

2. MEMORY

Erscheinungsformen von Rassismus

**20
MIN**

Ziele:

Sportspezifische Ziele:

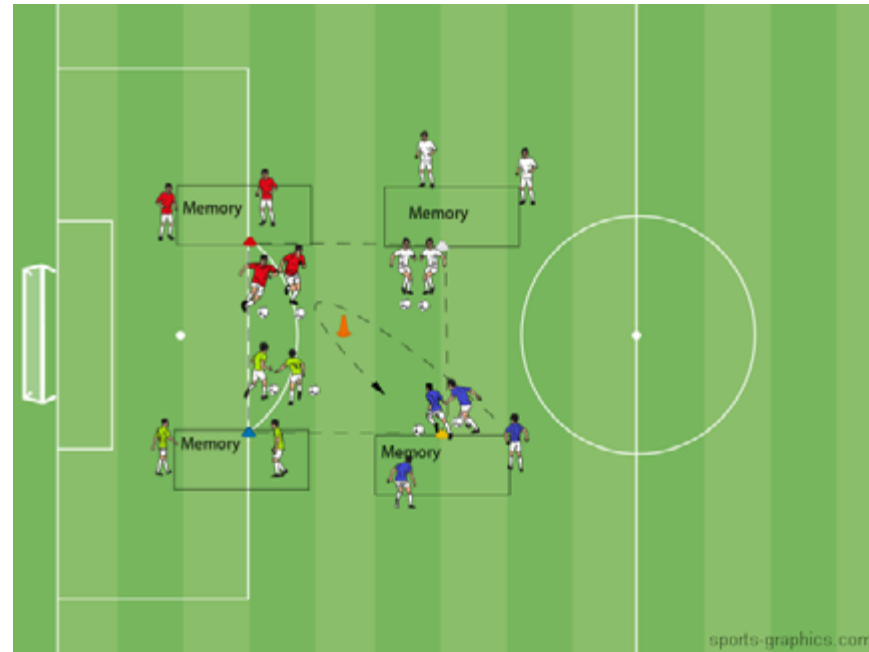
(Tempo-)Dribbling, enge Ballführung, Beidfüßigkeit, Raumwahrnehmung, Hand-Auge-Koordination

Bildungsziele:

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

Ihr benötigt

- 4 Hütchen
- 1 Pylone (oder ein weiteres Hütchen)
- 1 Set Memory-Karten pro Memory Station



Aufbau

- Inneres Viereck der vorherigen Übung übernehmen (1 Quadrat 12 x 12 m, je nach Leistungsstand anpassen)
- beide Pylonen vom Barometer aufeinander gestapelt in der Spielfeldmitte platzieren

2. MEMORY

20
MIN

Erscheinungsformen von Rassismus

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

Didaktische Hinweise

Rassismus ist ein komplexes Phänomen, das sich nicht ausschließlich in Hass und Gewalt gegenüber Migrant*innen, Schwarzen Menschen und People of Color ausdrückt, sondern viele Erscheinungsformen haben kann. Die angeführten Beispiele sollen einen Einblick in die verschiedenen Varianten geben. Wichtig ist, dass rassistische Vorstellungen und Haltungen nicht die Realität abbilden, sondern Ausdruck einer abwertenden Vorurteilsstruktur sind. Damit sagen sie mehr über die rassistische eingestellte Person aus als über die Betroffenen.

Nicht alle Formen von Rassismus sind für die SP gleichermaßen zu erkennen und zuzuordnen. Deshalb ist es wichtig, bei Fragen zu den Bildern und Aussagen deren rassistischen 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. Die SP verteilen sich gleichmäßig in 4 Gruppen auf die Hütchen.
2. Nach TR-Kommando startet der*die erste SP jeder Gruppe gleichzeitig mit Ball und im höchstmöglichen Tempo ins Viereck, umkurvt die mittlere Pylone und dribbelt zur Ausgangsposition zurück.
3. Dort angekommen ordnet jede Gruppe in der ersten Runde zwei der offen ausliegenden Memory-Karten einander zu und legt sie nebeneinander.
4. Sobald die Gruppe dies gemacht hat, startet der*die nächste SP ins Viereck.
5. Die Gruppe, die als erstes das Memory gelöst und somit alle Erscheinungsformen zugeordnet hat, gewinnt. Alternativ kann die Übung laufen gelassen werden, bis alle Gruppen fertig sind.
6. Nach einem Durchgang rotiert jede Gruppe ein Hütchen weiter, schaut sich die Auflösung einer anderen Gruppe an und überprüft diese. Anschließend mischt sie die Karten gut durch und verdeckt sie wieder. Jede Gruppe rotiert dann erneut ein Hütchen weiter.
7. Sollten beim Überprüfen Fragen zu der Zuordnung entstehen, können diese nach dem ersten Durchgang besprochen werden.
8. Der nächste Durchgang beginnt mit verdeckten Memory-Karten.
9. Es sollten 2-4 Durchgänge für die Übung eingeplant werden.

2. MEMORY

20
MIN

Erscheinungsformen von Rassismus

Variationen:

1. Anknüpfend an die vorherige Übung können weitere Dribbeltechniken vorgegeben werden (pendeln, nur linker Fuß, nur rechter Fuß, Sohle etc.).
2. 2 SP jeder Gruppe starten nach TR-Kommando gleichzeitig ins Feld. Beide führen jeweils einen Ball am Fuß und halten sich dabei an der Hand. Sie versuchen ihren Ball möglichst eng am Fuß zu führen und so schnell wie möglich das mittlere Hütchen zu umkurven und wieder zum Starthütchen zu gelangen.
3. 2 SP jeder Gruppe dribbeln nach Kommando der*des TR gleichzeitig ins Feld. Die zwei SP haben nun zusätzlich einen Ball, den sie sich per Hand zuwerfen.
4. Joker-Option: Wenn die Zuordnung zu lange dauert, gibt es die Möglichkeit, im darauffolgenden Durchgang zwei Karten offen neben die anderen zu legen. Diese können ebenfalls mit der jeweils aufgedeckten Karte kombiniert werden.