**Levend strateco Onderbouw**

*Gebaseerd op levend stratego, let op er zijn wat afwijkende regels en rollen.*

Voor je ligt de handleiding van levend strateco. Het spel wordt met twee teams gespeeld en het doel van het spel is een andere wadplaat koloniseren die door sedimentatie zand/slib is ontstaan. Er is geen vlag maar het gaat erom welk team de meest stabiele levensgemeenschap maakt. Een team verzamelt dus zoveel mogelijk kaartjes door middel van tikkertje/variant op levend stratego om verschillende voedselketens te maken. De leerlingen zijn een soort uit het waddengebied en foerageren erop los.

De veronderstelde voorkennis van de leerlingen is dat zij de basis van de ecologie snappen. De volgende termen worden als bekend verondersteld: producent, consument (inclusief ordes), voedselketens.

**Spelregels**

Het spel wordt gespeeld met twee teams die tegen elkaar spelen. Elk team bestaat uit maximaal 15 personen. Hoe kleiner de teams, des te langer duurt het spel. Als je echt kleinere teams hebt dan 15 personen, kan je ervoor kiezen het aantal soorten uit de derde en tweede consumentengroep te verkleinen. Let op dat er wel voldoende soorten over zijn die tijdens eb en of vloed foerageren.

Het doel van het spel is het koloniseren van een nieuwe wadplaat en het vormen van zoveel mogelijk voedselketens. Dit betekent dat er geen fysieke vlag in het spel zit die getikt kan worden.

Elke teamspeler pakt één kaartje van de stapel. Op het kaartje staat informatie over de soort, welke schakel het is in een voedselketen, de grootte of gewicht van de soort en of het bij eb of vloed actief is.

*Invloed van het getijde op de soorten:*

Soorten die bij eb actief zijn mogen alleen bij eb tikken maar kunnen bij vloed wel getikt worden (verstoppen dus!)

Soorten die bij vloed actief zijn mogen alleen bij vloed tikken maar kunnen bij eb wel getikt worden (verstoppen dus!)

Diatomeeën zijn bij eb en vloed actief, mogen zelf niet tikken maar kunnen wel getikt worden.

**Levend strateco Onderbouw**

*Gebaseerd op levend stratego, let op er zijn wat afwijkende regels en rollen.*

Voor je ligt de handleiding van levend strateco. Het spel wordt met twee teams gespeeld en het doel van het spel is een andere wadplaat koloniseren die door sedimentatie zand/slib is ontstaan. Er is geen vlag maar het gaat erom welk team de meest stabiele levensgemeenschap maakt. Een team verzamelt dus zoveel mogelijk kaartjes door middel van tikkertje/variant op levend stratego om verschillende voedselketens te maken. De leerlingen zijn een soort uit het waddengebied en foerageren erop los.

De veronderstelde voorkennis van de leerlingen is dat zij de basis van de ecologie snappen. De volgende termen worden als bekend verondersteld: producent, consument (inclusief ordes) , voedselketens.

**Spelregels**

Het spel wordt gespeeld met twee teams die tegen elkaar spelen. Elk team bestaat uit maximaal 15 personen. Hoe kleiner de teams, des te langer duurt het spel. Als je echt kleinere teams hebt dan 15 personen, kan je ervoor kiezen het aantal soorten uit de derde en tweede consumentengroep te verkleinen. Let op dat er wel voldoende soorten over zijn die tijdens eb en of vloed foerageren.

Het doel van het spel is het koloniseren van een nieuwe wadplaat en het vormen van zoveel mogelijk voedselketens. Dit betekent dat er geen fysieke vlag in het spel zit die getikt kan worden.

Elke teamspeler pakt één kaartje van de stapel. Op het kaartje staat informatie over de soort, welke schakel het is in een voedselketen, de grootte of gewicht van de soort en of het bij eb of vloed actief is.

*Invloed van het getijde op de soorten:*

Soorten die bij eb actief zijn mogen alleen bij eb tikken maar kunnen bij vloed wel getikt worden (verstoppen dus!)

Soorten die bij vloed actief zijn mogen alleen bij vloed tikken maar kunnen bij eb wel getikt worden (verstoppen dus!)

Diatomeeën zijn bij eb en vloed actief, mogen zelf niet tikken maar kunnen wel getikt worden.

In het onderstaande schema staat wie wie mag tikken of wie wie kan tikken:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Wie mag je tikken**  *(alleen één orde lager dan jijzelf, als deze nog lager is dan lopen beide spelers gewoon door)* | **Door wie kun je getikt worden** |
| **Producent** |  | mossel, wadpier, wadslak, kokkel en gewone zeepissebed |
| **Consument 1e orde** | producent | gewone zeester, schol, kanoetstrandloper, scholekster, gewone steurgarnaal, haring |
| **Consument 2e orde** | mossel, wadpier, wadslak, kokkel en gewone zeepissebed | zilvermeeuw, gewone zeehond, slechtvalk, grote mantelmeeuw, grijze zeehond |
| **Consument 3e orde** | gewone zeester, schol, kanoetstrandloper, scholekster, gewone steurgarnaal, haring | Door de bom (afhankelijk van wat je bent is dat het spooknet of het vogelgriepvirus) |

Nadat een leerling getikt is door een leerling van het andere team die een soort is uit de volgende schakel uit een voedselketen geeft de “opgegeten” leerling het kaartje waar je op dat moment mee speelt af aan de tikker. De eerder bemachtigde kaarten in het spel behoud je. De getikte loopt naar de spelleider om een nieuw kaartje te gaan halen. Dit kan een andere soort zijn dan wat de leerling eerst was. Heeft een leerling iemand uit het andere team getikt en kon de leerling deze “opeten”, dan krijgt de leerling dat kaartje. Deze moet het kaartje goed bewaren, deze heeft het teams straks nog nodig. De tikker mag doorgaan met het spel en meer voedsel zoeken (en leerlingen tikken).

De diatomeeën proberen zoveel mogelijk energie in het ecosysteem te brengen. Dit doen zij door suikerklontjes te verplaatsen van plaats a naar b. Het is aan de spelleider om te bepalen wat plaats a en b is.

Wanneer een leerling een diatomeekaartje krijgt gaat het eerst naar plaats a om daar een suikerklontje te pakken. Zonder getikt te worden, wordt getracht deze naar plaats b te brengen. Wanneer de leerling vroegtijdig wordt getikt moet zowel het suikerklontje als het diatomeekaartje afgegeven worden aan de tikker.

De spelleider geeft elke zes minuten aan of het eb of vloed is (dit is steeds om de 6 minuten, aangezien het getijde ook wisselt elke 6,12 uur, bij kleine teams kan je deze tijdsduur aanpassen) door de fluiten en de andere vlag omhoog te houden. Zo weet elke speler welke getijde het is.

|  |  |
| --- | --- |
| **Soorten bom per team** | **Soorten die gevoelig zijn voor de betreffende bom** |
| Spooknet | Vangt schol, haring, grijze zeehond, gewone zeehond weg. |
| Vogelgriepvirus | Vangt scholekster, zilvermeeuw, grote mantelmeeuw, kanoetstrandloper slechtvalk weg |
| Olievlek | Vangt alles weg |

In het onderstaande schema staat wie wie mag tikken of wie wie kan tikken:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Wie mag je tikken**  *(alleen één orde lager dan jijzelf, als deze nog lager is dan lopen beide spelers gewoon door)* | **Door wie kun je getikt worden** |
| **Producent** |  | mossel, wadpier, wadslak, kokkel en gewone zeepissebed |
| **Consument 1e orde** | producent | gewone zeester, schol, kanoetstrandloper, scholekster, gewone steurgarnaal, haring |
| **Consument 2e orde** | mossel, wadpier, wadslak, kokkel en gewone zeepissebed | zilvermeeuw, gewone zeehond, slechtvalk, grote mantelmeeuw, grijze zeehond |
| **Consument 3e orde** | gewone zeester, schol, kanoetstrandloper, scholekster, gewone steurgarnaal, haring | Door de bom (afhankelijk van wat je bent is dat het spooknet of het vogelgriepvirus) |

Nadat een leerling getikt is door een leerling van het andere team die een soort is uit de volgende schakel uit een voedselketen geeft de “opgegeten” leerling het kaartje waar je op dat moment mee speelt af aan de tikker. De eerder bemachtigde kaarten in het spel behoud je. De getikte loopt naar de spelleider om een nieuw kaartje te gaan halen. Dit kan een andere soort zijn dan wat de leerling eerst was. Heeft een leerling iemand uit het andere team getikt en kon de leerling deze “opeten”, dan krijgt de leerling dat kaartje. Deze moet het kaartje goed bewaren, deze heeft het teams straks nog nodig. De tikker mag doorgaan met het spel en meer voedsel zoeken (en leerlingen tikken).

De diatomeeën proberen zoveel mogelijk energie in het ecosysteem te brengen. Dit doen zij door suikerklontjes te verplaatsen van plaats a naar b. Het is aan de spelleider om te bepalen wat plaats a en b is.

Wanneer een leerling een diatomeekaartje krijgt gaat het eerst naar plaats a om daar een suikerklontje te pakken. Zonder getikt te worden, wordt getracht deze naar plaats b te brengen. Wanneer de leerling vroegtijdig wordt getikt moet zowel het suikerklontje als het diatomeekaartje afgegeven worden aan de tikker.

De spelleider geeft elke zes minuten aan of het eb of vloed is (dit is steeds om de 6 minuten, aangezien het getijde ook wisselt elke 6,12 uur, bij kleine teams kan je deze tijdsduur aanpassen) door de fluiten en de andere vlag omhoog te houden. Zo weet elke speler welke getijde het is.

|  |  |
| --- | --- |
| **Soorten bom per team** | **Soorten die gevoelig zijn voor de betreffende bom** |
| Spooknet | Vangt schol, haring, grijze zeehond, gewone zeehond weg. |
| Vogelgriepvirus | Vangt scholekster, zilvermeeuw, grote mantelmeeuw, kanoetstrandloper slechtvalk weg |
| Olievlek | Vangt alles weg |