

Willkommen im Leben eines Zugvogels!
Du bist heute als Watvogelküken in der Arktis
aus dem Ei geschlüpft.

Um zu überleben, brauchst du Energie.

Du startest mit 10 Energiepunkten in
dein Leben als Watvogel.

Wenn du frisst, gewinnst du
Energiepunkte.

Fliegen und Warmhalten kosten
Energiepunkte.

Wenn deine Energiereserven
0 sind, dann stirbst du.



WÜRFEL EINMAL UM VORANZUKOMMEN



Du wirst vom Polarfuchs gefressen.

1

Arktis



DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!

Es ist schlechtes Wetter und du findest kaum Nahrung.

2

Arktis



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5



Dieses Jahr gibt es viele Lemminge,
deshalb wirst du vom Polarfuchs verschont.

3

Arktis



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5



Sonniges Wetter erleichtert dir die
Nahrungssuche.

4

Arktis



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5



Es ist Spätsommer und du willst in Richtung
Wattenmeer losfliegen.



WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN

5

Arktis

Du kommst unterwegs in schlechtes Wetter
und musst dich sehr anstrengen.

6

Nord-
polarmeer



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 10



Bei Sonnenschein kommst du gut voran.

7

Nord-
polarmeer



DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND GEHST ZUM FELD 10



Du hast stürmischen **Gegenwind**.

8

Nord-
polarmeer



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 10



Gutes Wetter und Rückenwind erleichtern
dir den Flug.

9

Nord-
polarmeer



DU GEHST ZUM FELD 10



Du hast das Wattenmeer erreicht.
Jetzt musst du eine Wattfläche finden, wo es
genug Nahrung gibt.

10

Dänisches
Wattenmeer



WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN



Du wirst von einem Wanderfalken angegriffen.

11

Dänisches
Wattenmeer



DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!

Auf der **Jagd** nach Enten erschreckt dich ein Jäger mit seinen Schüssen.



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



12

Dänisches
Wattenmeer

Du findest eine ruhige Wattfläche mit viel Nahrung.

13

Dänisches
Wattenmeer



DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Im Watt wird der Bau einer Industrieanlage **verhindert**. Wichtige Rast- und Nahrungsgebiete bleiben erhalten.

14

Dänisches
Wattenmeer



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Im Nationalpark kannst du ungestört fressen
und rasten.

15

Deutsches
Wattenmeer



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Ein **Fuchs** nähert sich deinem Rastplatz und
du musst schnell fliehen.



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL

16

Deutsches
Wattenmeer



Durch den Bau einer Beobachtungshütte
wirst du von Besuchern nicht mehr gestört.

17

Deutsches
Wattenmeer



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Ein Nationalpark-Betreuer erklärt den Besuchern die Bedeutung von Vogelrastgebieten.

18

Deutsches
Wattenmeer



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Wassersportler schrecken dich von deinem
Hochwasserrastplatz auf.

19

Deutsches
Wattenmeer



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Du findest eine ruhige Wattfläche mit viel Nahrung.

20

Niederländisches
Wattenmeer



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 24



Hundebesitzer und Vogelbeobachter dringen
in die Rastgebiete der Watvögel ein.
Wegen der **Störungen** musst du fliehen.

21

Niederländisches
Wattenmeer



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Das **Wetter** ist super und du kannst schnell
Fettpolster anlegen für den Flug nach Süden.

22

Niederländisches
Wattenmeer



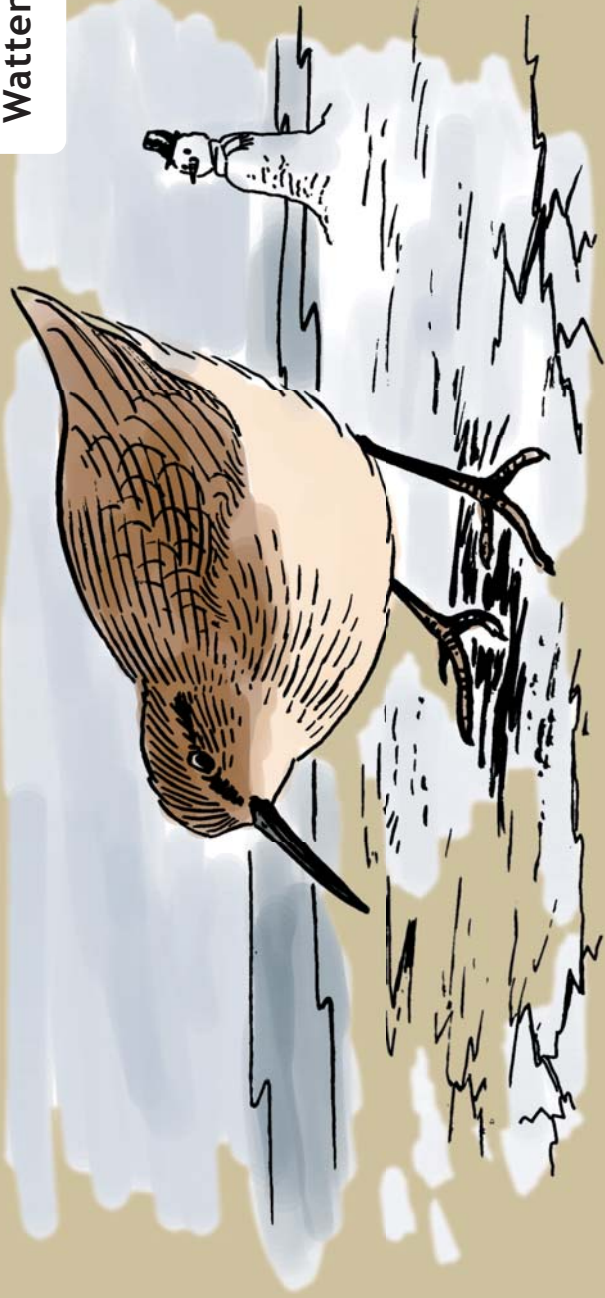
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 24



Ein früher Winterseinbruch erschwert dir
die Nahrungssuche.

23

Niederländisches
Wattenmeer



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 24



Der Winter beginnt und du fliegst vom Wattenmeer bis nach Frankreich.

24

Ärmelkanal



DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND WÜRFELST EINMAL



Für eine Hafenerweiterung sind wichtige Nahrungs- und Rastgebiete bebaut worden.

25

Frankreich



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Auf dem Wasser schwimmt ein Ölteppich
und dein Gefieder verklebt.



DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!

26

Frankreich

Du findest eine ruhige Flussmündung, wo du ungestört fressen kannst.

27

Frankreich



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 29



Bei warmem Herbstwetter findest du reichlich Nahrung im Schlick.

28

Frankreich



DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 29



Der **Winter** holt dich ein. Du fliegst über den atlantischen Ozean nach Westafrika.

29

Atlantischer
Ozean



DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND WÜRFELST EINMAL



Dein Rastplatz ist durch Chemikalien
vergiftet, deshalb findest du keine Nahrung.

30

Westafrika



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34



Ein Umweltbildungsprogramm ermuntert die einheimische Bevölkerung, sich die Vögel anzusehen, ohne sie zu stören.

31

Westafrika



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34



Fischer stören dich beim Fressen am Strand.

32

Westafrika



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34



Du hast ein tolles Überwinterungsgebiet
und du kannst dich richtig satt fressen.



DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34

33

Westafrika



Es ist **Frühlingsbeginn** und du fliegst in Richtung Norden nach Spanien.

34

Atlantischer
Ozean



DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND WÜRFELST EINMAL



Du wirst von einem Jäger erschossen.



DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!

35

Spanien

Die erste Frühlingssonne erleichtert dir die Nahrungssuche.

36

Spanien



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 39



Entlang der Küste wurden Hotels gebaut und
deine Nahrungsgebiete sind zerstört.

37

Spanien



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 39



Es gibt reichlich Nahrung und du setzt Fett für deinen langen Flug nach Norden an.

38

Spanien



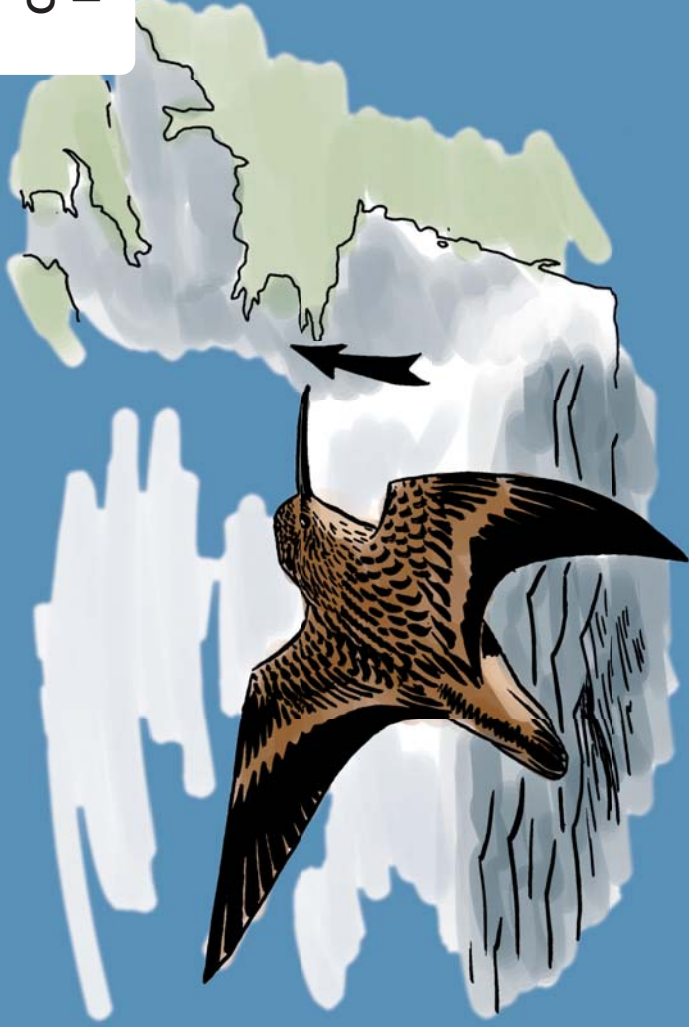
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 39



Auf deinem Weg nach Norden fliegst du bis
ins Wattenmeer.

39

Golf von
Biscaya



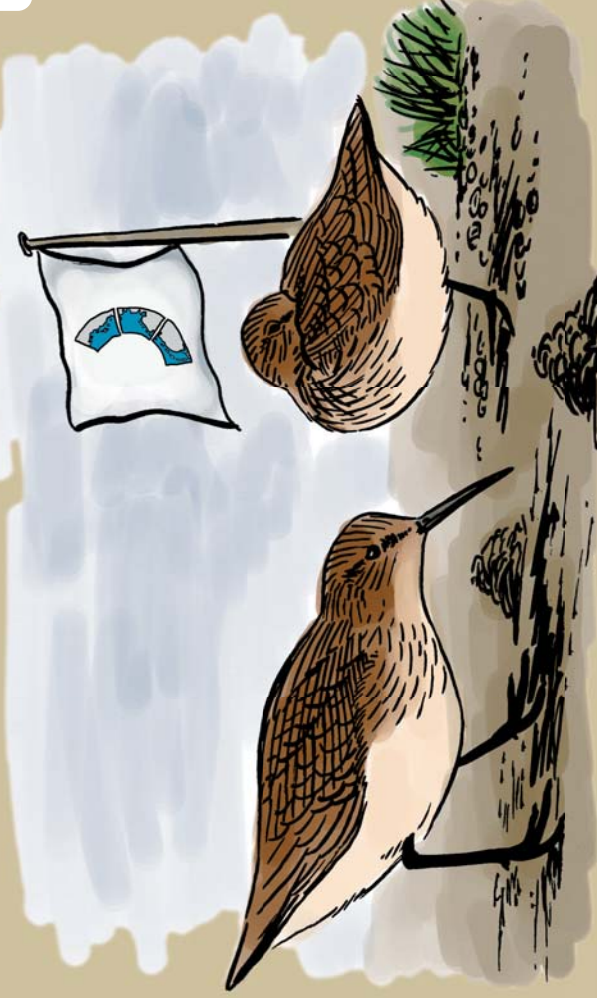
DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND GEHST ZUM FELD 40



Die drei Wattenmeerländer setzen sich in der
Trilateralen Wattenmeerkoooperation gemeinsam für den Schutz des Wattenmeeres ein.

40

Internationales
Wattenmeer



DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Du hast eine Wattfläche mit viel Nahrung gefunden.

41

Internationales
Wattenmeer



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Touristen laufen im Watt umher. Du musst immer wieder auffliegen.

42

Internationales
Wattenmeer



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Bei ungewöhnlich hohem Wasserstand musst du besonders lange nach einem Rastplatz suchen.

43

Internationales
Wattenmeer



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Im Watt wird der Bau einer Industrieanlage **verhindert**. Wichtige Rast- und Nahrungsgebiete bleiben erhalten.

44

Internationales
Wattenmeer



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Pazifische Austern überwuchern die Wattfläche und die Nahrungssuche wird schwieriger für dich.

45

Internationales
Wattenmeer



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



Auf deiner Lieblingswiese wird plötzlich Mais
angebaut. Du musst dir einen **neuen**
Rastplatz suchen.



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50

46

Internationales
Wattenmeer



Mildes Wetter erleichtert dir die
Nahrungssuche.

47

Internationales
Wattenmeer



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



Naturschützer haben einen Kabelkanal durch das Wattenmeer verhindert. Wichtige Rast- und Nahrungsgebiete wurden geschützt.

48

Internationales
Wattenmeer



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



Deine Nahrungssuche wird von einem Angler unterbrochen, der Wattwürmer ausgräbt.

49

Internationales
Wattenmeer



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



Du verlässt das Wattenmeer und fliegst zu
deinem Brutgebiet in der Arktis.

50

Nordatlantik



DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Im Brutgebiet ist schönes Wetter und die Nahrungssuche ist einfach.

51

Arktis



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Ein Schneesturm im Brutgebiet hält dich von der Nahrungsaufnahme ab.

52

Arktis



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Umweltschützer verhindern den Bau einer Pipeline durch dein Brutgebiet.

53

Arktis



DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Eine Ölgesellschaft baut eine Pipeline
durch dein Brutgebiet.

54

Arktis



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Herzlichen Glückwunsch!
Wenn du genug Energie hast,
bist du bereit zum Brüten.



55

Arktis

Wie viele Energiepunkte hast du?

- | | |
|-------------|--------------------------------|
| 1-5 | Du bist zu schwach zum Brüten. |
| 6-10 | Du ziehst ein Küken groß. |
| 11-15 | Du ziehst zwei Küken groß. |
| 16-20 | Du ziehst drei Küken groß. |
| 21 und mehr | Du ziehst vier Küken groß. |

ZUGVOGELSPIEL



ANLEITUNG

1) Die Spielfeldtafeln werden in V-, S- oder Kreisform auf den Boden gelegt.
(Reihenfolge der Zahlen beachten!)

2) Jede(r) MitspielerIn bekommt einen Zugvogelpass, Klemmbrett, Stift und einen 4-seitigen Würfel. Die Anzahl der gewürfelten Augen gibt an, wie weit jede(r) SpielerIn vorrückt.

3) Das Spiel kann beginnen.
Die (bis zu 15) MitspielerInnen starten nacheinander.

4) In ihren Zugvogelpass tragen die „Vögel“ ihre jeweiligen Energiepunkte und die **fett gedruckten** Stichworte von den Spielfeldern ein.

5) Wer die Zugstrecke vollständig zurückgelegt hat oder gestorben ist, trägt auf der Rückseite des Zugvogelpasses seine Gesamtpunktzahl ein.

6) Die ersten fünf SpielerInnen, die im Brutgebiet angekommen sind, bekommen eine Zusatzaufgabe, um den Zugweg genauer zu untersuchen.

International Wadden Sea School, www.iwss.org



IWSS dankt der „Royal Society For The Protection Of Birds“ für die Erlaubnis, Idee und Zeichnungen für eine Wattenmeer-Ausgabe des „Wader Migration Game“ verwenden zu dürfen. Dank an Bingo Lotto für die finanzielle Förderung der Herstellungskosten.

