

Mädchen – Mode – Internet

Mädchen und Computer



Warum ein Internetworkshop rund um die Agenda 21 für Mädchen? Die Agenda 21, Kapitel 24 fordert, dass die gesellschaftliche Rolle der Mädchen und Frauen auf der ganzen Welt gestärkt werden soll. Der Umgang mit dem Internet ist für viele Kinder und Jugendliche mittlerweile fast selbstverständlich, allerdings nutzen im allgemeinen Mädchen die Möglichkeiten des Internets weniger als Jungen. Das heißt nicht automatisch, dass sie sich nicht für den Computer interessieren, sie haben lediglich andere Zugangsweisen. Mädchen sind vorsichtiger und zeigen weniger offenes Interesse für Technik, sie schätzen vor allem die kreativen und kommunikativen Möglichkeiten des Internets. Mit Hilfe von Computerprojekten für Mädchen soll ihr Selbstbewusstsein im Umgang mit den neuen Medien gestärkt und Chancengleichheit insbesondere mit Blick auf das Berufsleben, hergestellt werden. Mit Internetangeboten lassen sich aber auch sehr gut wichtige Ziele von Mädchenkulturarbeit verwirklichen: Freiräume für das Ausprobieren von Rollenbildern und Identitätskonzepten schaffen, Konfliktfähigkeit in Gruppenprozessen erlernen, durch Selbstdarstellung das Selbstbild stärken.

Ein Projekt rund um die Agenda 21

Der Workshop unter dem Motto „Mädchen – Mode – Internet“ verknüpft spielerische, kreative, handlungsorientierte Bausteine aus der Spiel- und Kulturpädagogik mit der Recherche im Internet. Inhaltlich dreht sich alles um das Thema Kleidung in der Einen Welt. Exemplarisch werden Bezüge zwischen unseren westlichen Lebensstilen und dem Leben von Menschen in sogenannten Entwicklungsländern hergestellt. Ziel ist es, Mädchen zu einem bewussteren Kleidungskonsum anzuregen, ihnen alternative Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen und ihnen Spaß am Engagement für die Eine Welt zu vermitteln.

Angesprochen sind Mädchen im Alter von etwa 9 bis 13 Jahren, die sich auf das Thema einlassen und selbst aktiv werden wollen. Ökoprojekt-MobilSpiel e.V. hat den Workshop in Kooperation mit zwei Münchner Mädcheneinrichtungen

(Ragazza/IMMA e.V. und Giesinger Mädchentreff) erprobt. Die Einrichtungen bieten teils offene Programme, teils haben sie feste Mädchengruppen, die sich regelmäßig treffen. Oft ist es nicht einfach, die Bedürfnisse von Jugendlichen, sich spontan für ihre Interessen und Aktivitäten zu entscheiden zu berücksichtigen und ihnen dennoch inhaltliche Angebote zu machen. Flexible, den Gewohnheiten der Einrichtung angepasste Vorgehensweisen sind notwendig. Die Einrichtungen organisieren die Programmausschreibung und Anmeldung der Mädchen, sie stellen die Räumlichkeiten und die PC-Ausstattung zur Verfügung. Das Programm erstreckt sich über eineinhalb Tage, z.B. Freitag nachmittag und ein ganzer Samstag, und enthält folgende methodische Elemente:

Spielerischer Einstieg

Mit einem Quiz rund um Mode, Marken und Märkte steigen die Mädchen spielerisch in das Thema ein, sie lernen sich gegenseitig und die Pädagoginnen kennen. Die Mädchen teilen sich in zwei Gruppen. Jedes Team soll nacheinander zu Fragen wie beispielsweise „Welche Markennamen kennt ihr?“, „Was fällt euch zum Thema Mode ein?“ oder „Durch welche Länder reist die Jeans, bis sie zu uns gelangt?“ in kurzer Zeit möglichst viele Stichworte und Assoziationen nennen. Da das Spiel lautstark verlaufen kann, ist eine Spielleitung, die den Überblick behält, besonders wichtig.

Rechercheaufträge im Internet

Eine kurze Einführung zum Umgang mit dem Internet macht die Mädchen mit den wichtigsten Begriffen rund um das www vertraut. In Kleingruppen von 2-3 TeilnehmerInnen startet die Suche nach Informationen im weltweiten Netz. Unter dem Motto „Was ist eigentlich zur Zeit modern?“ recherchieren die Mädchen auf verschiedenen Webseiten zum Thema Mode. Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse. Chic und modern sind zum Beispiel Schlaghosen, Blümchenlook oder bestickte Jeans mit asiatischen Motiven!

Zum Forschen: Internetadressen zum Thema Mode:

www.orsay.com (Onlineshop, der einen Überblick über aktuelle Modetrends bietet)

Weitere Websites zum Thema Mode:

www.elle.de (Website der Modedesigner)

www.benetton.com

www.esprit-online-shop.com/index-uk.htm

www.absolut-online.de/levis

Versandhäuser für ökologische und sozial gerechte Kleidung:

www.hess-natur.de, www.waschbaer.de.

Kleidung im Wandel der Zeiten

Von der aktuellen Mode reisen die Mädchen in die **Kleidungs-geschichte** vergangener Epochen, als die Frauen noch Reifröcke, Korsetts und phantasievolle Hüte trugen. Das sieht zwar toll aus, doch war das auch bequem? Und wie haben sich die Frauen darin gefühlt? Jedes Mädchen hat die Aufgabe, die Kleidung einer bestimmten Epoche zu beschreiben. Eine weitere Reise führt die Mädchen in verschiedene Kulturen unserer Welt. Sie lernen über den eigenen Tellerrand zu schauen und informieren sich zum Beispiel über die Kleidung von Eskimos und Indianern. Inspiriert durch Bücher und Bildmaterial halten sie die gewonnenen Informationen auf Plakaten fest.



Viele Stadt- oder Gemeindebibliotheken haben einen großen Fundus an Bildbänden zum Thema Kleidung und Mode. Dort kann man sich entsprechende Literatur besorgen. Die Reise durch die Kleidungs-geschichte endet mit der **Präsentation der Infoplakate**. Der erste Tag des Workshops führt die Mädchen an das Thema Kleidung in der Einen Welt heran und vermittelt ihnen neben der Informationssuche im Internet auch das Erarbeiten und Darstellen von Wissenswerten mit herkömmlichen Methoden. Beides Kompetenzen, die in einer zunehmend komplexen Welt notwendig sind, um den Überblick zu behalten und Kriterien für zukunftsfähige Alternativen zu entwickeln.

Wieviel Kleidung braucht der Mensch?

Zu Beginn des zweiten Tags erzählen die Mädchen von ihrer **Entdeckungsreise durch den Kleiderschrank**, auf der sie feststellen, wie viele Jeans, T-Shirts, Schuhe etc. sie eigentlich besitzen. Jedes Mädchen bringt ihr Lieblingskleidungsstück mit, in der Runde werden spannende Geschichten dazu erzählt. Nicht immer sind die modernsten Klamotten die Favoriten, manche schätzen durchaus auch Bequemlichkeit! Das Gespräch ergibt, dass fast alle Mädchen Kleidung einen großen Stellenwert einräumen. Sie erfahren von der problematischen Seite des großzügigen Kleiderkonsums: jede/r Deutsche kauft im Jahresdurchschnitt 12 kg neue Kleidung. Das führt zu Abfallbergen und Entsorgungsproblemen. Damit die Mädchen sich ein Bild von der Menge machen können, wiegen sie ihre Klamotten. Die faszinierenden Bilder aus dem Buch „*So lebt der Mensch*“ (Peter Menzel: So lebt der Mensch. Familien in aller Welt zeigen, was sie haben. Geo im Verlag Gruner + Jahr, Hamburg 1996) regen die Diskussion über unseren Lebensstil und unser Konsumverhalten mit Blick auf die Eine Welt an.

Mode im Spiegel fremder Kulturen

Mit dem **Textilkoffer** (Verleih über gepa-Zentrale: www.gepa.de) wird das Thema Kleidung in der Einen Welt, das am Vortag bereits angerissen wurde, aufgegriffen. Die Mädchen schlüpfen in traditionelle Kleidung anderer Kulturen und spüren deren Lebensgefühlen nach. Der Koffer enthält verschiedene bunte Kleidungsstücke und kostbare Stickereien aus Südamerika sowie indonesische und afrikanische Batikarbeiten und edle Seidenstoffe. Die Mädchen probieren die Kleidungsstücke an, helfen sich bei den oft durchaus komplizierten Ankleidetechniken und präsentieren sich in einer kleinen Eine Welt-Modenschau. Sie tragen nicht nur fremde Stoffe, sondern können sich in das Leben der Mädchen und Frauen in anderen Ländern auch „*hautnah*“ einfühlen. Die Modenschau wird mit der digitalen Kamera festgehalten, um Fotomaterial für die Flash Nature-Website (www.agendakids.muc.kobis.de) zu sammeln.

Agenda 21 und Mädchenrechte

In einem kurzen **Infoblock** erfahren die Mädchen, dass die Agenda 21 das Aktionsprogramm für eine zukunftsfähige Eine Welt ist und sie, die Kinder und Jugendlichen von heute, mitbestimmen sollen, wenn es um ihre Zukunft geht. Das steht in Kapitel 25. Außerdem sagt Kapitel 24, dass die Rechte von Mädchen und Frauen gestärkt werden sollen. So wird der inhaltliche Kontext des Workshops rückgekoppelt an das weltweite Dokument, die Aktivitäten der Mädchen sind eingebunden in einen globalen Kontext.

Das **Kinderrechtspiel** thematisiert die Schwierigkeit, gewohn-te Konsumgüter aufzugeben und regt zur inhaltlichen Auseinandersetzung mit Lebensstilen nach dem Motto „*gut leben statt viel haben*“ an. Es werden Spielkarten an die Gruppe gegeben, auf denen verschiedene Grundrechte wie das Recht auf sauberes Wasser, Meinungsfreiheit, das Recht auf eine Ausbildung oder auch verschiedene Konsumgüter wie Computer, Fahrrad oder Süßigkeiten stehen. Die Mädchen

müssen sich nun bei jeder Würfelrunde von so vielen Karten trennen, wie der Würfel anzeigt. Zum Schluss sollen fünf Karten übrig bleiben. Die Mädchen sind gezwungen, ständig miteinander zu verhandeln, was in ihren Augen lebensnotwendig ist. Das führt häufig zu einer sehr lebhaften und vehement geführten Diskussion. (Von den Süßigkeiten und vom Computer trennen sich die Mädchen übrigens meist sehr leicht! Dagegen sehr schwer von ihren Haustieren.)

Gruppenarbeit – virtuell und live

Anschließend werden die Mädchen an zwei parallel laufenden Stationen aktiv (sie können zwischen den Aktivitäten wechseln und beide „mitnehmen“): Internet und Färben von Seidentüchern. An der Computerstation recherchieren die Mädchen auf der **Flash Nature-Website** rund um das Thema Kleidung und stellen die Ergebnisse anschließend vor. In der Werkstatt färben sie Seidentücher mit **Pflanzenfarben**, lernen Rohstoffe und Herstellung verschiedener Stoffe kennen, tauchen in die alte Geschichte der Färberei ein, erfahren dabei einiges über die aktuellen Probleme konventioneller Färbetechniken und können beim Färben von Seidentüchern mit Pflanzenfarben eine gute Alternative selbst ausprobieren. Anleitung zum Färben mit Pflanzenfarben:
www.agendakids.muc.kobis.de (siehe Kleidung).

Theater, Mal- und Schreibwerkstatt

Im letzten Teil des Workshops bereiten die Mädchen ihre Ergebnisse für die **Präsentation** auf. Sie erstellen auf der Basis ihrer Internetrecherchen und der Informationssuche in Broschüren und Büchern kurze Texte über das Leben von Mädchen, die in der Kleidungsindustrie arbeiten, sie berichten über Schadstoffe in der Kleidung und von langen Transportwegen. Sie stellen aber auch alternative Handlungsmöglichkeiten zusammen, beispielsweise Marken, die ökologische und faire Kleidung anbieten, oder Ideen wie Kleidertauschbörse und Mode-Nähwerkstatt. Oder sie erfinden ein kleines **Theaterstück**, das von der Arbeit auf den Baumwollfeldern, von den Arbeitsbedingungen der Näherinnen und der schillernden Modewelt in Paris erzählt. Spielerisch erproben die Mädchen Handlungsalternativen für einen zukunftsfähigen Umgang mit der Kleidung. Die schriftlichen Ergebnisse und die Fotos werden im Anschluss an den Workshop auf die Flash Nature-Website gestellt.

Zum **Abschluss** des Workshops werden die Ergebnisse vorgestellt und das selbst erdachte Theaterstück aufgeführt. Die Mädchen schreiben ihre kreativen Ideen und guten Wünsche für eine l(i)ebenswerte Zukunft auf Luftballons, die sie in der nächsten Zeit an den Workshop erinnern werden.



Kontakt

Ökopjekt-MobilSpiel e.V.
Welserstr. 15
81373 München
Tel: 0 89 / 7 69 60 25
Fax: 0 89 / 7 69 36 51
e-mail: oekoprojekt@mobilspiel.de
www.agendakids.muc.kobis.de
www.mobilspiel.de

Autorinnen

Cornelia Forster, Katja Tebbe
Ökopjekt-MobilSpiel e.V., München 2001