

Thema	Geschlechterrollen
Stufe	Wölflinge
Dauer	90 min
Material	Papier, Stifte, Überraschungs-Ei, Überraschungs-Ei „für Mädchen“, Puppe, Spielzeugauto, etc.

Wölflinge werden schon früh mit Dingen konfrontiert, die als „typisch“ für Mädchen oder „typisch“ für Jungs gelten. Das können Spielzeuge sein, Kleidung oder auch Erwartungen. Ziel dieser Meutenstunde ist erst einmal zu erkennen, dass diese oftmals künstliche Trennung existiert. Vielleicht entdecken die Wölflinge, dass sie selbst gern Dinge machen, die für ihr Geschlecht „untypisch“ sind und lernen diese Zuordnung zu hinterfragen.

Dauer	Was?	Wie?	Womit?
5	Anfangskreis	Zur Begrüßung stellen sich alle in einen Kreis. Erklärt, dass es heute um „typische“ Mädchen-Sachen und „typische“ Jungs-Sachen gehen soll und ihr gemeinsam schauen wollt, ob das so richtig ist.	
15	Spiel „Kettenfangen“	Es werden zwei Fänger*innen bestimmt. Alle anderen wuseln rum. Wer gefangen wird, nimmt seine*n Fänger*in an die Hand. Als Gruppe fangen sie weiter, bis alle gefangen sind.	Definiertes Spielfeld
30	Klischees aufdecken	Zeigt den Wölflingen die Gegenstände und fragt sie, welchem Geschlecht sie was zuordnen würden und weshalb. Fragt, ob sie sich vorstellen können, warum Pink bzw. Blau als Farbe für „Mädchen“- bzw. „Jungs“-Sachen gewählt wurde. Teilt die Wölflinge in gemischt-geschlechtliche Kleingruppen und bittet sie, eine Werbung für eines der Produkte zu malen, die sowohl Jungs als auch Mädchen anspricht. <i>Achtet darauf, dass alle zu Wort kommen und weist die Wölflinge ggf. auf Vorurteile und Klischees hin.</i>	Ü-Ei Ü-Ei „für Mädchen“ Puppe Spielzeugauto etc. Papier Stifte
10	Spiel „Farbzweig“	Ein Wölfling steht in der Mitte und erzählt eine Geschichte. Alle anderen berühren sie*ihn. Sobald der*die Geschichtenerzähler*in das Wort „Blau“ sagt, müssen alle Mädchen wegrennen. Bei „Rosa“ alle Jungs. Ihr könnt auch die Farben tauschen, euch andere überlegen oder festlegen, dass alle bei „Rosa“ und „Blau“ wegrennen müssen. Wer gefangen wird, muss als nächste*r eine Geschichte erzählen. <i>Es geht darum zu erkennen, dass die Zuordnung der Farben willkürlich ist.</i>	
15	Spiel „Piep“	Alle stehen um einen Wölfling herum. Sobald diese*r anfängt, von zehn runter zu zählen (10-piep, 9-piep-...-1-piep, piep-piep), müssen sich alle verstecken. Der*die Suchende darf nur drei Schritte machen und muss so versuchen, die Verstecke der anderen zu finden. Dann zählt sie*er von 9 herunter. In dieser Zeit	

		müssen alle aus ihrem Versteck kommen, die*den Suchenden einmal berühren und sich wieder verstecken. Dann wird wieder gesucht, von 8 gezählt, usw. Wer am Ende nicht gefunden wurde, aber trotzdem bei jedem Zählen aus dem Versteck gekommen ist, gewinnt. Zählt am Schluss nach, ob alle da sind.	
5	Spiel „Gordischer Knoten“	Alle stehen im Kreis, stecken die Arme aus und schließen die Augen. Dann gehen alle langsam nach innen und greifen sich eine andere Hand. Wenn jede*r zwei andere Hände gegriffen hat, macht man die Augen auf und versucht das Ganze gemeinsam zu lösen.	
10	Abschlusskreis	Fasst noch einmal kurz das Thema der Meutenstunde zusammen und fragt die Wölflinge, wie es ihnen gefallen hat.	