

Bos-strategospel in Fabeltjesland

Materiaal en voorbereiding

Afhankelijk van het aantal kleuters zorgt de leerkracht voor voldoende kaartjes. Er zijn twee teams, team groen en team geel. Voor een klas van 25 kleuters:

- 4x stratego kaartjes
- Groene en gele schmink of waterverf voor de ploegverdeling
- Een groen en geel doekje voor de vlaggen

Basisreglement

Het bos-strategospel werkt volgens de principes van stratego. De groep wordt verdeeld in 2 teams. Elk team heeft een eigen 'kamp', waar de spelbegeleider (een juf of meester) 'strategisch' kaartjes uitdeelt. Elk team heeft bovendien z'n eigen kleur. De kinderen krijgen op hun kaken een duidelijke stip in hun teamkleur (schmink/waterverf).

Na het startsignaal vertrekken de kinderen uit hun kamp, op zoek naar dat van de tegenstander. Elk kind heeft één kaartje van de eigen kleur bij. Dit krijgen ze van de spelbegeleider. Elk kaartje stelt een dier voor uit het Fabeltjesland, dat een bepaalde plaats in de voedselpiramide heeft. De kinderen lopen met hun kaartje rond. Door kinderen van de andere ploeg te tikken kunnen de verschillende dieren elkaar 'opeten'. Het hoogste dier op de voedselpiramide wint en krijgt het kaartje van de tegenspeler. De winnaar houdt het kaartje van de tegenstander bij en geeft het later af aan de spelbegeleider van zijn kamp. De 'verliezer' gaat zo snel mogelijk in het eigen kamp een nieuw kaartje halen.

Wanneer beide spelers gelijke kaartjes hebben, zijn er twee opties. Ofwel gebeurt er niets, ofwel laat je de kinderen een duel uitvechten. Dat kan bijvoorbeeld blad-steen-schaar zijn, of om het langst op één been staan, of grassprietje-trek, of ...

Een ploeg kan het spel winnen door de vlag in het kamp van het andere team te vinden. Eenmaal binnen in het kamp mag er niet getikt worden en krijgt de indringer 10 seconden om te zoeken. Als de vlag niet gevonden is, moet hij of zij terug naar zijn eigen kamp. De spelbegeleiders zorgen ervoor dat de vlag op een verstopte maar wel vindbare plek hangt.

Voedselpiramide

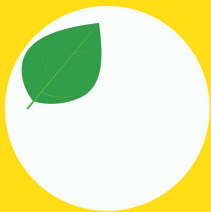
1. Truus de Mier (5x)
2. Meneer de Raaf (4x)
3. Lowie de Vos (2x)
4. Bor de Wolf (1x)



In samenwerking met:

Belangrijk om weten:

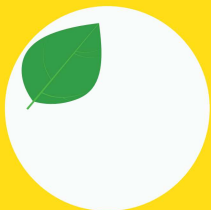
- De kaartjes worden vooraf geteld. De leerkracht kan afhankelijk van het aantal leerlingen meer of minder kaartjes voorzien. Het aantal kaartjes hieronder, afgeprint zoals aangegeven, kunnen gebruikt worden voor een groep van ongeveer 25 leerlingen.
- Wanneer alle kaartjes van een team opgebruikt zijn, blijven de teamleden in hun eigen kamp. De spelbegeleiders zorgen dat de juiste kaartjes terug in het juiste kamp terecht komen.
- De kaartjes worden NIET geruild.
- De kinderen mogen maar 1 kaartje van hun eigen kleur tegelijk bijhouden.
- Ze houden de kaartjes in hun handen.
- De spelbegeleiders spreken op voorhand af wanneer de wolf ongeveer in het spel komt.
- Je kan dit spel ook spelen zonder vlag. Het team dat na een bepaalde tijd de meeste kaartjes van de tegenstander verzamelt is dan gewonnen.



1



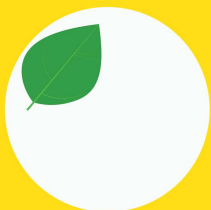
1



1



1



1



4



2



2



2



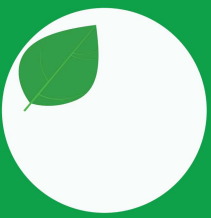
2



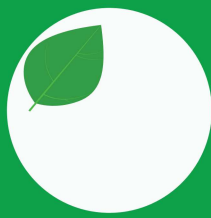
3



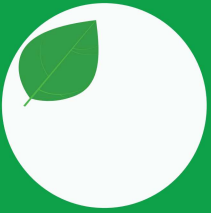
3



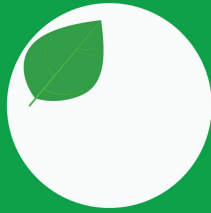
1



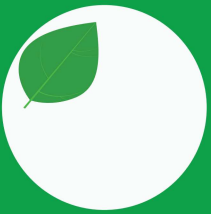
1



1



1



1



4



2



2



2



2



3



3