

Spielvariation 1:

Wir spielen das Pyramidenspiel. Die Namen aller Teilnehmer werden auf Karten geschrieben. Diese werden in Pyramidenform übereinander ausgelegt.



- Die Spieler der unteren Reihe dürfen immer die Spieler der darüber liegenden Reihe fordern. Es wird immer **1 GEGEN 1** gespielt. Der Sieger dieses Spieles rückt in die obere Reihe, der Verlierer rückt in die untere Reihe.



- Zu Beginn eines jeden „Wettkampfs“ ziehen die Spieler eine **INHALTSKARTE** und diskutieren über den Inhalt. Dann ziehen sie eine **SPIELKARTE** vom Stapel und spielen das Spiel.

Nach der Unterrichtseinheit haben sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer spielerisch mit den Fragen rund um die olympischen Spiele 2016 in Rio befasst.

Spielvariation 2:

Diesmal werden die Namenskarten nicht als Pyramide sondern in Kastenform ausgelegt.

Hanna	Leon	Daniel	Nadine	Stefanie	Stefanie
Lukas	Emily	Sascha	Julian	Tobias	Jennifer
Paul	Lea	Tim	Simone	Sven	Anja
David	Peter	Susanne	Ramona	Stefan	Julia

- Die Spieler der unteren Reihe dürfen immer die Spieler der darüber liegenden Reihe fordern. Es wird immer **1 GEGEN 1** gespielt. Spielverlauf wie in Spielvariation 1.



- Spielverlauf wie in Spielvariation 1.

Rio hat sie bewegt!

© DIK Landesverband NRW | Design: art@tec

Gefördert von **ENGAGEMENT GLOBAL**
im Auftrag des
Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

**Spielidee
„Rio bewegt.DICH.“**

RIO BEWEGT.UNS.
Mehr als nur dabei sein

Spielidee „Rio bewegt.DICH.“

1

Die Mitspieler treffen sich am Treffpunkt in der Halle oder im Raum.



2

Dort suchen sie sich entweder einen Gegner, wenn sie ein Spiel **1 GEGEN 1** spielen wollen

ODER

einen Mitspieler, wenn sie ein Spiel im Team zu zweit **2 GEGEN 2** spielen möchten.



3

Im Spiel **1 GEGEN 1** als auch im Spiel **2 GEGEN 2** wird nur eine Karte der entsprechenden **SPIELKARTEN** und **INHALTSKARTEN** gezogen.

1 GEGEN 1 oder **2 GEGEN 2** ist auf der Spielkarte vermerkt.



5



Dann löst man gemeinsam zunächst die Frage einer **INHALTSKARTE** oder spricht über die Thematik der Karte.

Die Lösungen zu den **INHALTSFRAGEN** findet man in einem Begleitheft zum Spiel. Die Lösungen werden nicht abgefragt. Die Spielgruppe entscheidet selbst, wann ihre Aufgabe beendet ist.

6

Anschließend wird das Spiel der gezogenen **SPIELKARTE** gespielt.



7

Nach dieser Spielrunde findet man erneut am Treffpunkt neue Spielpartner/Teams. Die nächste Spielerunde beginnt von vorn.

Die Unterrichtseinheit wird vom Spielleiter mit einer gemeinsamen Reflexion beendet.

4

Die Gruppen ziehen zwei Karten, je eine **WERTE SPIELKARTE** und eine **INHALTSKARTE zu RIO** von den Kartenstapeln.

Rio hat sie bewegt!