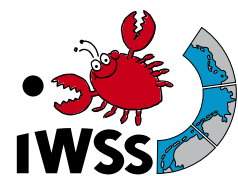
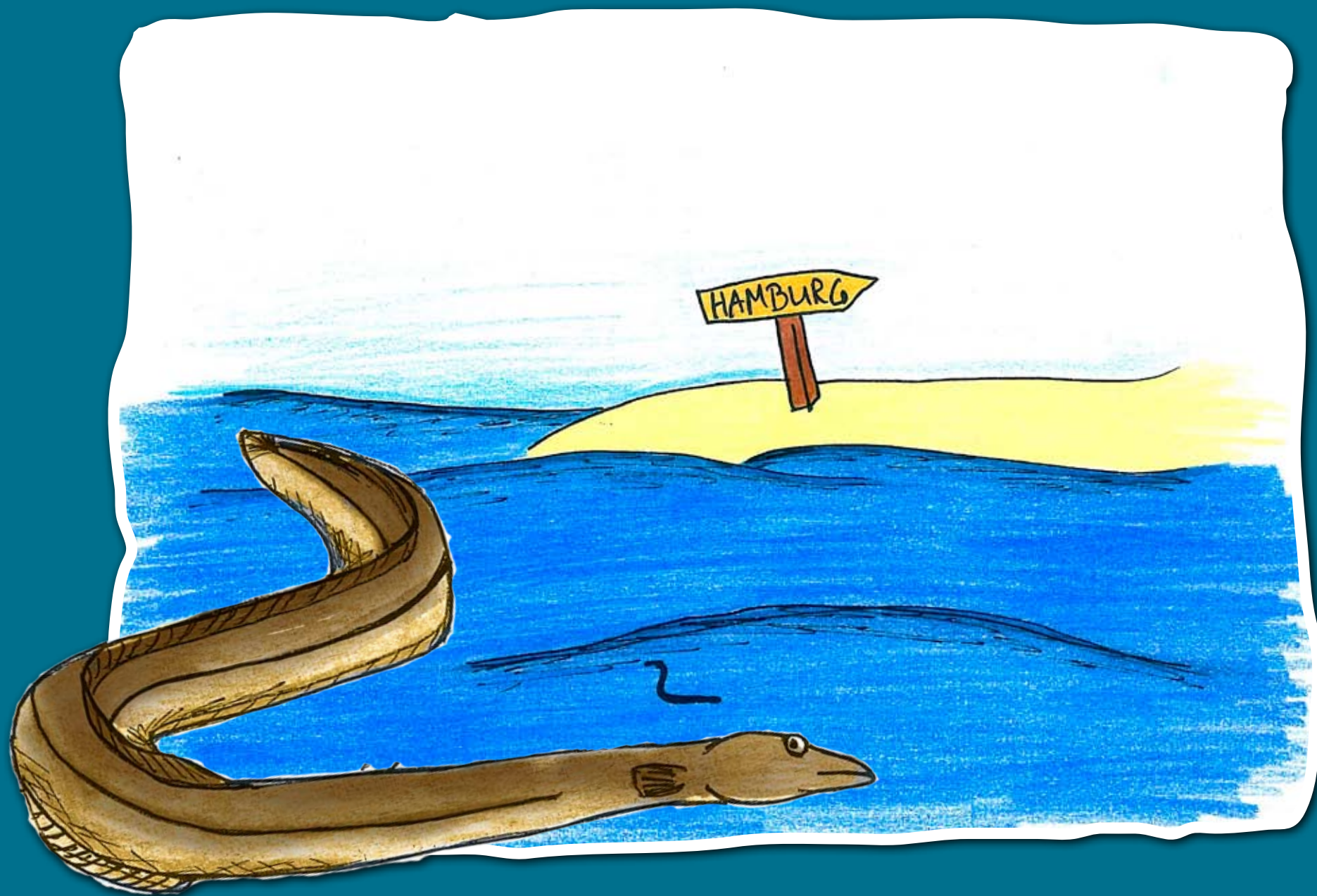
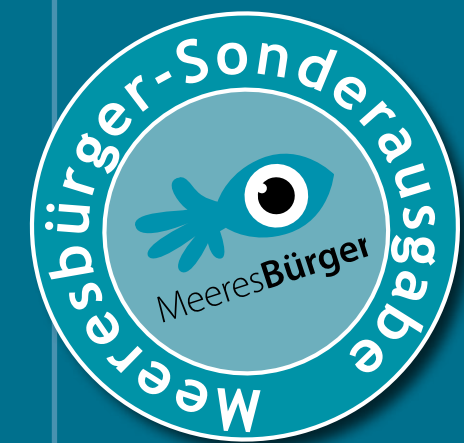


» AAL AUF WANDERSCHAFT «

Die lange Reise des Europäischen Flussaals



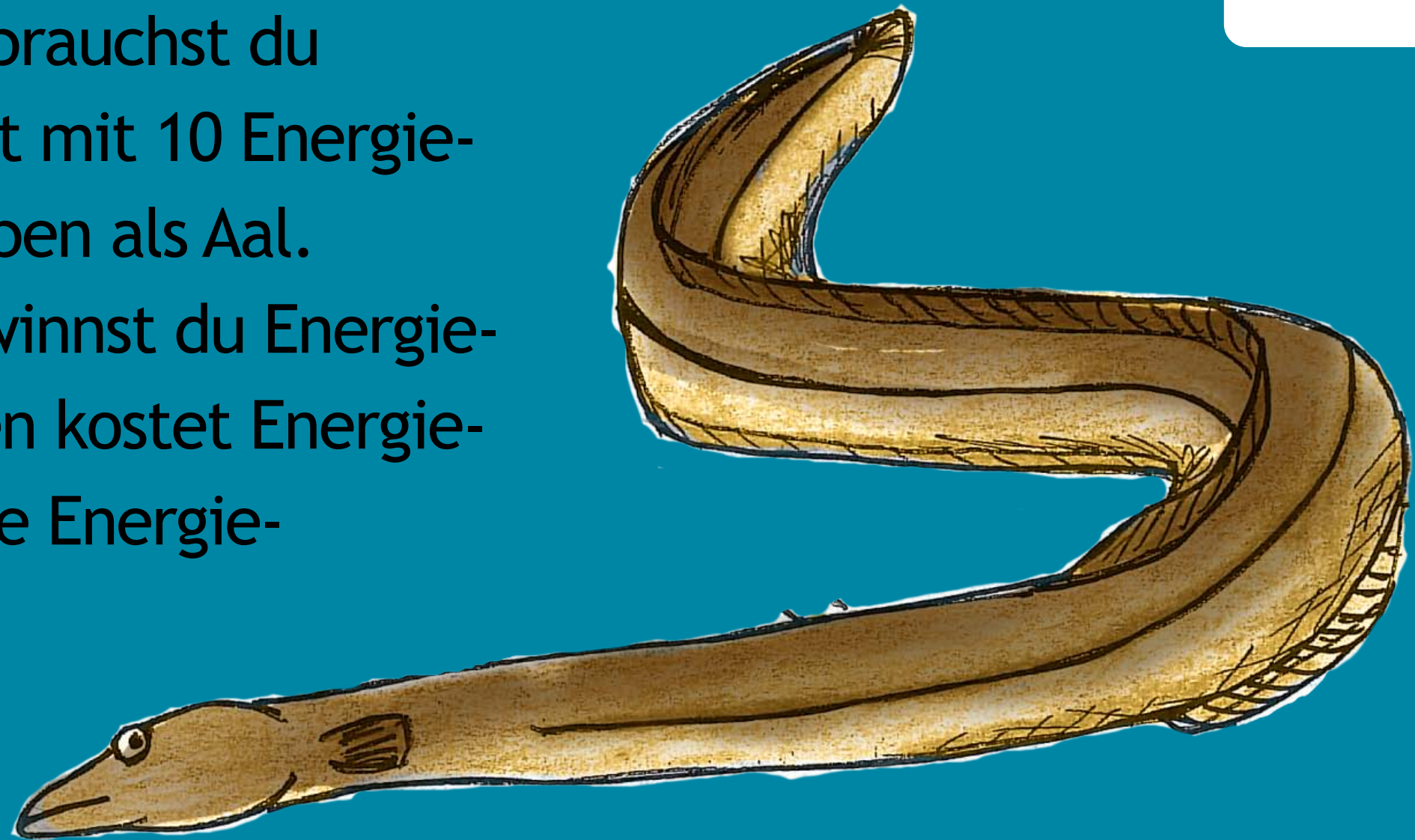
ANLEITUNG

- 1) Die Spielfeldtafeln werden in V-, S- oder Kreisform auf den Boden gelegt.
(Reihenfolge der Zahlen beachten!)
- 2) Jede(r) MitspielerIn bekommt einen Aal-Wanderpass, 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 Aal-Wanderpass tragen die „Aale“ ihre jeweiligen Energiepunkte und die **fett gedruckten** Stichworte von den Spielfeldern ein.
- 5) Wer die Wanderstrecke vollständig zurückgelegt hat oder gestorben ist, trägt auf der Rückseite des Wanderpasses seine Gesamtpunktzahl ein.
- 6) Die ersten fünf SpielerInnen, die im Laichgebiet angekommen sind, können eine Zusatzaufgabe bekommen, um den Wanderweg genauer zu untersuchen.

International Wadden Sea School, www.iwss.org

Willkommen im Leben eines Flussaals!
Du bist heute als Larve in der
Sargassosee geschlüpft.

Um zu überleben, brauchst du
Energie. Du startest mit 10 Energie-
punkten in dein Leben als Aal.
Wenn du frisst, gewinnst du Energie-
punkte. Schwimmen kostet Energie-
punkte. Wenn deine Energie-
reserven 0 sind,
dann stirbst du.



START

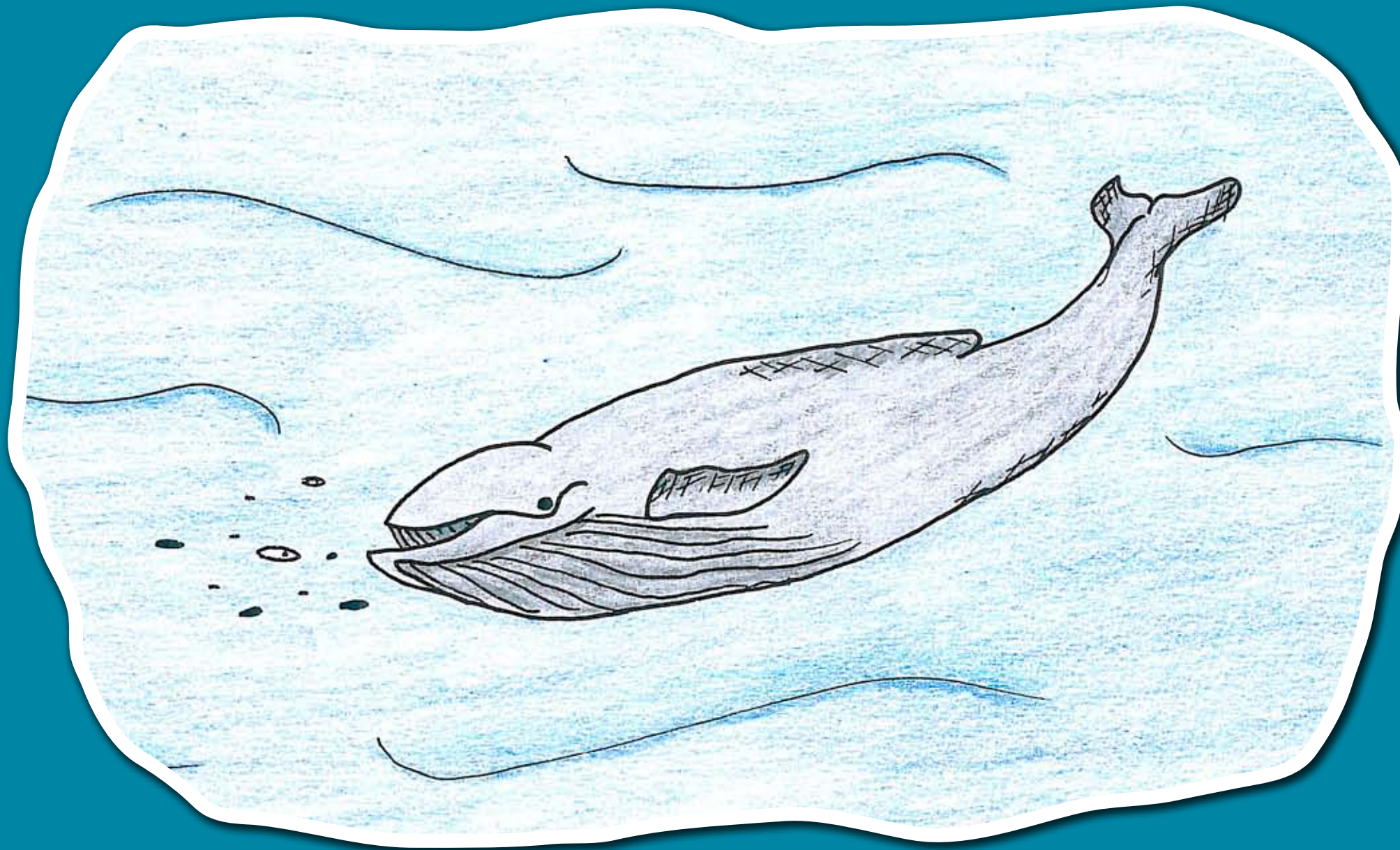
Sargassosee

WÜRFEL EINMAL UM VORANZUKOMMEN

Du wirst vom Blauwal gefressen.

1

Sargassosee

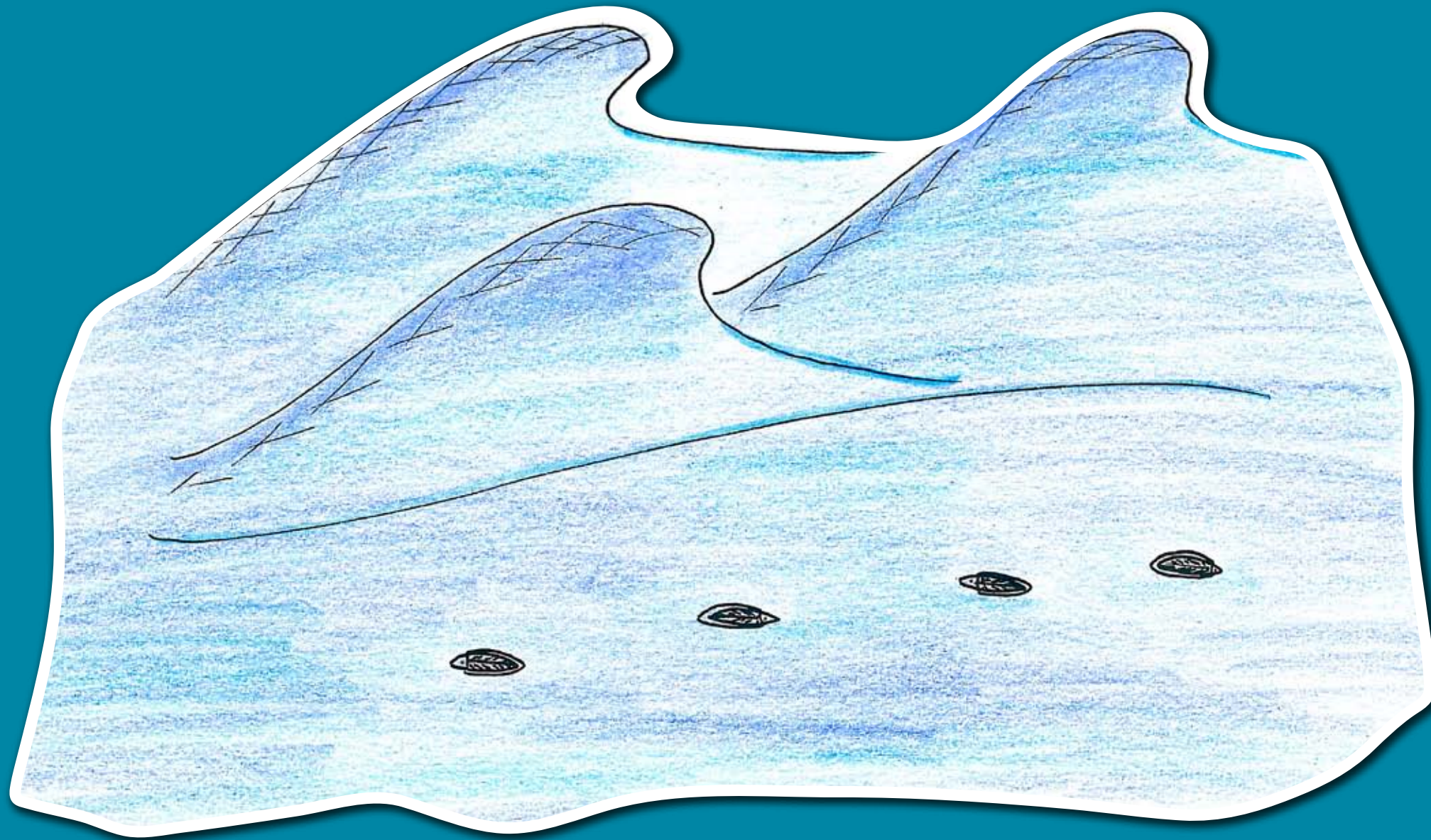


DU STIRBST. BEGINNE VON VORN !

Es ist raue See, du bist frisch geschlüpft,
7 mm groß und wirst durch die Wellen
gewirbelt.

2

Sargassosee



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

Du hast reichlich Plankton zu fressen.

3

Sargassosee



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

Es ist ruhige See und gutes Wetter.

4

Sargassosee

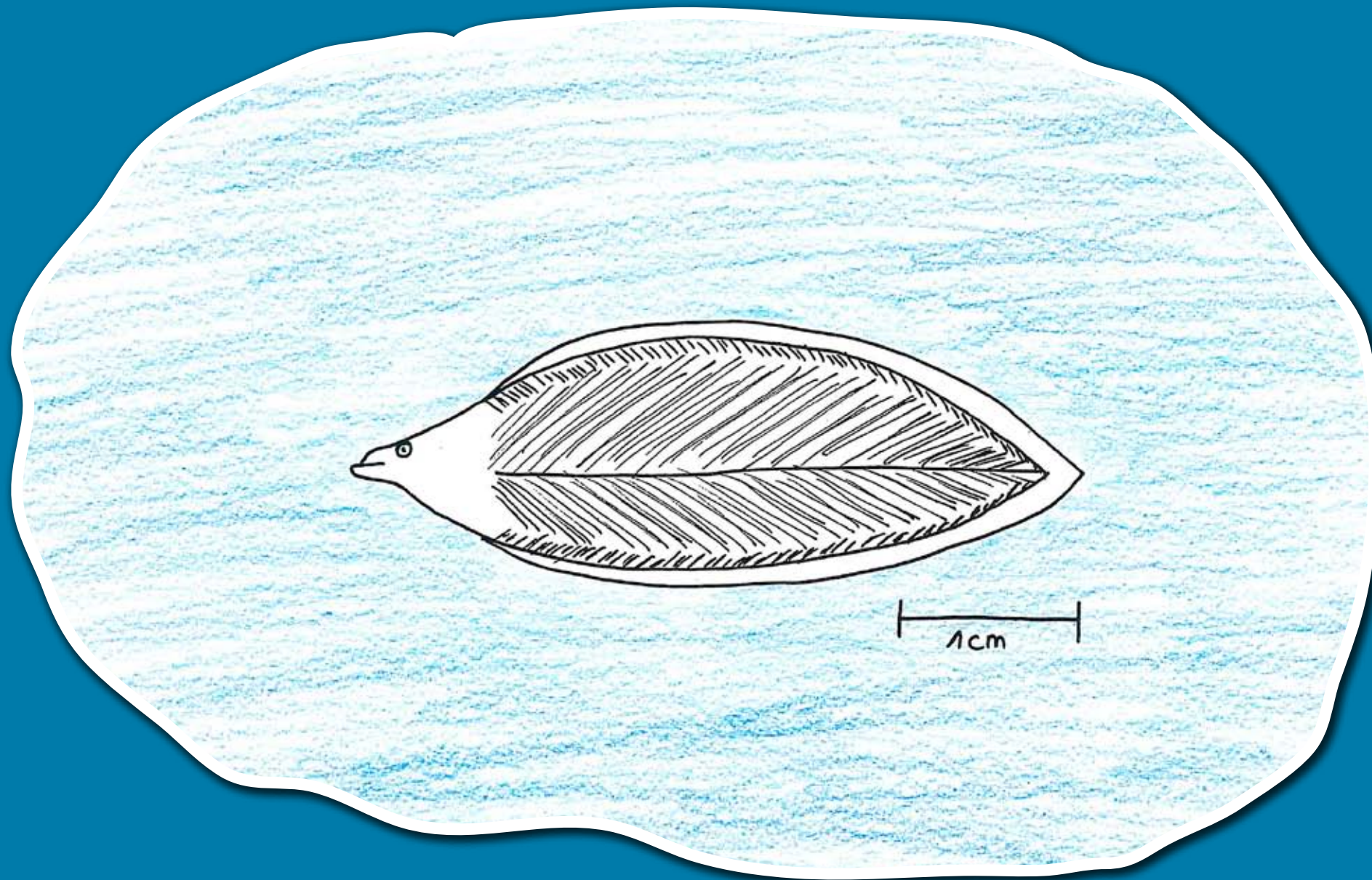


**DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 5**

Du bist nun einige Wochen alt und wie ein Blatt geformt. Der Golfstrom treibt dich ostwärts.

5

Atlantik



WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN

Es gibt nur wenig Plankton und du hast nicht viel zu fressen.

6

Atlantik

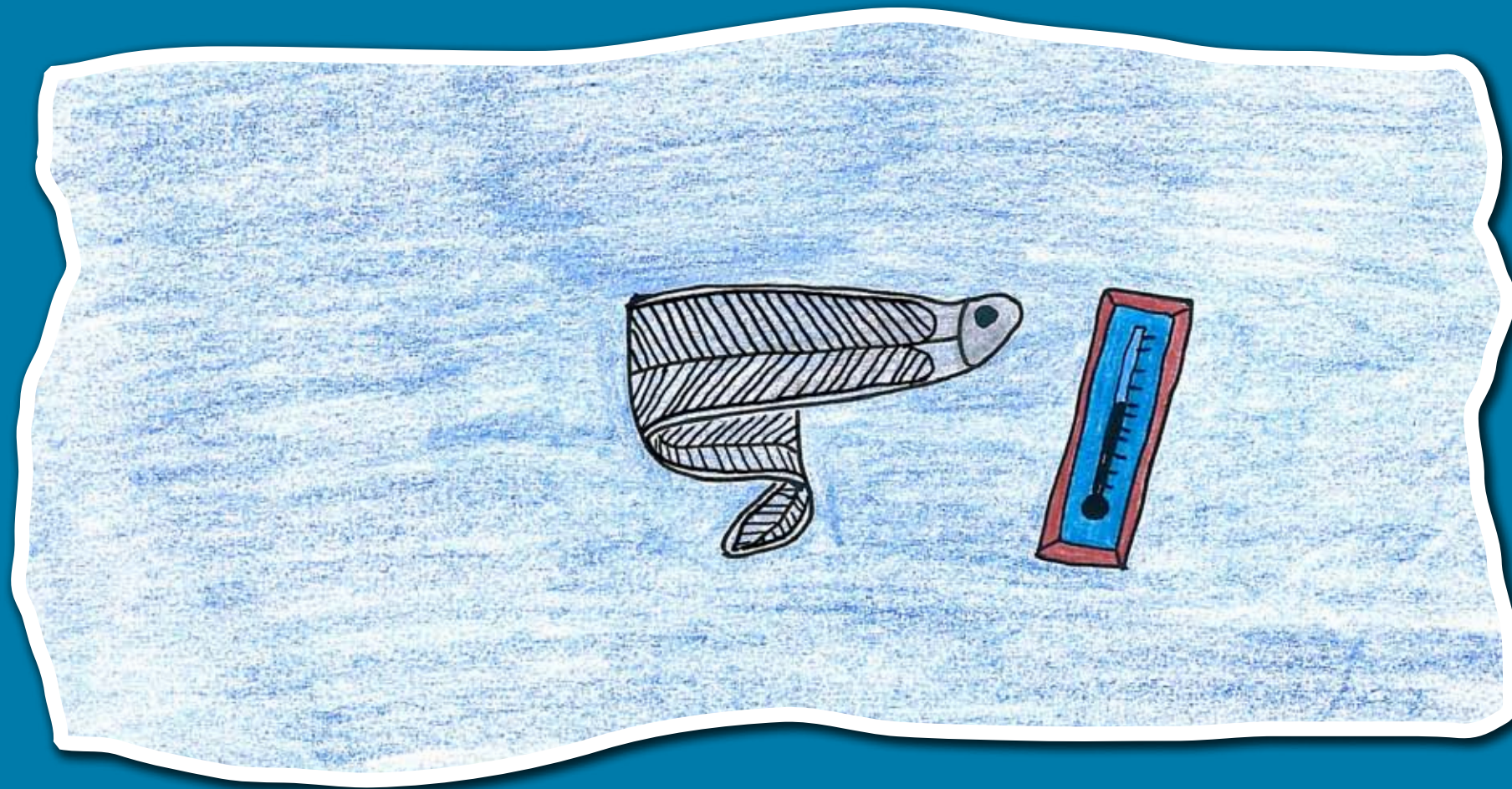


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 10**

Das Wasser hat **nicht** deine **Lieblings-**
temperatur, deswegen kannst du
nicht so gut wachsen.

7

Atlantik

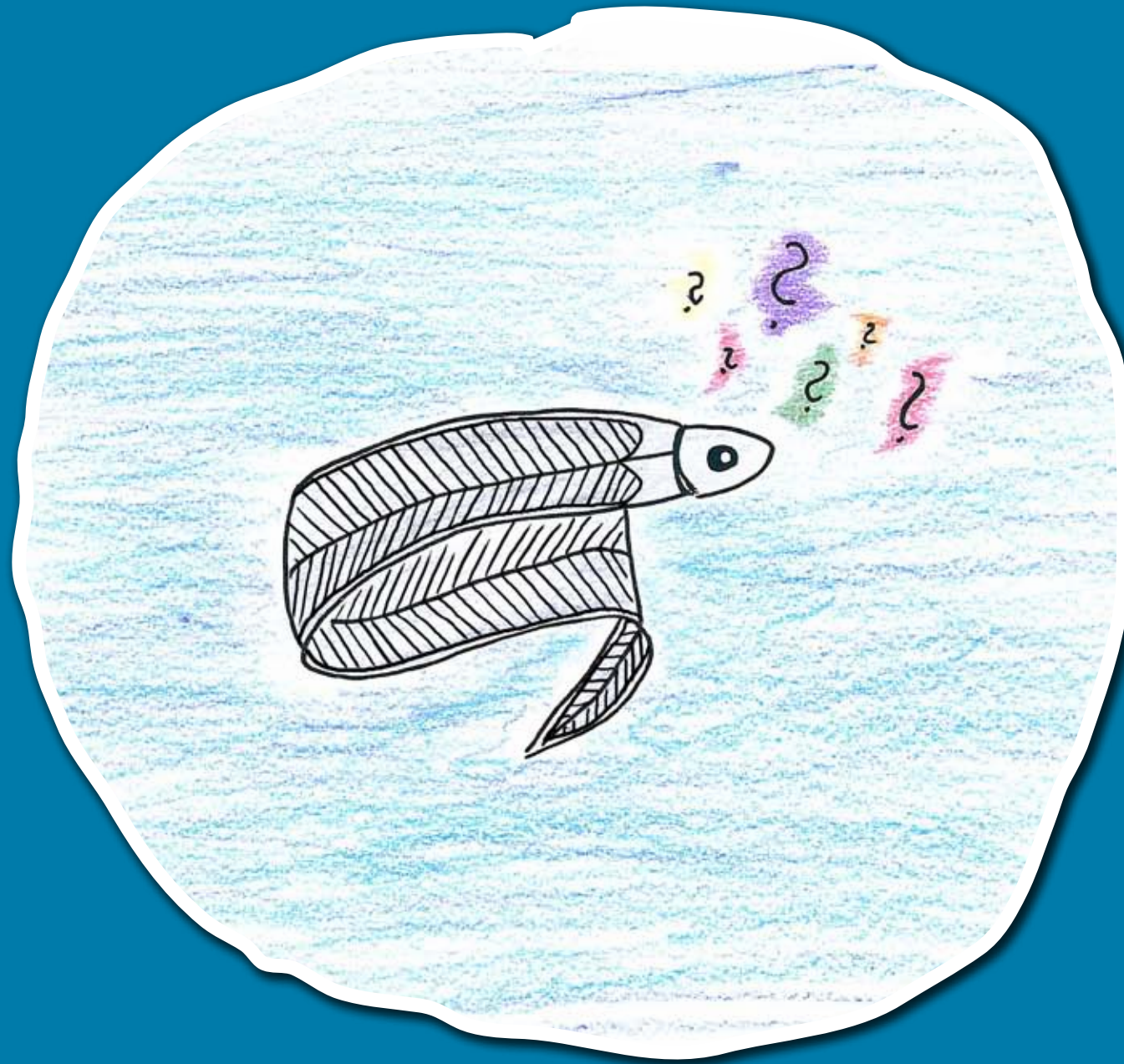


**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT
UND GEHST ZUM FELD 10**

Ein Wirbel in der Meeresströmung trägt Dich viele Kilometer zurück.

8

Atlantik

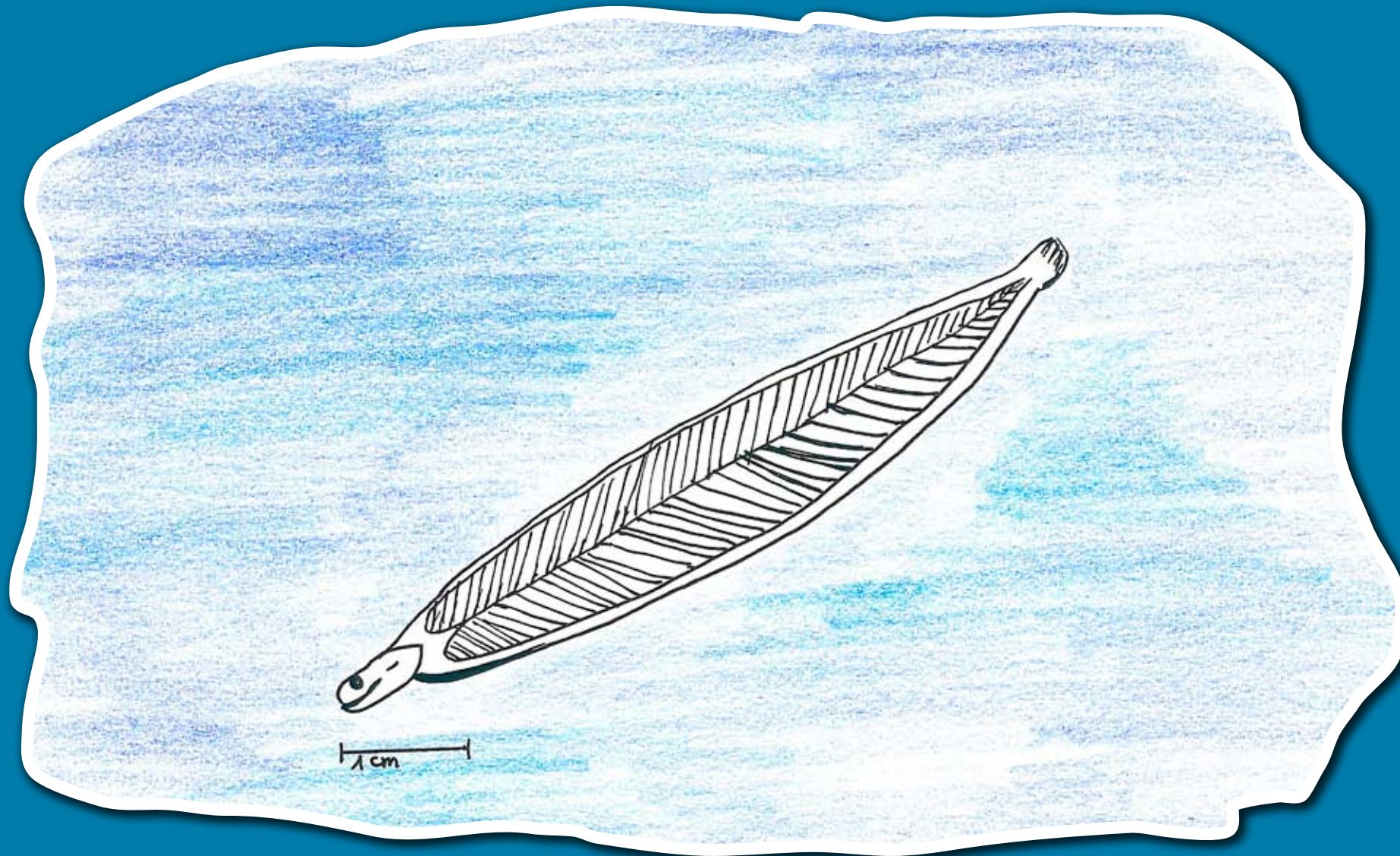


**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 10**

Du wächst fleißig weiter und bist nun schon eine 70 mm große Larve.

9

Atlantik

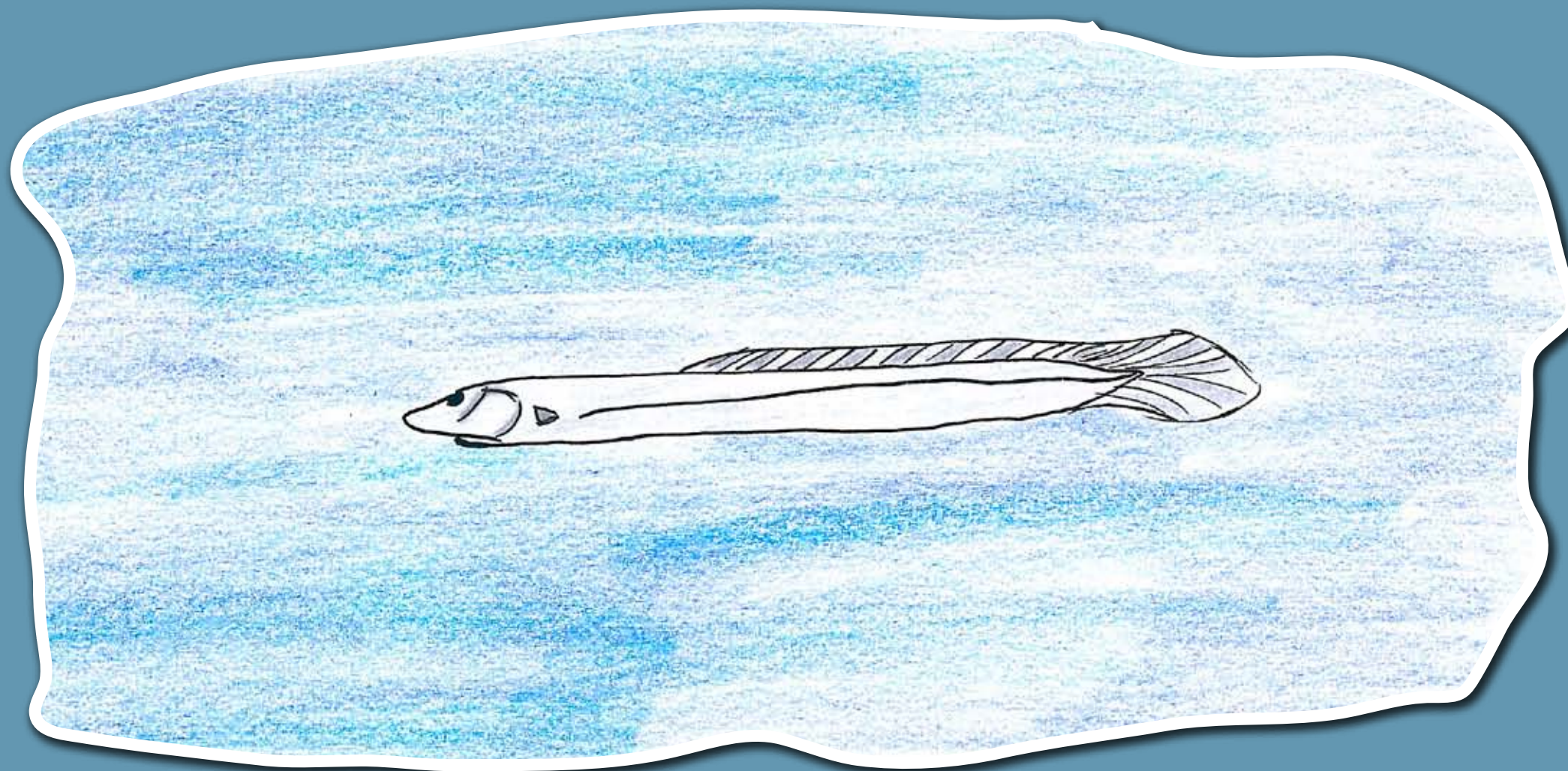


DU GEHST ZUM FELD 10

Du bist ein Jahr alt, erreichst das europäische Schelfmeer und wandelst dich in einen Glasaal.

10

Europäisches
Schelfmeer

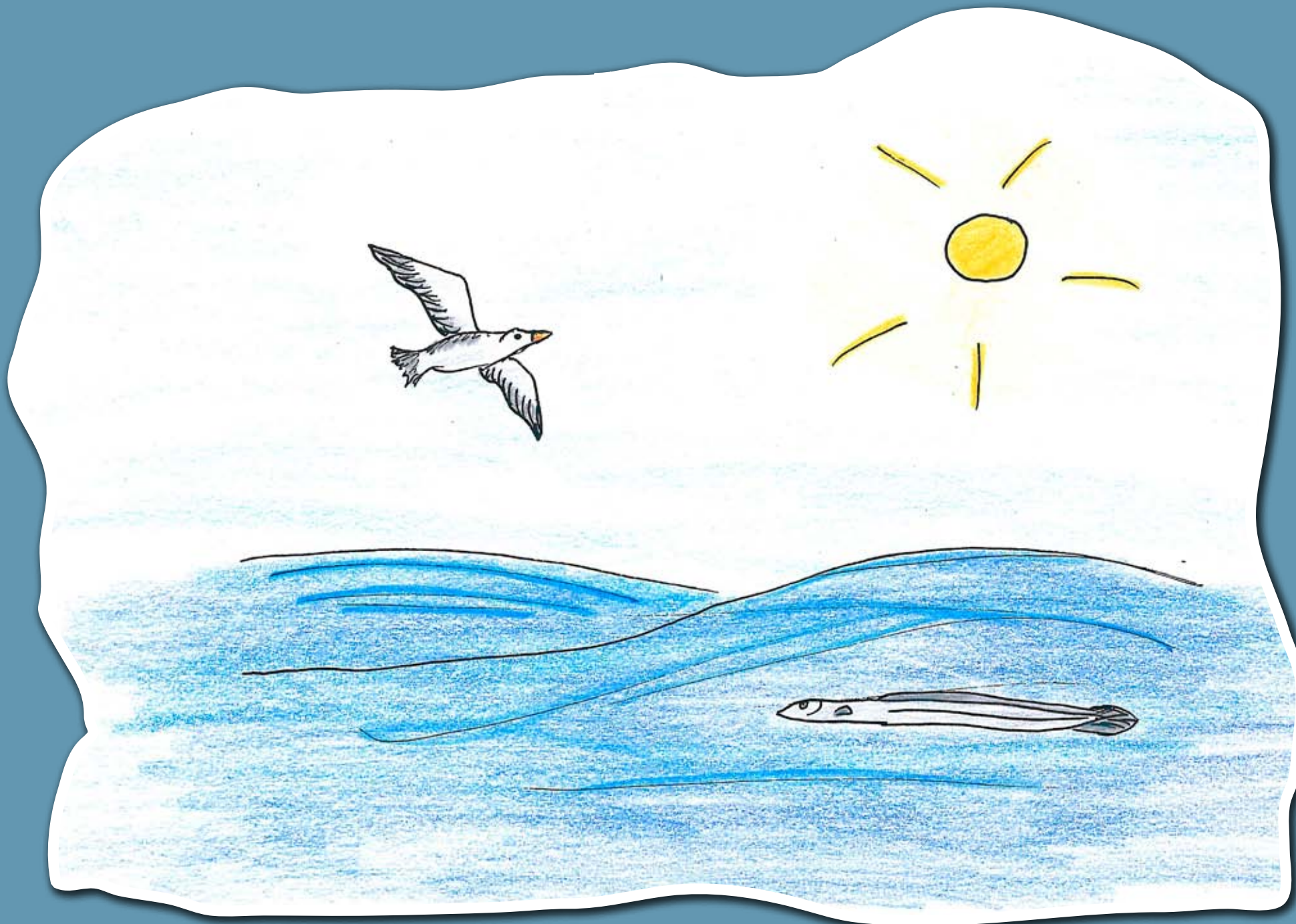


WÜRFEL EINMAL UM WEITER ZU KOMMEN

Du wirst von einer Möwe attackiert.

11

Europäisches
Schelfmeer

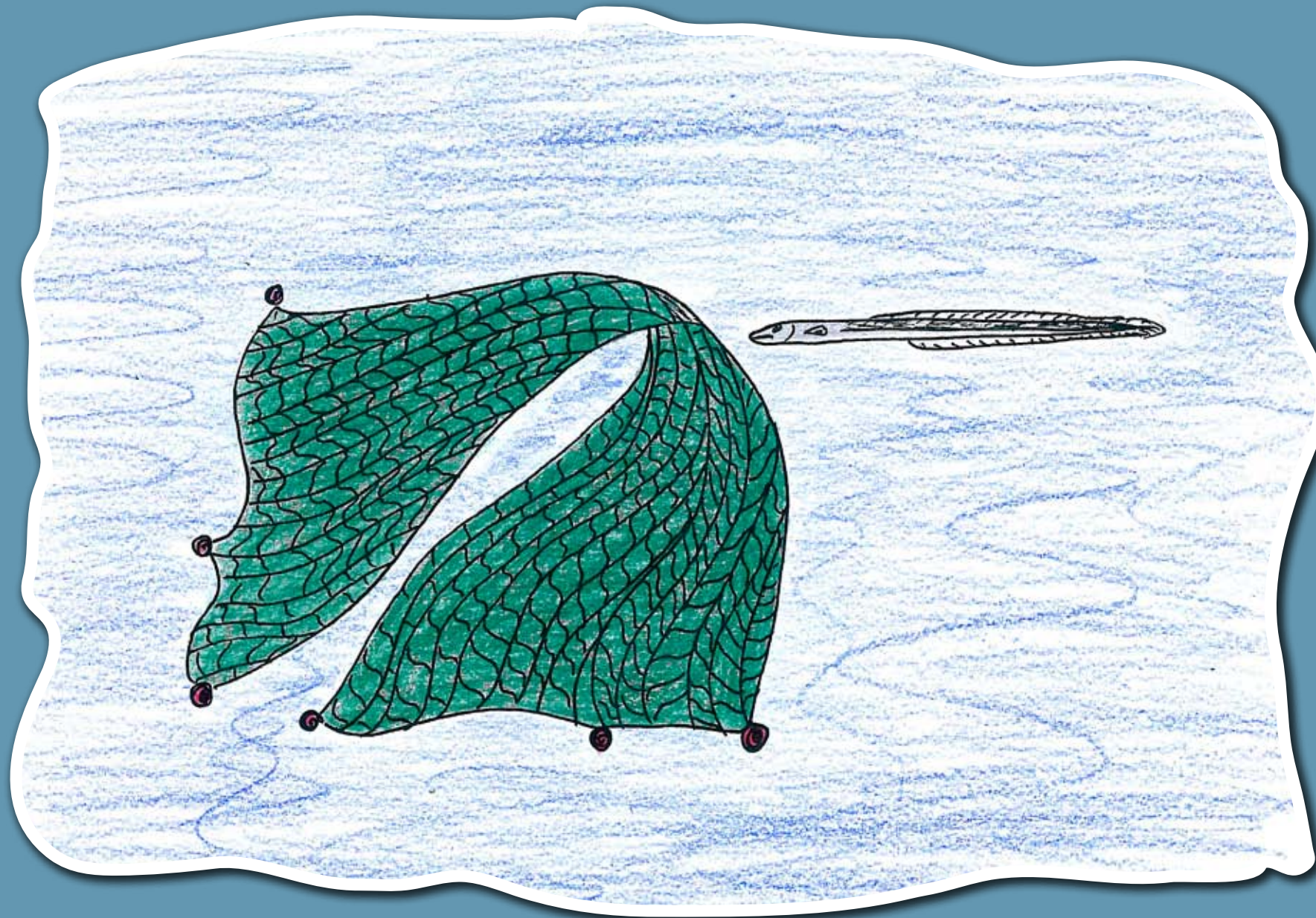


DU STIRBST. BEGINNE VON VORN!

Du entkommst mit großem Schrecken einem
Fischnetz zum Glasaalfang.

12

Europäisches
Schelfmeer

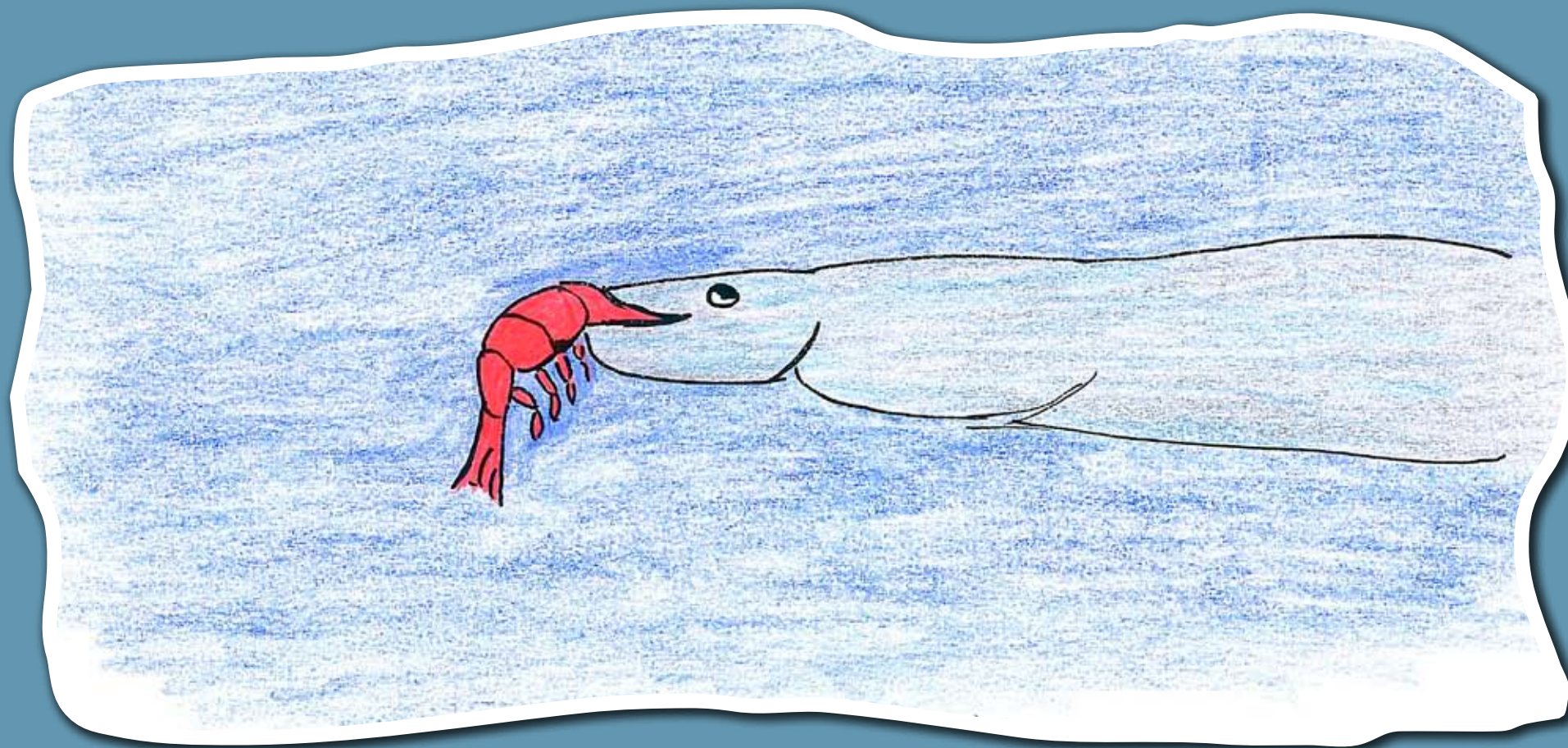


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Es ist sehr mild und du findest genug Nahrung.

13

Europäisches
Schelfmeer



**DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

In der Nordsee wird in einem Schutzgebiet nicht mehr gefischt.

14

Nordsee



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Du findest ein Schiffswrack mit tollen Verstecken.

15

Nordsee



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Ein Kabeljau nähert sich dir und du
musst fliehen.

16

Nordsee

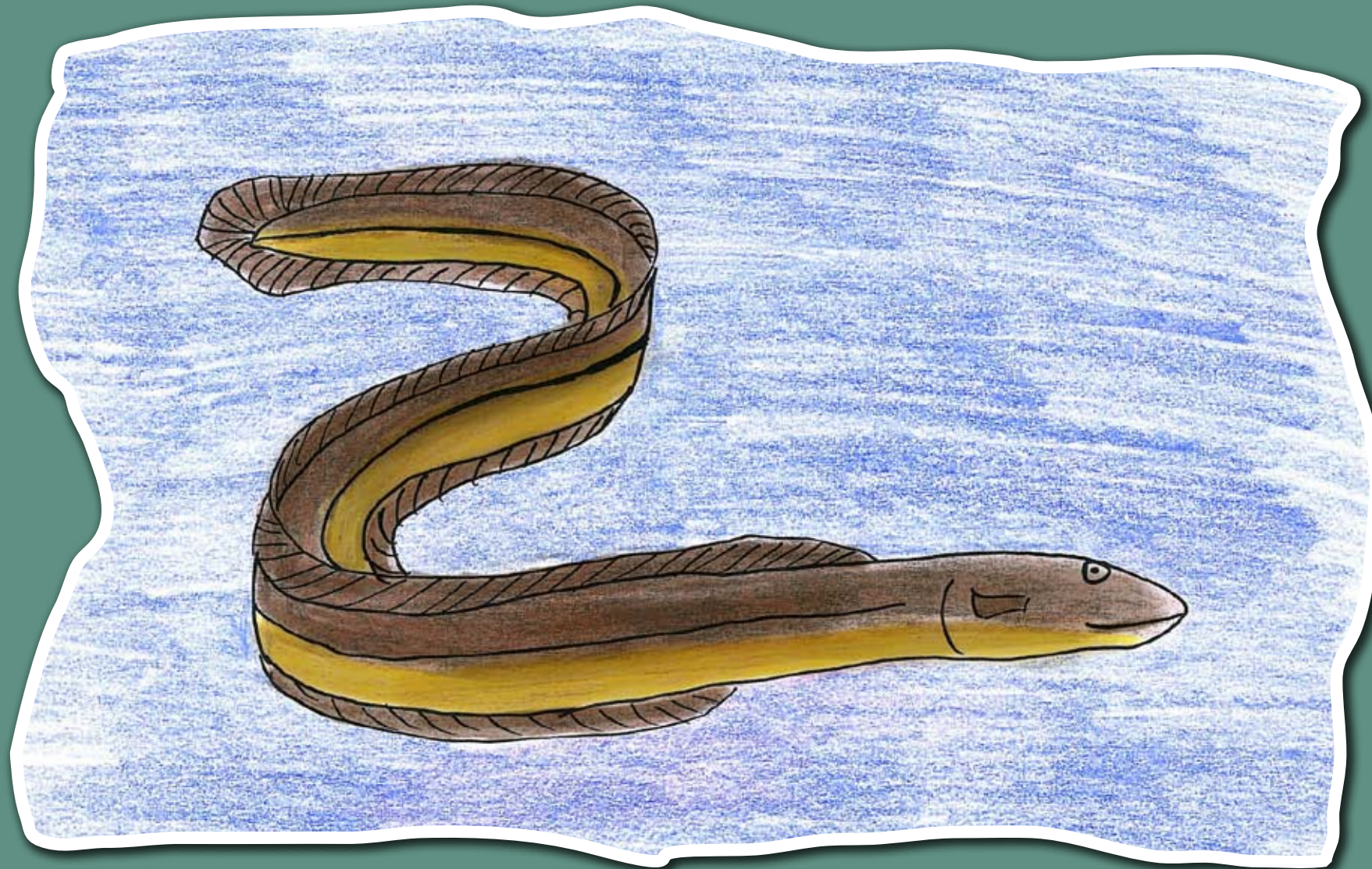


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Du fängst **viele Flohkrebse** und wachst fleißig.
Deine Farbe wechselt von durchsichtig zu
gelb-braun.

17

Nordsee



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Ein Nationalpark-Betreuer erklärt Anglern die starke Bedrohung der Aale.

18

Nordsee

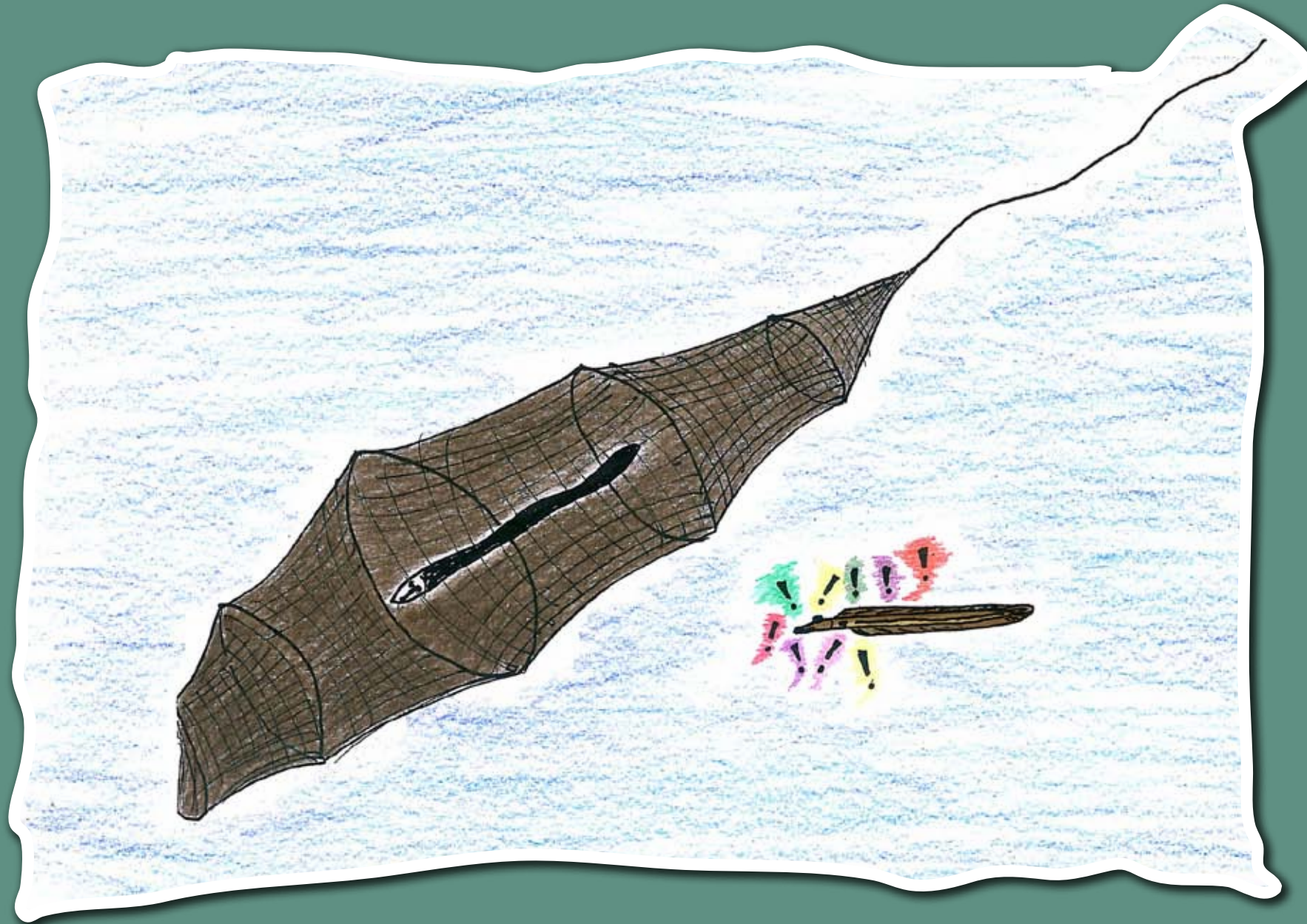


DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL

Du gerätst fast in eine Aalreuse und kannst gerade noch mit einem Schrecken entkommen.

19

Nordsee

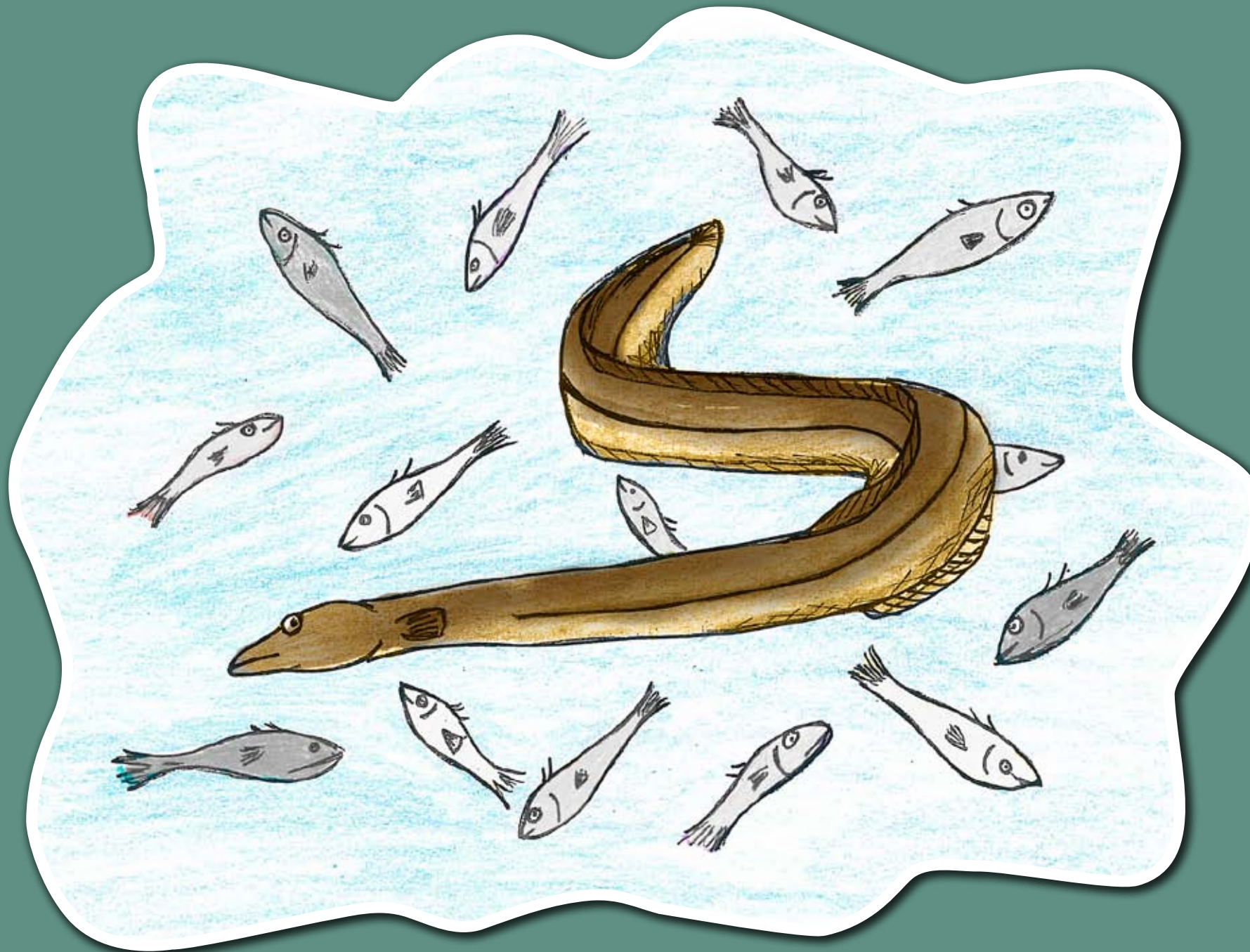


**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Du gerätst in einen Schwarm von **Herings-**
larven und hast somit reichlich Nahrung.

20

Nordsee

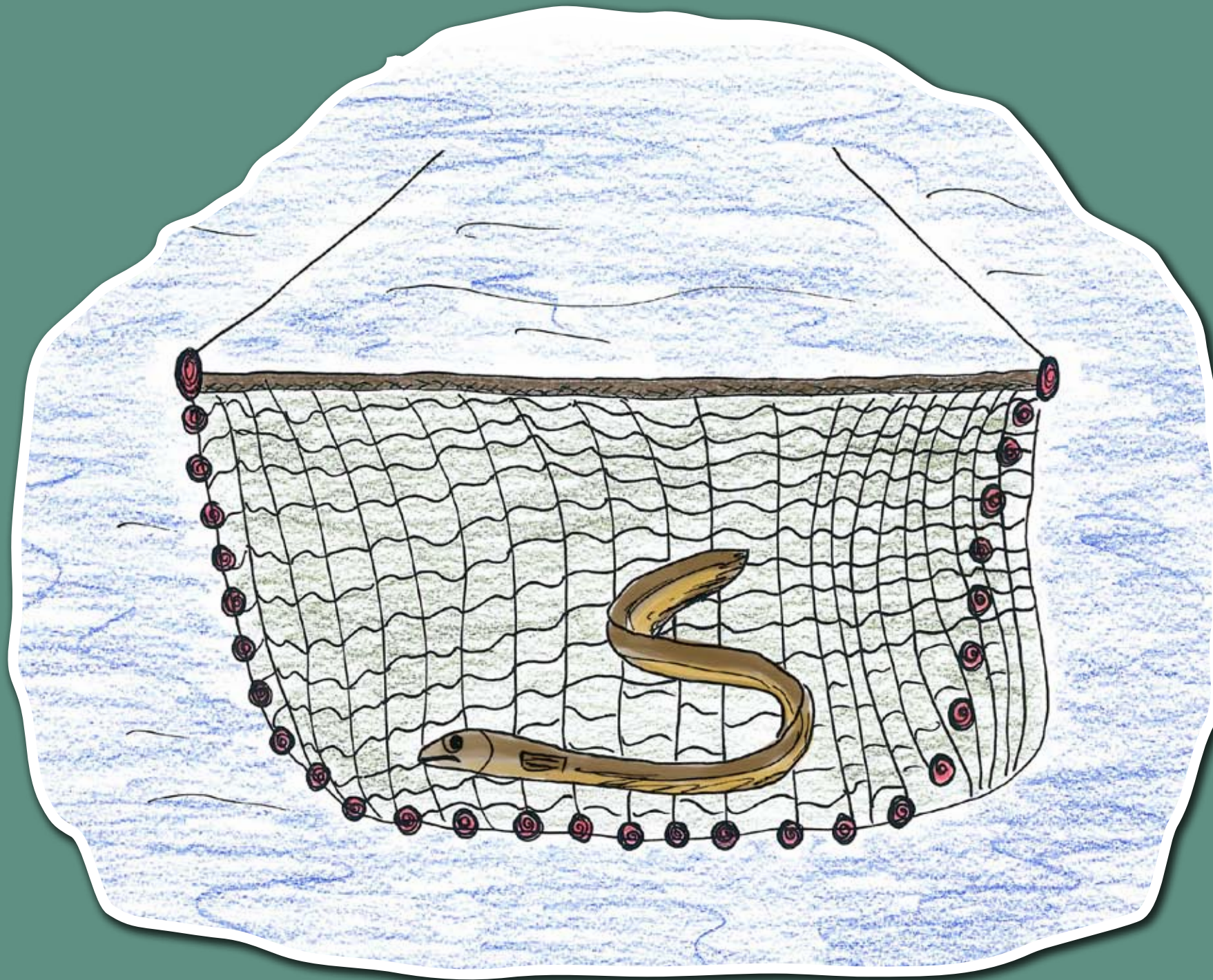


**DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 24**

Schleppnetze bringen dich in Gefahr.

21

Nordsee

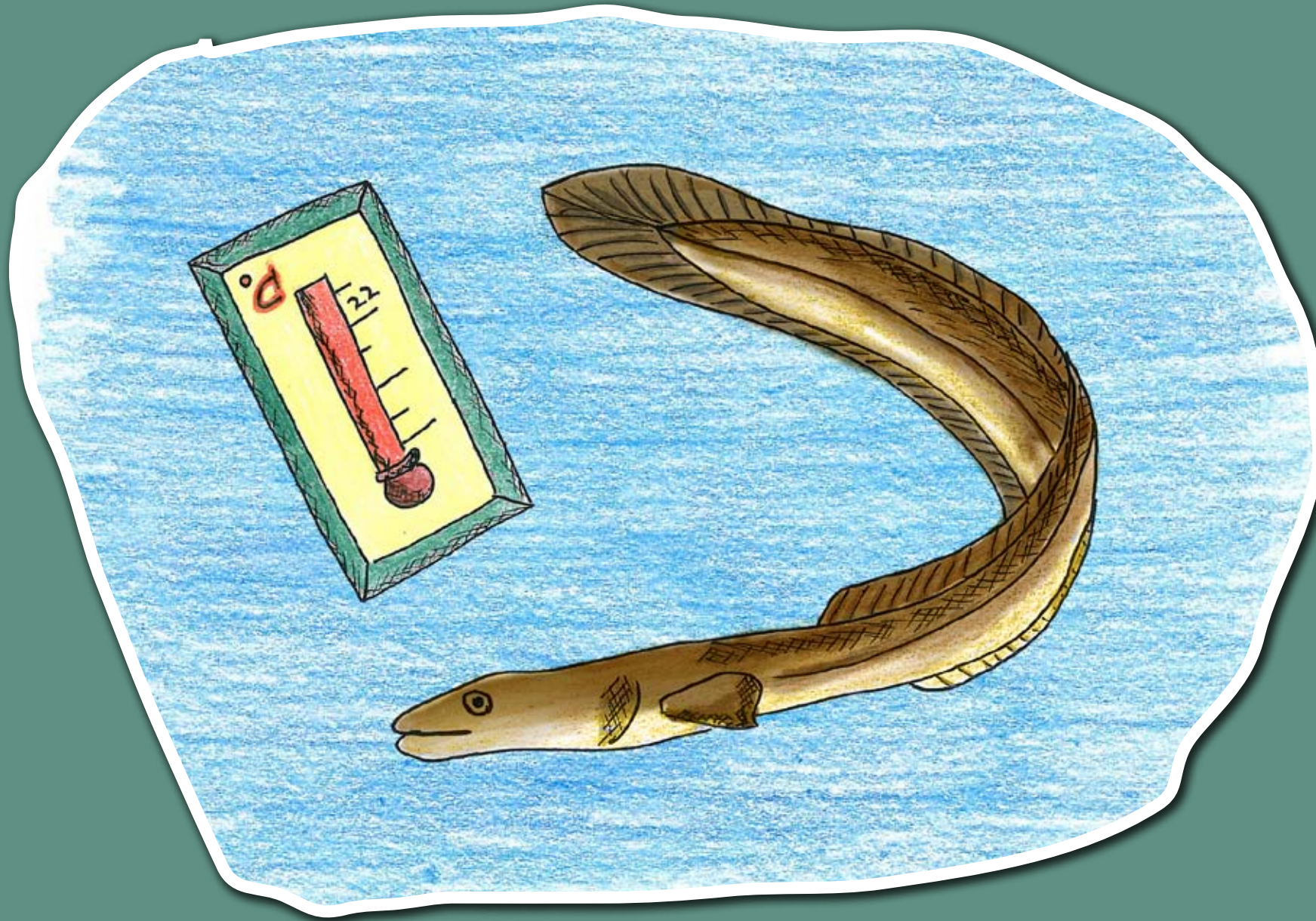


**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Das Wasser hat 22 bis 23 Grad Celsius,
deine Lieblingstemperatur.

22

Nordsee



**DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 24**

Du findest viel zu fressen und
wächst immer weiter.

23

Nordsee



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 24**

Ein Jet-Ski Fahrer wühlt das Wasser auf und macht fürchterlichen Lärm.

24

Nordsee



**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT
UND WÜRFELST EINMAL**

Du bist vom Schwimmblasenwurm infiziert.

25

Nordsee



**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Es ereignet sich ein Schiffsunglück,
Öl vergiftet das Wasser und du stirbst.

26

Nordsee

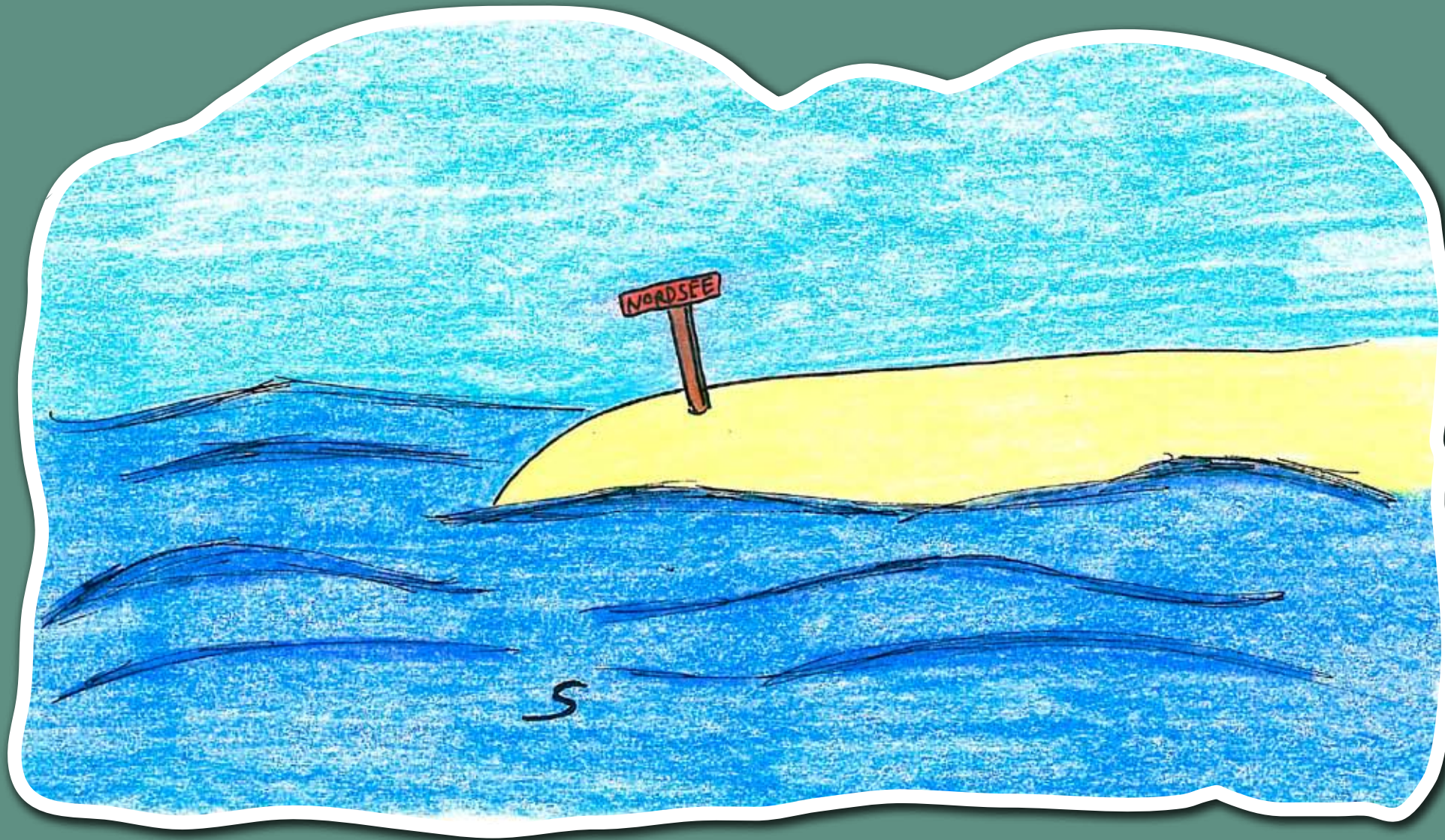


DU STIRBST. BEGINNE VON VORN !

Du verbleibst einige Zeit im Brackwasser
und erholst dich von der Reise.

27

Nordsee

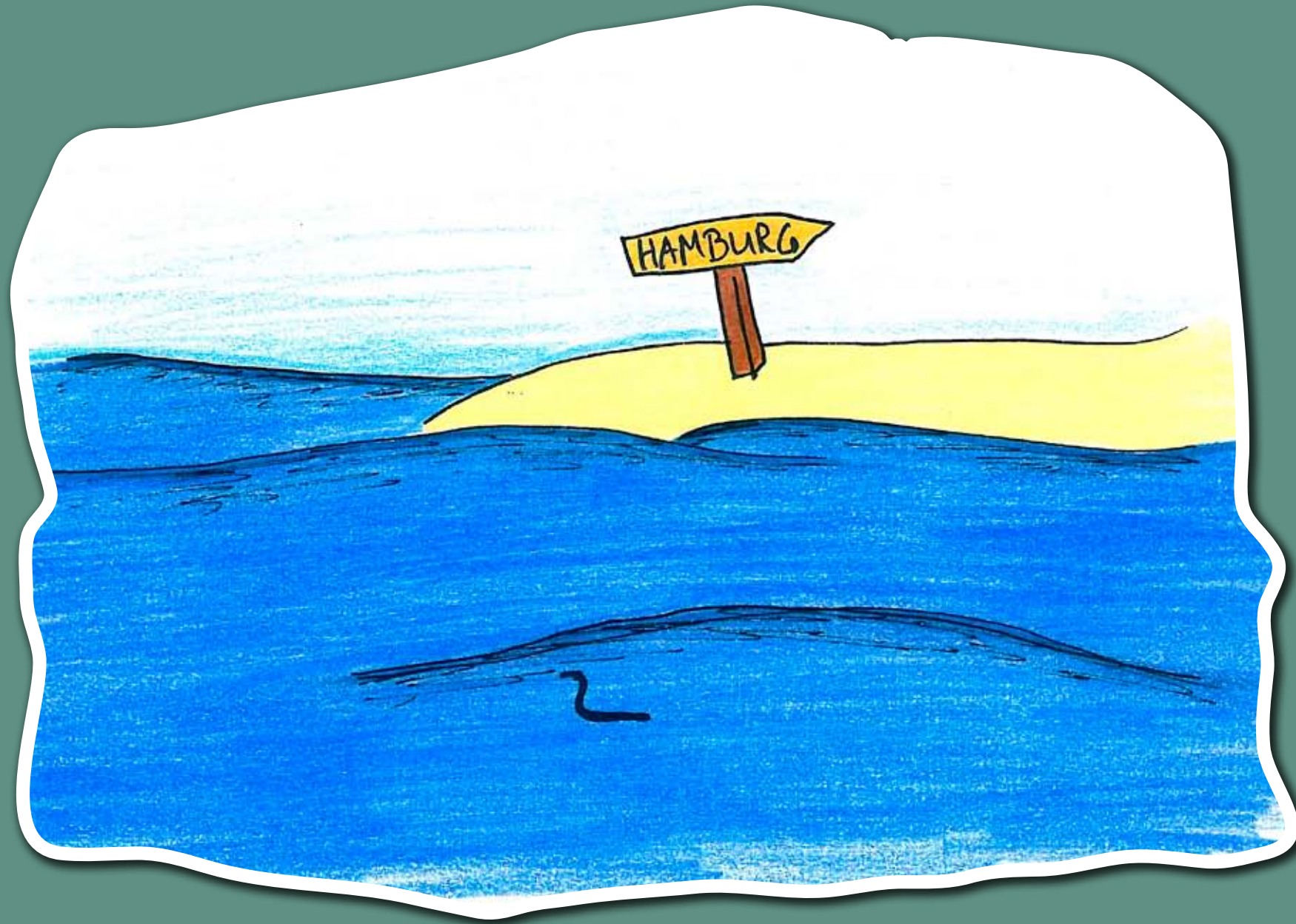


**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 29**

Es wird Frühling, du beginnst flussaufwärts zu schwimmen und du kommst gut voran.

28

Nordsee

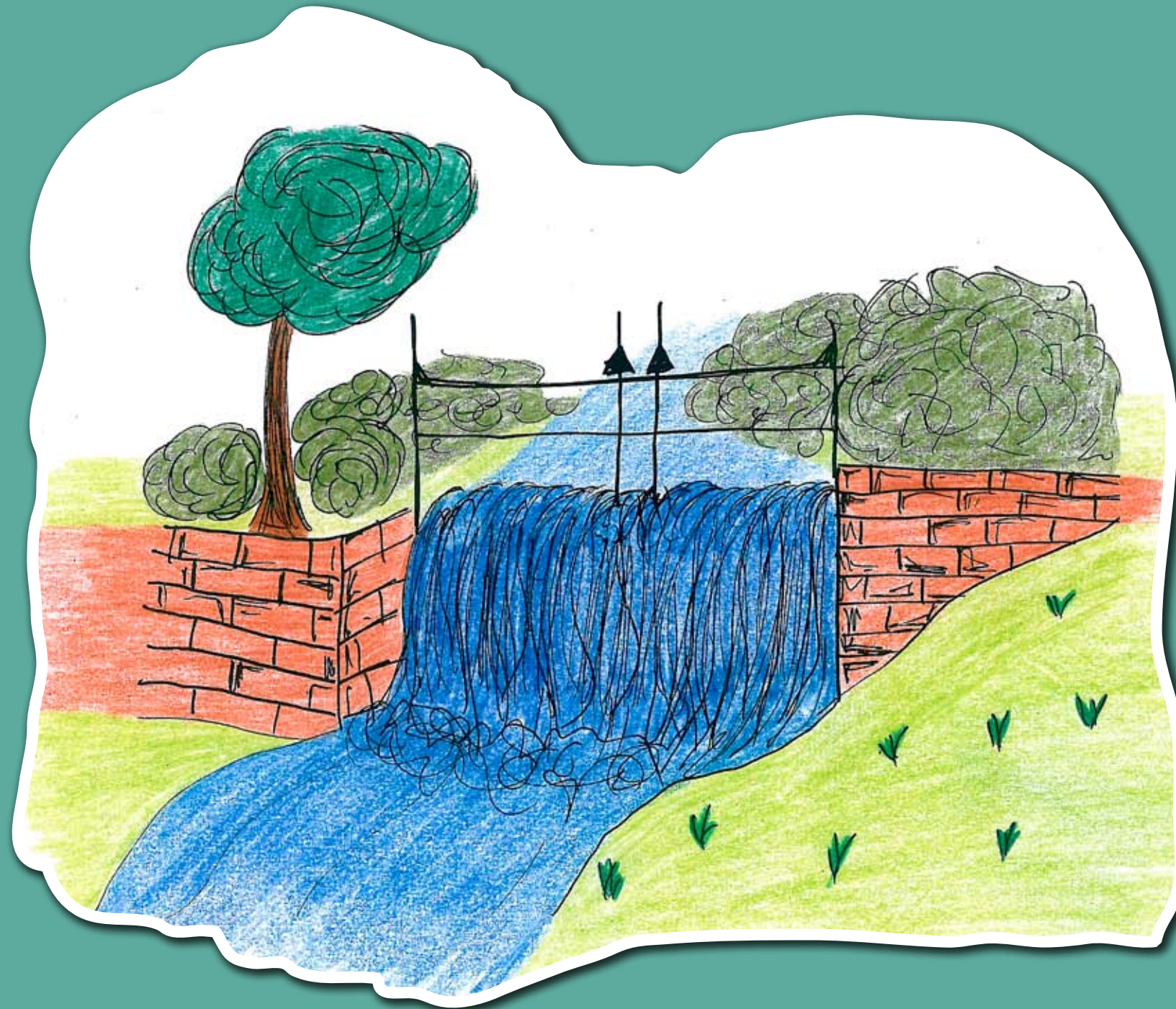


**DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 29**

Im Fluss befindet sich ein Wehr und du musst dir lange einen geeigneten Weg suchen.

29

Elbe



**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT
UND WÜRFELST EINMAL**

Dein Weg ist versperrt und du musst eine
Strecke über Land überwinden.

30

Elbe



**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 34**

Es wird Sommer, dein Ernährungszustand ist gut und du nimmst eine **dunkle Färbung** an.

31

Elbe



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 34**

Ein Ausflugsdampfer erschwert dir
deine Wanderung.

32

Elbe

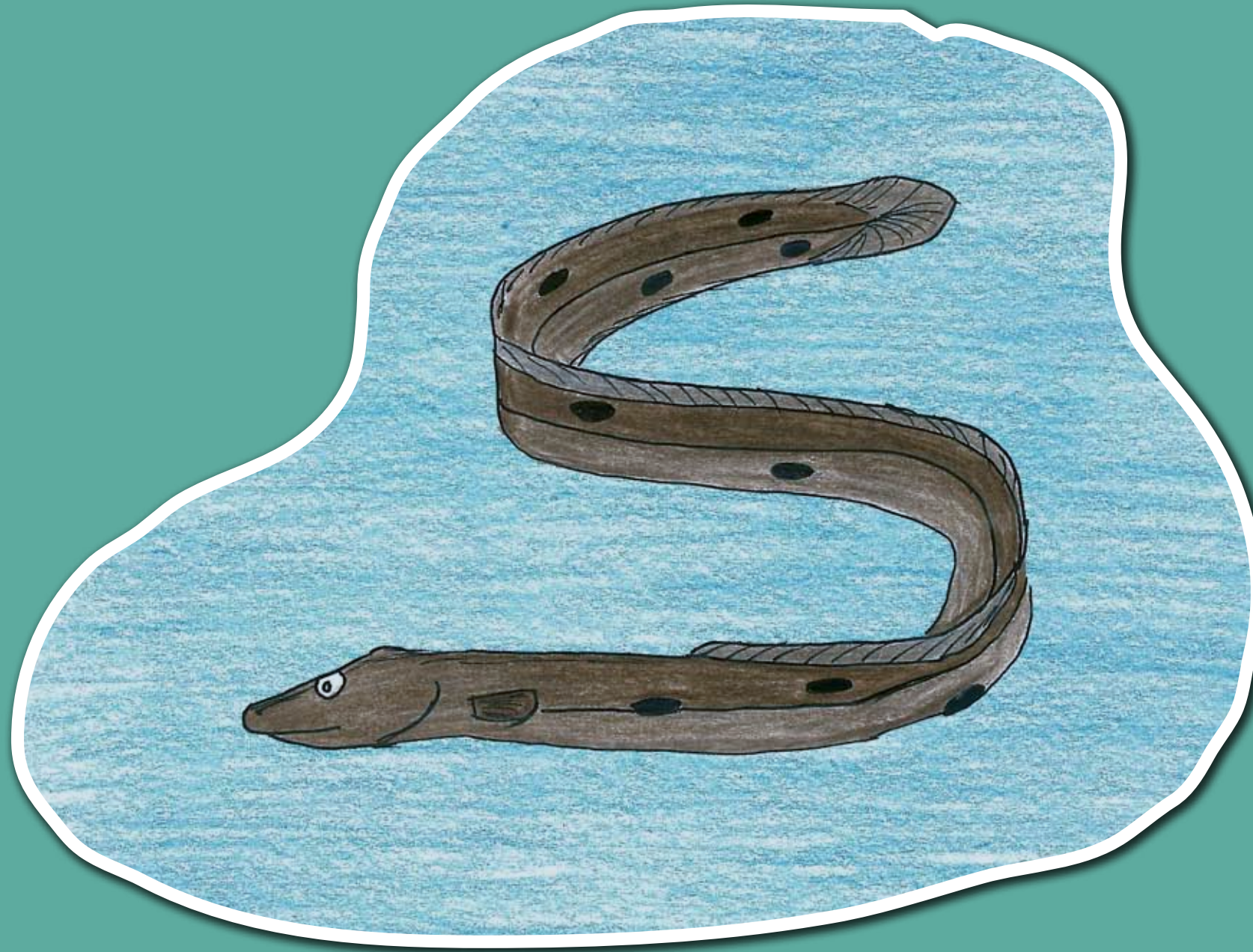


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 34**

Du bist nun drei Jahre alt und du entwickelst winzige ovale **Schuppen** entlang der Seitenlinie.

33

Elbe



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

Du kommst durch mehrere Angler in Gefahr.

34

Elbe

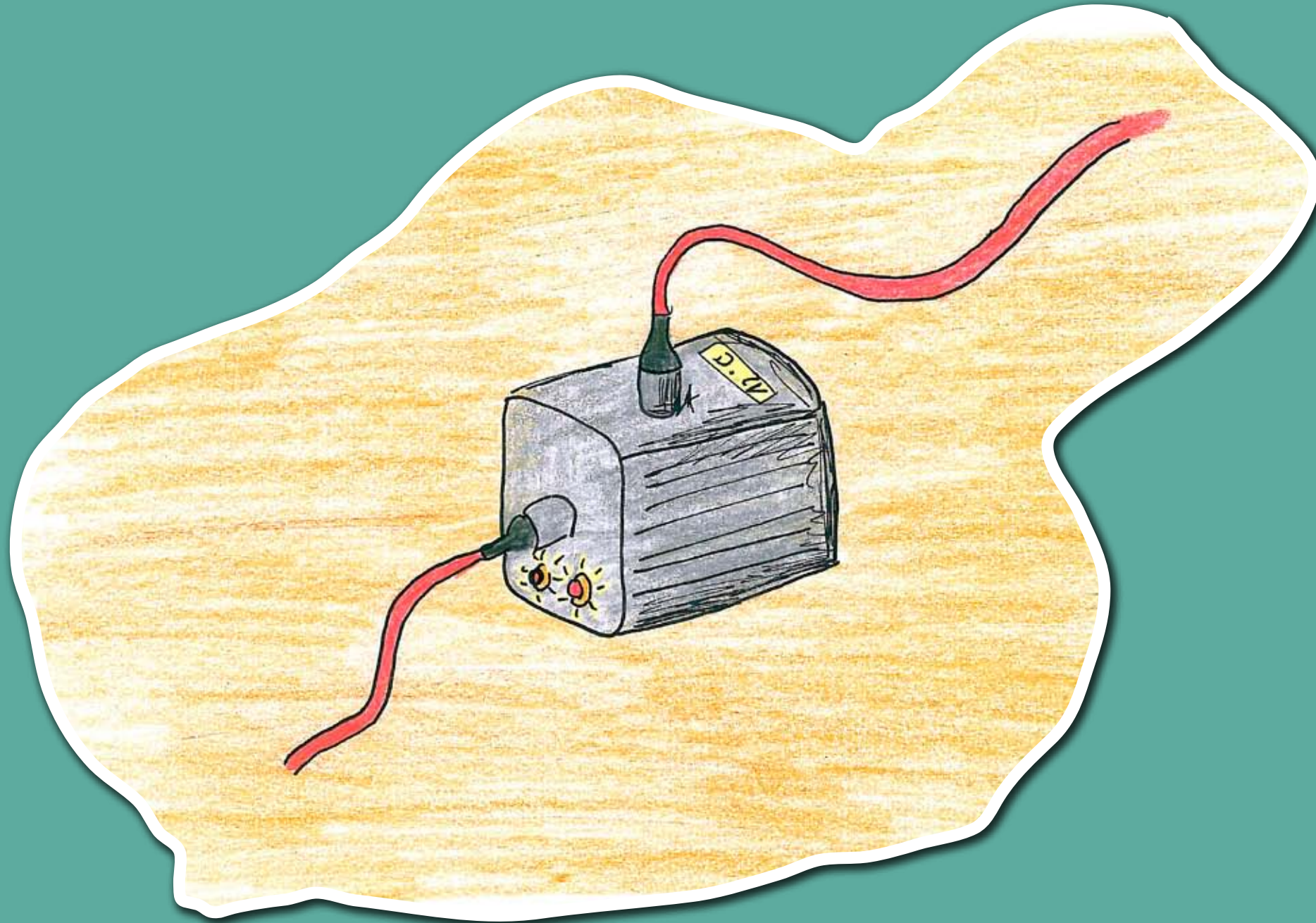


**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT
UND WÜRFELST EINMAL**

Du gerätst in die **Kühlwasserpumpe**
eines Kraftwerks.

35

Elbe



DU STIRBST. BEGINNE VON VORN !

Es wurde eine **Fischtreppe** eingerichtet und damit ein Wehr und ein Wasserkraftwerk umgangen.

36

Elbe



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

Du wirst von einem **Kormoran** angegriffen und entkommst ihm knapp.

37

Elbe

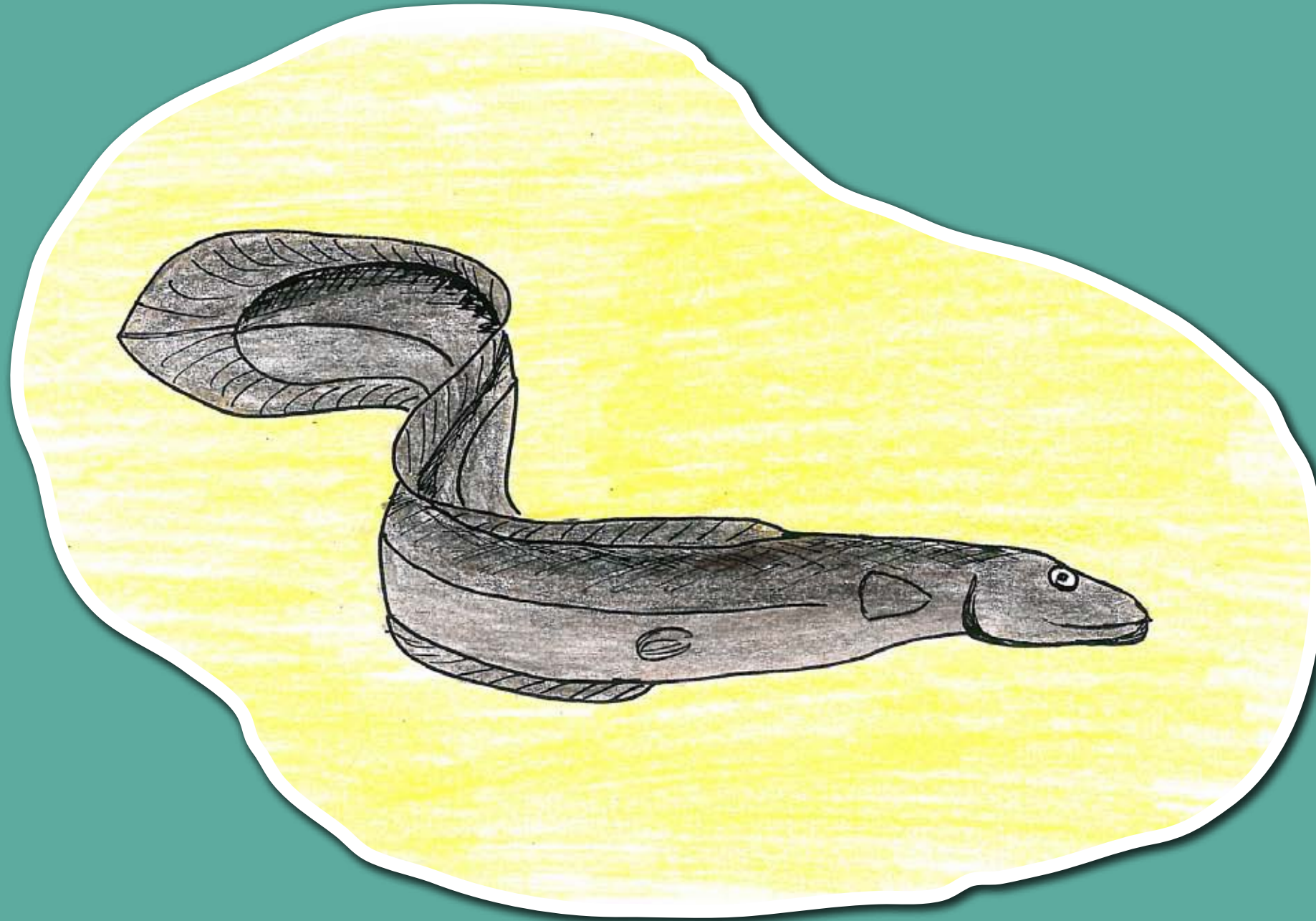


**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 39**

Du findest **reichlich Nahrung** und kannst
Fett ansetzen.

38

Elbe

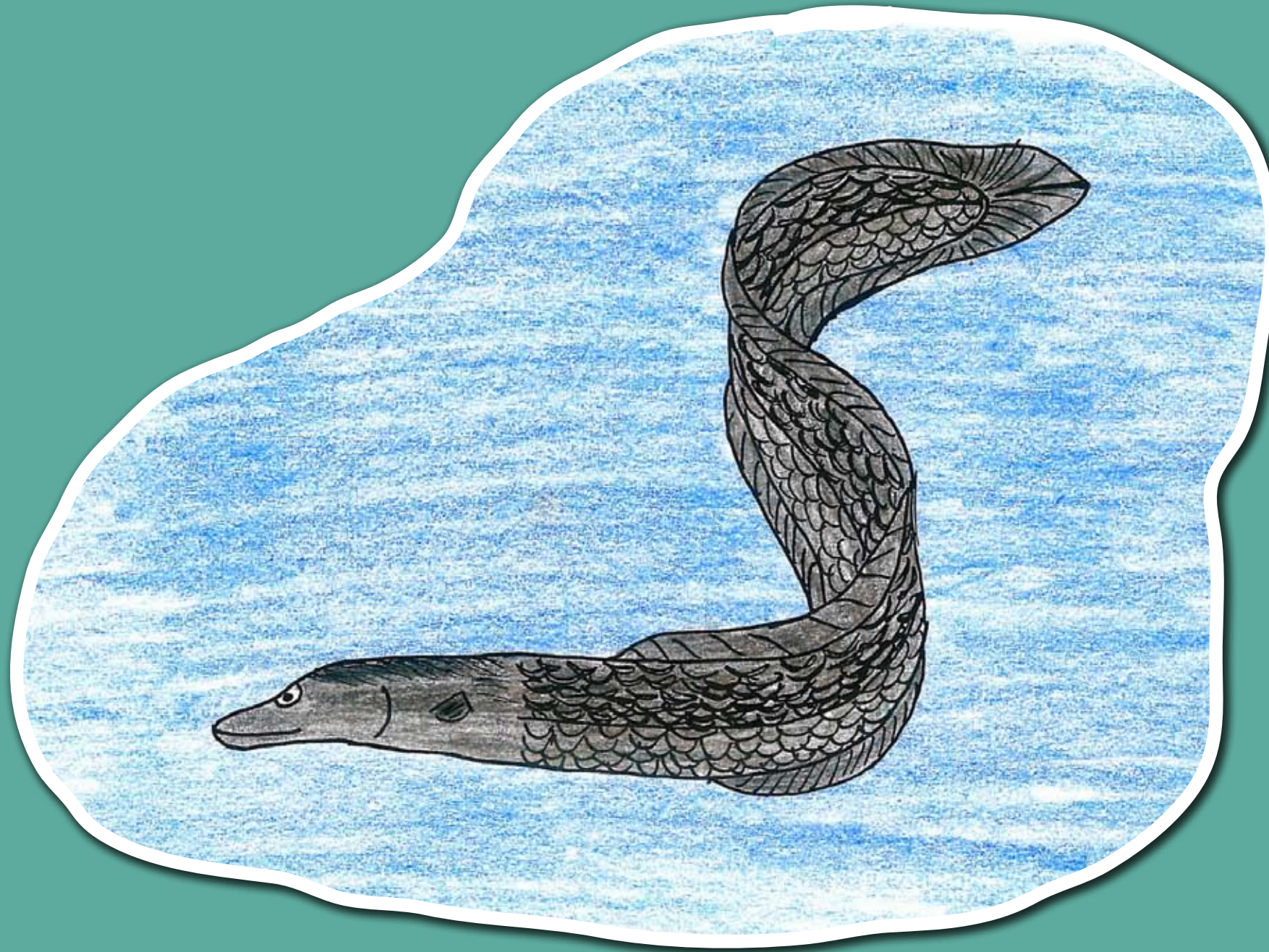


**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 39**

In einem Flussabschnitt mit **Betonufer**
findest Du kaum Nahrung.

39

Elbe



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

Die EU beschließt ein Aalschutzprogramm.

40

Elbe



**DU GEWINNST 4 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Dank guter Nahrungsquellen bist du mit
10 Jahren schon 1 m lang.

41

Elbe

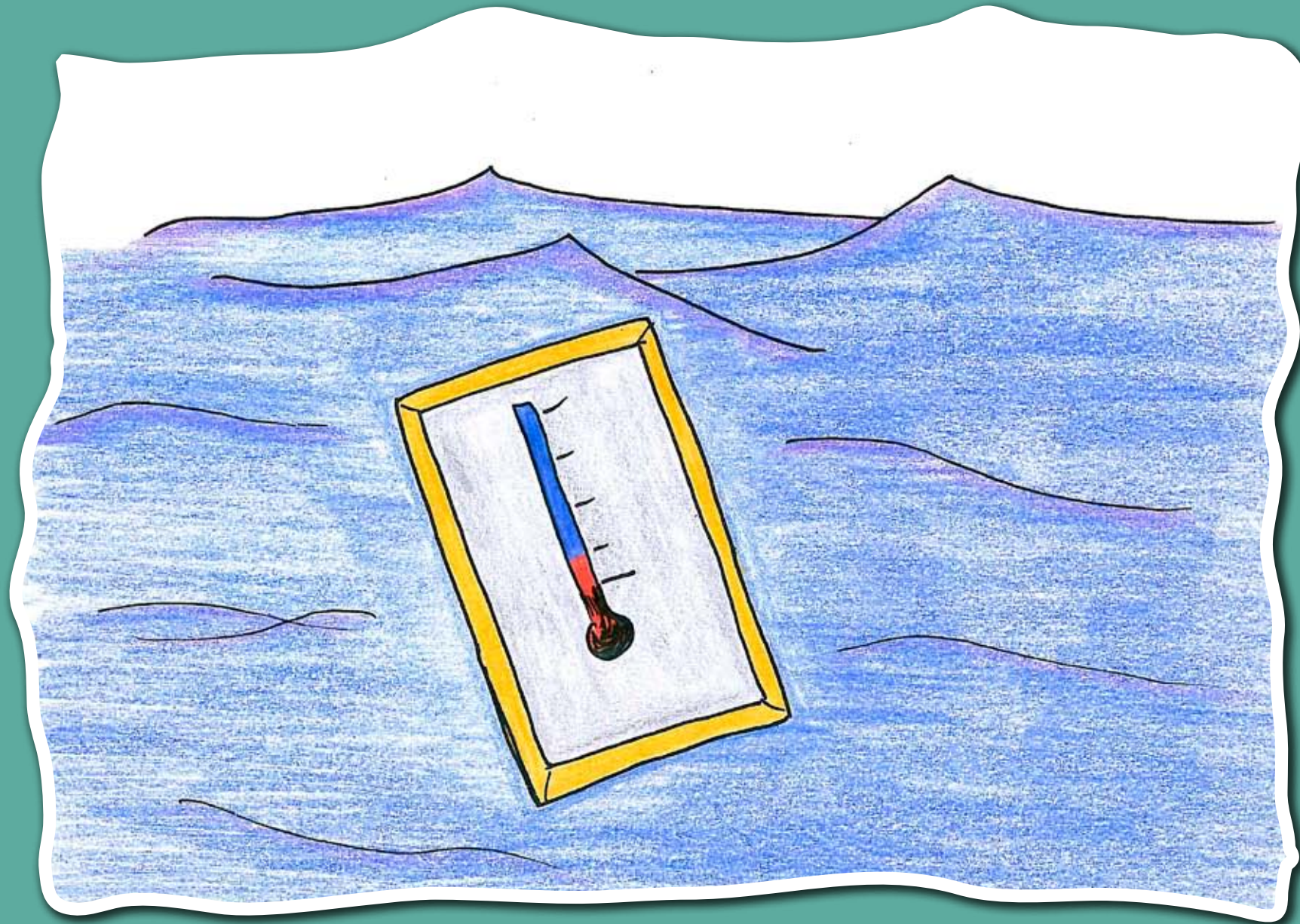


**DU GEWINNST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Die Temperatur sinkt und du musst in tieferes,
frostfreies Wasser abwandern.

42

Elbe

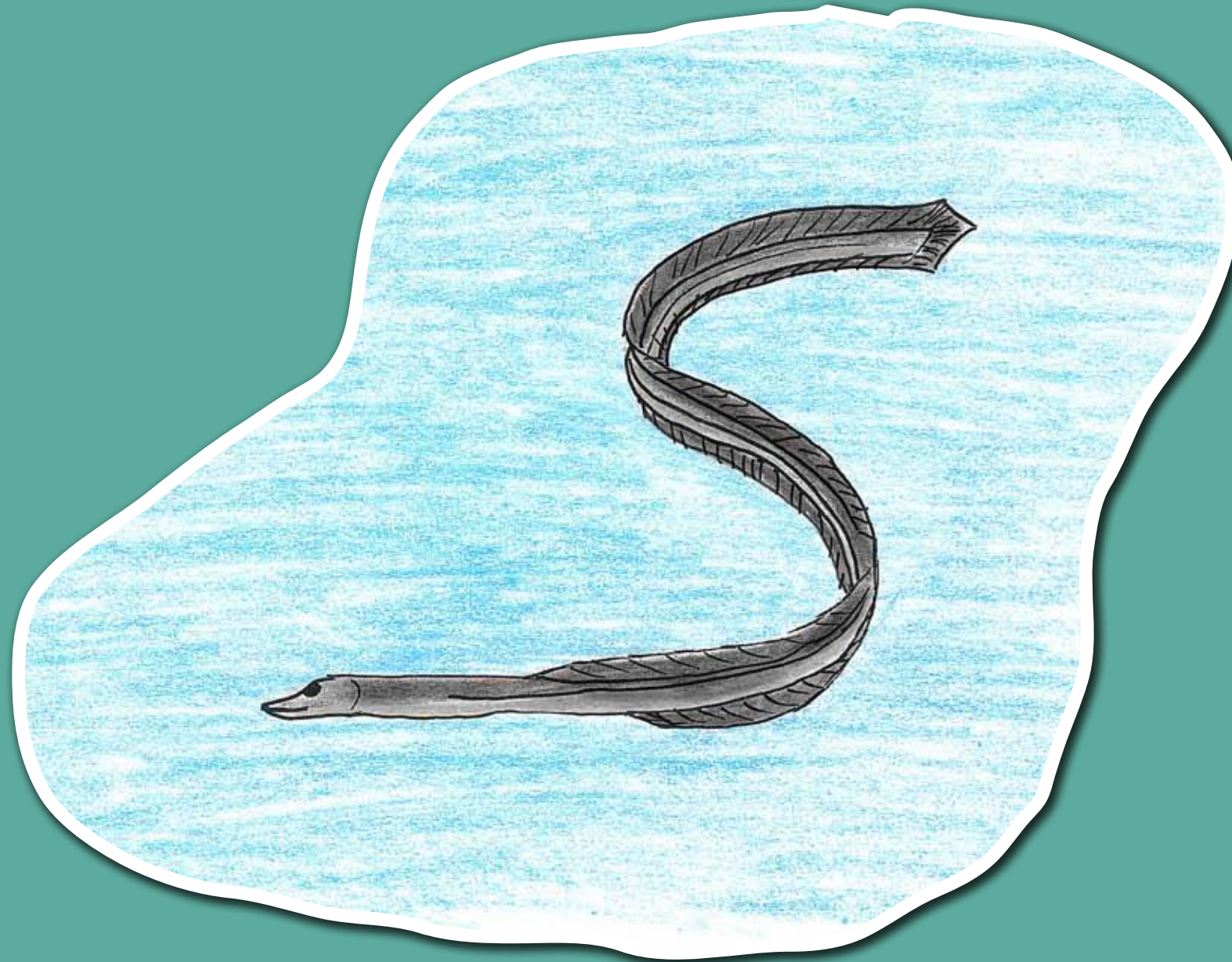


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Du findest **nicht ausreichend Nahrung** und
kannst dir nur sehr wenig Fett anfressen.
Du bist geschwächt.

43

Elbe

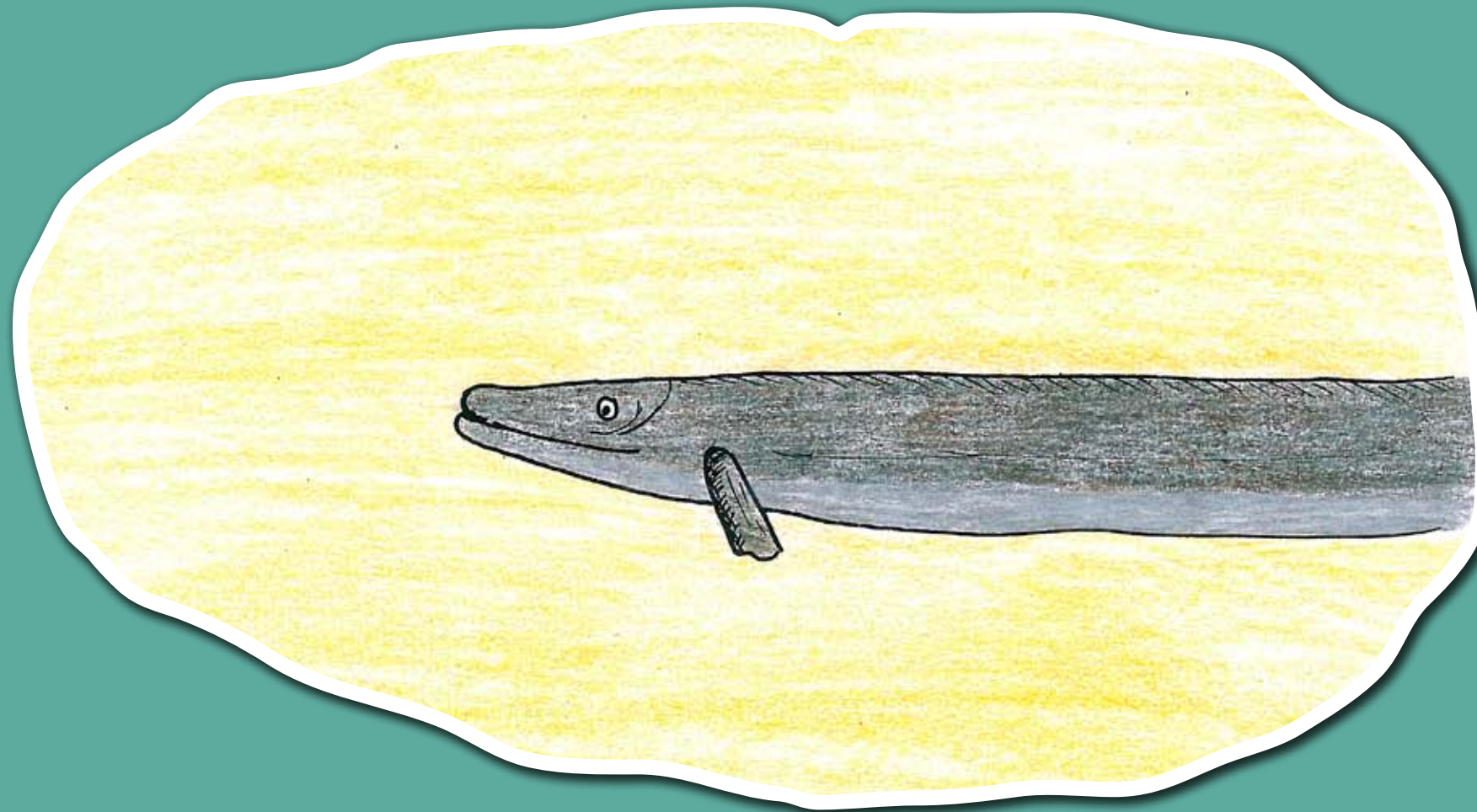


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Du bist jetzt schon über 12 Jahre alt und deine Rückenfärbung wird dunkler, während der Bauch eine Silberfarbe annimmt. Du wirst zum **Blankaal**.

44

Elbe



**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND WÜRFELST EINMAL**

Warmes Abwasser aus Kraftwerken belasten den Fluss. Du kannst kaum atmen.

45

Elbe



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

Immer noch werden zu viele Aale gefangen.

46

Elbe

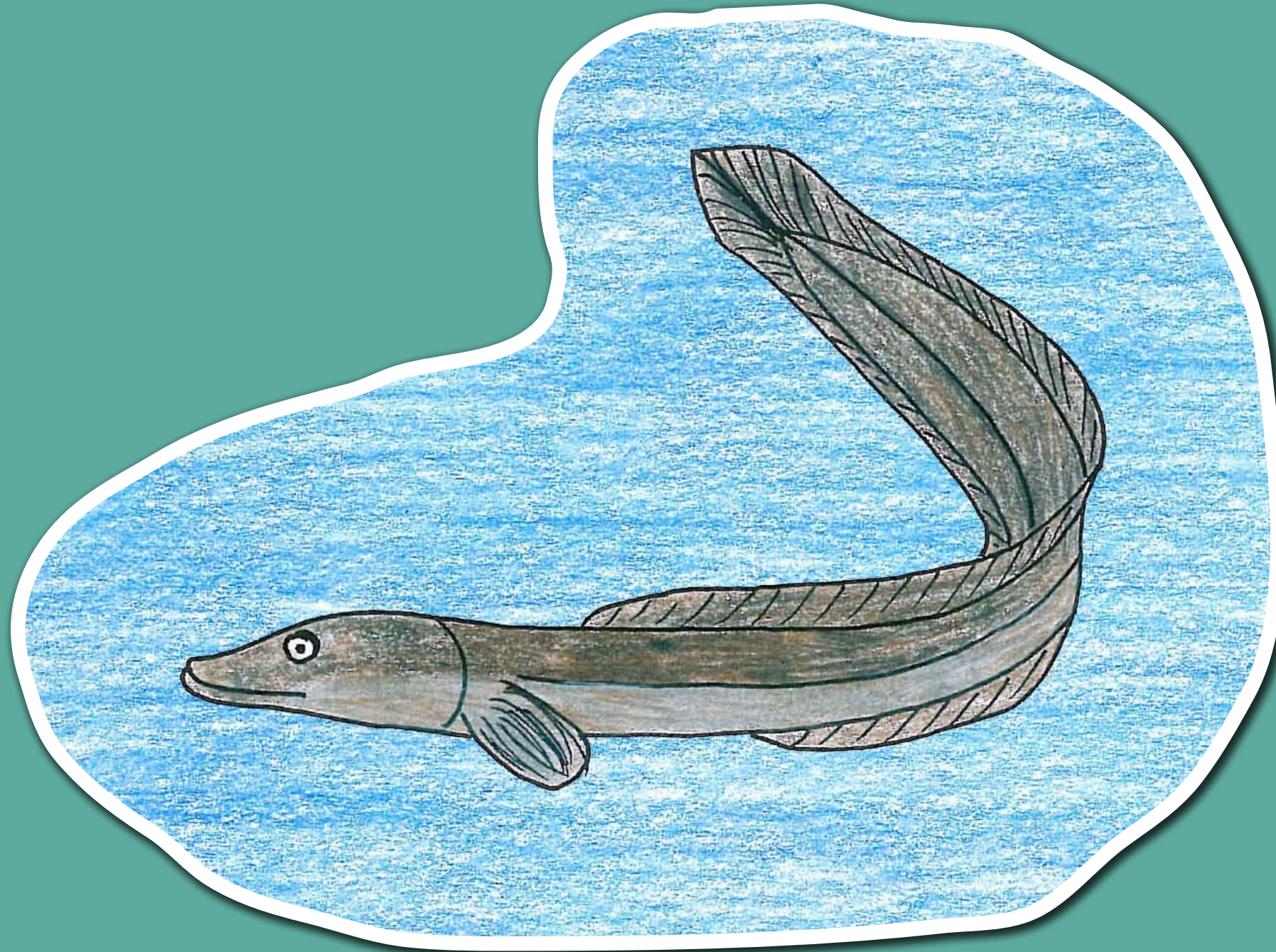


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 50**

In einem ruhigen Seitenarm der Elbe
sammelst Du Kräfte.

47

Elbe



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

In einer dunklen Herbstnacht vor Neumond
brichtst du auf zur **Wanderung in Richtung
Laichgebiet.**

48

Elbe

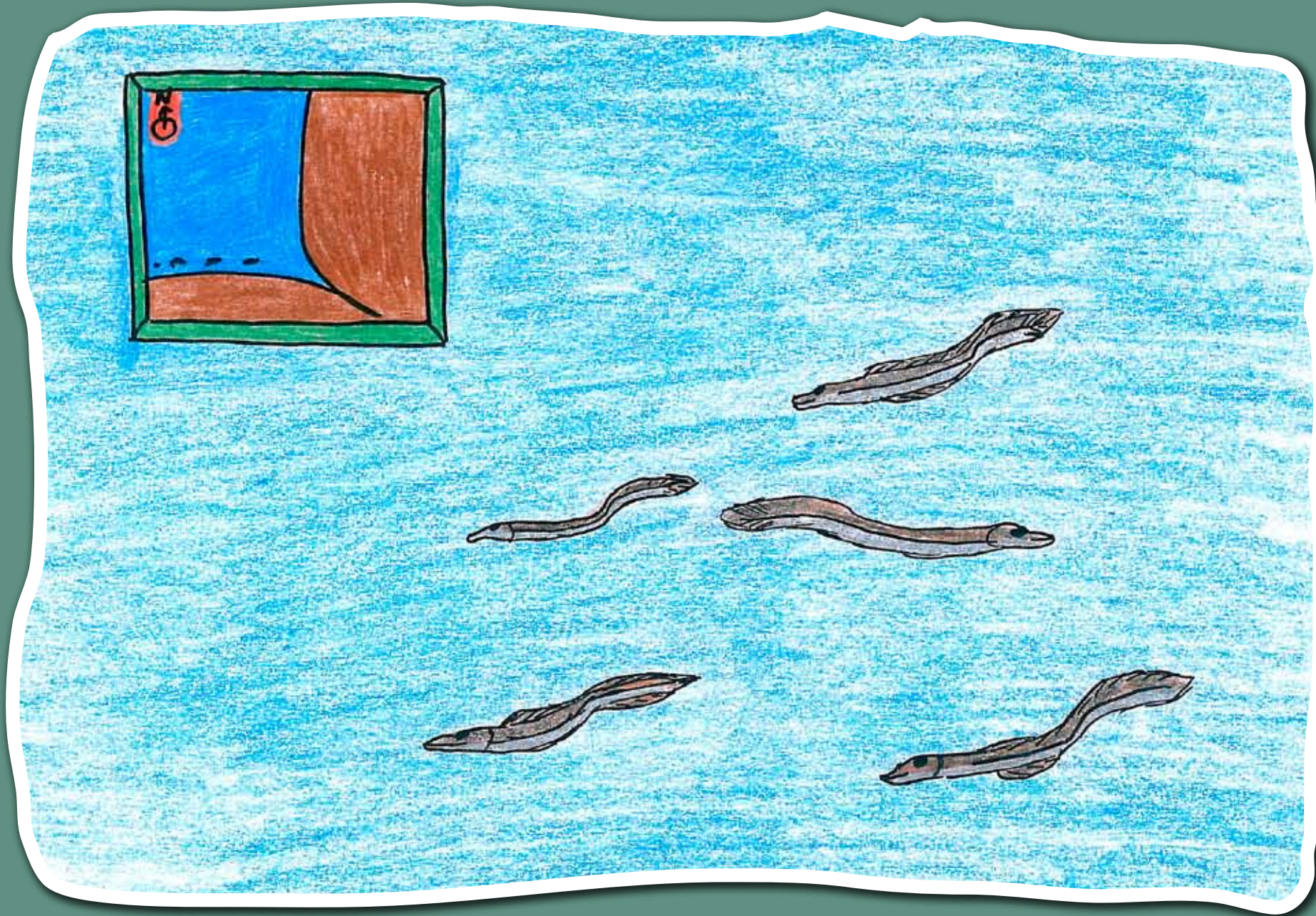


**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 50**

Auf dem Weg zum Laichgebiet verirrst du dich und musst einen **Umweg** schwimmen.

49

Nordsee

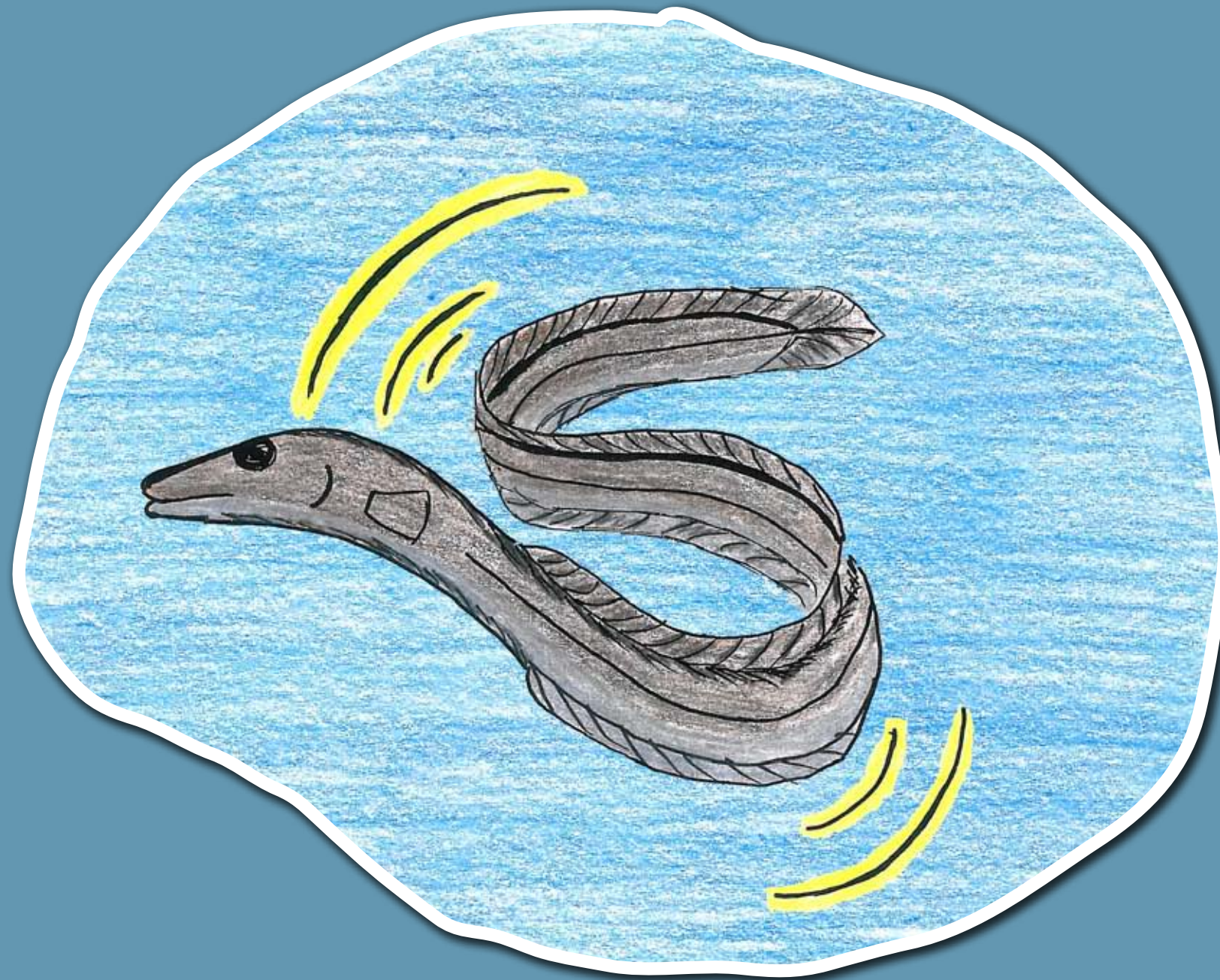


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 50**

Du kommst gut voran und schwimmst
30 km pro Tag.

50

Europäisches
Schelfmeer

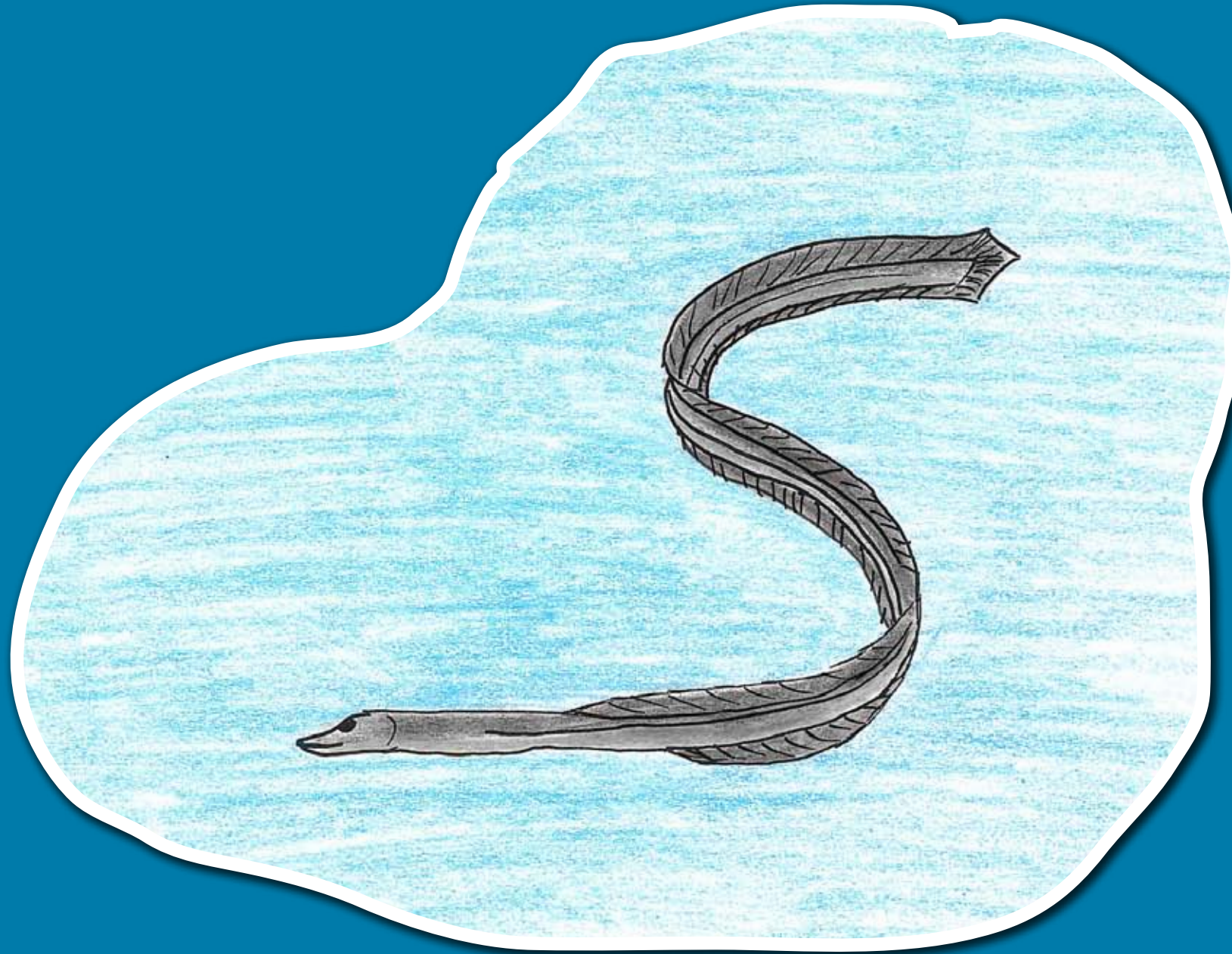


**DU VERLIERST 1 ENERGIEPUNKT
UND WÜRFELST EINMAL**

Du hast dir nicht genug Fett- und Eiweißreserven für die lange Wanderung angeeignet.

51

Atlantik

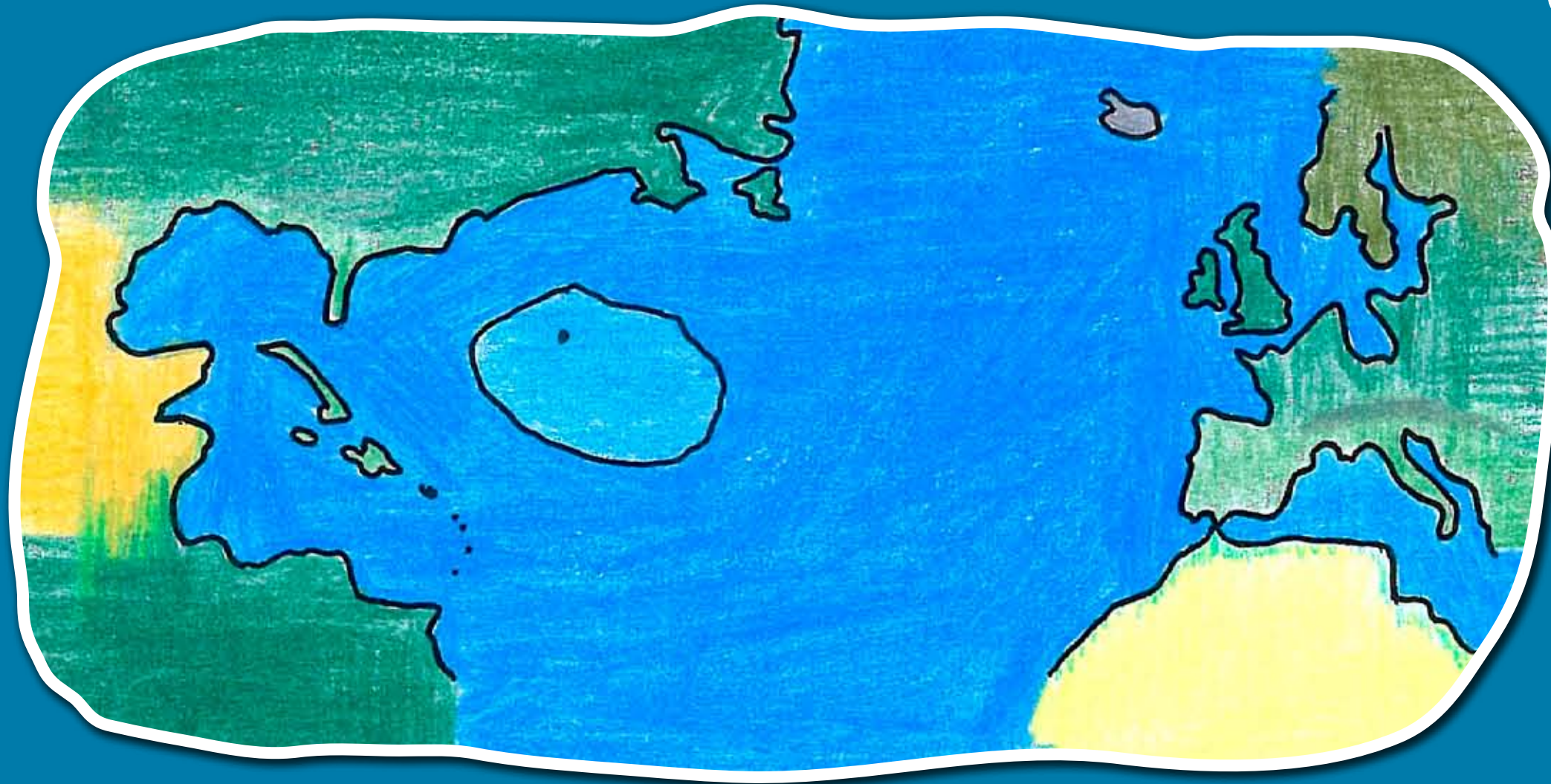


**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 55**

Es wird Frühling, du orientierst dich am Erdmagnetfeld und schwimmst westwärts Richtung Sargassosee zu deinem Laichgebiet.

52

Atlantik

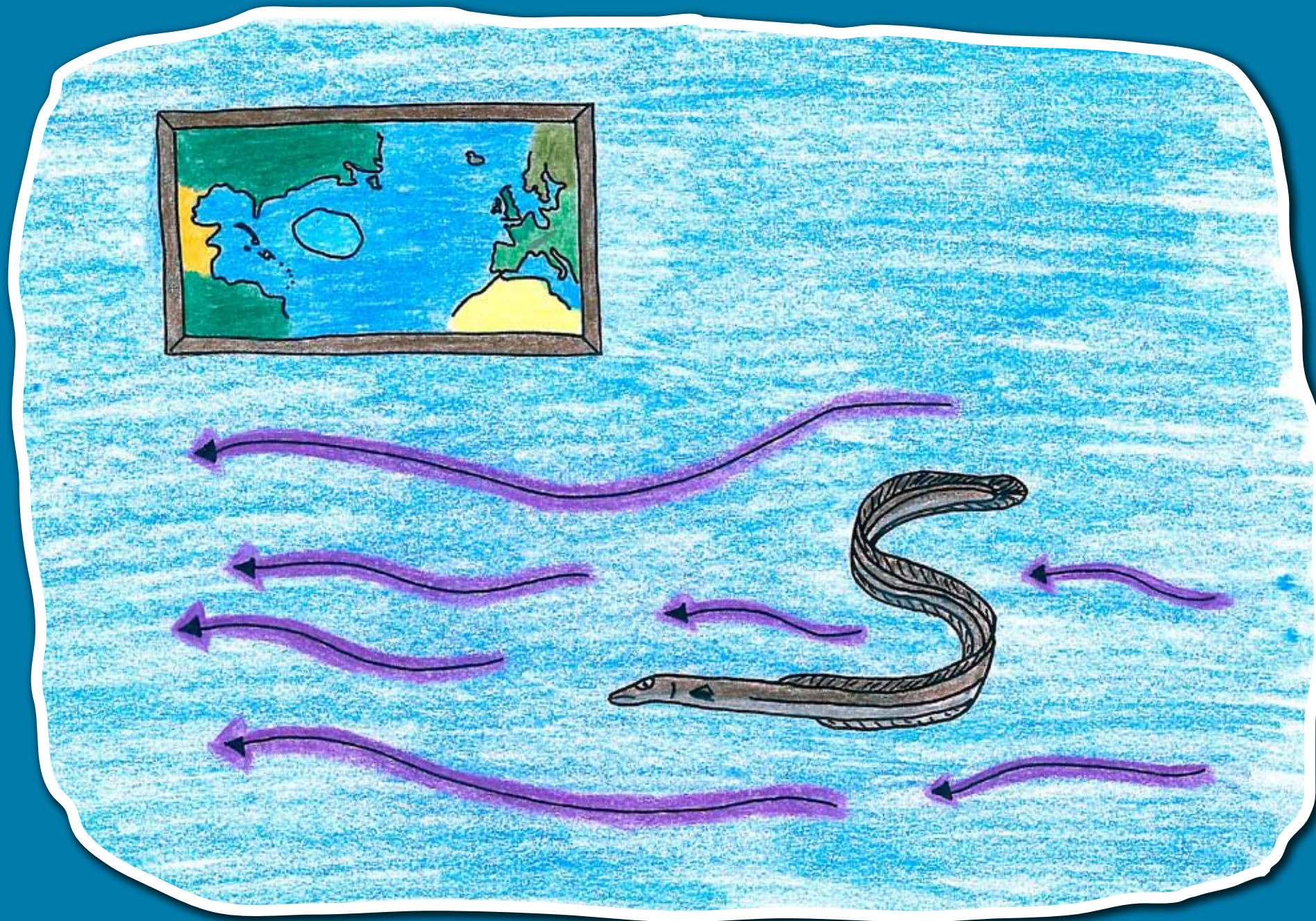


**DU VERLIERST 2 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 55**

Eine Meeresströmung von hinten treibt dich voran.

53

Atlantik

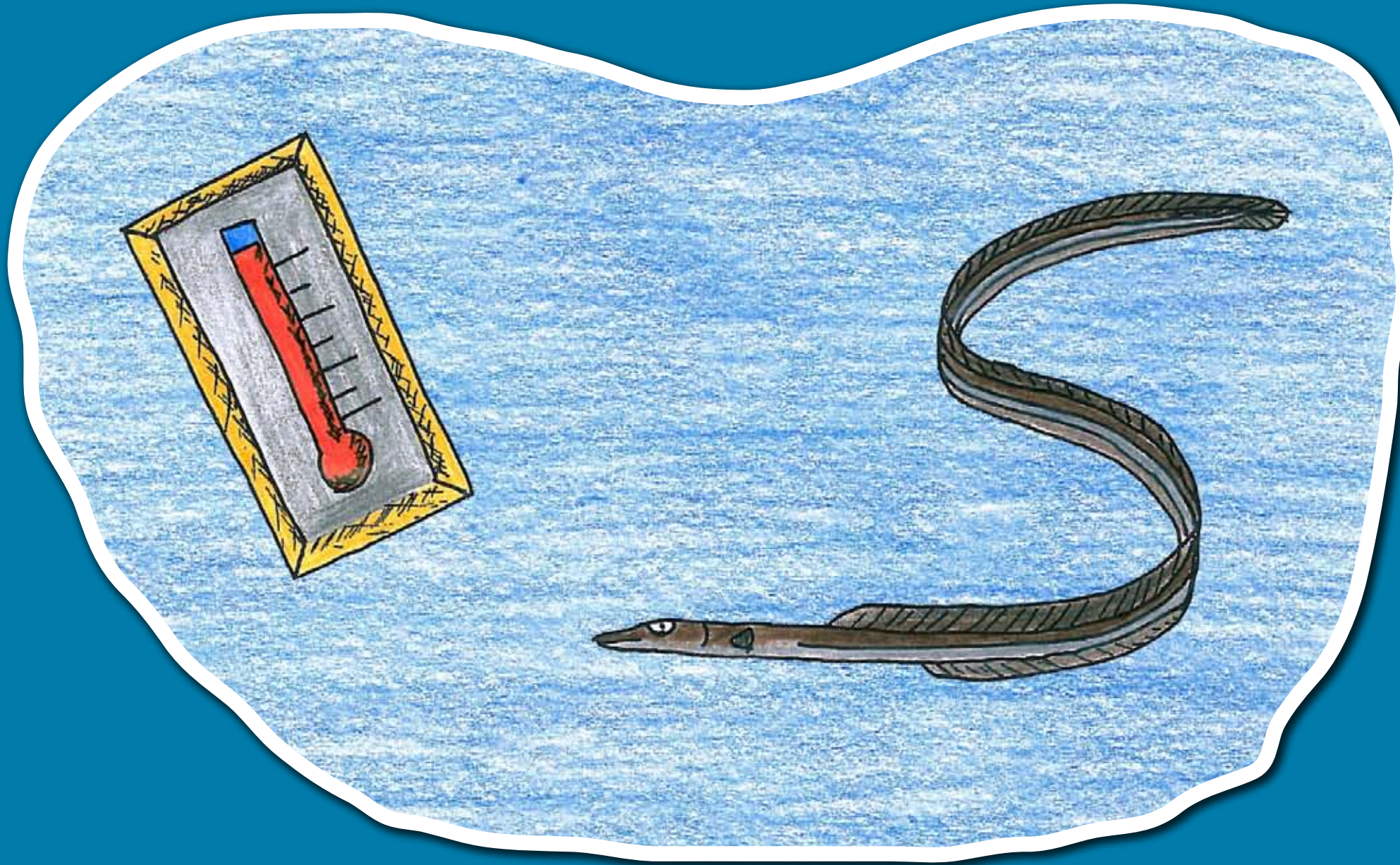


**DU GEWINNST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 55**

Durch den Klimawandel ist das Wasser zu warm und du verlierst Fettreserven.

54

Atlantik



**DU VERLIERST 3 ENERGIEPUNKTE
UND GEHST ZUM FELD 55**

Herzlichen Glückwunsch!

**Wenn du genug Energie hast,
bist du bereit zum Eier ablegen.**

Wie viele Energiepunkte hast du?

- | | |
|---------|-----------------------------------|
| 1 - 5 | Du bist zu schwach zum Eierlegen. |
| 6 - 10 | Du legst 5000 Eier. |
| 11 - 15 | Du legst 1 Million Eier. |
| 16 - 20 | Du legst 2 Million Eier. |