



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDE TYPE:

Spil og regler

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

1 sæt Strategi med blå og røde flag, stopur og fløjte.

ANTAL:

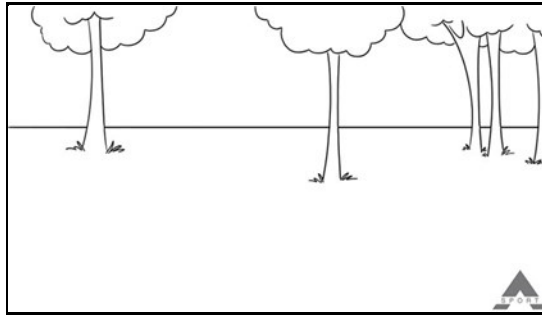
4 el. flere

Strategi:

Det velkendte og klassiske brætspil Stratego er her omdannet til en sjov og spændende fangeleg, hvor hver deltager har sit eget flag, som bruges på hver sin strategiske måde i legen. Strategi fangelegen er en utrolig populær leg/spil til både børn og voksne. Spillested kan være en gymnastiksal, idrætshal, legepladsen, i naturen eller på sportspladsen. Deltagerne deles op i to hold - et rødt og et blå hold. Hvert hold vælger en flagleder, som tager sit hold med i deres lejr, hvor holdets strategi lægges. Når strategien er lagt, udleverer flaglederen et flag til hver deltager på sit hold og legen/spillet kan begynde. Når legen sættes igang begynder deltagerne at fange hinanden på kryds og tværs af holdene i spilleområdet. Bliver man fanget, skal man vise sit flag frem. Den, som har højest rang, har erobret modstanderens flag. Taberen må tilbage til sin flagleder efter et nyt flag. Vinderen afleverer det erobrede flag til sin flagleder, og har 'helle' indtil dette er gjort. Hvis flagene har samme rang, byttes de lige over, og begge henter et nyt flag. Bombe = kan ikke fange andre, men hvis de bliver fanget, vinder de over alle de andre end minørerne. Spionen = kan tages af alle, men er den eneste der kan slå feltmarskallen. Deltagerne = må ikke skifte eller bytte flag under legen - undtagen hvis man bliver erobret. Legen/spillet er slut når et hold har erobret modstanderens fane. fanen kan tages af alle - undtagen bomberne. Ved afslutning løber alle deltagerne tilbage til deres flagleder.

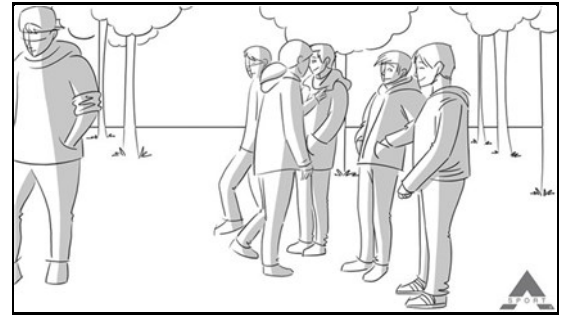
Variation: Legens afslutning: Fx afvikles legen/spillet på tid, og flaglederen gør resultatet op når tiden er udløbet. De vundne flag indbringer holdet point. Point: point gives i forhold til rangordenen på de erobrede flag - Feltmarskal = 10 point, General = 9 point, Oberst = 8 point, Major = 7 point, Kaptajn = 6 point, Løjtnant = 5 point, Sergent = 4 point, Minør = 3 point, Menig = 2 point, Spion = 1 point, Bombe = 0 point, Fane = 30 point.

SÅDAN GØR DU:



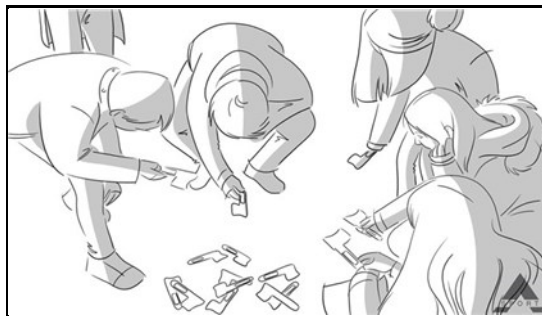
Område

Spillested er et stort område - fx en skov.



Hold

Deltagerne deles op i 2 hold - et rødt og et blå hold.



Flagleder

Hvert hold vælger en flagleder, som tager sit hold med i deres lejr, hvor holdet lægger deres strategi.



Flagleder udleverer flag

Når strategien er lagt, udleverer flaglederen et flag til hver deltager på holdet.



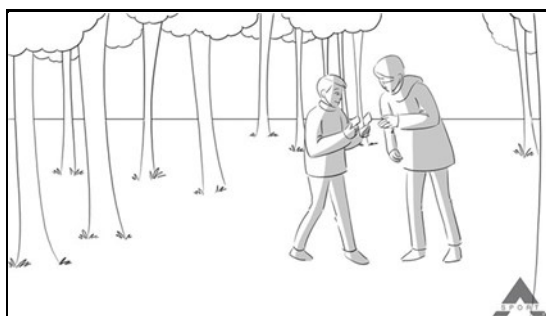
Start

Legen/spillet begynder - fx ved et fløjt - nu må der fanges



Bliver fanget

Bliver man fanget, skal man vise sit flag frem.



Højeste rang

Den, som har den højeste rang, har erobret modstanderens flag.



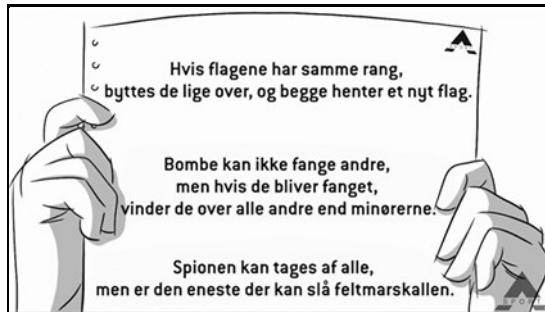
Tilbage til flagleder

Taberen må tilbage til sin flagleder efter et nyt flag. Vinderen afleverer det erobrede flag til sin flagleder.



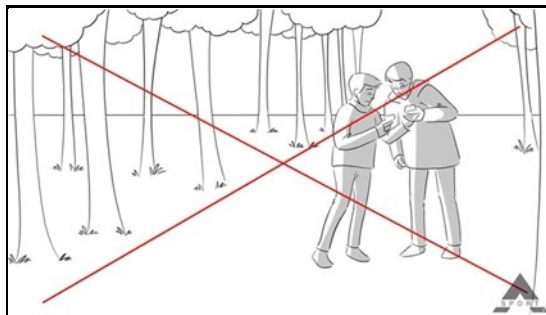
'Helle'

Hos flaglederen er der 'helle', indtil opgaverne er fuldført.



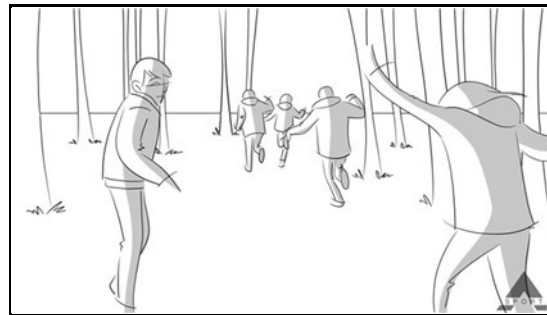
Samme rang

Hvis flagene har samme rang, byttes de lige over, og begge henter et nyt flag. Bombe kan ikke fange andre, men hvis de bliver fanget, vinder de over alle andre end minørerne. Spionen kan tages af alle, men er den eneste der kan slå feltmarskallen.



Deltagerne

Deltagerne må ikke skifte eller bytte flag under spillet - undtagen hvis man bliver erobret.



Afslutning

Spillet er slut når et af holdene har erobret modstanderens fane. Fanen kan tages af alle - undtagen bomberne. Ved afslutning løber alle deltagerne tilbage til deres flagleder.

