

## 2. MEMORY

20  
MIN

Erscheinungsformen des Antisemitismus

### Ziele:

### Sportspezifische Ziele:

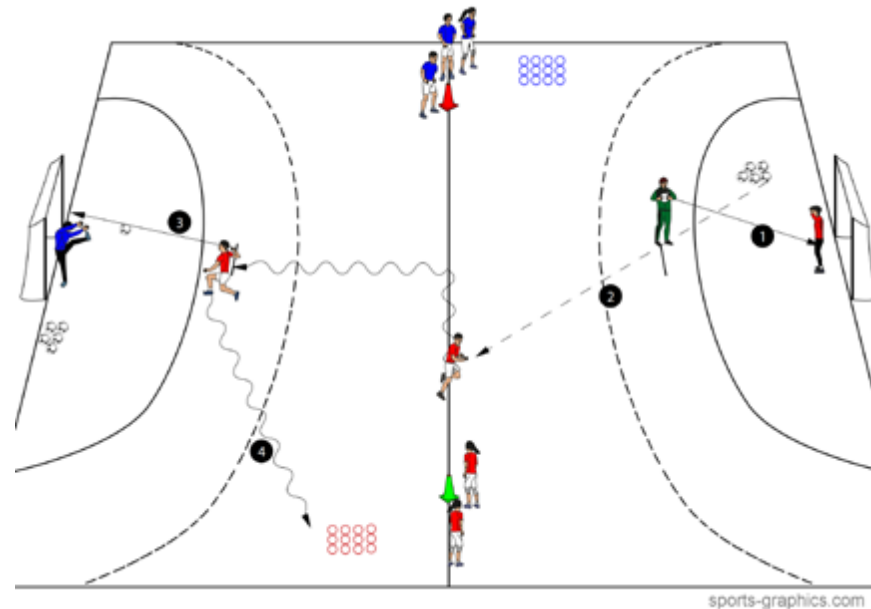
chnelles Umschaltspiel; TH: Pässe zur Mittellinie, Passgenauigkeit; SP: Laufwege und Timing beim Anwurf mit der schnellen Mitte

### Bildungsziele:

Sensibilisierung für verschiedene Erscheinungsformen von Antisemitismus, Befähigung Antisemitismus zu erkennen und zu benennen

### Ihr benötigt

- 1 Ball pro SP
- 2 Körbe/Kästen für Bälle
- Memory-Karten ausgedruckt (mind. 2 Sets à 6 Karten, je eins pro Seite)



### Aufbau

- Auf einer Seite steht ein\*e TR mit Ball am Wurfkreis.
- Die restlichen Bälle werden gleichmäßig auf beide Spielfeldseiten verteilt und liegen neben den Toren.
- 2 Memory-Karten-Sets liegen in vordefinierten Feldern jeweils an der Seitenlinie neben den wartenden SP.

## Handball / Antisemitismus

## 2. MEMORY

20  
MIN

## Erscheinungsformen des Antisemitismus

Um die pädagogischen Inhalte bestmöglich umzusetzen, empfehlen wir euch vor Trainingsbeginn unsere Didaktischen Hinweise nochmal durchzulesen

**Didaktische Hinweise**

Antisemitismus ist ein komplexes Phänomen, das sich nicht ausschließlich in Hass gegenüber Jüdinnen und Juden ausdrückt, sondern viele, teilweise auch subtile, Erscheinungsformen haben kann. Die angeführten Beispiele sollen einen Einblick in die verschiedenen Varianten geben. Wichtig ist dabei, dass antisemitische Vorstellungen und Haltungen nicht die Realität abbilden, sondern Ausdruck einer abwertenden Vorurteilsstruktur sind. Damit sagen sie mehr über die antisemitisch eingestellte Person aus als über die Betroffenen.

Nicht alle Formen von Antisemitismus sind für die SP gleichermaßen zu erkennen und zuzuordnen. Deshalb ist es wichtig, bei Fragen zu den Bildern und Aussagen deren antisemitischen Inhalt zu erklären. Hintergrundinfos dazu finden sich in der untenstehenden Tabelle. Im Anschluss an den ersten Durchlauf sollte also genügend Zeit für das Besprechen von Unklarheiten eingeplant werden.

**Ablauf:**

1. Beide TH sind in ihrem jeweiligen Tor, die SP stehen aufgeteilt an der Schnittstelle zwischen Außenlinie und Mittellinie. TH1 und die SP auf der einen Spielfeldseite bilden ein Team. TH2 und die SP auf der anderen Spielfeldseite bilden das zweite Team.
2. Die\*der TR wirft einen Ball auf TH1. Diese\*r versucht den Wurf zu parieren. Im Anschluss passt TH1 den Ball so schnell wie möglich Richtung Mittelkreis.
3. Zeitgleich mit dem Torwurf auf TH1, läuft ein\*e SP desselben Teams von der Außenlinie zum Mittelkreis. Dort nimmt sie\*er den Pass von TH1 an.
4. Anschließend läuft die\*der SP mit Ball auf TH2 zu und versucht ein Tor zu erzielen.
5. Bei einem Treffer läuft die\*der SP zur Memory-Station auf ihrer\*seiner Seite und versucht ein Pärchen zuzuordnen. Danach stellt sie\*er sich wieder in der Reihe an.
6. Trifft die\*der SP nicht, muss sie\*er sich direkt wieder in der Reihe anstellen und darf nicht zur Memory-Station.
7. Nach dem Torwurf von Team1, erfolgt derselbe Ablauf für Team2: TH2 nimmt den Ball auf, der eben auf sie\*ihn geworfen wurde, und passt ihn an den Mittelkreis zu einer\*m SP desselben Teams. Diese\*r läuft auf TH1 zu und versucht ein Tor zu erzielen. Bei einem Treffer darf sie\*er zur Memory-Station. Andernfalls muss sie\*er sich direkt wieder in der Reihe anstellen.
8. Der Ablauf wird so lange wiederholt, bis ein Team das Memory gelöst hat. Damit hat das Team gewonnen. Alternativ kann ein Zeitlimit gesetzt werden. In dem Fall hat das Team gewonnen, das mehr Pärchen zugeordnet hat.
9. Am Ende des ersten Durchgangs schauen sich alle SP und TH die Auflösung der beiden Teams an. Sollten beim Überprüfen Fragen zu der Zuordnung entstehen, können diese bei dieser Gelegenheit besprochen werden.
10. Für den zweiten Durchgang tauschen die Teams die Seiten und damit auch die Memory-Sets, die sie lösen müssen. Für weitere Durchgänge bietet es sich an neue Memory-Sets zu verwenden.

## 2. MEMORY

20  
MIN

Erscheinungsformen des Antisemitismus

### Variationen:

1. Falls die Zuordnung der Memory-Karten schwerfällt, können die Karten in der ersten Runde aufgedeckt hingelegt werden oder alternativ können zwei Karten offen neben die anderen gelegt werden.
2. Wenn die SP beim Torwurf nicht treffen, müssen sie konditionelle oder Kraftübungen absolvieren, bevor sie sich wieder einreihen dürfen.
3. Beim Prellen und/oder Werfen darf nur die schwächere Hand genutzt werden.
4. Je nach Leistungsstand kann der Torwurf durch Hindernisse (Weichbodenmatte, Gerätekasten, ...) zwischen Wurf- und Freiwurfbereich erschwert werden.
5. Angriff-Abwehr: Je ein\*e SP beider Teams gehen gemeinsam aufs Feld. SP1 greift mit Ball an, SP2 versucht SP1 den Weg mit ihrem\*seinem Körper zu verstellen. Der Einsatz der Arme ist dabei jedoch nicht erlaubt.