

Spel: Eten tegen de klok

Twee keer per dag vallen de platen van de Waddenzee droog bij eb. Duizenden vogels strijken er neer om hun voedsel te zoeken dat nu makkelijk bereikbaar is. Dan komen de platen bij vloed weer onder water te staan en vliegen de vogels in grote zwermen naar een 'hoogwatervluchtplaats' waar ze de volgende eb afwachten.

Hoe hoger de plaat, hoe langer hij boven water ligt en hoe langer de vogels dus kunnen eten. Stijgt de zeespiegel, dan lopen de platen eerder onder en is er minder tijd om voedsel te zoeken. Daarover gaat dit spel. Doe alsof je een snavel hebt en pik je eten in een strijd tegen de klok. Het spel kan door meerdere spelers gespeeld worden en duurt ongeveer veertig minuten.

Wat heb je nodig

Een grote zak rozijnen of pinda's of ander klein eten.

Voor iedere speler een pion of ander dingetje om mee te lopen.

Een dobbelsteen.

Een kookwekker of een stopwatch (van een mobiele telefoon bijvoorbeeld).

Potlood en papier.

Het speelbord in het WADDENmagazine.

Je kunt het eventueel uitprinten op stevig papier. Download het daarvoor op <http://www.waddenvereniging.nl/wadvogelspel>.

Taken voor de spelers

Kies een speler die de punten bijhoudt. Iedereen die een rozijn scoort, kan hem opeten. Hij / zij krijgt dan een punt op de scorelijst.

Een speler houdt de tijd bij en zorgt dat er telkens na vijf minuten een duidelijk alarm afgaat van de kookwekker of de stopwatch.

Een speler zorgt voor het eten, dat wil zeggen, hij / zij verdeelt rozijnen over het bord en over de spelers. Op ieder vakje waarop voedsel staat afgebeeld, komt een rozijn.

Hoe werkt het

In het midden van het spel is een wadplaat afgebeeld, verdeeld in vakjes. Daaromheen is nog een rand van vakjes. Dit is de hoogwatervluchtplaats. Daar kun je alleen heen en weer met je pion, op de plaat kun je alle kanten uit. Je loopt zoveel vakjes als je ogen gooit met je dobbelsteen, MAAR ALTIJD IN EEN RECHTE LIJN. Je kunt naar links, rechts, voren of achteren of schuin, als je die lijn maar blijft volgen. Kun je niet zoveel vakjes lopen als je ogen gegooit hebt, dan moet je je beurt overslaan.

Wanneer je op een vakje met een rozijn uitkomt aan het eind van je weg, mag je die opeten en krijg je een punt. Het vakje blijft verder leeg. Kom je uit op een vakje waar al een andere speler staat, dan laat je hem opvliegen. Hij / zij moet de eerstvolgende beurt overslaan, maar mag dan wel zelf een nieuwe plek op het bord kiezen.

In het begin loopt iedereen over de hele wadplaat. De hoogwatervluchtplaats blijft leeg. Na vijf minuten gaat de wekker af, dan stijgt het water en valt de buitenste gekleurde rand van de wadplaat af. Hier mag je van nu af aan niet meer lopen. Spelers die er nog staan, lopen in de eerstvolgende beurt richting midden. Het eten wat er nog ligt, wordt verdeeld onder de spelers, niemand krijgt een punt daarvoor.

Wanneer na de volgende vijf minuten de wekker weer afgaat, valt de tweede rand af, en blijft alleen het midden nog over. Na weer vijf minuten staat de hele plaat onder water en vliegt iedereen naar een plek op de hoogwatervluchtplaats. Je kunt zelf kiezen waar je je pion neerzet. Hier kun je alleen heen en weer.

Na vijf minuten komt het midden van de wadplaat weer vrij. De vloed heeft nieuw voedsel aangevoerd. Er worden nieuwe rozijnen op de aangegeven vakjes gelegd. Vijf minuten later komt de eerste rand vrij (met nieuw eten) en daarna de tweede. Dan kun je nog vijf minuten eten zoeken. Wanneer vervolgens de wekker weer afgaat, is het spel voorbij. De speler met de meeste punten heeft gewonnen en wint de rest van de zak rozijnen.

Spelconcept en vormgeving: © Lidewij Kemme.