

**IDETYPE:**

Aktiv læring

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 8 år

**REKVISITTER:**

2 kegler, 2 spil kort - gerne med forskellige farver på ryggen, evt. trøjer til det ene hold.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 45 min. (2 spil).

**Kort stratego:**

Spillet er bygget op på samme måde, som når du spiller alm. stratego. Her er det bare et kortspil man spiller det ud fra. Es er det højeste og 2 er det mindste. Eleverne er delt ind i to hold. Hvert hold har et spil kort, en kegle (fane) og en valgt strateg (skal uddele kortene til de andre på holdet). Keglerne skal eleverne gemme et godt sted. Keglen skal befinde sig på jorden, så det modsatte hold har en chance for at finde modstanderens kegle/fane. Når en elev har taget en anden elev, skal de begge sige hvilket kort de har. Den der har det højeste, har vundet og tager modstanderens kort med hjem til sin strateg. Løber man med modstanderens kegle/fane, og bliver stoppet af en modstander, skal man, hvis man har lavere kort end modstanderen, give keglen igen (modstanderen løber tilbage med keglen/fanen på samme sted som de gemte den fra starten). Har man højere end modstanderen, må man løbe videre, hjem mod sin strateg. Man har vundet, når man enten har fundet modstanderens fane og fået den hjem til sin strateg eller, hvis man har fået fat i alle modstandernes kort.

**Formål:** Øve talrækken - større eller mindre end.**SÅDAN GØR DU:****Inden start**

Deltagerne bliver delt i 2 hold. Hvert hold får udleveret 1 kegle (Fane) og et spil kort. Spillet er bygget op på samme måde, som når du spiller alm. stratego.

**Strateg**

Hvert hold vælger en strateg, som skal uddele kortene til de andre på holdet.

**Kegle**

Keglerne skal holdene gemme et godt sted. Keglen skal befinde sig på jorden, så det modsatte hold har en chance for at finde modstanderens kegle/fane.

**Spillekort**

Es er det højeste og 2 er det mindste.



Step 5

#### Mødet

Når en deltager har taget (tikket) en anden deltager, skal de begge sige, hvilket kort de har. Den, der har det højeste kort, har vundet og tager modstanderens kort med hjem til sin strateg.



Step 6

#### Kegle/fane

Løber man med modstanderens kegle/fane, og bliver stoppet af en modstander, skal man, hvis man har lavere kort end modstanderen, give keglen igen.



Step 7

#### Kegle retur

Modstanderen løber tilbage med keglen/fanen og placerer den på samme sted, som hvor de gemte den fra starten.



Step 8

#### Slut

Spillet er slut, når man enten har fundet modstanderens fane og fået den hjem til sin strateg eller, hvis man har fået/indfanget alle modstandernes kort.