

2. MEMORY

20
MIN

Erscheinungsformen von Rassismus

Ziele:

Sportspezifische Ziele:

(Tempo-)Dribbling und Ballführung,
schnelle Entscheidungsfindung

Bildungsziele:

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

Ihr benötigt

- 1 Ball pro SP (siehe Abschnitt Variation)
- 3 Leibchen pro Team
- 12-16 Hütchen pro 9er-Feld (alternativ Feld mit Seilen/Klebeband markieren)
- 1 Set Memory-Karten ausgedruckt pro Feld



Aufbau

- kurz hinter der Mittellinie 9er-Felder für "3 gewinnt" mit Hütchen abstecken (1 Feld für je 2 Teams)
- pro Team ein Memory-Feld hinter der Grundlinie aufbauen

Basketball / Rassismus

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. Pro 9er-Feld treten 2 Teams gegeneinander an. Die SP stellen sich auf Höhe der Freiwurflinie hintereinander auf. Die*der erste SP hat einen Ball. Die ersten drei SP haben zudem je ein Leibchen in der Hand.
2. SP 1 dribbeln auf ein Signal der*des TR so schnell wie möglich zu ihrem 9er-Feld. Sind sie dort angekommen dürfen sie ihr Leibchen in eins der 9 Felder legen. In Felder, in denen bereits ein Leibchen liegt, darf kein weiteres Leibchen gelegt werden.
3. Anschließend dribbeln sie in Richtung ihrer jeweiligen Memory-Station und versuchen ein Karten-Pärchen zu finden. Gelingt dies, bleiben die Karten offen liegen. Gelingt es nicht, müssen die Karten wieder verdeckt werden. Wenn ein Karten-Pärchen gefunden wurde, darf nicht direkt nochmal aufgedeckt werden.
4. Im Anschluss übergibt die*der SP 1 so schnell wie möglich den Ball an die*den SP 2. Diese sowie alle weiteren SP wiederholen den Ablauf.
5. Wenn alle Leibchen gelegt sind, dürfen die weiteren SP des Teams die eigenen Leibchen beliebig in ein freies Feld umlegen. Ziel ist es, 3 eigene Leibchen in eine Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) zu legen sowie die Memory-Pärchen hinter der Grundlinie so schnell wie möglich zu finden.
6. Das Team, das entweder alle Memory-Pärchen gefunden oder bei "3 gewinnt" ihre 3 Leibchen in einer Reihe ablegen konnte, gewinnt. Damit endet das Spiel.
7. Alternativ kann die Übung enden, wenn alle Teams ihr Memory fertig zugeordnet haben.
8. Nach einem Durchgang rotiert jedes Team eine Position weiter, schaut sich die Auflösung eines anderen Teams an und überprüft diese. Anschließend mischt sie die Karten gut durch und verdeckt sie wieder. Jede Gruppe rotiert dann erneut ein Hütlein weiter.
9. Sollten beim Überprüfen Fragen zu der Zuordnung entstehen, können diese nach dem ersten Durchgang besprochen werden.

2. MEMORY

20
MIN

Erscheinungsformen von Rassismus

Variationen:

1. Verschiedene Dribblingtechniken vorgeben
2. Geschwindigkeit der Übung erhöhen, indem jede*r SP einen Ball bekommt. SP 2 darf starten, sobald SP 1 bei der Memory-Station ankommt.
3. Für längere Laufwege die "3 gewinnt"-Felder vor der gegenüberliegenden Grundlinie aufbauen.
4. Einfachere Spielform: Falls die Kombination aus "3 gewinnt" und Memory zu anspruchsvoll ist, kann "3 gewinnt" gestrichen werden. In dem Fall werden die Memory-Felder an der Stelle aufgebaut, wo sonst die "3 gewinnt"-Felder sind. Zudem bietet es sich an, das Dribbling durch einen kleinen Parcours (z.B. Slalom) etwas anspruchsvoller zu gestalten.
5. Je nach Leistungsstand der Gruppe werden auf TR-Kommando diverse Handwechsel eingebaut. Hierfür auf halber Strecke ein weiteres Hütchen aufstellen und Anweisungen für einen „Crossover“ geben, beispielsweise vor oder hinter dem Körper, Spinmove, durch die Beine.
6. Je nach Leistungsstand der Gruppe wird ein Durchgang mit der „schwachen Hand“ gespielt, um Beidhändigkeit zu trainieren.