

# »AAL AUF WANDERSCHAFT«

## Wanderpass

Name: \_\_\_\_\_



Dieses Aaltagebuch beschreibt dein Leben als Europäischer Flussaal. Du wanderst von deinem Geburtsort aus quer über den Atlantik bis in die Nordsee, dann die Elbe aufwärts und wieder zurück. Auf deinem Wanderweg kannst du Energiepunkte gewinnen und verlieren. Dein Ziel ist es, mit genügend Energiepunkten im Laichgebiet anzukommen um dort selbst Eier zu legen.



MeeresBürger

# »AAL AUF WANDERSCHAFT«

## Wanderpass

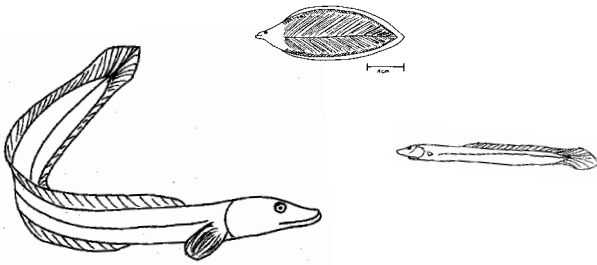
Name: \_\_\_\_\_



Dieses Aaltagebuch beschreibt dein Leben als Europäischer Flussaal. Du wanderst von deinem Geburtsort aus quer über den Atlantik bis in die Nordsee, dann die Elbe aufwärts und wieder zurück. Auf deinem Wanderweg kannst du Energiepunkte gewinnen und verlieren. Dein Ziel ist es, mit genügend Energiepunkten im Laichgebiet anzukommen um dort selbst Eier zu legen.



MeeresBürger



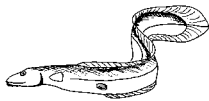
Punkttestand vor der Wanderung

Bis zu welchem Feld konntest du wandern?

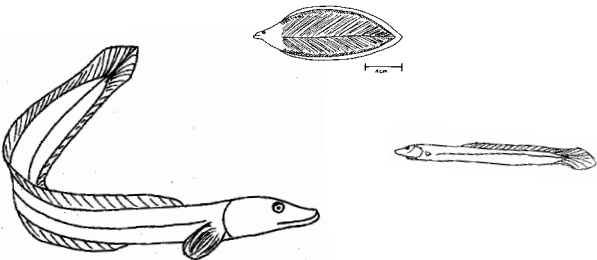
Punkttestand am Ende der Wanderung

Wenn du wieder im Laichgebiet angekommen bist:

Wie viele Eier konntest du legen?



MeeresBürger



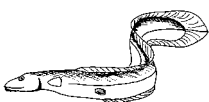
Punkttestand vor der Wanderung

Bis zu welchem Feld konntest du wandern?

Punkttestand am Ende der Wanderung

Wenn du wieder im Laichgebiet angekommen bist:

Wie viele Eier konntest du legen?



MeeresBürger

Feld Nr.	Energiepunkte		Ereignis-Stichwort
Start	+10	= 10	Startkapital
2	-3	= 7	raue See
5	—	= 7	Golfstrom

[illegible][illegible]

Feld Nr.	Energiepunkte		Ereignis-Stichwort
Start	+10	= 10	Startkapital
2	-3	= 7	raue See
5	—	= 7	Golfstrom

[illegible][illegible]