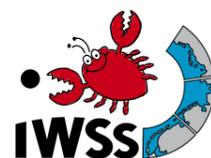


SEEHUNDSPIEL

Mein Leben als Seehund

Begleitbroschüre mit
Hintergrundinfos & Kopiervorlagen
kostenlos zum download unter
www.iwss.org/teacherslounge.html



gefördert von:



SEEHUNDSPIEL

Mein Leben als Seehund

Benötigtes Zubehör*:

- 15 4-seitige Würfel
- Seehundpässe für alle SpielerInnen
- Arbeitsaufträge
- Schreib- und Würfelunterlagen
- Stifte

- 1)** Die 68 Spielfeldtafeln werden in V-, S- oder Kreisform auf den Boden gelegt. Dabei ist die Reihenfolge der Zahlen zu beachten. Die Tafeln Nr. 13–24 sind in zwei Varianten vorhanden und werden als Parallelkurs gelegt.
- 2)** Jede(r) MitspielerIn bekommt einen 4-seitigen Würfel und einen »Seehundpass«^{*)}. Zusätzlich werden Schreibunterlagen und Stifte für alle benötigt. Die – von der Seite betrachtet – aufrecht stehende Zahl des Würfels gibt an, wie weit jede(r) SpielerIn vorrückt.
- 3)** Das Spiel kann beginnen. Die (bis zu 15) MitspielerInnen starten nacheinander.

- 4)** In ihren »Seehundpass« tragen die »Seehunde« ihre jeweiligen Energiepunkte und die **fett gedruckten** Stichworte von den Spielfeldern ein.
- 5)** Wer die Zielsandbank erreicht hat oder gestorben ist, trägt auf der Rückseite des »Seehundpasses« seine Gesamtpunktzahl ein.
- 6)** Die ersten fünf SpielerInnen, die auf der Zielsandbank ankommen, bekommen einen zusätzlichen Arbeitsauftrag^{*)}, um das Leben eines Seehundes noch etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

* Kopiervorlagen s. Begleitbroschüre oder www.iwss.org/teacherslounge.html;
Bezug der Würfel über den Spielefachhandel

START

Sandbank

Willkommen im Leben eines Seehunds!

Du bist heute Morgen bei Ebbe auf einer Sandbank im Wattenmeer zur Welt gekommen.

Um zu überleben, brauchst du Energie.

- Du startest mit 10 Energiepunkten in Dein Seehundleben.
- Wenn du von deiner Mutter gesäugt wirst oder einen Fisch frisst, gewinnst du Energiepunkte.
- Schwimmen und Warmhalten kostet Energiepunkte.
- Wenn deine Energiereserven bei null sind, dann stirbst du.

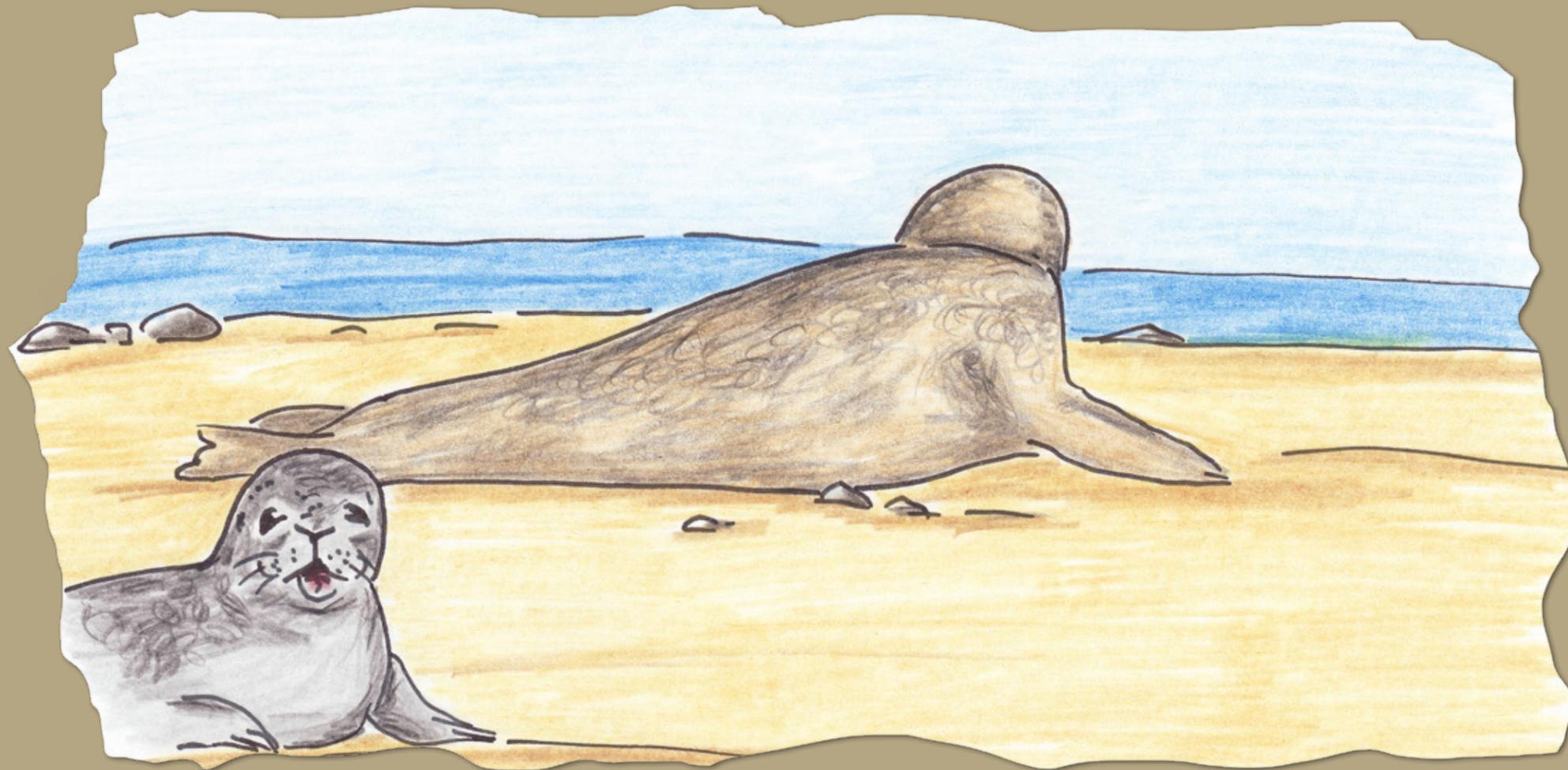


Würfle einmal, um voranzukommen.

Deine Mutter ist sehr unerfahren und kümmert sich in deinen ersten Lebensstunden nicht ausreichend um dich.

1

Sandbank



Du stirbst. Beginne von vorn!

Das Wetter in den ersten Stunden nach deiner Geburt ist schlecht und du kannst nicht ausreichend gesäugt werden.

2

Wattenmeer

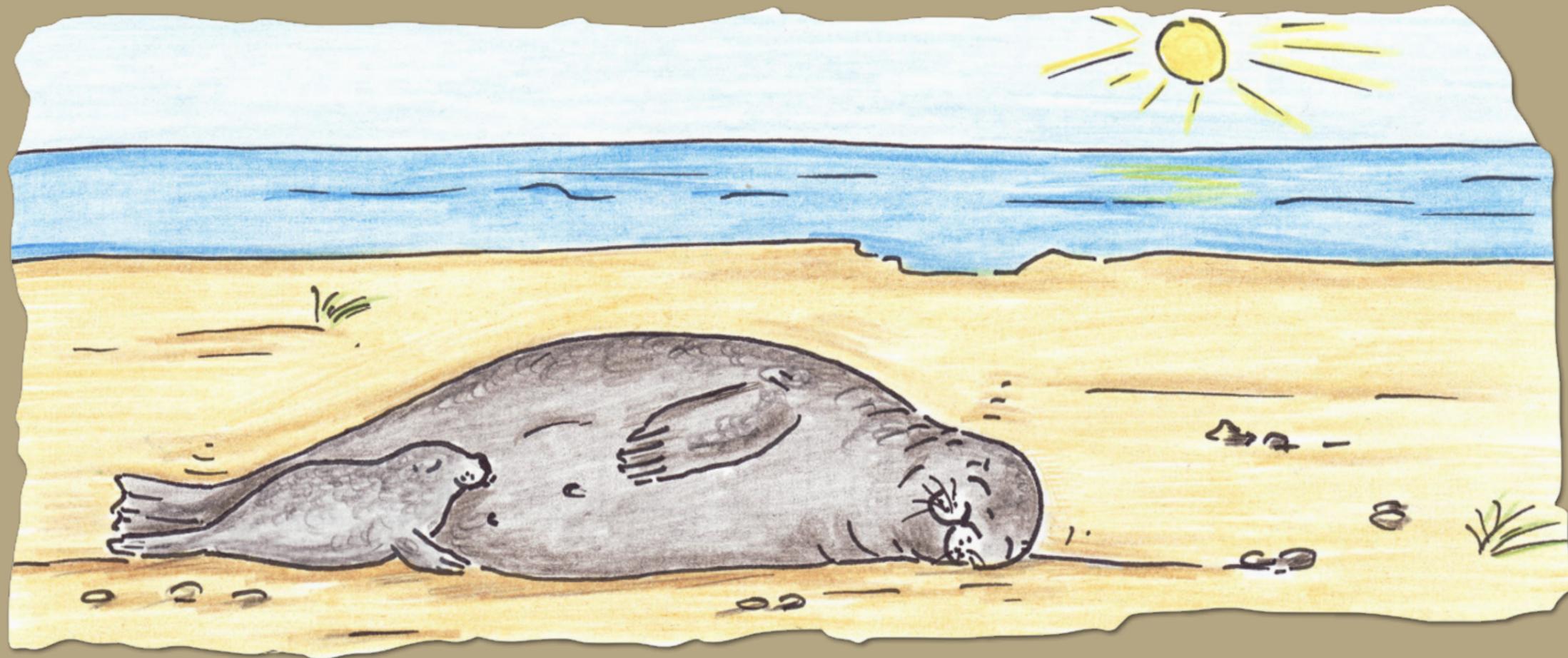


Du verlierst 3 Energiepunkte. Gehe auf Feld 5.

Deine Mutter ist sehr erfahren. Du erholst dich schnell von der anstrengenden Geburt. Bevor die Flut deinen Wurfplatz überspült, kannst du mehrere Male ausgiebig Muttermilch trinken.

3

Sandbank

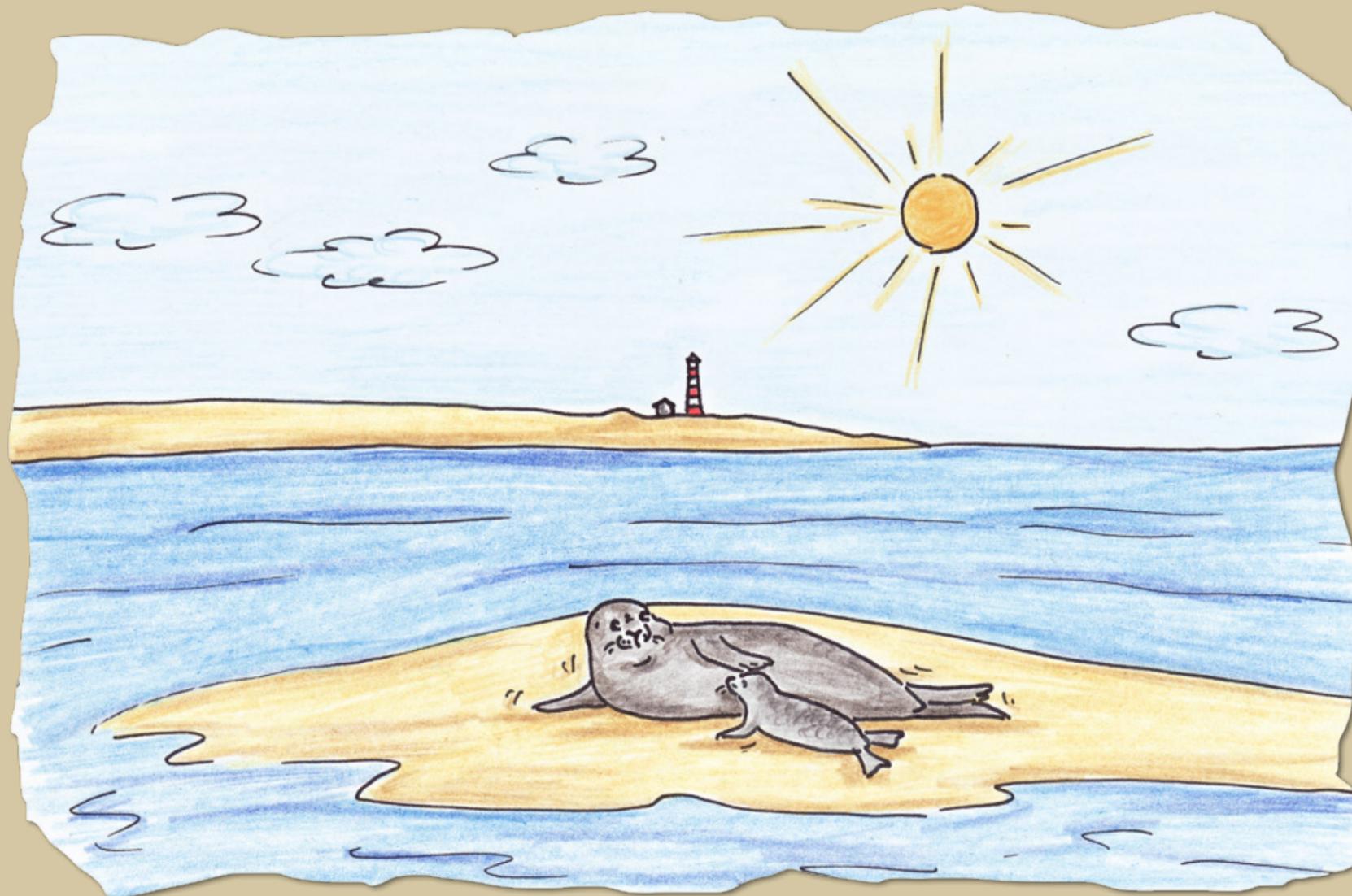


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 5.

Gutes Wetter erleichtert dir das Schwimmen, du kannst deiner Mutter gut folgen und während der Ebbe genügend Muttermilch trinken.

4

Wattenmeer

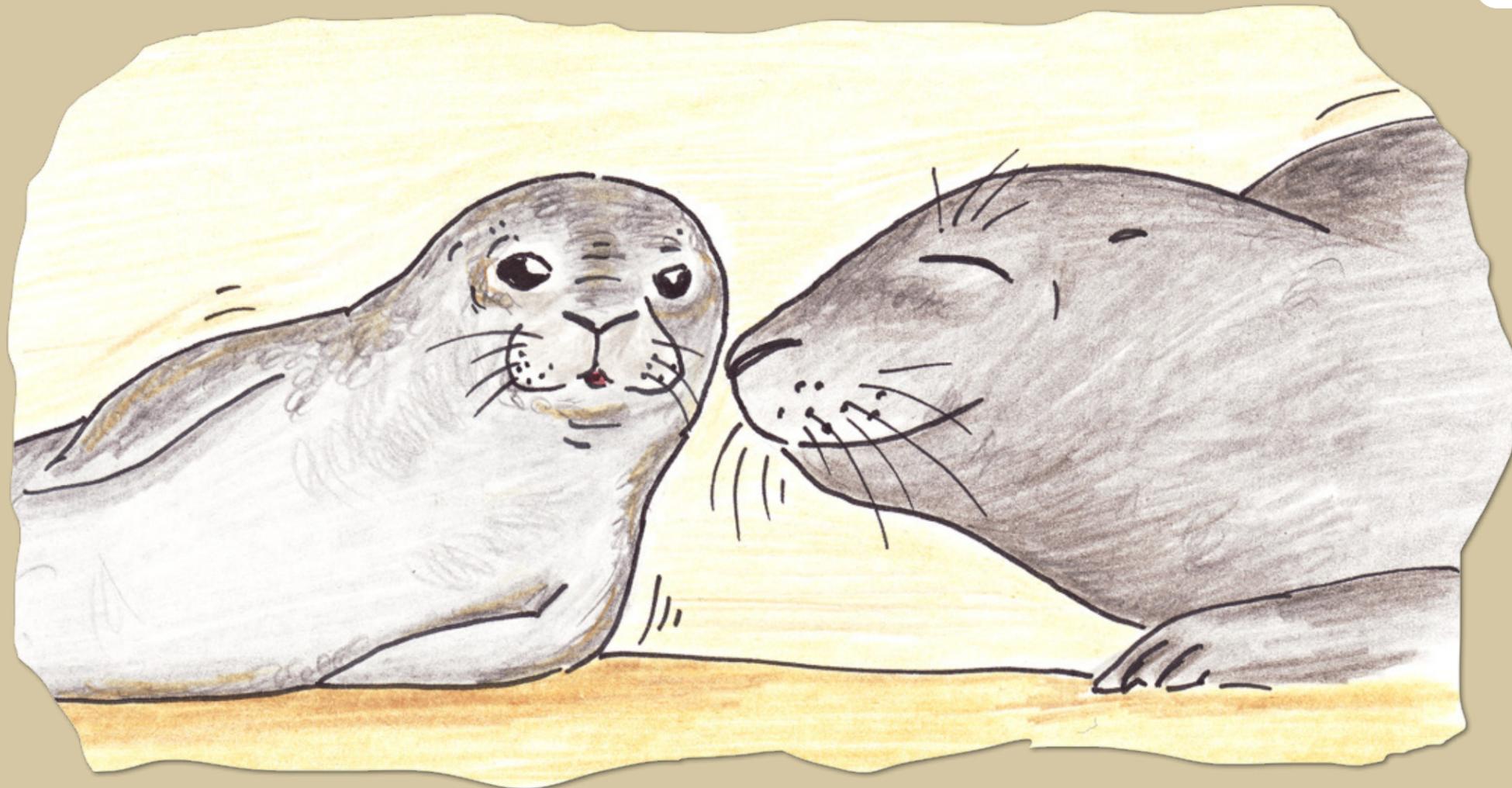


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 5.

Du hast deine erste Lebenswoche überstanden
und deine Mutter kümmert sich gut um dich.

5

Wattenmeer

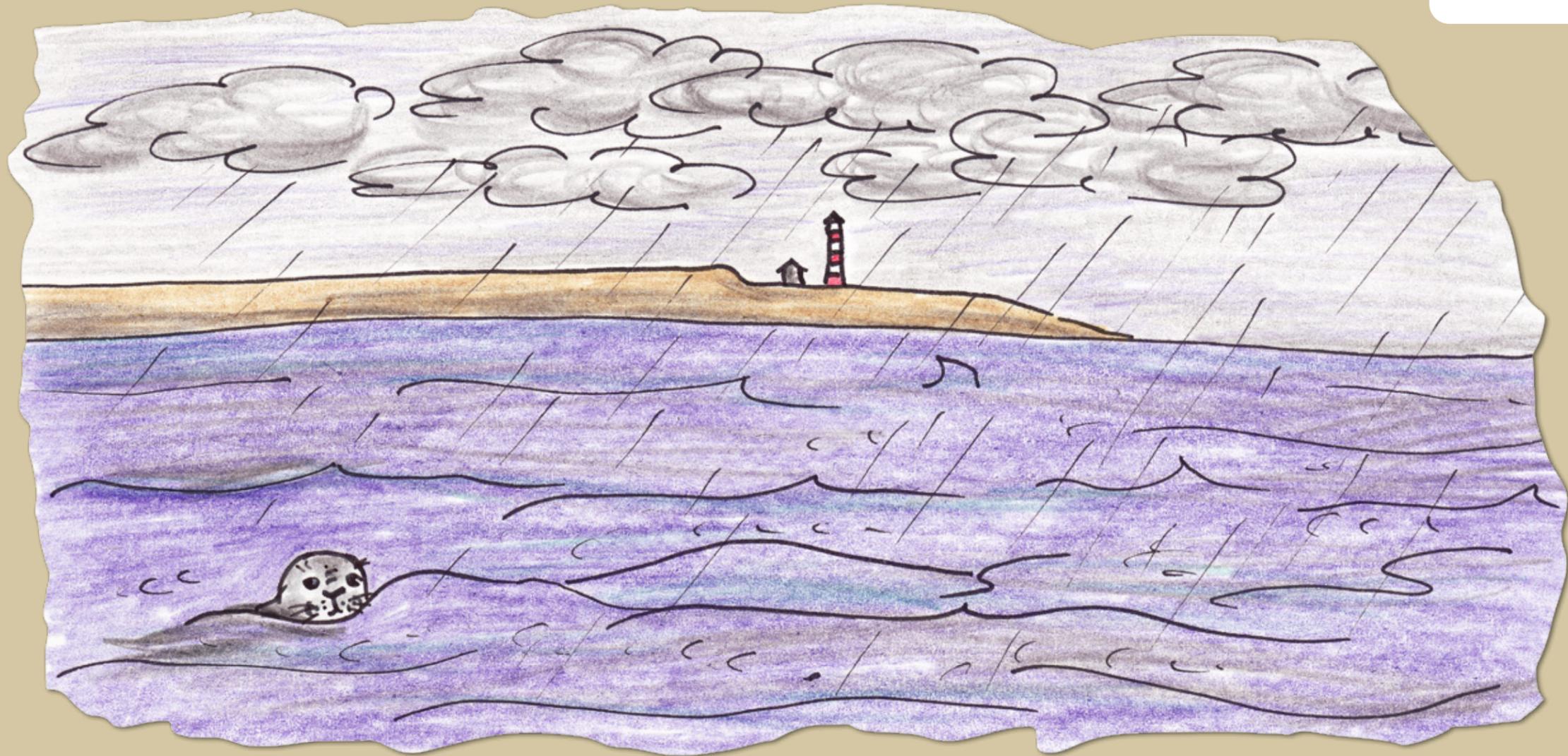


Würfle einmal, um weiter zu kommen!

Durch einen schweren Sommersturm fällt die Sandbank, auf der du gesäugt werden sollst, nicht trocken. Du kannst keine Muttermilch trinken.

6

Wattenmeer

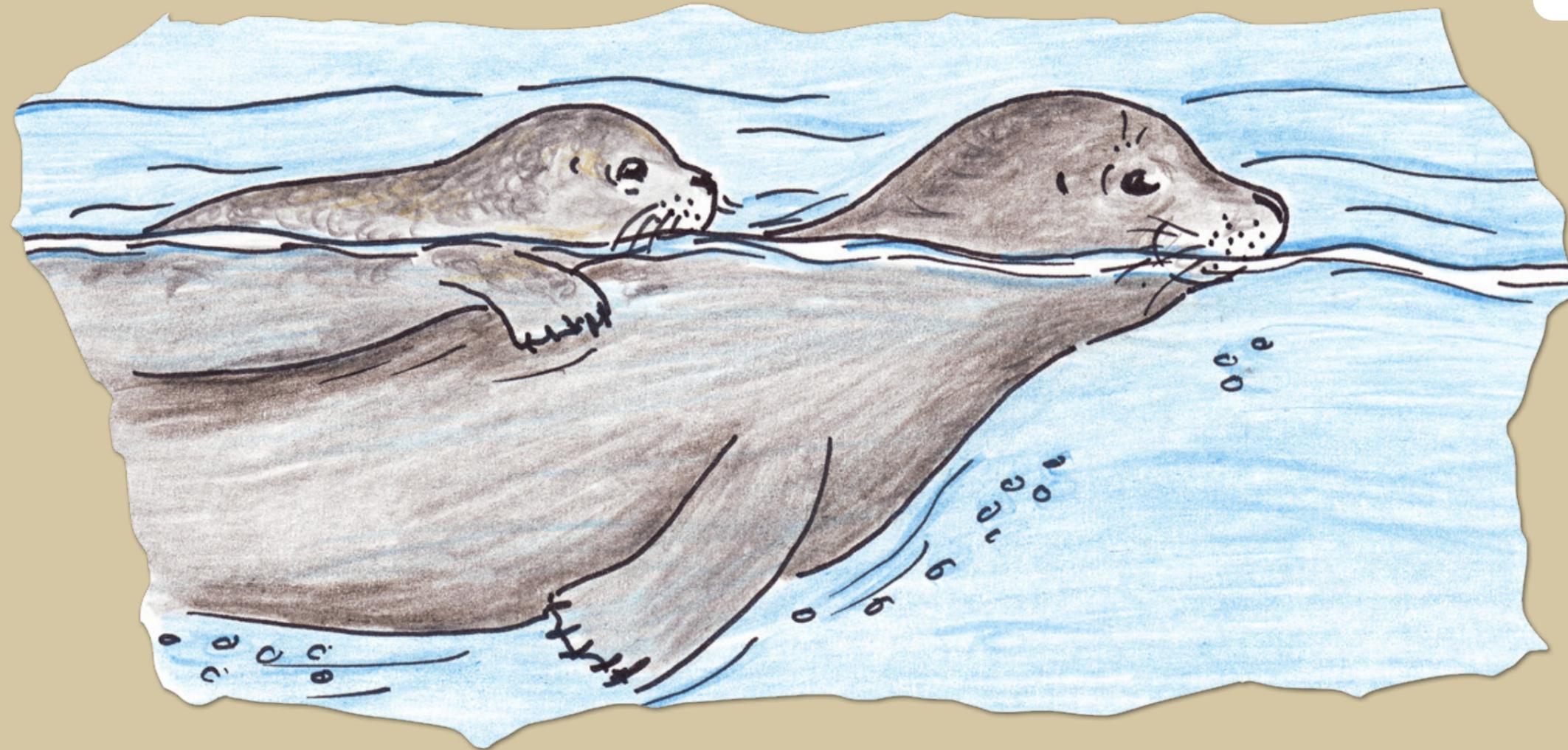


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 10.

Deine Mutter nimmt dich Huckepack. Du brauchst weniger Kraft zum Schwimmen.

7

Wattenmeer



Du verlierst nur 1 Energiepunkt und gehst auf Feld 10.

Auf Eurer Sandbank liegt ein Segelboot und deine Mutter kann dich hier nicht säugen. Ihr müsst zu einer anderen Sandbank schwimmen.

8

Sandbank

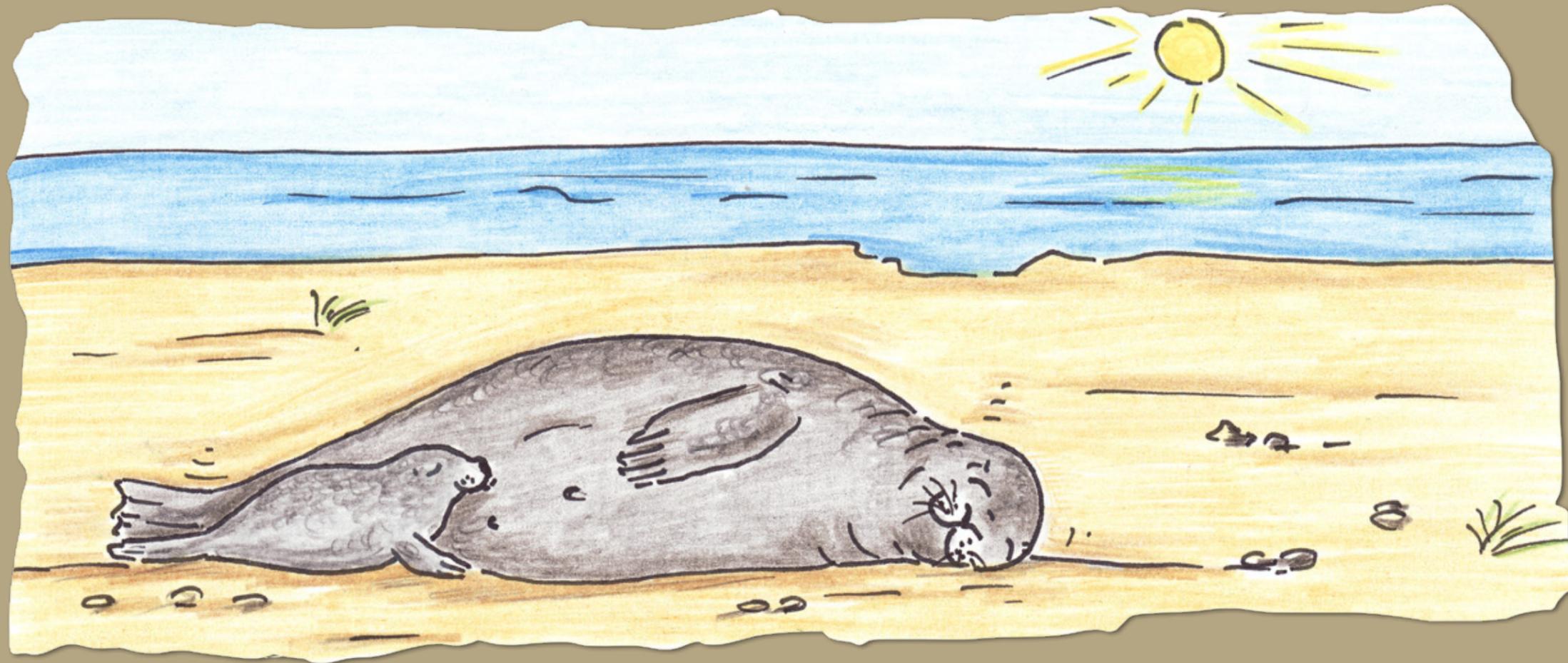


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 10.

Die Sonne scheint und es weht kaum Wind –
beste Bedingungen zum Schwimmen und Säugen.

9

Sandbank

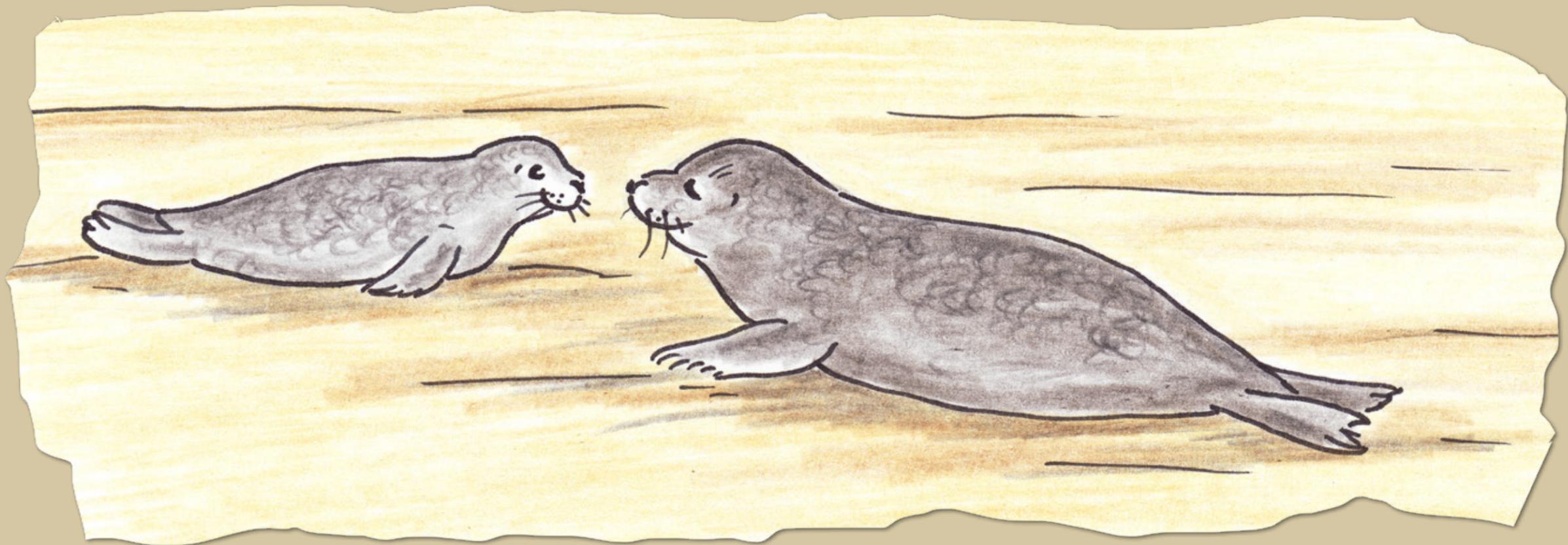


Du gehst auf Feld 10.

Nun bist du zwei Wochen alt.
Deine Mutter kümmert sich gut um dich.

10

Wattenmeer



Würfle einmal, um weiter zu kommen!

Unvorsichtige Wattwanderer stören Euch auf der Sandbank. Deine Mutter flüchtet ins Wasser und Ihr werdet getrennt.

11

Sandbank



Du bleibst allein zurück und stirbst. Beginne von vorn!

Zwei Surfer ruhen sich auf deiner Sandbank aus.
Deine Mutter flüchtet mit dir ins Wasser und Ihr
werdet getrennt. Du bist allein.

12

Sandbank



*Folge nun den blau
markierten Felder.*

Du verlierst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Während der Flut bleibt deine Mutter mit dir in einem flachen Bereich über einer Sandbank. Hier fängst du zum ersten Mal eine Garnele.

13

Wattenmeer

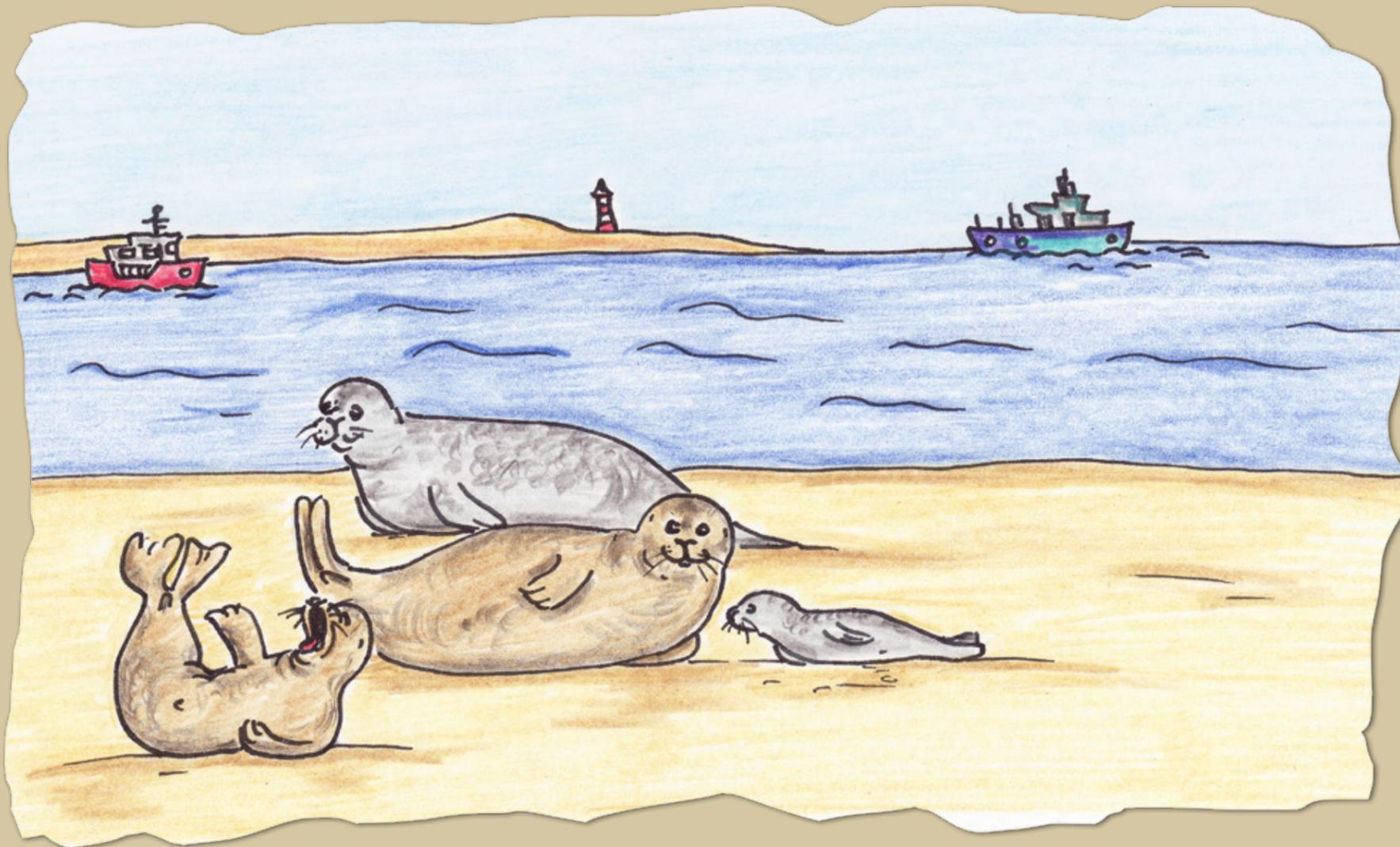


Du gewinnst 4 Energiepunkte und würfelst einmal.

Durch eine neue Richtlinie müssen Schiffe nun einen größeren Abstand zu den Wurf- und Säugeplätzen der Seehunde einhalten.

14

Wattenmeer



Du gewinnst 4 Energiepunkte und würfelst einmal.

Ein Nationalpark-Ranger ermahnt Wattläufer,
die gerade auf deine Sandbank wandern wollen.
So kommt es für dich zu keiner Störung.

15

Wattenmeer

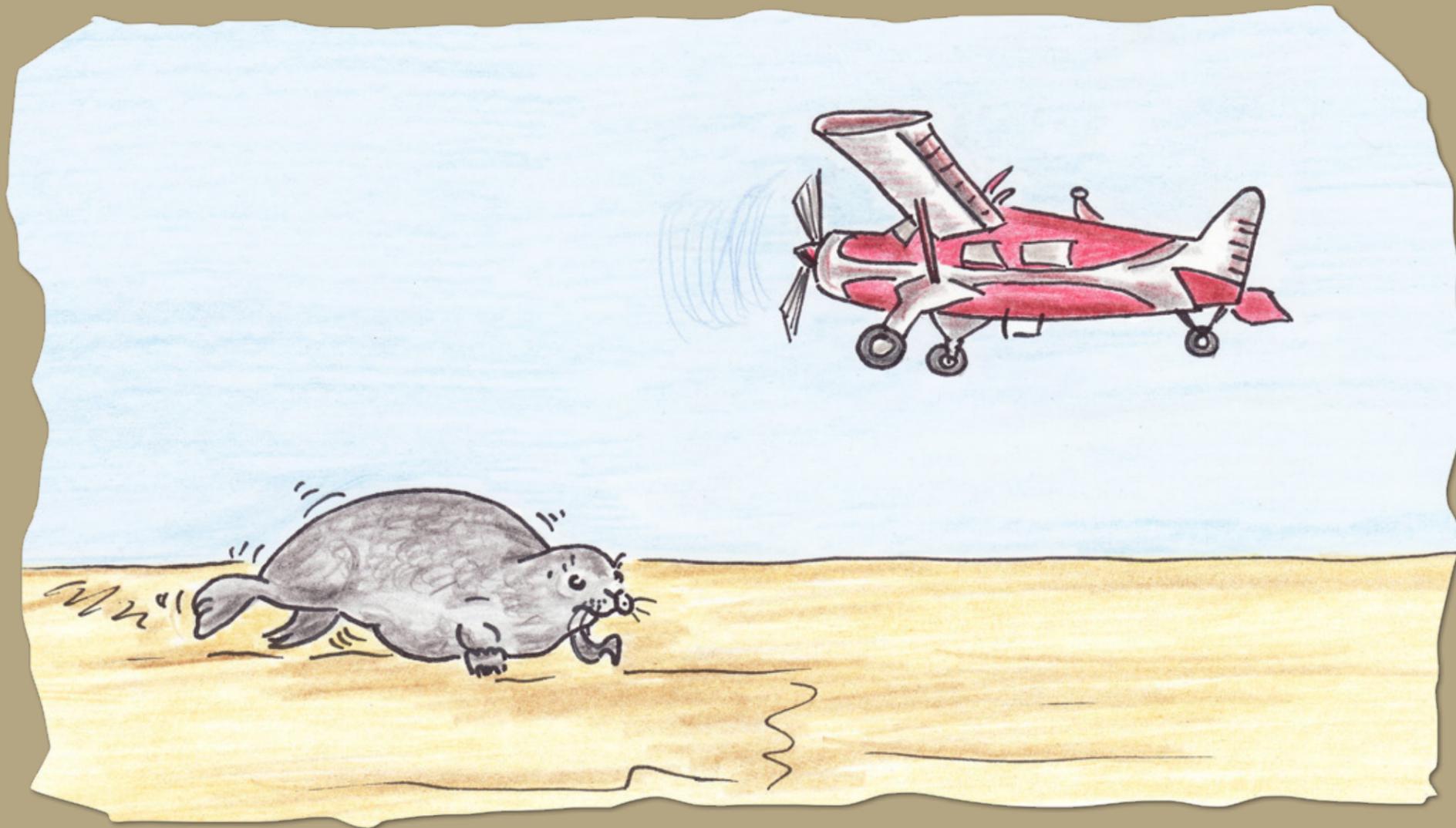


Du gewinnst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Ein Flugzeug fliegt zu tief über deine Sandbank.
Du fliehst mit deiner Mutter in den nahen Priel.

16

Sandbank

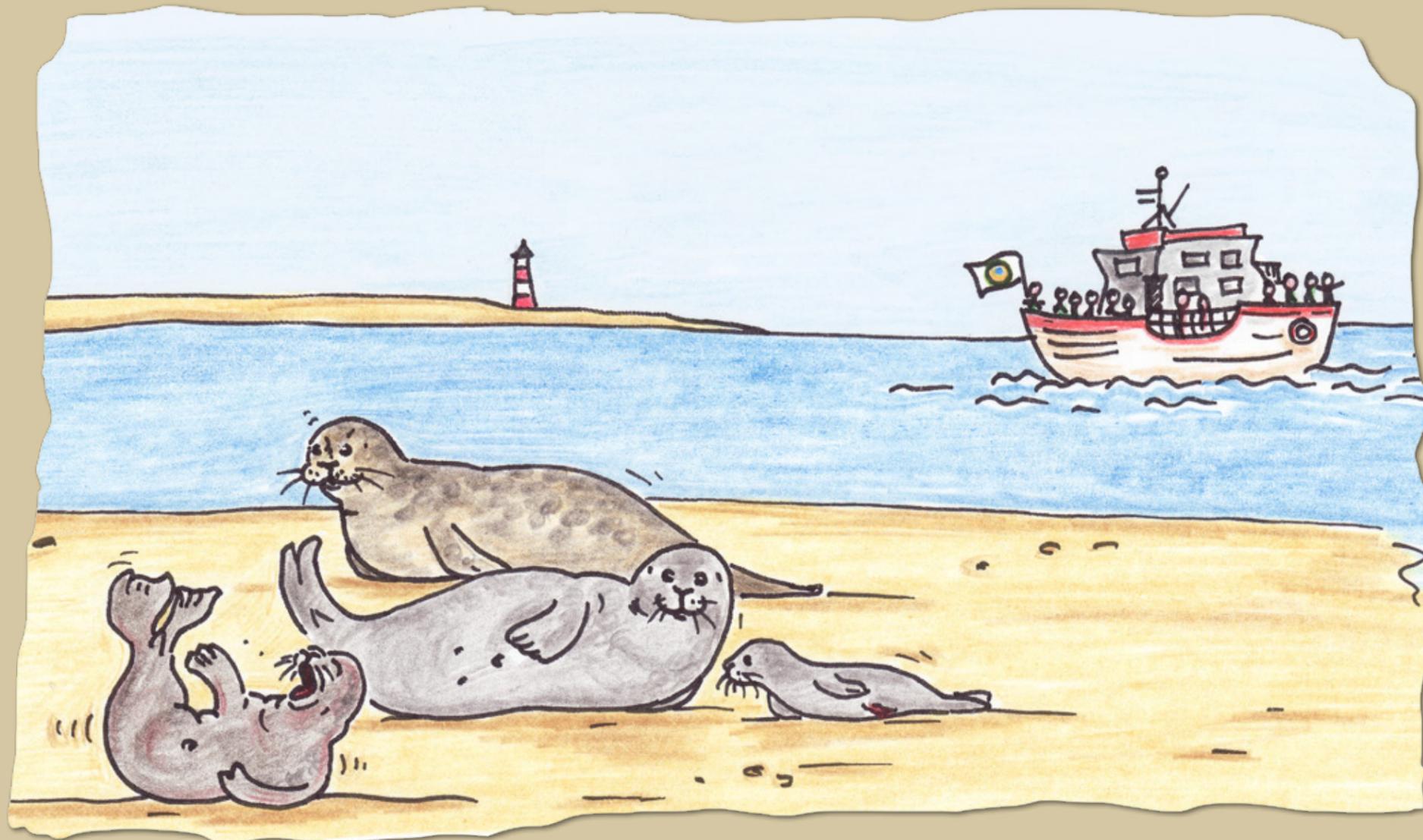


Du verlierst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Im Nationalpark sind die meisten Ausflugsschiffe
Nationalpark-Partner und halten genügend
Abstand zu deiner Sandbank.

17

Wattenmeer

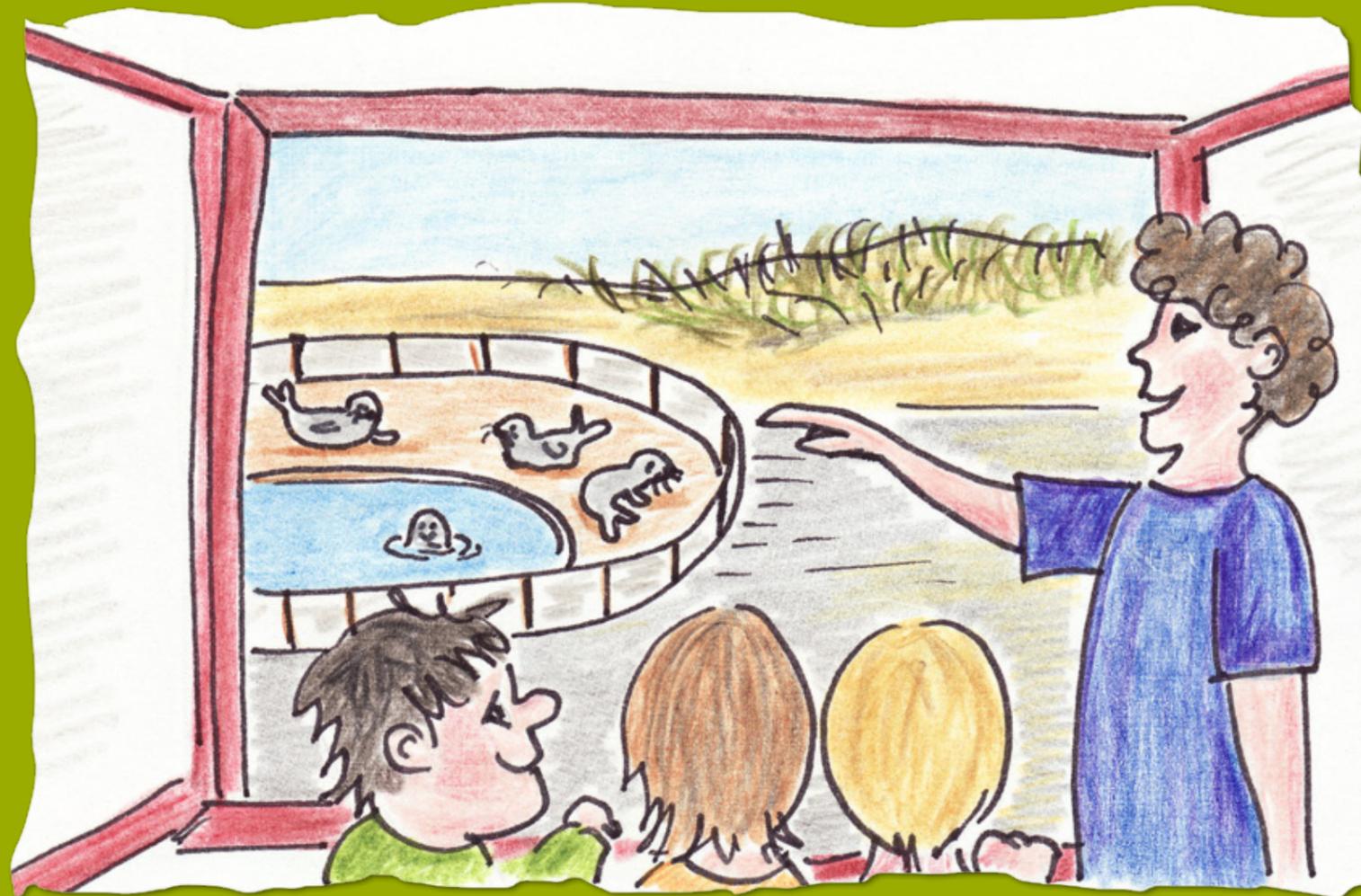


Du gewinnst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

In einer Seehundstation erfahren Besucher, wie sie sich richtig verhalten, wenn sie Seehunde am Strand sehen.

18

Seehund-
station

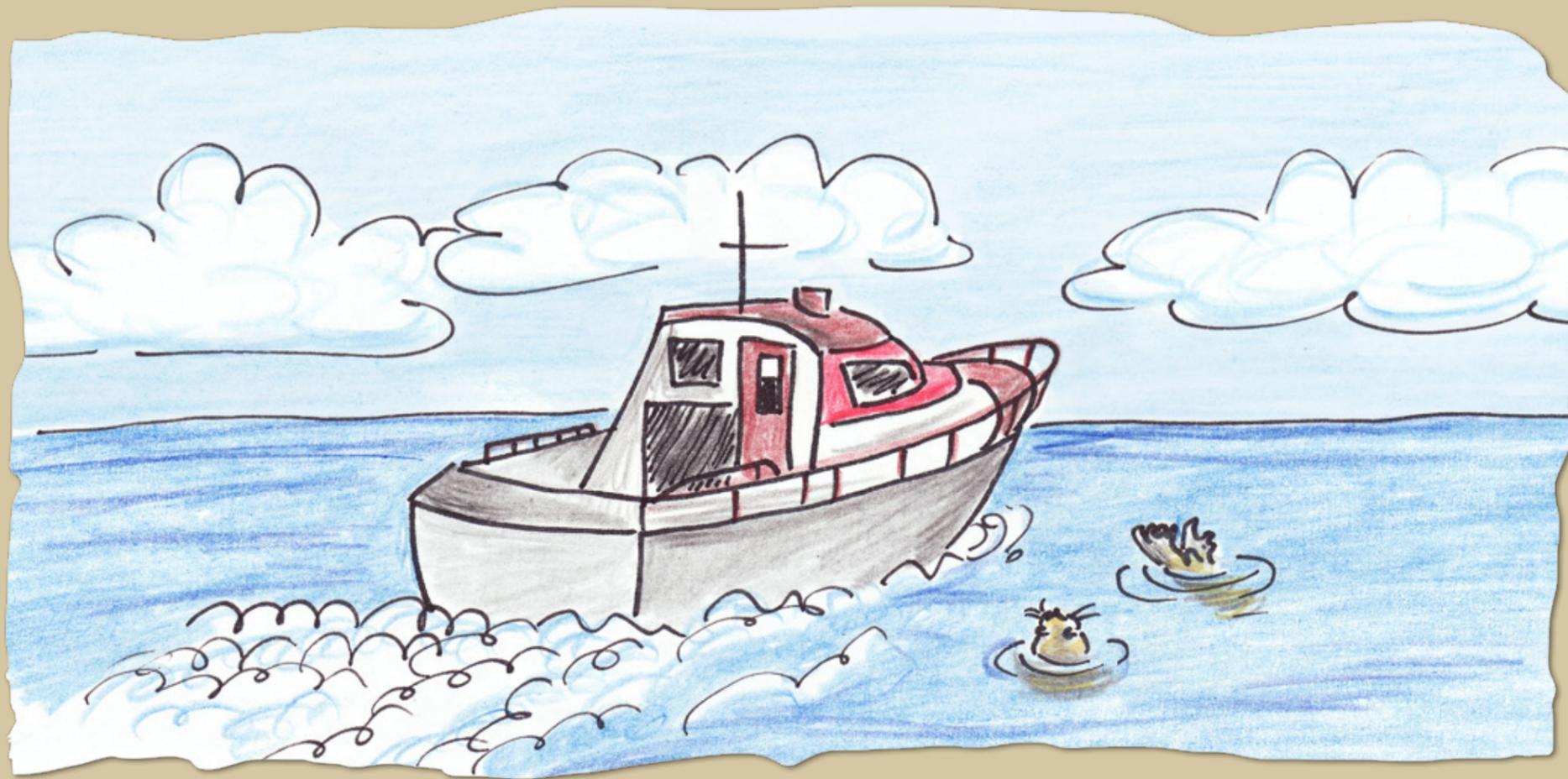


Du gewinnst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Du musst vor einem schnellen Motorboot abtauchen, um nicht gerammt zu werden.

19

Wattenmeer



Du verlierst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Du wiegst nun 21 Kilogramm. Noch wirst du von deiner Mutter gesäugt, aber immer öfter gelingt es dir, im Priel eine Garnele oder einen kleinen Fisch zu erbeuten.

20

Wattenmeer



Du gewinnst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Im Wattenmeer findet eine **Militärübung** statt.
Du musst immer wieder flüchten und deine
Mutter kann dich nicht säugen.

21

Wattenmeer



Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 24.

Du kannst die letzten Tage ungestört bei deiner Mutter verbringen.

22

Wattenmeer

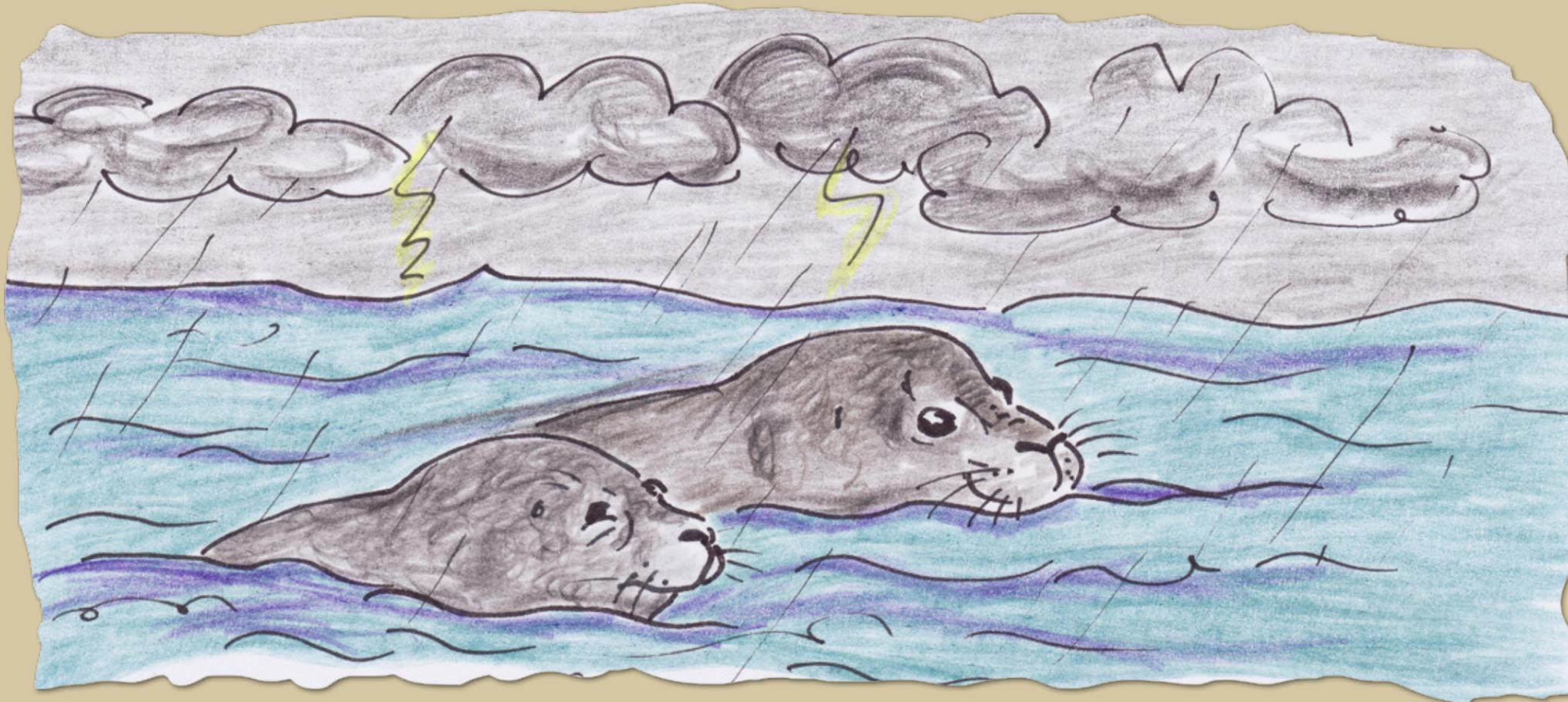


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 24.

Ein schweres Gewitter ist aufgezogen.
Deine Mutter bleibt mit dir im Wasser und
du brauchst viel Kraft zum Schwimmen.

23

Wattenmeer

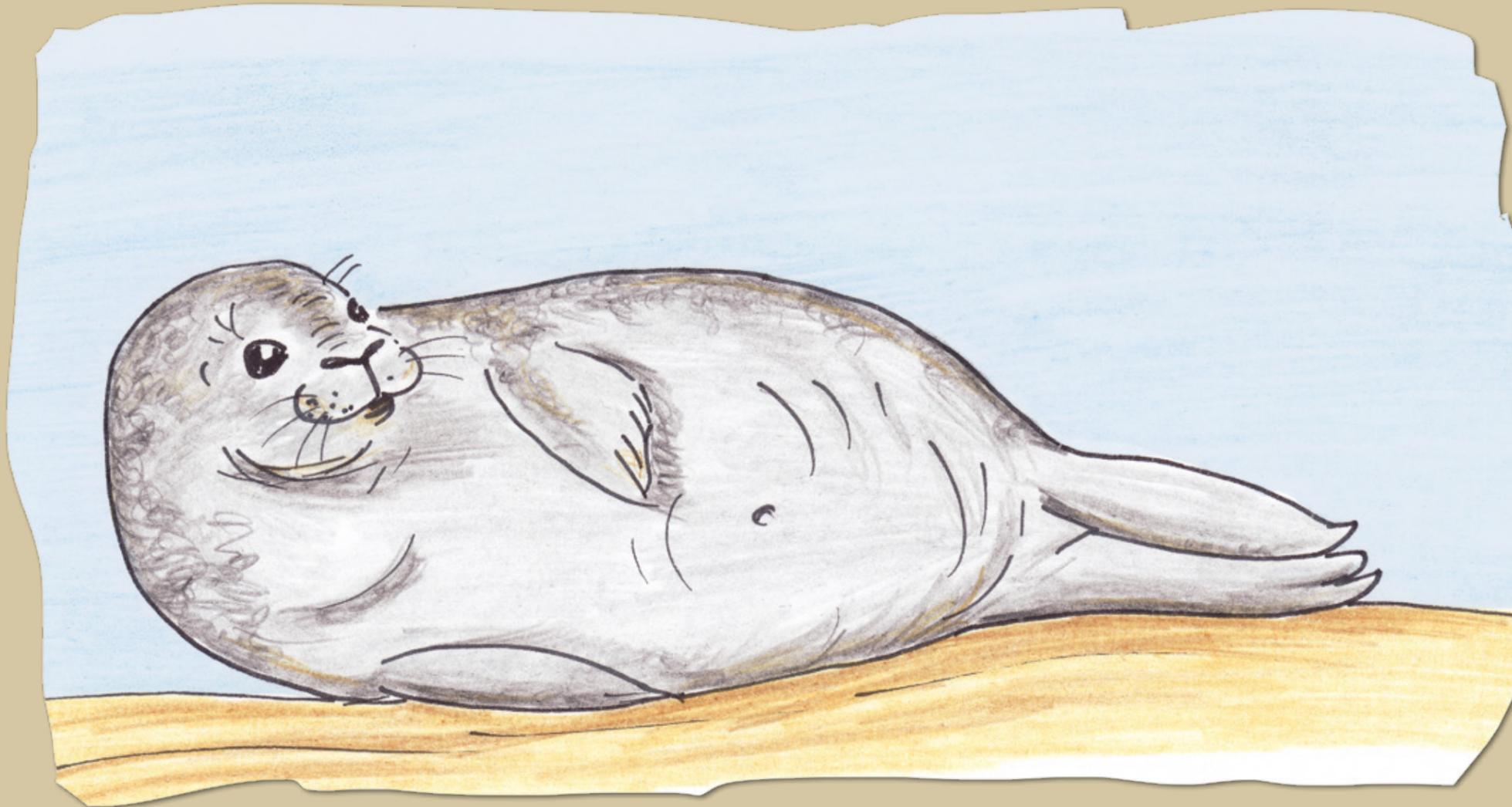


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 24.

Du wiegst 27 Kilogramm. Deine Mutter hat sich gut um dich gekümmert. Nun bist du alt genug, um allein zurecht zu kommen.

24

Wattenmeer

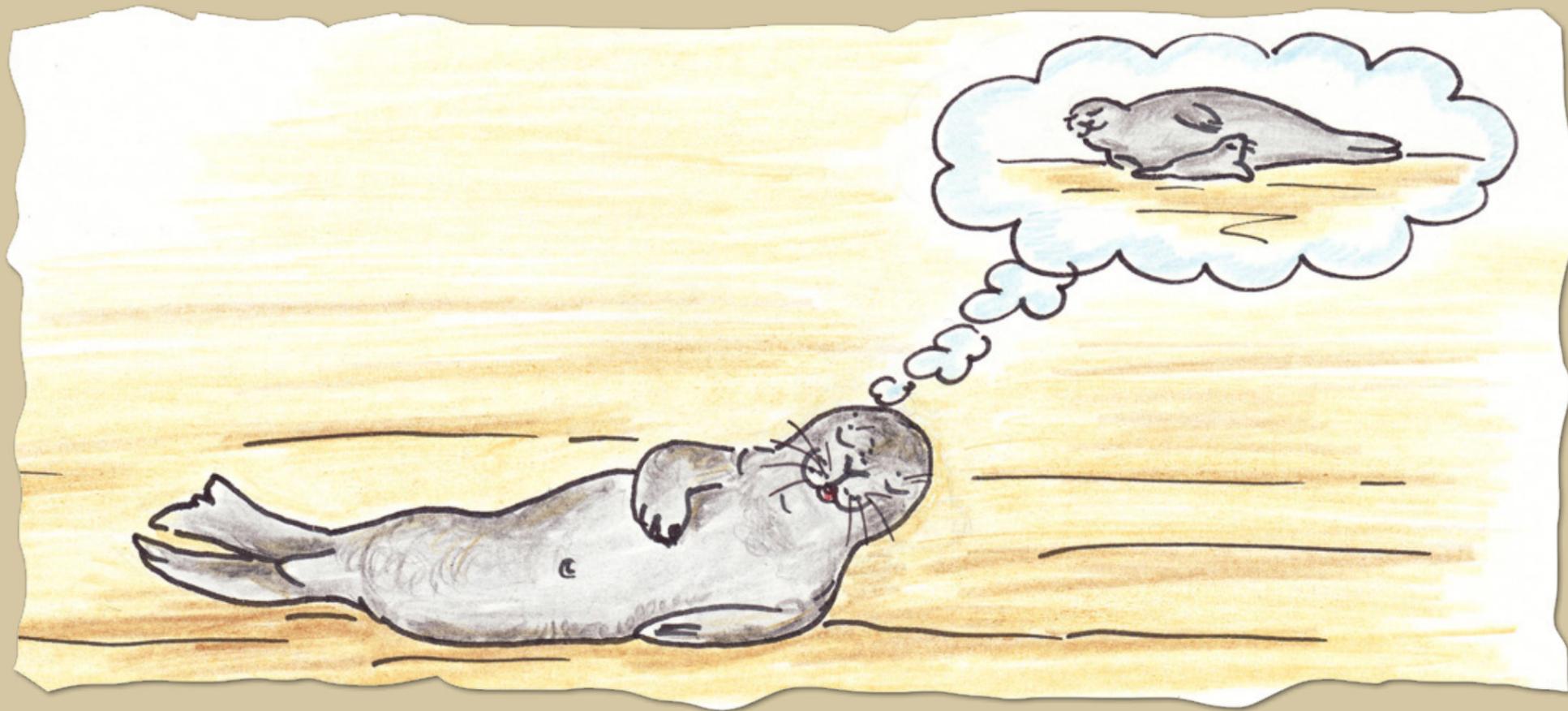


Du gewinnst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

Du hast Hunger. Noch fängst du nicht genug Nahrung, sondern zehrst von deinen Fettreserven. Gerne würdest du noch etwas Muttermilch trinken, aber diese Zeiten sind vorbei.

25

Wattenmeer



Du verlierst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Nach einer langen Wanderung kommst du entkräftet an einen Strand in Dänemark. Du bist stark abgemagert und krank. Ein Jäger findet dich und tötet dich tierschutzgerecht, damit du nicht länger leiden musst.



Du stirbst. Beginne von vorn!

In einem flachen Bereich des Wattenmeeres kannst du gut jagen. Du erbeutest zum ersten Mal ausreichend **viele Schollen**, um richtig satt zu werden.

27

Wattenmeer

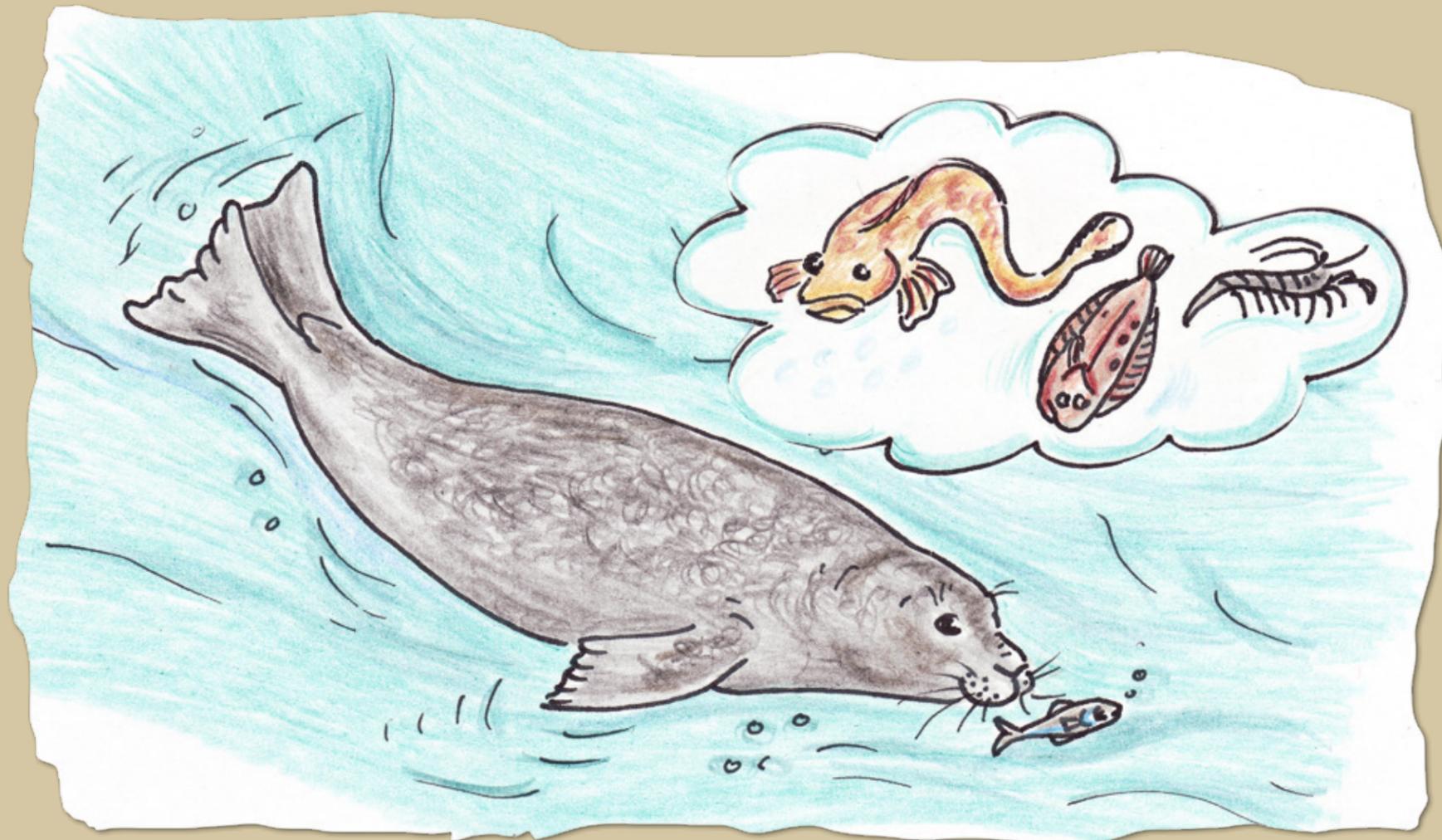


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 29.

Du bist ein sehr geschickter Jäger geworden. Neben Garnelen, Grundeln und Aalmuttern erbeutest du nun auch Schollen, Seezungen und Flundern.

28

Wattenmeer



Du gewinnst 4 Energiepunkte und gehst auf Feld 29.

Es wird langsam Winter. Du wanderst nun auf eine Sandbank, die an die offene Nordsee grenzt.

29

Wattenmeer

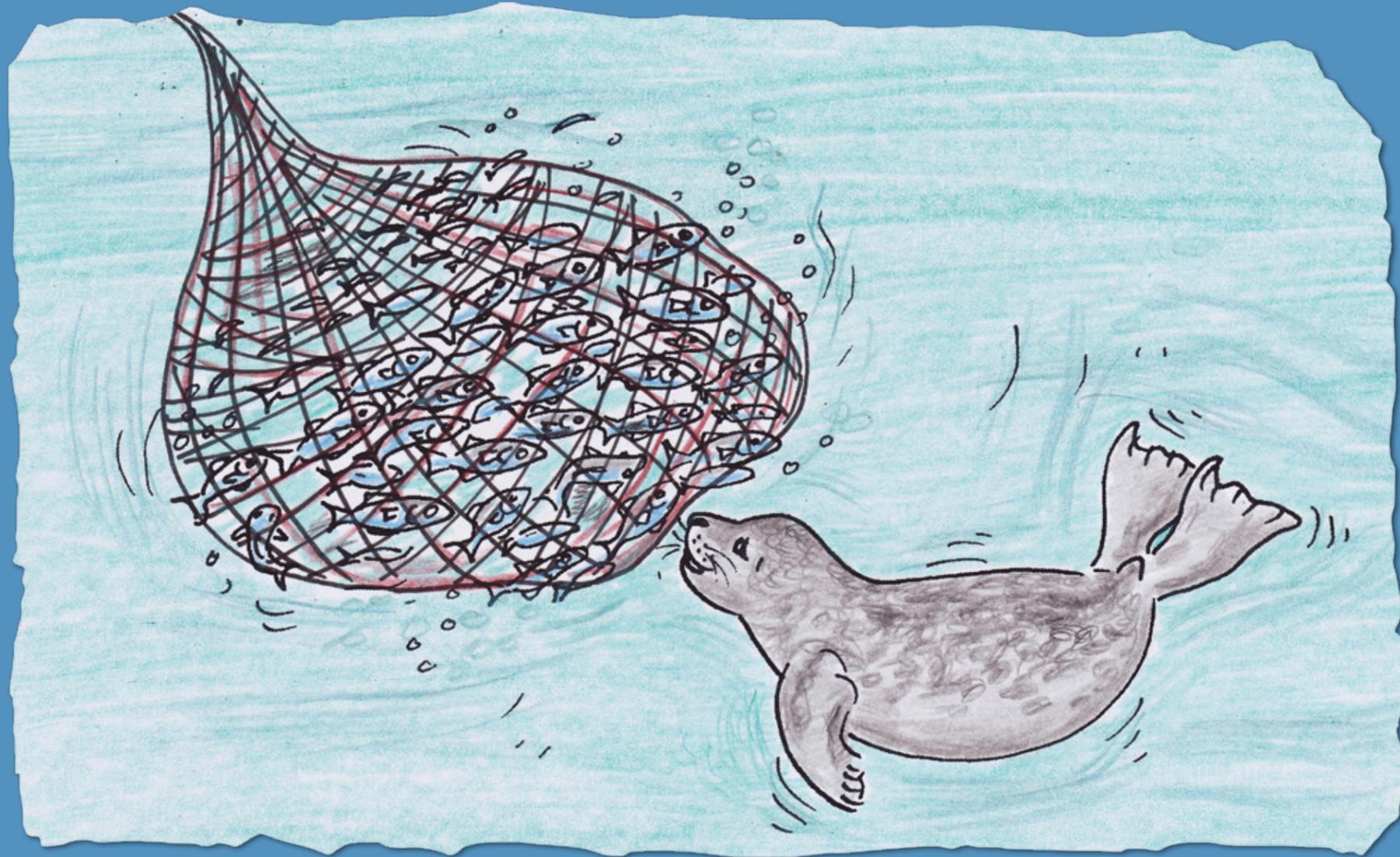


Du verlierst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

Eine große Fischfangflotte fängt riesige Mengen Hering. Deswegen findest du keine Nahrung.

30

Nordsee

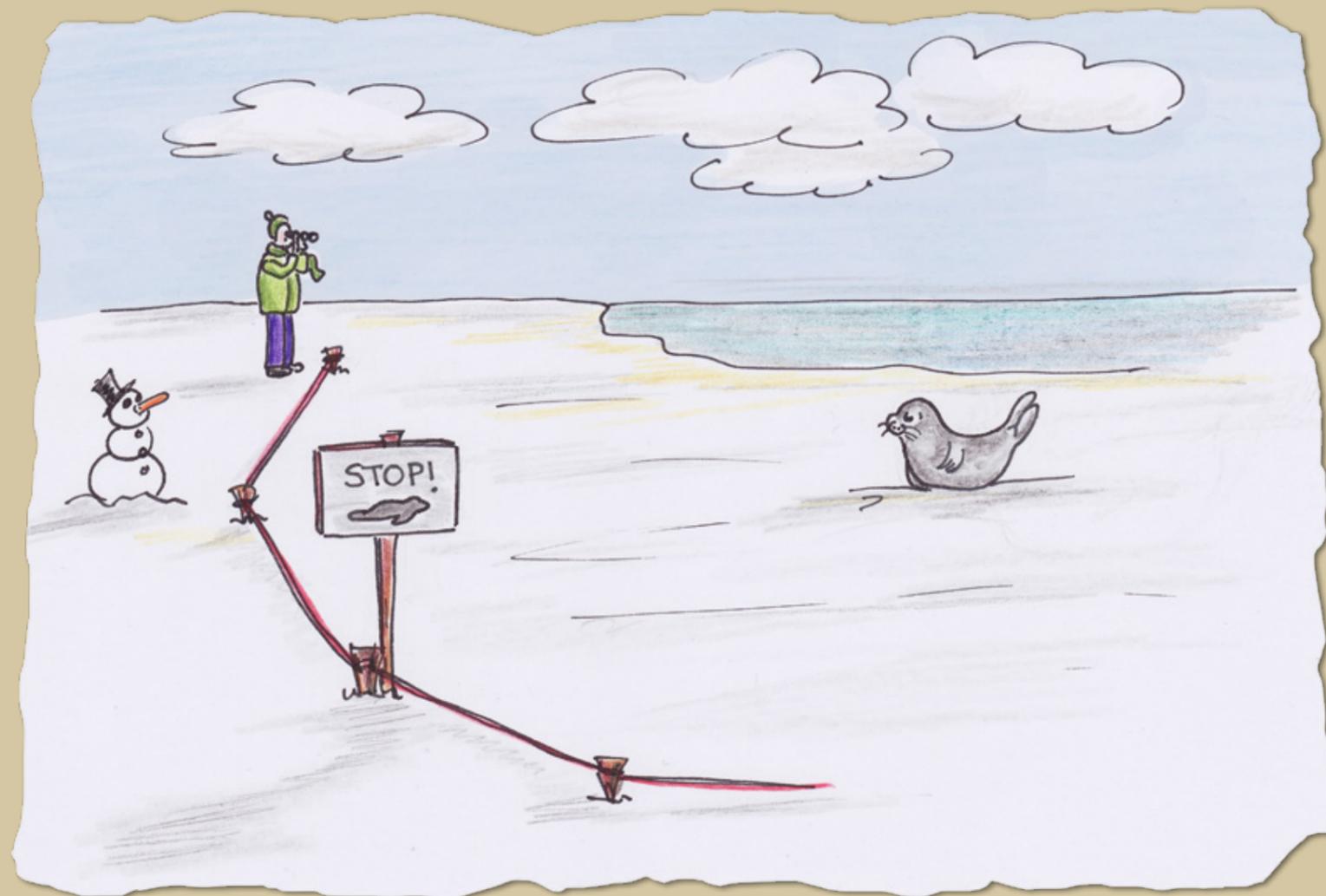


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 34.

Nach einem Wintersturm ruhst du dich auf einer niederländischen Wattenmeer-Insel aus. Ein Naturschutzverband richtet eine Ruhezone ein, sodass du ungestört bleibst.

31

Wattenmeer



Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 34.

Du möchtest dich nach einem Wintersturm am Strand ausruhen. Doch Passanten scheuchen dich immer wieder ins Wasser zurück.

32

Wattenmeer

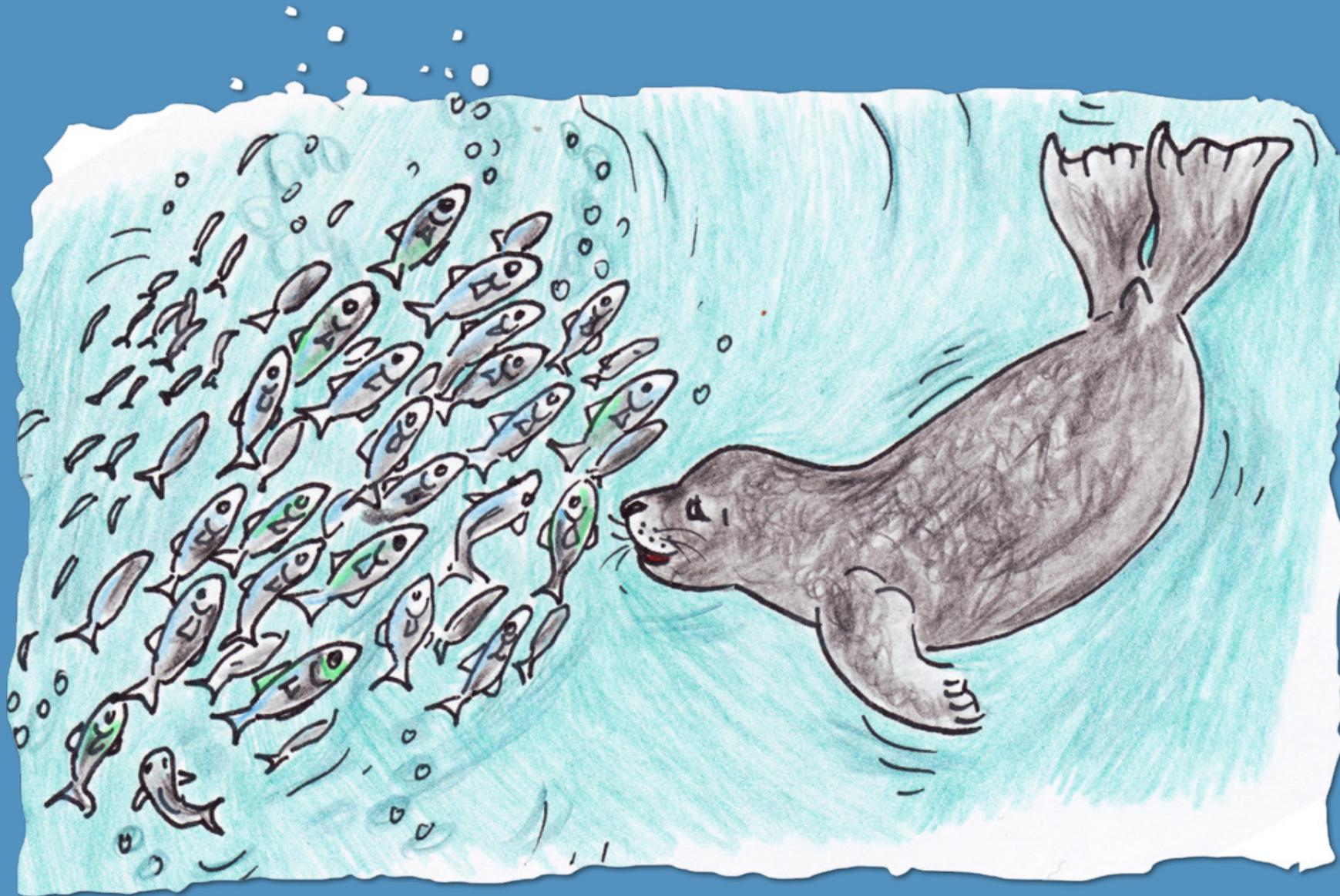


Du verlierst 2 Energiepunkte und gehst auf Feld 34.

Du findest einen riesigen Heringsschwarm und kannst dich richtig satt fressen.

33

Nordsee



Du gewinnst 4 Energiepunkte und gehst auf Feld 34.

Der Winter ist vorüber und du schwimmst ins
Wattenmeer zurück!

34

Nordsee

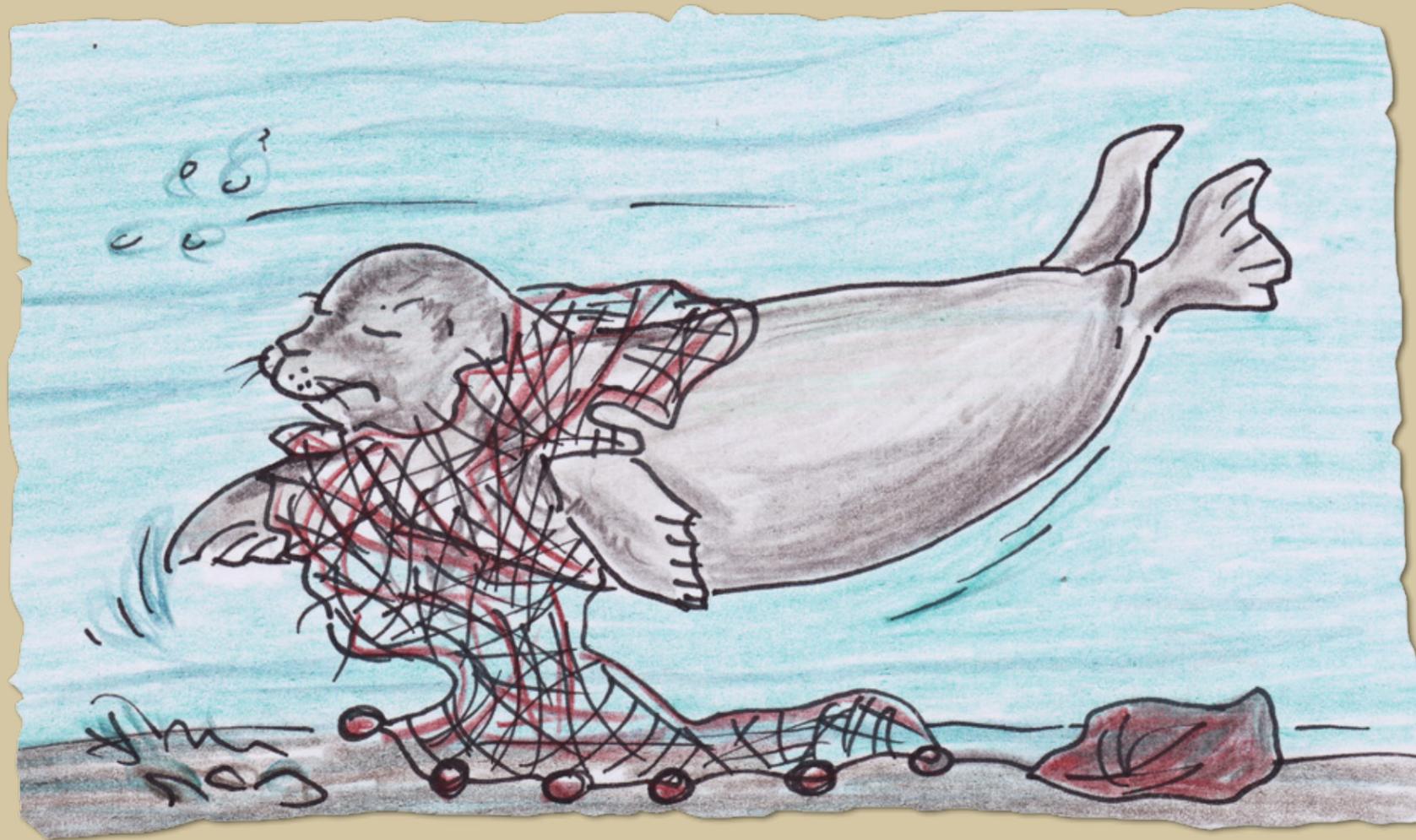


Du verlierst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

Du verfängst dich in einem Fischernetz, das über Bord gegangen ist und nicht wieder eingesammelt wurde.

35

Wattenmeer

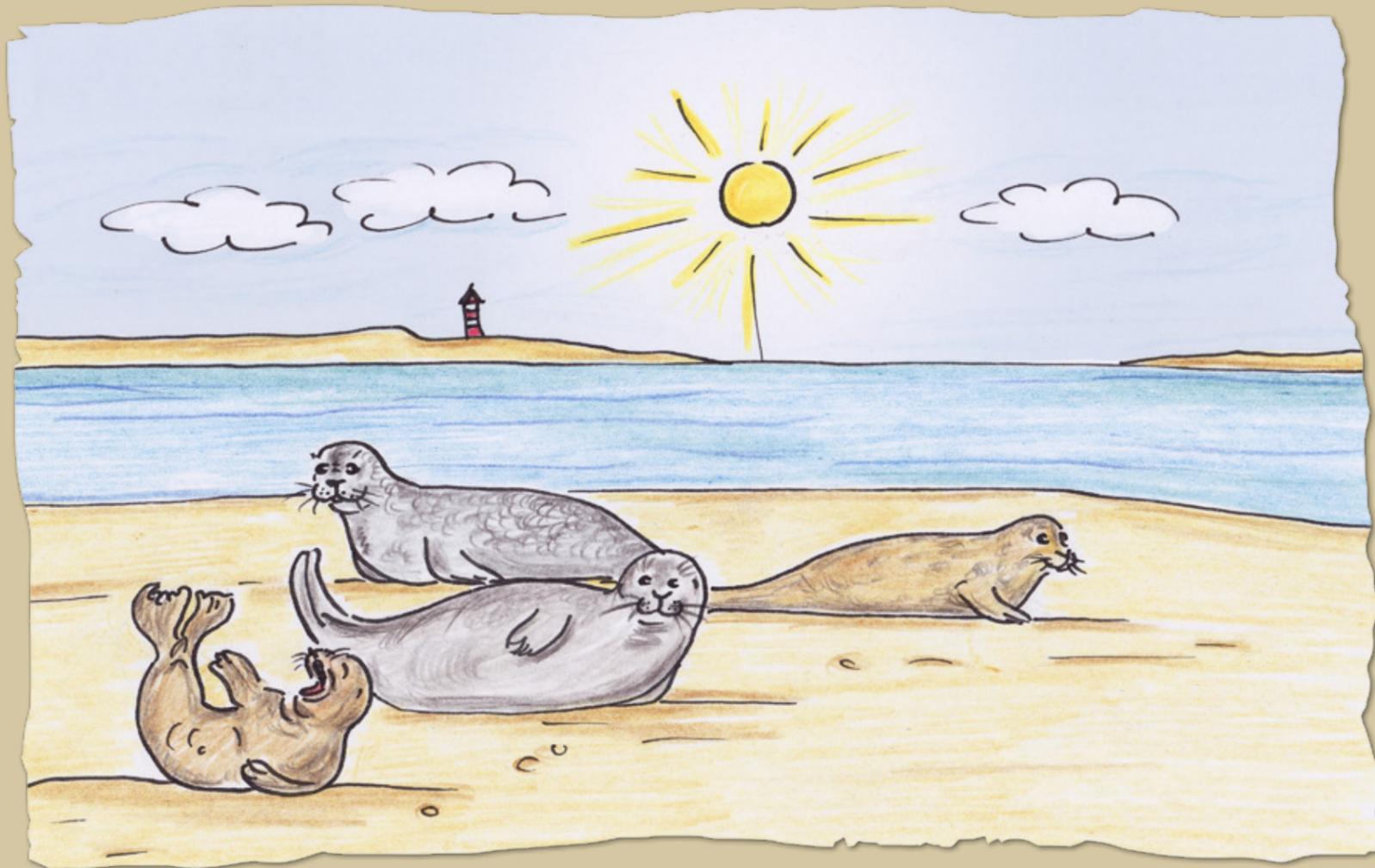


Du ertrinkst! Beginne von vorn!

Gemeinsam mit anderen Seehunden ruhst du dich auf einer Sandbank aus. Die Gruppe bietet dir Schutz, da alle nach möglichen Gefahren Ausschau halten.

36

Wattenmeer

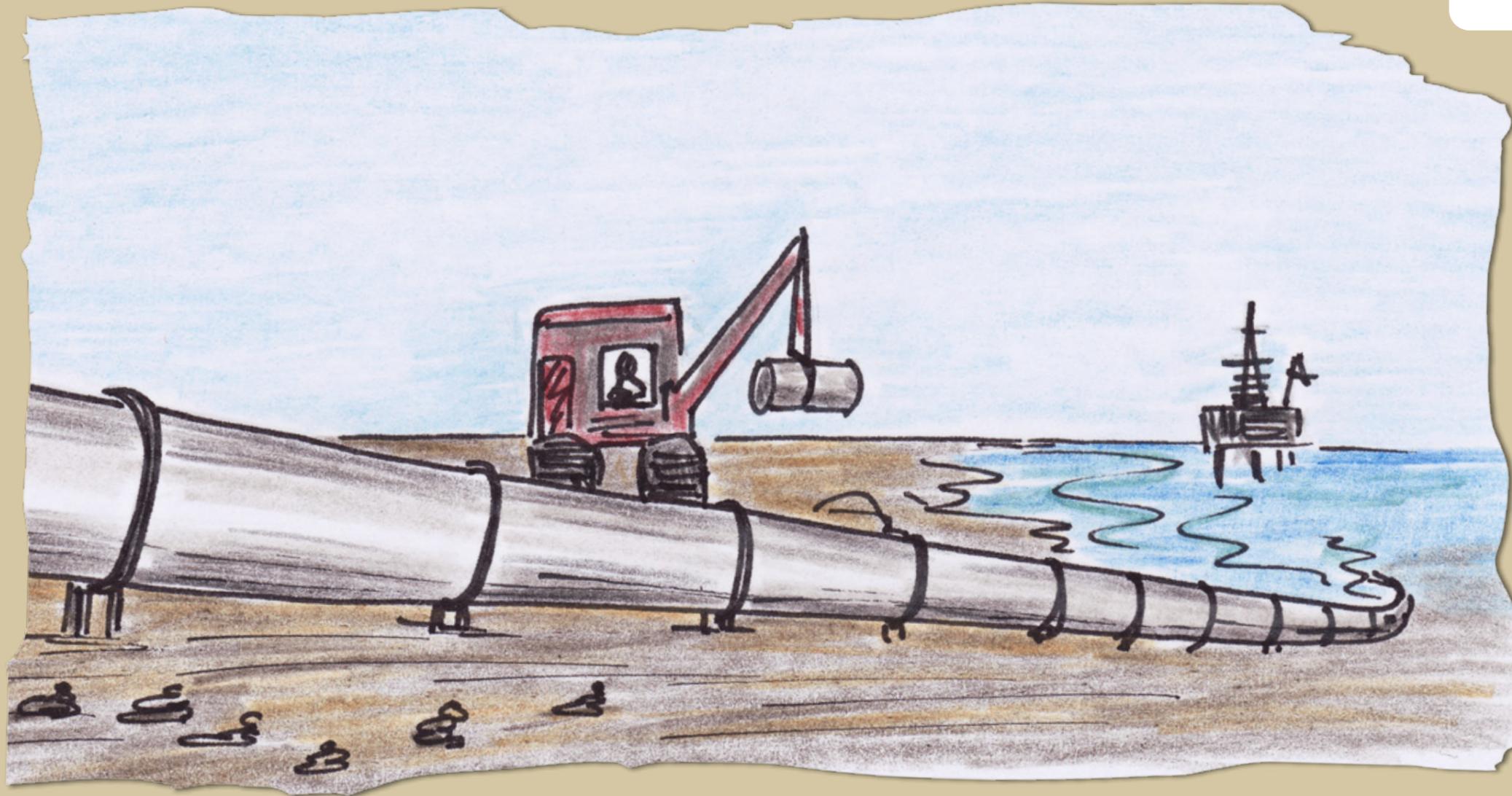


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 39.

Durch das Wattenmeer wird eine Öl-Pipeline gebaut.
Hier findest du nun keine Nahrung mehr.

37

Wattenmeer

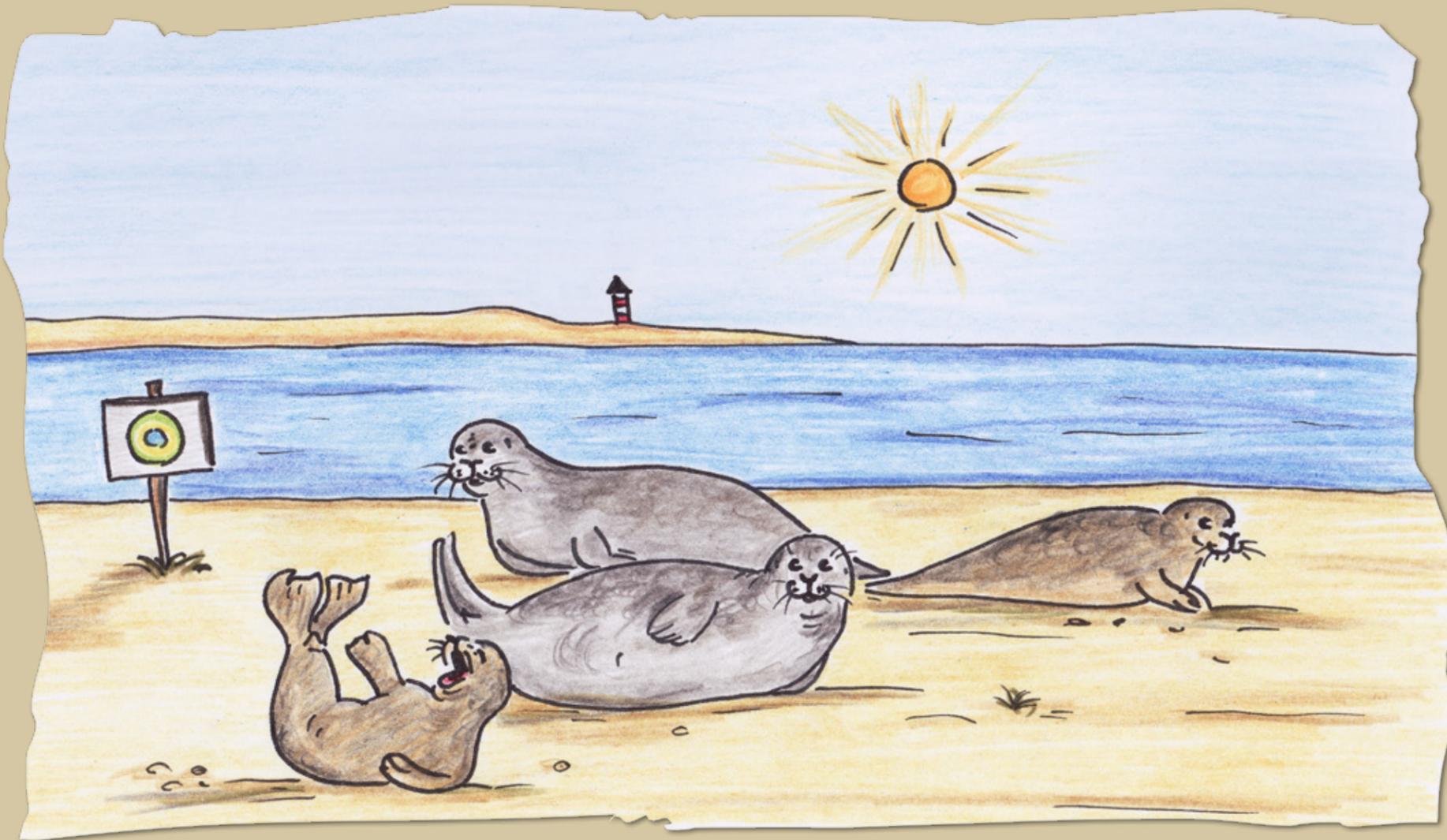


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 39.

Deine Sandbank ist durch den Nationalpark besonders geschützt. So hast du beim Fellwechsel genügend Ruhe.

38

Wattenmeer



Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 39.

Es wird langsam Winter. Du wanderst nun auf eine Sandbank, die an die offene Nordsee grenzt. Von hier aus kannst du Jagdausflüge in die Nordsee machen.

39

Wattenmeer

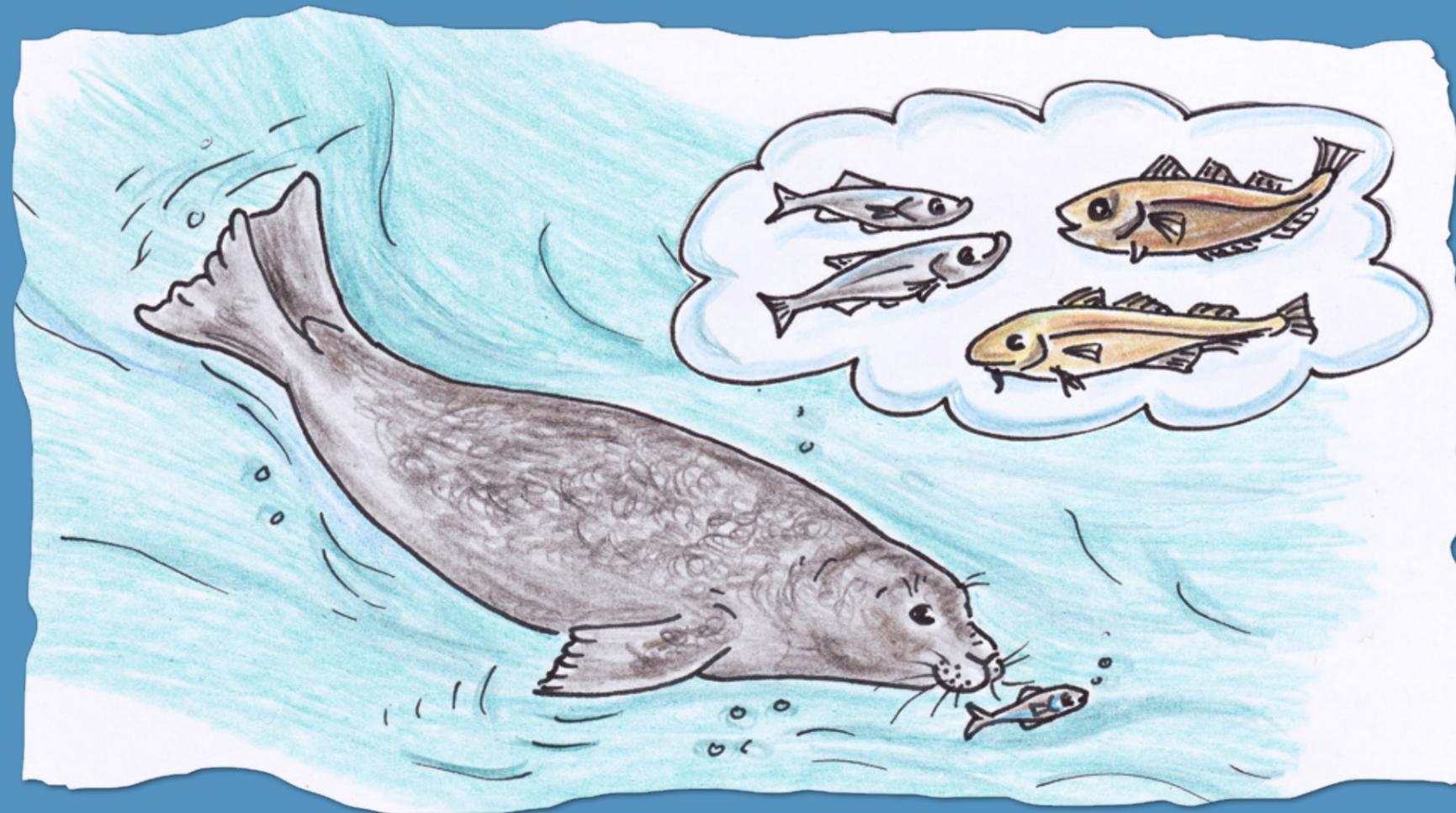


Du verlierst 1 Energiepunkt und gehst auf Feld 40.

Du bist ein sehr geschickter Jäger geworden und erbeutest viele Heringe, Wittlinge und Dorsche.

40

Nordsee

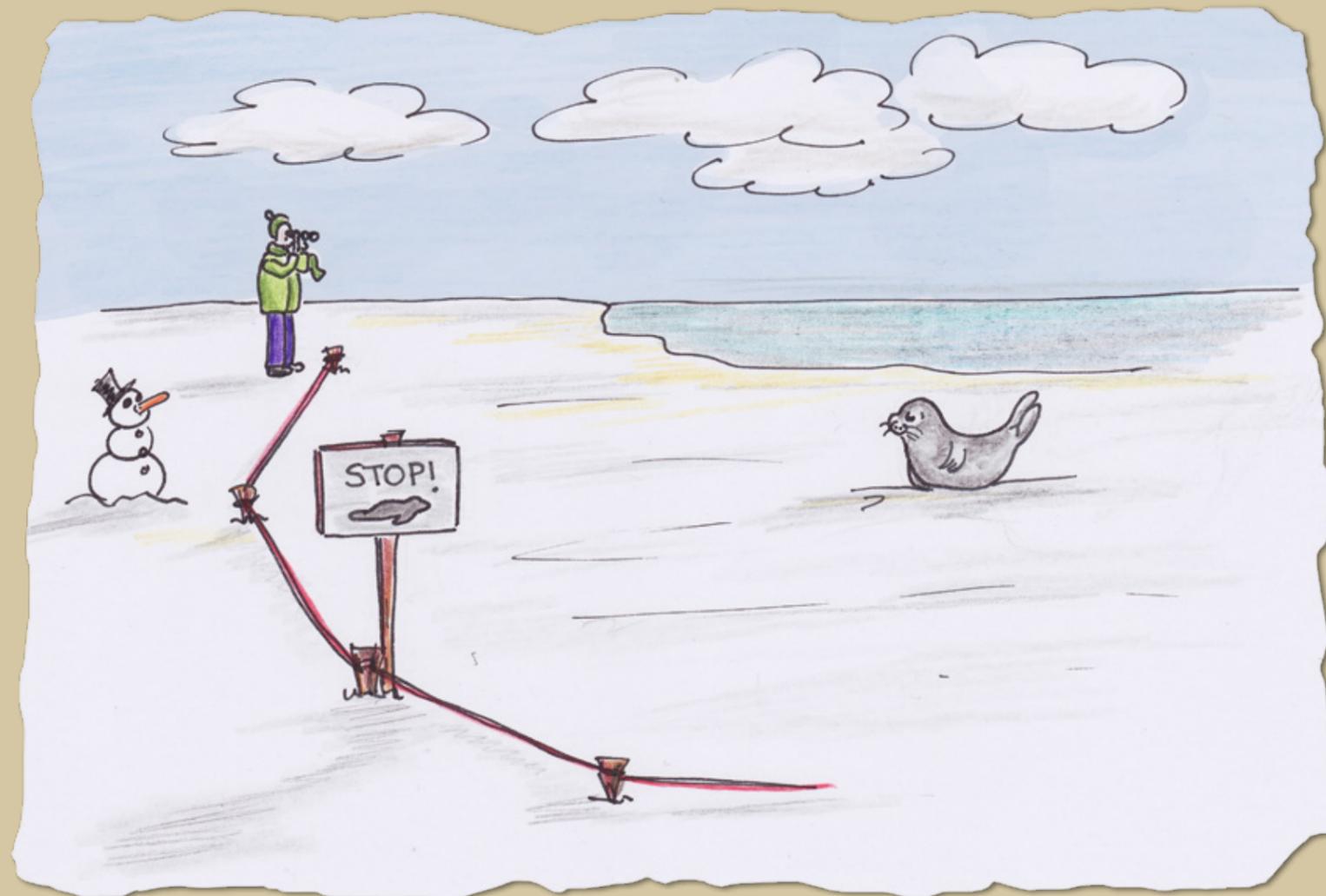


Du gewinnst 4 Energiepunkte und würfelst einmal.

Nach einem Wintersturm ruhst du dich am Strand einer deutschen Wattenmeer-Insel aus. Ein Naturschutzverband richtet eine Ruhezone ein, sodass du ungestört bleibst.

41

Wattenmeer



Du gewinnst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Du möchtest dich nach einem Wintersturm am Strand ausruhen, doch Passanten scheuchen dich immer wieder ins Wasser zurück.

42

Wattenmeer



Du verlierst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Ein Tanker spült seine Tanks auf offener See,
obwohl es verboten ist. Du musst dem Ölteppich
ausweichen.

43

Nordsee



Du verlierst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

In Dänemark wird der Bau einer Industrieanlage verhindert. So besteht keine Gefahr, dass Giftstoffe ins Meer gelangen.

44

Wattenmeer



Du gewinnst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Durch die Meerereswärmung sind viele Fischarten weiter nach Norden ausgewichen. Die Nahrungssuche fällt dir schwerer.

45

Wattenmeer



Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 50.

Auf deiner Sandbank liegt ein Segelboot.
Du musst dir einen anderen Ruheplatz suchen.

46

Wattenmeer

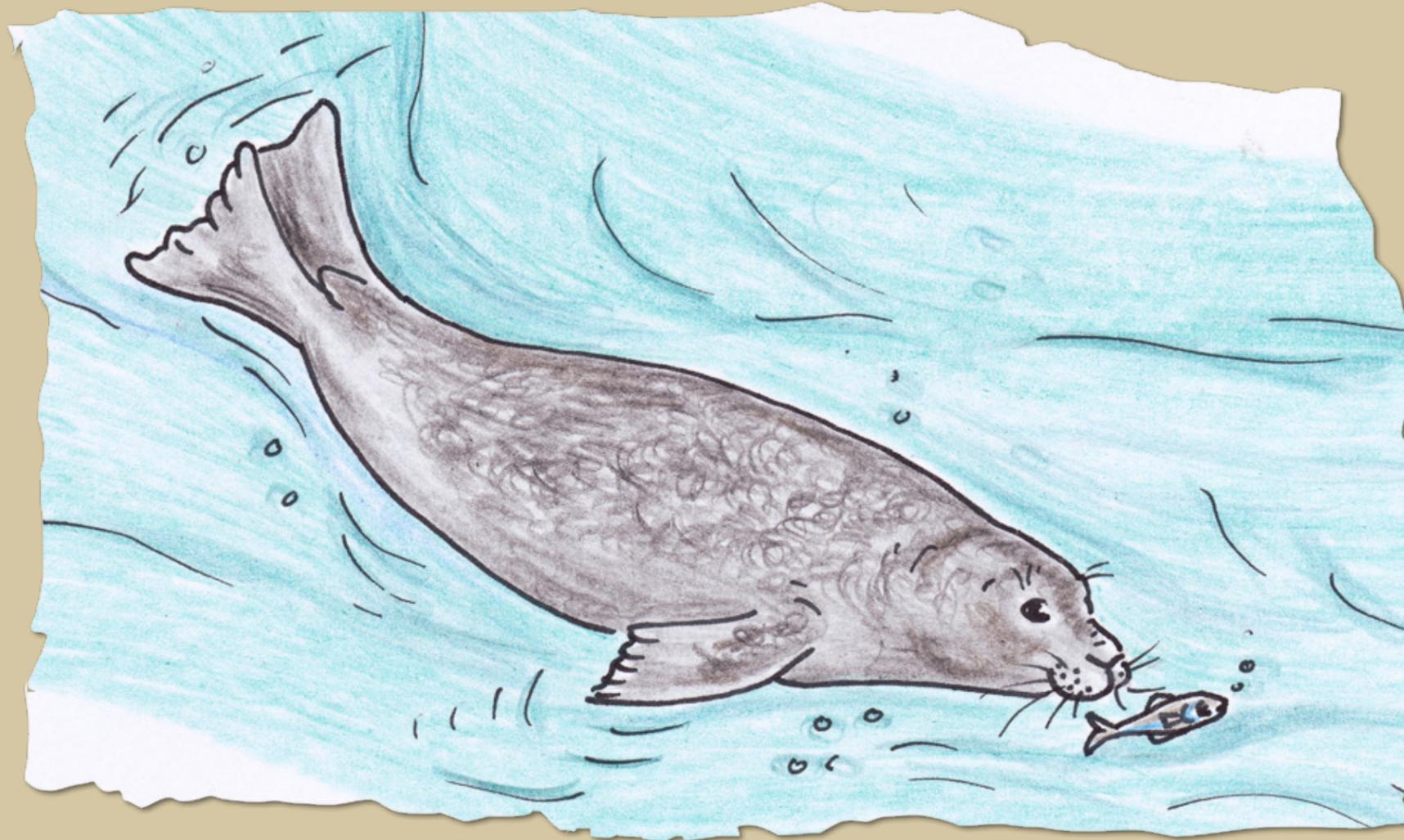


Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 50.

Ruhige See erleichtert dir das Schwimmen
und Jagen.

47

Wattenmeer



Du gewinnst 2 Energiepunkte und gehst auf Feld 50.

Ein sogenannter Seehundjäger, der schon lange keine Seehunde mehr jagt, sondern bei ihrem Schutz hilft, befreit dich von einem Netz.

48

Wattenmeer

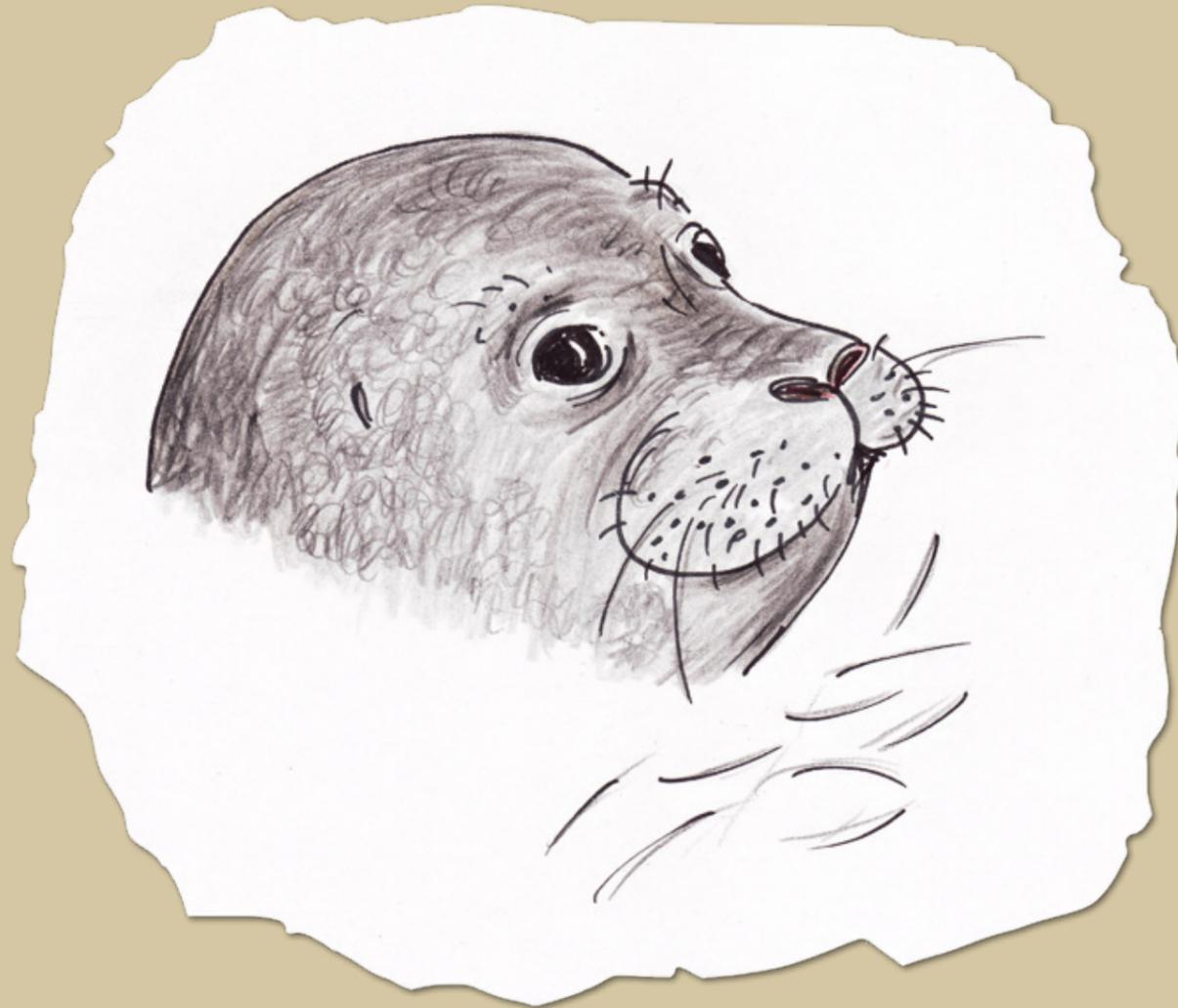


Du gewinnst 2 Energiepunkte und gehst auf Feld 50.

Nach und nach wechselst du deine Barthaare, mit denen du Beute aufspüren kannst. Derzeit findest du daher weniger Nahrung.

49

Wattenmeer

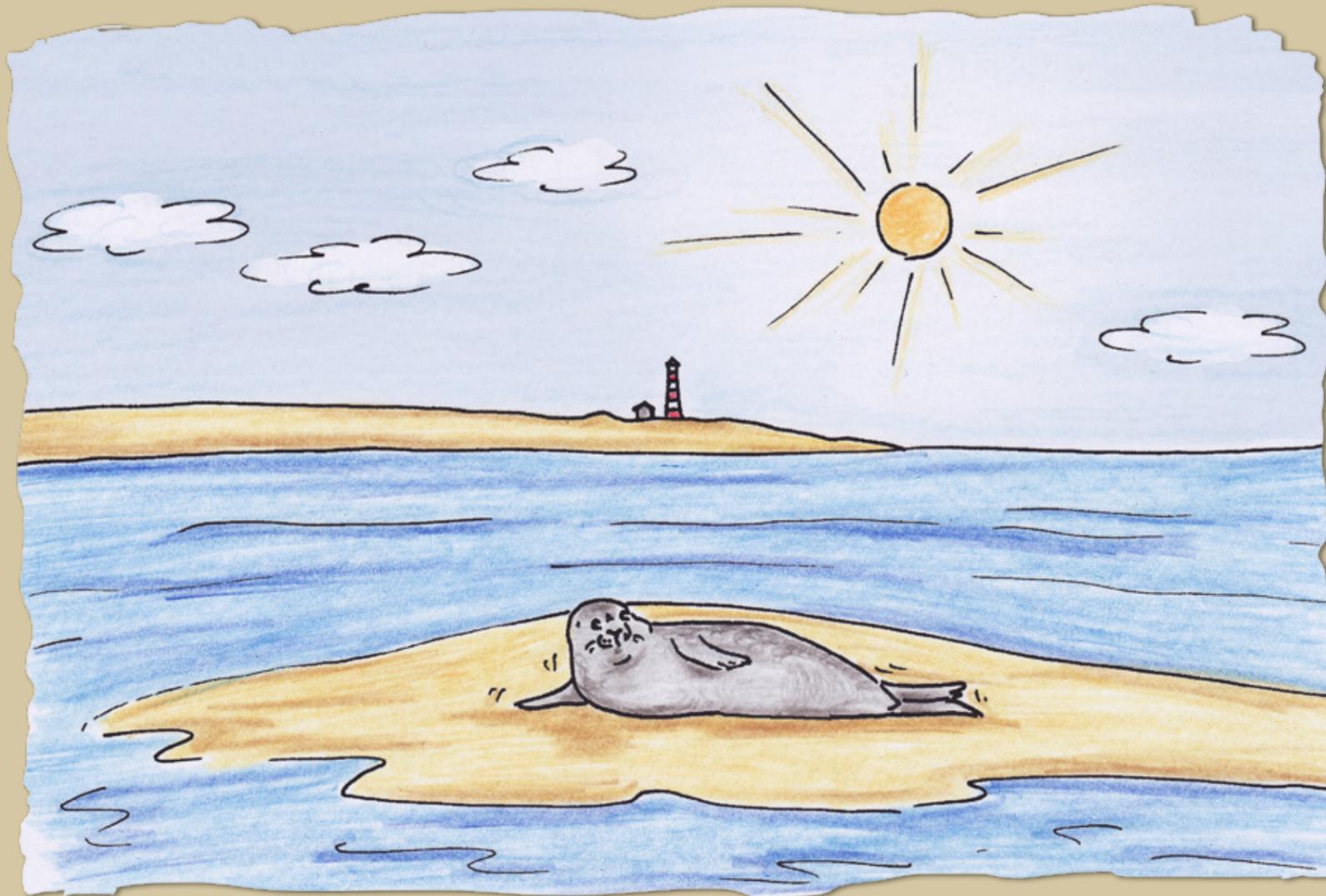


Du verlierst 2 Energiepunkte und gehst auf Feld 50.

Du bist nun sechs Jahre alt. Es ist Zeit selber Junge zu bekommen. Du schwimmst zur Sandbank auf der du geboren wurdest.

50

Wattenmeer

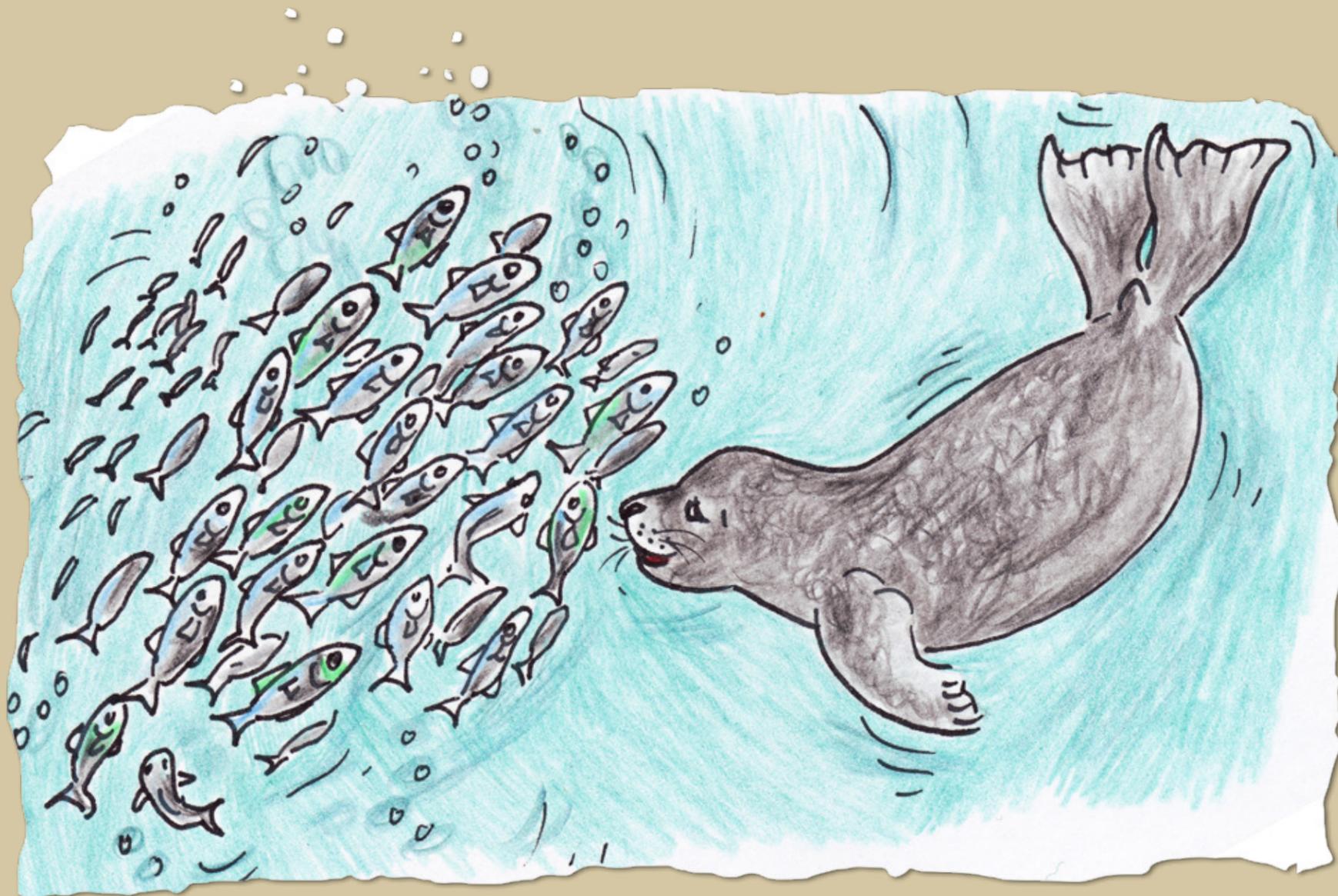


Du verlierst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Es gibt viel Fisch und du kannst große Fettreserven anlegen.

51

Wattenmeer



Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 55.

Nach einer sehr langen Fischsuche in der Nordsee machst du Station auf Helgoland. Dort sind viele andere Seehunde, aber auch die großen Kegelrobben. Von ihnen hältst du lieber Abstand!

52

Wattenmeer



Du verlierst 2 Energiepunkte und gehst auf Feld 55.

Die Verlegung eines Unterwasserkabels wird verhindert.

53

Wattenmeer

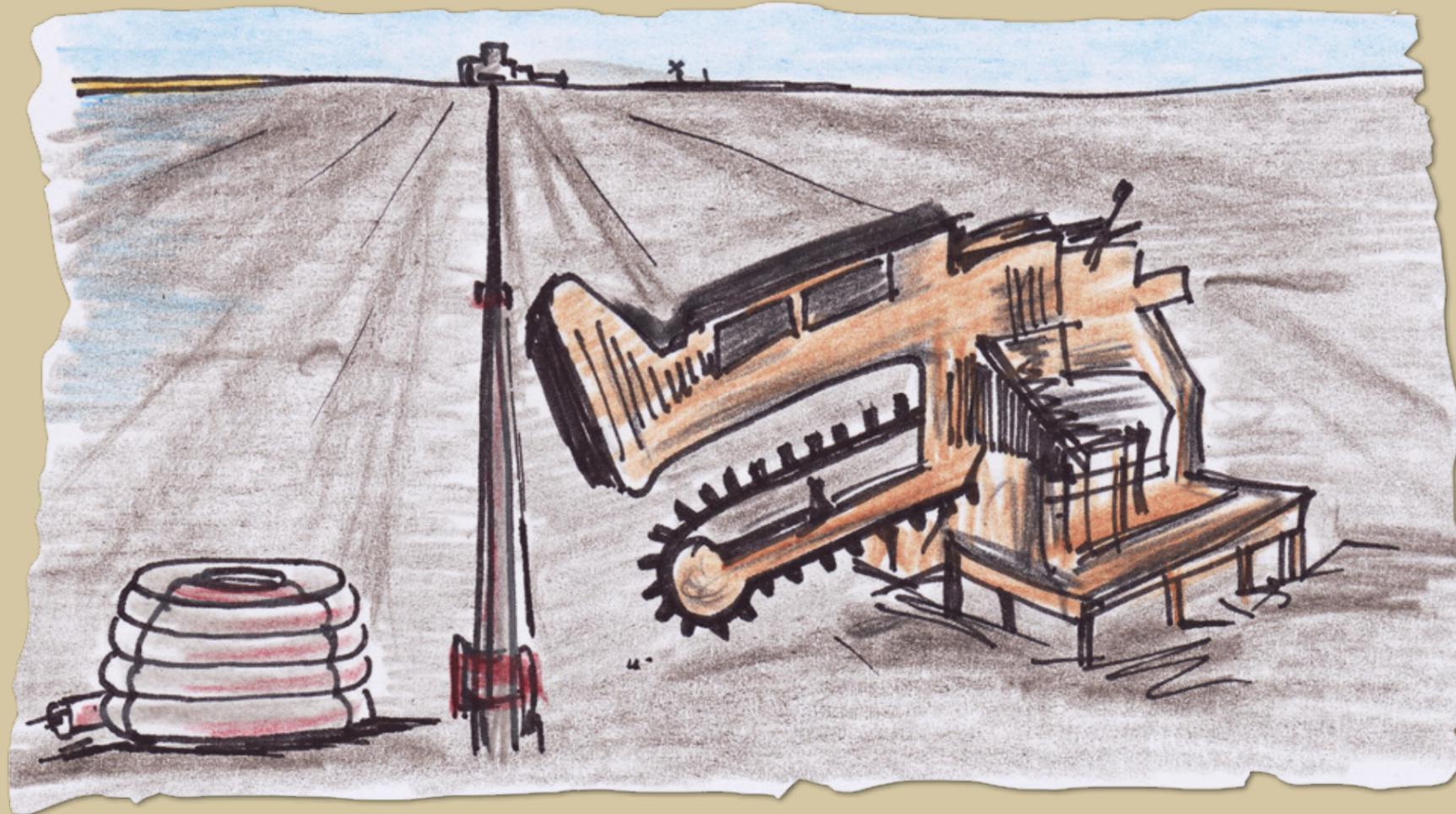


Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 55.

Ein Unterwasserkabel wird verlegt.

54

Wattenmeer



Du verlierst 3 Energiepunkte und gehst auf Feld 55.

Herzlichen Glückwunsch!

Du bist nun bereit selber
Nachkommen zu haben.

Wie viele Energiepunkte hast du?

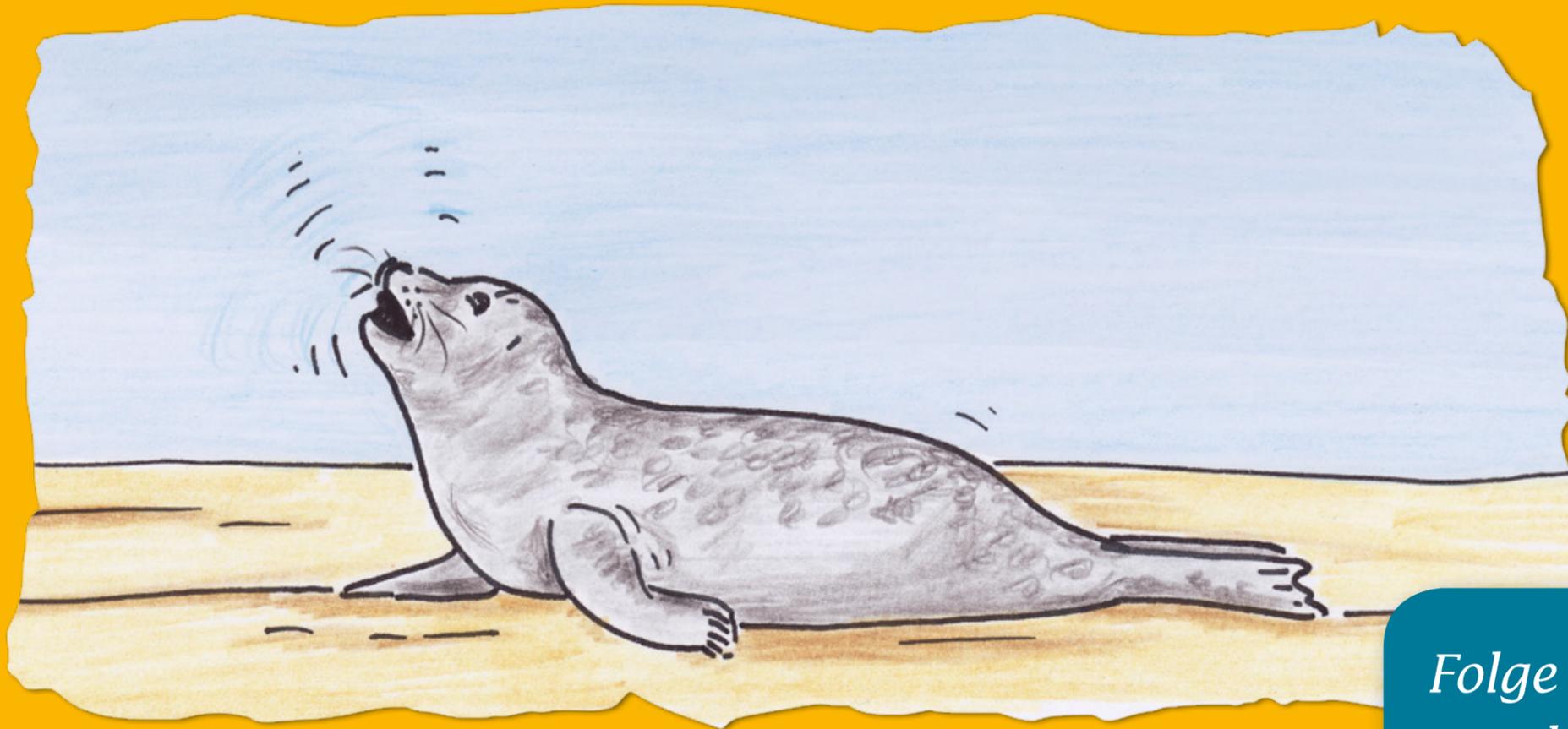
1–10	Du musst dich noch etwas mehr anstrengen und noch mehr Gewicht zulegen.
10–20	Du bist ein wohlgenährter und gesunder Seehund und kannst in einigen Jahren eigene Nachkommen haben.
20 +	Du bist kugelrund und topfit und kannst nun eigene Nachkommen haben.

Hoffentlich sind die Lebensbedingungen zukünftig auch in anderen Meeresgebieten so gut wie im Nationalpark!

Deine Mutter hat dich nicht wiedergefunden.
Du heulst die ganze Zeit, um sie zu rufen.
Du hast Hunger.

13

Strand



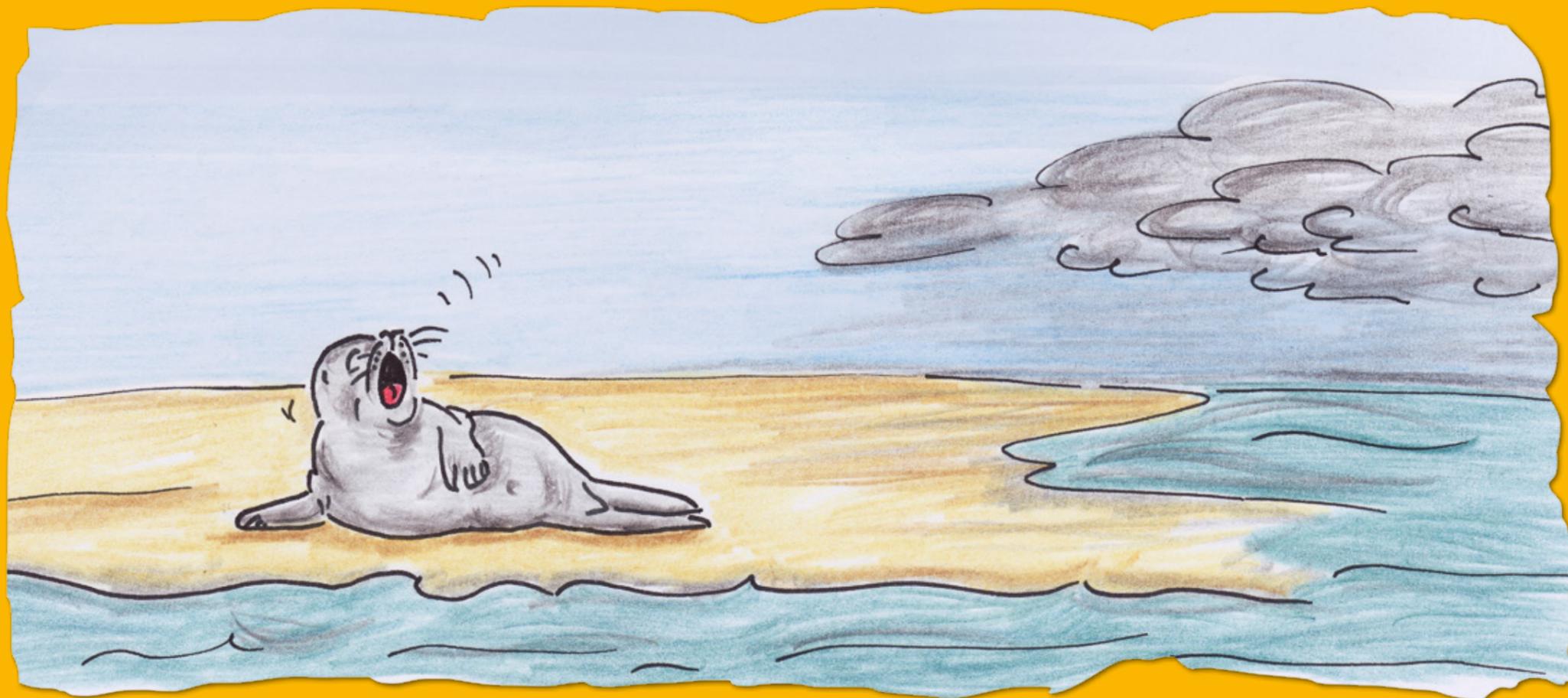
Folge nun den blau markierten Felder.

Du verlierst 3 Energiepunkte und würfelst einmal.

Trotz deines ununterbrochenen Heulens hat deine Mutter dich nicht wiedergefunden. Nun kommt Sturm auf und du hast keine Kraft zu schwimmen.

14

Strand

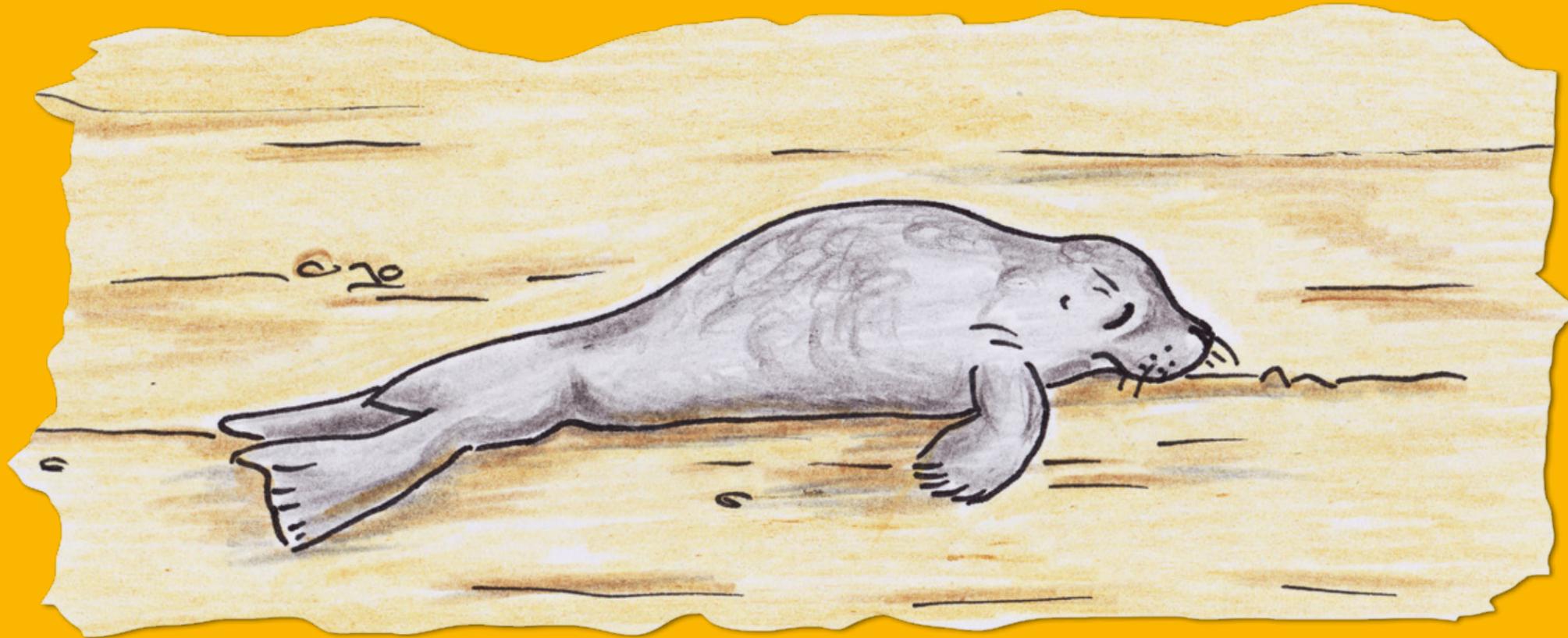


Du stirbst. Beginne von vorn!

Deine Mutter hat dich nicht wiedergefunden.
Du verhungerst.

15

Strand



Du stirbst. Beginne von vorn!

Spaziergänger finden dich am Strand und rufen die Seehundstation an. Eine Mitarbeiterin kommt, versorgt dich mit Flüssigkeit und nimmt dich mit.

16

Strand

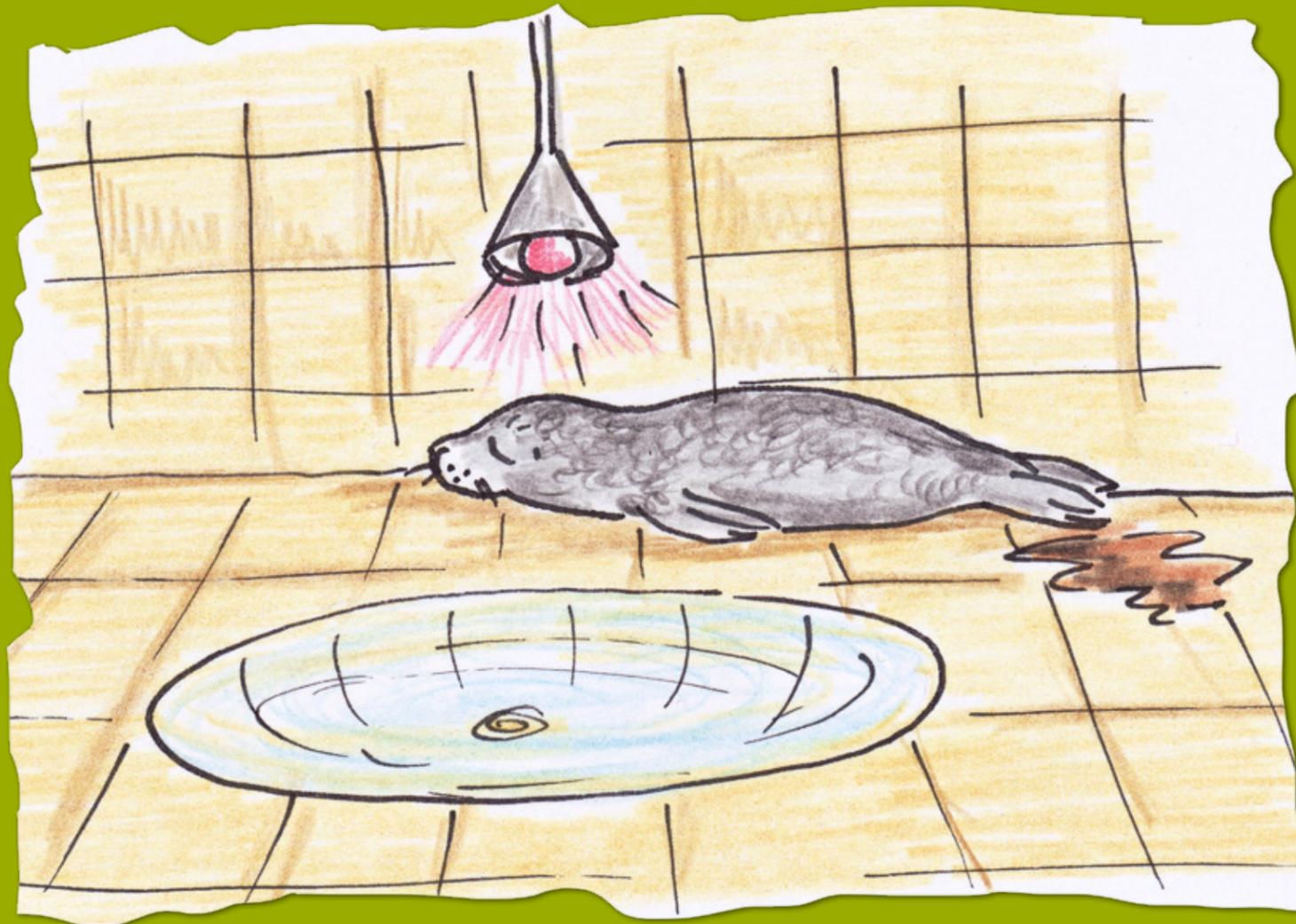


Du gewinnst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

Obwohl du in der Seehundstation rund um die Uhr versorgt wirst, bist du sehr schwach und hast Durchfall.

17

Seehund-
station



Du verlierst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

In der Seehundstation erholst du dich sehr gut und erhältst fünfmal am Tag Aufzuchtmilch, die mit Fischbrei verrührt ist.

18

Seehund-
station



Du gewinnst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.

Du bist im Auswilderungsbecken der Seehundstation. Du wiegst 20 Kilogramm und frisst schon selbständig Fisch. Nun fehlt dir nicht mehr viel Gewicht, bis du ausgewildert werden kannst.

19

Seehund-
station

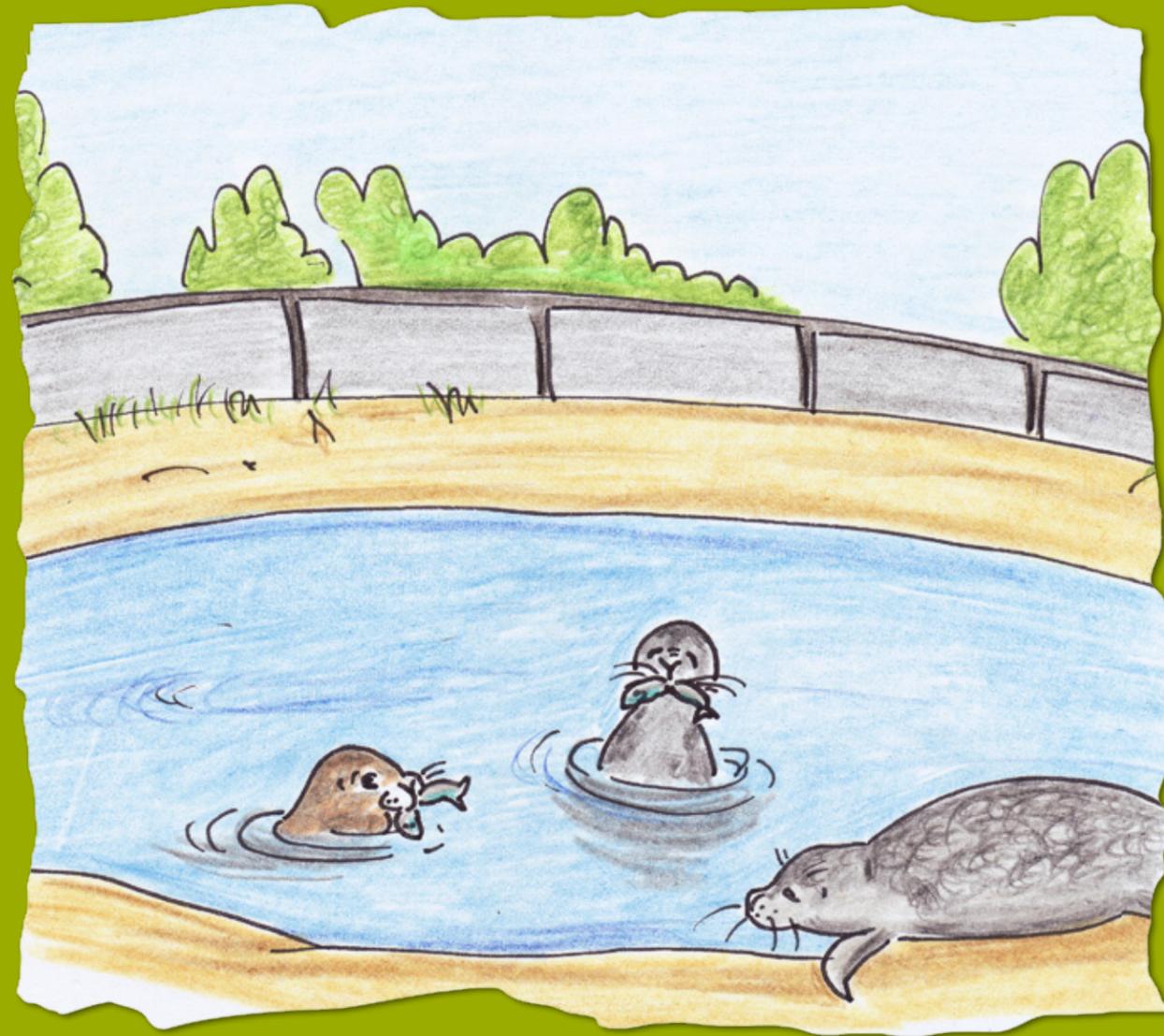


Du gewinnst 2 Energiepunkte und würfelst einmal.

Du nimmst nur langsam zu, da du noch Schwierigkeiten hast, ausreichend Fisch zu ergattern. Andere Seehunde im Becken sind geschickter als du.

20

Seehund-
station

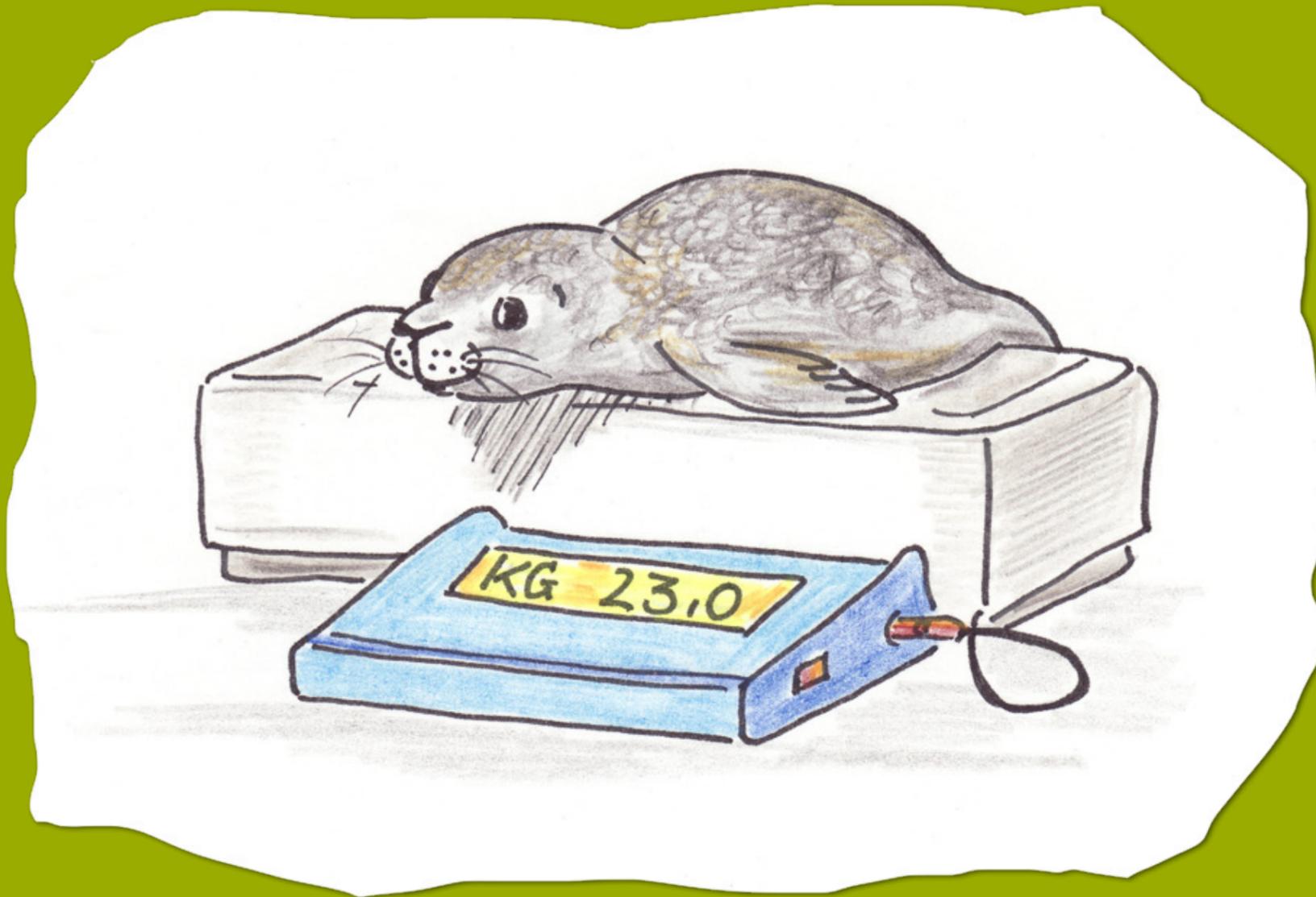


Du gewinnst 1 Energiepunkt und gehst auf das blaue Feld 24.

Du wirst gewogen. 23 Kilogramm reichen aber noch nicht für deine Auswilderung.

21

Seehund-
station



Du gewinnst 2 Energiepunkte und gehst auf das blaue Feld 24.

Der Tierarzt der Seehundstation untersucht dich.
Du bist gesund und dir fehlen nur noch wenige
Kilogramm für die Auswilderung.

22

Seehund-
station



Du gewinnst 3 Energiepunkte und gehst auf das blaue Feld 24.

Zum letzten Mal bekommst du im Auswilderungsbecken der Seehundstation Fisch. Morgen wirst du ausgewildert.

23

Seehund-
station

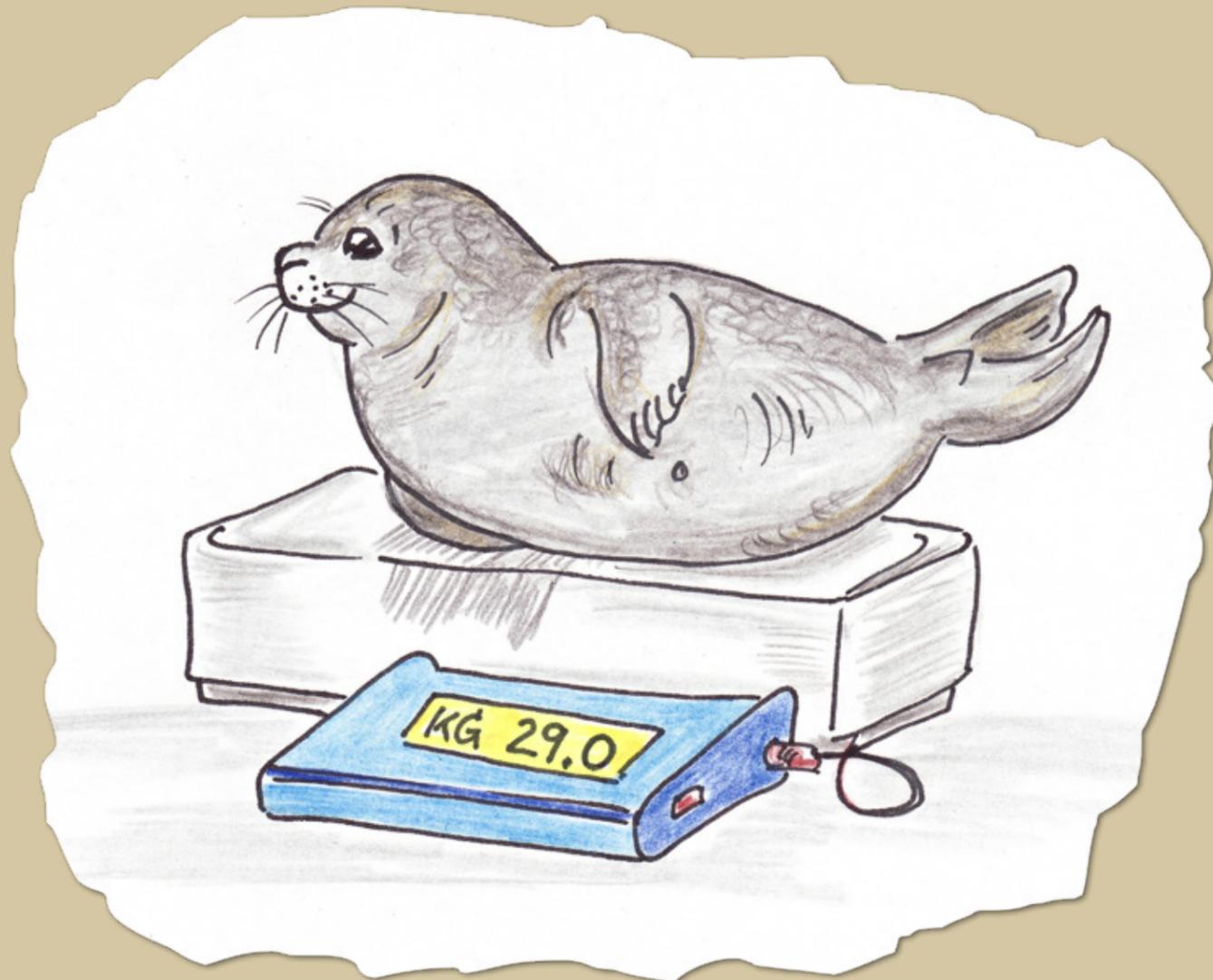


Du gewinnst 4 Energiepunkte und gehst auf das blaue Feld 24.

Du wiegst 29 Kilogramm und bist gesund. Heute wirst du ausgewildert. Draußen im Wattenmeer ist alles so spannend, hoffentlich können deine Jungen ihre Kindheit hier verbringen!

24

Wattenmeer



*Folge ab jetzt
wieder den unmar-
kierten Feldern*

Du gewinnst 1 Energiepunkt und würfelst einmal.