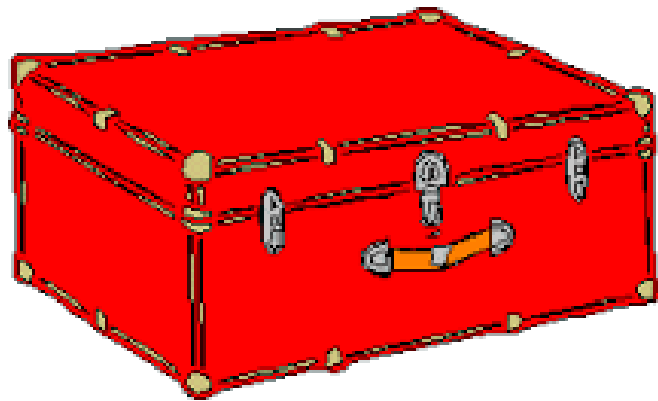


# **METHODENKOFFER**



**Geschlechtergerechtigkeit & Gleichstellung –  
Spiele und Übungen  
In Kindergarten & Volksschule**

## **Gemeinsamkeiten finden** **„Einfach technisch“**

**Alter:** 6 – 10 Jahre

**Gruppengröße:** 5 – 20

**Material:** /



Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Der Gruppenleiter beginnt mit einem Satz, der in irgendeiner Form Technik anspricht wie zum Beispiel „Ich fahre gerne Fahrrad“ oder „Ich hänge gerne Bilder auf“ und alle Kinder die gerne Fahrrad fahren bzw. Bilder aufhängen treten zur Kreismitte.

Das Spiel kann entweder im Uhrzeigersinn gespielt werden oder auch mit freiwilligen Meldungen.

Ziel des Spiels wäre einerseits das Erkennen in wie vielen technischen Bereichen und Tätigkeiten die Kinder Erfahrungen aufweisen können, ein Bewusstwerden ihrer selbst im technischen Bereich und andererseits das Stärken der Zusammengehörigkeit und das Hervorheben von Gemeinsamkeiten der teilnehmenden Kinder.

## Verzauberter Kindergarten

Alter: 3 – 7

Gesamte Gruppe



An diesem Tag ist **alles anders** im Kindergarten. Die Kinder werden begrüßt mit den Worten wie bspw. „*Heute Nacht hat sich ein besonderer Zauber in unserer Gruppe zugetragen. Heute ist alles andersrum. Die Mädchen sind eingeladen die Bau- und Technikbereiche zu erkunden und die Burschen dürfen sich heute nach vollem Herzen im Puppen(-küchen)bereich austoben. Mal sehen was alles geschieht ...*“

Die Mädchen werden ermuntert in den Baubereich zu gehen und die Burschen in den Puppenbereich. (Baby wickeln, Mutter-Vater-Kind, Kochen für Jungs; Hämmern, Bauen & Werken für die Mädchen). Mithilfe einer Handpuppe oder der Verwendung von Zauberutensilien wie Zauberstab und Zauberpuste könnte den Kindern der Wechsel bzw. Übergang erleichtert werden.

Am nächsten Tag wird gemeinsam mit den Kindern der vorige Tag mit den dazu gehörigen Erfahrungen reflektiert.

## Verzauberte Kleiderkiste

**Alter:** 4 - 8

**Gruppengröße:** 8 – 24

**Material:** Spielbrett mit Drehnadel und Bildern oder Bezeichnungen der verfügbaren Kostüme, Kostüme



Die Kinder bilden einen Sitzkreis um das Verkleidungsspielbrett mit Drehnadel. Nach der Reihe drehen die Kinder eine Nadel auf dem Spielbrett und versuchen sich in Windeseile nach dem dargestellten Rollenbild (PrinzessIn, RitterIn, KönigIn, ReiterIn, PolizistIn, MechanikerIn,...) zu verkleiden.

Wenn kein Spielbrett vorhanden ist, kann man die Kinder verdeckt ein Bildkärtchen mit dem dargestellten Kostüm ziehen und es daraufhin danach verkleiden lassen.

## Geschichten lesen „Einmal anders“

**Alter:** 4 - 7

**Gruppengröße:** 2 – 24

**Material:** Bücher und Lesegeschichten



Geschichten vorlesen und die Kinder unterschiedliche Rollen dazu spielen lassen (männliche und weibliche Rollen umtauschen wie bspw. bei Rotkäppchen, Hänsel & Gretel,...)

Buchtipps:

**Das kleine Ich bin ich** [http://www.amazon.de/Das-kleine-Ich-bin-ich/dp/370264850X/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1444634952&sr=1-1&keywords=das+kleine+ich+bin+ich](http://www.amazon.de/Das-kleine-Ich-bin-ich/dp/370264850X/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1444634952&sr=1-1&keywords=das+kleine+ich+bin+ich)

**Wer bist denn du?** [http://www.amazon.de/Wer-bist-denn-Karl-R-%C3%BChmann/dp/3905945029/ref=sr\\_1\\_9?s=books&ie=UTF8&qid=1444634470&sr=1-9&keywords=kinderbuch+gender](http://www.amazon.de/Wer-bist-denn-Karl-R-%C3%BChmann/dp/3905945029/ref=sr_1_9?s=books&ie=UTF8&qid=1444634470&sr=1-9&keywords=kinderbuch+gender)

**Emmaboy Tomgirl** [http://www.amazon.de/emmaboy-tomgirl-Gulliver-Blake-Nelson/dp/3407741103/ref=sr\\_1\\_1?s=books&ie=UTF8&qid=1444634470&sr=1-1&keywords=kinderbuch+gender](http://www.amazon.de/emmaboy-tomgirl-Gulliver-Blake-Nelson/dp/3407741103/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1444634470&sr=1-1&keywords=kinderbuch+gender)

## „Menschen und Tiere gestalten“

**Alter:** 4+

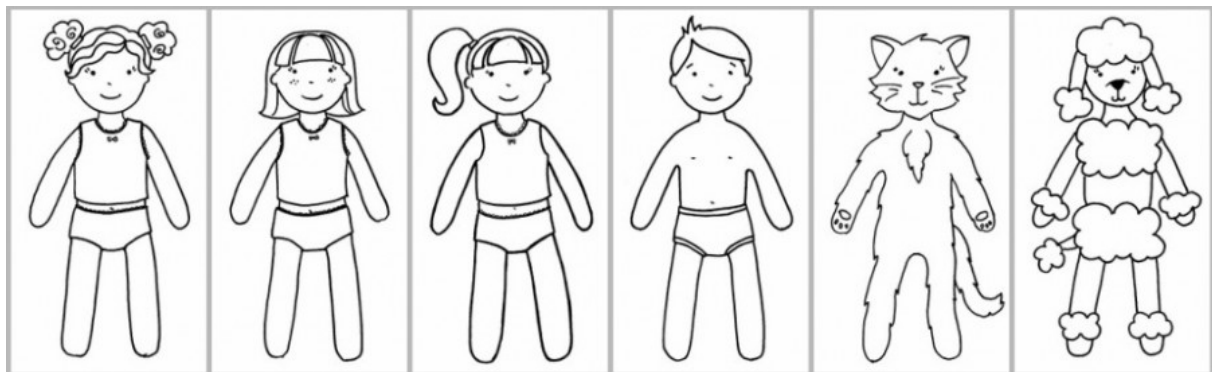
**Material:** Vordruckte Bilder, Stoffe, Schere, Bänder, Kleber

Die Kinder dürfen sich ein Bild aussuchen und dieses dann frei mit Farben, Bändern, Knöpfen und Stoffen gestalten und den Bildern individuelle Aussehen geben. Wichtig wäre dabei altherkömmliche Rollenbilder und Klischees aufzubrechen und die jungen KünstlerInnen dazu ermutigen nicht die übliche Geschlechterdifferenzierung in „Mann-Sein“ und „Frau-Sein“ darzustellen sondern die Bilder individuell zu gestalten unter dem Motto „Alles ist möglich“.



Vorlagen sind zu finden unter:

<http://thismamamakesstuff.com/2010/09/tutorial-fabric-scrap-paper-dolls/>



## Werkzeug-Kim-Spiel

**Alter:** 4 - 7

**Gruppengröße:** 1 – 24



**Material:** Hammer, Nagel, Schraube, Schraubenmutter, Schraubenzieher, Schere, Zange,...

Die Werkzeuge unter einem Tuch verstecken und von den Kindern entweder im Uhrzeigersinn oder nach freiwilligem Melden ertasten lassen. Anschließend auch ein Gespräch über die Funktion der einzelnen Gegenstände bzw. Werkzeuge über dessen Funktion und Gebrauch führen.

## Werkzeug-Salat

**Alter:** 4 - 7

**Gruppengröße:** 1 – 24



**Material:** Geschichte mit Werkzeug, Bildkarten oder Gegenstände

Es werden je nach Gruppengröße eine bestimmte Anzahl von Werkzeugen oder Gegenständen den Kindern erklärt (z.B. bei 20 Kindern 5 verschiedene Werkmittel). Dann werden die Kinder abwechselnd mit den unterschiedlichen Werkmitteln benannt. Die Pädagogin bzw. der Pädagoge liest laut und deutlich die Werkzeug-Geschichte vor und die Kinder müssen entsprechend der Nennung (z.B. „Hammer“) aufstehen und den Platz wechseln. Beim Wort „Werkzeug-Salat“ müssen alle Kinder den Platz wechseln.

Antonia ist fünf Jahre alt. Sie hat einen großen Bruder namens Stefan und die beiden spielen am liebsten mit Werkzeug. Zu jedem Geburtstag wünschen sie sich Werkzeug. Besonders gerne hängt Antonia Bilder auf. Dazu braucht sie einen Hammer und Nägel. Da geht sie dann am liebsten in die Garage und versucht unter all dem Werkzeug das Richtige raus zu finden. Dabei stolpert sie immer über verschiedene Hämmer und unterschiedlichste Nägel. Manchmal sind jedoch nicht die richtigen Nägel dabei sondern nur jede Menge Schrauben.

## Berufe Memory

**Alter:** 4 - 14

**Gruppengröße:** 8 – 24



**Material:** Je nach Gruppengröße Kärtchenpaare  
Mit verschiedenen (den Kindern bekannten)  
Berufstypen wie BäckerIn, MechanikerIn,

Jedes Kind bekommt ein Kärtchen und versucht pantomimisch den dargestellten Beruf bzw. die dargestellte Tätigkeit nachzuahmen und damit seine/n PartnerIn zu finden.

## Berufe Activity

**Alter:** 4 - 14

**Gruppengröße:** 8 – 24

**Material:** Kärtchen mit verschiedenen Berufen



Je nachdem ob Kindergarten- oder Schulalter ziehen die Kinder Bildkärtchen oder Kärtchen auf welchen verschiedenste Berufe stehen und können diesen Beruf entweder umschreiben oder bildlich darstellen. Je nach Altersstufe kann das Spiel entweder im Kreis aber auch in Kleingruppen gespielt werden.

## Berufe-Paare finden

**Alter:** 4 - 12

**Gruppengröße:** 8 – 24

**Material:** Kärtchen

Die Kinder bekommen Kärtchen-Paare ausgeteilt und sollen sich paarweise zusammen finden. Je nach Alter können die Kärtchen auch anspruchsvoller gestaltet werden.

Architekt ...	... plant und entwirft Häuser
Zimmermann ...	... baut Dachstühle
Bäcker ...	... bäckt Brote und Semmeln

## Berufe-Stationen

### Beruf „Malerin“

**Alter:** 4 - 10

**Gruppengröße:** einzeln

**Material:** Plastikbox oder Plastiksachtel, A4 Blätter, Farbe, Murmeln

Anleitung: Jeweils ein Blatt A4-Papier in die Plastikbox legen und darüber die Murmeln legen. Dann etwas Farbe auf das Blatt Papier geben und durch Schwenkbewegungen die Murmeln mit der Farbe malen lassen.

### Haushaltsolympiade

**Alter:** 4 - 14

**Gruppengröße:** 8 – 24



**Material:** Haushaltsgegenstände (wie bspw. Besen & Schaufel, Bügeleisen & Bügelwäsche, Babypuppe, Windeln & Pflegemittel, Glasreiniger & Tuch, ...)

Es werden unterschiedliche Stationen aufgebaut wie bspw.

- ! Wickelstation (Babypuppe wickeln und anziehen)
- ! Bügelstation
- ! Glas- und Spiegelreinigung
- ! Besteck sortieren oder Tisch decken (Tischdecke, Servietten, Besteck)
- ! Nähen (Taschen annähen, Knöpfe annähen)
- ! Wäsche aufhängen und/oder zusammen legen
- ! Ausmalen
- ! Tee machen (Blätter zerreiben und zusammen mischen lassen und dann in ein Teesäckchen fühlen lassen bzw. das Teesäckchen davor nähen lassen)
- ! Nägel/Schrauben/Schraubenmutter sortieren
- ! Haba-Spiel „Wir gehen einkaufen“
- ! Nägel/Schrauben/Haken sortieren
- ! Nägel in Brett einschlagen
- ! Kaputtes reparieren (Fliesen-Mosaik)
- ! Löcher in Holzscheiben bohren (Anhänger daraus basteln)
- ! Schuhe putzen
- ! Puppenbett überziehen
- ! Kartoffel/Karotten schälen und schneiden
- ! Boden aufkehren/wischen
- ! Sägen
- ! Puppenhaus aufräumen
- ! Legespiel „Was gehört zusammen“ für Haushaltsgegenstände wie (Gießkanne und Blume, Besen & Schaufel, Teekanne und Tasse,...)



Die Kinder werden paarweise oder gruppenweise in die verschiedenen Stationen geschickt. Nach erfolgter Tätigkeit kann ein Stempel auf einem Punktepass ausgegeben werden.



## **Lena und Gerd**

Lückentext über die Aufteilung von Haushalt, Kinder und Arbeit zwischen dem Paar „Lena und Gerd“ mit anschließender Reflexion wie jede/r einzelne aus ihrer/seiner Sicht ausgefüllt hat.

**Alter:** ab 8 Jahren

**Material:** Lückentext „Lena und Gerd“

## **Herr Holle**

Herr Holle ... großartig!  
„Alle Kinder, Groß und Klein, wissen längst Bescheid. Dass Frau Holle Betten macht, wenn es tüchtig schneit. Aber auch dort oben blieb die Welt nicht steh'n. Und wer durch die Wolken guckt, der kann auch öfter seh'n: Herr Holle, Herr Holle, der schüttelt jetzt die Betten aus, die Betten aus, denn er hilft seiner Frau im Haus, denn er hilft seiner Frau im Haus: Herr Holle, Herr Holle, das wird ja Zeit, das wird ja endlich Zeit. Viele hundert Jahre lang hat er sich gedrückt, darum streut er auch den Schnee heut so ungeschickt ...“

Musikvideo dazu:

<http://youtu.be/87xYI7FlCiE>

## Rechnen und Hüpfen



**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** 8 – 24

**Material:** großen Rechenwürfel, Packpapier oder Rolle Meterpapier, Stifte

Auf das Papier werden Felder mit den Zahlen von 1-6 (für die Anfängerversion) und von 1-12 (für die Fortgeschrittenen-Version) aufgezeichnet

Anfänger: Die Kinder würfeln eine (Punkte-)Zahl und hüpfen auf die richtige Zahl.

Fortgeschritten: Die Kinder werfen den Würfel zwei Mal und Rechnen das Ergebnis zusammen und hüpfen auf das jeweilige Ergebnis.

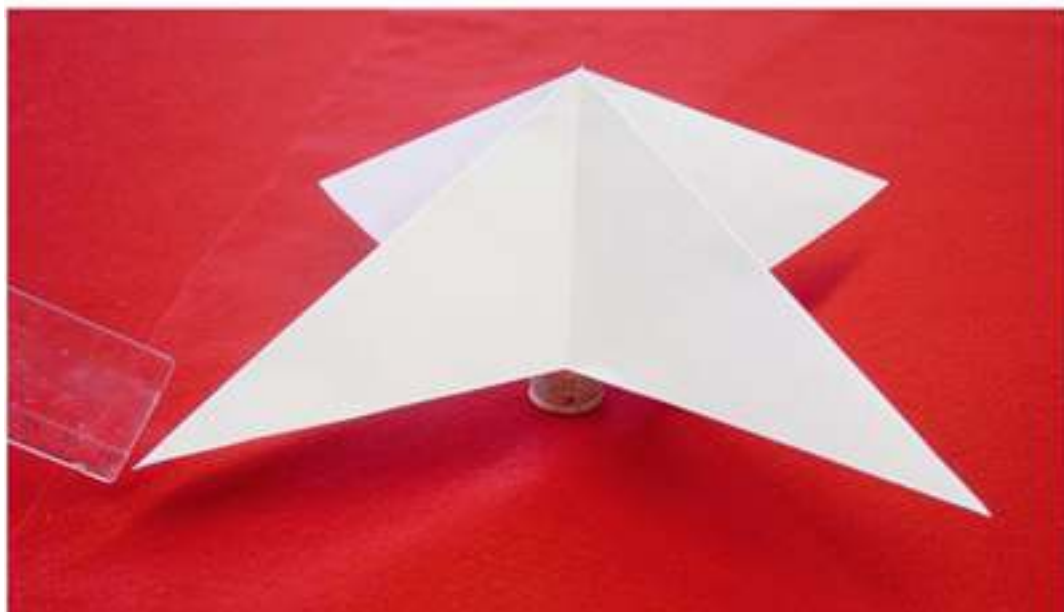
# EXPERIMENTE

## Tanzender Stern

### **Anleitung**

Aus der Schnitt- und Faltvorlage (s. rechts) wird ein einfacher Stern gefertigt. Der Zahnstocher wird senkrecht in das obere Ende des Korkens gesteckt.

Der Stern wird mit dem Mittelpunkt auf die Spitze des Zahnstochers gelegt, so dass er sich leicht drehen lässt. Das Lineal wird mehrmals kräftig an der Wolle gerieben, abgestriffen und in die Nähe der Sternspitzen gehalten.



### **Beobachtung**

Der Stern bewegt sich und versucht, dem Lineal zu folgen.

### **Erklärung**

Jeder Körper hat eine positive und negative elektrische Ladung. Wenn er beides in gleichen Mengen besitzt, dann verhält er sich elektrisch neutral. Es ist das Bestreben aller Körper und Stoffe, elektrisch neutral zu sein. Wird das Lineal an der Wolle gerieben, so laden sich beide Gegenstände elektrisch auf, sie sind dann elektrisch geladen. Dabei gibt die Wolle Elektronen an das Kunststofflineal ab. Das Lineal ist dann negativ geladen, es hat also zu viele Elektronen. Die Wolle ist positiv geladen, d.h. ihr fehlen Elektronen. Gegensätzlichgeladene Körper ziehen sich gegenseitig an, um sich wieder zu neutralisieren, d.h. ihren Elektronenhaushalt auszugleichen.

## **Tipp**

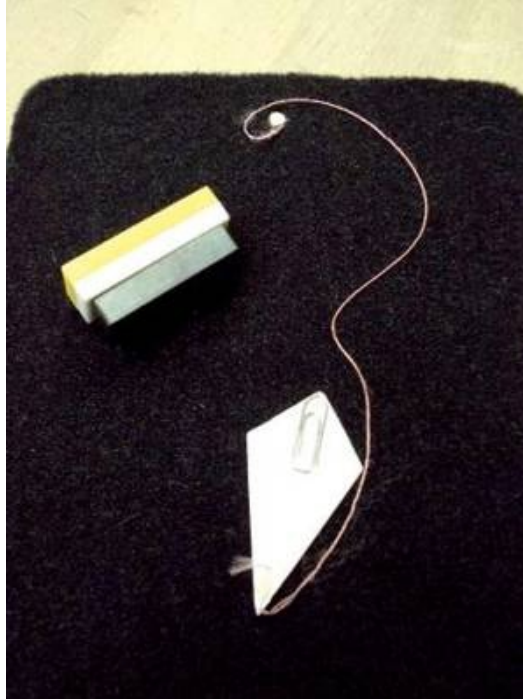
Mit dem gleichen Lineal, von der Wolle kräftig gerieben, ist es sogar möglich, einen dünnen Wasserstrahl von seiner geraden Bahn abzulenken.



<http://www.tjfbg.de/downloads/experimente/elektrostatik/tanzender-stern/>

# Schwebender Drache

Aus dem Papier wird ein kleiner Flugdrache ausgeschnitten. An seiner vorderen Spitze wird die Büroklammer, an dem Schwanzende des Nähgarns mittels Klebstoff befestigt. Das andere Ende des Fadens wird mit Klebeband auf einem Tisch, einem kleinen Teppichstück oder einer Schreibtischunterlage befestigt.



## Beobachtung

Bringt man den Magneten in die Nähe der Büroklammer, bewegt sich der Drache in seine Richtung oder bleibt sogar daran hängen. Geübtere können den Drachen in der Luft zum Schweben bringen, ohne dass die Büroklammer den Magneten direkt berührt. Es können verschiedene Magneten ausprobiert werden.



## Erklärung

Als Magnet bezeichnet man einen Körper, der die Eigenschaft hat, andere Körper anzuziehen oder abzustöß. Jeder magnetisierte Körper hat einen Nord- und einen Südpol. Ein Magnet wird von einem magnetischen Feldumgeben. Dieses Magnetfeld durchdringt auch feste Stoffe, Flüssigkeiten und Gase. Bringt man die Büroklammer (samt Drachen) also in die Nähe des Magneten, so befindet sie sich in dessen Magnetfeld und wird von ihm angezogen. Der Drache schwebt.

# Backpulvervulkan

## Anleitung

Aus der Knete formt man einen kleinen Vulkan und stellt ihn auf die wasserfeste Unterlage. In den Krater des Vulkans wird eine Mischung aus je einem Teil Backpulver und Zitronensäure gefüllt. Auf diese Pulvermischung im Krater gibt man nun zwei bis drei Tropfen Spülmittel und etwas rote Lebensmittelfarbe. Nach und nach spritzt man etwas Wasser mit der Pipette hinzu und beobachtet, was passiert.

## Beobachtung

Der Inhalt des Vulkans beginnt stark zu schäumen. Der rot gefärbte Schaum nimmt schnell zu und quillt aus der Öffnung heraus. Das ganze ähnelt einem ausbrechenden Vulkan, dessen Lava sich den Berg hinabwält.



## Erklärung

Backpulver enthält u.a. Natriumhydrogencarbonat, kurz Natron, sowie ein Säuerungsmittel. Gibt man nun Wasser dazu, löst sich dieses Säuerungsmittel und reagiert mit Natron. Dabei entsteht Kohlenstoffdioxid (CO<sub>2</sub>). Die Reaktion ist am Sprudeln erkennbar und verläuft durch die Zugabe des Zitronensäurepulvers stärker und schneller. Das Spülmittel wird durch das entstehende CO<sub>2</sub>- Gas aufgeschäumt.

## Tipp!

Mit einem Zahnstocher können durch Rühren und vorsichtiges Stochern im Krater eventuelle Verklumpungen gelöst werden, um den Vulkan mehrfach zu "aktivieren".

<http://www.tjfbg.de/downloads/experimente/kuechenchemie/backpulvervulkan/>

# Blütenzauber

## Anleitung

Es soll eine farbenprächtige Blüte auf Papier gemalt werden. Sie wird ausgeschnitten. Die Blütenblätter werden so geschnitten, dass man sie anschließend nach innen falten kann. Die nun geschlossene Blüte wird auf das Wasser gelegt.



## Beobachtung

Langsam öffnet sich die Blüte; die zuvor gefalteten Blätter gehen in ihre Ursprungslage zurück



## Erklärung

Das Papier saugt Wasser auf. In den Zwischenräumen der Papierfasern steigt durch die Kapillarkräfte das Wasser, so dass sich auch die Blütenblätter wieder der Wasseroberfläche zuneigen.

## Tipp!

Hat sich die Blüte vollständig geöffnet, wird sie aus dem Wasser genommen, auf ein Küchentuch zum Trocknen gelegt und kann, nachdem die Blütenblätter wieder nach innen gefaltet wurden, erneut zum Blühen gebracht werden. Die Blüte öffnet sich nun viel schneller. Der Vorgang kann mehrmals wiederholt werden.

<http://www.tjfbg.de/downloads/experimente/wasser/bluetenzauber/>

# Tanzende Linsen

## Anleitung

Das Sprudelwasser wird in ein Schraubglas geschüttet. Anschließend streut man die Linsen o.ä. in das Mineralwasser. Danach wird alles sofort mit dem Deckel verschlossen.

## Beobachtung

An den Linsen bilden sich Bläschen, die mit ihrem Anhängsel an die Wasseroberfläche steigen. Dort angekommen trennen sich die Bläschen von der Linse und platzen. Die Linse sinkt zum Boden und das Spiel beginnt von neuem.

## Erklärung

Bei der Herstellung von kohlenstoffdioxidhaltigen Getränken (z.B. Sprudelwasser) wird Kohlenstoffdioxid unter hohem Druck in die Getränke gepumpt. Das Gas ist aber bestrebt, auf schnellstmöglichem Weg die Flüssigkeiten zu verlassen. Linsen u.ä. bieten Kanten, Ecken, Unebenheiten, an denen sich das im Wasser gelöste CO<sub>2</sub> in Form von Gasblasen "festhalten" kann. Diese CO<sub>2</sub>-Gasblasen haben einen hohen Auftrieb, da sie viel leichter als Wasser sind. Bei einer ausreichenden Anzahl von Gasblasen an einer Linse wird diese zur Wasseroberfläche getragen. Dort verlässt das Gas die Linse und geht in die Luft über. Da die Linse nun wieder allein ist, ist sie schwerer und sinkt nach unten. Dort haften sich aber wieder neue Gasbläschen an - der Vorgang kann sich wiederholen, bis das im Wassergelöste CO<sub>2</sub> verbraucht ist.



<http://www.tjfbg.de/downloads/experimente/kuechenchemie/tanzende-linsen/>

<http://www.tjfbg.de/downloads/experimente/luft/papierhelikopter/> Übungen aus diesem Link entnehmen und in die Methodenmappe !





**KID'S  
science**

**LEAK-PROOF  
BAG  
EXPERIMENT**

pagingfunmums.com