



DE GROTE WADDENZEE RACE

Een leerzaam ganzenbord over dieren in de Waddenzee

Welkom bij deze speciale versie van ganzenbord!

Dit is niet zomaar een ganzenbord. Tijdens het spel ontdek je wat er met dieren in de Waddenzee gebeurt door dingen die mensen doen.

Speel jij als een kokkel (schelp), kabeljauw (vis), visdief (vogel) of gewone zeehond (zeezoogdier)? Ontdek menselijke invloeden in de Waddenzee die voor jouw dier lastig zijn. Soms heb je geluk en zit alles mee. Soms heb je pech. Dan gebeurt er iets waardoor jouw dier gestoord wordt en doe je er wat langer over. Lukt het jou om als eerste bij vakje 43 te komen?

Wat heb je nodig?

- Speelbord (geprint of op een tablet/omklapbare laptop)
- Eén dobbelsteen (gebruik een dobbelsteen van een ander spel)
- Pionnen (één pion per speler)
 - Zoek zelf iets in huis dat zoveel mogelijk lijkt op het dier dat jij gaat spelen. Ben je een kokkel en heb je een schelp thuis liggen? Gebruik die! Je kunt de dieren ook uitknippen (zie laatste bladzijde) en op een pion van een ander spel, een flessendop of een muntje plakken.

Aantal spelers: minstens twee

Leeftijd: vanaf zeven jaar

Spelvoorbereiding

Kies allemaal een dier waarmee je het spel gaat spelen:

Kokkel



Kabeljauw



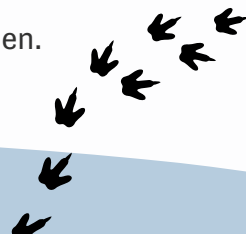
Visdief



Gewone zeehond



Print het speelbord of open het op een tablet. Haal een dobbelsteen en regel de pionnen.



Hoe speel je het spel?

De jongste speler mag beginnen. Gooi om de beurt met de dobbelsteen en zet je pion zoveel vakjes vooruit als je ogen hebt gegooid. Er mogen meerdere pionnen op hetzelfde vakje staan.

De winnaar

Om te winnen moet je bij de laatste worp precies het aantal ogen gooien waarmee je op vakje 43 (met de beker) eindigt. Als je te veel ogen gooit, moet je vanaf vakje 43 terugtellen en je pion op dat veld zetten. Komt jouw dier zo op een bijzonder veld terecht? Dan moet je die opdracht uitvoeren.

Duurt het spel te lang? Spreek dan samen af dat je ook wint als je niet precies op 43 eindigt.

Wat zijn bijzondere velden?

Bijzondere velden zijn de vakjes die in rood zijn aangegeven op het speelbord. Kom je op zo'n vakje? Dan doe je de opdracht die bij het nummer hoort. Let op: niet alle opdrachten gelden voor elk dier, want niet alle dingen die mensen doen hebben op elk dier invloed. Lees dus goed wat er staat bij de opdracht en voer de opdracht alleen uit als hij bij jouw dier hoort. Aan het begin van de uitleg van elk bijzonder veld staat voor welke dieren de opdracht is.

Vak 3: Vies water

- **Voor de kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Bah! Er zijn veel vieze stoffen in het water. Hier word je ziek van. Ga één vakje terug.

Vak 8: Veilige plek

- **Voor de kokkel.**
- Hoera! Je bent in veilig gebied. Hier verstoren mensen je niet. Je mag twee stapjes vooruit en nog een keer gooien.

Vak 12: Lawaai

- **Voor de kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Je hoort de hele tijd geluiden van boten. Ze maken je onrustig en bang. Ga twee vakjes terug.

Vak 14: Donkere nacht

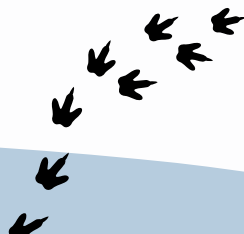
- **Voor de visdief.**
- Op sommige plekken is er 's nachts veel licht van havens en huizen. Daardoor weet je niet meer waar je bent en vlieg je om. Dat maakt je extra moe. Gelukkig vlieg jij nu langs een donkere route! Ga twee vakjes vooruit.

Vak 17: Rustgebied

- **Voor de kokkel, kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Je bent in een rustgebied. Er zijn geen harde geluiden, geen visnetten en het water is schoon. Wat heerlijk! Ga door naar vakje 26.

Vak 18: Microplastics

- **Voor de kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Er zitten microplastics in het water. Dit zijn piepkleine stukjes plastic. Je wordt er ziek van en kan er zelfs aan doodgaan. Wanneer de eerstvolgende speler vakje 25 voorbijkomt, mag jij weer meedoen. Zijn de andere spelers al voorbij 25? Dan geldt deze opdracht niet en mag je de volgende beurt meteen weer meedoen.



Vak 22: Schoon water

- **Voor de kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Mooi! Er zit geen afval in het water! Als dat er wel was, zou jij het misschien opeten of erin vast komen te zitten. Dat gebeurt nu gelukkig niet! Ga één stapje vooruit.

Vak 24: Gevangen

- **Voor de kokkel.**
- Je hebt pech! Je wordt gevangen in een net. Ga terug naar vakje 5.

Vak 28: Te druk

- **Voor de visdief.**
- Wat een drukte! Als je om je heen kijkt, zie je alleen maar boten, mensen op surfboards en vliegtuigen. Je wordt bang en vlucht totdat de rust weer is teruggekeerd. Sla een beurt over.

Vak 31: Opgevist

- **Voor de kokkel en kabeljauw.**
- Je wordt, soms expres en soms per ongeluk, opgevist. Ga twee stapjes terug.

Vak 33: BOEM!

- **Voor de kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Wat een knal! Dit harde en plotselinge geluid ontstaat doordat er in de haven wordt gebouwd. Je schrikt en het doet pijn in je lichaam. Als kabeljauw of zeehond heb je hier meer last van, dus ga je twee vakjes terug. Als visdief heb je er net wat minder last van: ga één vakje terug.

Vak 37: Geen netten

- **Voor de kokkel.**
- Fijn! Er slepen geen netten over de bodem. Hierdoor blijf jij gespaard en kun je rustig doorleven. Ga één stapje vooruit.

Vak 40: Te druk en vies

- **Voor de kokkel, kabeljauw, visdief en zeehond.**
- Overall om je heen doen mensen dingen: er varen boten, er vliegen vliegtuigen en er wordt gevestigd. Het maakt je gestrest en er zijn ook allemaal vieze stoffen in het water die je ziek maken. Ga terug naar vakje 30.

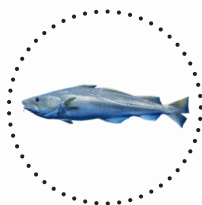
Veel speelplezier!

De pionnen ✂

Kokkel



Kabeljauw



Visdief



Gewone zeehond

