



Pinse Ung

Stratego

Kreditering: Filadelfia Kristiansand

Denne leken leker vi ofte med 5-8 kl. i Filadelfia Kristiansand. Er vi flere en 20 personer tar jeg med flere kortstokker. Den er veldig bra for at hele gruppa kan være med.

Stratego er et lagspill der man må tenke strategisk for å vinne over det andre laget. Strategen / lederen øver også sine kommunikasjonsegenskaper som leder. Egner seg for 10-20 spillere.

Del gruppen i to like store lag. Definer spillområdet, gjerne med naturlige grenser (bekk, skogkast, høydedrag). Det må gå an å gjemme seg på området, men området bør ikke være større enn en fotballbane.

Du trenger en vanlig kortstokk. Det ene laget spiller med de røde kortene, det andre med de sorte. Hvert lag har 23 kort, 1 ess, 1 treer og 1 toer per lag blir tatt ut før spillet starter. Kortene har ulik verdi;

Kortenes verdi:

- Ess - høyeste kortet i kortstokken
- Konge ned til fire i synkende rekkefølge
- Treer - nest lavest verdi, MEN er det eneste kortet som kan ta motstanderlagets Ess
- Toer - livet til laget, lavest verdi, men det siste kortet som deles ut

Hvert lag velger seg en leder - en strateg - som skal være hjernen i spillet. Strategen skal øve på å lede sin gruppe, og lage en strategi, der målet er å ta motstanderlagets kort. Spillet starter når strategene er klare!

For å ta kortet til en motstander, må man berøre en spiller fra motstanderlaget innenfor spillområdet. Begge må da vise frem sine kort, til duell. Spilleren med det høyeste kortet vinner, og tar med seg motstanderens kort tilbake til strategen. Kortene fra motstanderen er ute av spill, og skal ikke deles ut på nytt. Spilleren som vant duellen, fortsetter med sitt kort. Den som taper duellen, løper tilbake til sin strateg for å få et nytt kort. Hvis det blir uavgjort tar spillerne stein, saks og papir.

Strategen skal prøve å lage en strategi ved å finne ut hvilke kort motstanderlaget har. Spillerne på laget skal derfor informere strategen om det de vet om



Pinse Ung

motstanderlaget. Har man tapt en duell, vet man samtidig hvilket kort motstanderen har. Da er det viktig å informere alle. Samtidig er det også viktig å rapportere hvis man vinner krigen. Motstanderen får da et nytt kort som ingen vet hva er. Man bør også vite hva medspillerne har, slik at sterke kort kan forsvare de svake. Hvis strategen følger godt med vet hen hvilke kort motstanderen har ute, hvor mange og når toeren blir delt ut.

Det er ikke lov til å løpe rundt uten kort. Det er heller ikke lov til å bytte kort internt i laget. Spiller som er på vei til sin strateg med vunnet kort, eller for å få nytt kort er fredet inntil han har levert kortet (vinneren) eller fått et nytt (taperen). Det er ikke lov til å bevege seg utenfor det avtalte området.

Det laget som først vinner toeren til det andre laget har vunnet.

Etter at dere har gjennomført leken er det fint å reflektere sammen i gruppen. Hvordan var det for strategen å lede de andre? Hvordan fungerte strategien? Hvilken informasjon trenger lederen for å kunne hjelpe alle spillerne på laget?

UTSTYR

- Kortstokk

Kilde: KFUM speiderne