



# STRATEGO

Stratego er en veldig morsom aktivitet som trener strategisk tenkning og kommunikasjon. Taktikk og samarbeid er veldig viktig i denne aktiviteten.

## ► UTSTYR:

1 kortstokk  
Kjegler el. for å merke  
frisoner

## ► PASSER FOR:

Elever på alle trinn.



### FYSISK AKTIVITET I SKOLEN

Målet med FYSAK er økt fysisk aktivitet, varig bevegelsesglede og økt trivsel hos alle ungdomsskoleelever. Ressursbanken er støttet av Sparebankstiftelsen DNB



# GJENNOMFØRING

## ORGANISERING

Elevene deles inn i to lag. Hvert lag får halvparten av kortstokken. Det ene laget spiller med de røde kortene og det andre med de svarte. Målet for spillet er å få tak i alle kortene til motstanderen.

Lagene velger seg en strateg som vil være hjernen i spillet. Strategene plasserer seg i hver sine frisoner og deler ut kort til medspillerne sine som i sin tur må berøre en motspiller.

Da må de vise kortene sine, og den som har høyest kort vinner motstanderen sitt kort. Taperen må da tilbake for å få nytt kort. Vinneren leverer motstanders kort til sin strateg. Har kortene like høy verdi, bytter begge kort og må tilbake for å få nytt.

Hvert lag har 23 kort. Et ess, en treer og en toer blir tatt ut av bunken. Esset er høyeste kort. Treeren er det eneste kortet som kan ta ut et ess men taper samtidig for alle andre kort enn to. Toer-kortet er det svakeste kortet og er ofte det siste som blir delt ut. Spillet er ferdig om det ene laget har fått tak i motstanderens toer.

Det blir viktig å kommunisere med strategen om hvilke kort som er tatt og tapt, samt hvem som har hvilke kort, slik at spillerne og strategen vet hvem som kan ta hvem.

Det er ikke lov å løpe rundt uten kort. I basen er man fri, men kan kun være der i 30 sekunder. Løper man ut av frisonen kan man ikke løpe inn igjen uten å ha mistet eller vunnet et kort.



## FYSAK-MATERIELL

Fysak-aktiviteter og materiell for nedlasting på: [www.fysak.net](http://www.fysak.net)

### SE VIDEO:

Scan qr-kode for å se instruksjonsvideo av denne aktiviteten

