



LESFORMULIER alle groepen Oeteldonkse Stratego

Vakgebied:	Bewegingsonderwijs	De meeste bewegings- en sportactiviteiten worden gezamenlijk ondernomen en dus is het nodig om te leren afspreken wat de regels zijn, hoe die na te leven en wie welke rol speelt. Verder hoort daarbij elkaar helpen, op veiligheid letten, elkaars mogelijkheden respecteren en eigen mogelijkheden verkennen. Het is eigen aan 'bewegen' dat er plezier aan te beleven valt. Dat plezier is van groot belang voor een blijvende deelname aan bewegingsactiviteiten
Kerdoel:	57	De leerlingen leren op een verantwoorde manier deelnemen aan de omringende bewegingscultuur en leren de hoofdbeginselen van de belangrijkste bewegings- en spelvormen ervaren en uitvoeren.
Lesdoel:	Plaats Soort Leeftijdsgroep Aantal spelers Tijdgebonden	Buiten Renspel, Alle leeftijden Hele klas (maak 2 groepen) Duur van het spel: 30 minuten tot een uurtje
Beginsituatie:		Kaartjes maken en terrein afbakenen

Vorbereiding, materiaal & leermiddelen:	<p>Kaartjes met rollen printen in 2 verschillende kleuren</p> <ul style="list-style-type: none">• Print de set kaarten op 2 verschillende kleuren papier uit. Elke groep heeft zijn eigen kleur.• De standaard set kaarten is voor max. 29 leerlingen (per groep)• Heb je meer kaartjes nodig, print dan de rollen Gevullug, Geminteraod en Ruitelij extra uit <p>2 Vlaggen (echte vlaggen, theedoeken, lapje stof). Eer is ook een kaartje van als je niet twee vlaggen hebt</p> <p>Volgende groot terrein (de grenzen moeten zijn af te bakenen)</p>
---	--



LESFORMULIER alle groepen Oeteldonkse Stratego

	Tijd	Leerinhoud	Didactische werkvorm Instructievorm/ opdrachtvorm/ interactievorm	Groeperingsvorm	Leeractiviteit
Inleiding.	5 min	Leerkracht legt opdracht uit.	Instructie	Hele klas	Luisteren naar en begrijpen van uitleg
Kern.	30 min tot 1 uur	De vlag van het andere team te bemachtigen en naar je eigen team terug te brengen.	Bewegingsactiviteit	Hele klas	
Slot.	5 min	Nabespreking van de opdracht	Interactief reflectiegesprek	Hele klas	Reflecteren en evalueren



LESFORMULIER alle groepen Oeteldonkse Stratego

Het Spel:

Elk team heeft z'n eigen speelveld waar een vlag verstopt moet worden.

Doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te stelen en naar je eigen terrein te brengen. Er wordt niet om de vlag gevochten, de enige manier om de vlag terug te veroveren is via het tikken.

Elke leerling (speler) krijgt willekeurig een kaartje van één van de spelleiding (leerkracht), op het kaartje staat de rol, zie hieronder. Als een leerling een andere leerling tikt, moeten ze beide elkaars rang laten zien. De hoogste en sterkste wint en krijgt het kaartje van de verliezer. Die moet dus weer terug naar z'n speelveld om bij de spelleiding (leerkracht) een nieuw kaartje te halen. Bij gelijke rangen gebeurt er niets en kunnen ze weer verder op jacht.

Er zijn een paar bijzondere kaartjes.

- Zo kunnen de spelers met de **confettibom** alle rollen verslaan, maar deze spelers mogen zelf niet tikken. De spelers met de confettibom mogen dus alleen getikt worden. Het **11-je** is de enige die in staat om de confettibom onschadelijk te maken en kan dus het kaartje afpakken.
- Ook Daantje Woenders is een uitzondering, deze staat het laagste in de rangorde, en kan dus door iedereen getikt worden, behalve de Jeugdprins. Daantje Woenders is instaat om de Jeugdprins uit te schakelen.

Het spel is afgelopen op het moment dat een van de partijen de andere vlag heeft gevonden.

Variaties: Het is mogelijk om in het spel nog variaties aan te brengen.

- Bijvoorbeeld door in plaats van een vlag te gebruiken iemand het kaartje vlag te geven. Deze kan dan wel weggrennen, maar als je iedereen van de andere partij een keer hebt getikt, heb je uiteindelijk toch de vlag te pakken... Deze variant is wel fraudegevoelig..., ze kunnen het kaartje met de vlag binnen de partij aan elkaar doorgeven.
- Verder kan er, wanneer twee dezelfde rangen elkaar tikken, besloten worden om elkaar de hand te schudden en dan weer verder te spelen; als andere spelers goed opletten, kunnen ze aan die hand zien welke rang de anderen hebben.
- De kaartjes hebben waardepunten. Die kun je gebruiken om de einduitslag te bepalen als je een korter spel wilt, ook kun je dan eventueel de vlag weglaten. Je breekt het spel af op een afgesproken tijdstip en telt dan de punten van de afgepakte kaartjes.



LESFORMULIER alle groepen Oeteldonkse Stratego

Waardepunten	Rol	Rang	Extra informatie
9	Jeugdprins	*****	Is de hoogste in rang
9	Peerke	*****	
7	Adjutant	*****	
7	Keesje	*****	
7	Driekske	*****	
1	Gevollug	****	Standaard zitten er 6 Gevollug kaartjes in 1 set
1	Geminteraod	****	Standaard zitten er 6 Geminteraod kaartjes in 1 set
5	11-je	***	Kan als enige de confettibom onschadelijk maken
1	Ruiterij	**	Standaard zitten er 6 Ruiterij kaartjes in 1 set
5	Daantje Woenders	*	Kan alleen de Jeugdprins verslaan
3	Confettibom		Standaard zitten er 3 confettibommen in 1 set
11	Vlag		Je kan hier ook een echte vlag gebruiken

Suggestie voor versimpelde variant voor jongere kinderen

Om met jongere kinderen te spelen, is hieronder een eenvoudiger variant van het Levend Stratego beschreven.

Nodig: 50 kaartjes met het 11-je, 50 kaartjes met de Jeugdprins en 50 kaartjes met het Peerke en neem een fluitje mee.

Verdeel de groep in drieën (11-jes, Jeugdprinsjes en Peerkes). Ieder kind krijg 1 kaartje van met de toebedeelde rol. Start van het spel:

- de Peerkes moeten de 11-jes tikken
- de Jeugdprinsjes tikken de Peerkes af, en de
- de 11-jes moeten de jeugdprinsjes tikken.

Als een speler getikt wordt door door een andere speler met de juiste protocolrol, dan moet de afgetikte speler het kaartje inleveren. Vervolgens kan deze speler een nieuw kaartje halen bij de leerkracht. Stel een tijd in waarbinnen de kaartjes veroverd moeten worden. Als het spel is afgelopen, telt de leerkracht het aantal veroverde kaartjes en de groep die de meeste kaartjes heeft verzameld is de winnaar.

