

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



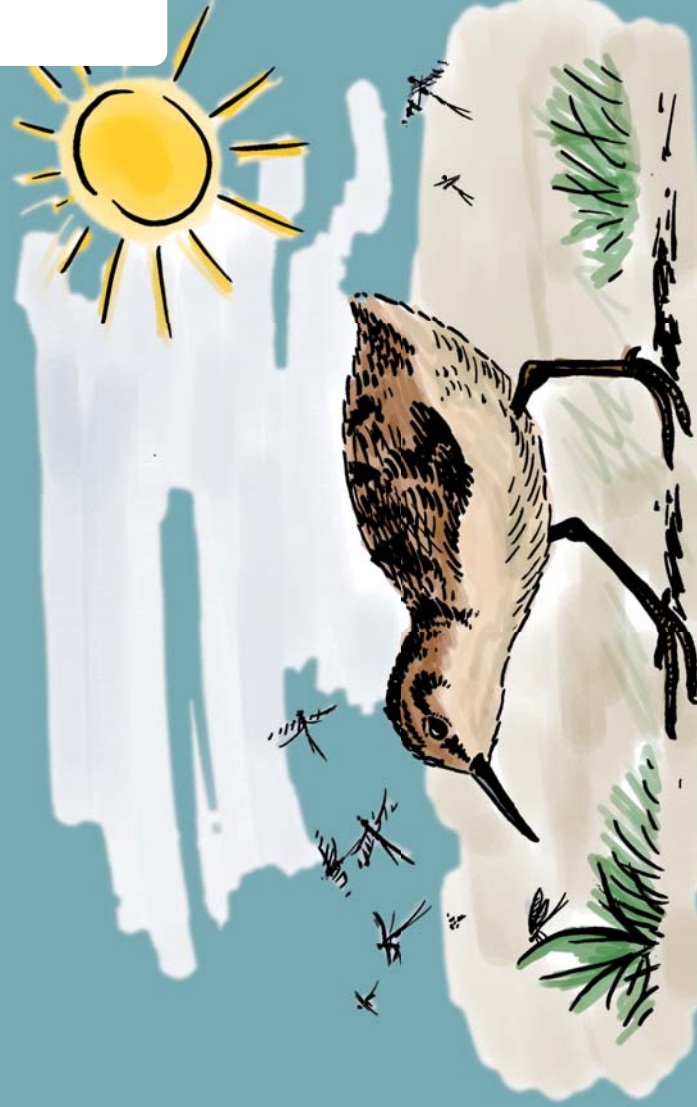
DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 5



Solrigt vejr gør det lettere at finde føde.

4

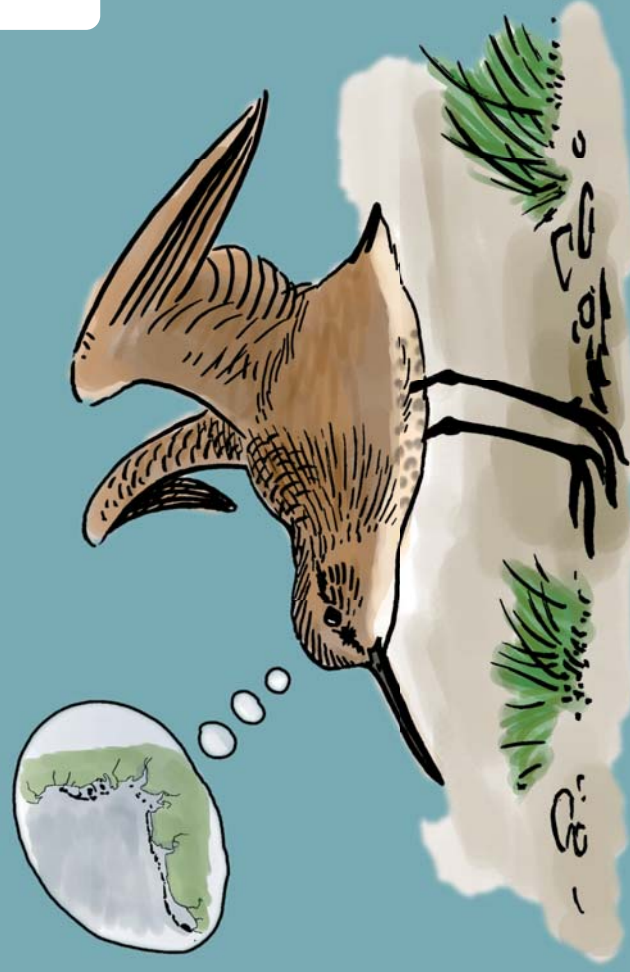
Arktis



DU VINDER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 5



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



SLÅ EN GANG FOR AT KOMME VIDERE

5

Arktis

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 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 10



Du har stormende modvind.

8

Nordlige
Polarhav



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT 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.

14

Det Danske
Vadehav



DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



I Nationalparken kan du uforstyrret raste
og finde føde.



DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN

15

Det Tyske
Vadehav



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



DU MISTER 2 ENERGIPUNKT OG MÅ SLÅ IGEN

16

Det Tyske
Vadehav



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 ENERGIPONT OG MÅ SLÅ IGEN



Vandsport gør at du bliver jaget væk fra din
højvandsrasteplads.

19

Det Tyske
Vadehav



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



Du finder en uforstyrret vadeblade med
masser af føde.

20

Det Hollandske
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPONT OG GÅR VIDERE TIL FELT 24



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

21

Det Hollandske
Vadehav



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



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

22

Det Hollandske
Vadehav



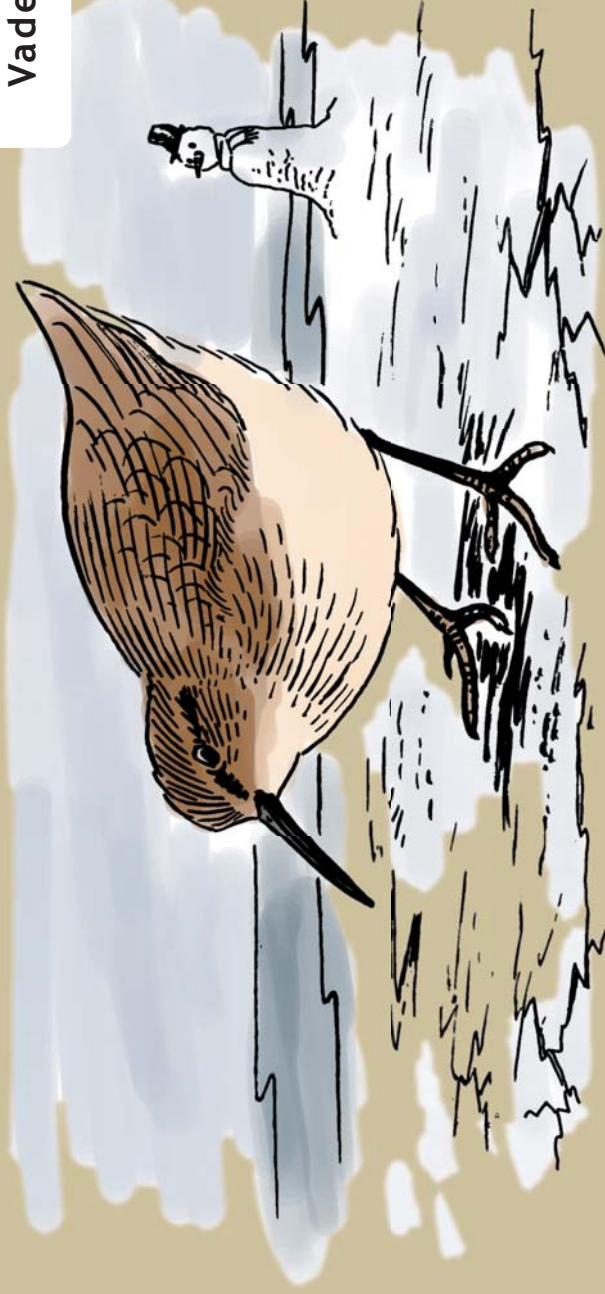
DU VINDER 3 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 24



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



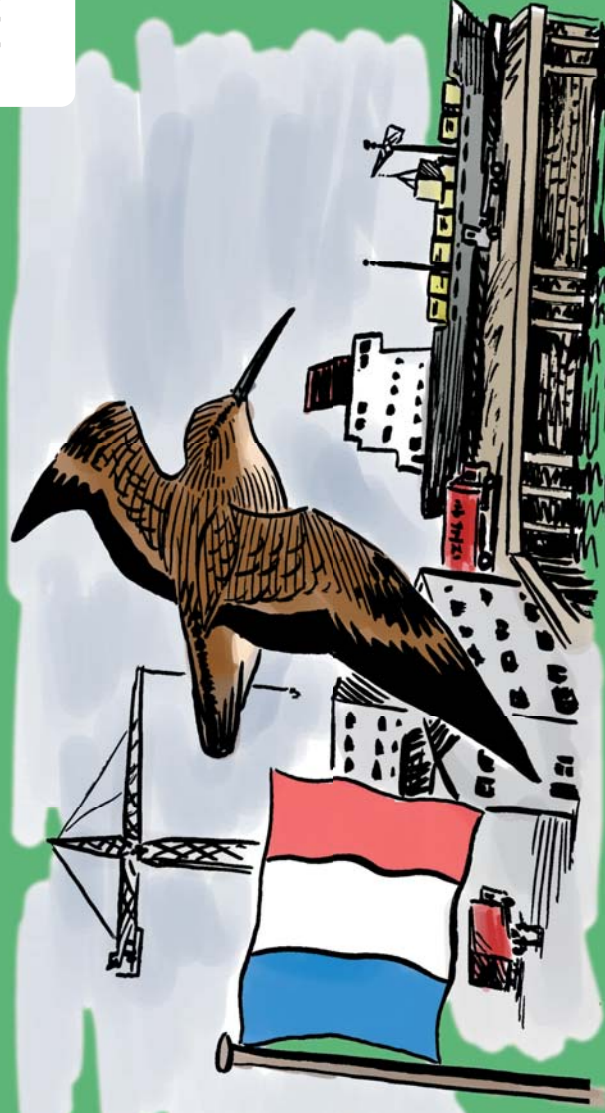
DU MISTER 1 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



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

25

Frankrig



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



På vandet flyder et olietæppe og din
fjerdragt klistrer sammen.



DU DØR. START FORFRA!

26

Frankrig



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 Atlan-
terhavet til Vestafrika.

29

Atlanterhavet



DU MISTER 1 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



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

30

Vestafrika



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT 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 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34



Fiskere forstyrrer dig ved din fødesøgning
på stranden.

32

Vestafrika



DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34



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



DU VINDER 4 ENERGIPONT OG GÅR VIDERE TIL FELT 34



33

Vestafrika

Foråret begynder og du flyver mod nord
til Spanien.

34

Atlanterhavet



DU MISTER 1 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



Du bliver skudt af en jæger.



DU DØR. START FORFRA!

35

Spanien



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 rastepladser er blevet ødelagt.

37

Spanien



DU MISTER 3 ENERGIPPOINT 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 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 39



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

39

Biscaya
Bugten



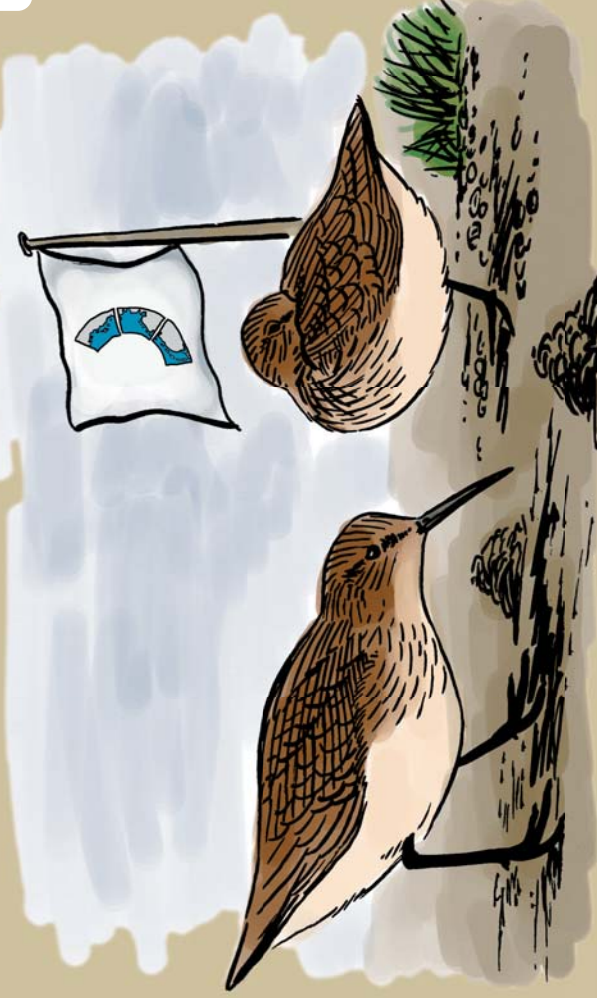
DU MISTER 1 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 40



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

40

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 4 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



Du har fundet en vadeblade med
masser af føde.

41

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPONT 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 ENERGIPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



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

43

Det internationale
Vadehav



DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG MÅ SLÅ IGEN



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

44

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 3 ENERGIPONT OG MÅ SLÅ IGEN



Stillehavssøsters breder sig over vadebladerne
og vanskeliggør din fødesøgning.

45

Det internationale
Vadehav



DU MISTER 3 ENERGIPUNKT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50



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



DU MISTER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50



46

Det internationale
Vadehav

Mildt vejr gør fødesøgningen lettere.

47

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 2 ENERGIPPOINT OG GÅR VIDERE TIL FELT 50



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

48

Det internationale
Vadehav



DU VINDER 3 ENERGIPPOINT 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 ENERGIPPOINT 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



Hjertelig Tillykke!

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



55

Arktis

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



SPILEVEJLEDNING

- 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.

