



## Fødekædestratego

### Opgaven

Eleverne lærer på egen krop, hvordan fødekæder kan hænge sammen og hvordan en katastrofe kan ændre et økosystem.

### Forberedelse:

- Udskriv spillekortene i to kopier på to forskellige farver papir og klip derefter kortene ud
- Marker en bane på mindst 100 m – gerne inde mellem træer og buske, så der er noget at løbe rundt om. Marker desuden to baser, et til hvert hold
- Spillet kan også afvikles i gymnastiksalen. Her bruges stregerne på gulvet som baser.

### Sådan gør du

Det er en god idé at begynde spillet ved at tale om fødekæder. Hvad er det og hvordan fungerer de? Giv nogle eksempler.

Eleverne deles i to hold. Hvert hold tildeles en base, der ligger mindst 100 m fra hinanden og der udvælges en holdleder. Holdlederen får udleveret holdets spillekort og er nu ansvarlig for at hvert holdmedlem altid har et kort i hånden og dermed mulighed for at være med på spillebanen. Før spillet fløjtes i gang er det en god idé at lade holdet lægge en slagplan.

Når spillet begynder gælder det om at stjæle kort fra hinanden. Når man møder/fanger en modstander og rører ved vedkommende skal begge deres kort frem. Den der har det højeste kort vinder og får den andens kort. Når dysten er overstået skal begge vende tilbage til deres holdleder. Vinderen skal aflevere det erobrede kort og taberen skal have udleveret et nyt kort.

Katastrofekortet har sine egne regler.

Holdene slår om, hvem der skal starte med kortet. Katastrofekortet vinder over alle andre kort, men når man har brugt kortet over for modstanderen, skal man aflevere kortet til den man har slået. Han/hun er nu den nye katastrofe.

Spillet slutter når der fløjtes af, eller når et hold har tabt alle sine kort.

Spillet kan gøres længere ved at du printer dobbelt så mange spillekort ud, så hvert hold i stedet får 54 kort. Men husk der kan kun være ét katastrofekort i spillet.

Det er en god idé at afslutte spillet ved igen at snakke om fødekæder.

## Mål

### Natur/teknologi

*Efter 6. klasse*

Modellering: Eleven kan designe enkle modeller

- Natur og miljø

### Biologi

*Efter 9. klasse*

Perspektivering: Eleven kan perspektivere biologi til omverdenen og relatere indholdet i faget til udvikling af naturvidenskabelig erkendelse

- Økosystemer

### Idræt

*Efter 7. klasse*

Idrætskultur og relationer: Eleven kan analysere idrætskulturelle normer, værdier og relationer

- Samarbejde og ansvar

### Naturfag

*Efter 10. klasse*

Perspektivering: Eleven kan perspektivere naturfag til omverdenen og relatere indholdet i faget til udvikling af naturvidenskabelig erkendelse

- Natur
- Naturgrundlag og levevilkår

Arbejdsark

#### Spillekort

Download fil

#### Baggrundsviden om Vadehavets dyreliv

Kan suppleres med følgende opgaver

Fødekæder i Vadehavet

Hvem æder hvem? - Fødekæder i Vadehavet

Billedlotteri, vendespil og samtalekort med Vadehavets dyr

Sno dig

Mit Vadehav-malebog

## Praktisk information

### Målgruppe

4. - 10. klasse

### Aktivitet

Bevægelse

Indenfor

Udenfor

### Periode

Hele året

### Varighed

2-4 timer

### Emneområde

Dyreliv

### Fag

Natur/teknologi

Biologi

Idræt

## Besøgssteder

Fiskeri- og Søfartsmuseet

Havneskolen

Myrthuegård

NaturKulturVarde

Naturstyrelsen Blåvandshuk

Naturstyrelsen Vadehavet

Naturvejledning Fanø Kommune  
Naturvejledning Tønder Kommune  
Tøndermarskens Naturskole  
Tønnisgård  
Vadehavscentret