

Fuglestratego

Høj puls, strategisk tænkning, samarbejde, fællesskab og indhold til en god snak om biodiversitet og fødekæder. Fuglestratego kan det hele, og spillebrikkerne kan downloades direkte fra DOF's børneunivers.

Fuglestratego er en fødekædeleg, hvor de store spiser de små, men hvor alle i sidste ende er afhængige af naturen. Legen tager afsæt i det klassiske brætspil Stratego, bare flyttet ud i naturen og med børnene som levende spillebrikker. Alt efter børnenes alder kan legen kombineres med en snak om fødekæder, biodiversitet, fjerkræsygdomme, menneskers påvirkning af naturen og evolution og selektion.

I skal bruge: Laminerede spillekort (menneske, kongeørn, duehøg, husskade, tornskade, løvsanger, myg og katastrofekort).



Download materialet på
dof.dk/Piplo-materialer.



Foto: iStock / H. Helene

AKTIVITET

Strategospilletets regler

Udskriv kortene, laminér dem og klip dem ud. Der skal være ét sæt per hold - altså ét rødt sæt til rødt hold og ét blåt sæt til blåt hold. Katastrofekortet skal der dog kun være et af i alt.

Del børnene i to hold, et blåt og et rødt. Hvert hold får en base, som ligger ca. 100 m fra hinanden.

En fra hvert hold udpeges som holdkaptajn og bliver ved basen under hele spillet. De andre børn er 'soldater' og får et kort fra holdets bunke af holdkaptajnen.

Nu gælder det om at løbe ud i marken og 'slå' hinandens kort og dermed stjæle kort fra det andet hold. Når man møder en modstander og rører ved vedkommende, skal begge vise deres kort. På kortet står der, hvilke arter kortet slår.

Vinderen af dysten får den andens kort, hvorefter han/hun løber tilbage og afleverer det til holdkaptajnen på basen.

Den, der har tabt, skal også tilbage til sin holdkaptajn for at få et nyt kort. Holdlederen behøver ikke at tage et tilfældigt kort. Man kan overveje, hvilket kort det er smart at uddele.

Soldaterne må ikke bytte kort undervejs, men får et nyt kort efter hver tabt dyst. I tilfælde af at soldaterne i en dyst har samme kort er det uafgjort, og de fortsætter videre i marken.

Katastrofe-kortet har sine egne regler: Holdene slår sten saks papir om, hvem der først skal have katastrofekortet. Katastrofekortet 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: Spillet slutter, når et hold har tabt alle sine kort. Du kan også som den voksne afslutte legen efter et bestemt stykke tid. Herefter tæller I sammen, hvilket hold der har flest point. Alle point tæller, både de røde og de blå. Katastrofekortet giver ingen point.

Arts-kortene

Menneske slår kongeørn, duehøg, skade, tornskade og løvsanger

Kongeørn slår duehøg, skade, tornskade, løvsanger og myg

Duehøg slår skade, tornskade, løvsanger og myg

Skade slår tornskade, løvsanger og myg

Tornskade slår løvsanger og myg

Løvsanger slår myg

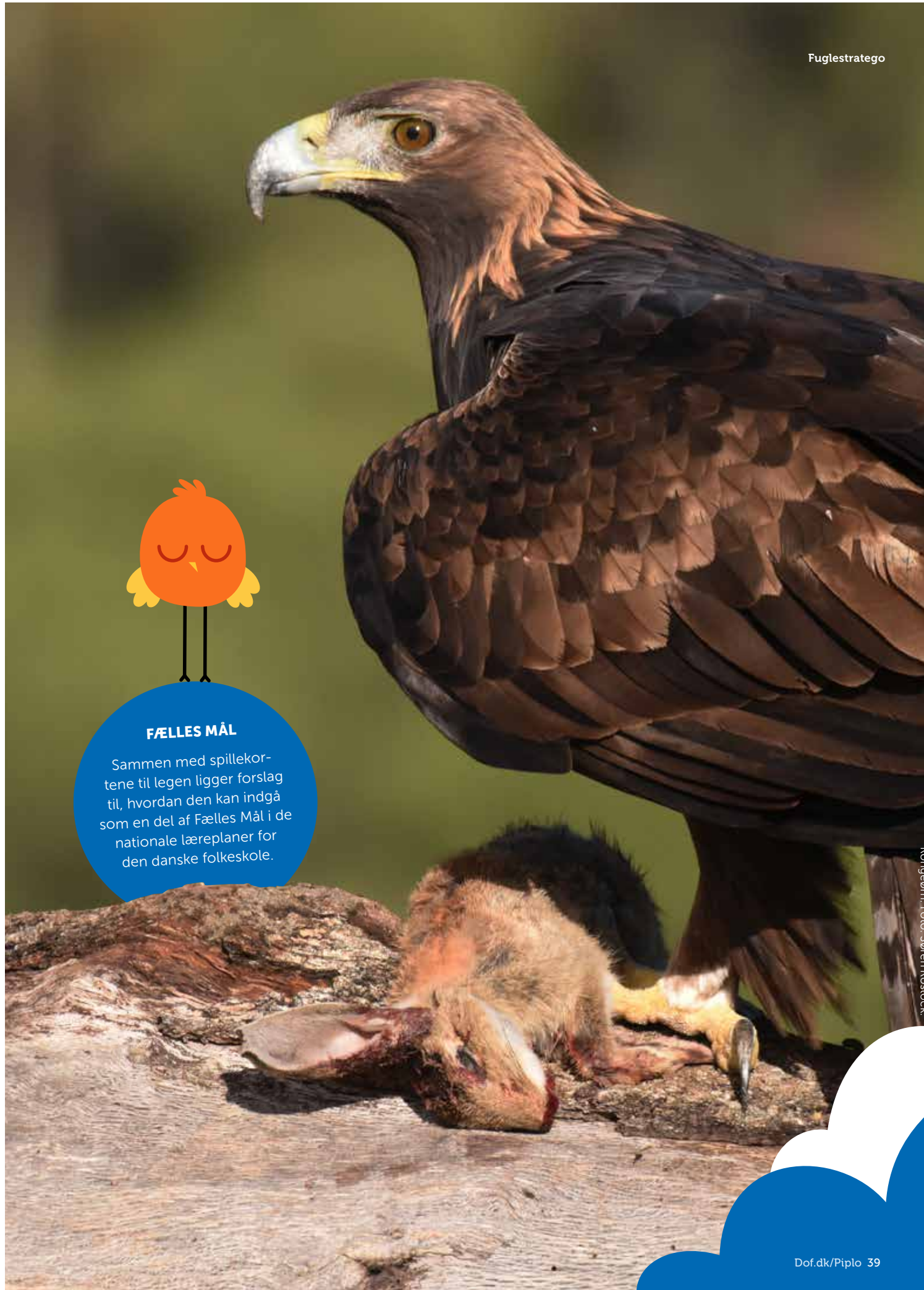
Myg slår menneske (som den eneste af arterne)

Katastrofekortet er fugleinfluenza og slår alle.



FÆLLES MÅL

Sammen med spillekorene til legen ligger forslag til, hvordan den kan indgå som en del af Fælles Mål i de nationale læreplaner for den danske folkeskole.



Kongørn. Foto: Søren Rosdick.