

Anleitung Geländespiel Stratego

Finde die Fahne des Gegners

Voraussetzung

Es sind keine fachlichen Voraussetzungen für das Spiel erforderlich. Das Spiel ist besonders für den Einsatz im Freien – idealerweise in einem Waldgebiet – geeignet, da relativ viel Platz für die Durchführung benötigt wird.

Inhalt

Ziel des Spiels ist es, einen Ausschnitt des Nahrungsnetzes, in welches die Wildkatze eingebunden ist, spielerisch darzustellen. Dabei wird die Stellung in der Nahrungspyramide durch die Höhe der Zahlen auf den Karten symbolisiert und die Anzahl der Karten deutet die Anzahl an Räubern und Beute an.

Im Anschluss an das Spiel kann auf das Thema „Nahrungsnetz“ eingegangen und dabei auf Nahrungsbeziehungen aus dem Spiel verwiesen werden.

Material und Spieler*innen

- mindestens acht Spieler*innen pro Gruppe
- Gelände im Freien
- Spielkarten (ausgedruckt und laminiert)

Vorbereitung

Vortag:

1. Spielkarten ausdrucken, ggf. laminieren und ausschneiden.
2. optional: Seile oder andere Materialien zur Kennzeichnung des Lagerplatzes bereitlegen.

Vor Spielbeginn:

1. Abgrenzung eines Spielfeldes (ca. Fußballfeldgröße)
2. Einteilung der Schülerinnen und Schüler (SuS) in zwei Gruppen (blau gegen grün)
3. pro Gruppe Einrichtung eines Platzes für das Lager der Gruppe (ca. 4 m x 4 m)
(gut sichtbare Markierung mit Ästen oder Seilen)



Anleitung Geländespiel Stratego

Finde die Fahne des Gegners

Spielablauf

Zu Beginn werden die Spielregeln, die Spieldauer, sowie Signale zur Unterbrechung und Beendigung des Spiels individuell angepasst auf die Lerngruppe festgelegt. Dann erhält jedes Kind eine Karte seiner Farbe. Je höher der Kartenwert ist, desto rarer ist die Anzahl. Ausgenommen hiervon sind der Baum und die Ameise. Es ist darauf zu achten, dass es pro Mannschaft lediglich einen Baum (=Fahne) und mindestens zwei Ameisen gibt. Danach schwärmen die Gruppen aus.

Trifft jemand auf ein Mitglied des gegnerischen Teams und berührt dieses, zeigen sich beide ihre Karten. Die im Rang höhere Person, d. h. die mit der höheren Punktzahl auf der Karte (z.B. „Luchs“) führt die mit der niedrigeren Punktzahl (z.B. „Wildkatze“) zum eigenen Lager. Während dieses Vorgangs kann keiner der beiden gefangen oder befreit werden! Sind beide im Rang gleich, d. h. weisen die Karten die gleiche Punktzahl auf, so trennen sich die Spielpartner wieder. Der Rang der gefangenen Person darf lautstark den eigenen Mitspielern verkündet werden („Lisa ist ein Luuuuuchs!“).

Gefangene des eigenen Teams können durch Antippen durch eigene „Spione“ (Ameisen) aus dem gegnerischen Lager befreit werden. Auch ganze Gruppen können befreit werden, wenn die Gefangenen eine Kette innerhalb des Lagers bilden und das Ende der Kette berührt wird.

Generell ist das Tauschen der Karten nach Spielbeginn verboten und führt sofort zur Niederlage des gesamten Teams!

Ziel

Ziel des Spiels ist es, den Baum (= Fahne) UND/ODER alle Ameisen (= Spione) der anderen Gruppe zu fangen.

Sonderregeln für einzelne Karten

- Ameisen dürfen als einzige Spieler Gefangene aus dem gegnerischen Lager befreien.
- Pilze gewinnen gegen den Menschen.

Nicht erlaubt ist

- das Umherlaufen in Gruppen oder mit Partner*in (Schützen mit Abstand ist durchaus erlaubt.).
- das Festhalten von Mitspieler*innen.
- das Aufstellen von Wachen vor dem eigenen Lagerplatz.
(Mindestabstand: 10 m; Ausnahme: Abgabe eines Gefangenen).

Anleitung Geländespiel Stratego

Finde die Fahne des Gegners

Mögliche Varianten

- Nur Schnecken können Ameisen fangen; Ameisen sind also gegen alle anderen immun.
- Vor Spielbeginn dürfen die Karten innerhalb der Gruppe getauscht werden.
- Der Baum darf sich verstecken aber während des Spiels nicht bewegen.
- Es wird ohne Befreien gespielt. Wenn eine Karte eine andere schlägt, bekommt die Person mit dem höheren Rang die mit dem niedrigeren Rang als Belohnung. Kinder ohne Karten scheiden dann aus.
- Kinder mit Karten mit niedrigen Werten erhalten mehrere Karten. Eine Ameise bekommt beispielsweise vier Karten, Wildkatzen zwei und Wölfe nur eine.

