

START

Arktis

Velkommen i en trækfugls liv!
I dag klækkede du som vadefugl af et æg
oppe i Arktis.

For at overleve, skal du bruge energi.
Du starter dit liv som vadefugl med
10 energipoint.

Når du spiser vinder du energipoint.
At flyve og at holde sig varm
koster energipoint.

Når din energireserve er nede
på 0 dør du.

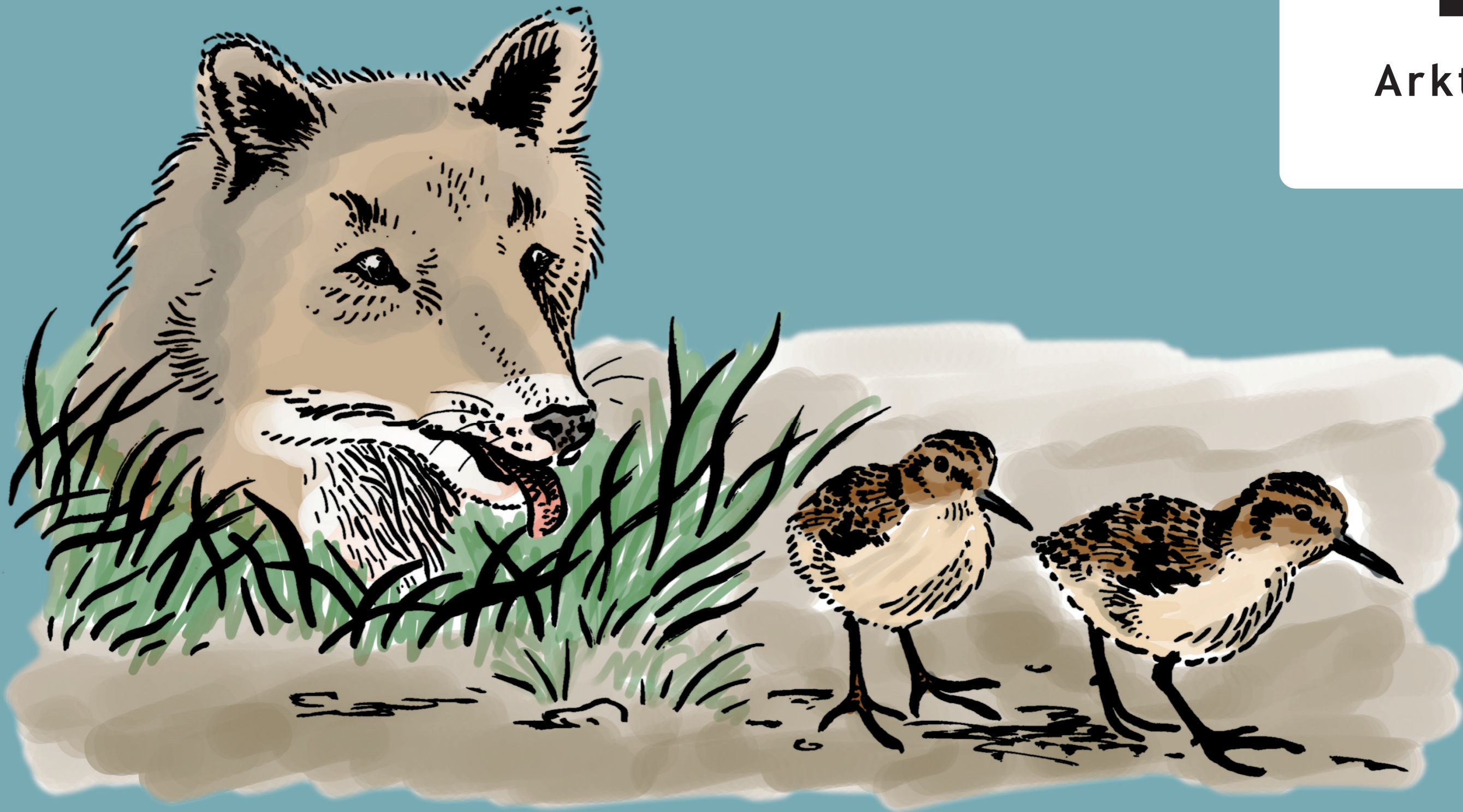


SLÅ TERNINGEN EN GANG FOR AT STARTE SPILLET

Du bliver ædt af polarræven.

1

Arktis

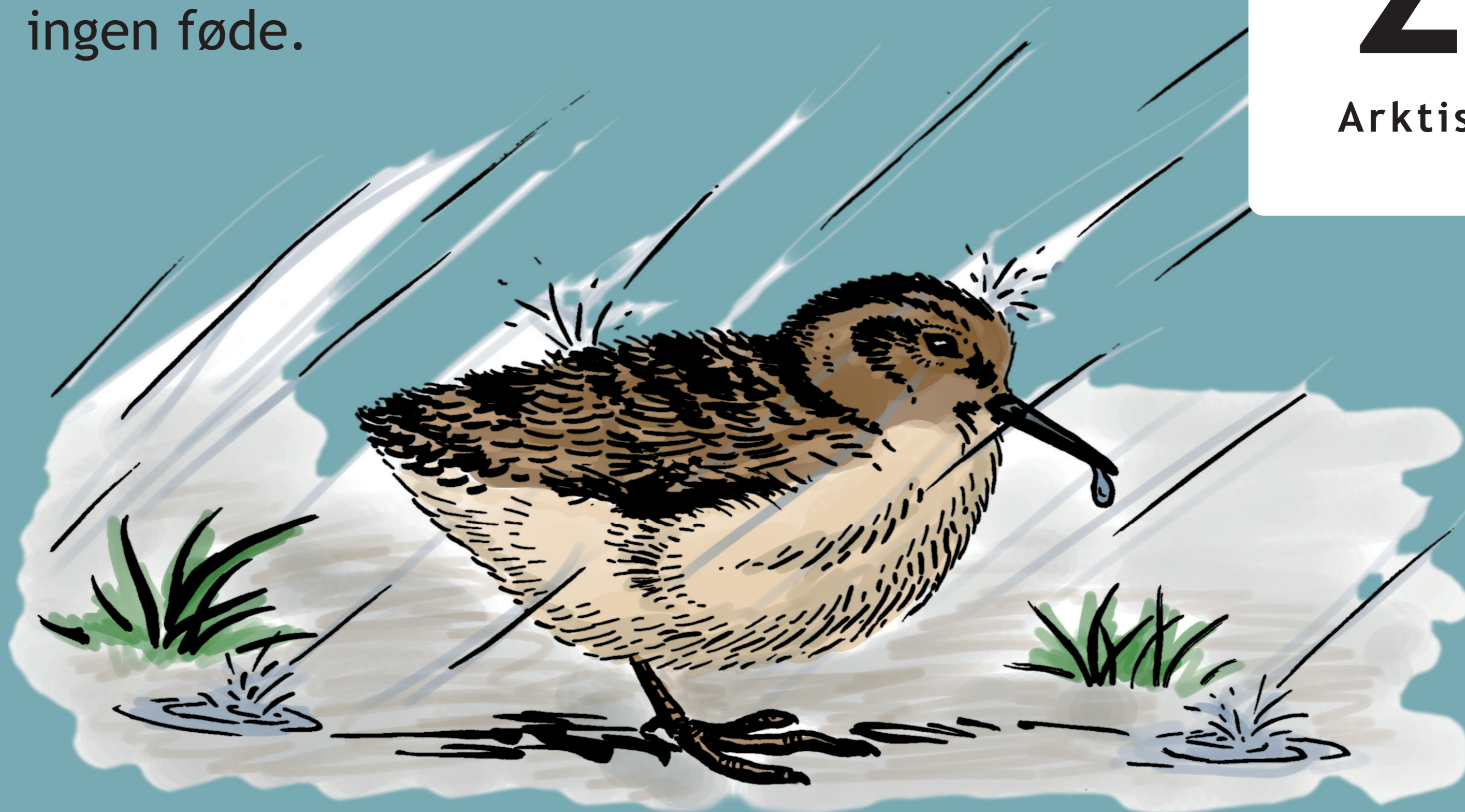


DU DØR. START FORFRA!

Det er dårligt vejr og du finder næsten ingen føde.

2

Arktis

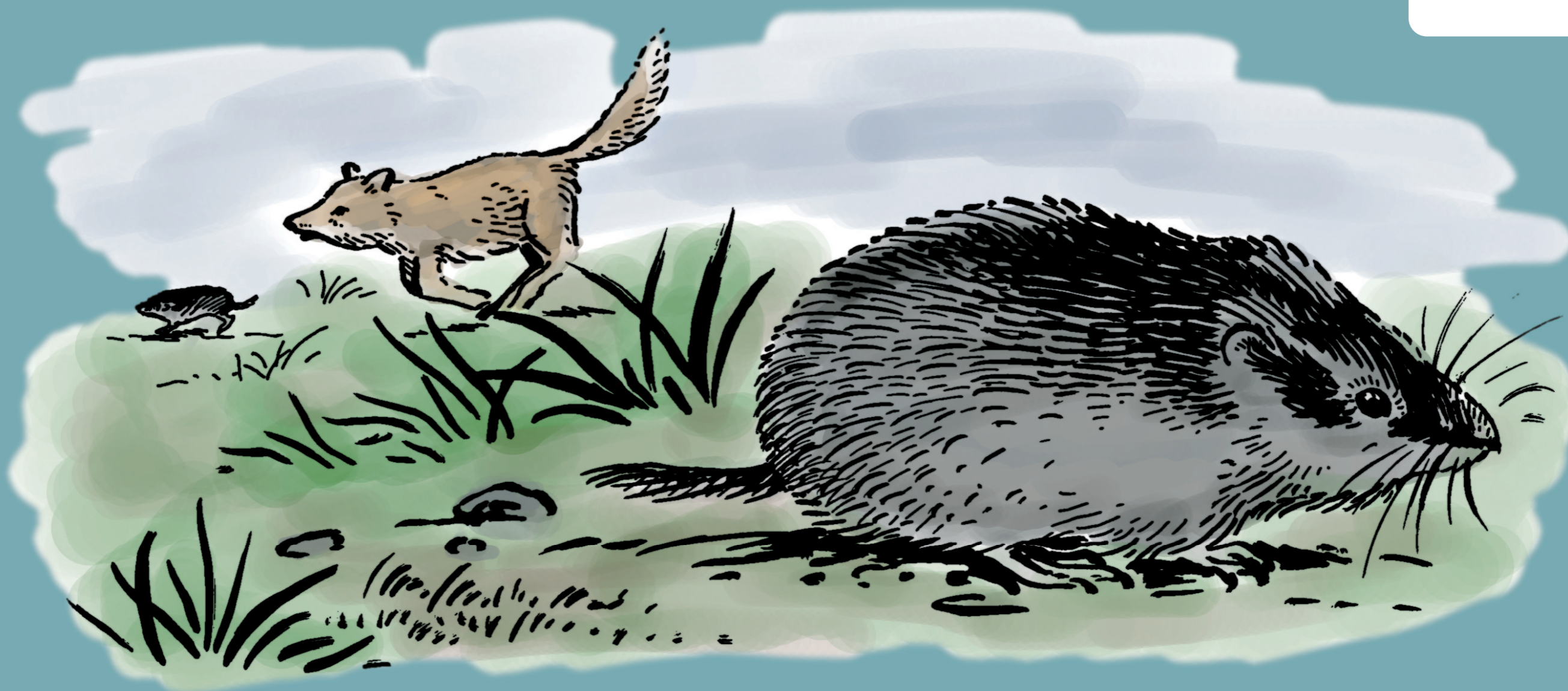


DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 5

Dette år er der mange lemminger, derfor bliver du skånet af polarræven.

3

Arktis

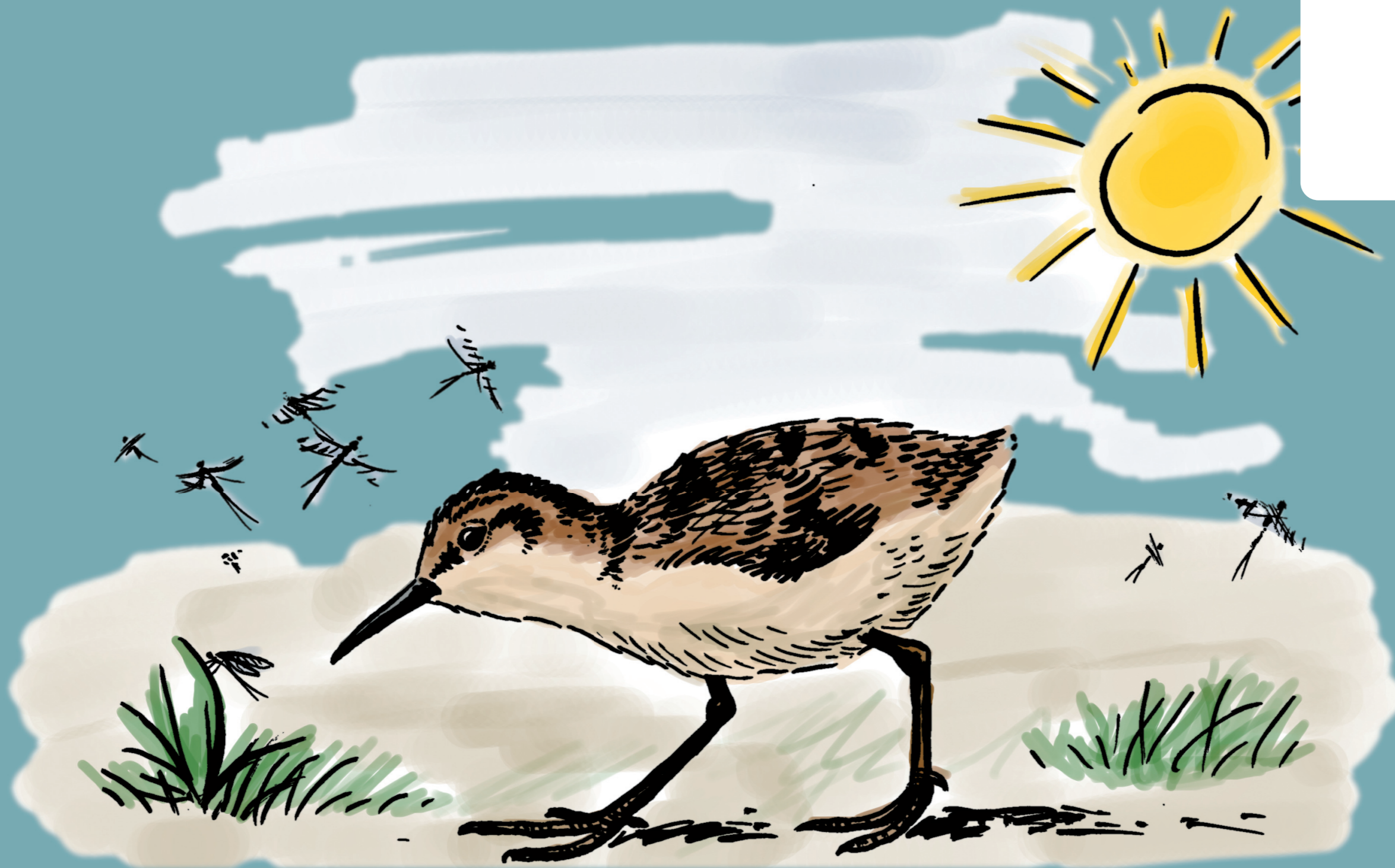


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 5

Solrigt vejr gør det lettere at finde føde.

4

Arktis

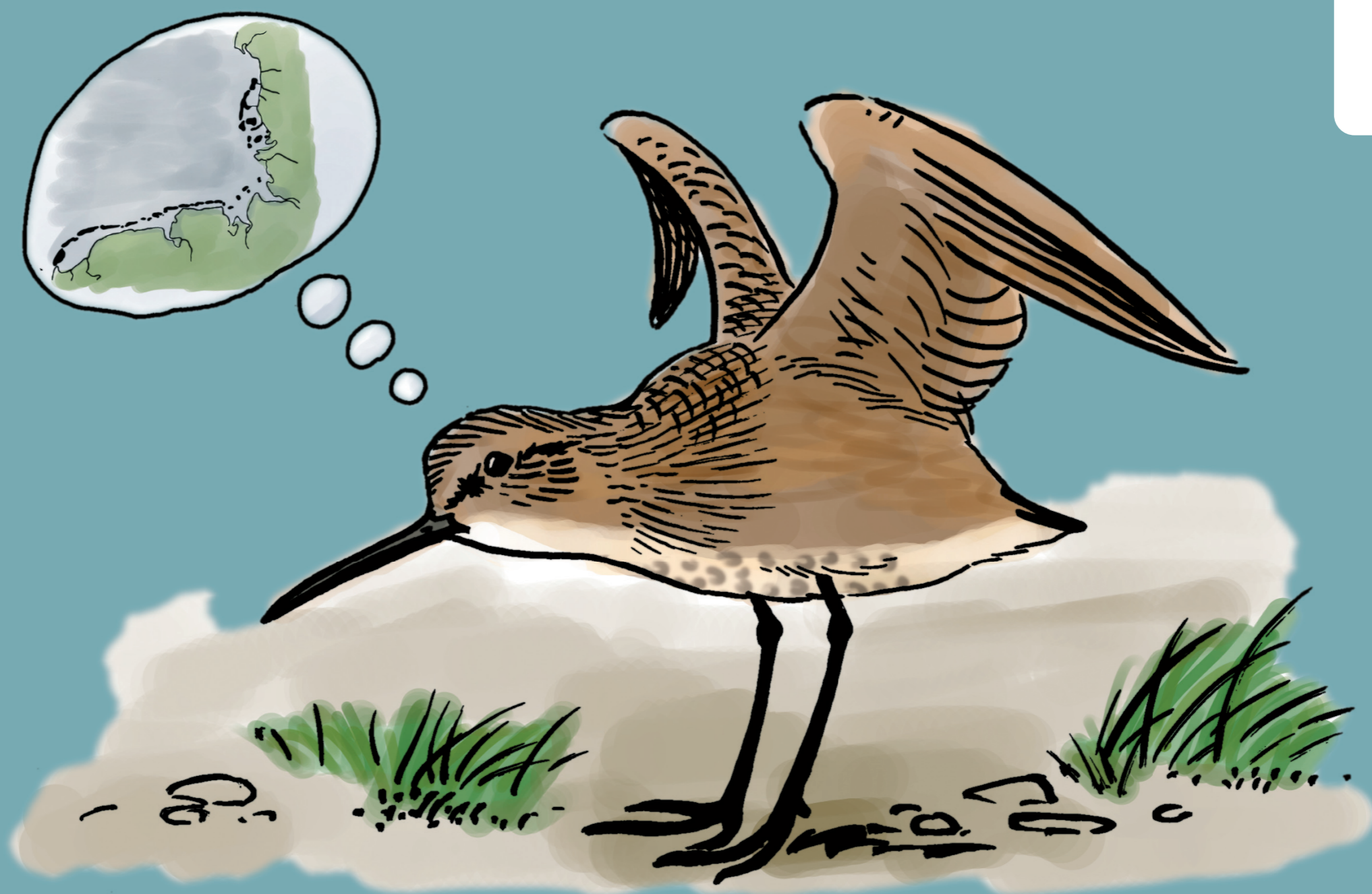


DU VINDER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 5

Det er sensommer og du vil flyve af sted
mod Vadehavet.

5

Arktis

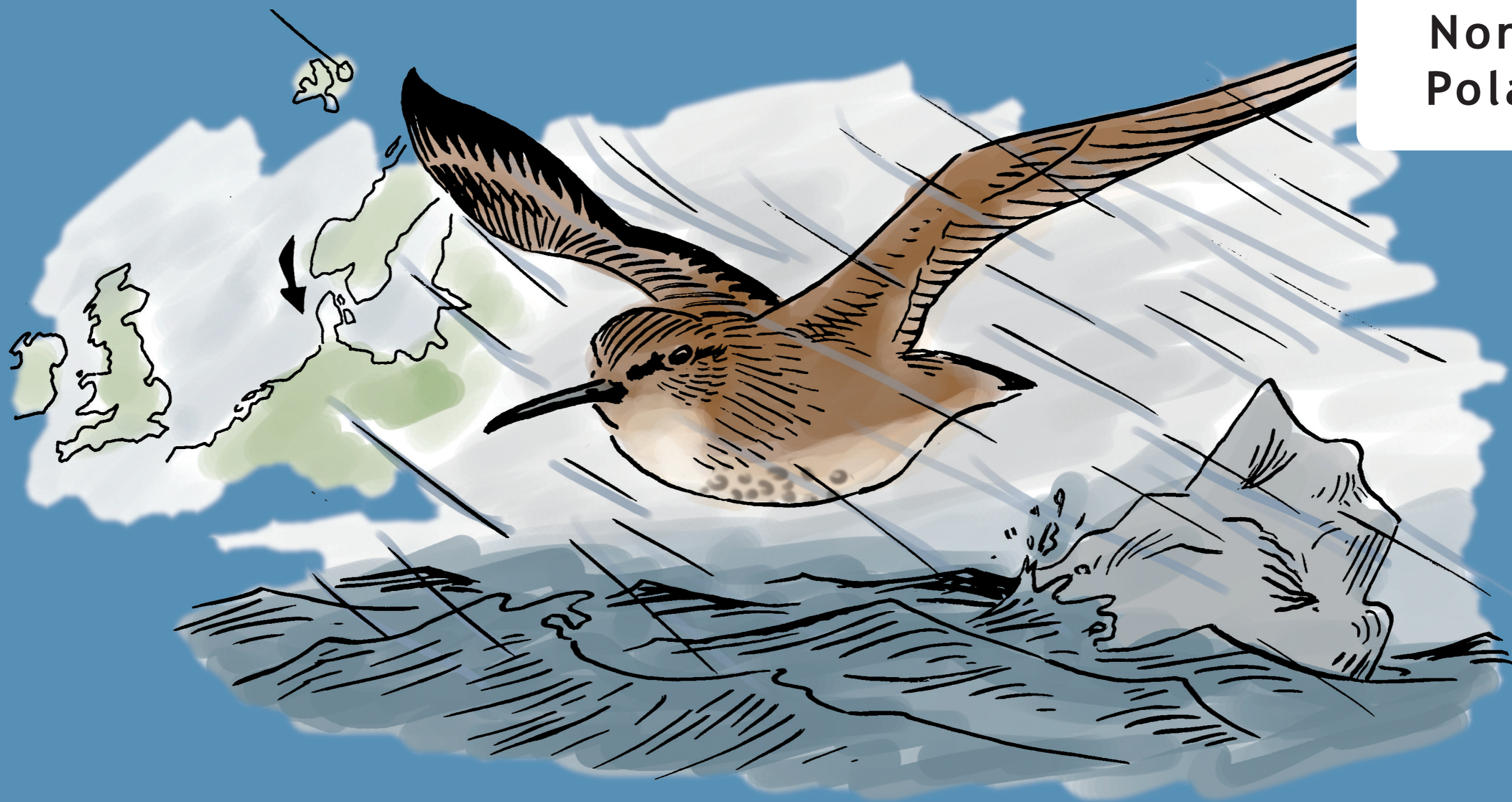


SLÅ EN GANG FOR AT KOMME VIDERE

Undervejs ryger du i dårligt vejr, der kræver stor anstrengelse.

6

Nordlige
Polarhav

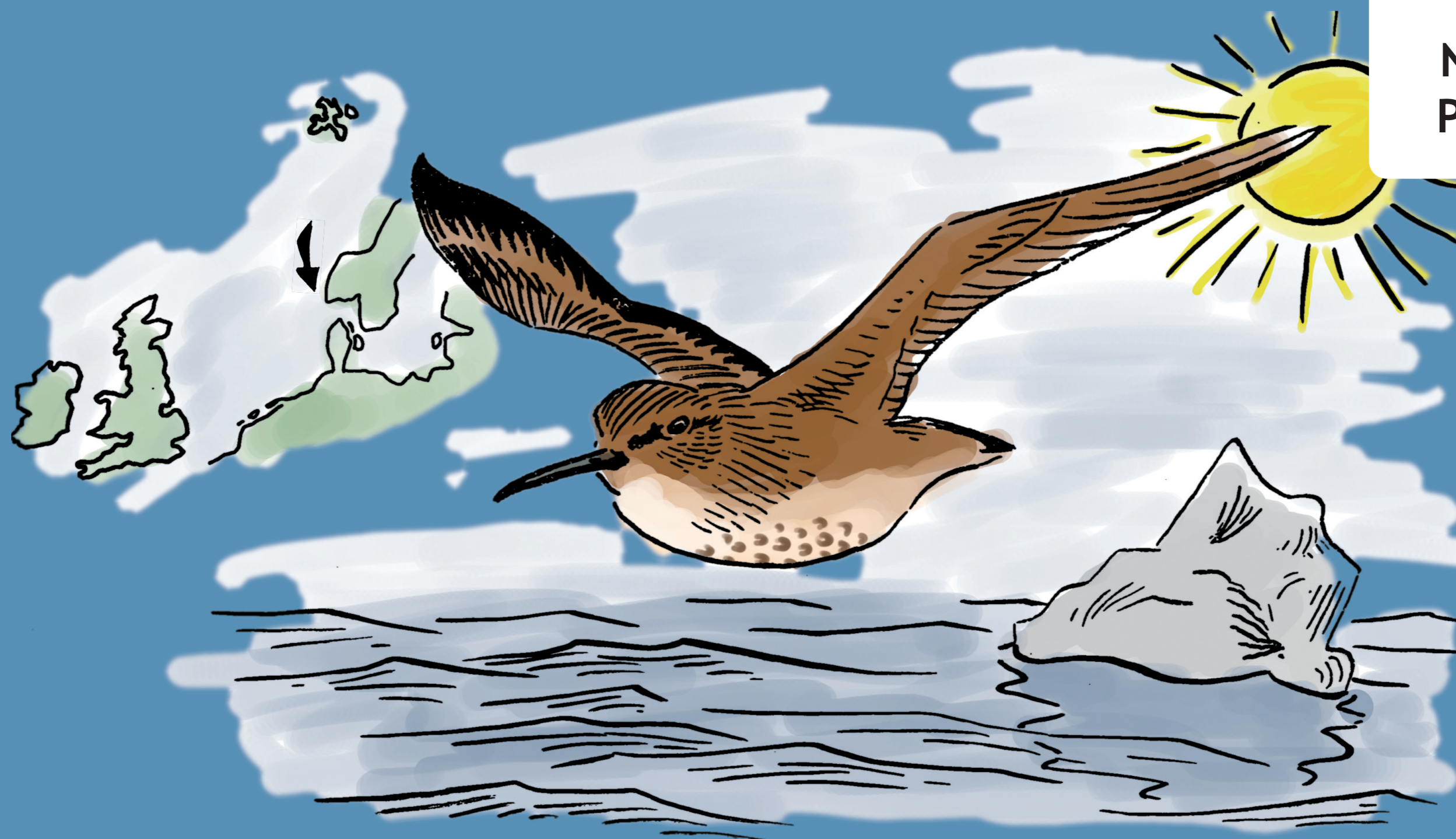


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 10

Solen skinner og du kommer hurtigt fremad.

7

Nordlige
Polarhav

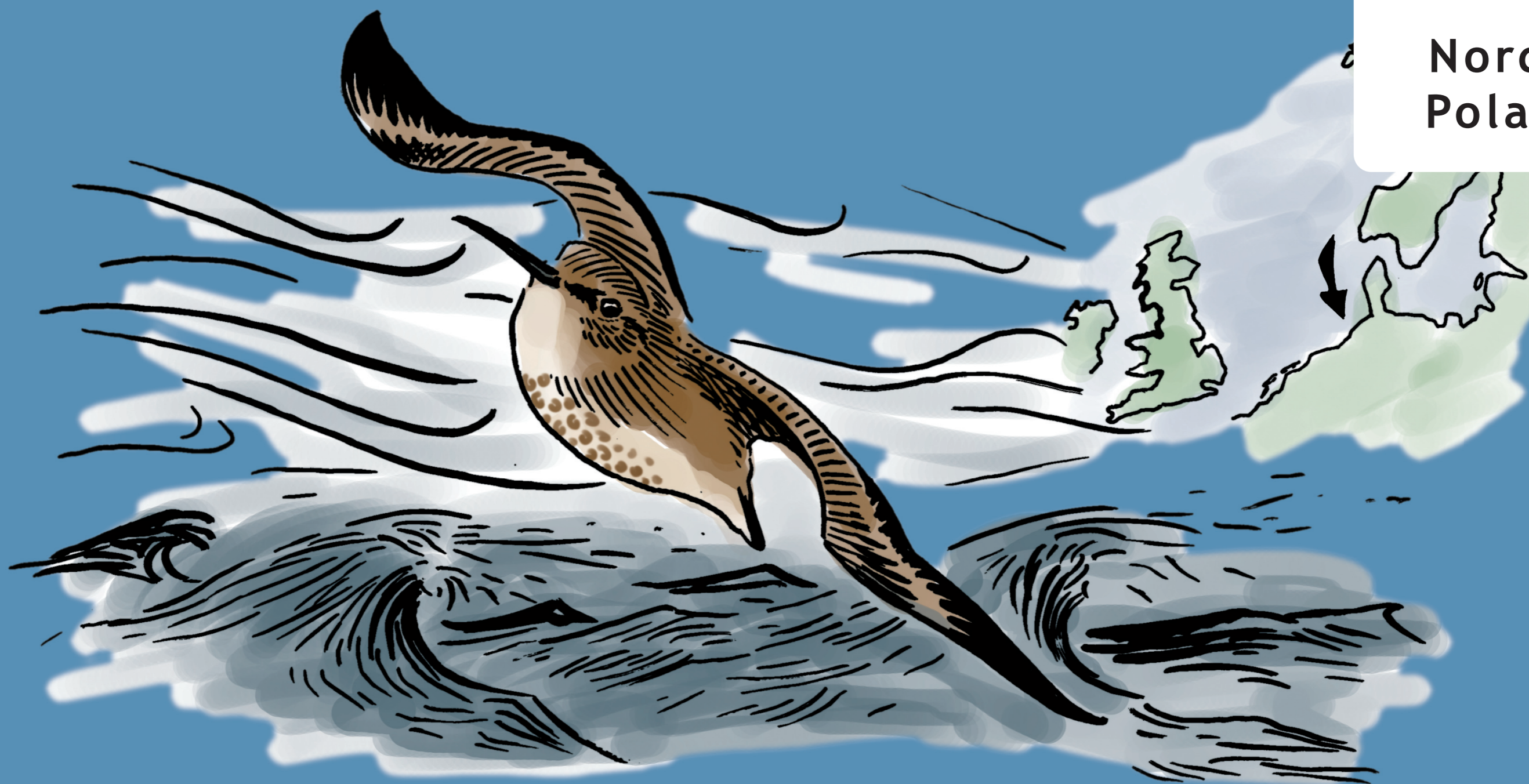


DU MISTER 1 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 10

Du har stormende modvind.

8

Nordlige
Polarhav

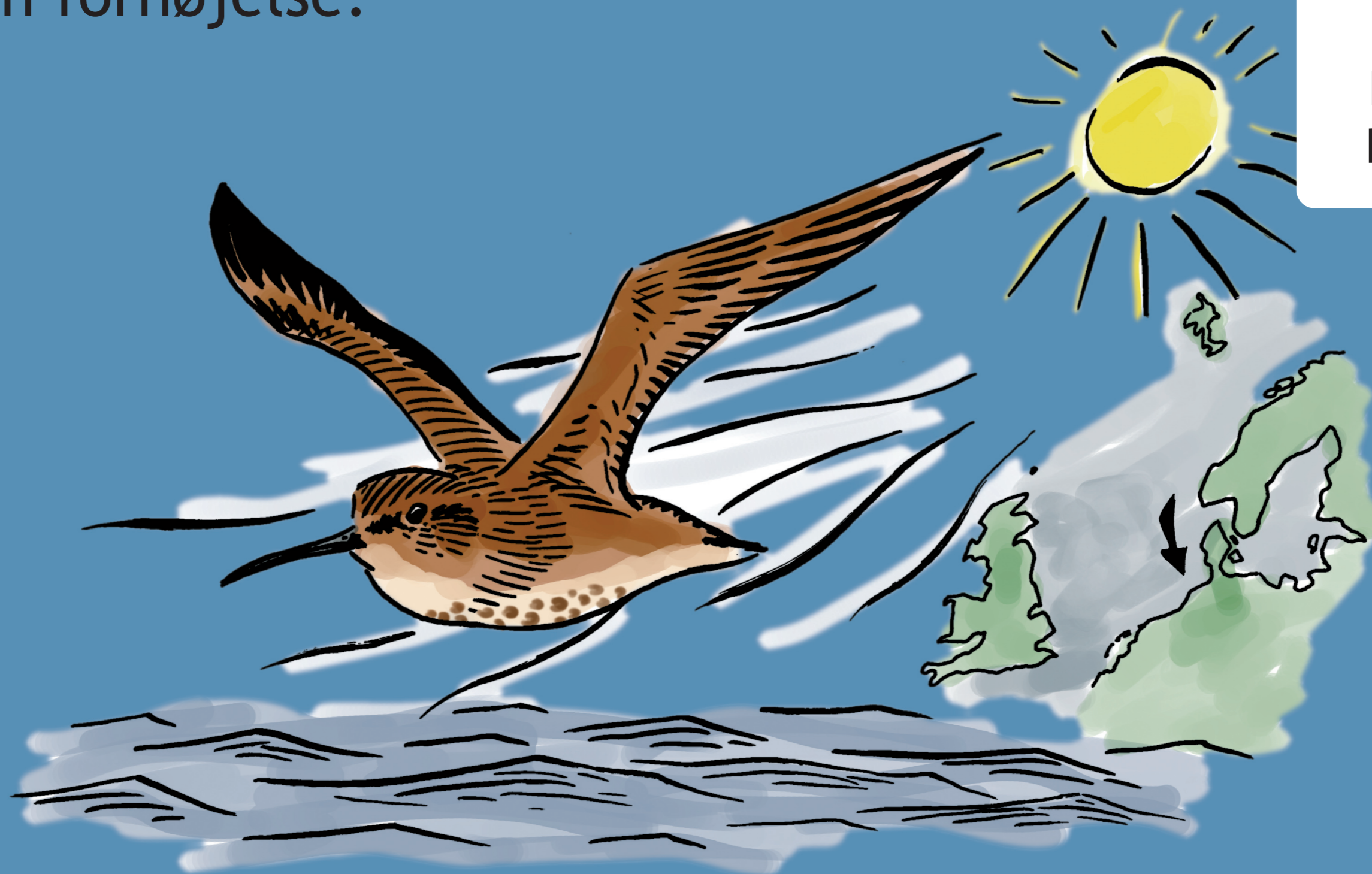


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 10

Godt vejr og medvind gør din flyvetur
til en fornøjelse.

9

Nordlige
Polarhav

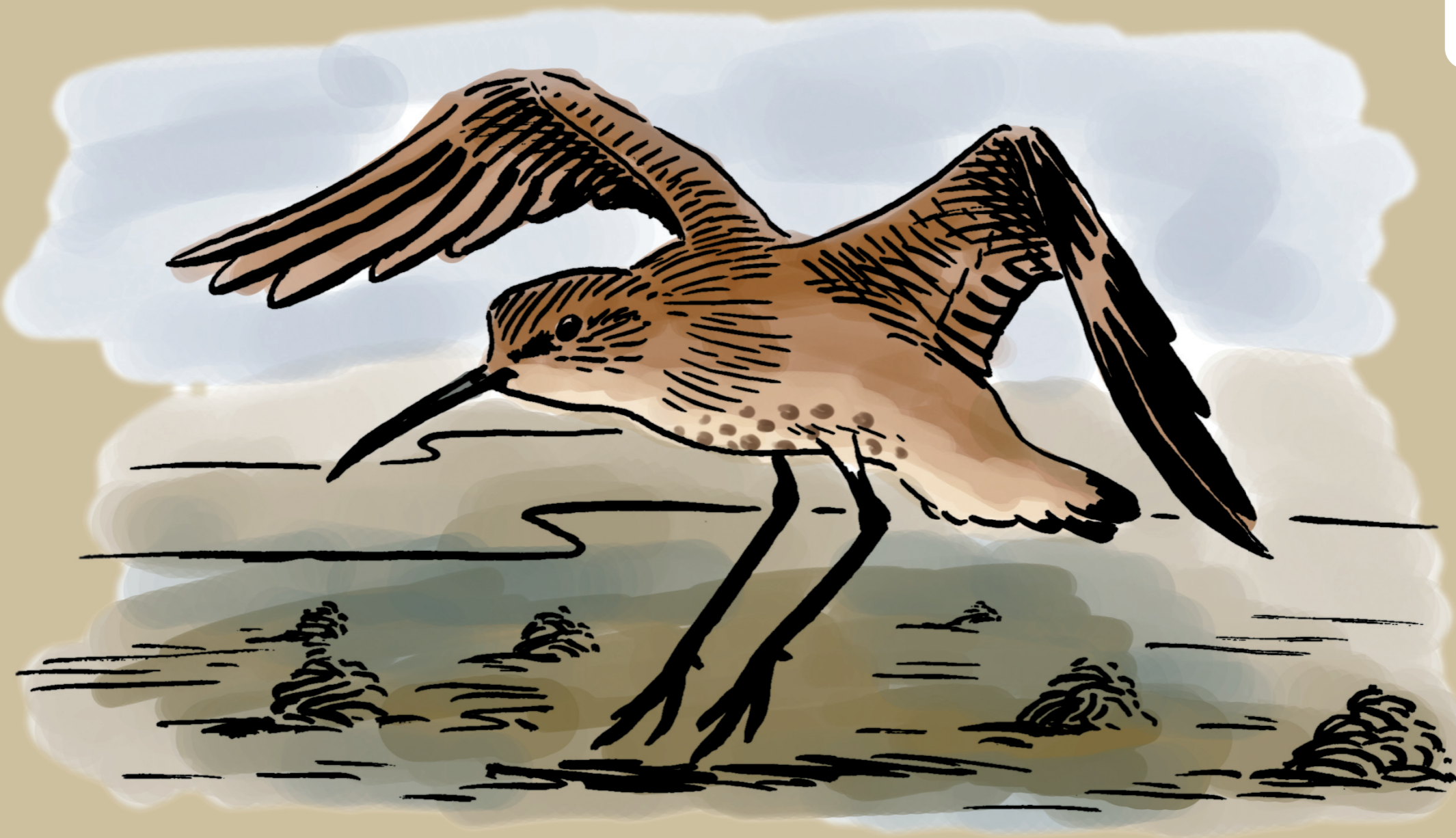


RYK FREM TIL FELT 10

Du er nået til Vadehavet. Nu skal du finde en brugbar vadeblade til fødesøgningen.

10

Det Danske
Vadehav

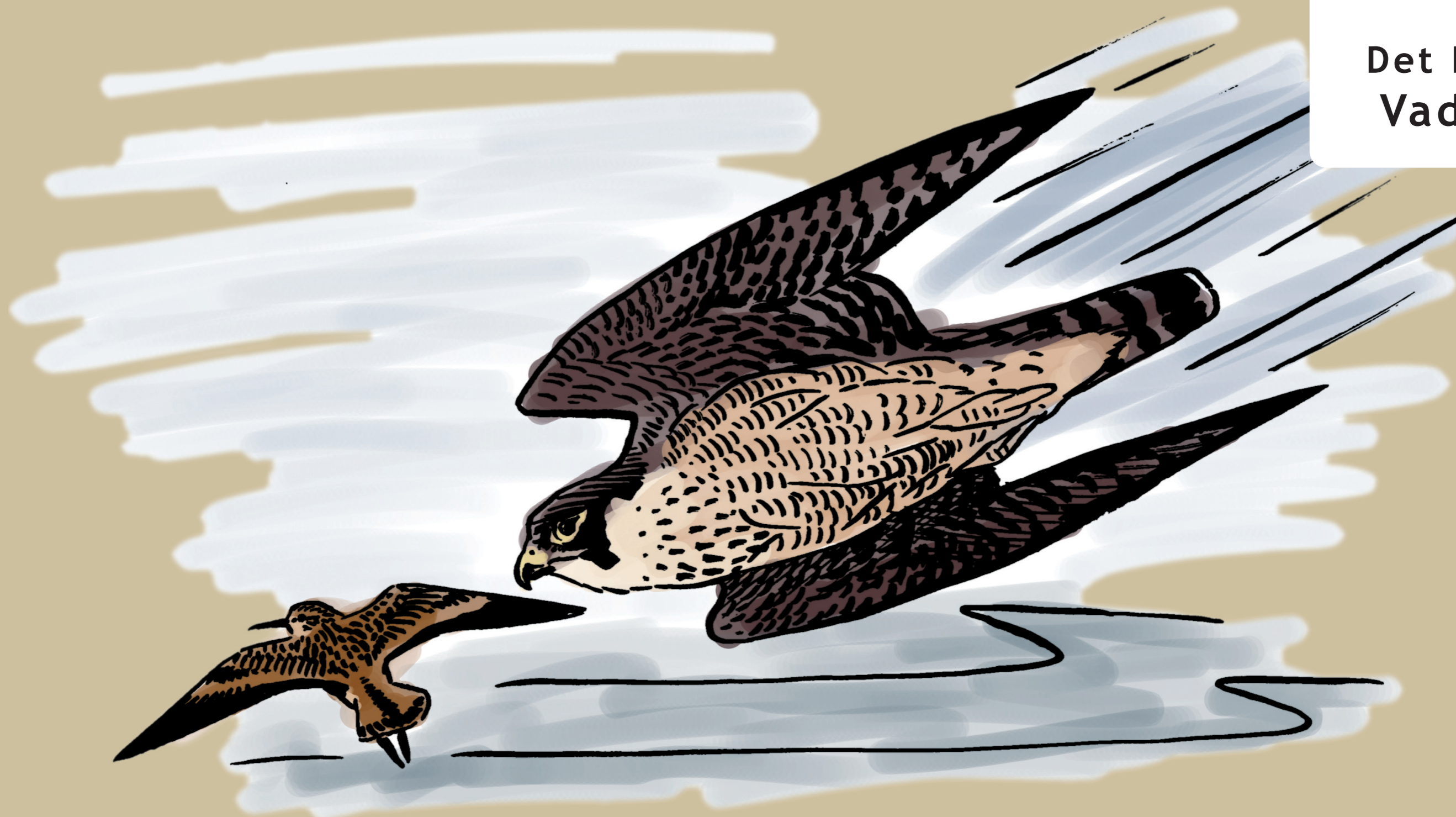


SLÅ EN GANG FOR AT KOMME VIDERE

Du bliver angrebet af en vandrerfalk.

11

Det Danske
Vadehav



DU DØR. START FORFRA!

En jæger på andejagt forskrækker dig med hans skud.

12

Det Danske
Vadehav

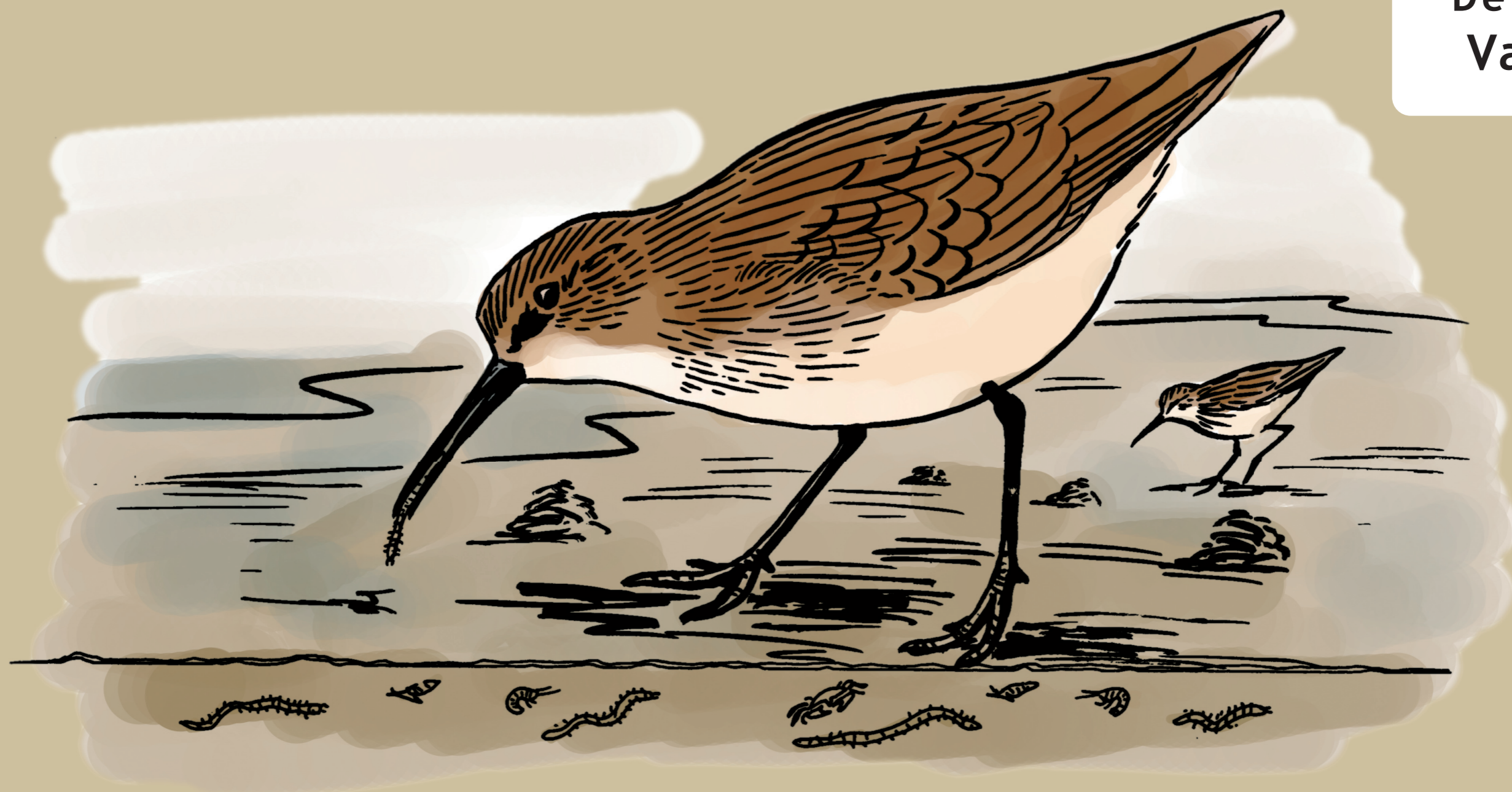


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Du finder en uforstyrret vadeblade med masser af føde.

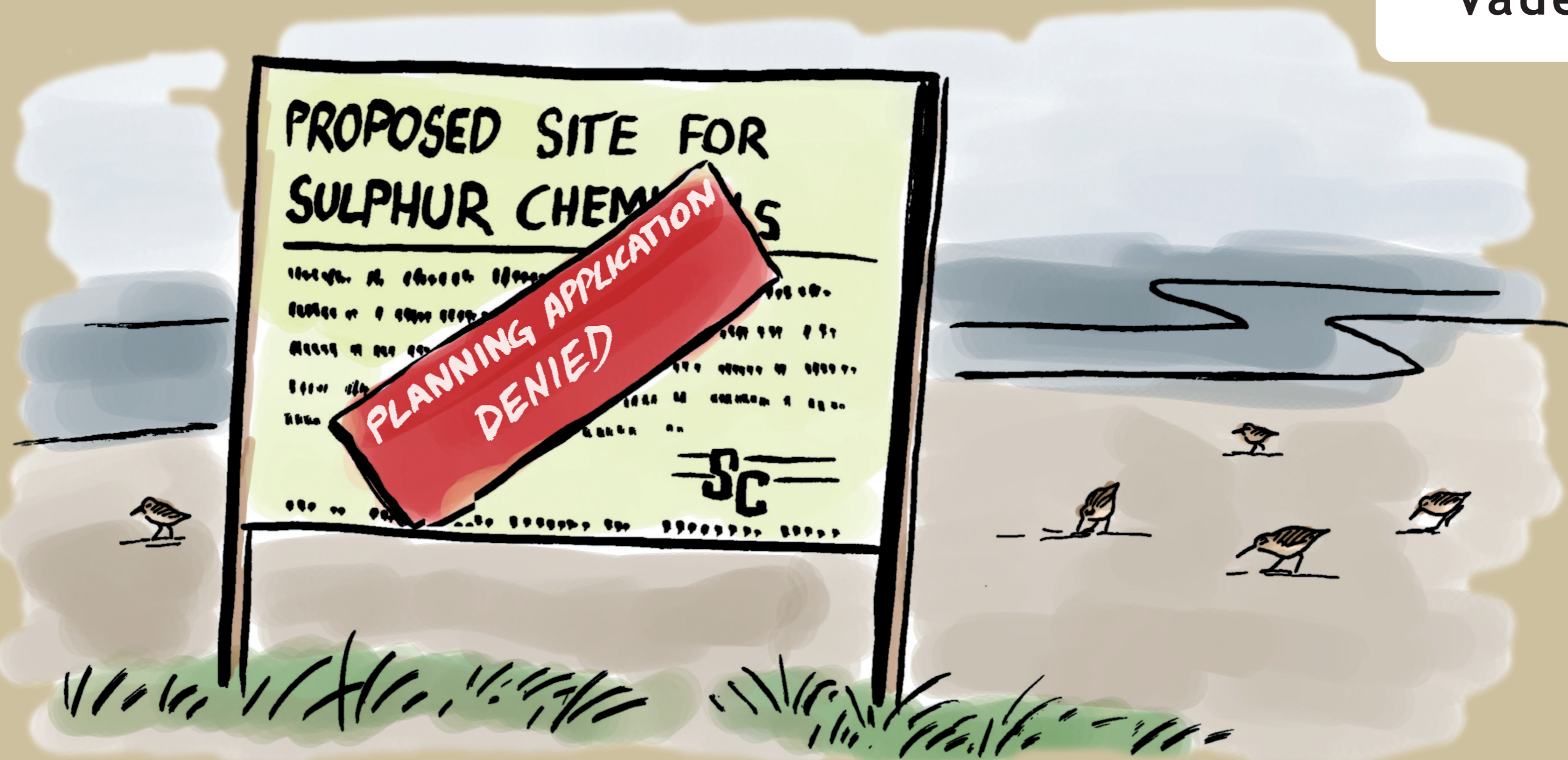
13

Det Danske
Vadehav



DU VINDER 4 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

I Vadehavet bliver etableringen af et industri-anlæg forhindret. Vigtige raste- og fødeområder bliver bevaret.

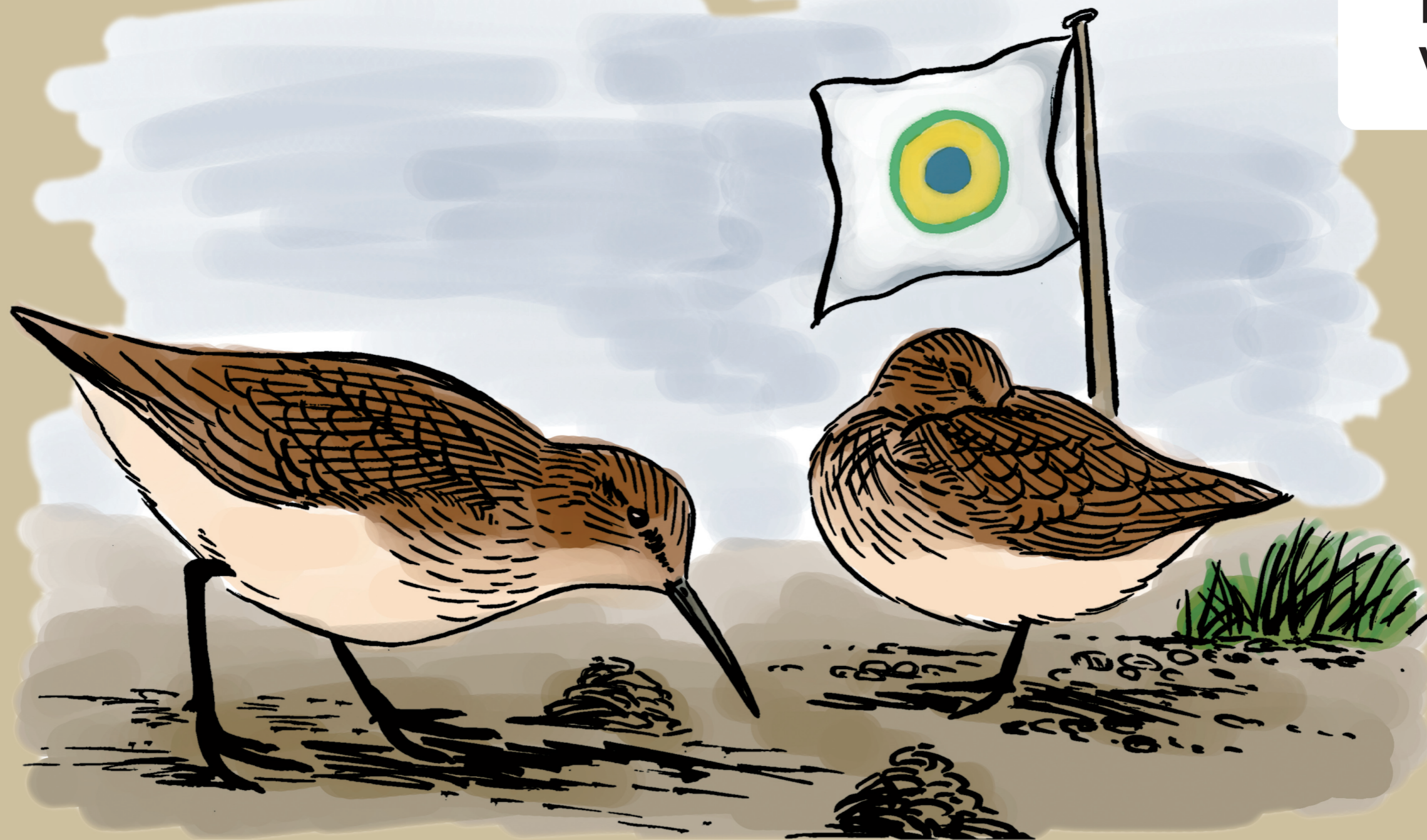


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

I Nationalparken kan du uforstyrret raste
og finde føde.

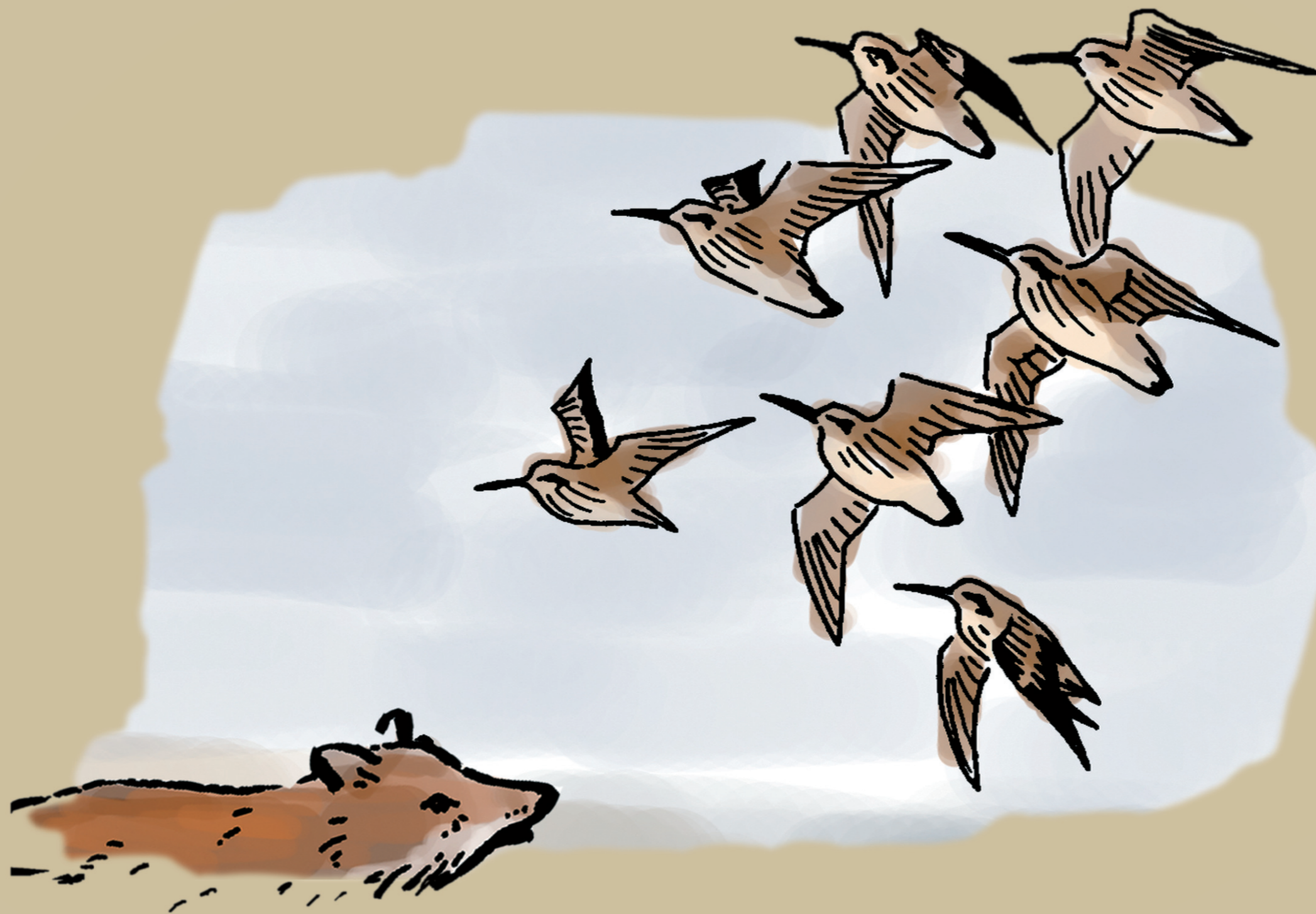
15

Det Tyske
Vadehav



DU VINDER 3 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

En ræv nærmer sig din rasteplass og du må hurtigt flygte.



16

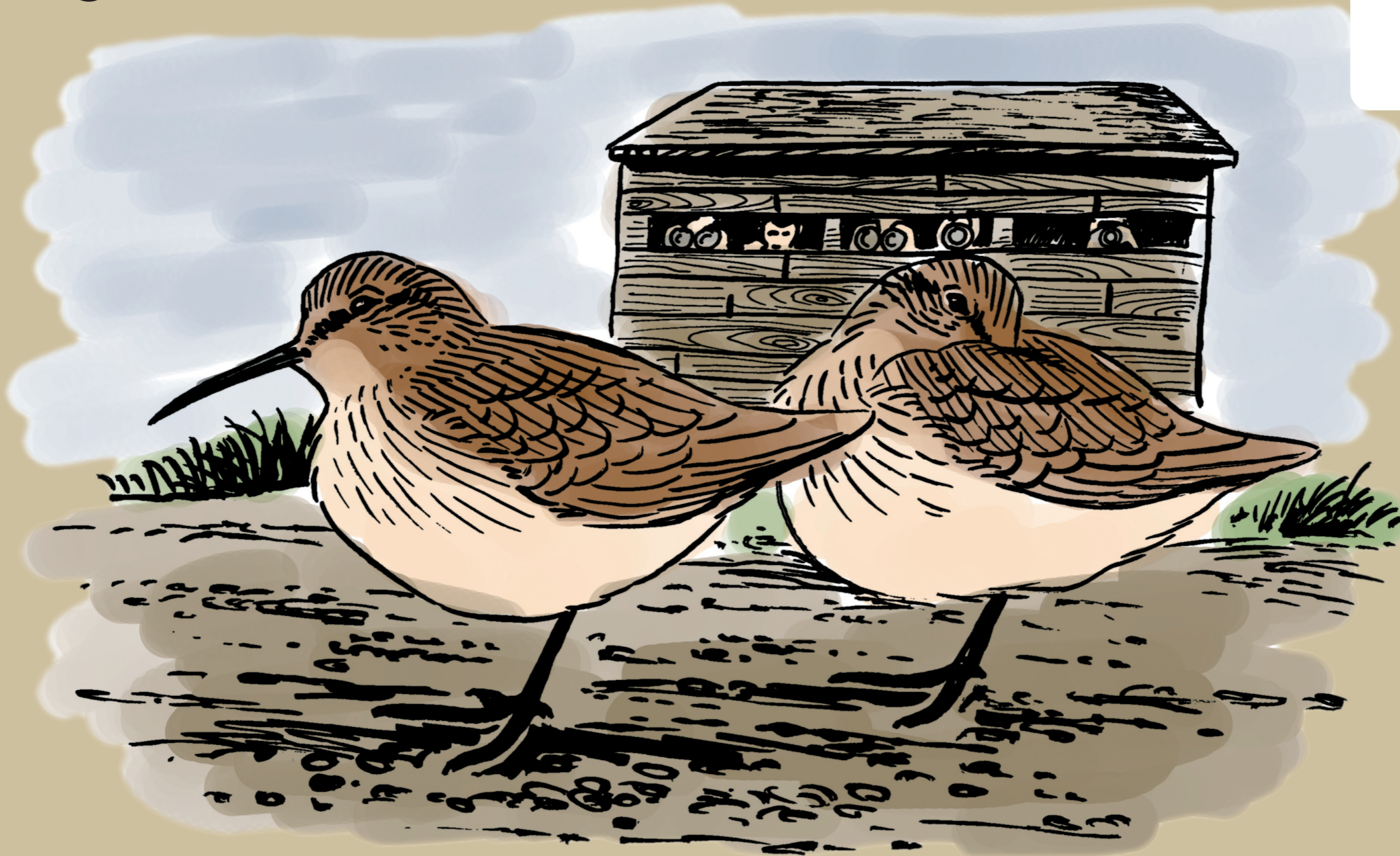
Det Tyske
Vadehav

DU MISTER 2 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Etableringen af et fugletårn til observering
gør at du ikke længere bliver forstyrret
af besøgende.

17

Det Tyske
Vadehav



DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

En Nationalparkbestyrer oplyser besøgende om betydningen af fuglereservater.

18

Det Tyske
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Vandsport gør at du bliver jaget væk fra din
højvandsrasteplads.

19

Det Tyske
Vadehav

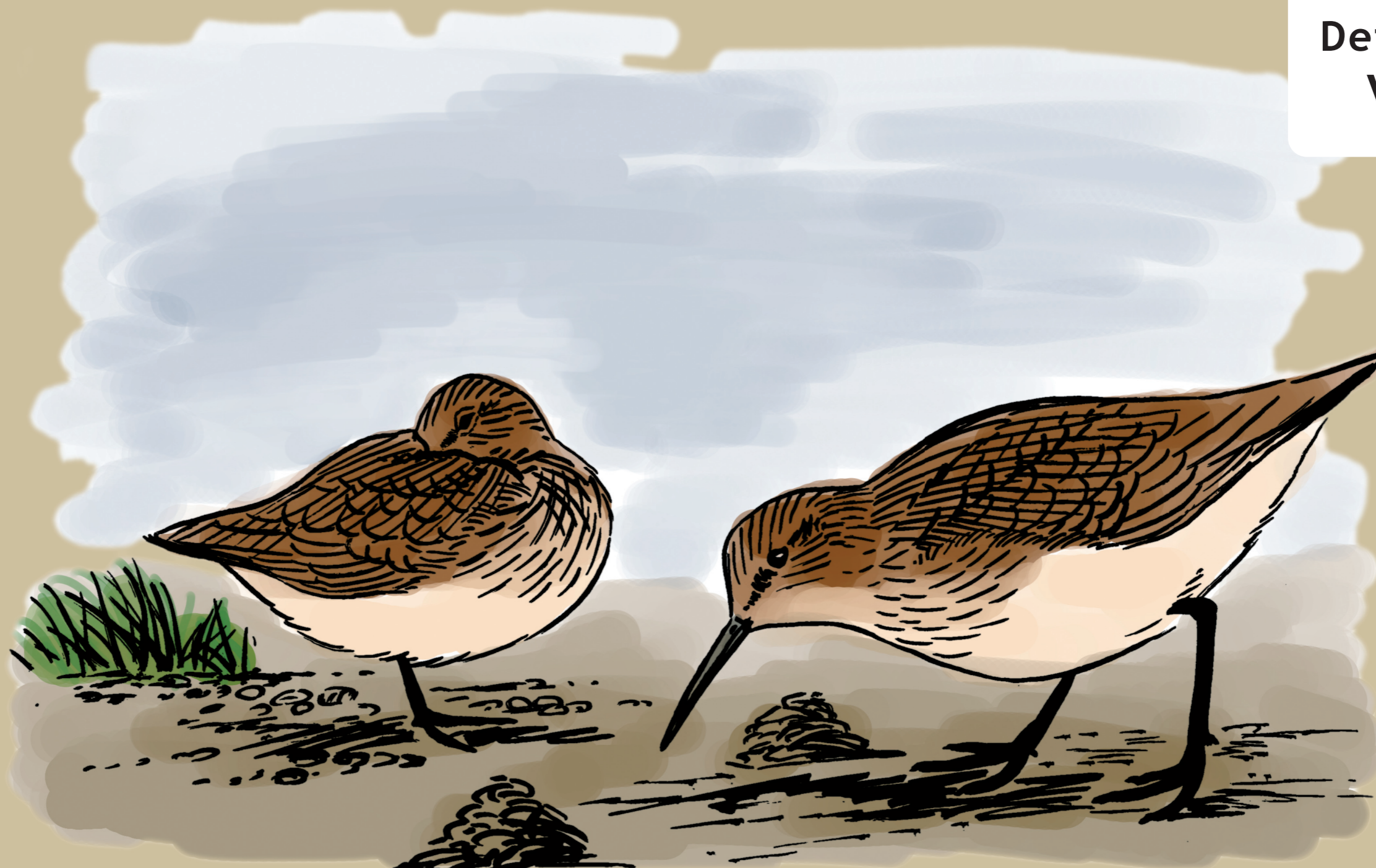


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Du finder en uforstyrret vadeblade med
masser af føde.

20

Det Hollandske
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 24

Hundeejere og fugleobservatører trænger ind i vade fuglenes rasteområde. På grund af forstyrrelser er du nødt til at flygte.

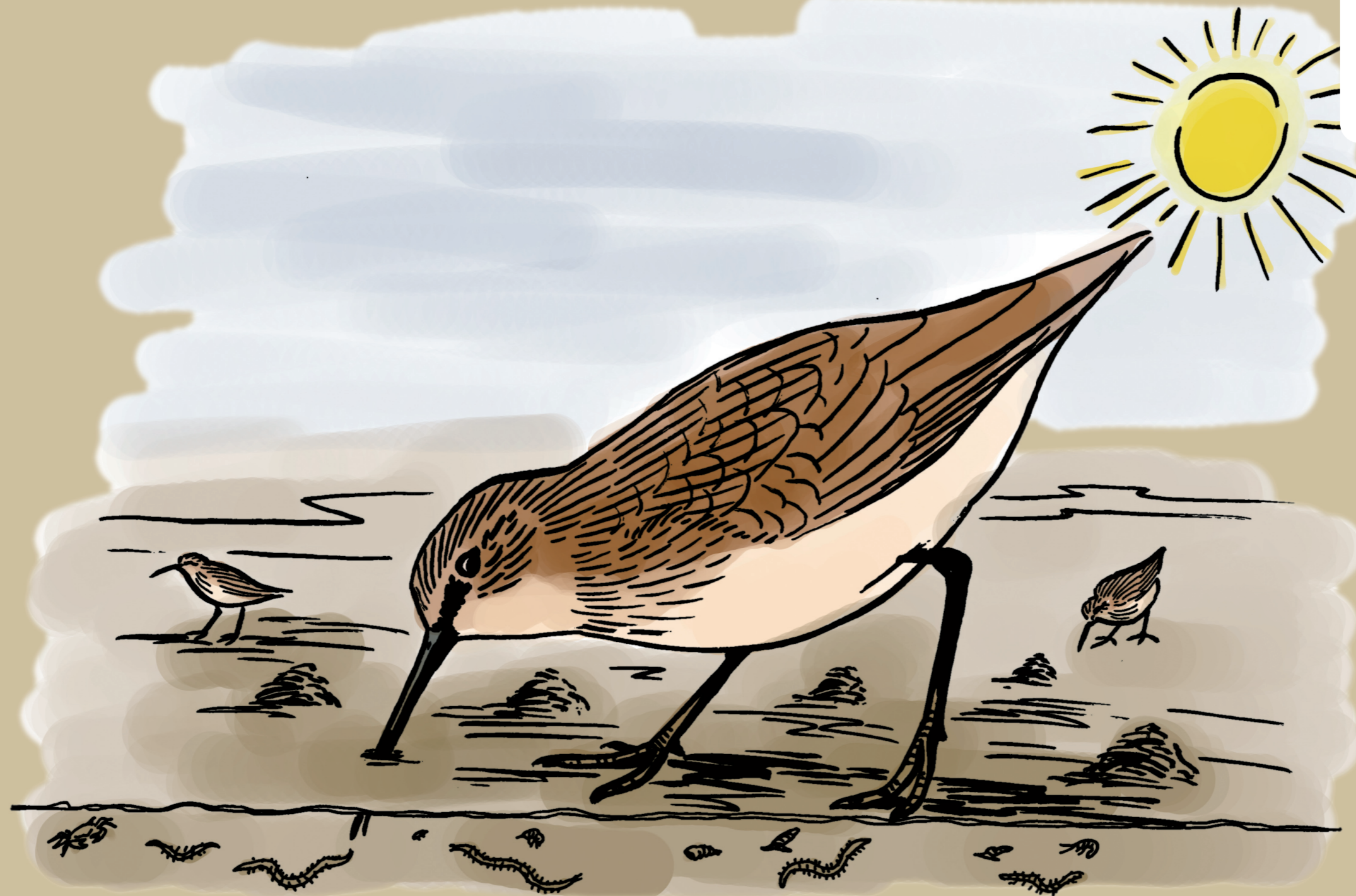


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Det er dejligt vejr og du kan hurtigt opbygge fedtreserver til din flyvetur mod syd.

22

Det Hollandske
Vadehav

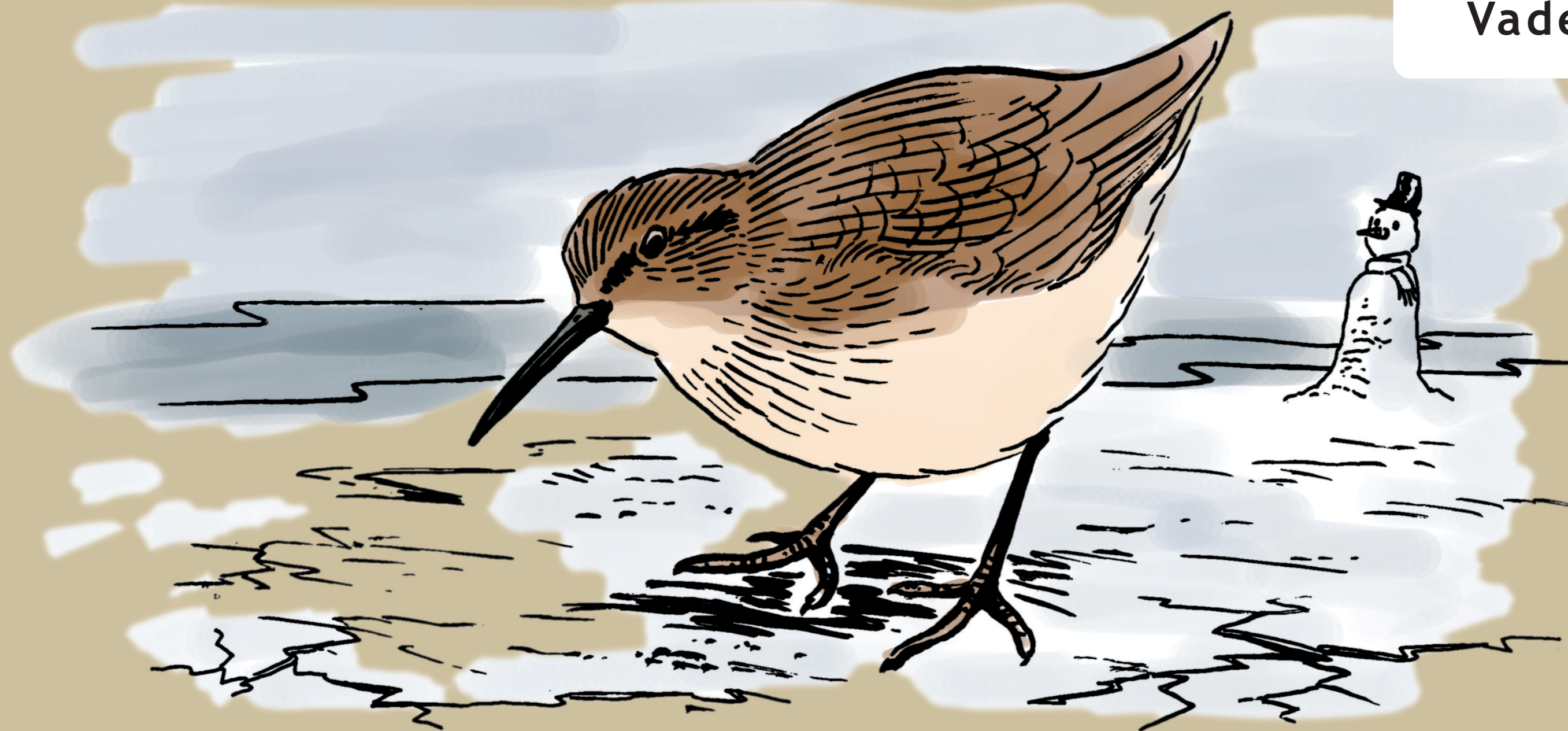


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 24

En tidlig start på vinteren gør din fødesøgning vanskeligere.

23

Det Hollandske
Vadehav

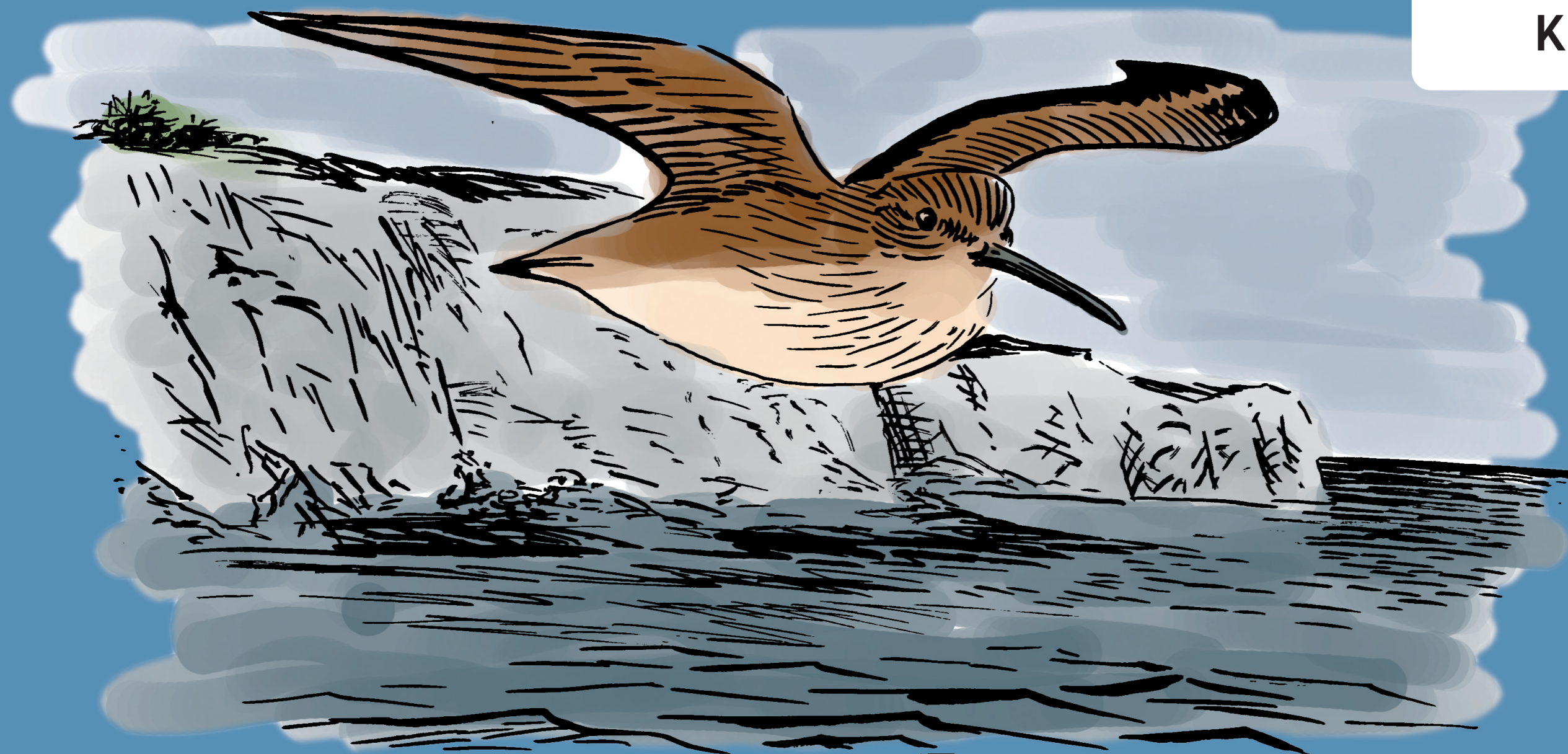


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 24

Vinteren begynder og du flyver fra Vadehavet og videre til Frankrig.

24

Den Engelske
Kanal



DU MISTER 1 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Til fordel for en havneudvidelse er vigtige
raste- og fødeområder blevet bebygget.

25

Frankrig

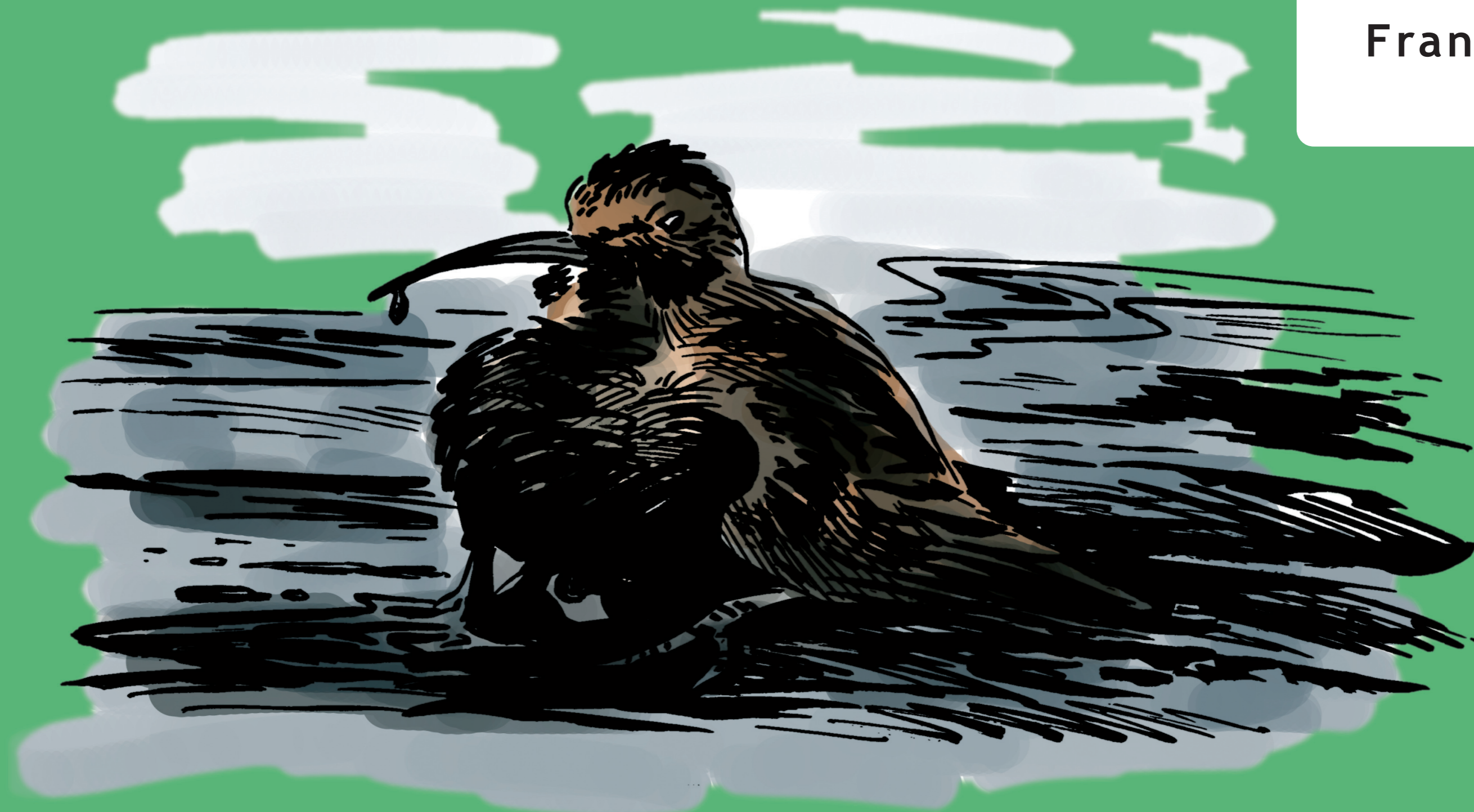


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

På vandet flyder et olietæppe og din
fjerdragt klistrer sammen.

26

Frankrig

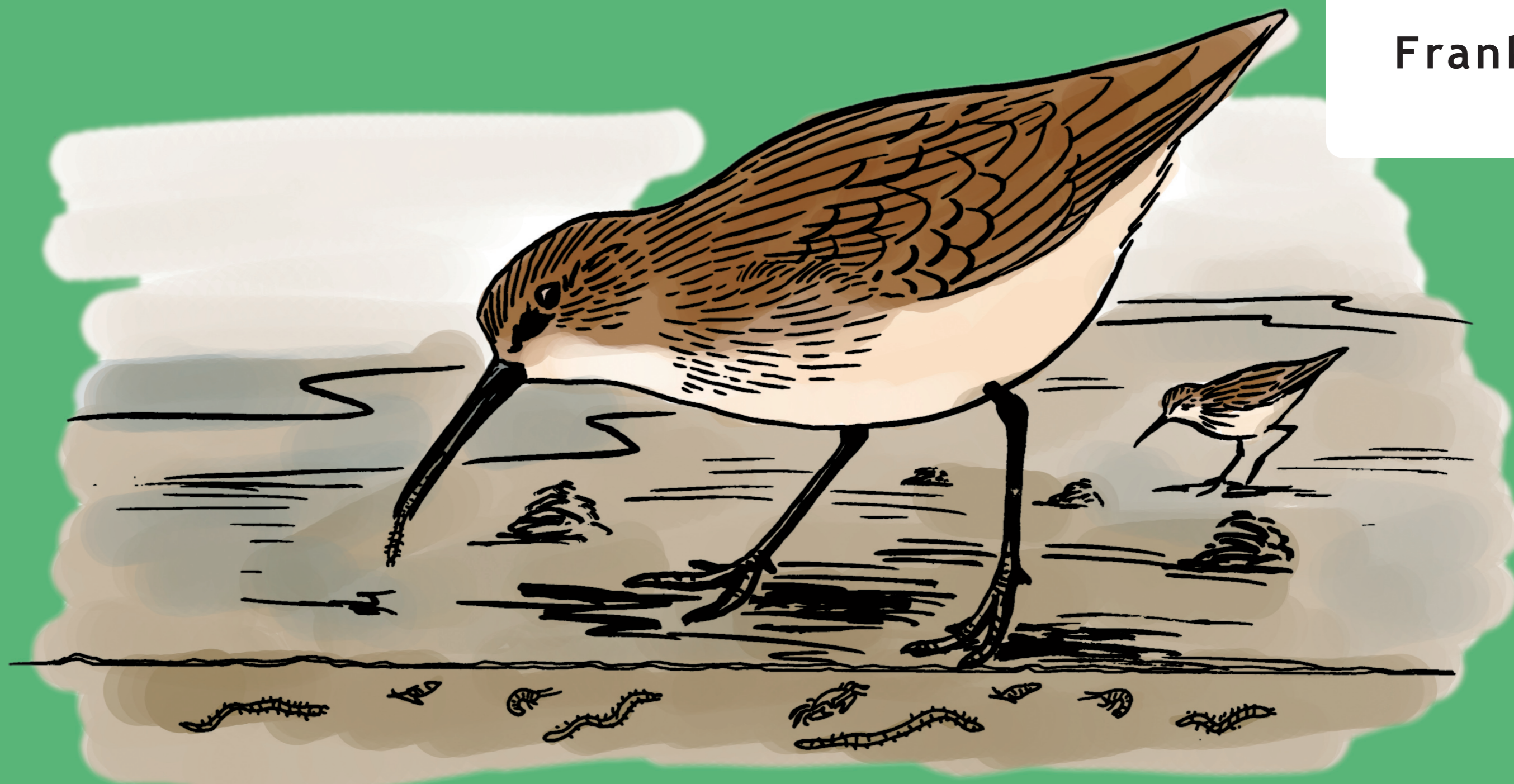


DU DØR. START FORFRA!

Du finder en uforstyrret flodmunding, hvor du i ro og mag kan samle føde.

27

Frankrig

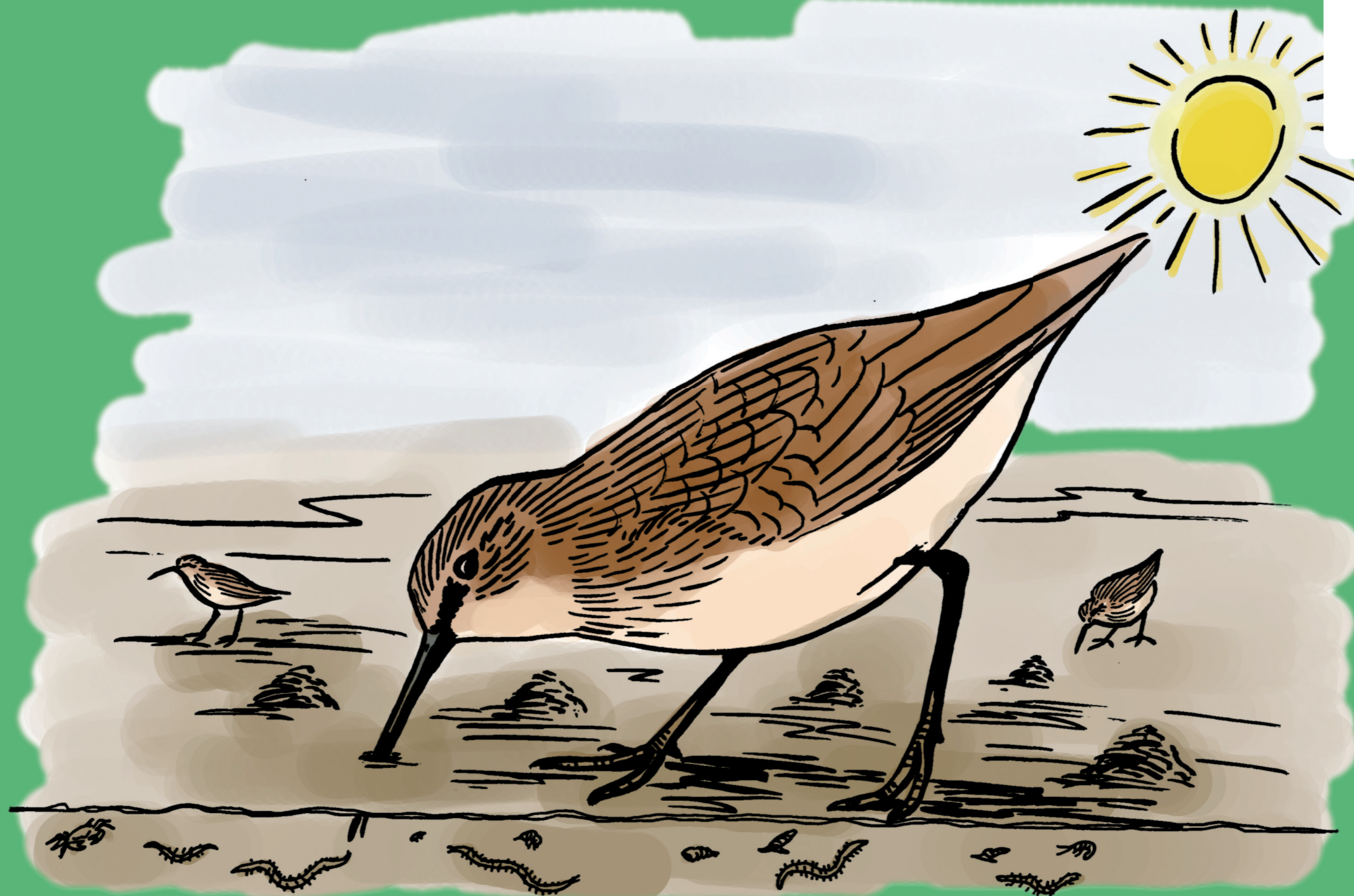


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 29

Ved varmt efterårsvejr finder du rigeligt med føde i slikket.

28

Frankrig

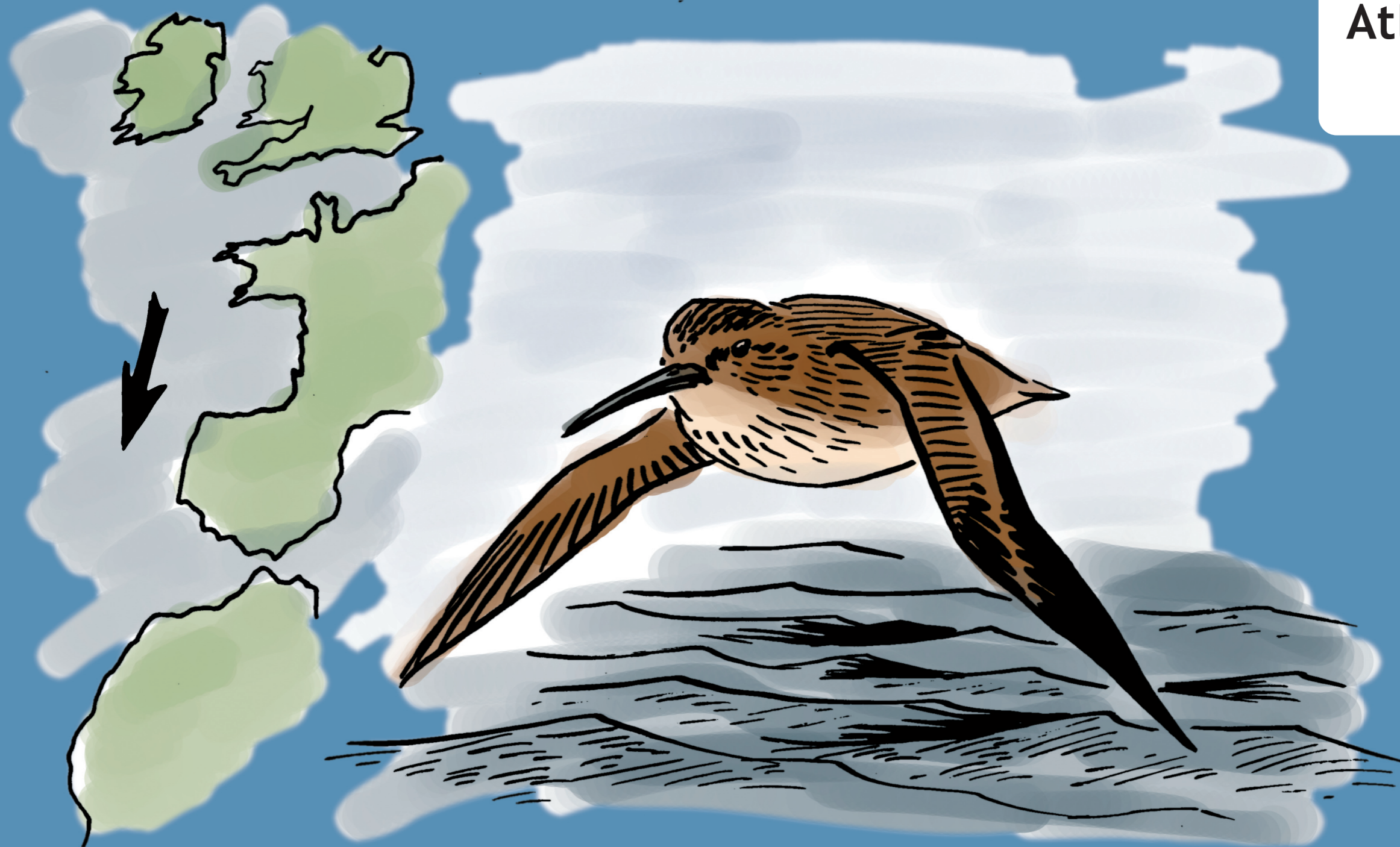


DU VINDER 4 ENERGIPONT OG GÅR VIDERE TIL FELT 29

Vinteren indhenter dig. Du flyver over Atlanterhavet til Vestafrika.

29

Atlanterhavet

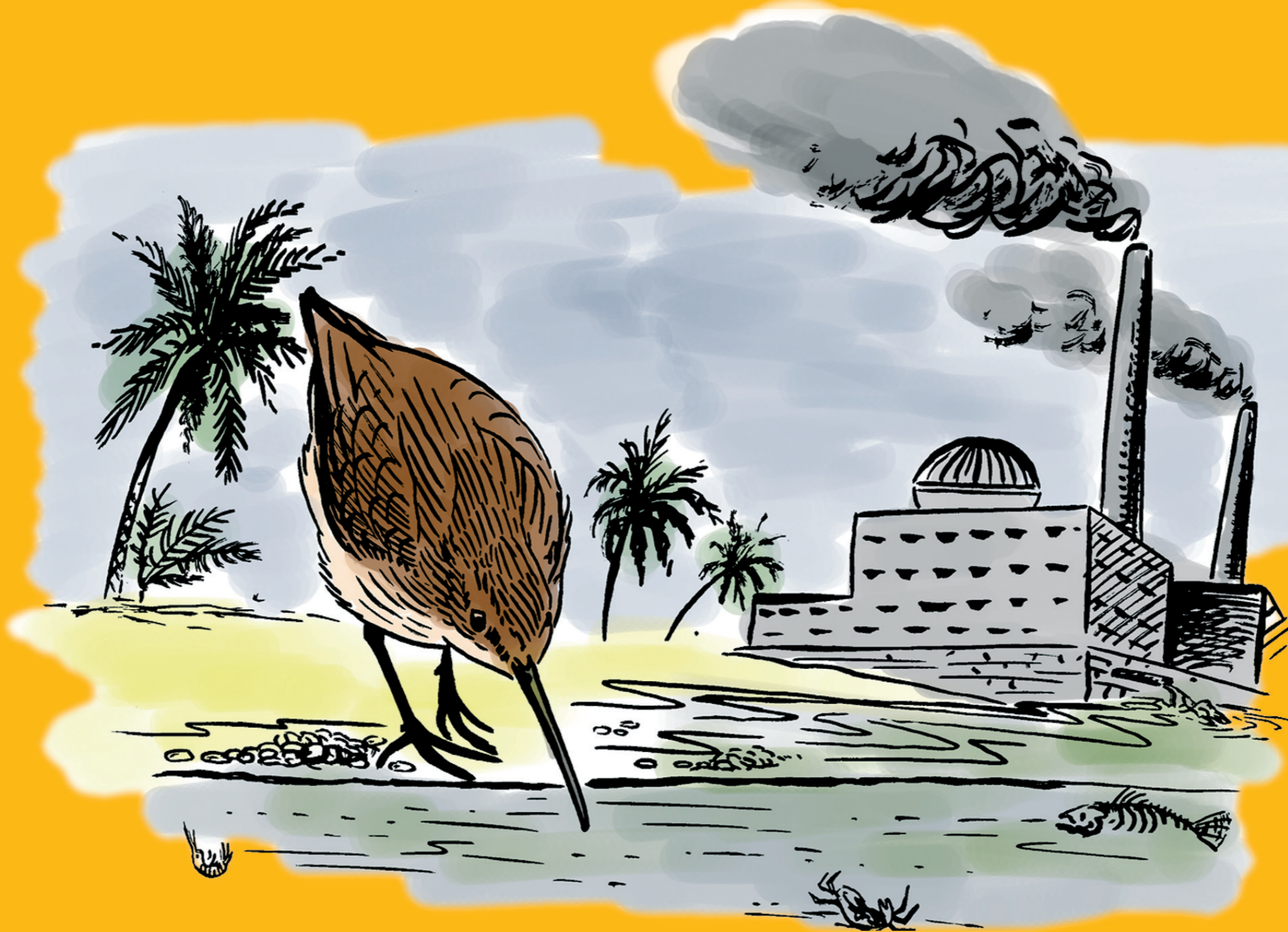


DU MISTER 1 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Din rasteplass er blevet forgiftet af
kemikalier, derfor finder du ingen føde.

30

Vestafrika



DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34

Et miljølæringsprogram får den lokale befolkning til at observere fugle uden at forstyrre dem.

31

Vestafrika

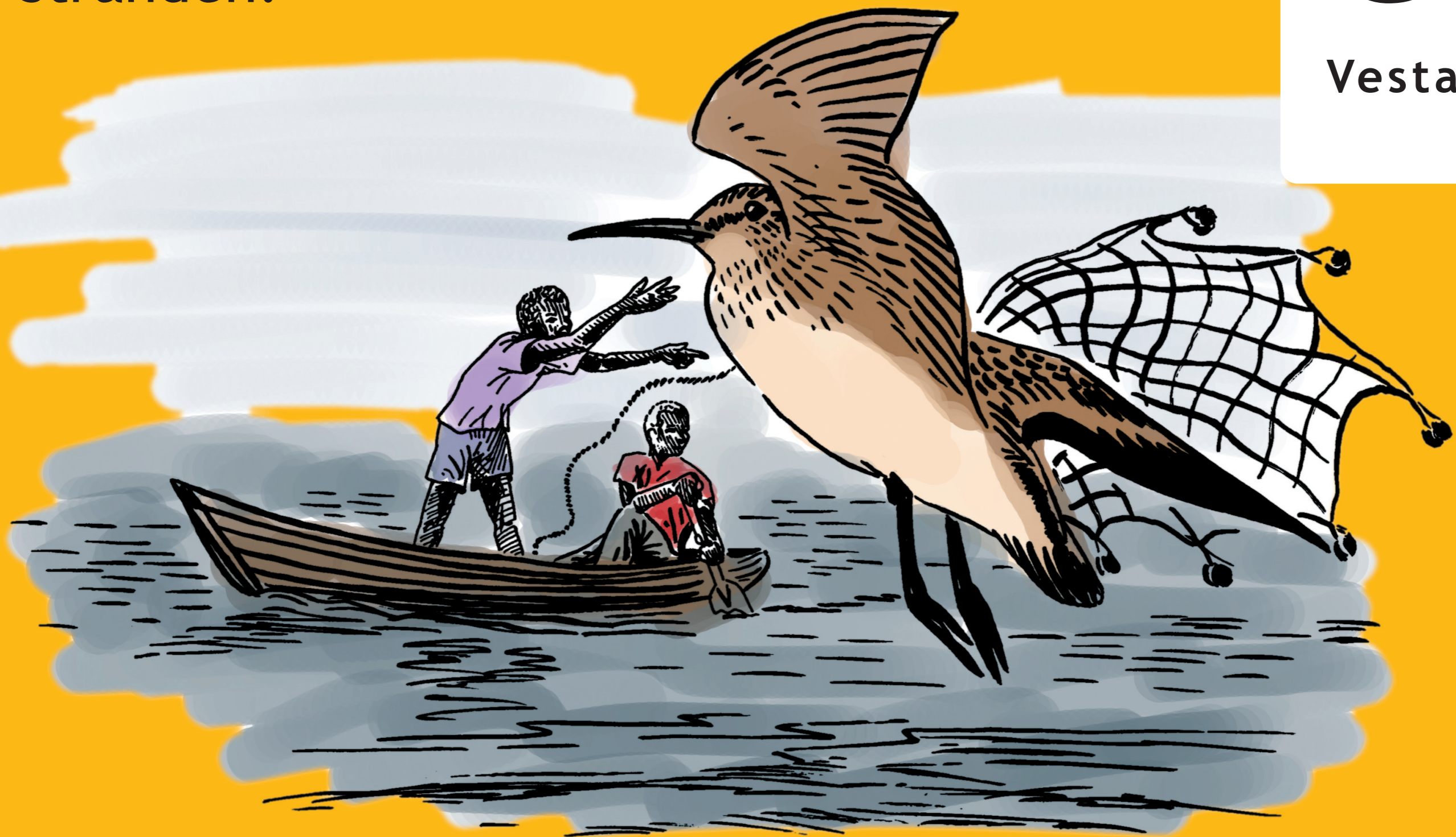


DU VINDER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34

Fiskere forstyrrer dig ved din fødesøgning på stranden.

32

Vestafrika

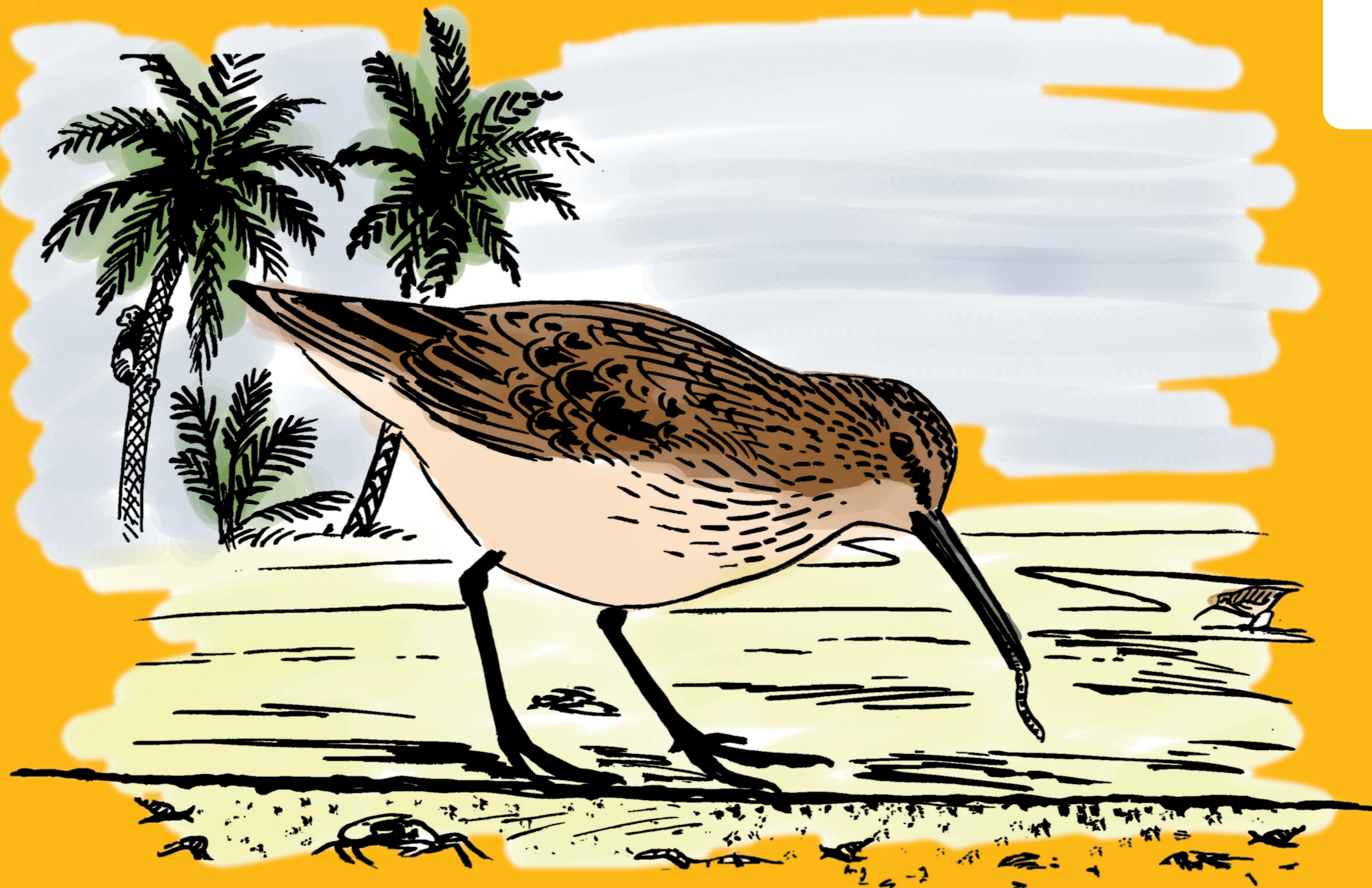


DU MISTER 2 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34

Du har et rigtigt godt overvintringsområde
og kan spise dig mæt.

33

Vestafrika

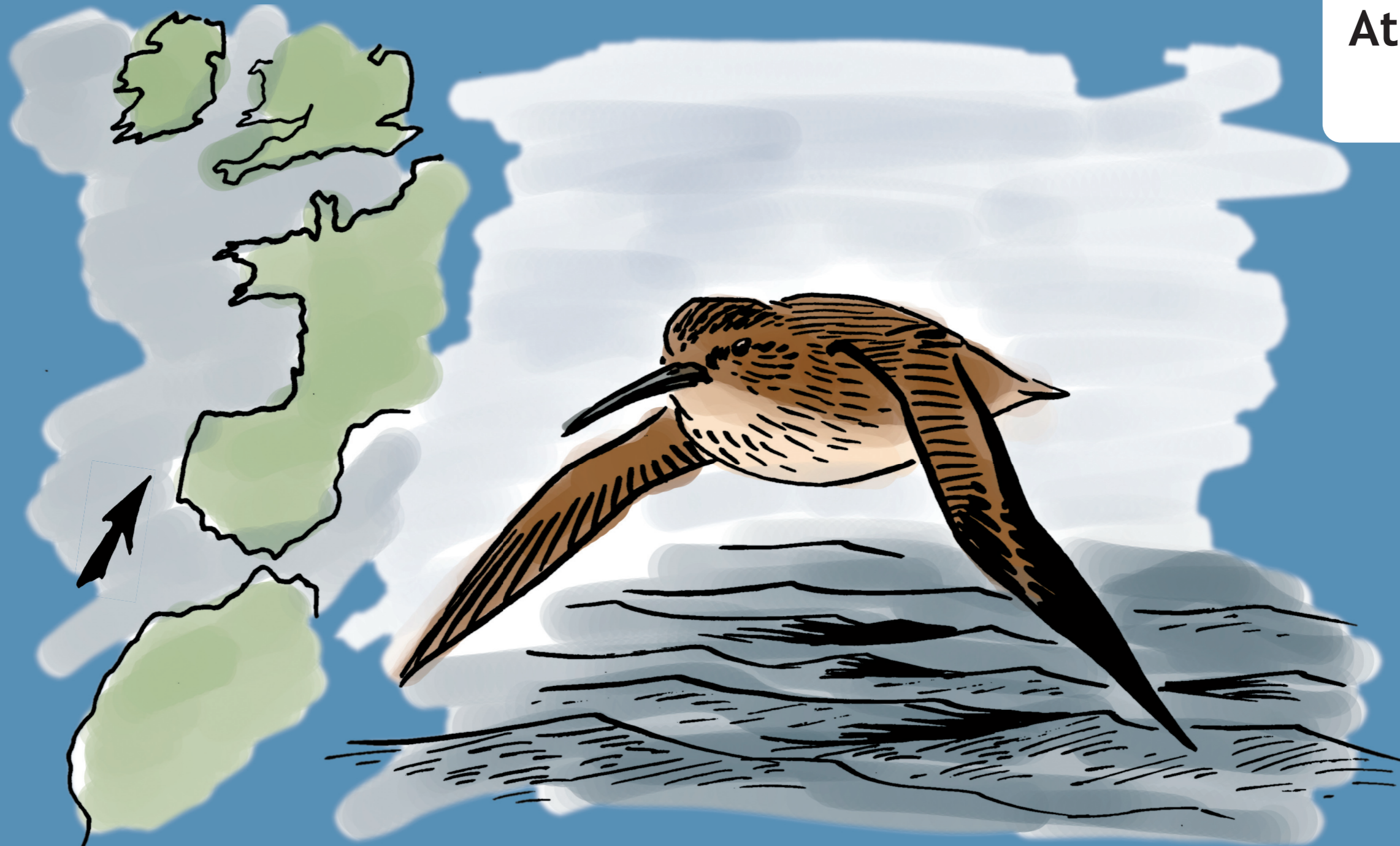


DU VINDER 4 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34

Foråret begynder og du flyver mod nord
til Spanien.

34

Atlanterhavet



DU MISTER 1 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Du bliver skudt af en jæger.

35

Spanien

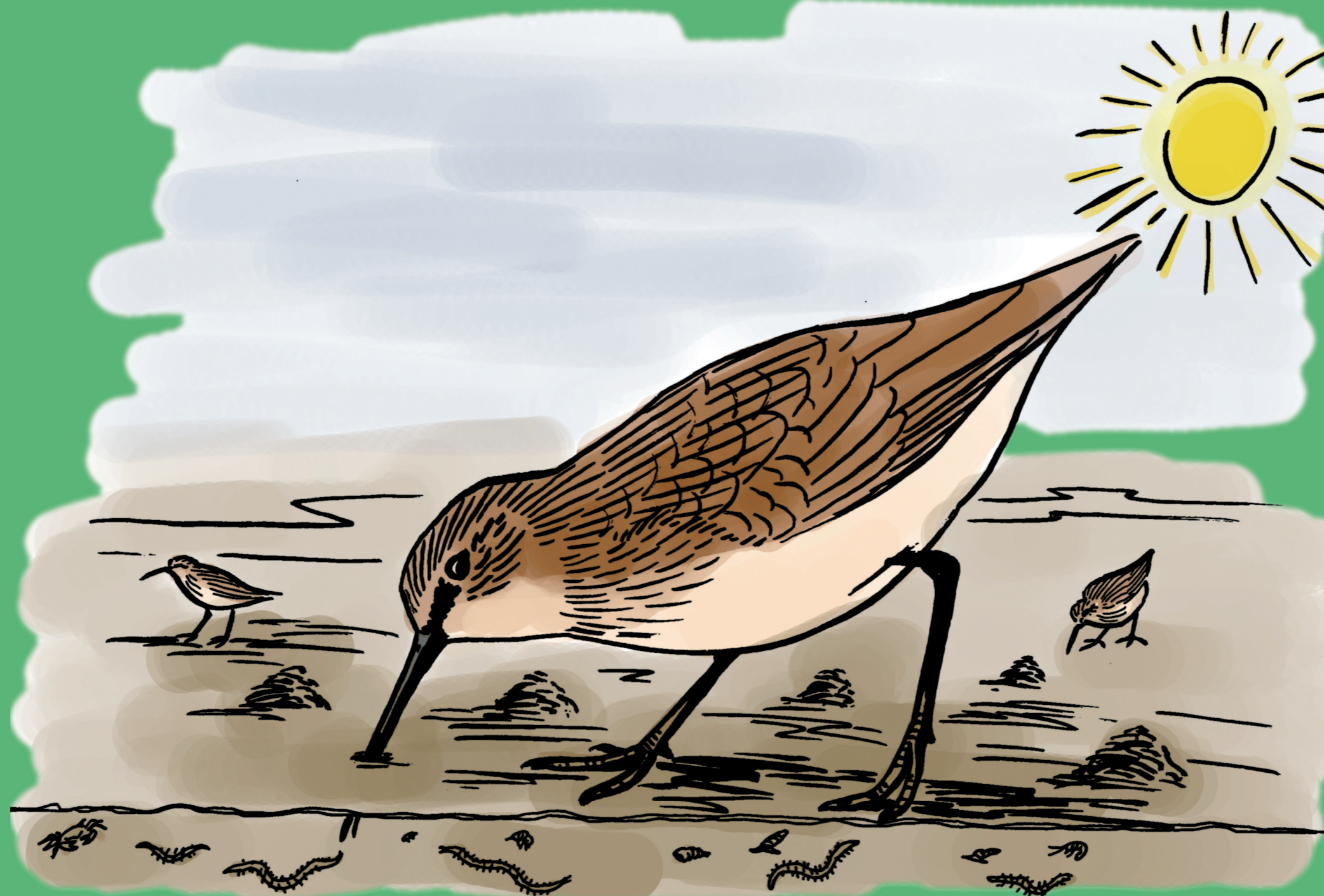


DU DØR. START FORFRA!

Den første forårssol gør det lettere at finde føde.

36

Spanien



DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 39

Langs kysten er der blevet bygget hoteller
og dine rasteplasser er blevet ødelagt.

37

Spanien

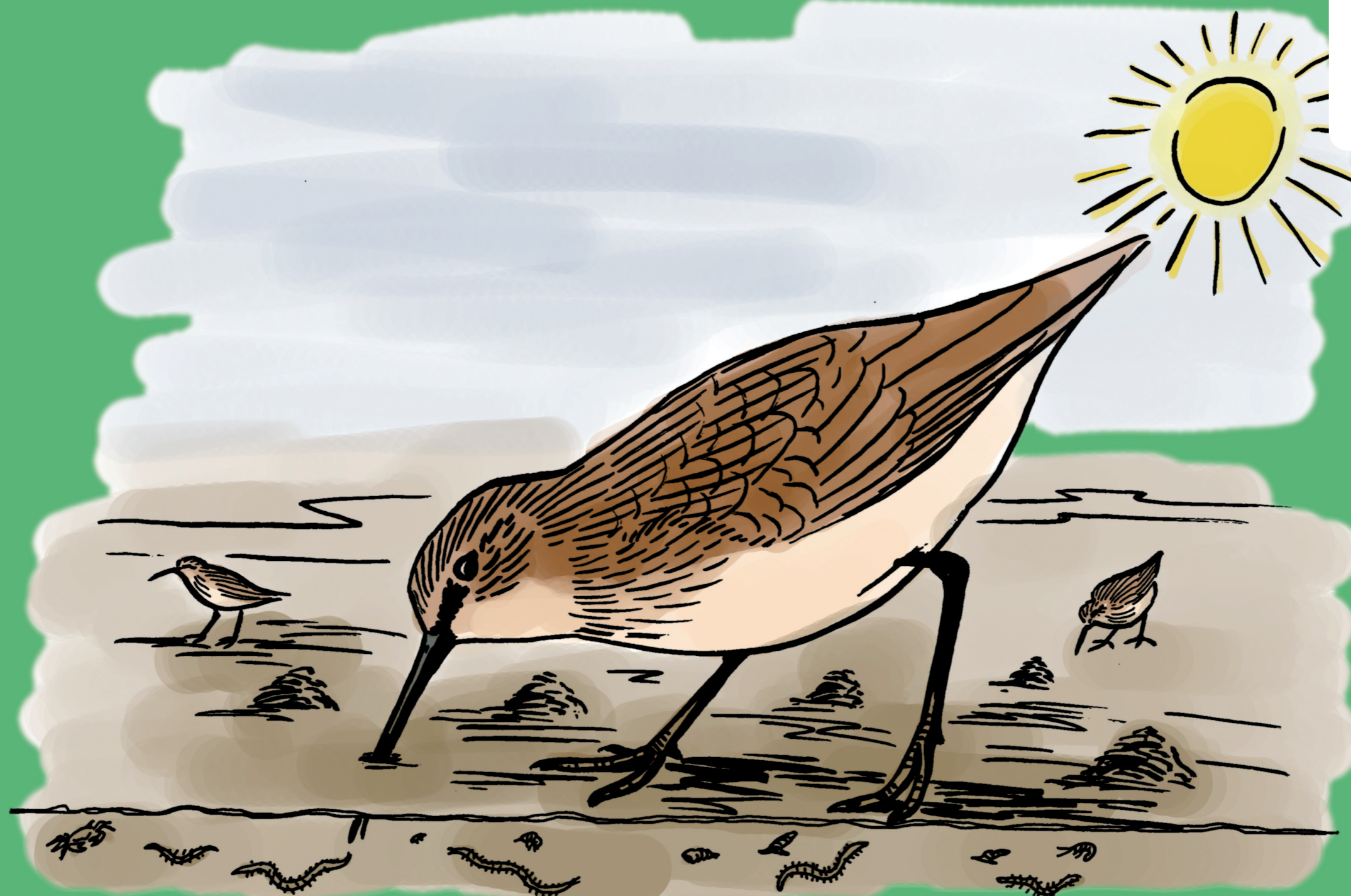


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 39

Der findes rigeligt føde og du opbygger fedtreserver til din lange flyvetur mod nord.

38

Spanien

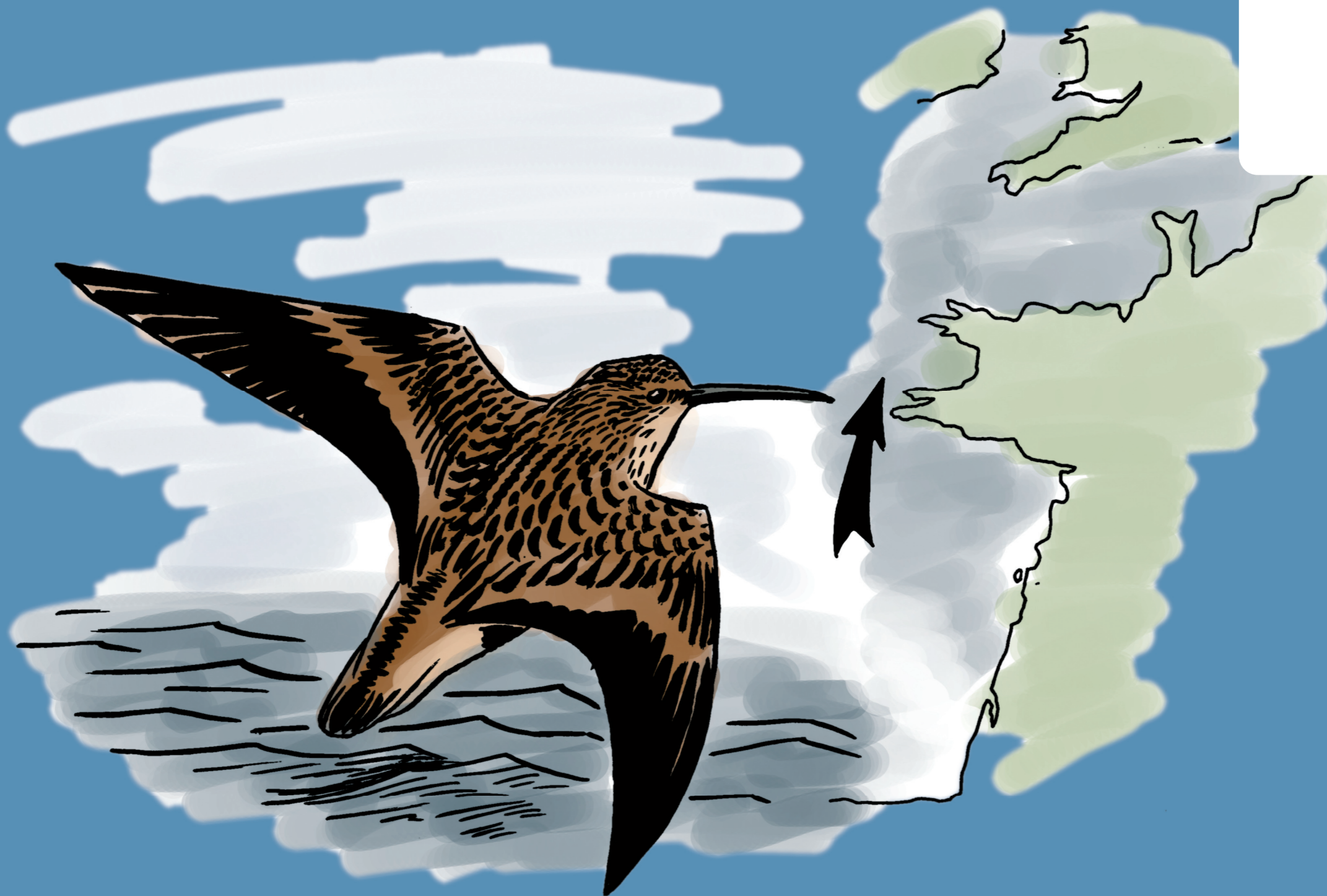


DU VINDER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 39

På din vej mod nord flyver du helt op til Vadehavet.

39

Biscaya
Bugten

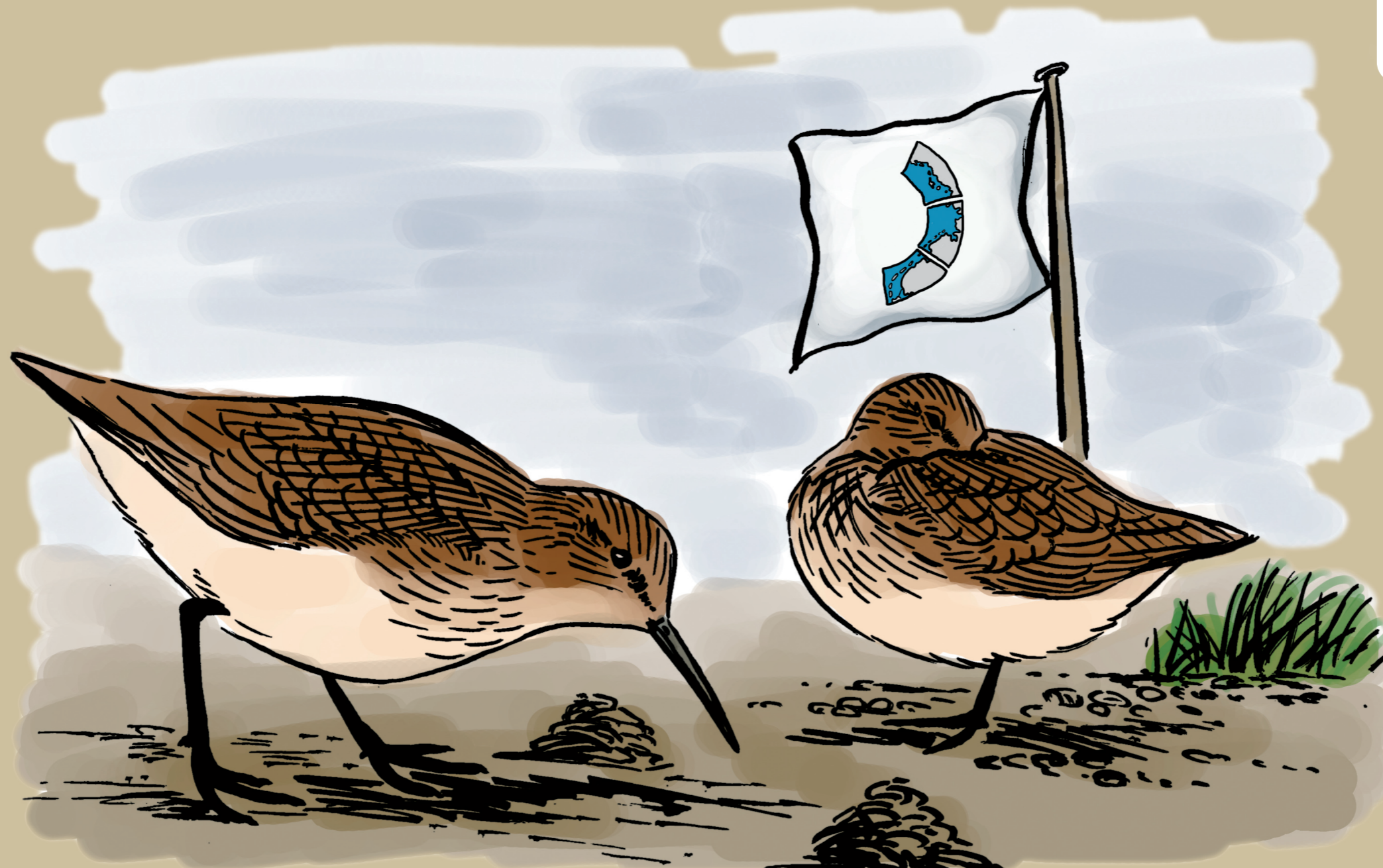


DU MISTER 1 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 40

De 3 Vadehavslande sætter sig, gennem det
Trilaterale Vadehavssamarbejde, ind for en
fælles beskyttelse af Vadehavet.

40

Det internationale
Vadehav

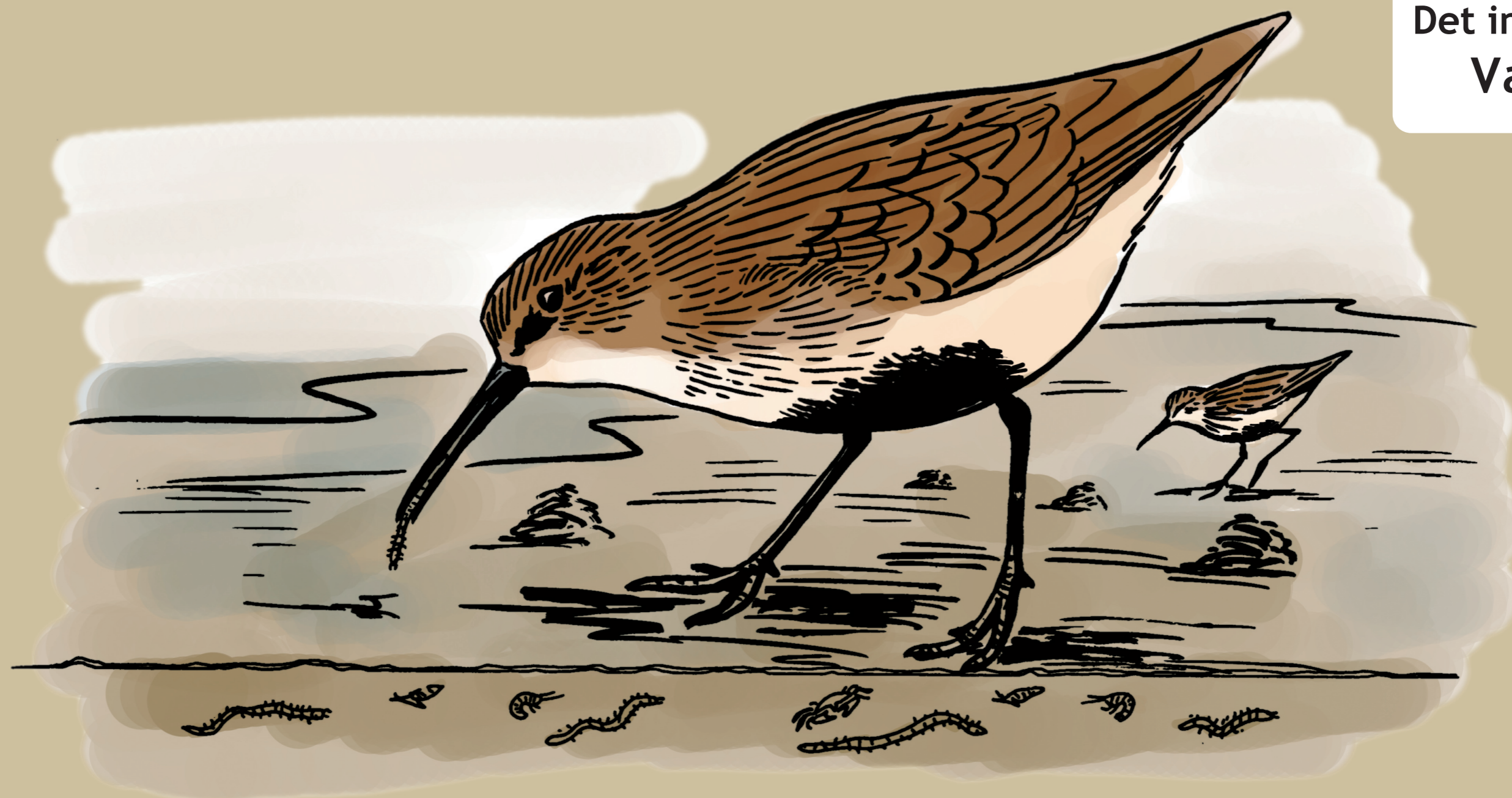


DU VINDER 4 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Du har fundet en vadeblade med
masser af føde.

41

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Turister løber rundt på vaderne og du er derfor hele tiden nød til at lette.

42

Det internationale
Vadehav

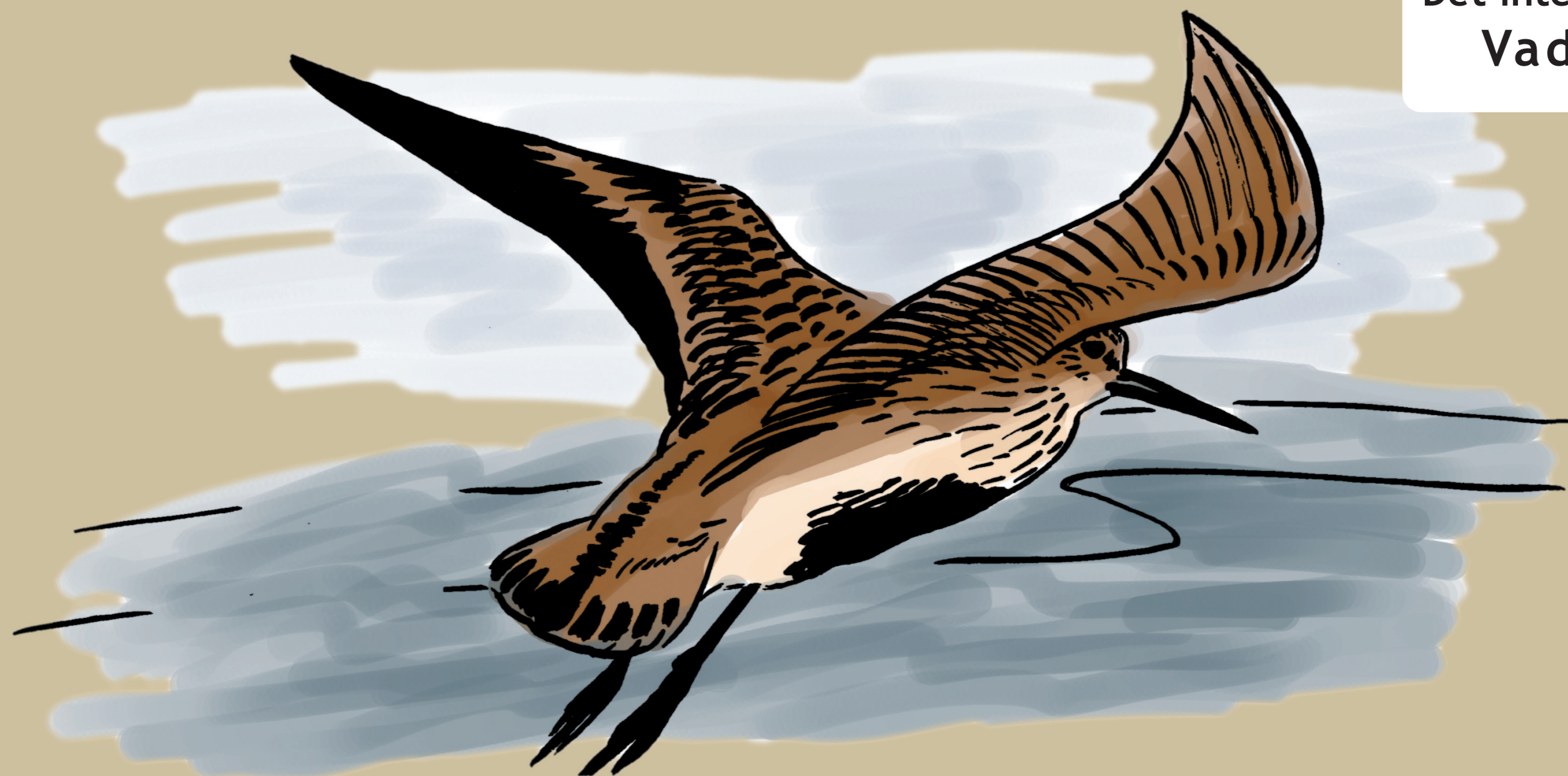


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Ved usædvanlig høj vandstand, skal du lede længe efter en rastepads.

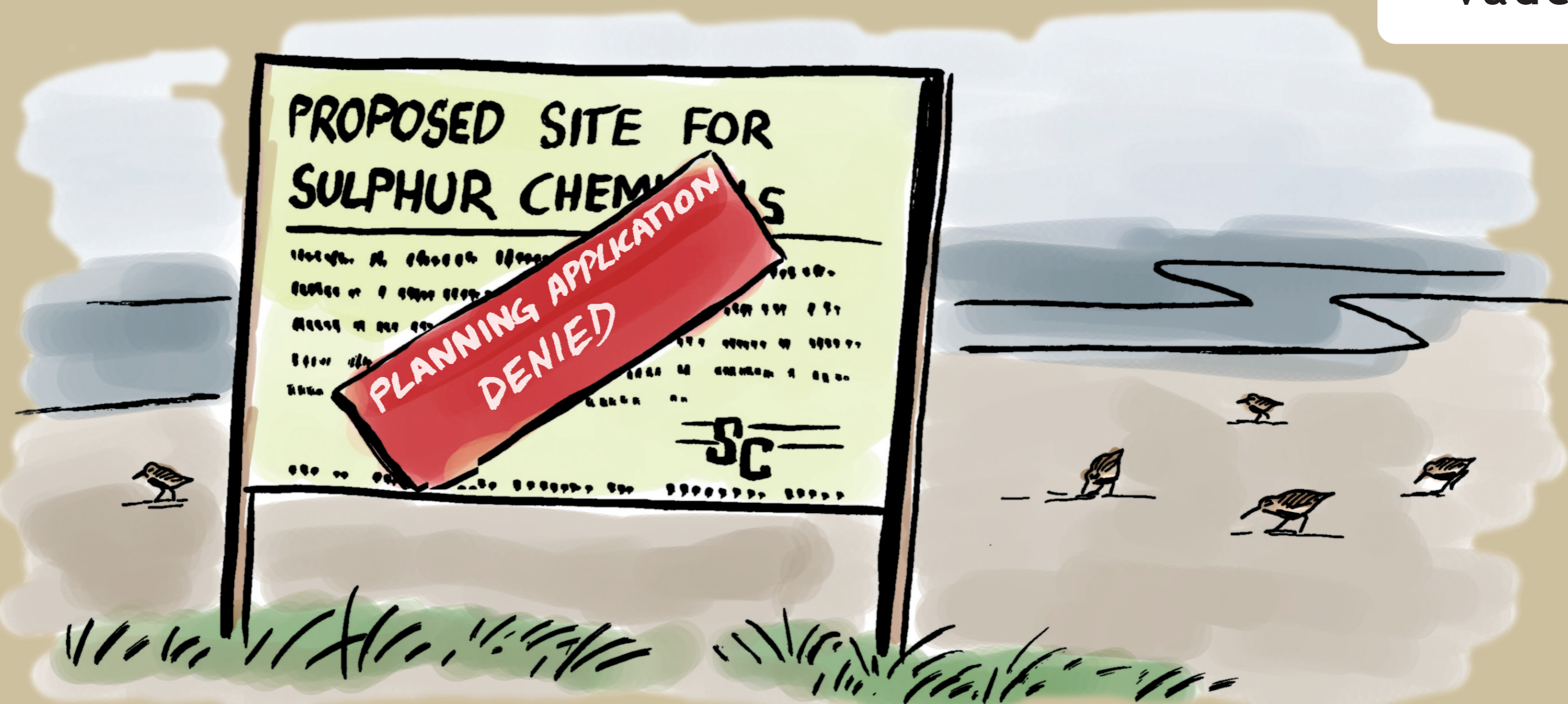
43

Det internationale
Vadehav



DU MISTER 2 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

I Vadehavet bliver etableringen af et industri anlæg forhindret. Vigtige fugle-
reservater bliver opretholdt.

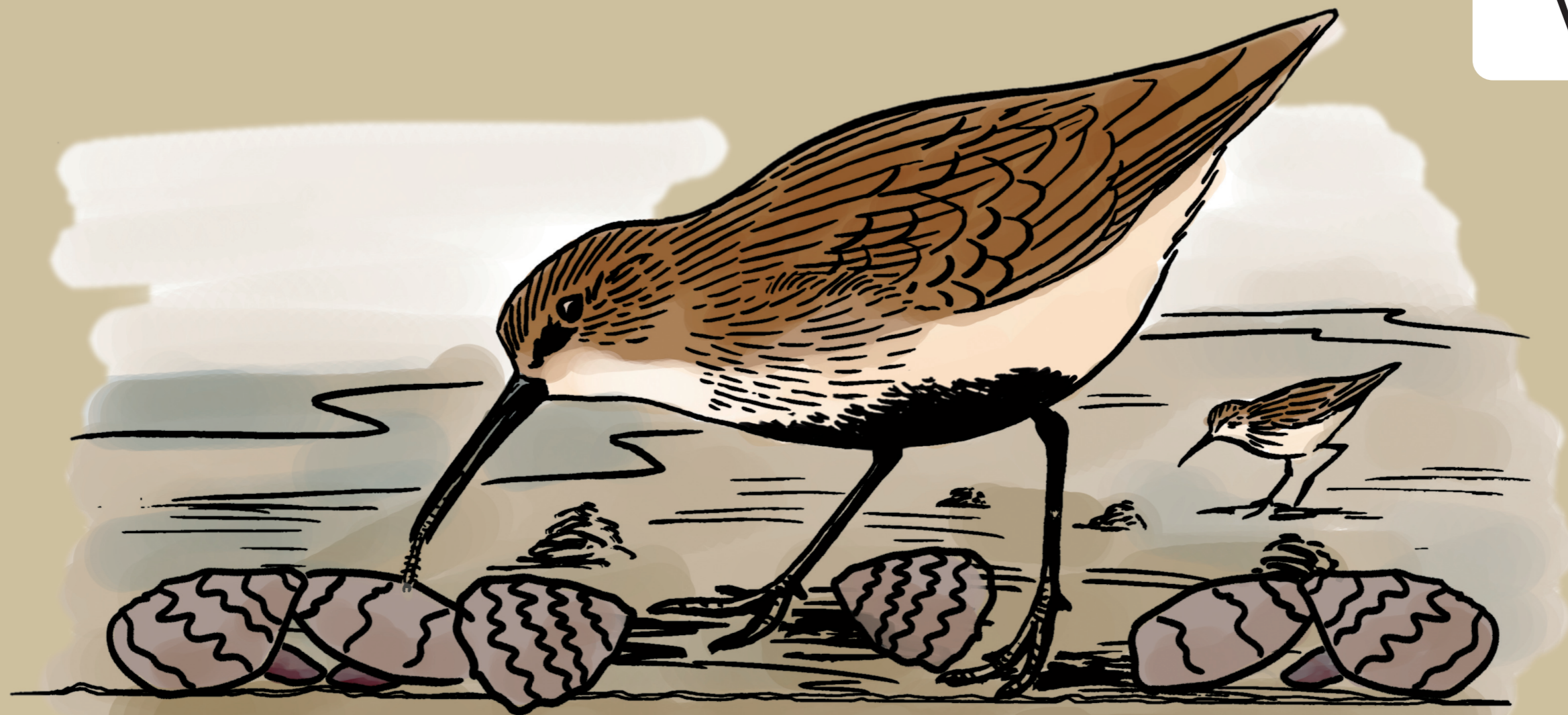


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

Stillehavssøsters breder sig over vadefladerne og vanskeliggør din fødesøgning.

45

Det internationale
Vadehav

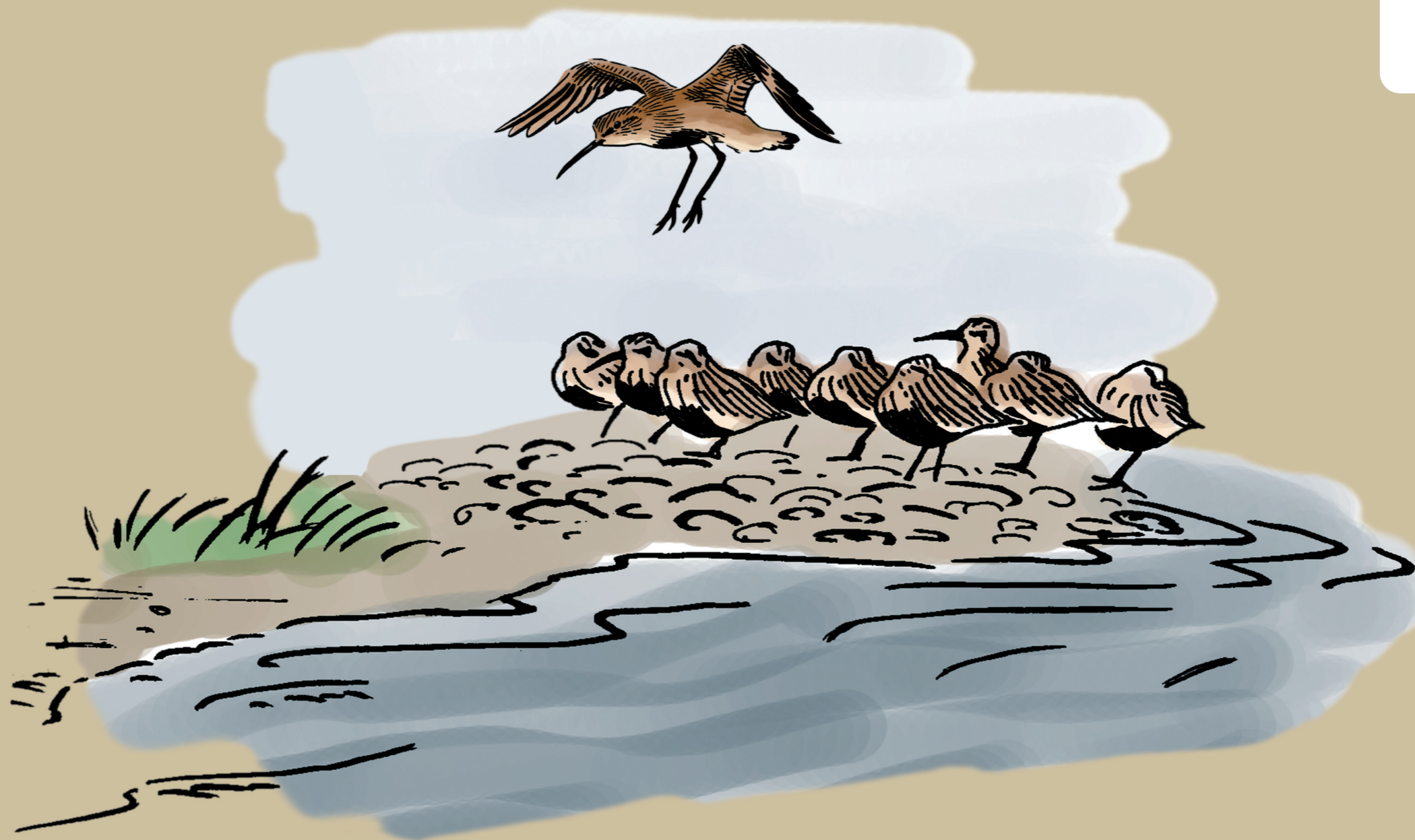


DU MISTER 3 ENERGIPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50

På din yndlingseng bliver der pludselig dyrket majs. Du må finde dig en ny rasteplads.

46

Det internationale
Vadehav

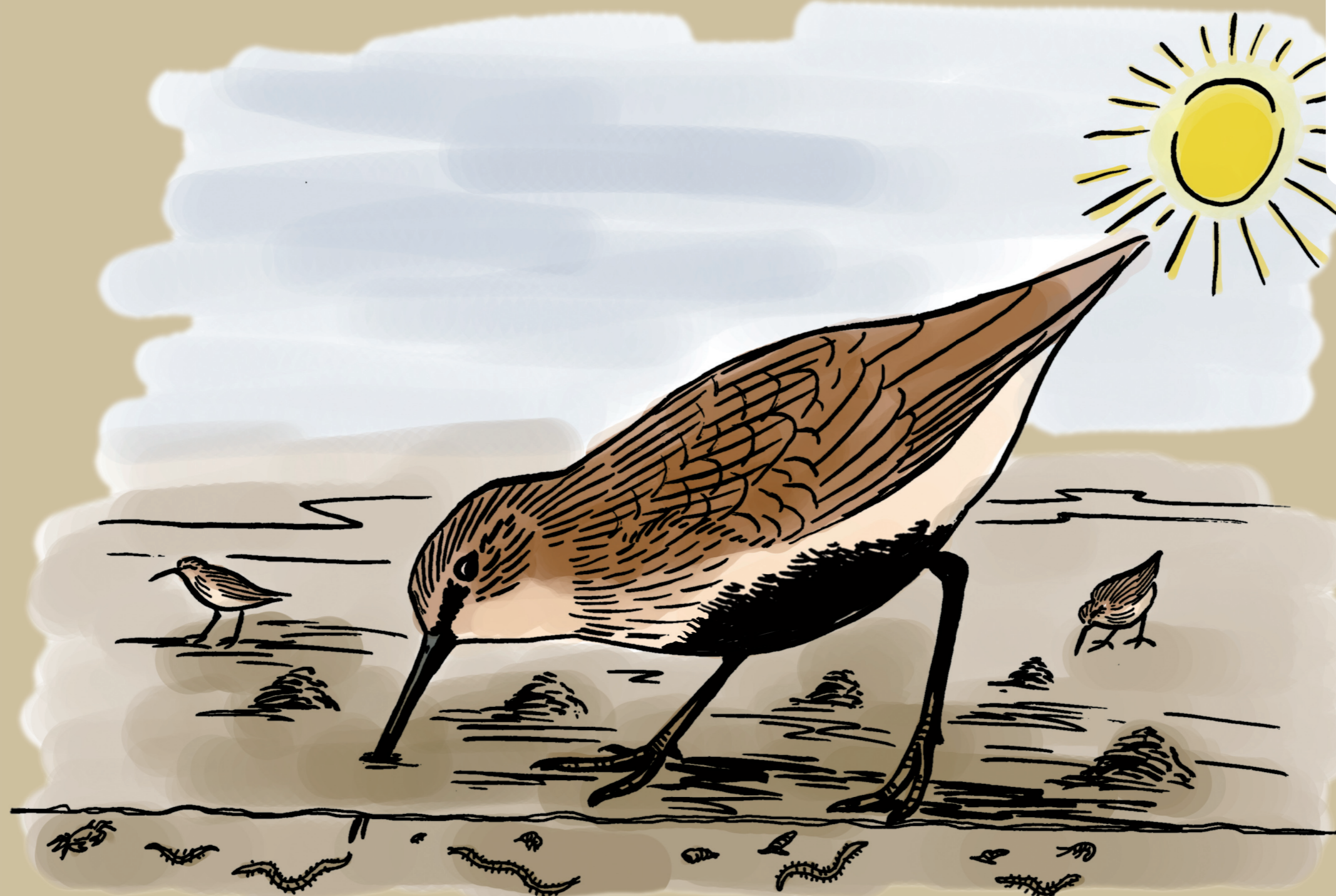


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50

Mildt vejr gør fødesøgningen lettere.

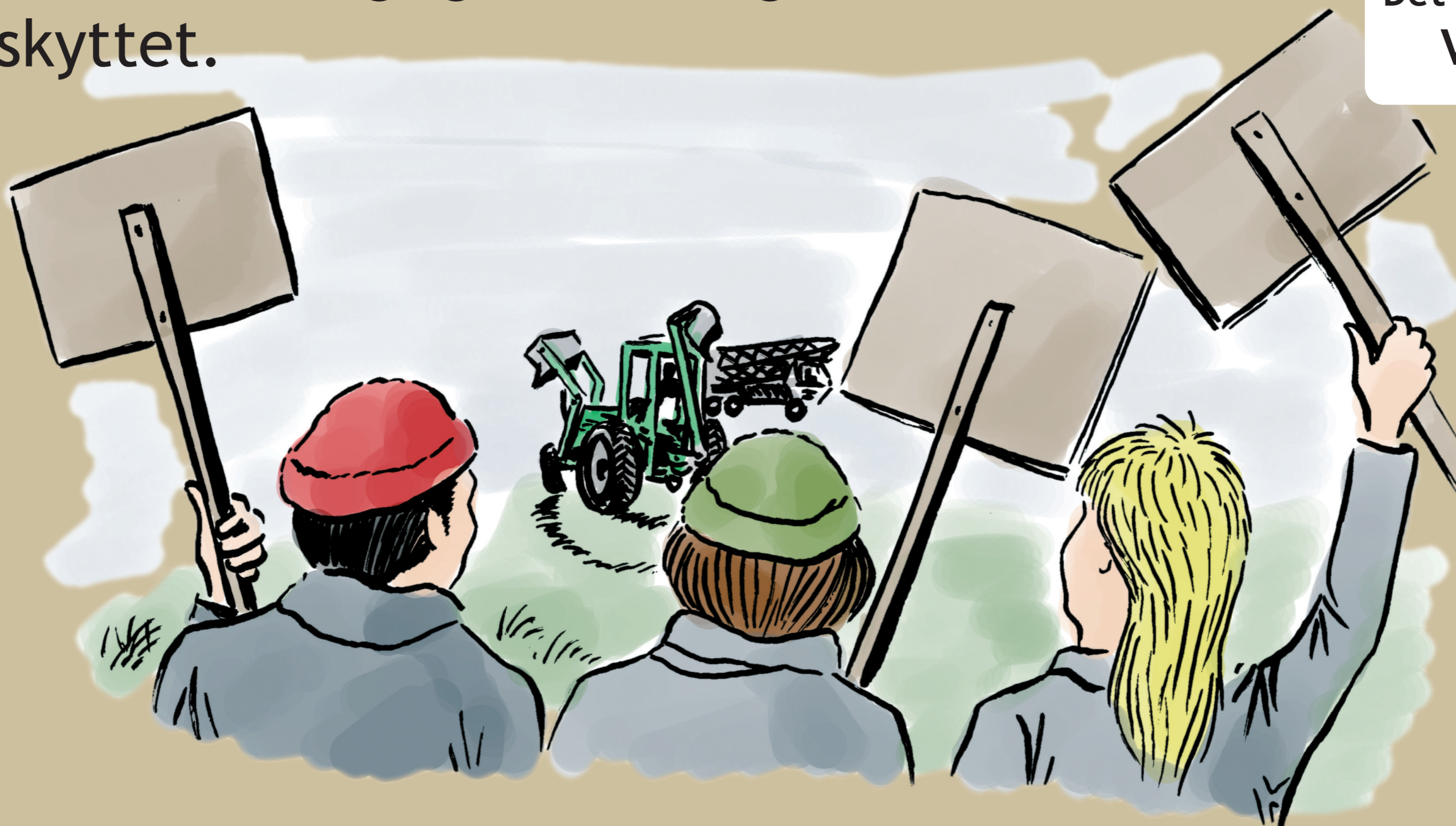
47

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPONT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50

Naturbeskyttere har forhindret at der bliver trukket en kabelkanal gennem Vadehavet. Dermed blev vigtige raste- og fødeområder beskyttet.

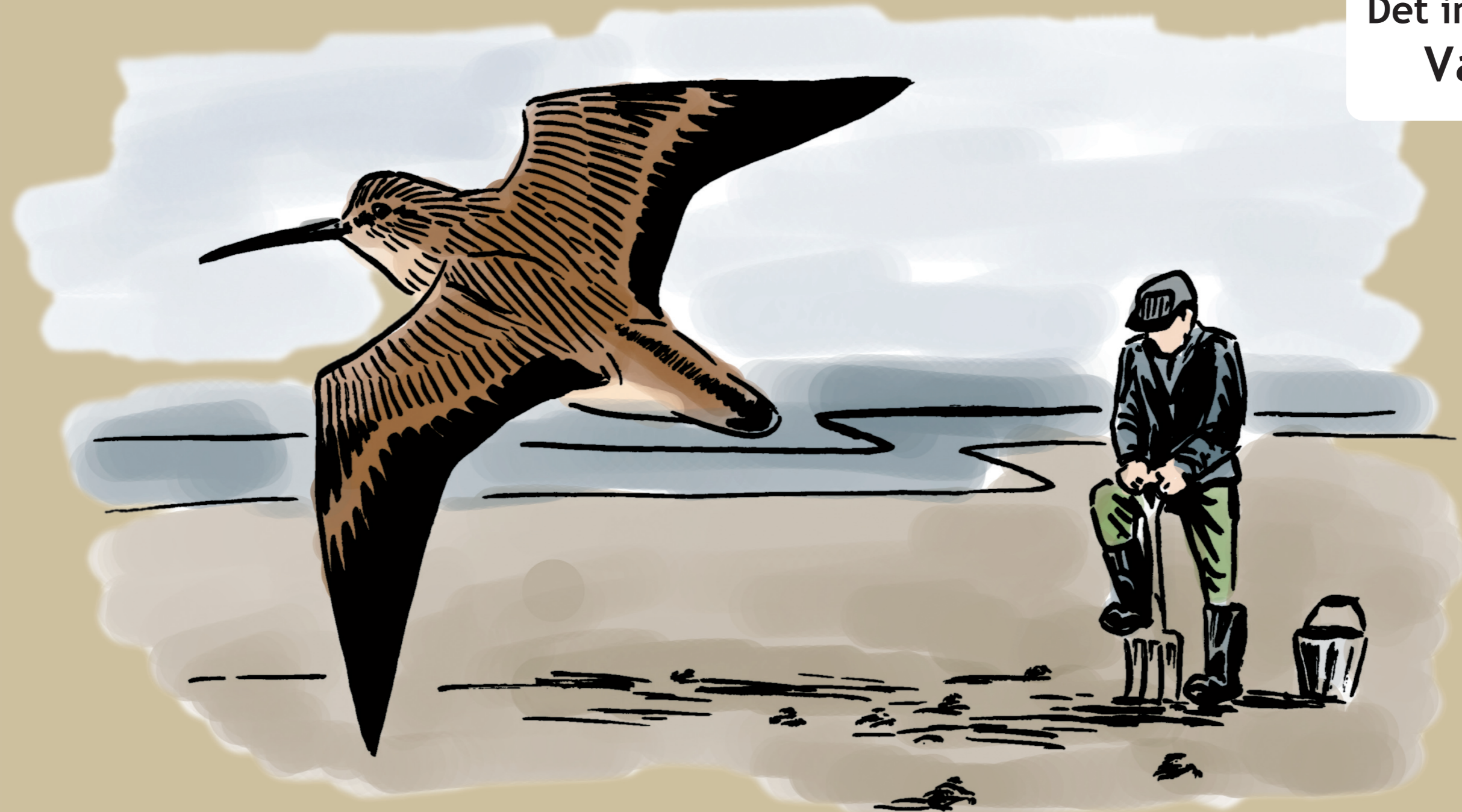


DU VINDER 3 ENERGIPONT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50

Din fødesøgning bliver afbrudt af en fisker der graver efter sandorm.

49

Det internationale
Vadehav

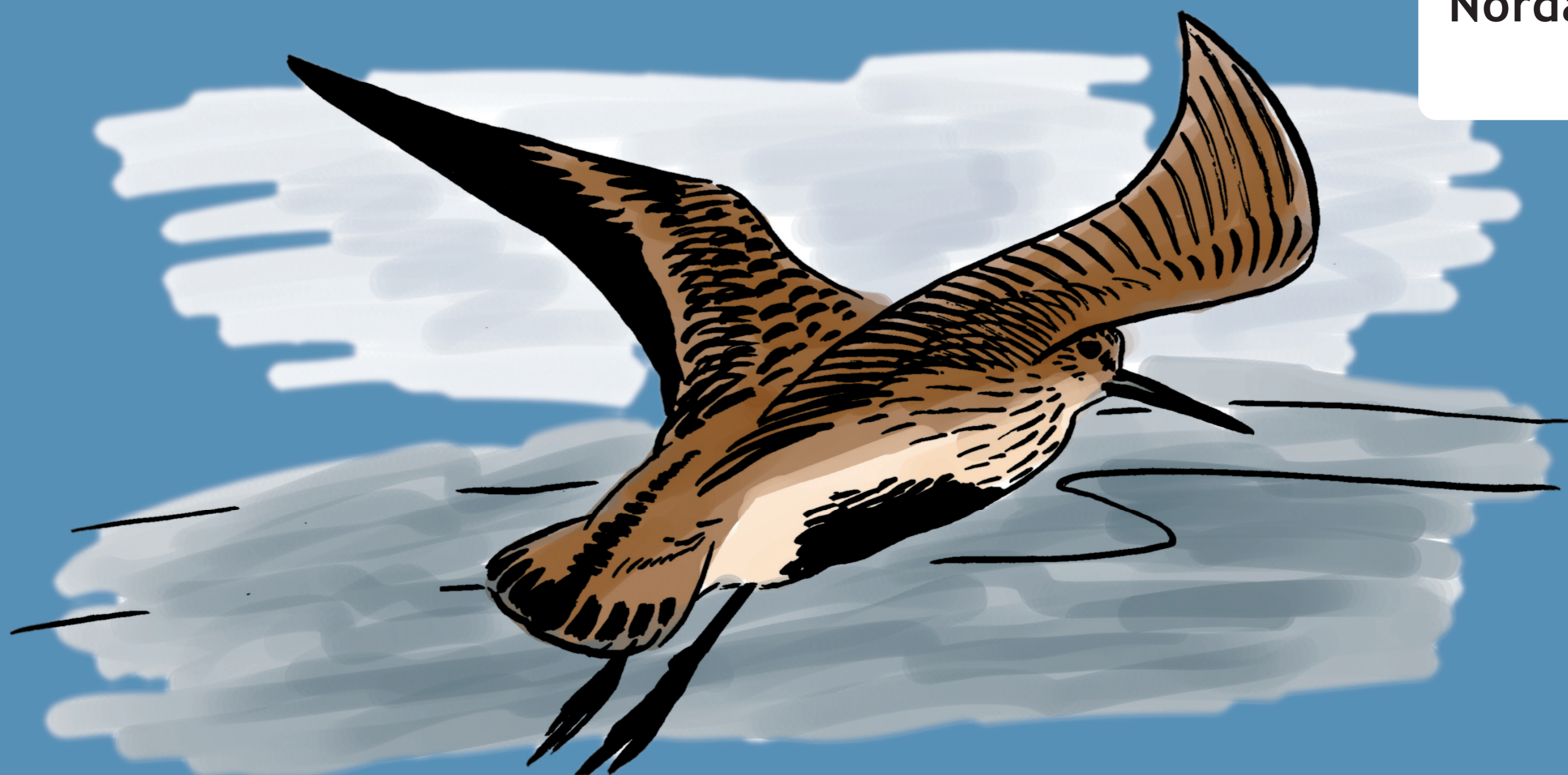


DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50

Du forlader Vadehavet og flyver til dit
yngleområde i Arktis.

50

Nordatlanten



DU MISTER 2 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

I yngleområdet er vejret godt og det er nemt for dig at finde føde.

51

Arktis

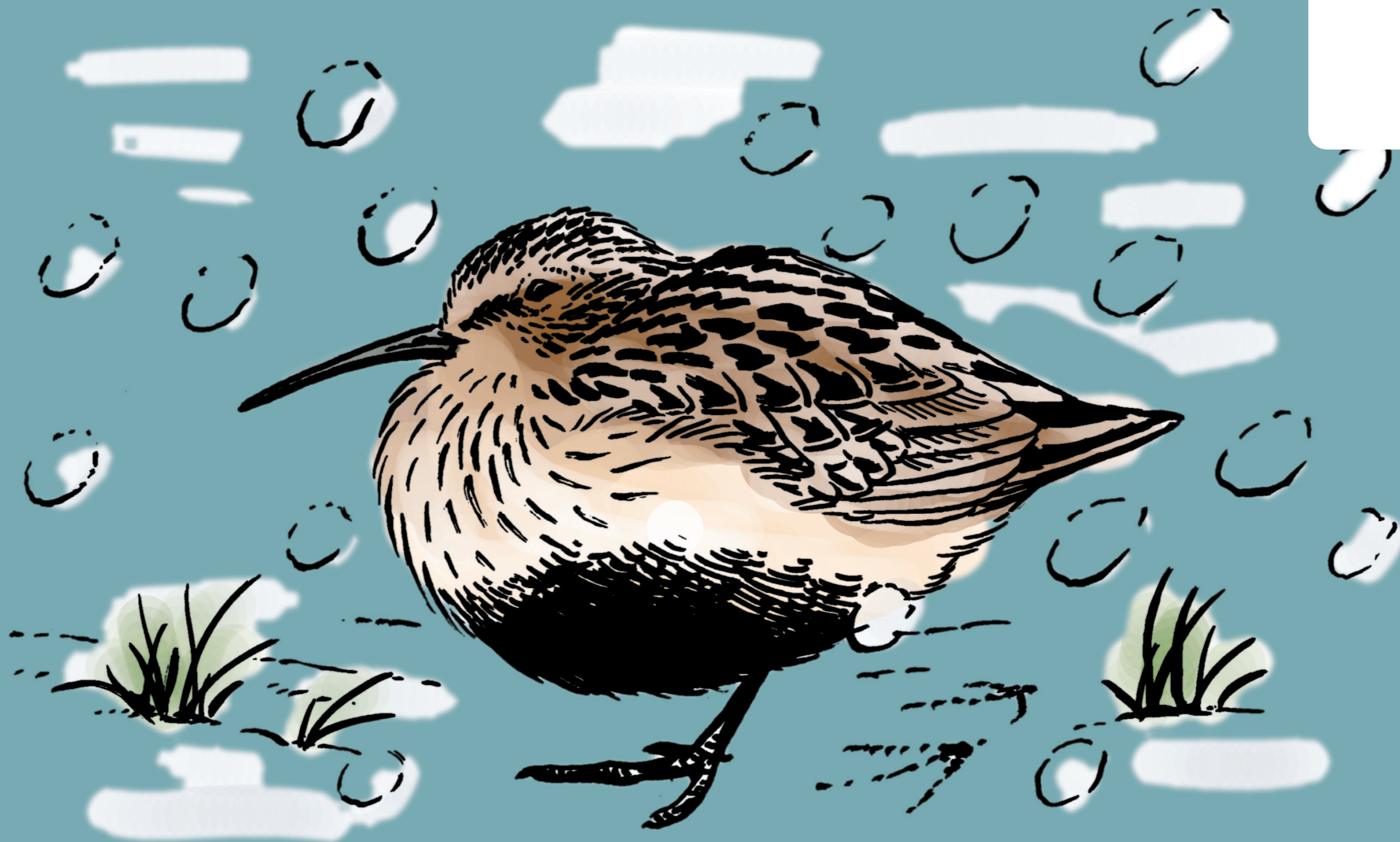


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 55

En snestorm i yngleområdet afholder dig fra at søge føde.

52

Arktis

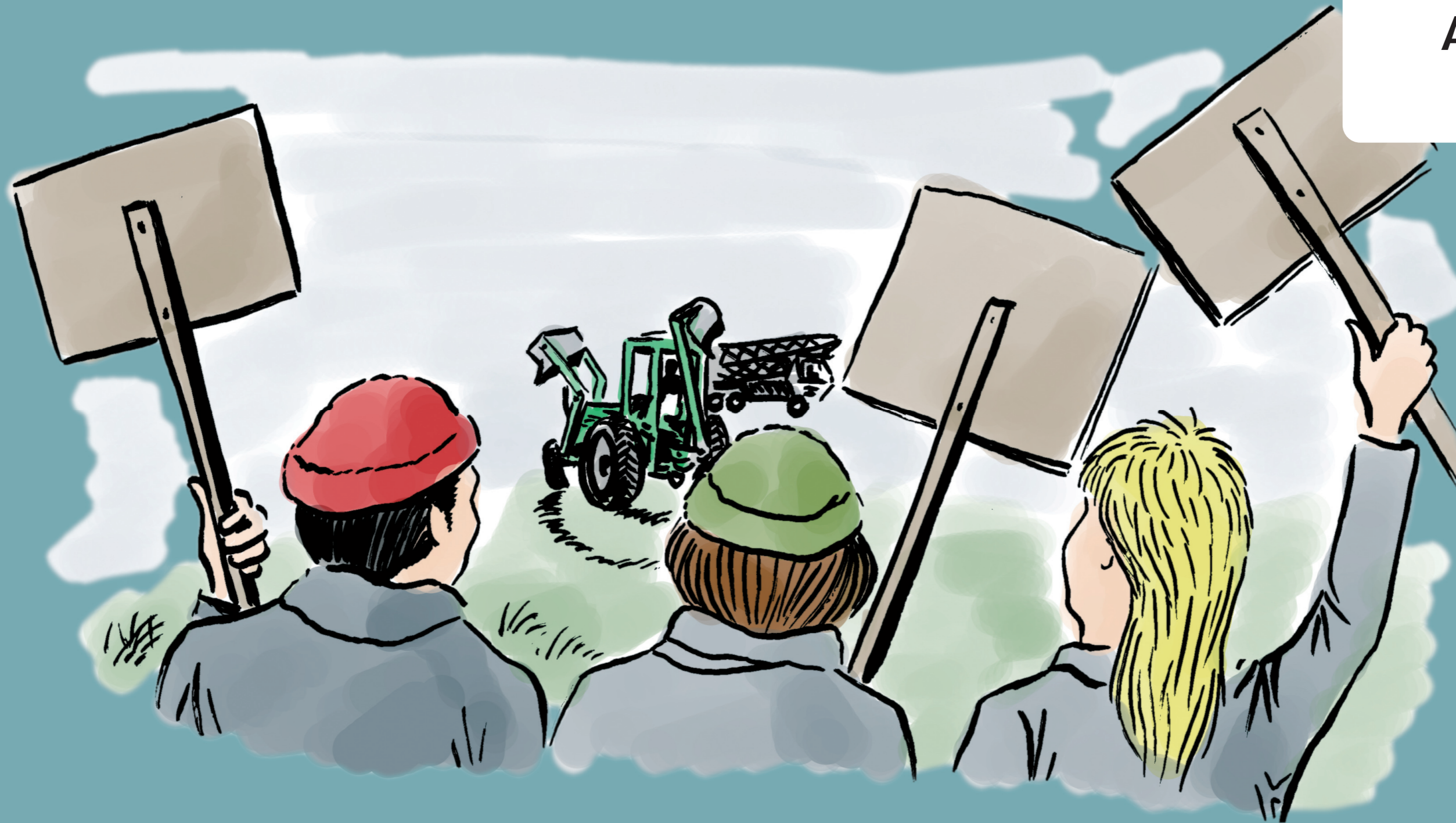


DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR TIL FELT 55

Miljøaktivister forhindrer etableringen af en rørledning gennem dit yngleområde.

53

Arktis

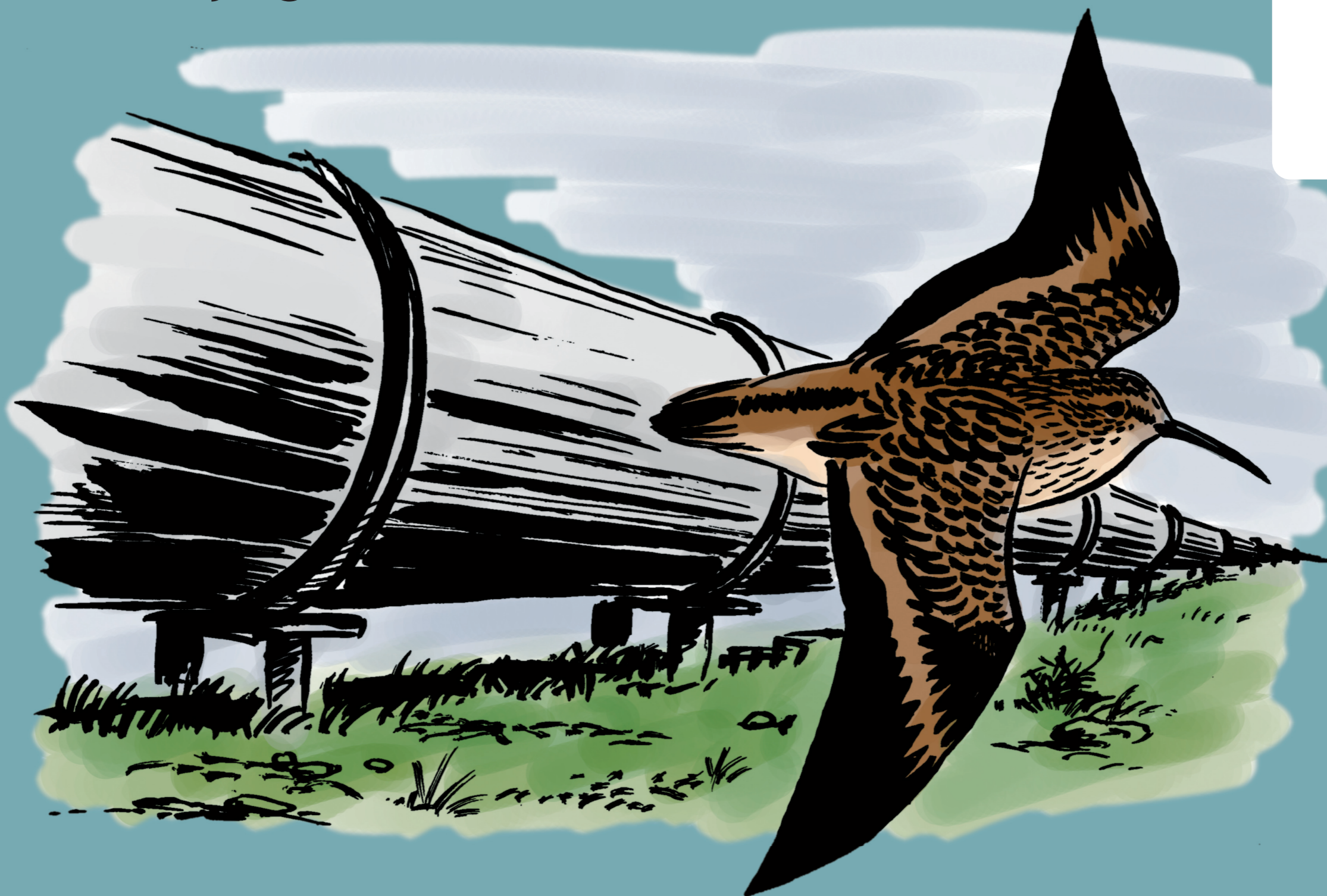


DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 55

Et olieselskab etablerer en rørledning
gennem dit yngleområde.

54

Arktis



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 55

55

Arktis



Hjertelig Tillykke!

Hvis du har nok energi, er du klar til at ruge.



Hvor mange energipoint har du?

1- 5

Du er for svag til at ruge.

6 - 10

Du opfostrer en kylling.

11-15

Du opfostrer to kyllinger.

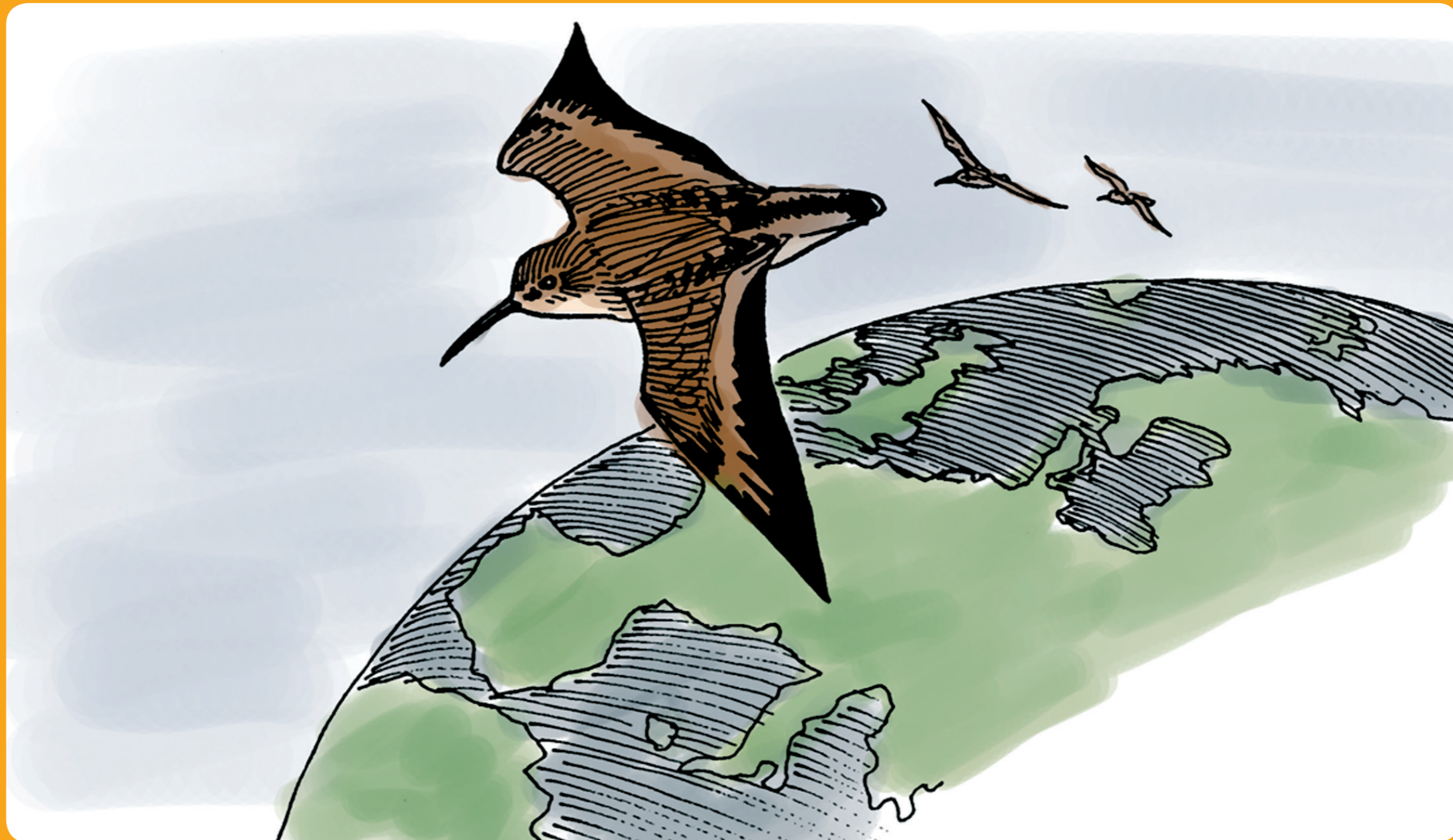
16 - 20

Du opfostrer tre kyllinger.

21 og derover

Du opfostrer fire kyllinger.

MIT LIV SOM TRÆKFUGL



SPILLEVEJLEDNING

- 1) Spillefelterne ligges på gulvet i V-, S- eller cirkelform (læg mærke til at tallenes rækkefølge er korrekt).
- 2) Alle medspillere får et trækfuglepas, skrivebræt, blyant og en 4-sidet terning. Antallet af øjnene på terningen angiver det antal felter, der rykkes frem.
- 3) Spillet kan begynde.
De (indtil 15) deltagere starter i en række efter hinanden.

- 4) I trækfuglepasset holder «fuglene» regnskab med deres energipoint, samt angiver de med **fed skrevne** stikord fra spillefelterne.
- 5) Den der har gennemført spillet til sidste felt eller døde undervejs, fører det samlede pointtal om på bagsiden af passet.
- 6) De første 5 deltagere, der når gennem spillet, får udleveret en tillægsseddel, som de undersøger trækruten nærmere med.

International Wadden Sea School, www.iwss.org



IWSS takker «Royal Society for the Protection Of Birds» for tilladelse til anvendelse af ide og tegninger til Vadehavsudgaven af «Wader Migration Game». Endvidere takker IWSS Bingo Lotto for den økonomiske støtte til fremstillingen af spillet.

