



SuperWoman Party

Kennenlernen

INHALT

120 Minuten gesamt

GET READY

Energizer	Super-Gänsemarsch	15 min
Starter	Super-Party	15 min

@WORK

A	Super-Cake-Pops	35 min
B	Superwoman	15 min

IMPULS

SuperWoman Esther	10 min
-------------------	--------

MOVE OUT

Reflect 1	Großartige Atmosphäre	10 min
Reflect 2	Tagebuch	10 min
Kick Out	Vereinbarung	10 min

VORLAGEN

MOTIVATION

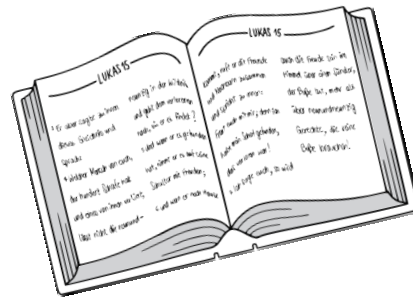
Die Mädchen lernen, Selbstannahme und Respekt gegenüber ihrem Umfeld zu haben. Sie beteiligen sich, sind verantwortlich für die Gruppe und sie sind wichtig für die anderen.

HAUPTZIEL

Die Mädchen werden dazu befähigt, auf sich selbst und ihre Familie achtgeben zu können – körperlich, psychisch, sozial und geistlich. Die Mädchen lernen ihre Talente und Fähigkeiten kennen, können diese in der Gemeinschaft einsetzen und Gelerntes weitergeben.

IMPULS

„Superheldin“ Esther
(Esther 3,8-11; 4,15-5,4; 7)
Gott steht hinter dir! Er sieht in dir eine
„Super-Frau“!



ZIELE

Die Mädchen und die Mitarbeiterinnen lernen sich kennen. Die Mädchen bekommen eine Vorstellung davon, was bei SuperWoman passiert und ihnen wird Verantwortung – für sich und andere – übertragen.

EINFÜHRUNG

Das erste Mädchen Treffen: aufregend! Welche Mädchen werden kommen? Wie werden sie auf euch als Mitarbeiterinnen und auf das Programm reagieren? Ihr erster Eindruck wird im Normalfall darüber entscheiden, ob sie den Treff mögen und ob sie wiederkommen werden. Es ist wichtig, dass dieses Treffen einen Eindruck darüber vermittelt, wie die Mädchengruppe aufgebaut ist. Man hat nur eine Chance für den ersten Eindruck. Diese erste Programmeinheit bietet, wie die darauffolgenden auch, keine Garantie auf Erfolg: Die Mitarbeiter sind der Schlüssel für ein erfolgreiches Angebot. Darum solltet ihr sicherstellen, dass ihr Beziehungen zu den Mädchen aufbaut. Diese Einheit kann euch dabei helfen.

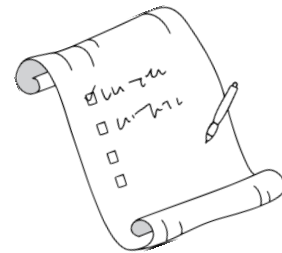
für die Mädchen

Die Mädchen können auf Distanz gehen, schüchtern und aufgeregt sein oder total präsent und fröhlich. Bereitet eine entspannte Umgebung vor, in der sich jede wohlfühlen kann. Die Mädchen kommen zum Treff, um dort mit anderen Zeit zu verbringen. Stellt sicher, dass sich jedes Mädchen willkommen fühlt und mit wenigstens einer Mitarbeiterin Kontakt hatte.

für die Mitarbeiterinnen

Stellt eine klare Aufgabenverteilung her, sodass jede Mitarbeiterinnen weiß, was sie zu tun hat. Legt während der Vorbereitung euer Ziel fest, indem ihr folgende Frage beantwortet: Was ist euch bei diesem ersten Treffen mit den Mädchen wichtig? Die Antwort sollte bestimmen, wie ihr vorgeht.

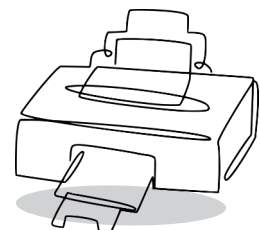
Checkliste



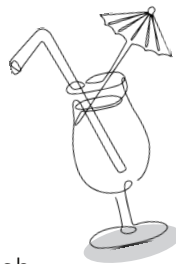
- n Notiz- / Tagebücher (mind. A5)
- 4 A3 Plakate und Filzstifte
- Flipchart o. Pinnwand mit Papier
- Kugelschreiber
- Eddings
- PC und Beamer
- Musikanlage/Musikbox
- Musikvideo „Superwoman“
- Würfel
- Zutaten für die Cake-Pops
- Schüsseln, Backbleche, Backpapier
- Herd / Mikrowelle (Schmelzen der Glasur)
- Gefrierfächer (Platz für Backbleche)
- Styroporblocks o. ä. für die Cake Pops
- Holzspieße (z. B. Schaschlik-Spieße)
- Streudeko zum Verzieren

Ausdrucken & Vorbereiten

- Vorlage 1 (Energizer: Super-Gänsemarsch + Fragen)
- Vorlage 2 (@work A: Cake-Pops-Rezept)
- n Vorlage 3 (@work B: Superwoman by Alicia Keys)
- n Vorlage 4 (Kick Out: Vereinbarung)



WALK IN



Aufbau

Dekoriere den Raum so, dass die Mädchen sich direkt wohlfühlen. Sei kreativ dabei.

Beispielsweise kannst du einen Roten Teppich auslegen, einen Partysong anmachen etc.

Material

- Tee • Limo ■
- n Tassen ■
- Kekse • Schokolade • Obst ■
- Spiegel ■
- passende Dekoration ■
- Musikanlage / Musikbox ■

Durchführung

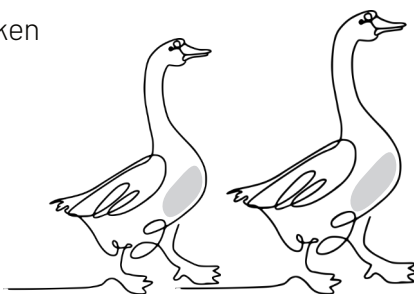
Begrüßt die Mädchen herzlich. Verteilt Getränke oder überträgt die Aufgabe an eines der Mädchen. Unterhaltet euch mit ihnen! Sobald alle da sind, stellt ihr das Thema vor und beginnt mit der Einheit.

ENERGIZER

SUPER-GÄNSEMARSCH ⌚ 15 min

Material

- Vorlage 1 (Energizer: Super-Gänsemarsch) auf A3 drucken
- Würfel
- kleine Gegenstände



Ziel

Die Mädchen lernen sich in einem entspannten Umfeld kennen.

Durchführung

Erkläre, dass ihr euch mithilfe des Spiels besser kennenlernen wollt.

So geht's: Reihum wird gewürfelt. Um die gewürfelte Zahl darf man die eigene Figur vorbewegen. Zu jedem Feld gehört eine Frage, die dann vom Spielleiter vorgelesen und von der entsprechenden Spielerin beantwortet wird. Übergib die Aufgabe des Vorlesens auch gerne einer Freiwilligen unter den Mädchen.

Jedes Mädchen braucht eine Spielfigur. Dafür nimmt sie eine Kleinigkeit, die sie bei sich trägt (z. B. ein Schmuckstück oder ein Haargummi). Du solltest für den Notfall einige neutrale Kleinigkeiten dabei haben, damit auf jeden Fall jeder eine Spielfigur hat.

...