

2. MEMORY

20
MIN

Erscheinungsformen des Antisemitismus

Ziele:

Sportspezifische Ziele:

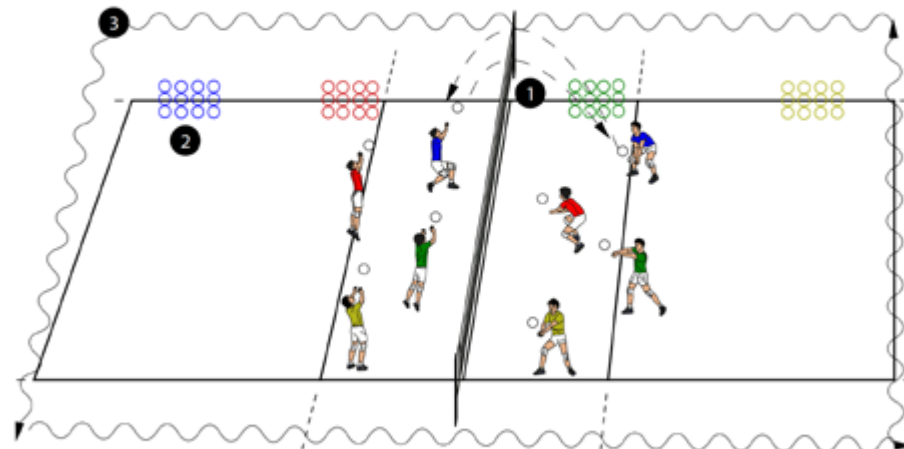
Technik des oberen und unteren Zuspiels, Muskeltraining für oberes und unteres Zuspiel (Nacken/Arme), Stärkung der peripheren Wahrnehmung, Kooperation und Kommunikation

Bildungsziele:

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

Ihr benötigt

- 1 Ball pro SP
- 1 Set Memory-Karten ausgedruckt pro 2er-Team



Aufbau

- Volleyballfeld mit Netz
- außerhalb des Spielfeldes werden entlang der Seitenlinie (bei vielen Teams entlang beider Seitenlinien) für jedes Team die Memory-Karten ausgelegt

Volleyball / Queerfeindlichkeit

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

Queerfeindlichkeit ist ein komplexes Phänomen, das sich nicht ausschließlich in Hass gegenüber betroffenen Menschen ausdrückt, sondern viele Erscheinungsformen haben kann. Die angeführten Beispiele sollen einen Einblick in die Varianten geben. Wichtig ist dabei, dass queerfeindliche Vorstellungen und Haltungen nicht die Realität abbilden, sondern Ausdruck einer abwertenden Vorurteilsstruktur sind. Damit sagen sie mehr über die queerfeindlich eingestellte Person aus als über die Betroffenen.

Nicht alle Formen von Queerfeindlichkeit sind für die SP gleichermaßen zu erkennen und zuzuordnen. Deshalb ist es wichtig, bei Fragen zu den Bildern und Aussagen deren queerfeindlichen 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 werden (per Zufallsprinzip) in 2er-Teams aufgeteilt, Jede*r SP hat einen Ball.
2. Die 2er-Teams teilen sich so auf die beiden Spielfeldhälften auf, dass je ein*e SP pro Team auf einer Hälfte ist. Sie dürfen sich jeweils nur im Rückraum ihrer eigenen Spielfeldhälfte bewegen.
3. Alle SP in der linken Hälfte spielen sich den Ball im oberen Zuspiel (Pritschen) selbst zu. Alle SP in der rechten Hälfte spielen sich den Ball im unteren Zuspiel (Baggern) selbst zu. Dabei sind keine Pausen erlaubt.
4. Ziel ist es, die Bälle innerhalb eines Teams miteinander zu tauschen. Die SP der 2er-Teams stimmen sich dafür durch verbale Kommunikation (Rufen, lautes Sprechen) während des Pritschens/Baggerns ab und verabreden ein Kommando, um die Bälle auszutauschen. Die Bälle werden möglichst gleichzeitig gepritscht und gebaggert und von der*m Partner*in gefangen.
5. Nach 3 Wiederholungen läuft das 2er-Team zur Memory-Station und versucht ein Karten-Pärchen zu finden. Wenn der Ball den Boden berührt, wird entsprechend von Vorne gezählt.
6. Danach läuft das 2er-Team eine Runde um das gesamte Feld. Anschließend tauschen sie die Seiten, um die jeweils andere Technik zu üben.
7. Das 2er-Team, das als erstes das Memory gelöst hat, gewinnt. Alternativ kann die Übung laufen gelassen werden, bis alle Gruppen fertig sind.
8. Zum Abschluss versammeln sich alle an der Memory-Station, um die Fallbeispiele auf den Memorykarten gemeinsam zu besprechen.

Variationen:

1. Bewegung mit den Bällen nur im 3m-Raum anstelle des Rückraumes
2. Bälle mit Pritschen oder Baggern annehmen, anstatt zu fangen