein Typ, Pippi Langstrumpf, Die Pfefferkörner

Varianten:

- *Bilderbücher* z. B. Juli und das Monster, Kennt ihr Blauland?
- *Comics* z. B. Asterix und Obelix, Micky Mouse, Batman, ...
- *Computerspiele* z. B. Tomb Raider, Gears of War, Grand Theft Auto, Die Sims

Shopping-Star

Spielart: Kommunikation

Alter: ab 8 Jahren

Zeit: 30 Minuten

Material: Papier, Stifte

Beschreibung: Es werden Kleingruppen gebildet, nach Möglichkeit eine Mädchen-, eine Jungen- und eine gemischte Gruppe. Jede Gruppe schreibt einen Einkaufszettel (z. B. für den Wochenendeinkauf, für die Party, für den Grillabend, ...) und stellt diesen den anderen Teilnehmenden vor. Was war Mädchen/Frauen wichtig, worauf haben Jungen/Männer geachtet? Gibt es Unterschiede und/oder Gemeinsamkeiten?

Spinnennetz

Spielart: Kooperation

Alter: ab 8 Jahren

Zeit: 45 bis 90 Minuten

Material: langes Seil, Absperrband oder Wollknäuel

Beschreibung: Mit Seilen oder Bändern wird ein Spinnennetz zwischen zwei Pfosten/Bäumen gespannt. Dabei sollen die Löcher im Netz groß genug sein, damit ein Mensch hindurch passt. Ziel ist es, dass alle Teilnehmer*innen der Gruppe auf die andere Seite des Spinnennetzes gelangen. Jedes Loch im Netz darf nur einmal genutzt und die Fäden des Netzes dürfen nicht berührt werden. Bei einer Berührung des Netzes fängt die Gruppe von vorne an. Der Schwierigkeitsgrad kann angepasst werden, indem die Gruppe mehrere Versuche/Leben bekommt oder indem jedes Loch auch zwei Mal genutzt werden kann.

Vorschläge zur Auswertung:

Wer hat die Koordination übernommen und weshalb?

Wie seid ihr auf den Lösungsweg gekommen?

Wie haben sich einzelne Spieler*innen verhalten und gefühlt?

Ist es euch leicht oder schwer gefallen, einander zu vertrauen?

Stadtrundgang

Spielart:	Beobachten, Rallye
Alter:	ab 12 Jahren
Zeit:	60 bis 120 Minuten
Material:	Stadtpläne, Stifte, Aufgabenzettel, Klemmbretter
Beschreibung:	Es werden gleich- und/oder gemischtgeschlechtliche Kleingruppen gebildet. Die Gruppen sollen ihren Wohnort erkunden und dabei die Räume für Männer und Frauen kennenlernen. Sie erhalten eine Karte mit einer Route und Aufgaben, die sie an verschiedenen Stationen erledigen sollen. Später werden die Ergebnisse den anderen vorgestellt, und es kann ein Austausch über Verbesserungsvorschläge und Aha-Erlebnisse erfolgen.

Ideen für Aufträge:

- Am Marktplatz in der Altstadt: Wie viele Denkmäler und Gedenktafeln gibt es in der näheren Umgebung? Wie viele davon erinnern an Männer, wie viele an Frauen?
- Fragt Passanten und Passantinnen nach drei weiblichen und drei männlichen Berühmtheiten der Stadt/des Dorfes.
- Geht zum Rathaus oder zur Gemeindeverwaltung: Versucht herauszufinden, wie viele Männer und wie viele Frauen dort politische Ämter innehaben.
- Fragt drei Passantinnen und drei Passanten, welche ihre Lieblingsorte in der Stadt/im Dorf sind!
- Fragt drei Passantinnen und drei Passanten, welche Gegenden und Orte sie spät abends hier meiden!
- Stellt euch an eine belebte Ecke und zählt, wie viele Frauen und wie viele Männer innerhalb von fünf Minuten in Begleitung von Kleinkindern vorbeikommen.
- Stellt euch an eine befahrene Straße und zählt fünf Minuten lang, wie viele Männer und wie viele Frauen am Steuer eines Kraftfahrzeugs sind.
- Gibt es im Ort ein großes Kaufhaus? Zählt, wie viele männliche und weibliche Schaufensterpuppen es gibt!
- Sucht ein Friseurgeschäft. Vergleicht die Preise von drei Angeboten oder Leistungen für Frauen und Männer.
- [...]

Vorschläge für die gemeinsame Diskussion:

- Ganz ehrlich: Habt ihr manches in eurem Ort jetzt zum ersten Mal gesehen? Auf manches zum ersten Mal geachtet?
- Was könnte gemacht werden, damit Jungen bzw. Mädchen sich wohler fühlen?
- Für welche Persönlichkeit würdest du ein neues Denkmal aufstellen?
- Welche Aufträge sind euch leichtgefallen, welche schwer?

Toaster-Spiel

Spielart:	Bewegung
Alter:	ab 6 Jahren
Zeit:	15 bis 30 Minuten
Material:	-
Beschreibung:	Die Teilnehmer*innen stellen sich in einem Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte und zeigt auf eine*n Teilnehmer*in. Diese Person muss auf Zuruf der Spielleitung mit der/dem linken und rechten Nachbarn*in eine Figur darstellen. Macht eine*r der Spieler*innen einen Fehler oder reagiert zu spät, tauscht sie mit der Spielleitung den Platz. Das Kind in der Mitte bestimmt dann die nächste Figur.

Figurenbeispiele:

Toaster	Die Mitte ist das Brot, das auf- und abspringt. Die Nachbar*innen umfassen mit ihren Armen die Mitte und bilden den Toaster.
James Bond	Die Mitte stellt sich in eine James-Bond-Pose, die beiden Nachbar*innen spielen die Bond-Girls.
Pippi Langstrumpf	Die Mitte setzt sich auf den Boden und hält die Arme zur Seite auf Höhe der Schulter mit den Handflächen nach oben. Die äußeren Spieler*innen tun so, als setzen sich auf die Hände.
Palme	Die Mitte hält die Arme als Palmenblätter nach oben. Die Anderen tanzen an der Seite einen Hula-Tanz.
Selfie mit Schweini	Die Mitte nimmt die Nachbar*innen in den Arm, die mit ihren Handys Selfies machen.
Kotztüte	Die Mitte formt mit den Armen einen Kreis vor dem Bauch als Tüte. Die Nachbar*innen kotzen von der Seite in die Tüte.

Typisch?!

Spielart:	Kommunikation
Alter:	ab 10 Jahren (in vereinfachter Form ab 6 Jahren)
Zeit:	30 bis 60 Minuten
Material:	Wollfaden oder Kreppklebeband als Skala, Gegenstände je nach Alter (z. B. Puppe, Spielzeugauto, Zartbitterschokolade, Yogurette, Kochlöffel, Schraubendreher, Nagelknipser, Nagelschere, Schaufel, Backform, Rotwein, Prosecco, Fußball, Volleyball, Luftballon, Ring, Ohrring, Barbie, Actionfigur, Schere, Buntstifte, Legosteine etc.)
Beschreibung:	Die Gegenstände liegen verteilt auf dem Boden. Es gibt mehr Gegenstände als Teilnehmende. Auf dem Boden wird eine Skala markiert, links steht für besonders männlich, rechts für besonders weiblich. Jede*r Teilnehmer*in nimmt sich spontan einen Gegenstand. Der Reihe nach erklärt jede*r Teilnehmende ihre/seine Wahl, ordnet den Gegenstand auf der Skala ein und begründet ihre/seine Entscheidung. Die Gruppe diskutiert, ob sie diesen Gegenstand auch so eingeordnet hätte.

Variante ab 5 Jahren: Wie oben, aber nur mit Gegenständen aus der Spielzeugwelt.

Wünsch dir was!

- Spielart:** Basteln, Kommunikation
- Alter:** ab 6 Jahren
- Zeit:** 30 bis 60 Minuten
- Material:** Papier, Scheren, Kleber, Kataloge, Prospekte
- Beschreibung:** Es werden Kataloge von Versandhäusern oder Werbeprospekte verteilt. Stellt euch vor, jede*r von euch hat 500,00 € zur Verfügung und dürftet euch dafür etwas aus den Katalogen aussuchen. Gestaltet eine Collage. Die fertigen Collagen werden in der großen Runde vorgestellt. Wofür entscheiden sich Mädchen/Frauen und Jungen/Männer? Was spricht sie/ihn an? Wie werden die Artikel im Katalog präsentiert?
- Varianten:** Einzel- oder Gruppenarbeit möglich. Es kann in gemischt- oder gleichgeschlechtlichen Gruppen gearbeitet werden. Kinder können auch einen Wunschzettel schreiben und vergleichen.



4. Literaturhinweise zum Weiterlesen:

- [Bezirksjugendwerk der AWO Hannover e. V. \(Hrsg.\):](#) Gender-Mainstreaming in der Jugendarbeit – Theorie und Praxis
- [Hille, Astrid:](#) Wer ist wie? So sind Mädchen – so sind Jungen, 2005, Verlag Velber
- [Hubrig, Silke,](#) Spiele für Jungs - Spiele für Mädchen, 2015, Ökotopia Verlag
- [Landesjugendring Baden-Württemberg e. V. \(Hrsg.\),](#) Einfach anfangen - Die Einführung von Gender Mainstreaming in einer Jugendorganisation: Eine Arbeitshilfe, 2007
- [Landesjugendring Niedersachsen e. V. \(Hrsg.\),](#) gender. Gender Mainstreaming in der Jugendarbeit, 2013
- [Landesjugendring Niedersachsen e. V. \(Hrsg.\),](#) neXTgender – Gender Mainstreaming in der Jugendarbeit, 2013
- [Landesjugendring Niedersachsen e. V. \(Hrsg.\),](#) juleica – Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter, 11. Auflage 2014
- [Landesjugendring Niedersachsen e. V. \(Hrsg.\),](#) juleica – neXTgender, Praxisbuch G zur geschlechtsbewussten Jugendarbeit, 3. Auflage 2011

Deutsches Rotes Kreuz 



www.jugendrotkreuz-nds.de



Deutsches Rotes Kreuz

Landesverband Niedersachsen e. V.

- Jugendrotkreuz -

Erwinstraße 7

30175 Hannover

Tel.: 0511 28000-401

Fax: 0511 28000-407

Email: info@jugendrotkreuz-nds.de

Internet: www.jugendrotkreuz-nds.de