



Der unsportliche
Wüstenmarathon

Pädagogische Handreichung

Ein Spiel der außerschulischen
Politischen Jugendbildung von
Arbeit und Leben zum Thema
„Rassistische Diskriminierung
in der Arbeitswelt“

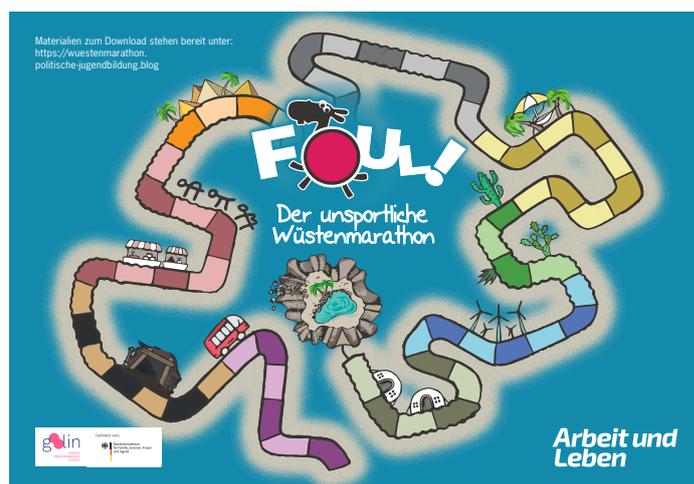
**Arbeit und
Leben**

FOUL! Der unsportliche Wüstenmarathon

Der Spieltitel „FOUL!“ wurde der Sportwelt entlehnt. In den meisten Sportarten bezeichnet man ein schlechtes, schmutziges oder regelwidriges Verhalten als „Foul“. Analog wird angenommen, dass es auch in der Gesellschaft/Arbeitswelt zu „Fouls“ kommt – wie reale Fallgeschichten belegen: Und zwar immer dann, wenn eine Person aufgrund bestimmter Merkmale diskriminiert und ihr dadurch Chancen, z.B. auf Erfolg und Entwicklung, genommen werden. Wie im Sport ist auch das Foulen in der Arbeitswelt eine Missachtung der eigenen Pflichten und gegnerischen Rechte – eine unsportliche Handlung. Und wie im Sport passiert wohl auch in der Arbeitswelt nicht jedes „Foul“ in vollem Bewusstsein: Vorurteile, Klischees und Gerüchte verbreiten und festigen sich manchmal unbemerkt und werden zu unhinterfragten, aber falschen Annahmen, die die Betroffenen massiv belasten und schädigen und die Entwicklung einer offenen, gerechten Gesellschaft erschweren. Während es im Sport Schiedsrichter*innen und Mechanismen der Ahndung von Fouls mit entsprechendem Chancenausgleich gibt, sind wir in der realen Welt auf das Verantwortungsgefühl und die Handlungsbereitschaft aller einzelnen angewiesen, um fohle Spielweisen sichtbar zu machen und Chancengleichheit zu ermöglichen. Das Bewusstsein dafür zu stärken, ist Ziel dieses Spiels.

Didaktischer Ansatz des Spiels:

Das Spiel „FOUL!“ ist, wie der Name bereits vermuten lässt, bewusst als parodistische Übertreibung angelegt. Es verführt/provoziert die Spielenden, genau das zu tun, wogegen sich das Spiel richtet: Andere Menschen (hier: Kamelarten) aufgrund bestimmter Merkmale und Zuschreibungen zu diskriminieren und ihnen gezielt Nachteile zu verschaffen/Chancen zu nehmen. Dies wird im Spiel durch die Anzahl von Würfeln symbolisiert: Je weniger Würfel ein*e Spielende*r hat, desto weniger Chancen gibt es, das Spiel zu gewinnen. Durch das gezielte Ausspielen von FOUL!- und SUPERFOUL!-Karten gegen andere Spielende lassen sich deren Würfel/Chancen verringern. Die Karten sind dabei bewusst auch zugespitzt/provokant formuliert und sollen zum Nachdenken anregen. Durch die „Umkehr“ des moralischen Zeigefingers ins Gegenteil wird die Distanz zum Thema („damit hab ich nichts zu tun“, „das betrifft mich nicht“) aufgehoben. Im Spiel hat jede*r Spielende nun mindestens eine Diskriminierungserfahrung gemacht – als „Täter*in“ und/oder „Opfer“. Jede*r Spielende erlebt im Schutzraum des Spiels einmal selbst, wie es ist, diskriminiert zu werden und zu diskriminieren. Die sich dabei zeigenden Dynamiken sind realen sozialen Dynamiken nachempfunden und sollten im Anschluss an die Spiel-Session mit den Teilnehmenden diskutiert und reflektiert werden.



Einsatz in der Bildungsarbeit:

„FOUL!“ stellt einen spielerischen Einstieg in die Thematik „Rassistische Diskriminierung in der Arbeitswelt bzw. im Umfeld der Arbeitswelt“ dar. Die in diesem Leitfaden nachfolgend ausgeführten pädagogischen Auswertungen sind nur ein Angebot, tiefer in die Thematik einzusteigen. Das Spiel bietet auch für sich eine Grundlage, um mit weiteren Inputs und Methoden im Rahmen der außerschulischen politischen Jugendbildung Rassismus in der Arbeitswelt zu thematisieren.

Weiterführende Materialien sind z.B. das Arbeitsplakat mit Begleitbroschüre „Rassismus in der Arbeitswelt...und Gegenengagement“ (2018) – sowie Teile der Methodensammlung „Gestaltung(spiel)raum Arbeitswelt – Methoden zur politischen Jugendbildung“ (2017) des Bundesarbeitskreises Arbeit und Leben.

Die Materialien können auf dem Blog Politische Jugendbildung heruntergeladen werden:
<https://politische-jugendbildung.blog>

Herkunft der Beispiele, Bezug zu realen Situationen, Spielverlauf

Herkunft der Beispiele

Die Beispiele für Diskriminierung in der Arbeitswelt sind nicht etwa erfunden, sondern realen Situationen entlehnt. Dazu wurden leitfadengestützte Interviews mit einer Vielzahl an Mitarbeiter*innen verschiedener Arbeitsgemeinschaften von Arbeit und Leben geführt, welche im Kontext Migration und Arbeitswelt arbeiten: Wie den Beratungsstellen zu fairer Integration und gegen Ausbeutung, bei Arbeitsmarktmentor*innen für Geflüchtete, oder den KAUSA-Beratungsstellen. Die Beispiele stammen u.a. aus Berlin, Nordrhein-Westfalen, Sachsen und Sachsen-Anhalt und haben sich zwischen 2015 und 2020 ereignet. Die Bandbreite dieser Beispiele rangiert zwischen leichten, sich häufig wiederholenden Diskriminierungen und extremen Vorkommnissen. Sie wurden für dieses Spiel nicht extra gewichtet. Für das Spiel selbst wurden diese Beispiele stark abstrahiert übernommen.

Etappen/Arbeitswelten

Die Etappen des Spiels spiegeln verschiedene Arbeitswelten wider; die Inhalte der den Etappen zugeordneten FOUL!-Karten lehnen sich grob an Recherche-Ergebnisse zu realen Diskriminierungsfällen in den jeweils repräsentierten Arbeitsbereichen an:

- Trainingscamp: Schule, Ausbildung
- Goldmine: Untertagebau, schwere körperliche Arbeit/Bauarbeit
- Basar: Einzelhandel, Verkauf, Service/Kundenkontakt
- Schutzquartier: Wohnungsmarkt (als Voraussetzung, eine Arbeit zu finden), Handwerk
- Tempelanlage: Arbeit auf Baustellen/Baugewerbe, aber auch Tourismus
- Luxusresort: Beauty, Wellness, Restaurants, Luxusgüter, Service
- Kakteenfelder: Agrar-/Landwirtschaft, Ernte
- Energiepark: Technologie, Fabriken, Forschung und Entwicklung
- Versorgungsstation: Pflege, ärztliche Versorgung
- Treibsandmobil: Logistik, Transportwesen, Mobilität

Es zeigen sich Unterschiede in der Schwere der Diskriminierungsfälle in den einzelnen Arbeitswelten (z.B. starke Diskriminierung in den Bereichen Bau, Verkauf, Service, aber weniger Diskriminierung im Bereich Forschung).

FOUL!-Karten

Die FOUL!-Karten benachteiligen/diskriminieren je eine bestimmte, durch den Kartentext festgelegte Kamelart anhand bestimmter Diskriminierungsmerkmale (explizit/implizit), die aus den Steckbriefen für die Spielenden-Rollen hervorgehen. Als häufige Diskriminierungsmerkmale wurden u.a. verarbeitet:

- Aussehen – insbesondere Fell- bzw. Hautfarbe (Lamas als einzige Art, die buntes/fleckiges Fell haben kann) sowie physische Statur und damit angeblich verknüpfte physische Fähigkeiten – z.B. Körpergröße, Anzahl der Höcker, ethnische und nationale Herkunft (Steppenland, Sandwüstenland, Hochgebirgsland; Alte Welt – Neue Welt),
- Religion und Weltanschauung (u.a. freirasierte Hinterköpfe und Gebetsrituale der Lamas, traditionell zerlumpendes Fell bei Trampeltieren),
- Geschlecht/sexuelle Orientierung (Lama-Herden als matriarchale, Dromedar- und Trampeltier-Herden als patriarchale Lebensformen),
- Sprache (Altweltsprache, Neuweltsprache, Dialekte),
- Namen (Droh-Medar, Lahm-A, Trampeltier als „Schimpfwort“),
- Geschichte, Vorurteile und Klischees (Lamas als Haustiere des Menschen, Dromedaren wird eine kriminelle Neigung unterstellt, Trampeltiere gelten als tollpatschig und arrogant) u.v.m.

Die Intention ist es, dass die aufgeführten rassistischen Diskriminierungsmerkmale rassistische Diskriminierung nicht auf bestimmte Kulturen oder Herkunftsregionen reduzieren, sondern das Phänomen Rassismus als solches aufgreifen.

SUPERFOUL!-Karten

Die SUPERFOUL!-Karten halten offen, gegen welches Kamel sich ein FOUL! richtet. Spielende können sie flexibel gegen einzelne Kamele einsetzen. Dadurch zeigen die SUPERFOUL!-Karten auch eine „Beliebigkeit“ von Diskriminierung.

Sprache

Die Texte auf den FOUL!- und SUPERFOUL!-Karten arbeiten bewusst mit falschen Prämissen, Scheinkausalität und Pauschalisierungen („Da du ein XY bist, kannst du nicht...“). Auch in der Realität beruhen Diskriminierungen häufig auf scheinbar eingängigen, aber falschen argumentativen Konstrukten, die übernommen und wiederholt werden. Dies kann mit den Teilnehmenden anhand von Beispielen später aufgedeckt werden. Der Zusammenhang von Diskriminierung und Sprachverwendung könnte auch ein Thema für weiterführende Diskussionen und Übungen sein.

Statistische „Gerechtigkeit“ und ergebnisoffener Verlauf

Die Anzahl der FOUL!-Karten für die verschiedenen Kamelarten ist ausgeglichen. Verteilt über die verschiedenen Bereiche finden sich insgesamt 90 FOUL!-Karten, 30 für jede Kamelart. Die verschiedenen Kamelarten werden in den unterschiedlichen Bereichen unterschiedlich stark diskriminiert, sodass es etappenweise zu sehr verschiedenen Dynamiken im Hinblick auf das Ungerechtigkeitsempfinden kommt. Aufgrund von Zufallsparametern kann es zu sehr unterschiedlichen Verläufen kommen. Auch ein weit hinten liegendes Kamel kann seinen Rückstand noch aufholen und gewinnen; ein Kamel, das schon fast im Ziel ist, kann noch einmal zurückfallen und überholt werden.

Emotionsfelder und Sprung über die Motivationstiefsee

Die Begriffe auf den Wegfeldern bezeichnen positive und negative Emotionen. Auf Feldern mit negativen Emotionen kommt man schwieriger voran (man braucht einen „Dreier-Pasch“ und eine „Straße“), während man auf Feldern mit positiver Emotion einfacher vorankommt (man braucht nur eine „Straße“). Hängt ein Kamel lange auf demselben negativen Emotionsfeld fest oder hangelt sich von negativer Emotion zu negativer Emotion, entstehen Frust und mangelndes Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten auch im Spielerleben. Verketteten sich in einem Zug

mehrere positive Emotionsfelder, so hat dies hingegen positive Auswirkungen auf die Spielmotivation und das Selbstvertrauen der Spielenden. Hier wird ein realer Effekt von Diskriminierung im Spiel am eigenen Leib erfahrbar. Je mehr ein*e Spielende*r diskriminiert wird, umso schwieriger ist es, sich aus einer negativen Emotion zu befreien und im Spiel voranzukommen. Das Spielkonzept lehnt sich dabei an wissenschaftliche Studien zu Diskriminierung als „Self-fulfilling Prophecy“ an: Wer ständig gesagt oder zu spüren bekommt, dass er oder sie nicht gut sei, rutscht in eine negative Gefühlswelt und kann dann tatsächlich keine hohen Leistungen mehr erbringen. Verstärkend zeigt sich dies noch einmal am Schluss beim Sprung über die Motivationstiefsee, der mit wenigen Würfeln kaum zu schaffen ist.

KONTERFOUL!-Karten

Die KONTERFOUL!-Karten bringen einzelnen oder allen Kamelarten Vorteile. Sie spiegeln u.a. (in die Spielwelt übersetzter Form) die Arbeit von Einrichtungen und Freiwilligen, die sich um Gleichstellung und Gerechtigkeit bemühen wider und zeigen exemplarisch auf, welche „best practices“ und Unterstützungsmöglichkeiten es im Kampf gegen Diskriminierung bereits gibt.

Stressabbauvulkan

Die Gestaltung und Funktion des Stressabbau-Vulkans symbolisiert die Tatsache, dass häufige Diskriminierung einen Menschen (hier Spielenden) temporär aus der Bahn werfen kann. Er/sie hat keine Kraft mehr und muss all die angestaute Wut/Verzweiflung/Trauer/Schmerz/Druck erst einmal verarbeiten und loslassen, um wieder am Leben/Spiel teilnehmen zu können. Analogien zur Realwelt sind z.B. Aggressionen, Rückzug, Depression, Burnout. Der Stressabbauvulkan übernimmt hier stellvertretend die Funktion einer Kompensation/Therapie, er hat einen Erholungseffekt, durch den Spielende zu neuer Kraft und so zu neuen Chancen (hier: Würfeln) gelangen können.

Reflexion des Spiels

Erste Analyse des Spielverlaufs

- Wer hat das Spiel gewonnen? Wird der Sieg als „gerecht“ empfunden?
- Welche (ggf. unterschiedlichen) Spielstrategie(n) wurde(n) von den einzelnen Spielenden verfolgt?
- Welche unterschiedlichen Dynamiken ließen sich im Spielverlauf beobachten? Haben sich z.B. Allianzen zurückliegender Kamele gebildet, um ein Kamel weiter vorne aufzuhalten? Inwiefern hat das Verhalten anderer Spielenden das eigene Spielverhalten beeinflusst (z.B. Erwartungen/Missstrauen, Dynamik eines „Wie Du mir, so ich Dir“)?
- Welche Emotionen haben die Spielenden im Laufe des Spiels empfunden?
- Wie hat es sich angefühlt, wenn man eine FOUL!- oder SUPERFOUL!-Karte abbekommen hat? Wie hat es sich angefühlt, seinem oder seiner Gegner*in eine FOUL!- oder SUPERFOUL!-Karte zu verpassen?
- Gibt es Spielsituationen oder/und einzelne Spielkarten, die besonders im Gedächtnis geblieben sind? Welche und warum?

Arbeit mit den Inhalten der Spielkarten

- Wie findet Ihr den Wüstenmarathon, wenn es sich nicht um ein Spiel, sondern um ein Rennen handeln würde? Würdet Ihr daran teilnehmen wollen? Warum/nicht?
- PARALLELEN ZUR REALITÄT: Ist das Geschehen auf der Kamelinsel wirklich nur erfunden? Könnt Ihr Parallelen zwischen den Inhalten der FOUL!- und SUPERFOUL!-Karten und realen Ereignissen in der Arbeitswelt herstellen? (Hinweis, dass Karteninhalte nicht erfunden sind, sondern auf realen Fallgeschichten aus der gegenwärtigen Arbeitswelt beruhen, Ergo: Was auf der fiktiven Kamelinsel passiert, passiert – in Variationen und Abstufungen – tagtäglich!). Mögliche Übungen: Welche ähnlichen realen Beispiele/Fälle aus der Arbeitswelt kennt Ihr?
 - Sortiert die Karten in „hab ich schon mal selbst erlebt“, „hab ich von gehört“ und „ist mir noch nicht untergekommen“. Erzählt die Geschichten hinter den Karten auf dem „hab ich schon mal selbst erlebt“-Stapel (ggf. auch „hab ich von gehört“).
 - Wie wurde mit den Situationen „hab ich schon mal selbst erlebt“ umgegangen? Wurde die Situation als „diskriminierend“ aufgedeckt? Wie ist der/die Betroffene damit

umgegangen? Wie hätte die Situation anders/besser verlaufen können? Wo hätte man Unterstützung/Hilfe bekommen können?

- Auch „ist mir noch nicht untergekommen“ – im Hinblick auf ihren Realitätsbezug besprechen/Analogien finden (Verweis auf Interviews).
- FOULS BEWERTEN: Welche drei (fünf, zehn, ...) FOUL!- und SUPERFOUL!-Karten findet Ihr unter gesellschaftlichen Gesichtspunkten besonders fies (wenn zuvor Stapel gebildet: Welche drei/fünf/... aus jedem Stapel)? Warum?
- DISKRIMINIERUNGSMERKMALE AUFDECKEN: Lest die Karten noch einmal genau und sortiert sie nach den Eigenschaften und Merkmalen, aufgrund derer sich die Kamele gegenseitig diskriminieren (Aussehen, Sprache, Herkunft usw.). Inwiefern urteilen auch Menschen nach solchen Diskriminierungs-Merkmalen – findet Analogien (z.B. „Schwarze“ und „Weiße“, Kopftuch, Schimpfworte wie „Kanake“, mit bestimmten Ländern verknüpfte Vorurteile, die auf Personen übertragen werden, u.v.m.)?
- ROLLE DER KONTERFOUL!-KARTEN: Welche Rolle haben die KONTERFOUL!-Karten im Spiel? Was könnten Analogien in der realen (Arbeits-)Welt sein? Welche realen Beispiele gibt es und welche Organisationen/Gruppen übernehmen bereits eine ähnliche Funktion?

Analyse der Sprache der Spielkarten

- Betrachtet einmal die Formulierung der FOUL!- und SUPERFOUL!-Karten. Was fällt Euch auf?
 - Die meisten Karten verwenden Formulierungen wie „Da du ein XY bist, hält man dich...“. Dies ist eine argumentative Konstruktion, die auf einer falschen Verknüpfung von Prämisse und Schluss beruht. Sie verschleiert die Herkunft/Konstruktion von Vorurteilen und stellt diese als gesetzt hin. Es wird als Begründung ausgegeben, was eigentlich keine ist. Woher aber kommen diese Vorurteile? Wer ist ihr Urheber, was ist die Quelle, gibt es Belege? In der Regel nicht.
 - Zudem handelt es sich um Pauschalisierungen: Alle Kamele einer Art werden über einen Kamm geschoren, es wird keine Rücksicht auf individuelle Fähigkeiten genommen. Etwas Ähnliches passiert, wenn Menschen aufgrund ihrer Herkunft oder eines anderen Merkmals, das nichts mit ihrer Qualifikation und Persönlichkeit zu tun hat, in Bewerbungs- und Einstellungsverfahren benachteiligt/ausgeschlossen werden.

Selbstbeobachtung/Analyse der Emotionen im Spiel

- **EMOTIONEN UND SPIELMOTIVATION:** Inwiefern haben sich die eigenen Chancen (Anzahl der Würfel, Vorankommen) auf die Spielmotivation ausgewirkt? Welche Emotionen sind entstanden, wenn man lange auf einem oder mehreren negativen Emotionsfeldern festhing und die anderen Spielenden „davongeeilt“ sind (Frustration, Neid, Gefühl des Zurückgelassen-seins, Selbstzweifel, Druck/Stress, Rachebedürfnis, Hilflosigkeit, Ungerechtigkeitsempfinden/Ärger und Wut, Angst zu verlieren bzw. Letzte*r zu sein, ...)? Welche Emotionen sind entstanden, wenn man mehrmals hintereinander auf einem positiven Emotionsfeld gelandet und somit rasend schnell vorangekommen ist (Euphorie, Selbstbewusstsein, Sieges-sicherheit, Flow, ...)? Inwiefern haben sich diese Emotionen auf den eigenen Spielspaß und das Zutrauen in das eigenen Spielkönnen/Würfelglück ausgewirkt? Hatte man das Gefühl, bei mangelndem Erfolg auch schlechter zu würfeln, während man bei einer Verkettung von positiven Emotionsfeldern glaubte, besser zu würfeln (Bezug Self-fulfilling-Prophesy, siehe oben)? Inwiefern wirkte sich dieser „Zustand“ auf die eigene Bereitschaft aus, andere Spielende zu foulern? Hat man z.B., wenn man weit vorn lag, auf das Ausspielen einer FOUL- oder SUPERFOUL-Karte verzichtet oder es gar „vergessen“? Hat man, wenn man weit hinten lag, stärker gefoult und/oder sogar einmal auf einen Vorteil für alle Kamele durch eine KONTERFOUL-Karte verzichtet, um die anderen zu schwächen? Lässt sich also ein Zusammenhang zwischen Erfolgserlebnissen/aktueller eigener Gefühlswelt und der Bereitschaft, andere zu diskriminieren, beobachten (z.B. Rache, Schadenfreude, Gehässigkeit, Egoismus vs. Wohlwollen, Hilfsbereitschaft, Rücksicht, Kooperation)? Welche Rückschlüsse lassen sich daraus auf die Realität ziehen (z.B. Schneeball-Effekt, Aufschaukeln/Wettrüsten)?
- **EIGENE VORURTEILE:** Haben sich die durch die Steckbriefe verbreiteten und durch die Texte der Spielkarten wiederholten Vorurteile und Zuschreibungen gefestigt? Was weiß/denkt man nun über die jeweils anderen Kamelarten? Hat man eventuell sogar die Vorurteile wiederholt, indem man die SUPERFOUL-Karten „passend“ adressiert hat?
- **STRESSABBAUVULKAN:** Wofür steht der Stressabbau-Vulkan in der realen Welt?

Übertragung Spielsystem – Gesellschaft/Arbeitswelt sowie Kreation/Lösungen/positive Veränderungen bewirken

- Wurde das Spielsystem als gerecht empfunden? Warum/nicht?
- Inwiefern ist der Spaß am sich gegenseitig Ärgern allein durch den Rahmen „Spiel“ begründet? Welche Eigenschaften/Regeln des Spielsystems verstärken, dass es zu „ungerechten“ Dynamiken kommt (starker Wettbewerb/Konkurrenz, nur ein*e Sieger*in, alle gegen alle, keine Schutzmöglichkeiten vor Übergriffen anderer/keine Möglichkeit der Kontrolle, d.h. sich ausgeliefert bzw. machtlos fühlen)? Gibt es Analogien zur Realität? Inwiefern ist z.B. der Arbeitsmarkt als ein kompetitives System, das nach ähnlichen Prinzipien funktioniert, zu sehen; und inwiefern auch nicht?
- Welchen Fehlschluss legt das Spielsystem nahe? (Kurzfristig entsteht der Eindruck, dass der Nachteil eines anderen ein eigener Vorteil ist. In einer realen Gesellschaft/Arbeitswelt verlieren alle, wenn Diversität reduziert und einzelne Personengruppen diskriminiert werden. Dies zeigt sich auch im Spielverlauf: Je mehr gefoult wird, desto langsamer und frustrierender wird das Spiel. Niemand kommt mehr voran und der Spielspaß schwindet!)
- Wie wäre das Spiel verlaufen, wenn man auf die FOULS und SUPERFOULS einfach verzichtet hätte? War es, im Nachhinein betrachtet, sinnvoll, diese zu nutzen (Spiel wäre viel schneller gegangen und hätte Frustrationserlebnisse erspart)? Ggf. noch mal anders (ohne Karten) probieren?
- Wie könnte man das Spiel abwandeln, damit es sich fairer bzw. gerechter anfühlt bzw. für alle Beteiligten weniger frustrierend ist? Welche besseren Regeln könnte es geben? Durch welche konkreten Maßnahmen ließen sich FOULS! für die Spielenden unattraktiver machen (z.B. Analogien aus der Sportwelt: Gelbe/Rote Karte, Disqualifizierung, ...)? Was könnte man in der Realität tun, um solche Dynamiken abzu-schwächen? (ggf. KONTERFOUL-Karten als Hilfestellung)
- Ggf. Zeit, um ein eigenes Spiel/eine Variante des Spiels zu entwerfen, die als „fairer“ und als wünschenswertes Vorbild für die reale Arbeitswelt empfunden wird.
- Ggf. Zeit, um weitere KONTERFOUL-Karten zu schreiben, die man in das Spiel aufnehmen könnte.
- Findet/diskutiert Lösungen/Alternativen für die drei (fünf, zehn, ...) fiesesten FOUL-Karten.
- Was kann jede*r Einzelne tun, um das Zusammenleben von Menschen in einer diversen Gesellschaft diskriminierungs-freier zu gestalten?

Grundlagen: Rassismus in der Arbeitswelt

Die verwendeten Begriffe und Beschreibungen des Phänomens „Rassismus in der Arbeitswelt“ orientieren sich an den Ausführungen in der Publikation von Arbeit und Leben „Rassismus in der Arbeitswelt...und Gegenengagement“ (2018). Dabei handelt es sich um ein Arbeits-plakat zum Thema sowie eine Begleitbroschüre, abrufbar unter: www.arbeitundleben.de/images/download/2018_Platat_web%20RuA-final.zip bzw. zu beziehen bei: Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben e.V. · Robertstr. 5a · 42107 Wuppertal.

Diese Materialien enthalten neben Definitionen, strukturierten Informationen zu Rassismus in der Arbeitswelt und weiterführenden Literaturhinweisen auch Methoden, welche einerseits für sich selbst stehen, welche andererseits aber auch als weiterführende Bildungsinhalte im Anschluss an „FOUL“ dienen können.

Weitere Infos und Materialien unter: <https://wuestenmarathon.politische-jugendbildung.blog>

Förderung

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

**Bundesarbeitskreis
Arbeit und Leben e.V.**

Robertstraße 5a
42107 Wuppertal

Redaktion:

Fachgruppe „Gute Arbeit und
Bildungsgerechtigkeit“ //
Bundesarbeitskreis Arbeit und Leben

Spielidee, Spielinhalte,
Spieldesign & Illustration:
Daniela Kuka //
goolin pre:experience studio
www.goolin.studio

T 0202 97404-19
bildung@arbeitundleben.de
www.arbeitundleben.de