

AFRIKAS STJÄRNA



Målet är att hitta alla ädelstenar och därefter Afrikas Stjärna och springa med den till bankiren.

Utrustning:

- OBS! Man kan använda det riktiga spelets spelmarkörer och pengar eller tillverka dem själv.
- Låtsaspengar (100-eurosedlar)
- 5–7 laminerade "ädelstenar" av olika slag, lika många av varje sort som det finns spelare eller lag.
- Sätt ädelstenarna i plastfickor sorterade enligt typ.
- 1 laminerad Afrikas Stjärna och en visselpipa
- Hästskokort eller hästskomarkörer
- Bankirens kort med uppgifter:
- På korten skrivs olika uppgifter som spelarna klarar av att utföra, till exempel:
 - 8 knäböj (gå ner på huk)
 - Balansera på ett ben på 5 olika sätt
 - Ett litet musiknummer, osv.
- Rövarsymboler (en spelmarkör att fästa på bröstet, en scarf eller liknande utstyrsel som är lätt att urskilja)

Förberedelser:

Spelledaren (=bankiren) gömmer ädelstenarna och hästskorna som är instuckna i plastfickor i området; de kan t.ex. fästas på trädstammar. Visselpipan göms i samma plastficka som Afrikas Stjärna. Man väljer ut 2–3 rövare som sätter på sig rövarsymboler. Spelarna delas upp i par eller i lag (man kan även spela en och en). Varje lag ges 500 euro.

VÄND SIDA FÖR ATT SE SPELETS GÅNG

Spelets gång:

På en given signal beger sig lagen för att leta efter ädelstenar och Afrikas Stjärna inom ett överenskommet område. Spelar man i lag, ska laget hålla samman under hela spelet. När spelarna hittar en ädelsten, lägger de 100 euro i plastfickan, tar en ädelsten med sig och fortsätter sedan att leta efter fler ädelstenar.



Laget måste hitta alla ädelstenar innan de får börja leta efter Afrikas Stjärna. Om man hittar Afrikas Stjärna innan dess, får man alltså inte ta den med sig.



Rövarna rör sig fritt i området och försöker ta fast deltagarna i lagen. (Rövarnas roll kan varieras beroende på gruppen; t.ex. att rövarna bara får röra sig gående, i par, eller att alla deltagare i ett lag måste fångas osv.) Spelare eller lag som blir fast av rövare måste ge alla sina pengar till rövaren och sedan gå till bankiren. Spelarna får dock behålla de ädelstenar som de hittat. Bankiren ger laget en uppgift att utföra, varefter laget får 500 euro och kan fortsätta spelet.



När ett lag har hittat alla ädelstenarna och därefter hittar Afrikas Stjärna, blåser en av lagmedlemmarna i visselpipan, tar med sig den och Afrikas Stjärna ur plastfickan och börjar springa mot bankiren.

När de andra spelarna hör visslingen kan de leta rätt på en hästsko och försöka hinna till bankiren med hästskon före laget med Afrikas Stjärna hinner till bankiren. OBS! Man får inte plocka upp hästskor före någon visslat.

Vinnaren är spelaren/laget som tagit sig till bankiren först med Afrikas Stjärna eller en hästsko.

Översättning till svenska gjord av Folkhälsan inom ramen för det STEA finansierade projektet Naturkraft för familjer.

