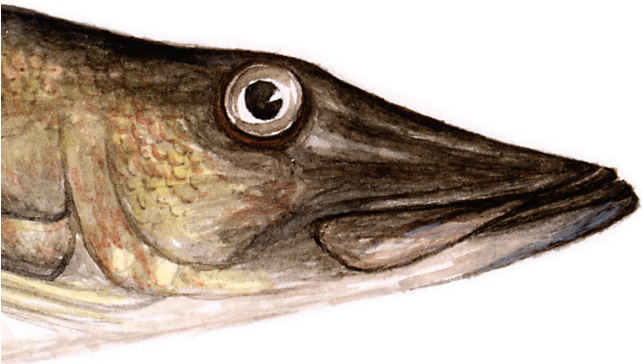




INNAN SPELET BÖRJAR

- Utse en Spelmästare (förslagsvis lärare eller ledare för klassen/gruppen). Spelmästarens roll är att vara domare, dirigera spelet, hålla tiden och räkna ut resultatet.
- En spelomgång varar i cirka 10 minuter. Men om ni vill, kan ni låta en spelomgång vara längre än så. Framförallt första gången kan det behövas lite extra tid för att förstå hur spelet fungerar.
- Läs igenom spelreglerna för att bli familjär med hur spelet fungerar. Lägg särskilt märke till rollerna för Alger, Trålare och Miljögifter.
- Markera ut en tydlig spelplan, gärna en fotbollsplan, gymnastiksal eller liknande.
- Använd gärna en visselpipa eller annan tydlig signal för att starta och stoppa spelet.
- Se till att du har alla spelkort. Blanda dem väl.



BÖRJA SPELA

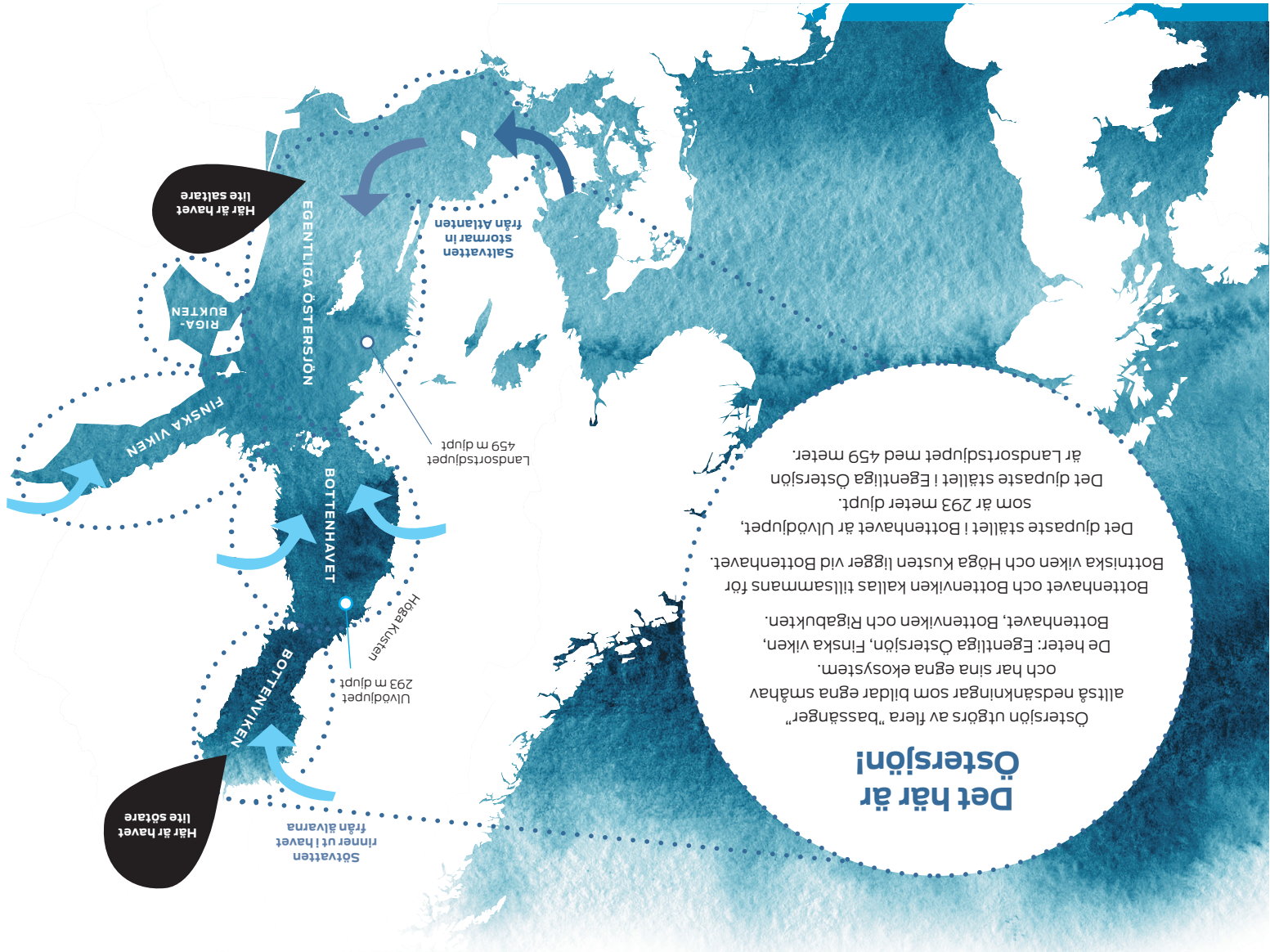
1. Samla alla vid spelplanen och förklara vad spelet går ut på – jaga föda, skydda sig mot att bli uppäten och att se upp för Trålare, Miljögifter och Algblomning.
2. Visa var gränserna för spelplanen går – vad som är hav (innanför) och land (utanför) – så att alla förstår var man får "simma". OBS! Den som råkar springa "upp på land" dör och måste byta spelkort hos Spelmästaren.
3. Introducera alla arter (se beskrivning på nästa sida). Berätta vad de jagar, vad de hotas av, hur de kan skydda sig och vad de i övrigt kan göra. Demonstrera samtidigt hur varje art "ser ut". Låt deltagarna härma rörelserna så att de känner igen alla arter när spelet väl är igång.
4. Bestäm vad som gäller för att en art ska vara "fångad". Räcker det med att bli nuddad (som i Kull) eller måste jagaren hålla fast eller krama offret? Påminn också om att när någon blivit fångad måste hen gå till Spelmästaren för att få ett nytt spelkort.
5. Dela ut spelkortet och kontrollera att varje deltagarna förstår hur deras art känns igen genom att låta dem visa upp hur de ska se ut innan spelet startar.
6. När tiden är ute och du ger signal att spelet är slut, måste alla stanna (frysa till) på den plats där de befinner sig, för att du ska kunna räkna ut om ni har lyckats upprätthålla ekosystemet eller inte.

HUR GICK DET?

När tiden är ute ska ni se om ni lyckats upprätthålla ekosystemet i Östersjön eller inte. Eftersom alla arter i näringskedjan är beroende av varandra, kontrollera:

- **Har alla har lyckats fånga någon?**
Alla som inte hunnit fånga någon föda under spelomgången har nu svultit ihjäl och får gå av spelplanen (Gäller inte Blåstång och Blåmussslor).
- **Saknas det ett led i näringskedjan?**
Saknas det nu en art i näringskedjan får arten närmast över i näringskedjan också gå av på grund av svält. Till exempel saknas det Pungräkor får även alla Strömming gå av, saknas både Gädda och Strömming får Sälen gå av, osv.
- **Finns det en Trålare kvar på spelplanen?**
Då måste all Blåstång och Blåmussslor lämna spelplanen tillsammans med alla fiskar och pungräkor som håller i dem eftersom Trålaren rivit upp en viktig del i ekosystemet.
- **Finns Miljögifter kvar på spelplanen?**
Då får de tre (3) deltagare som står närmast Miljögifter och som inte håller i en Blåmussla, gå av spelplanen,
- **Är det för mycket Algblomning?**
Om mer än hälften av spelarna är Alger, dör hela havet och alla får gå av.

Hur många personer finns det nu kvar på spelplanen?
Kan ni göra ett bättre resultat i nästa omgång?



Ett spel om ekosystemet i Östersjön

Vad händer om den sköra balansen i Östersjön rubbas, om en art tar över eller försvinner helt? Spelet om att överleva i brackvattnen är ett "spräng-och-jaga-spel" för utomhusbruk. Det passar bäst för grupper med runt 20 deltagare. Det spelas i omgångar där varje spelomgång bara tar cirka 10 minuter och men där det gäller att bli bättre för varje omgång.

Spelet är framtaget av naturum Höga Kusten med finansiering av Havs- och Vattenmyndighetens anslag för åtgärder för havs- och vattenmiljön. Tryckning av spelet för projektet "Återskapa Östersjöns livskraft" har finansierats av Svenska Postkodlotteriet.

Är du intresserad av att lära dig mer om Östersjön finns mer material hos naturum Höga Kusten och naturum Vattenriket. I Stockholms skärgård ansvarar WWF för samma material.

Du kan också hitta mer information på hemsidorna:

- naturumhogakusten.se
- vattenriket.kristianstad.se/naturum
- wwf.se/projekt/aterskapa-ostersjons-livskraft



Lär känna spelets deltagare

BLÅSTÅNG

Kännetecken: Blåstången håller händerna över huvudet och svajar med armarna. Blåstången får ställa sig på valfri plats på spelplan men måste stå still där hela spelomgången.

Skyddar: Blåstång kan skydda Strömming och Pungräkor från att bli fångade, men inte Gädda och Säl.

Hotas av: Om Trålaren får tag i Blåstången blir den uppryckt med rötterna måste den följa med av spelplanen för att hämta ett nytt spelkort. Även alla fiskar och pungräkor håller i tången får hämta nytt spelkort.



BLÅMUSSLOR

Kännetecken: Blåmusslan håller händerna över huvudet. Blåmusslan får sitta på en valfri plats på spelplanen (är det blött på marken kan de stå) men där måste de sitta/stå still hela spelomgången.

Skyddar: Alla arter som håller i en Blåmussla är skyddade mot Miljögifter. Även Gädda och Säl.

Hotas av: Om Trålaren får tag i Blåmusslan blir den uppryckt tillsammans med alla som håller i den, och måste följa med av spelplanen för att hämta ett nytt spelkort. Även alla fiskar och pungräkor håller i tången får hämta nytt spelkort.



SÄL

Kännetecken: Sälén håller armarna längs kroppen och viftar med händerna i höjd med höften. Sälén får springa fritt över spelplanen för att jaga föda.

Jagar: Gädda och Strömming.

Hotas av: Miljögift och Trålare.



GÄDDA

Kännetecken: Gäddan sträcker armarna framför sig så att de bildar en kil. Gäddan får springa fritt över spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Strömming.

Hotas av: Säl, Miljögift, Alger och Trålare.

Skyddas av: Blåmusslor (mot Miljögifter).



STRÖMMING

Kännetecken: Strömmingen sätter armarna i sidan och vinklar armbågarna utåt. Strömmingen får springa fritt över spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Pungräkor.

Hotas av: Säl, Gädda, Miljögifter, Alger och Trålare.

Skyddas av: Blåstång (mot Gädda och Säl) och Blåmusslor (mot Miljögifter).



PUNGRÄKA

Kännetecken: Pungräkan håller händerna mot på huvudet och spretar med fingrarna som känslspröt. Pungräkan får springa fritt över spelplanen för att jaga föda och söka skydd.

Jagar: Alger.

Hotas av: Strömming, Alger och Miljögifter.

Skyddas av: Blåstång (mot Strömming) och av Blåmusslor (mot Miljögifter).



ALGER

Kännetecken: Alger hoppar jämfota hand i hand. Det måste alltid finnas minst två Alger som håller hand (eller krokarm) för att de ska få gå in på spelplanen. Finns det bara en Alg får den vänta tills någon annan drar ett Algkort.

Jagar: Gädda, Strömming och Pungräkor.

Alla arter som Algerna fångar förvandlas direkt till Alger och får "kroka arm" med de övriga Algerna för att bilda en kedja av "Algblomning".

Hotas av: Fångar en Pungräka en Alg (t ex genom att smyga sig på dem bakifrån innan Algen hunnit fånga Pungräkan) måste den Algen släppa taget om sina Alg-kompisar och gå och hämta ett nytt spelkort.



TRÅLARE

Kännetecken: Trålaren går med armarna rakt ut, så brett som möjligt. Trålaren får bara gå fram och tillbaka tvärs över spelplanen i raka linjer.

Trålaren får inte vända eller byta riktning förrän de har kommit till andra sidan av spelplanen. Efter fyra vändor får Trålaren "gå i hamn" och byta kort.

Fångar: Alla som Trålaren fångar måste följa med till kanten av spelplanen och hämta nya spelkort, inklusive Blåstång och Blåmusslor och alla andra fiskar som gömmer sig där.

MILJÖGIFTER

Kännetecken: Den som har kortet Miljögifter kan vara lite hemlig och kan välja att föreställa vilken art den vill.

Miljögifter jagar ingen utan låter sig istället bli jagad och fångad för att kunna förgifta alla i den art som fångat hen.

Förgiftar: När Miljögifter blir fångad av någon tar Miljögifter med sig hen till Spelmästaren. Spelmästaren avbryter då spelet och låter alla av samma art gå av spelplanen för att hämta nya kort. Därefter måste även Miljögifter byta kort.

OBS! Alla som håller i en Blåmussla när Spelmästaren avbryter spelet, är skyddade och behöver inte gå av planen. Så påminn gärna deltagarna att då och då söka skydd hos Blåmusslan.

