

Levend stratego

In levend stratego moeten de deelnemers in een vooraf afgesproken gebied de vlag van de tegenpartij zoeken. Tijdens deze zoektocht kunnen de deelnemer elkaar aftikken. De deelnemer met het hoogste kaartje wint.

Benodigdheden

- 2 vlaggen
- 2 sets speelkaarten
- 2 fluitjes

Het spel

- Verdeel de groep in tweeën.
- Stel een aanvoerder per groep aan, dit is de 'team captain'.
- Beide teams hebben hun eigen vlag die verstoppt moet worden in een specifiek terrein.
- Spreek met de groep duidelijk af wat het speelveld is en waar de kinderen wel en niet mogen komen.
- Daarnaast is het slim om een fluitsignaal af te spreken. Zo weten de kinderen wanneer ze naar het verzamelpunt moeten komen. Dit signaal kan ook gebruikt worden als de vlag gevonden is of de tijd om is.
- Levend stratego duurt ongeveer 30 tot 60 minuten.



Tips

- Maak duidelijke afspraken over hoe de vlag verstoppt mag worden, bijvoorbeeld maximaal 2 meter boven de grond.
- Speel het spel in een natuurlijke omgeving, bijvoorbeeld in een park of een bos. Dit maakt het spel een stuk spannender omdat iedereen zich kan verstoppen en de vlag minder snel gevonden zal worden.

Tijdens het spel moeten de kinderen goed nadenken. Zo moeten ze de verschillende rangen vergelijken en bepalen welke rang hoger is of juist de uitzondering is (bijvoorbeeld bij de ballonnen). Op de kaartjes staat de naam, rang en eventuele opmerkingen over de speler. Kies per team een eigen kleur van de kaartjes. Zo is duidelijk bij welk team een kind hoort.

Speluitleg

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de vlag van de tegenpartij te vinden. Heb je als team de vlag gevonden dan moet je zo snel mogelijk naar de spelleider komen en roepen dat je de vlag gevonden hebt. De tegenstander kan je tegen houden door je uit te schakelen met de kaartjes. Zo kan je ook je vlag beschermen.

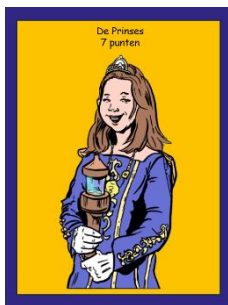
Wanneer de kaartjes zijn uitgedeeld over de beide teams kan de vlag verstopt worden. Spreek hiervoor duidelijk een maximum tijd af. Bijvoorbeeld 5 minuten, hierna klinkt het fluitsignaal en is het spel begonnen.



Wanneer de vlag gevonden is moet deze nog veilig naar de spelleider gebracht worden. De speler met de gevonden vlag kan dan nog afgetikt worden. De tegenpartij mag in dat geval de vlag weer verstoppen. Wanneer de vlag bij de spelleider gebracht is heeft het team dat de vlag gebracht heeft gewonnen.

Op de kaartjes is duidelijk te zien wat de rang is van een speler. Als een speler een andere speler tikt moeten ze beiden elkaars rang laten zien. De speler met de hoogste rang wint en krijgt het kaartje van de verliezer. De speler die nu geen kaartje meer heeft moet weer terug naar de spelbegeleider om een nieuw kaartje te halen. Bij gelijke rangen houden beide spelers hun eigen kaartje en gaan ze ieder hun eigen kant op.

Er zijn wel een paar uitzonderingen. Bijvoorbeeld de ballonnen. Deze kan alle andere personen verslaan met uitzondering van de Scepter. De Scepter kan als enige speler de ballonnen doorprikken en dus onschadelijk maken. De Hofnar is ook een bijzondere speler, deze heeft de laagste rang en kan dus door iedereen afgetikt worden. Behalve de Prins, de Hofnar is de enige die de Prins voor de gek mag houden en daarmee wint de Hofnar van de Prins. Op de kaartjes staat duidelijk wie van wie kan winnen en wat de uitzonderingen zijn.



- De Scepter kan de ballonnen uitschakelen.
- De Hofnar kan de Prins uitschakelen.
- De ballonnen kunnen niet tikken