

# START

Arktis

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.

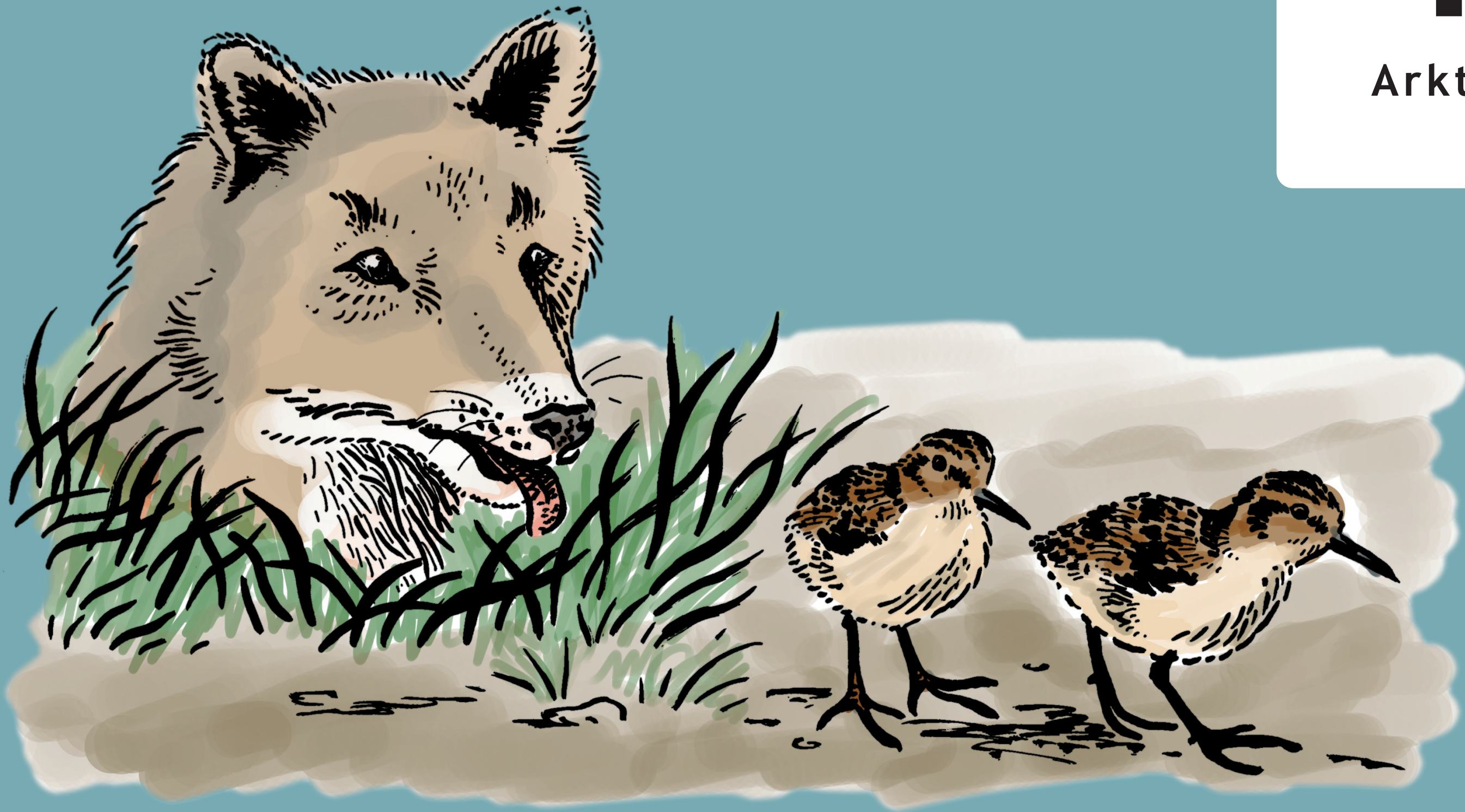


**WÜRFEL EINMAL UM VORANZUKOMMEN**

Du wirst vom Polarfuchs gefressen.

1

Arktis



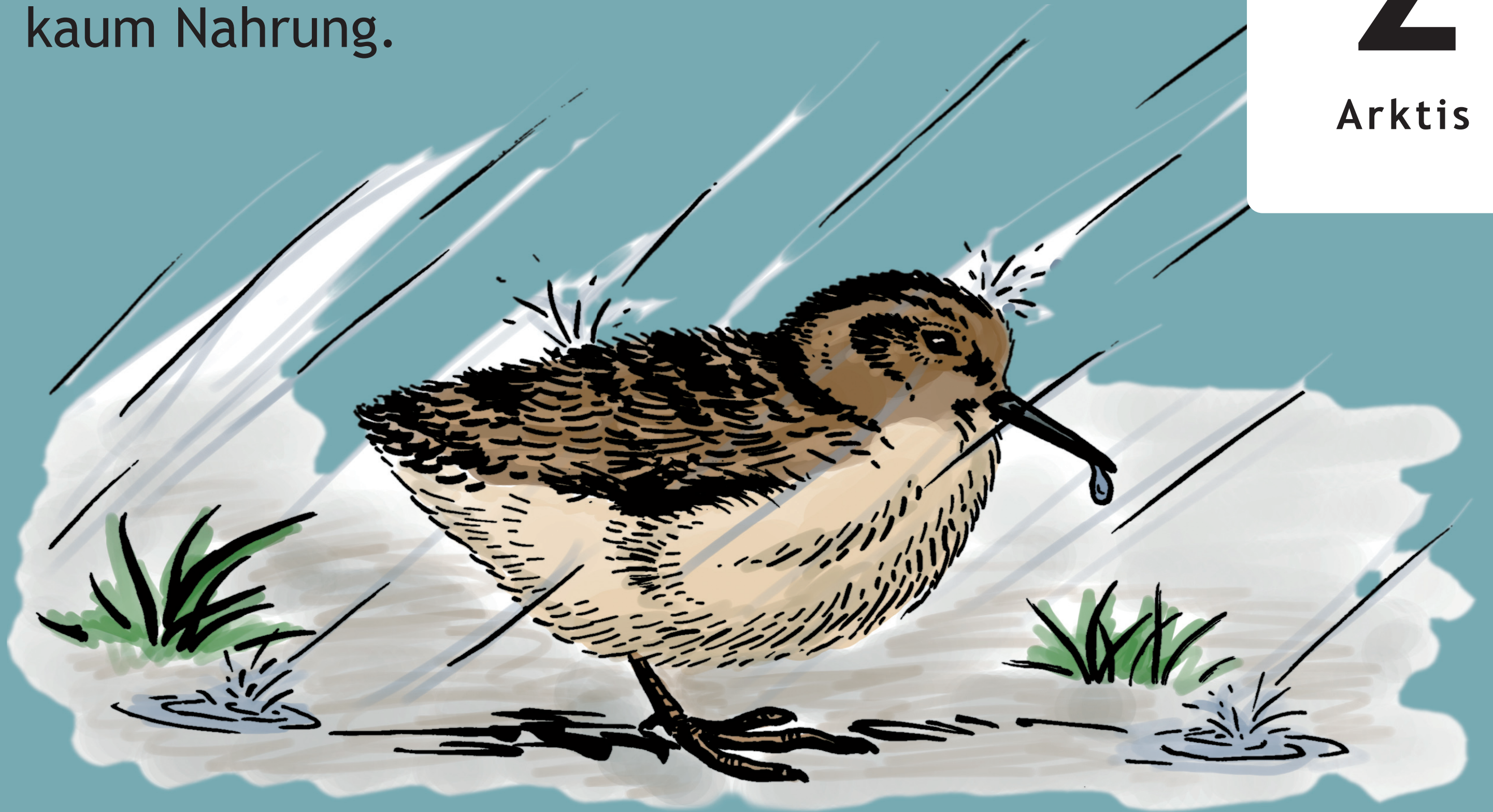
**DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!**



Es ist schlechtes Wetter und du findest kaum Nahrung.

2

Arktis



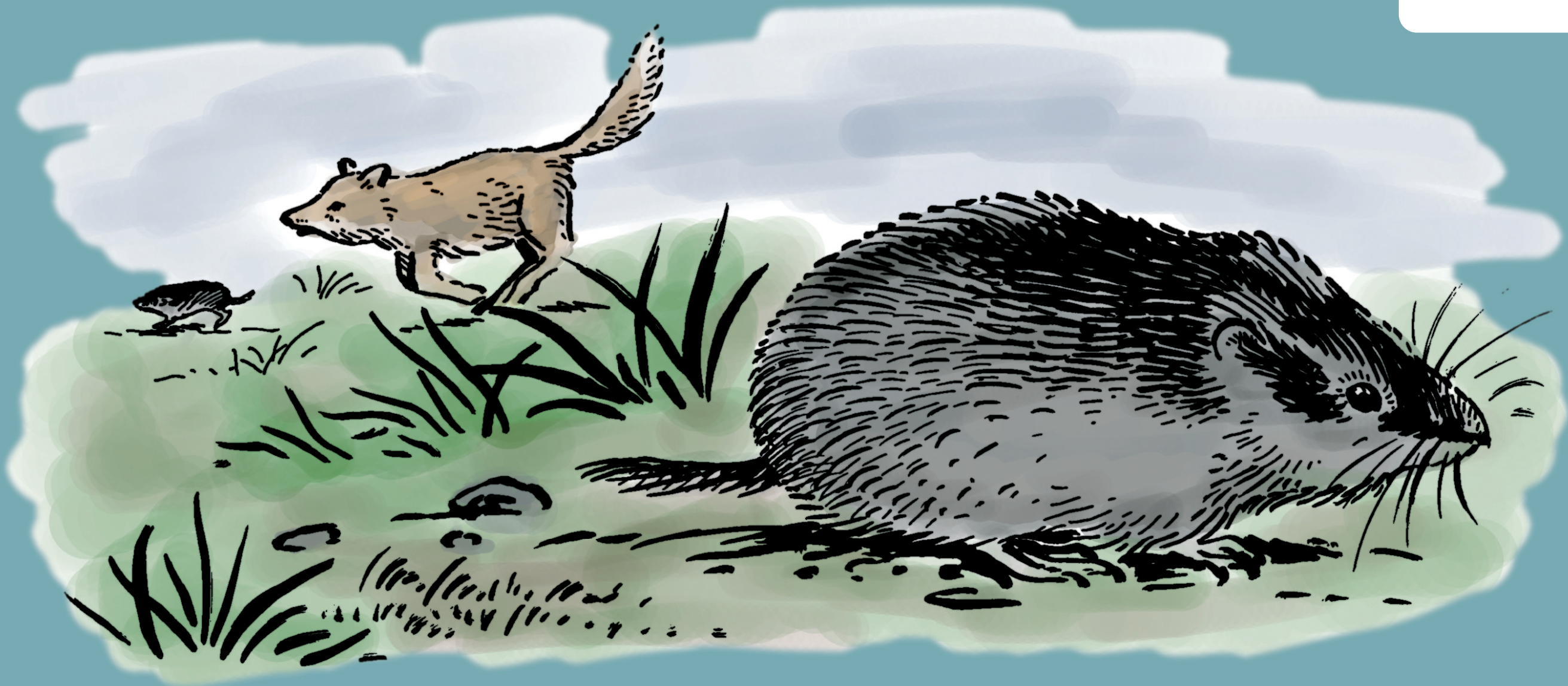
DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5



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

3

Arktis



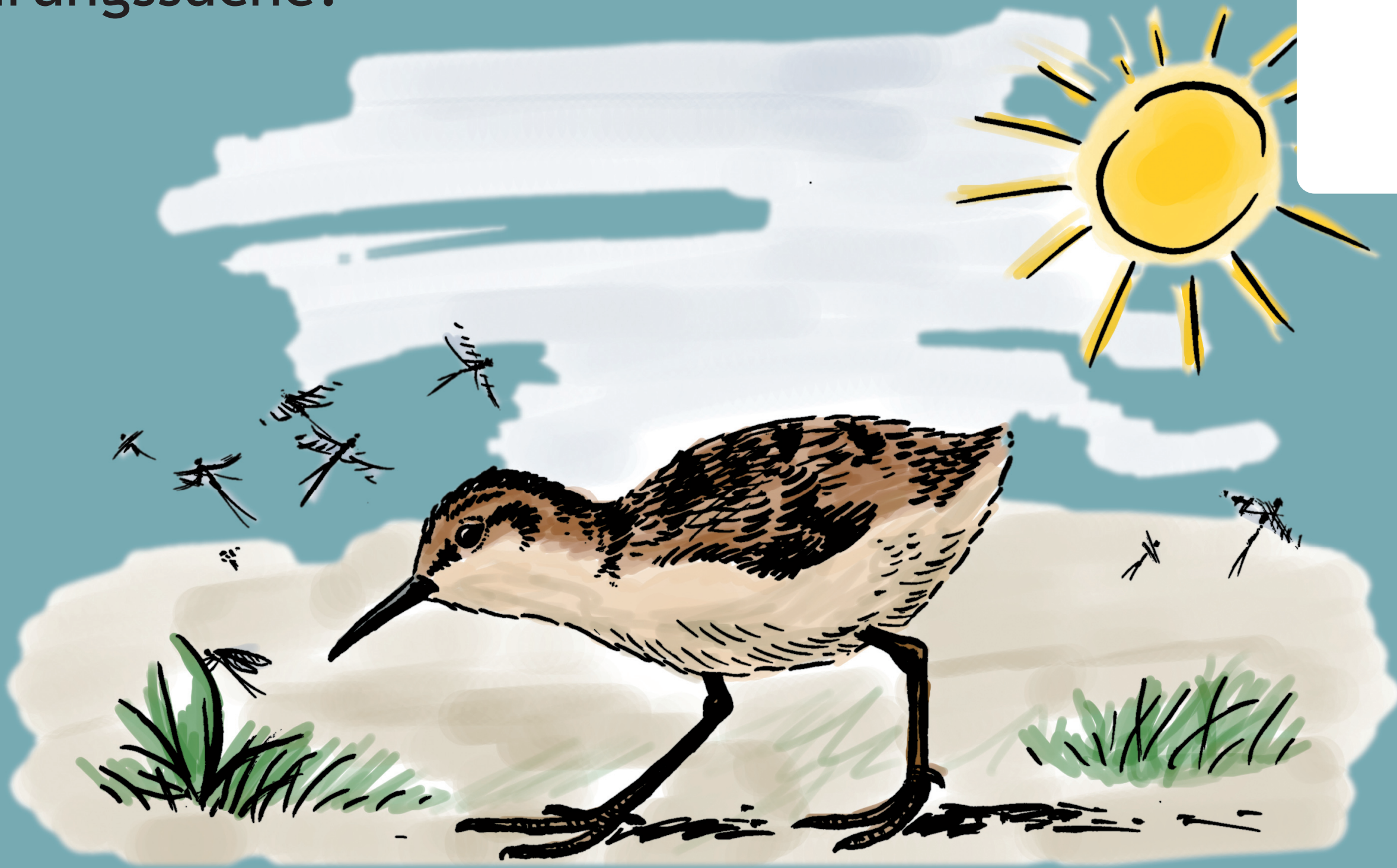
**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5**



Sonniges Wetter erleichtert dir die Nahrungssuche.

4

Arktis

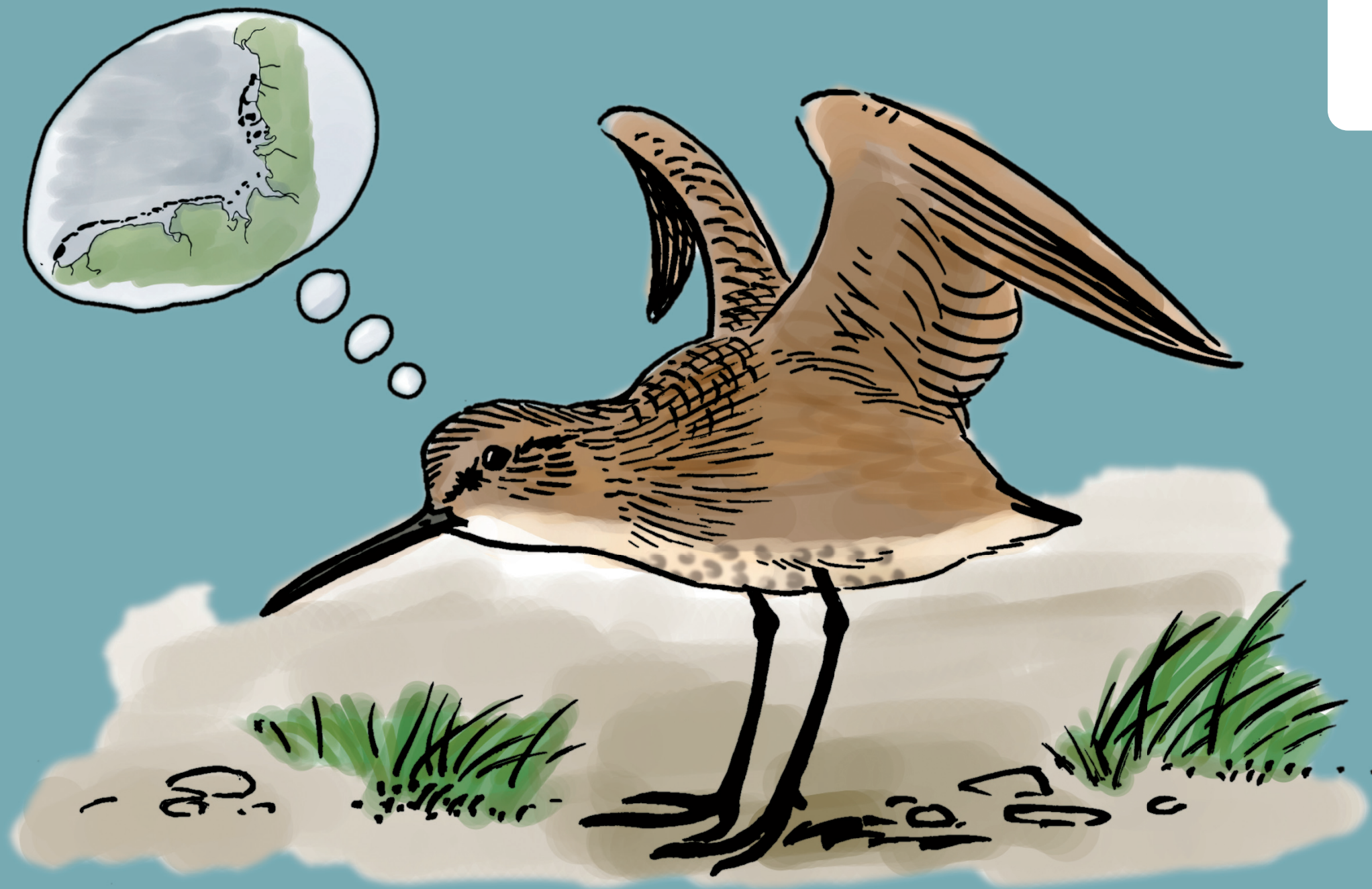


DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 5

Es ist Spätsommer und du willst in Richtung  
Wattenmeer losfliegen.

5

Arktis



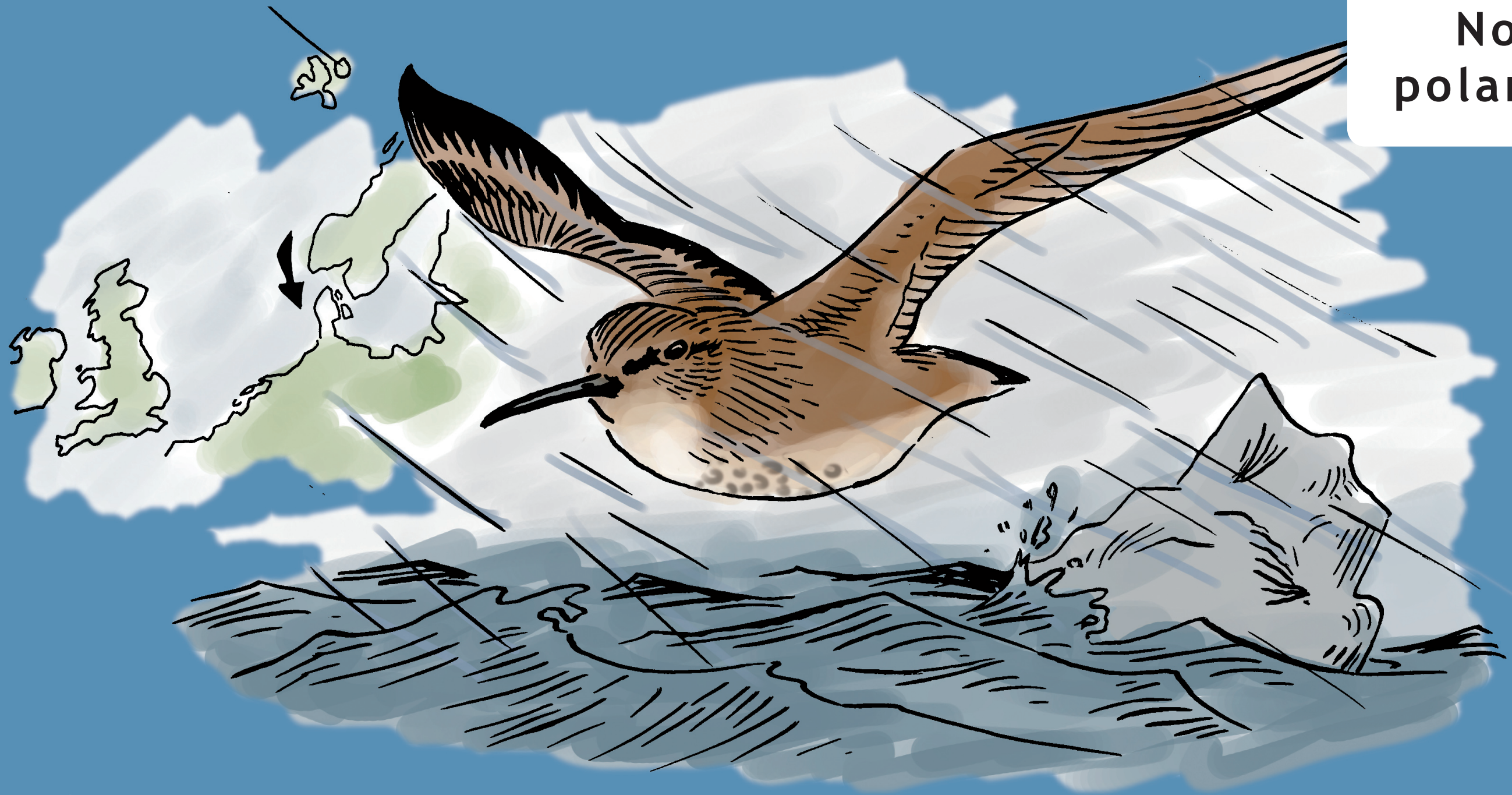
WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN



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

6

Nord-  
polarmeer



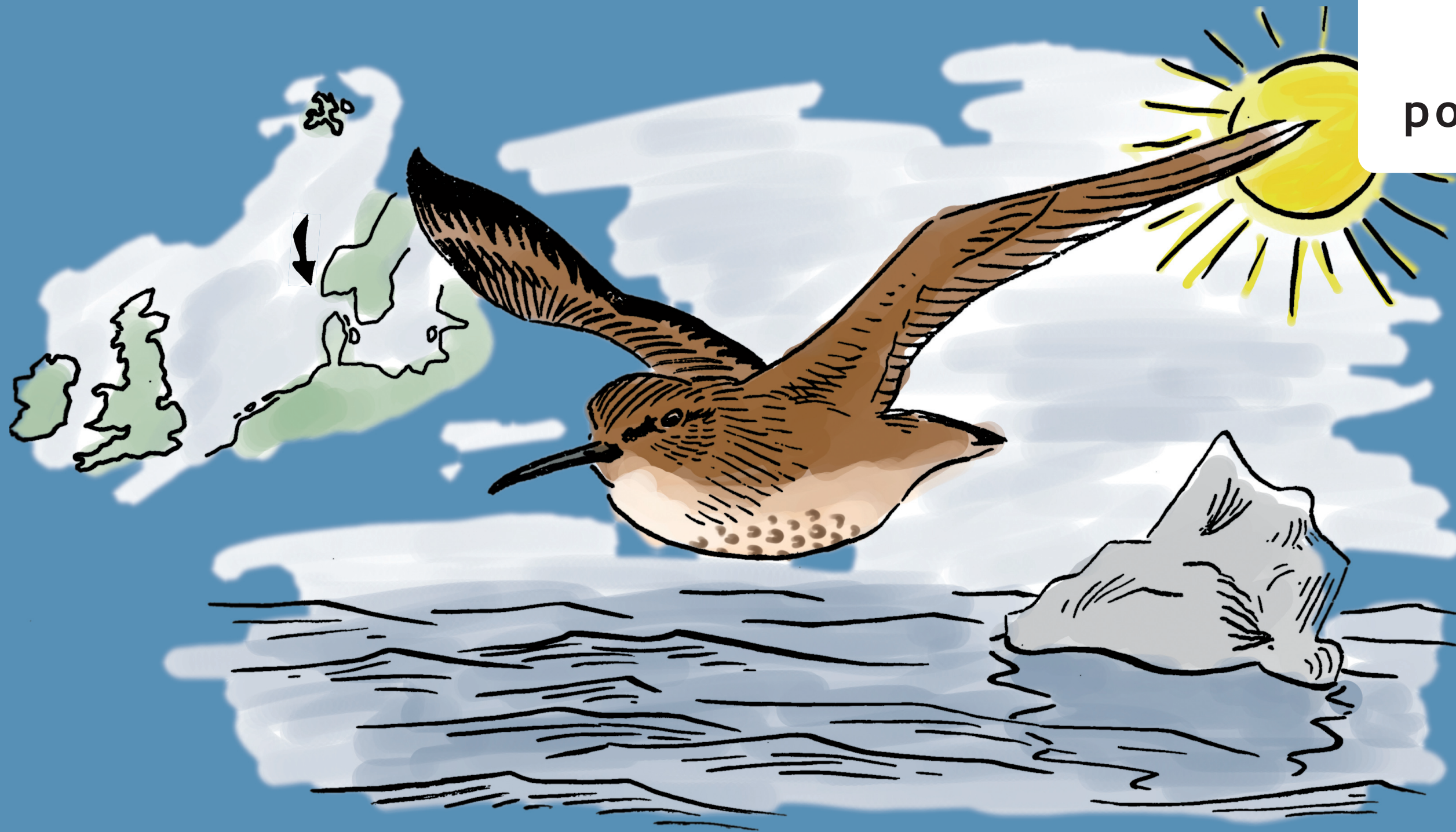
**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 10**



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



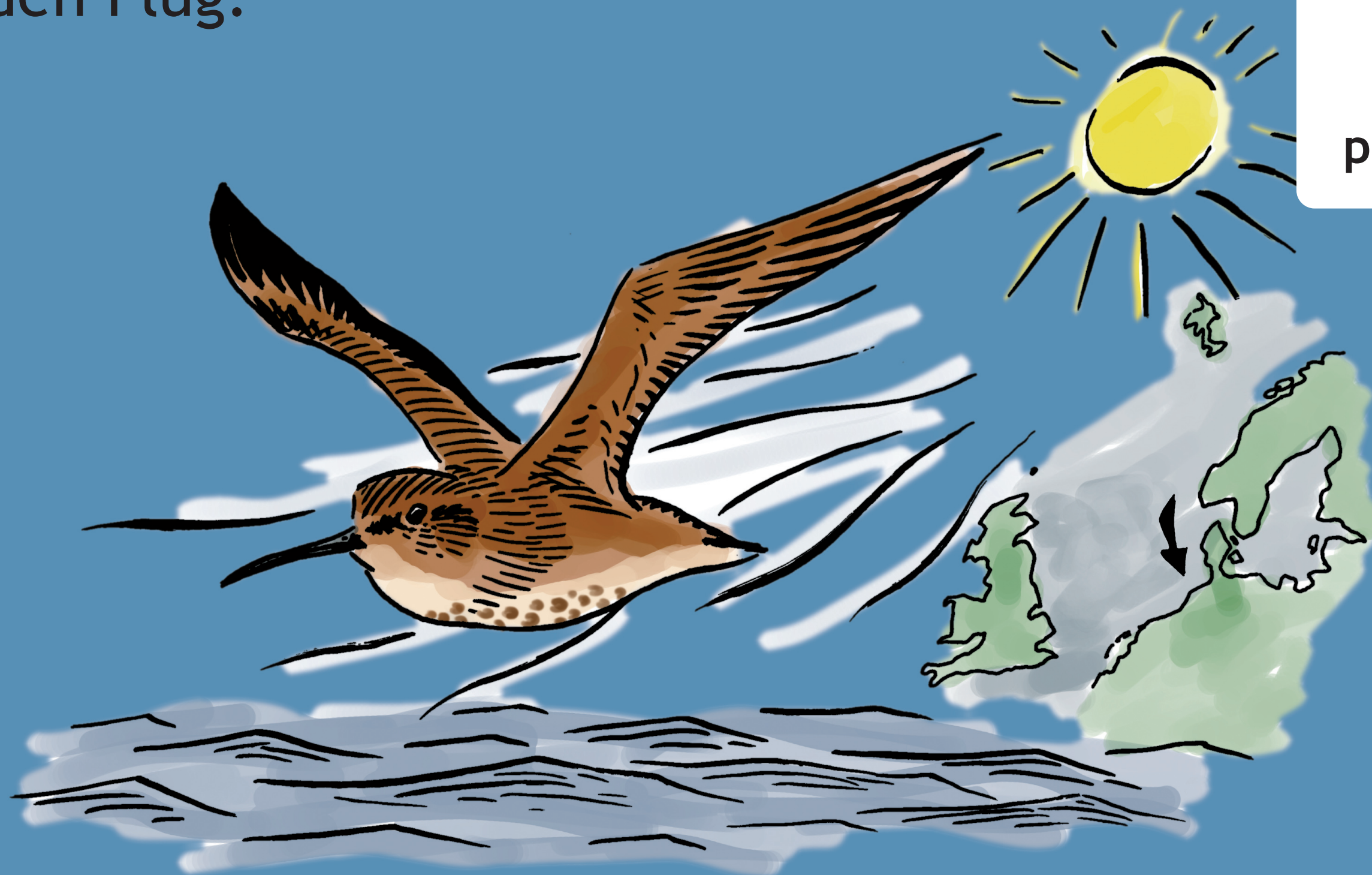
DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 10



Gutes Wetter und Rückenwind erleichtern  
dir den Flug.

9

Nord-  
polarmeer



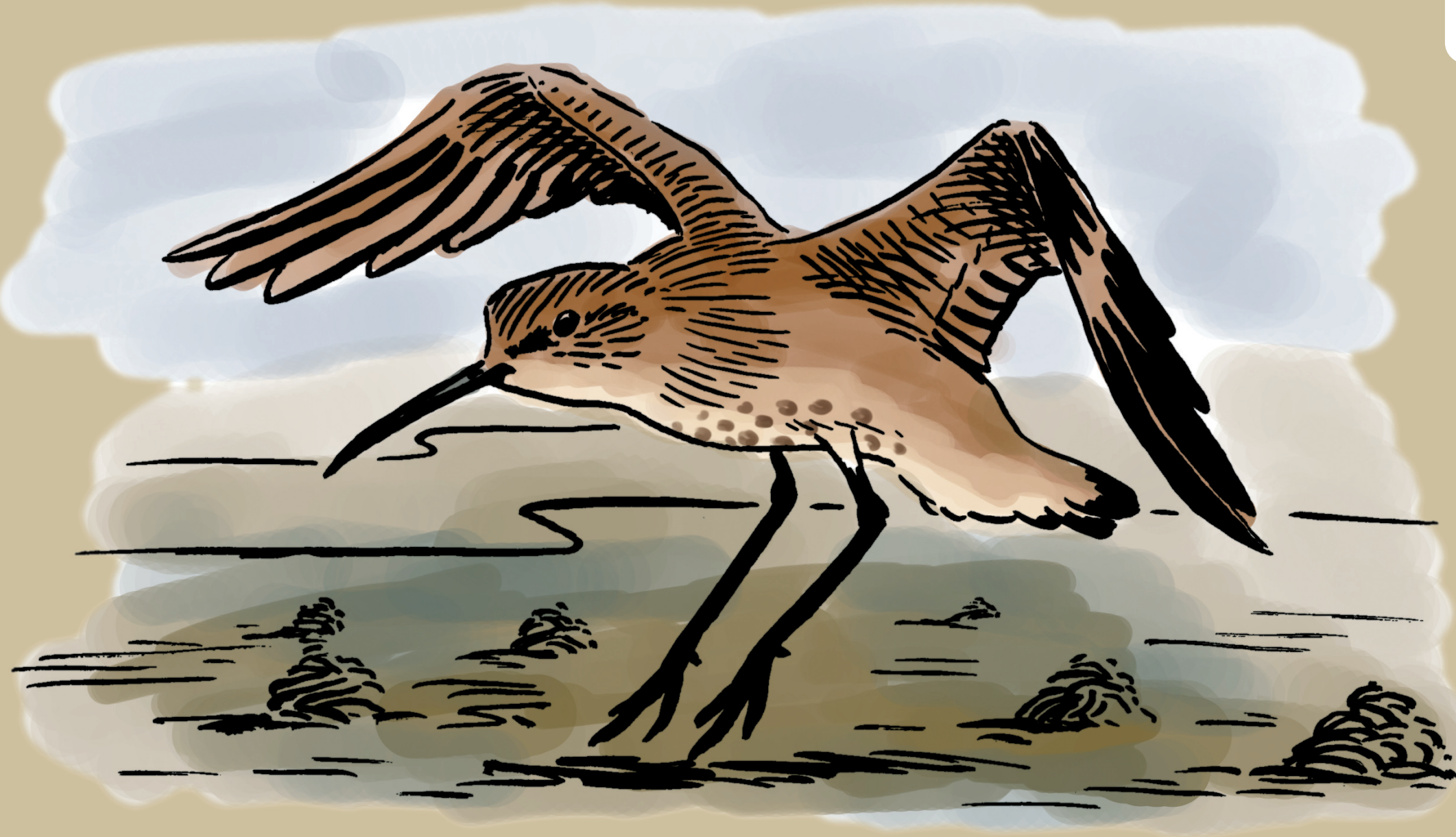
DU GEHST ZUM FELD 10



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

# 10

Dänisches  
Wattenmeer



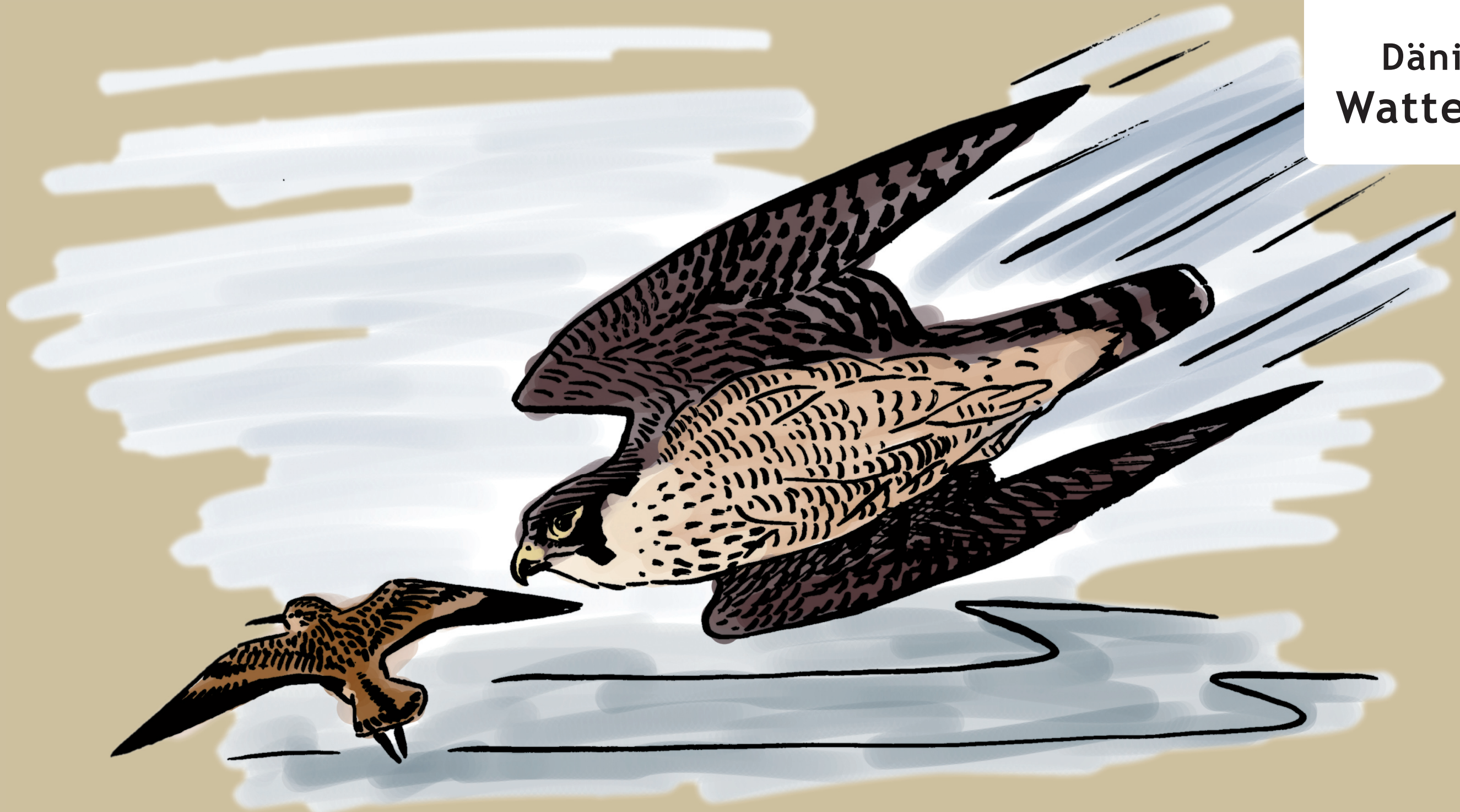
WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN



Du wirst von einem Wanderfalken angegriffen.

11

Dänisches  
Wattenmeer



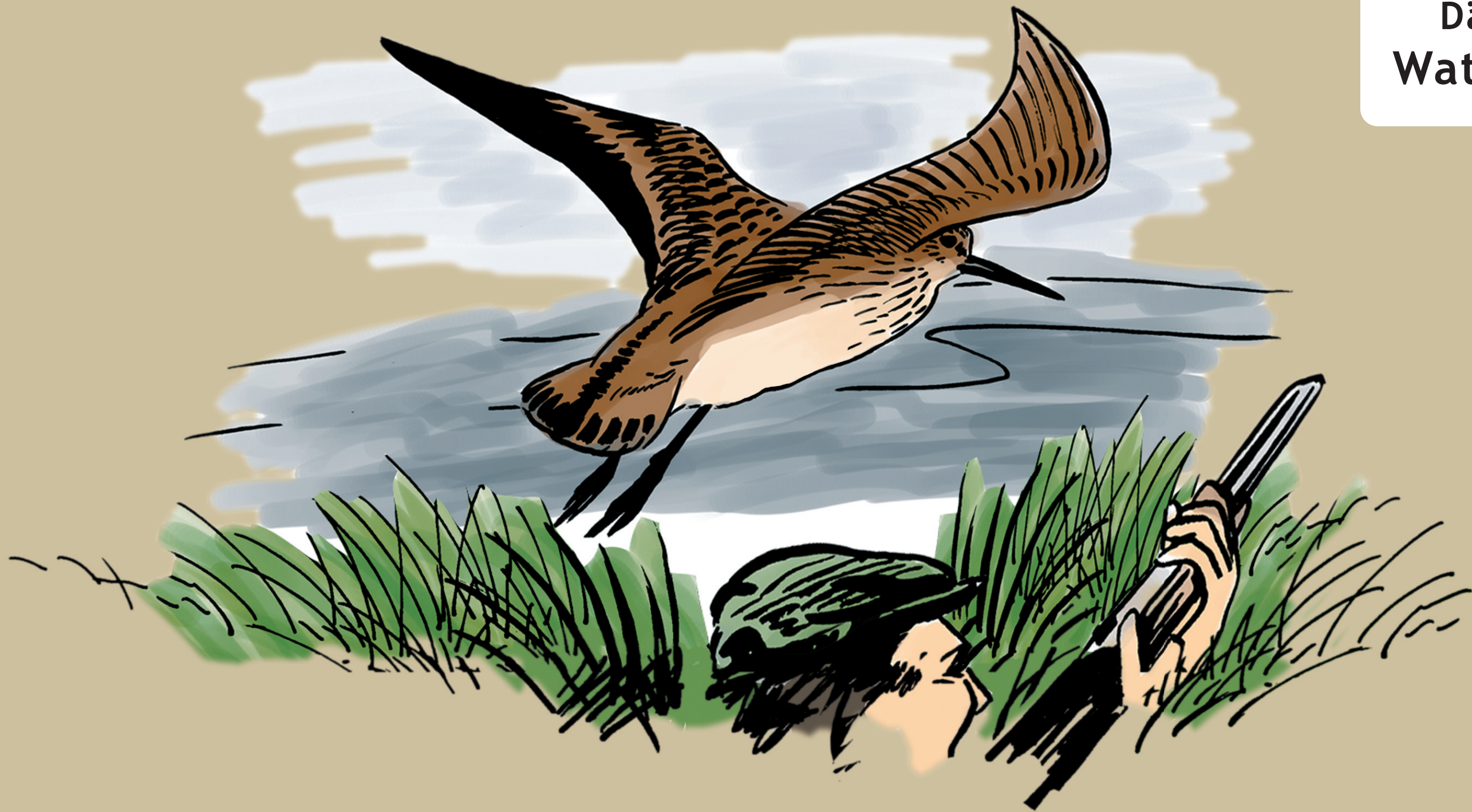
**DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!**



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

# 12

Dänisches  
Wattenmeer



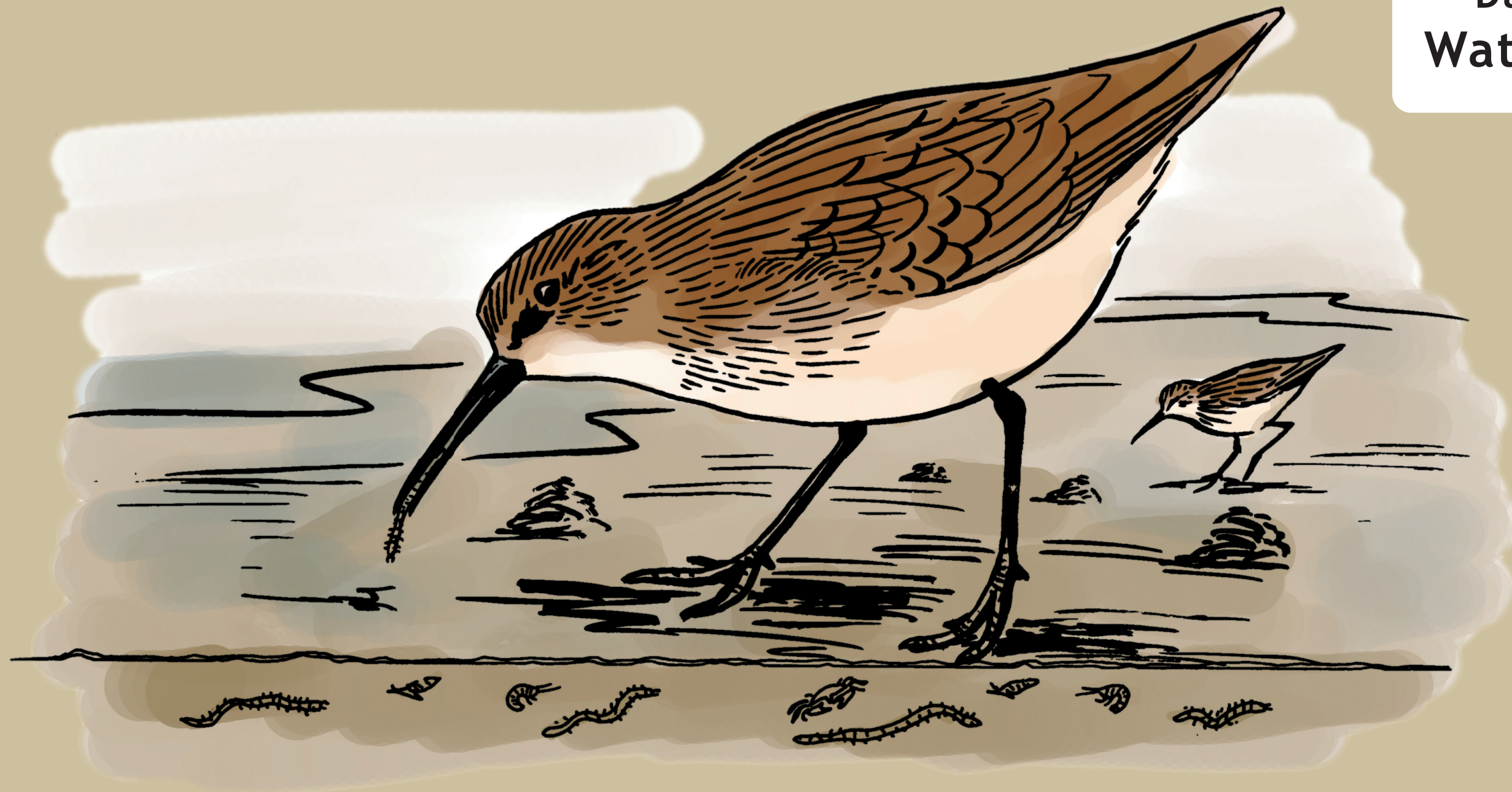
**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL**



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.



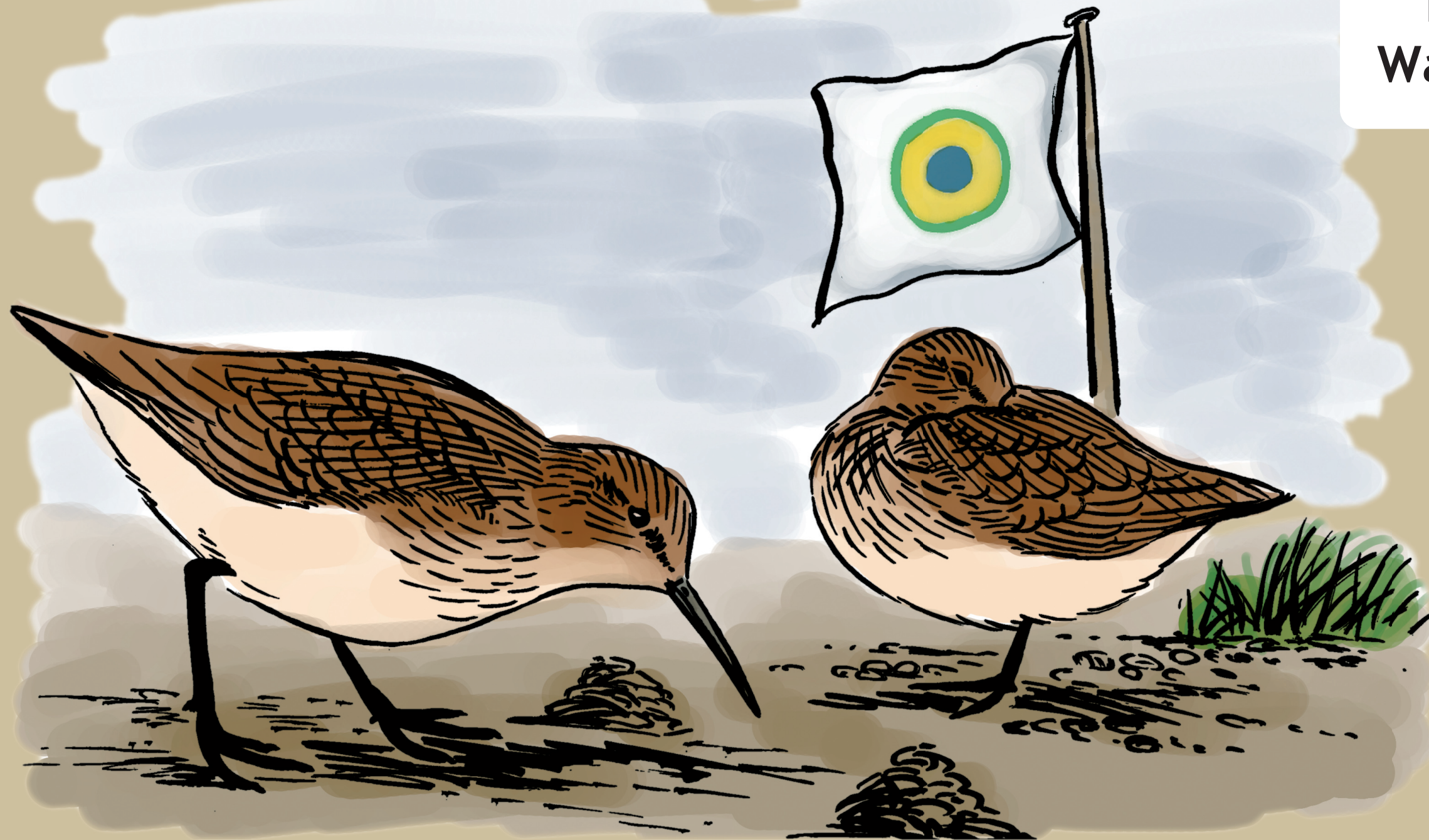
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



Im Nationalpark kannst du ungestört fressen und rasten.

# 15

Deutsches  
Wattenmeer



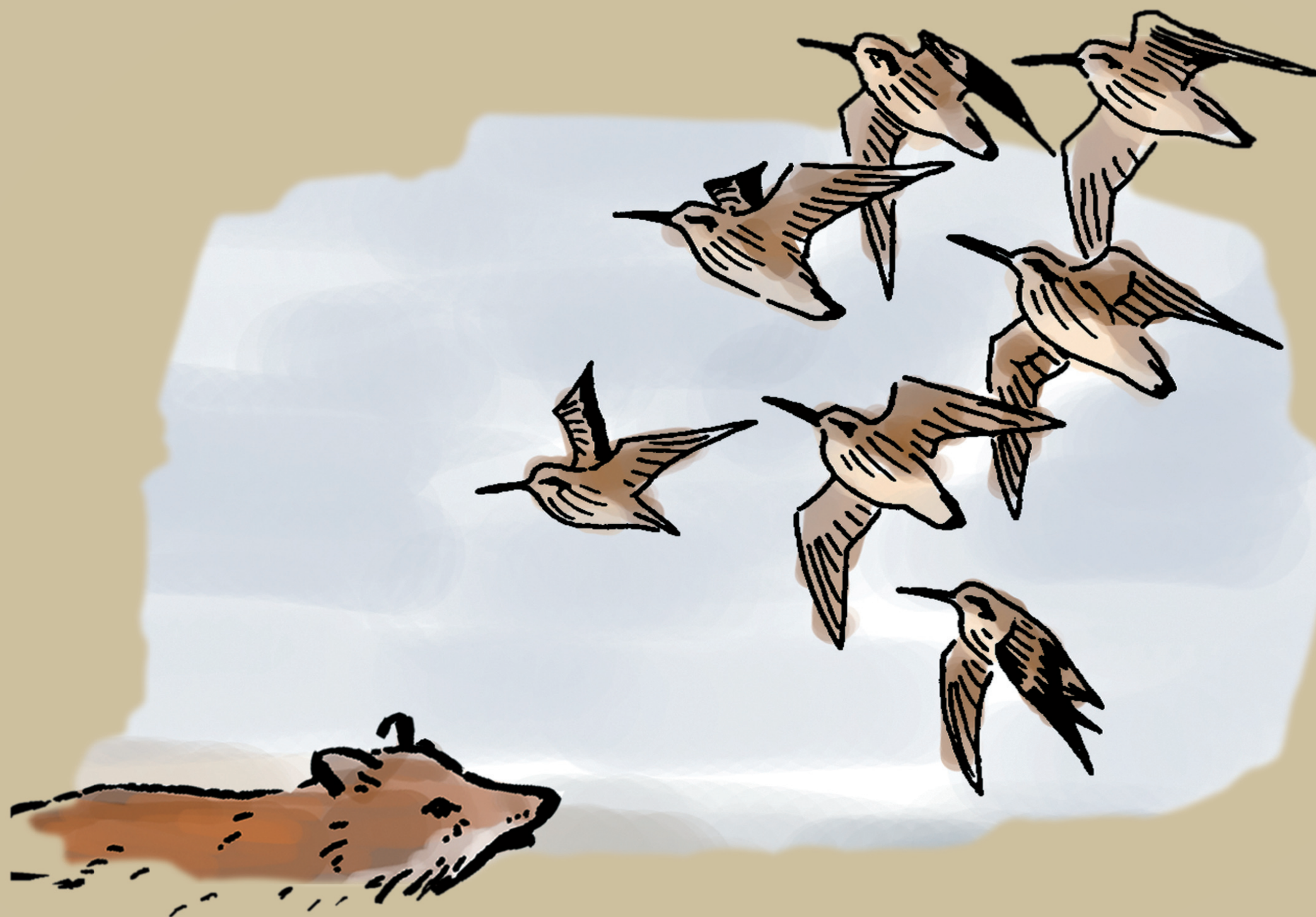
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



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

# 16

Deutsches  
Wattenmeer



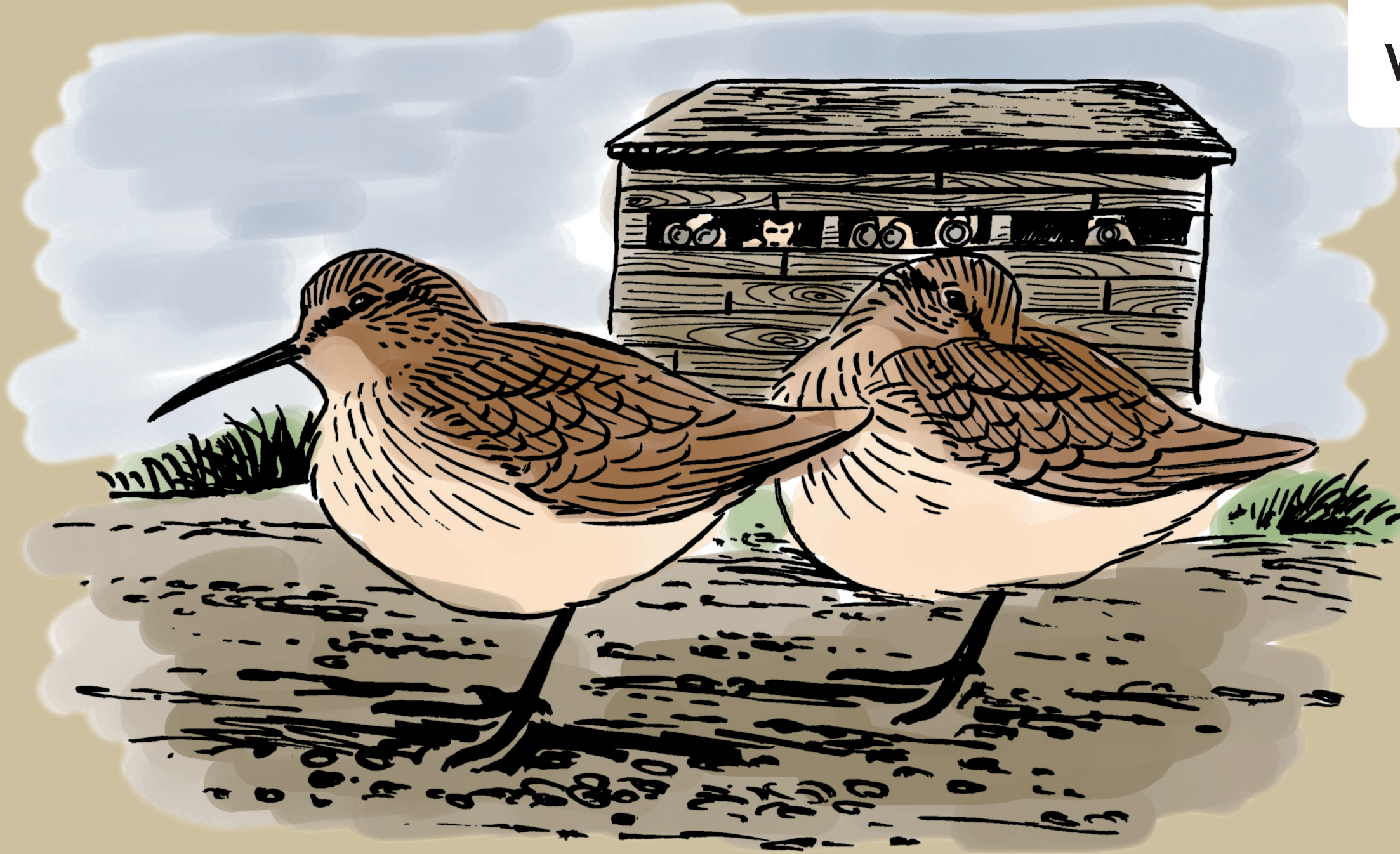
**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL**



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.



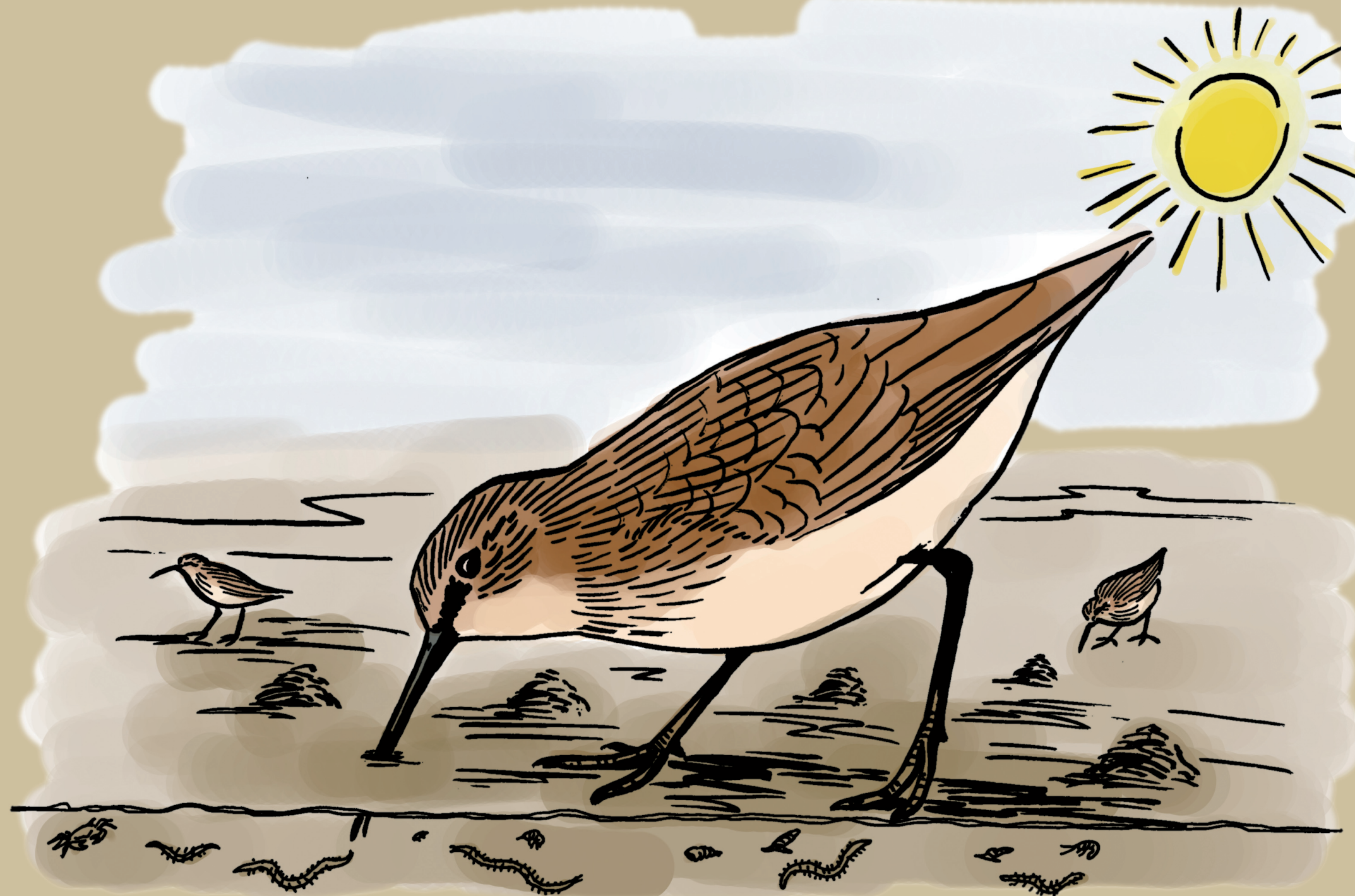
**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL**



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

22

Niederländisches  
Wattenmeer



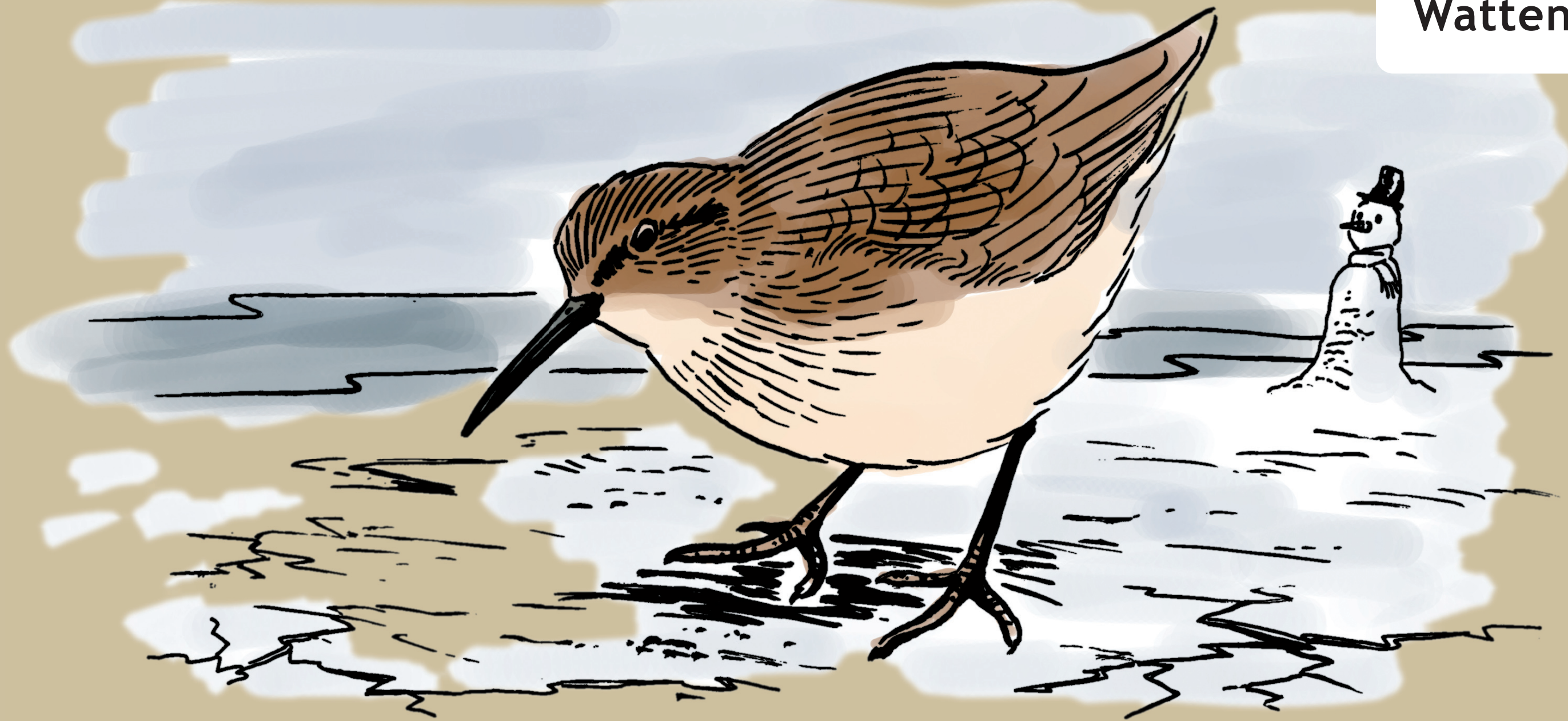
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 24



Ein früher Wintereinbruch erschwert dir  
die Nahrungssuche.

23

Niederländisches  
Wattenmeer



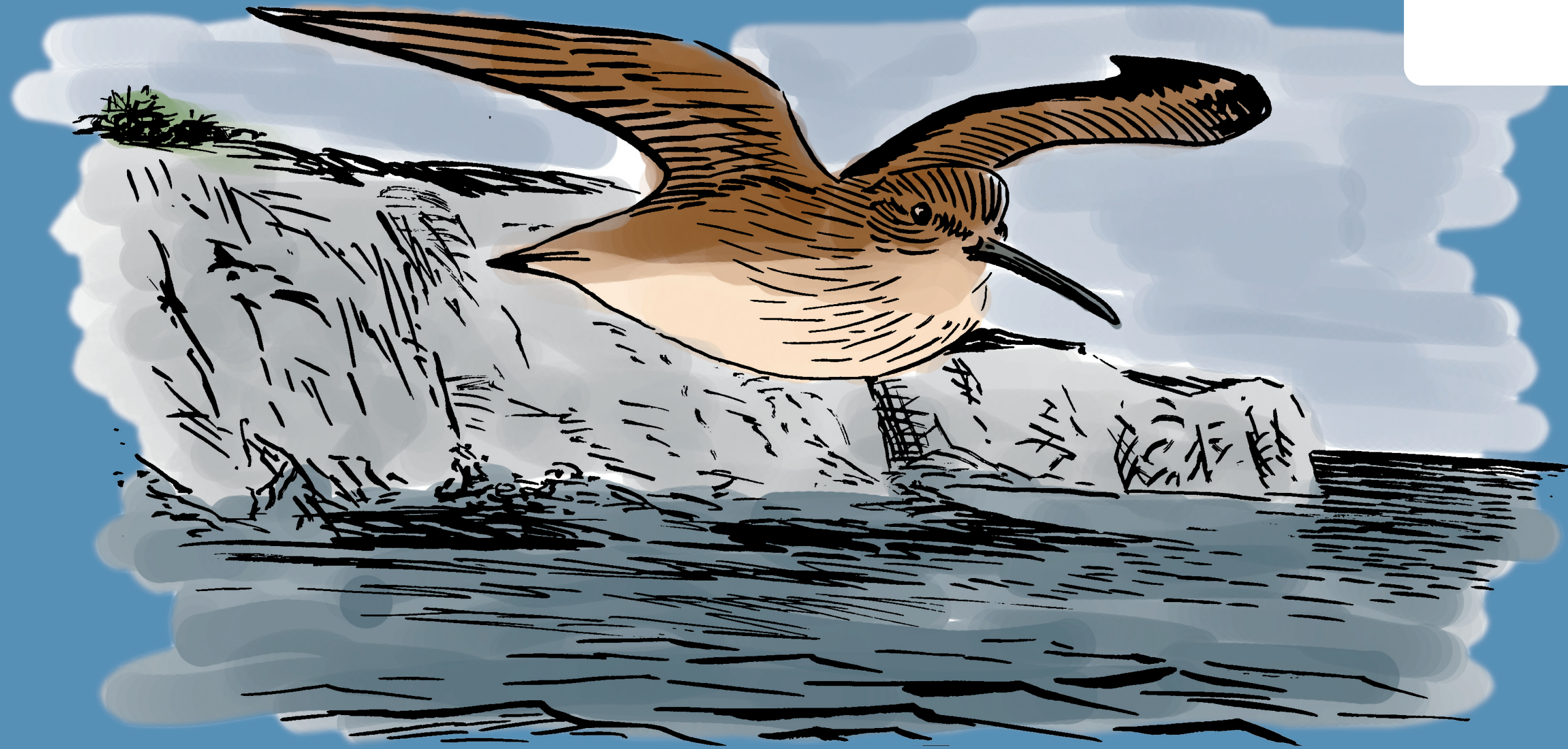
DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 24



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.

26

Frankreich



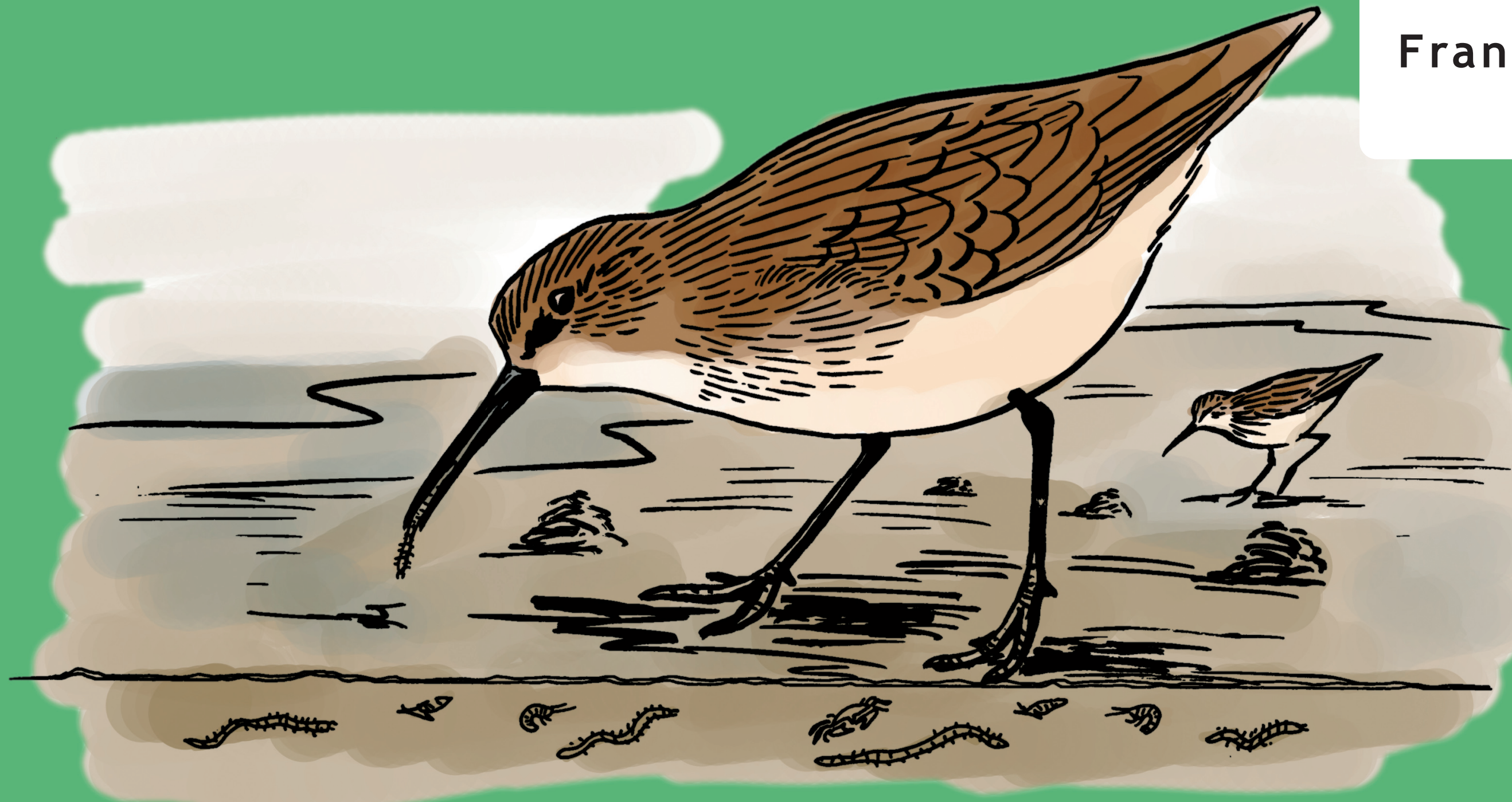
**DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!**



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

27

Frankreich



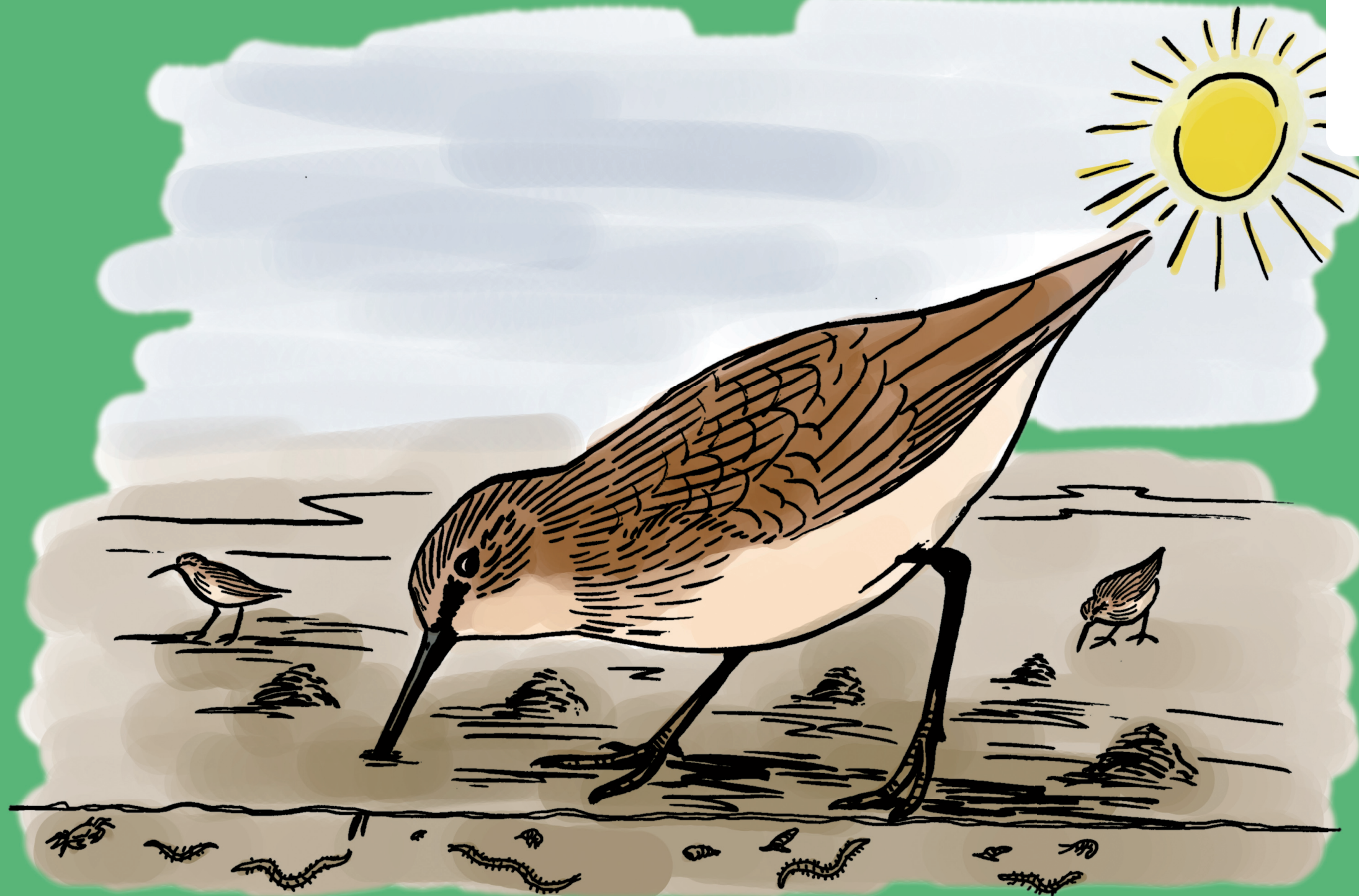
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 29



Bei warmem Herbstwetter findest du reichlich Nahrung im Schlick.

28

Frankreich



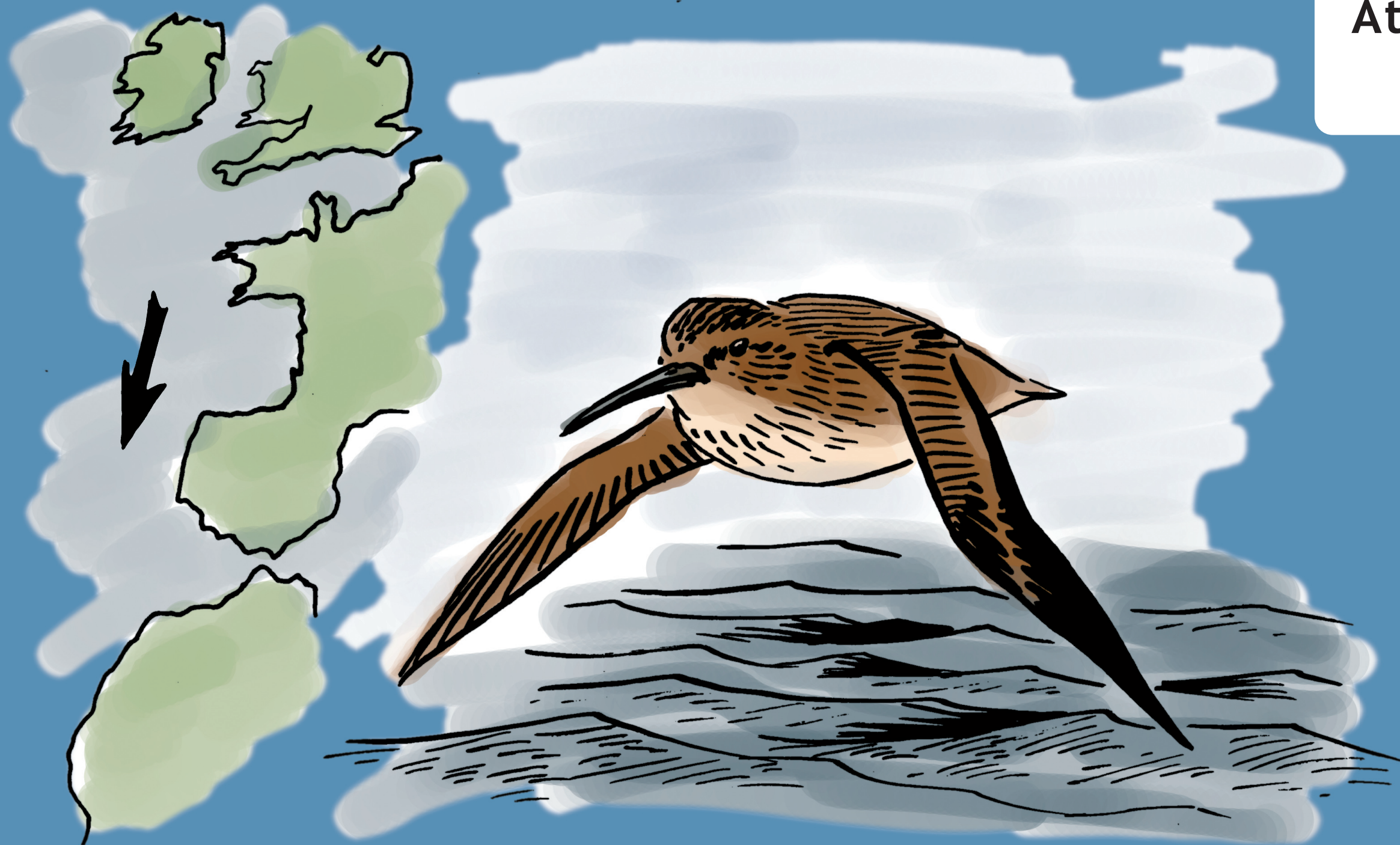
DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 29



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



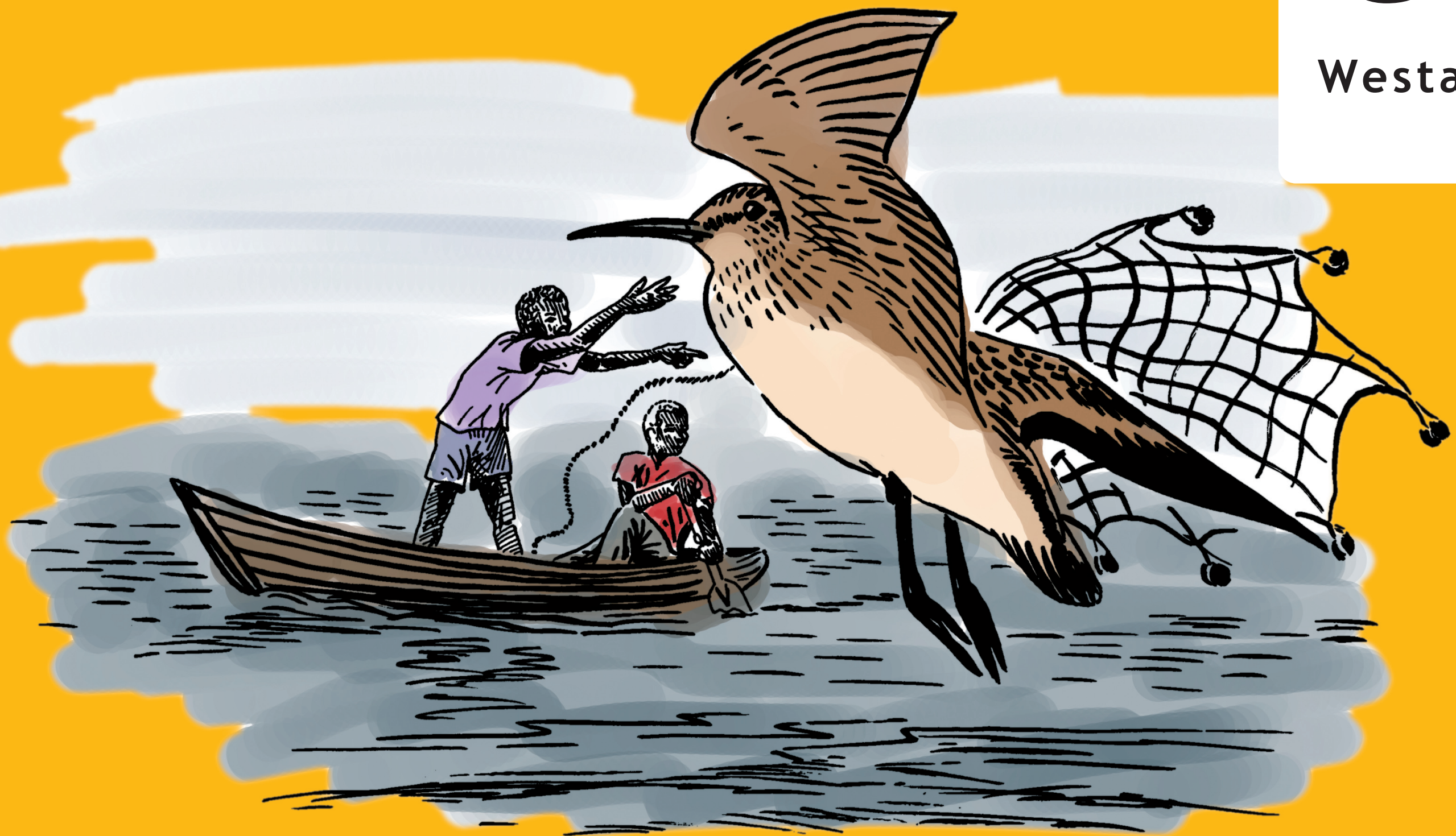
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34



Fischer stören dich beim Fressen am Strand.

32

Westafrika



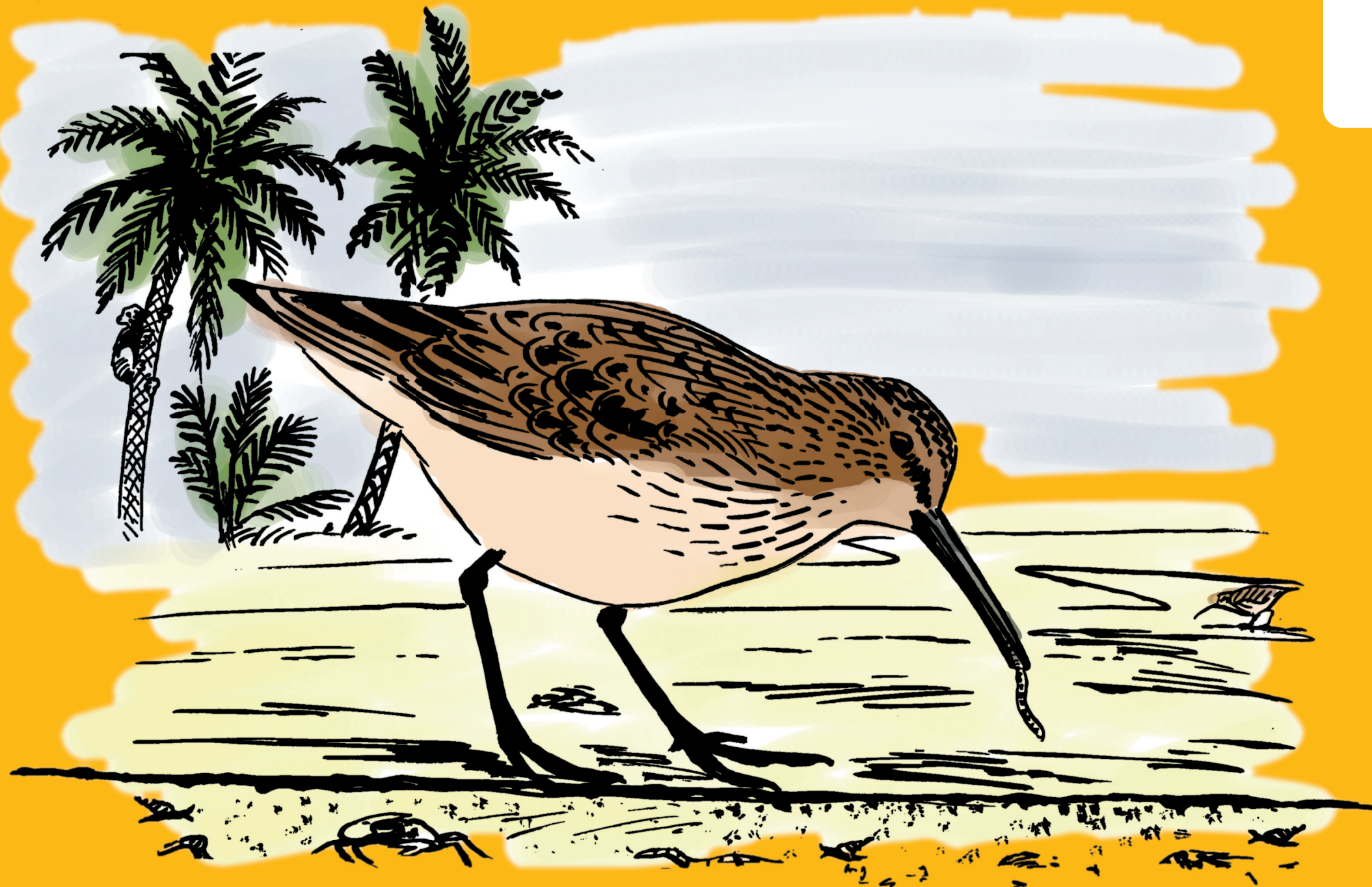
DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34



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

# 33

Westafrika



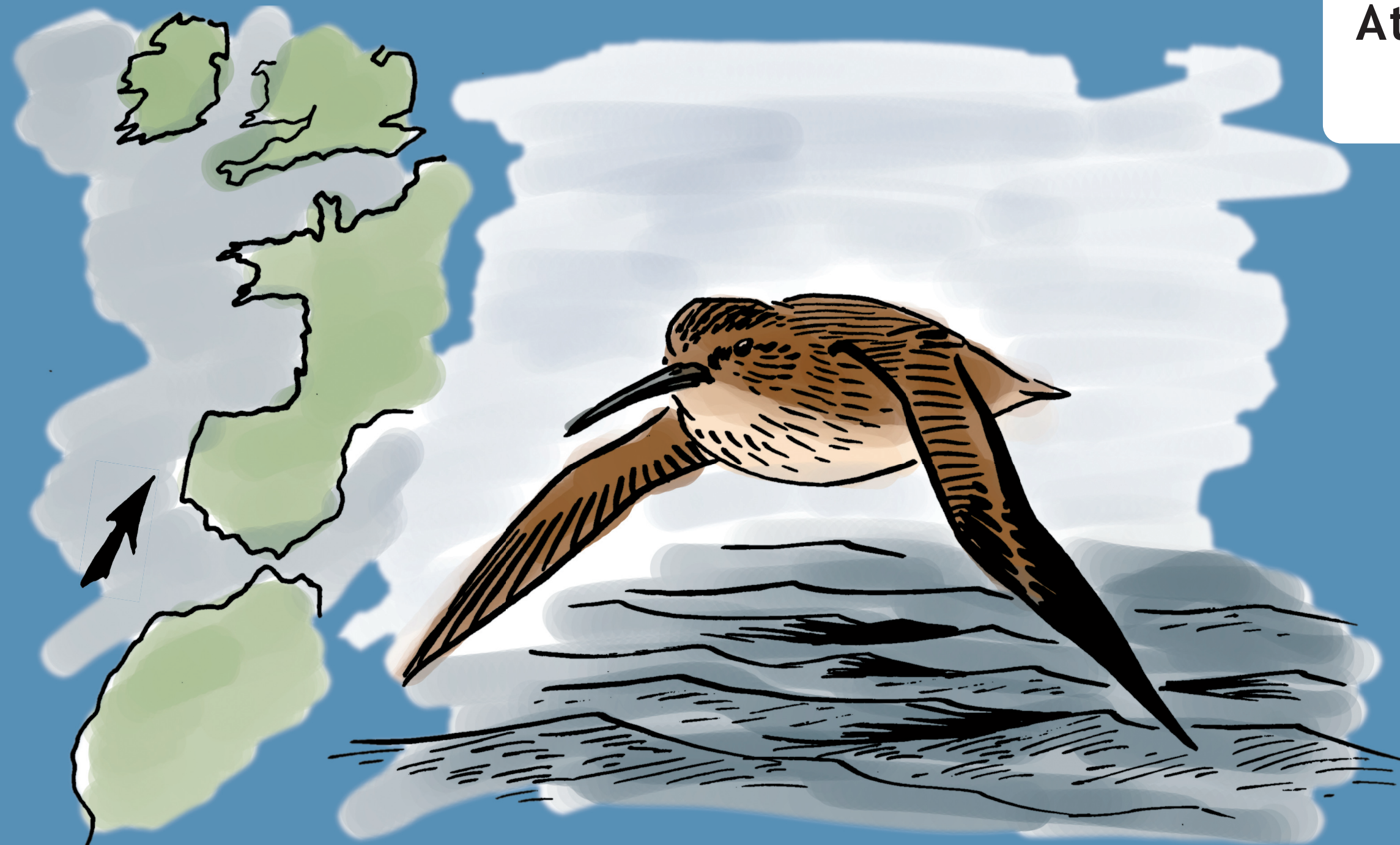
**DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 34**



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.

35

Spanien



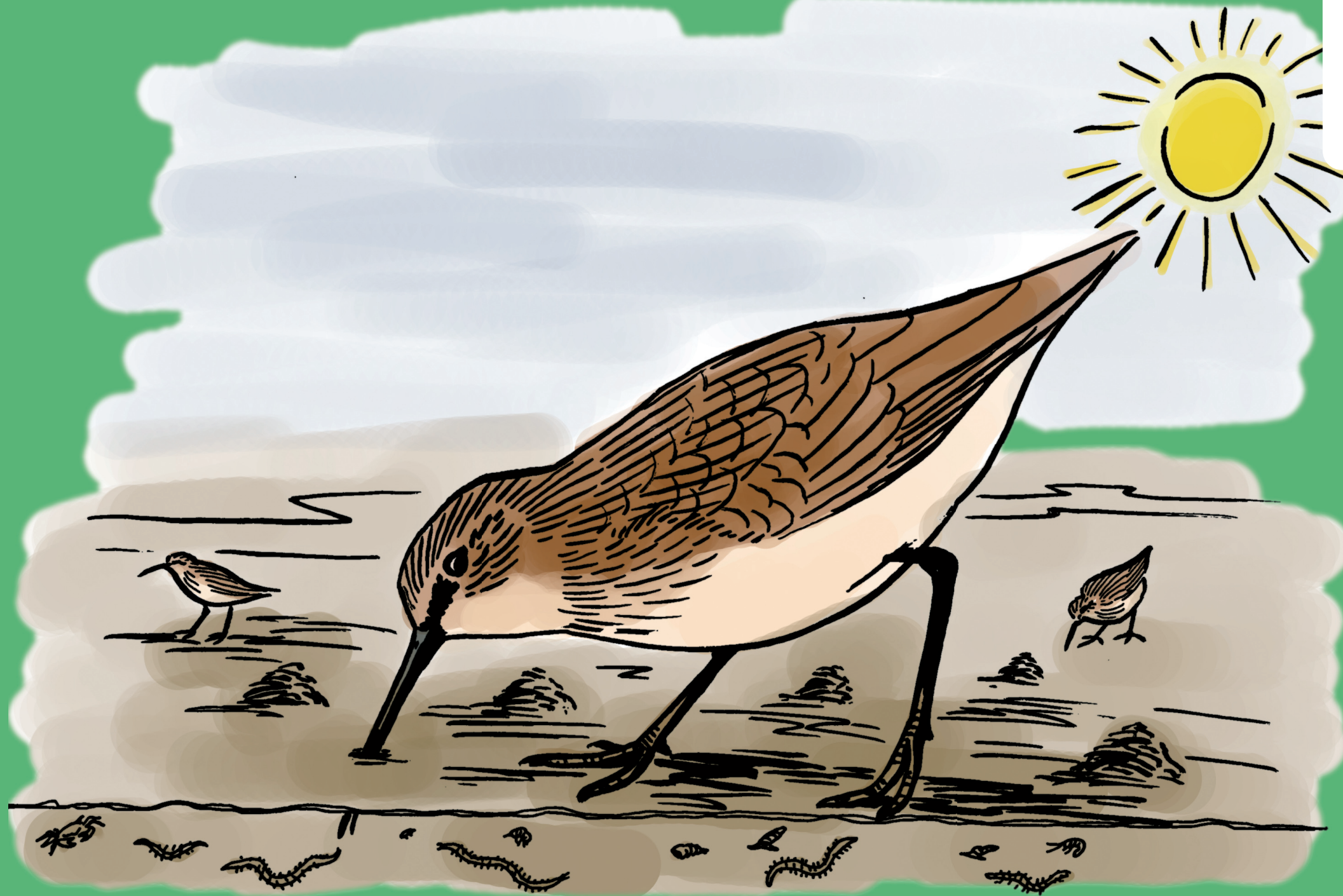
**DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!**



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



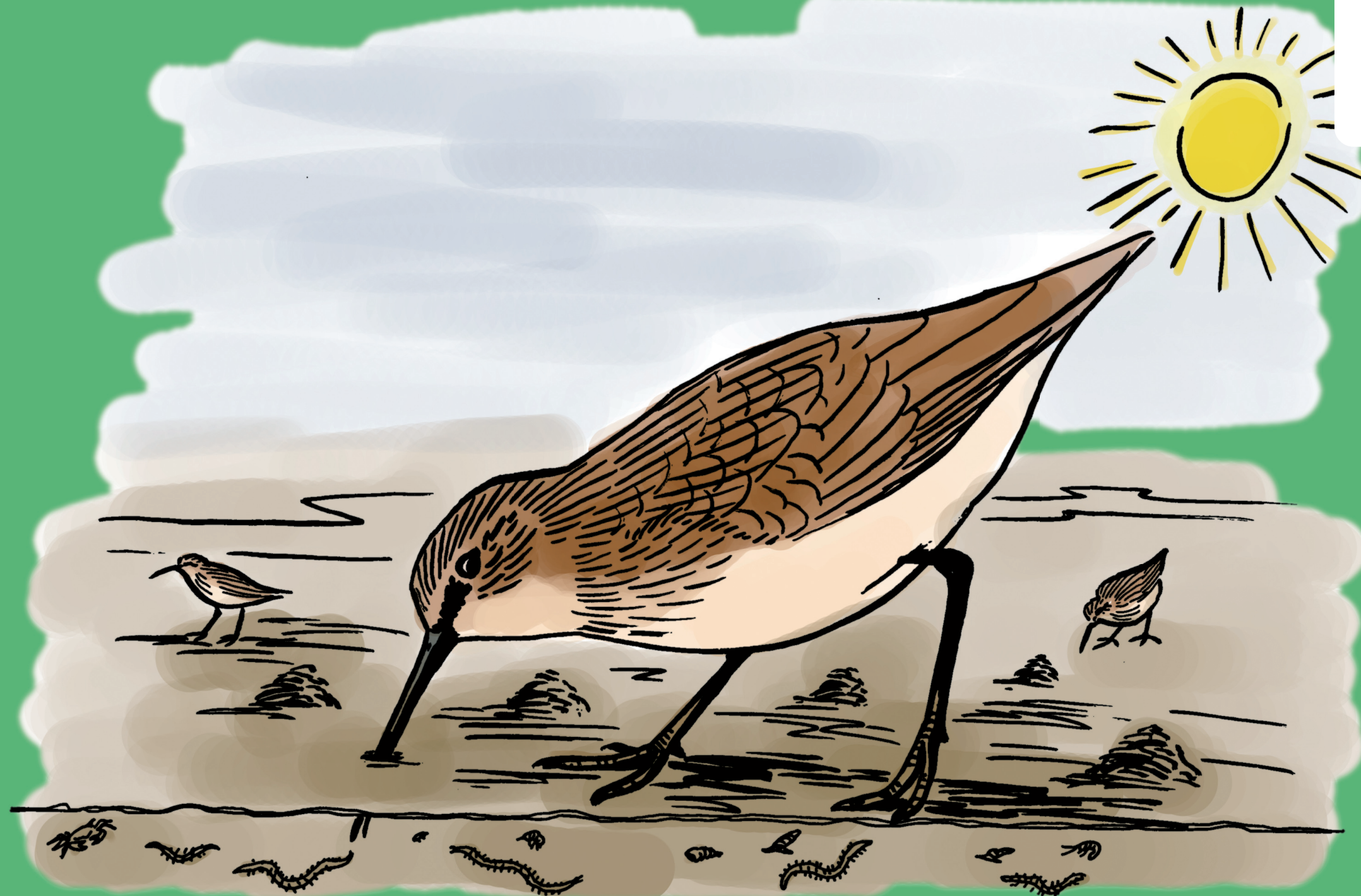
**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 39**



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

# 38

Spanien



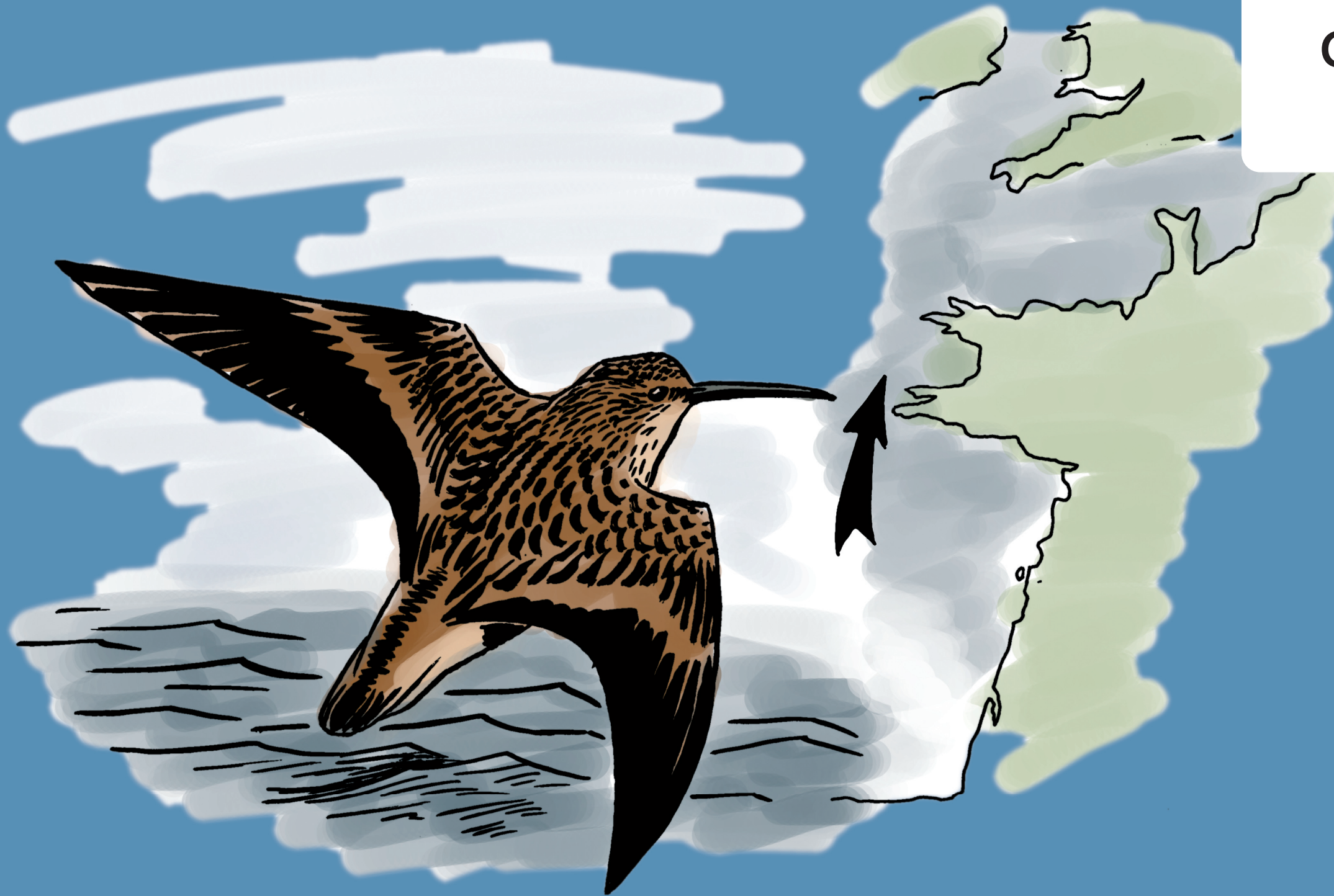
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 39



Auf deinem Weg nach Norden fliegst du bis ins Wattenmeer.

# 39

Golf von  
Biscaya



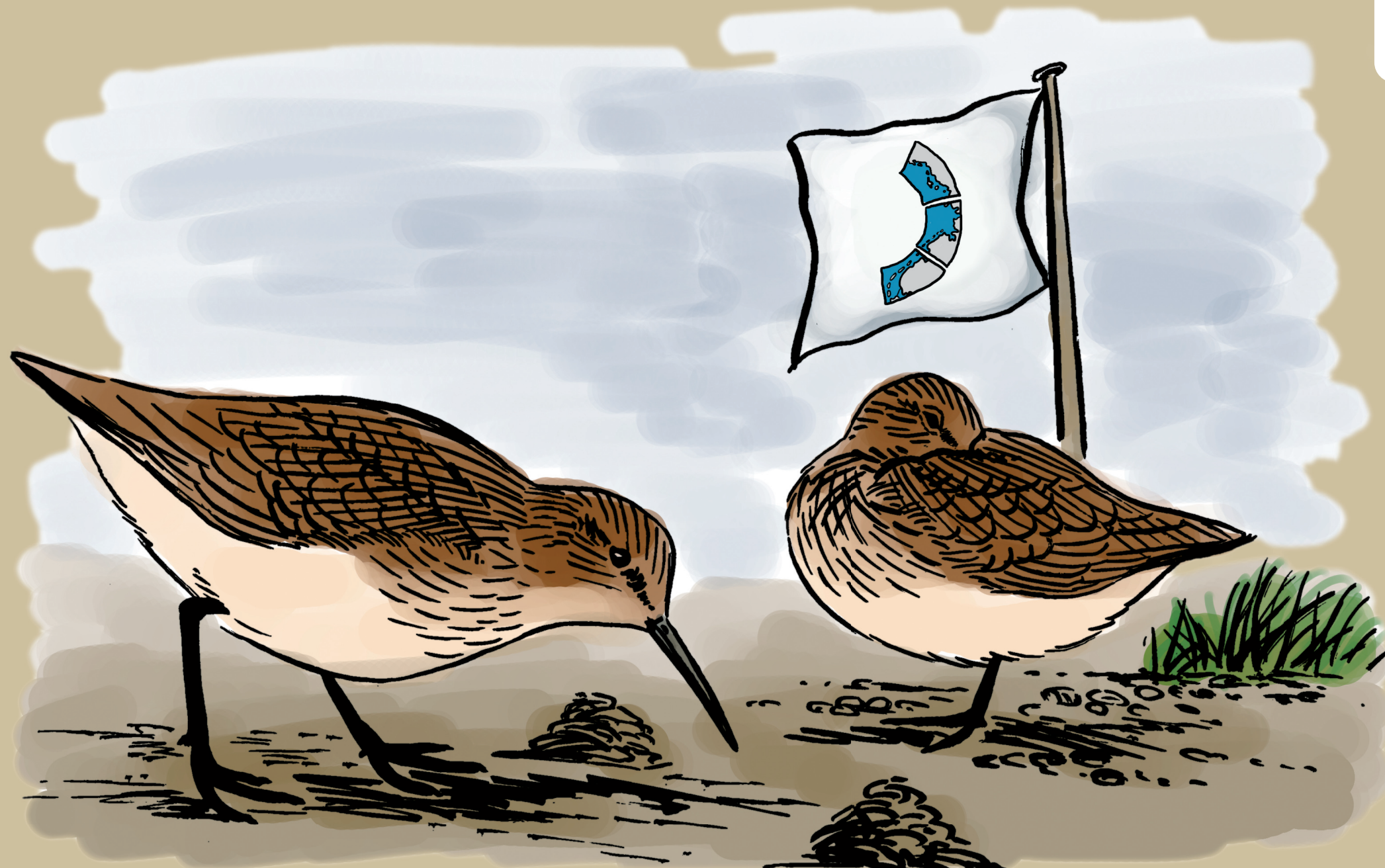
**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT UND GEHST ZUM FELD 40**



Die drei Wattenmeerländer setzen sich in der  
**Trilateralen Wattenmeerkooperation** gemein-  
sam für den Schutz des Wattenmeeres ein.

# 40

Internationales  
Wattenmeer



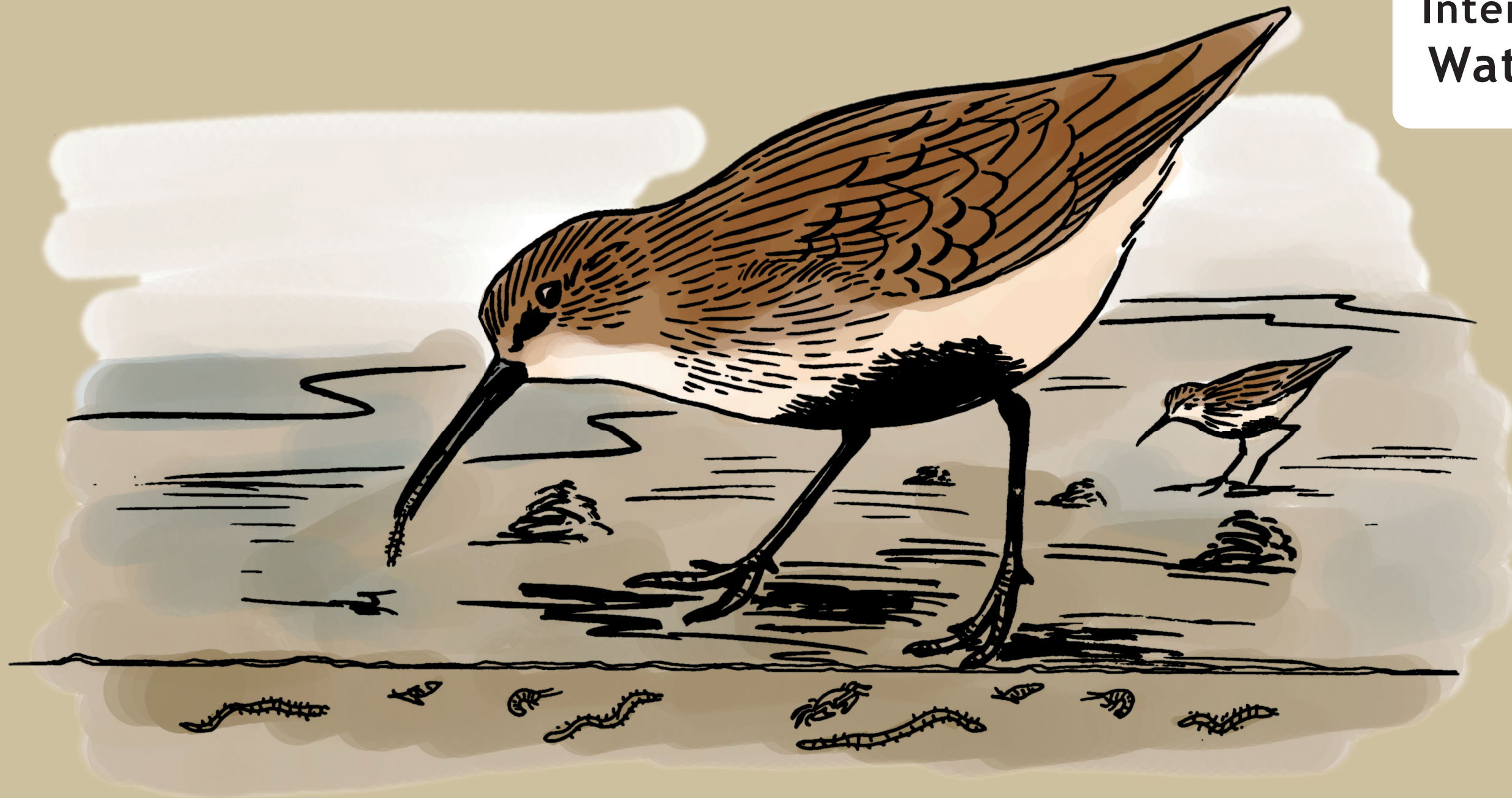
**DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL**



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



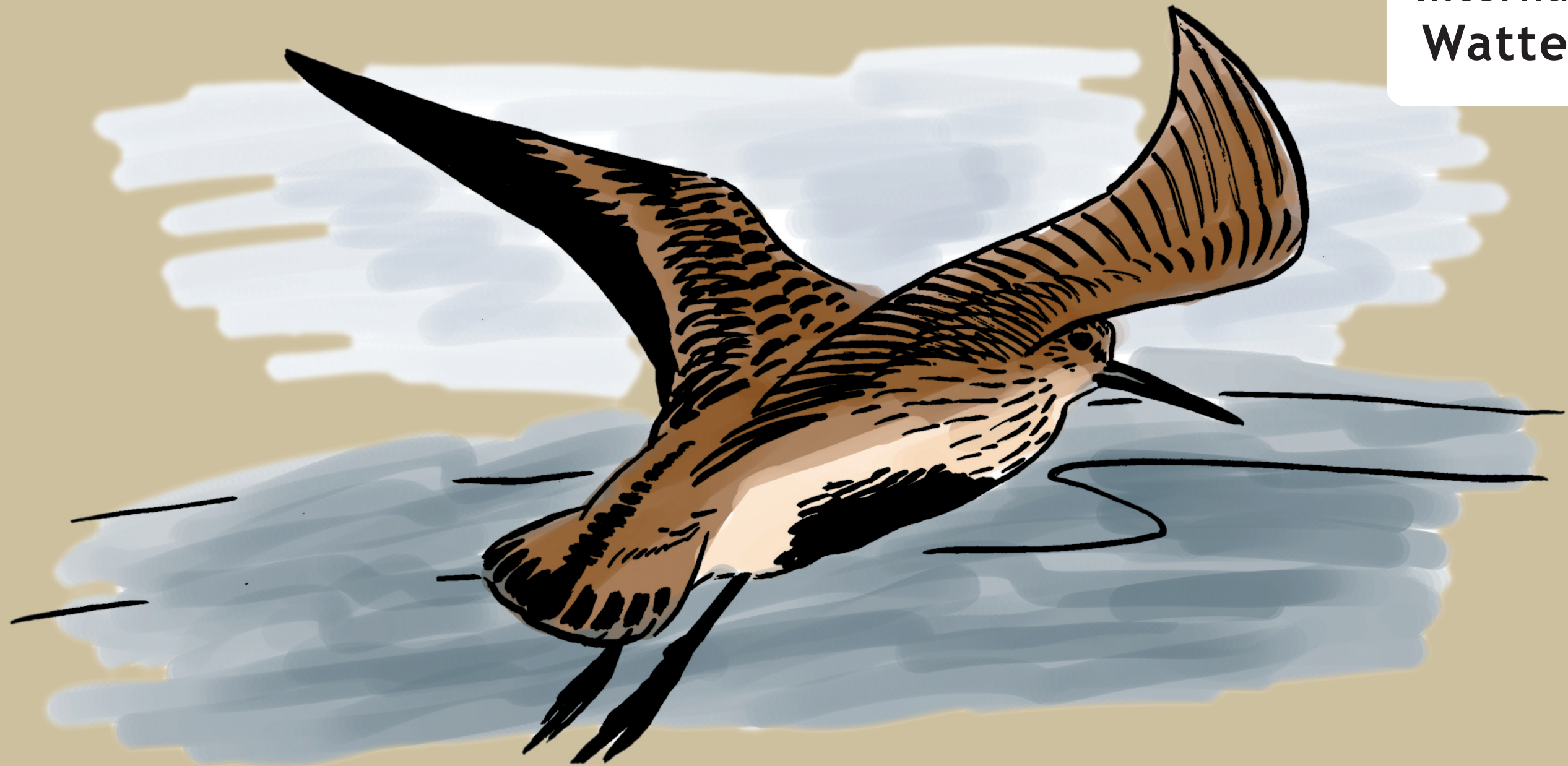
DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



# 43

Internationales  
Wattenmeer

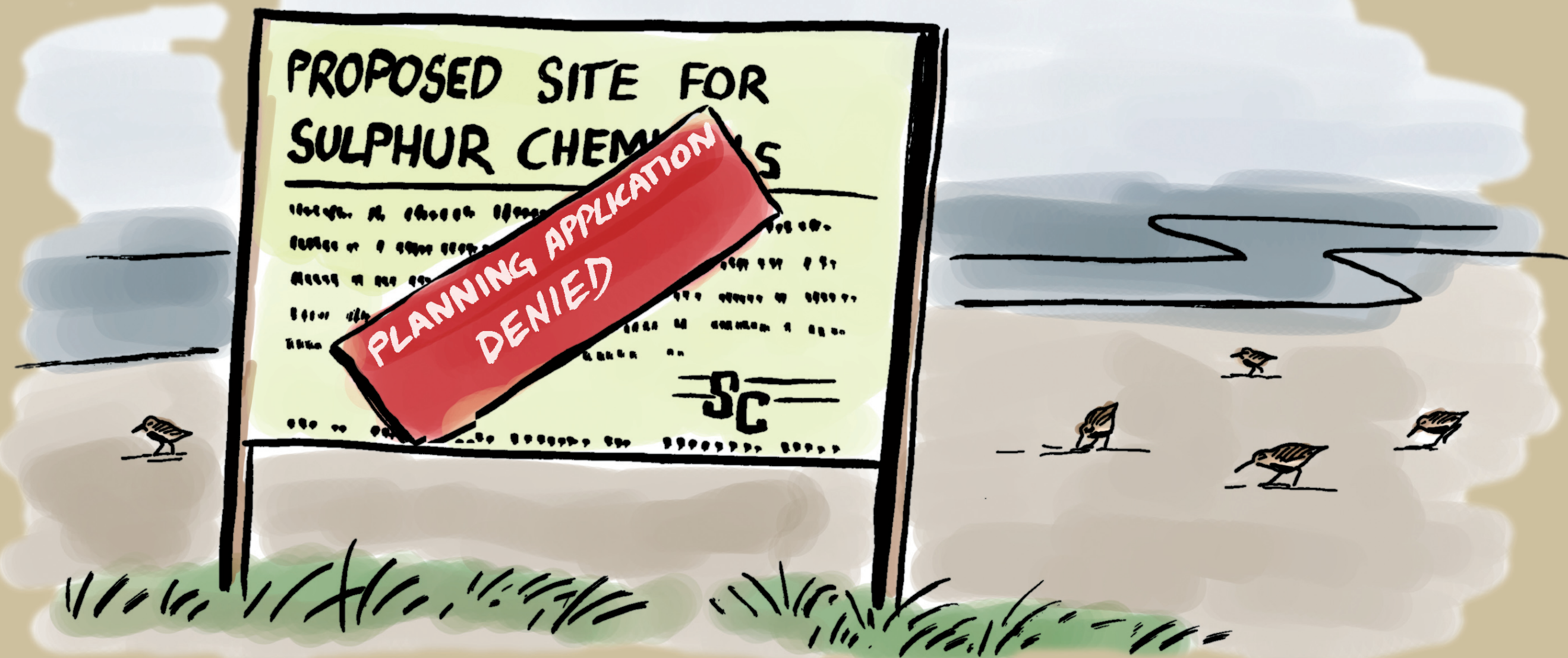
Bei ungewöhnlich hohem Wasserstand musst du besonders lange nach einem Rastplatz suchen.



**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL**



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



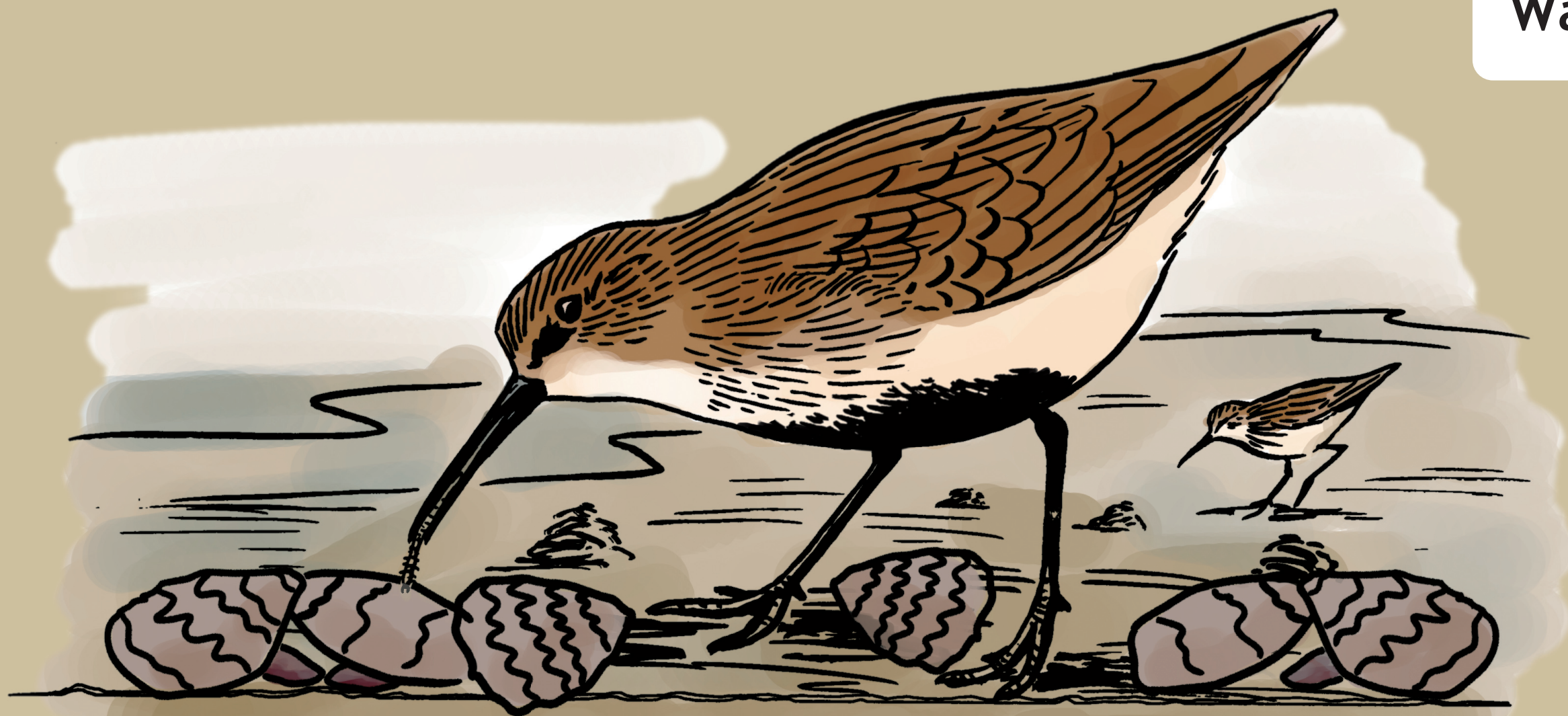
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND WÜRFELST EINMAL



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

# 45

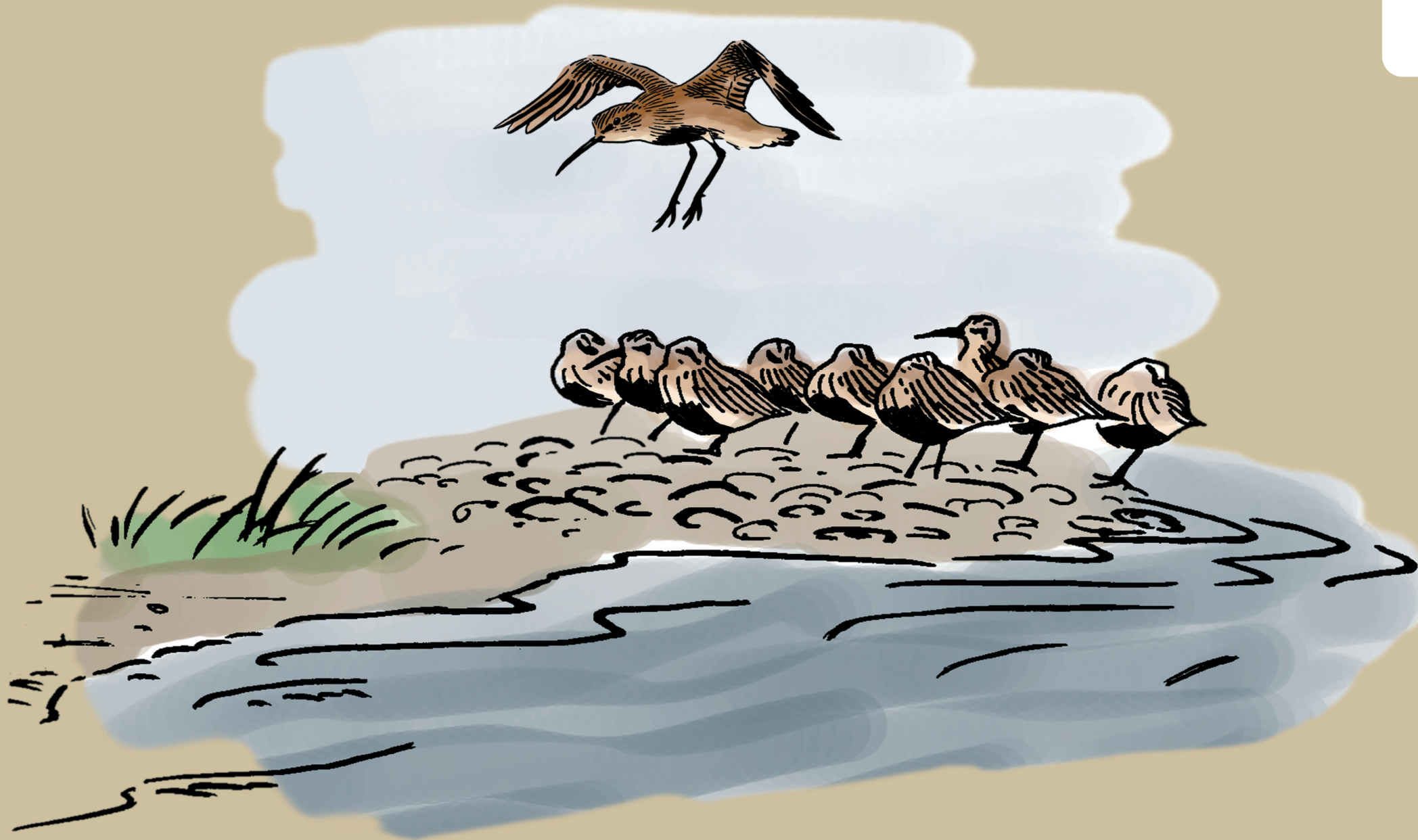
Internationales  
Wattenmeer



**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50**



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



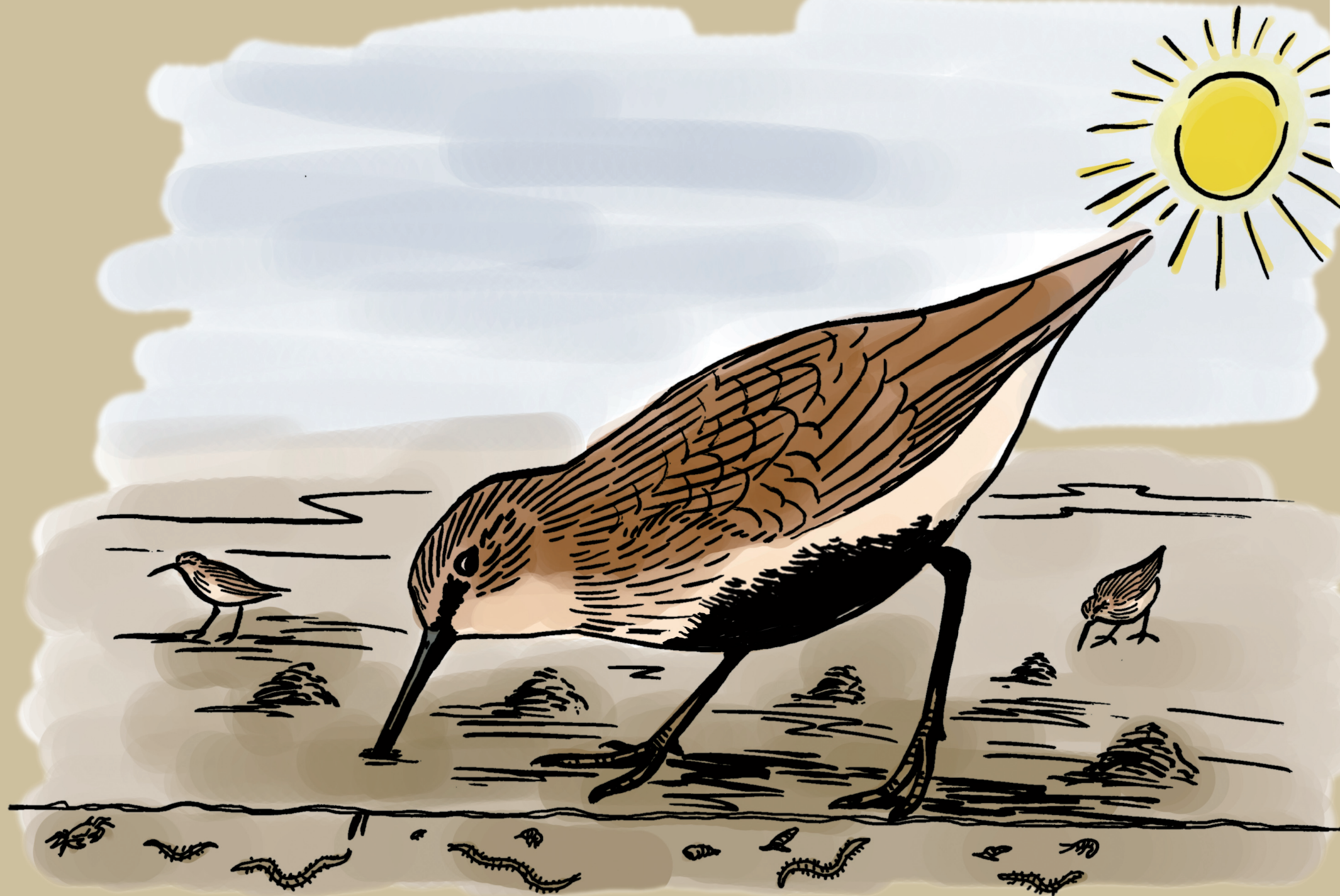
**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50**



Mildes Wetter erleichtert dir die  
Nahrungssuche.

47

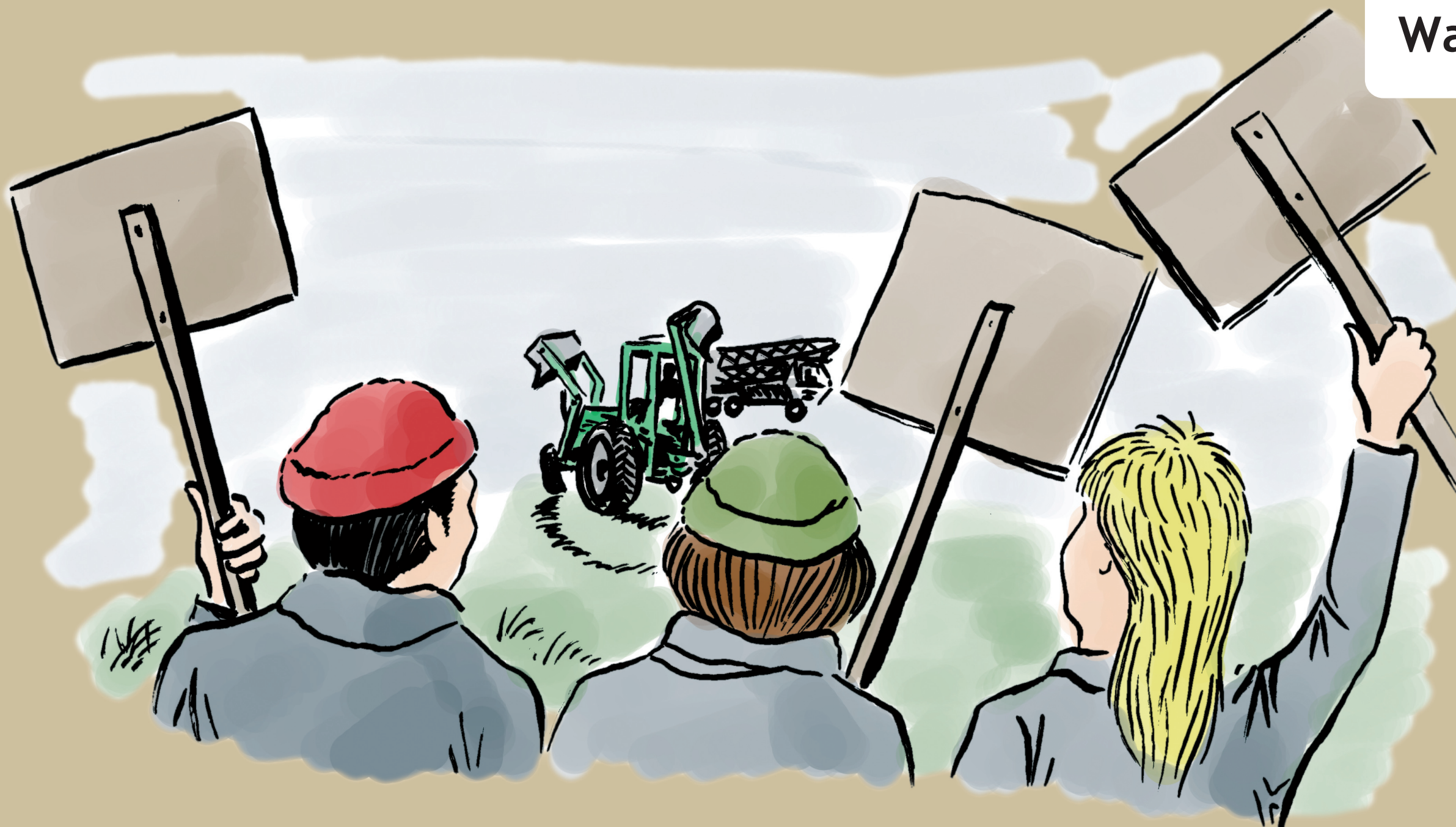
Internationales  
Wattenmeer



DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



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



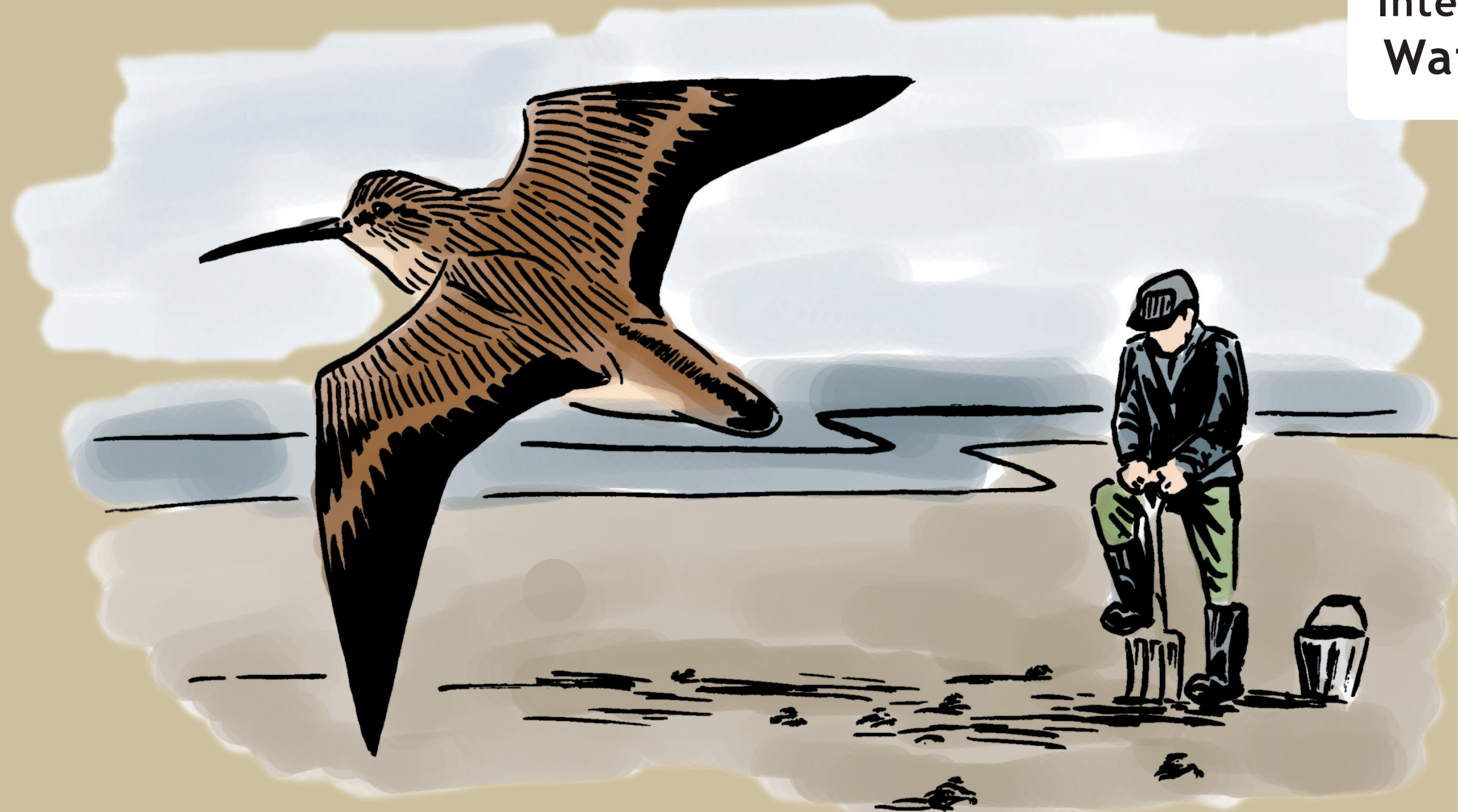
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50



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

# 49

Internationales  
Wattenmeer



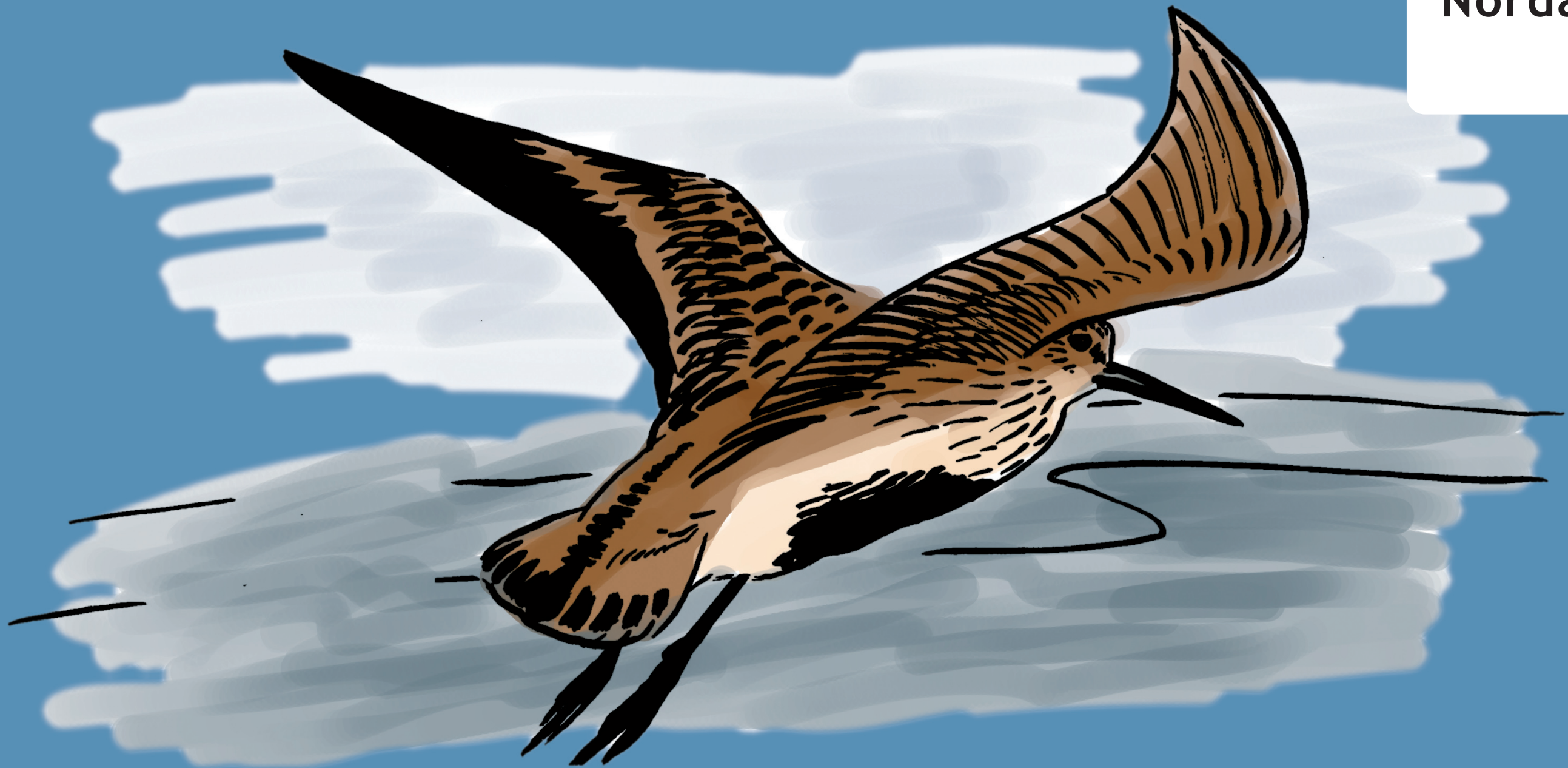
**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 50**



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



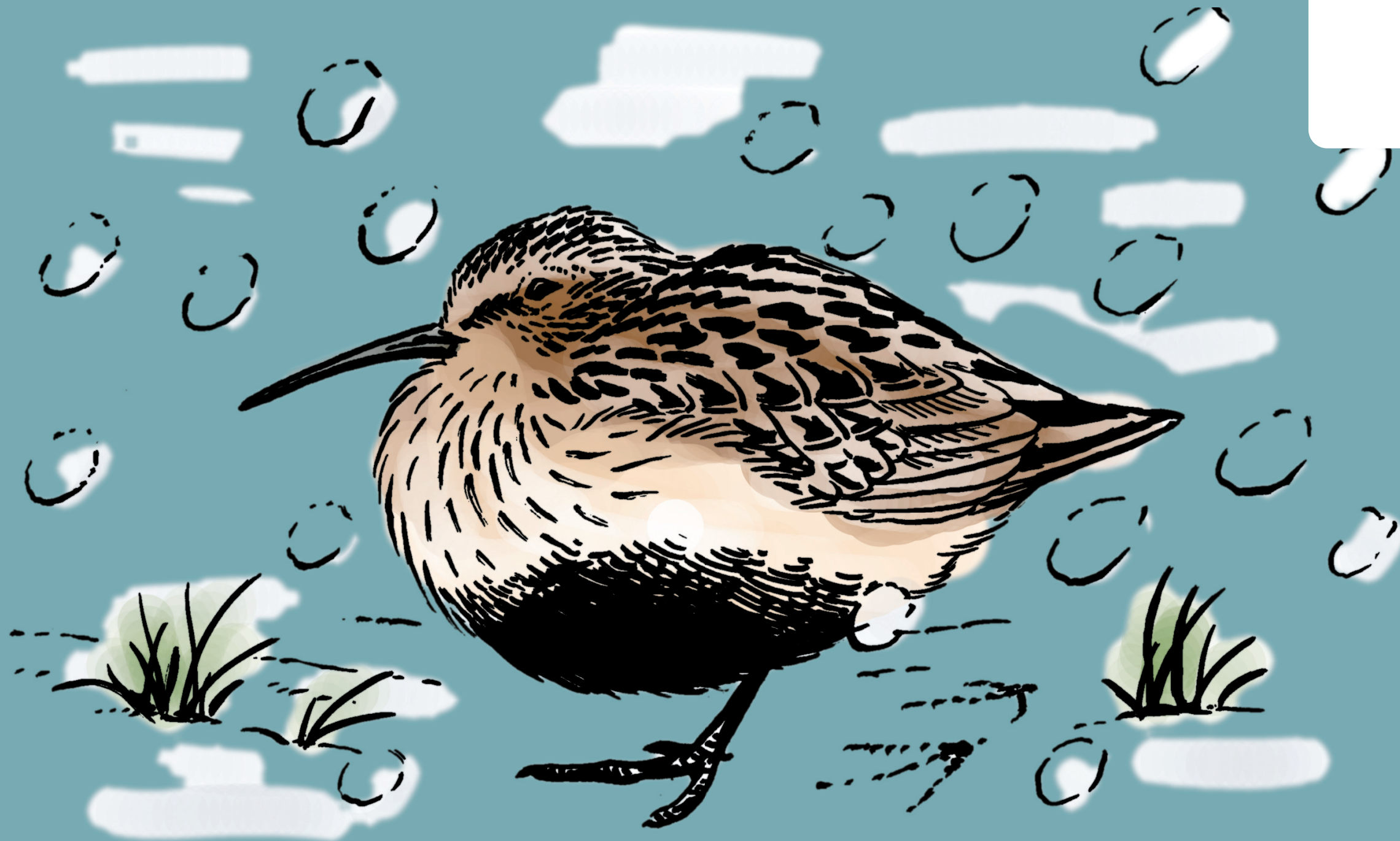
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Ein Schneesturm im Brutgebiet hält dich von der Nahrungsaufnahme ab.

52

Arktis



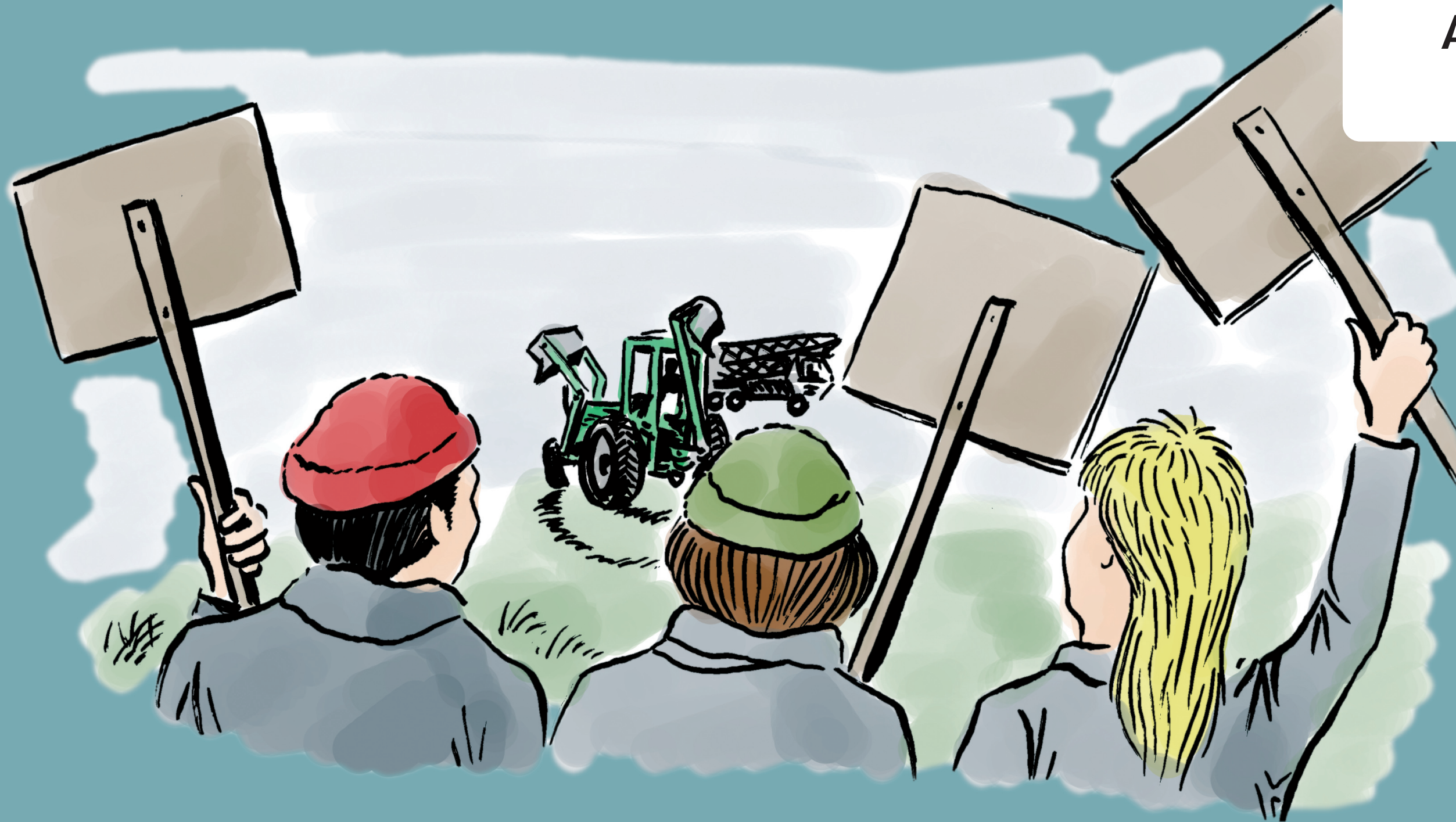
DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Umweltschützer verhindern den Bau einer Pipeline durch dein Brutgebiet.

53

Arktis



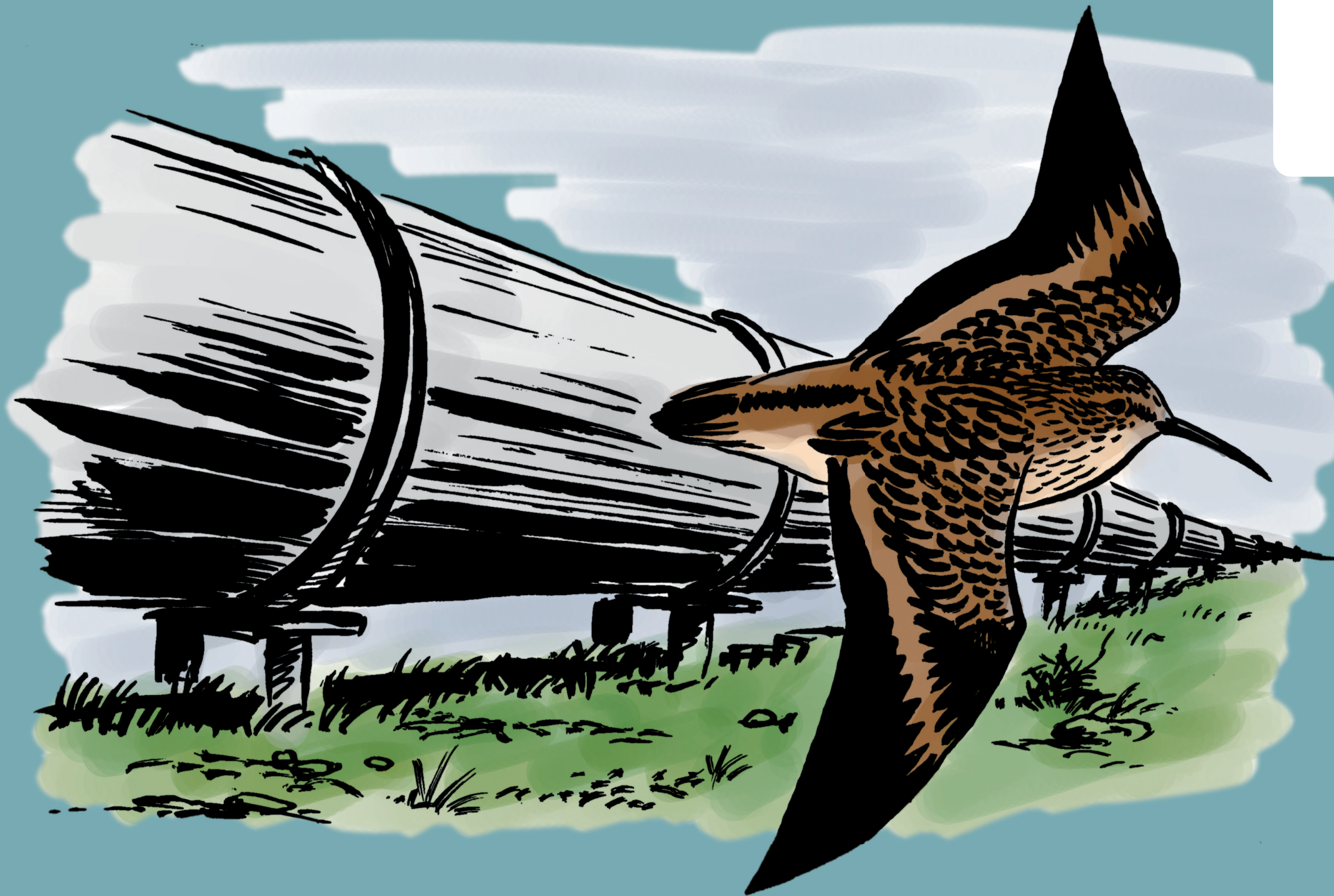
DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



Eine Ölgesellschaft baut eine Pipeline  
durch dein Brutgebiet.

54

Arktis



DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE UND GEHST ZUM FELD 55



# 55

Arktis



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



**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

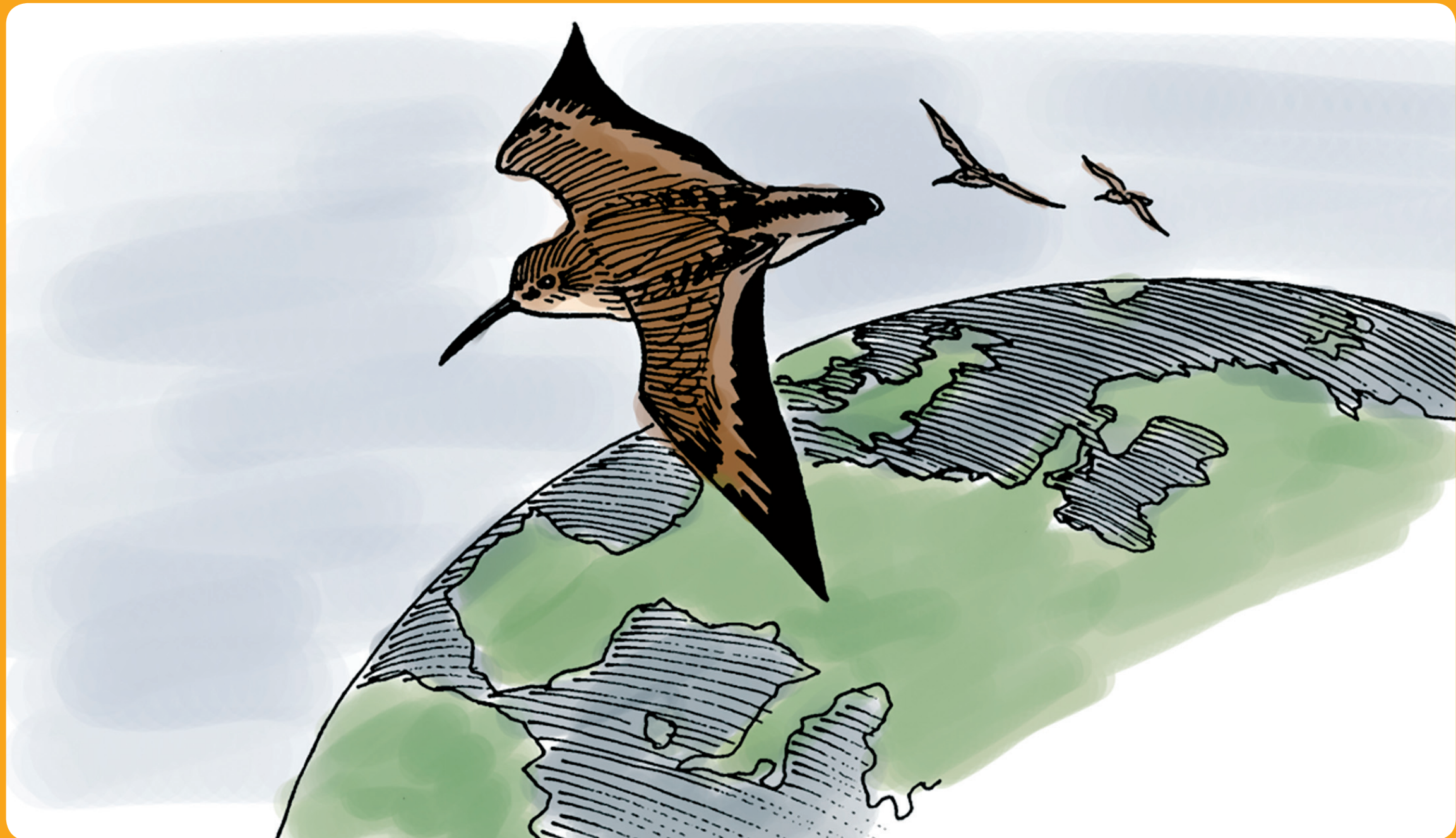
Du ziehst drei Küken groß.

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](http://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.

