

# NATUR-STRATEGO

## Øvelsesvejledning

---

### Målgruppe

1.-10. klasse + gymnasier

### Materialer

Skov-stratego-kort ([Pdf-fil til udskrivning](#)) og Muse-stratego ([Pdf-fil til udskrivning](#))

### Vejledning

Læreren udskriver strategoarkene på papir/karton, og klipper kortene ud. Som udgangspunkt skal der være ét sæt per hold - altså ét rødt sæt til rødt hold og ét blå sæt til blå hold. Hvor der indgår katastrofekort, skal der kun være 1 katastrofekort i alt!

### Regler

- Eleverne inddeles i to hold, et blå og et rødt.
- Hvert hold får en base, som ligger 50-100 m fra hinanden.
- Hver elev får et kort fra holdets bunke.
- Nu gælder det om at „slå“ hinandens kort og dermed stjæle kort fra det andet hold.

### Kortene

- Når man møder en modstander og rører ved vedkommende, skal man vise sit kort.
- Den, der har det højeste point på sit kort, vinder den andens kort.
- Den, der har tabt, skal tilbage til holdlederen ved basen for at få et nyt kort.
- Holdlederen behøver ikke at tage et tilfældigt kort - man kan overveje, hvilket kort det er smart at uddele.

### Katastrofe-kortet har sine egne regler

- Holdene slår om, hvem der først skal have det.
- Katastrofe-kortet tager kort fra alle - men når man har brugt kortet over for modstanderen, skal man aflevere det til den, man har slået. Han/hun er så den nye „katastrofe“.

### Afslutning

Man kan selv bestemme, hvornår spillet skal slutte.

1. Når det fløjtes af
2. Eller når et hold har tabt alle sine kort

Til sidst tæller man sammen, hvilket hold der har flest points.

### Gode råd

Menneskekortet kan hurtigt samle mange points, men man skal passe på ikke at tabe det, for så vinder de andre altså 20 points. Katastrofe-kortet er smart at have, men det er ikke klogt at bruge det på at slå en edderkop, når man kan gå efter storvildtet.

### Bearbejdning

Hvis børnene stadig vil tale med hinanden efter spillet, vil der melde sig flere spørgsmål. Man kan diskutere, hvordan dyrene jager hinanden, og om eleverne kan forestille sig andre fødekæder. Det kan også være på sin plads at lade eleverne overveje, hvorfor der er et katastrofe-kort med i spillet. Hemmeligheden er, at selv om verden er nogenlunde systematisk organiseret, så de stærke spiser de svage, kan alle uden undtagelse blive udsat for en katastrofe, som ikke kunne forudses. Dinosaurerne var utvivlsomt de stærkeste for 65 millioner år siden, men pludselig gik verden af lave, og de bittesmå pattedyr kom til magten.