

Das Projekt **Schatz an der Küste** wird gefördert durch das Bundesamt für Naturschutz mit Mitteln des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit, die Norddeutsche Stiftung für Umwelt und Entwicklung aus Mitteln der Umweltlotterie BINGO, durch das Land Mecklenburg-Vorpommern sowie durch die OSTSEESTIFTUNG. Diese Broschüre gibt die Auffassung und Meinung des Zuwendungsempfängers wieder und muss nicht mit der Auffassung der Zuwendungsgeber übereinstimmen. Der **SchatzLotse** wird herausgegeben vom Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland (BUND), Landesverband Mecklenburg-Vorpommern. BUND Regionalgeschäftsstelle Rostock, Hermannstr. 36, 18055 Rostock
Konzept & Gestaltung: Dipl.-Ing. Jörg Schmiedel, Rostock / 2019

Schatz küste



www.schatzküste.com



Das Zugvogelspiel

Flieg wie ein Vogel in den Süden

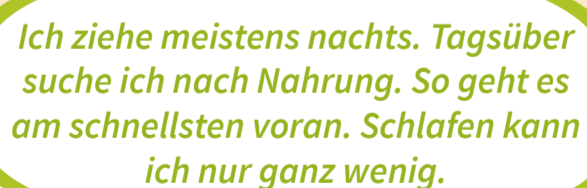
Für **Kinder & Erwachsene**



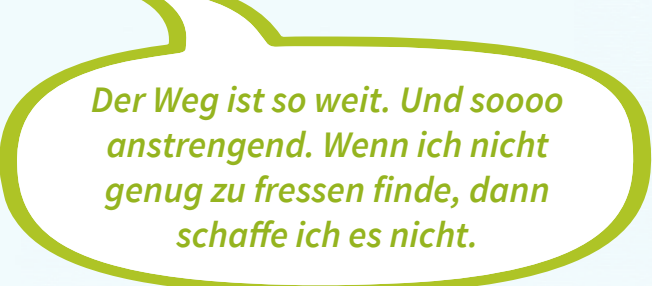
SchatzLotse

Der **Vogelzug**

Zugvögel fliegen im Herbst nach Süden. Sie überwintern in warmen Regionen, zum Beispiel in Afrika. Sogar die wenige Monate alten Jungvögel begeben sich auf die weite Reise. Im Frühjahr kehren die Zugvögel in unsere Region zurück. Der Flug um die halbe Welt ist sehr anstrengend und auf dem Zugweg lauern viele Gefahren.



Ich ziehe meistens nachts. Tagsüber suche ich nach Nahrung. So geht es am schnellsten voran. Schlafen kann ich nur ganz wenig.



Der Weg ist so weit. Und soooo anstrengend. Wenn ich nicht genug zu fressen finde, dann schaffe ich es nicht.

Die **Spielregeln**

Die Erlebniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel für alle gut erreichbar neben das Spielfeld gelegt. Alle Spielfiguren beginnen auf dem START-Feld. Es wird reihum gewürfelt, die jüngste Person fängt an. Rücke so viele Felder vor, wie der Würfel Augen zeigt. Wenn Du eine 3 geworfen hast, darfst Du noch einmal würfeln und nochmal vorrücken. Am Ende Deines Wurfes nimmst Du eine Erlebniskarte. Sie verrät Dir alles Weitere. Gewonnen hat diejenige Person, die den Zugweg als erste vollständig zurückgelegt hat und das START-Feld erreicht oder überquert.

Du brauchst dieses **Spielmaterial**

- 1 Würfel
- 1 Spielfigur pro Person
- Das **Spielfeld** auf der Rückseite
- Die 40 **Erlebniskarten**



Uff, das war anstrengend heute! Nirgendwo ein Rastplatz in Sicht. Aber dann war da endlich ein Naturschutzgebiet. Der leere Magen füllt sich rasch und Du rückst ein Feld vor.

Muscheln im Watt, beste Qualität! So eine leckere Beute bringt Kraft und Schnelligkeit. Rücke zwei Felder vor.

Nebenan wird ein Acker gespritzt. Du kriegst auch was ab, denn Windböen tragen die giftigen Tropfen viele Meter weit. Nun bist Du krank und musst einmal aussetzen.

Eine Beobachtungshütte wurde gebaut und niemand stört mehr die rastenden Vögel. Du kannst mehr fressen, bist gestärkt und würfelst noch einmal.

Dein scharfer Blick hat nicht getrogen: Im Schlamm kriechen leckerere Würmer in Hülle und Fülle. Mit vollem Magen zieht es sich besser, also rücke zwei Felder vor.

Ein Trupp Schwalben fliegt viel schneller als Du. Das kann ja wohl nicht sein! Du legst Dich mächtig ins Zeug und rückst zwei Felder vor.

Tote Fische am Strand, dreckiges Wasser. Es ist nicht gut, an so einem Ort zu fressen. Aber Du hattest halt Hunger und es gab nichts anderes. Nun ist Dir übel. Setze einmal aus.

Naturschützer haben einen überflüssigen Deich entfernt. Nun haben Vögel Nahrung in Hülle und Fülle. Du bist gestärkt und rückst vier Felder vor.

Der benachbarte Feldweg wurde zur Straße ausgebaut. So viel Verkehr! Hier kann man nicht mehr ruhig rasten. Gehe zwei Felder zurück, da ist es ruhiger.

Heute ist die Nacht klar und Du kannst besonders zügig fliegen. Rücke zusätzlich ein Feld vor.

Die Bürgermeisterin hat ein Schild aufgestellt. Es informiert die Besucher über den Vogelzug. Jetzt achten sie auf Dich und stören viel weniger. Rücke ein Feld vor.

Ein besonders dicker Wattwurm! Rücke ein Feld vor.

Der Strand ist viel sauberer geworden weil eine Schulklasse den Abfall weggesammelt hat. Daher endlich kein ekliger Müll mehr im Schnabel! Rücke zwei Felder vor.

Toll! Eine Bäuerin hat ein Kleingewässer angelegt. Da kannst Du rasten und Nahrung suchen. Mit neuer Kraft geht es viel schneller weiter. Rücke fünf Felder vor.

Du hast Rückenwind. Rücke zwei Felder vor.

In der Morgendämmerung erreichst Du Deinen nächsten Rastplatz. Der Wasserstand ist besonders günstig. Du kannst den ganzen Tag richtig viel fressen! Rücke ein Feld vor.

Deine bevorzugte Rastwiese wurde auf Bio-Landwirtschaft umgestellt. Es gibt plötzlich viel mehr Nahrung. Du darfst noch einmal würfeln.

In der Umgebung wurde zu viel gedüngt. Das Wasser ist verschmutzt, Deine Nahrungstiere sterben. Wer hungert, hat keine Kraft zum Weiterziehen. Setze einmal mit Würfeln aus.

Statt eines Wattwurms hast Du ein Stück Plastik erwischt. Du hast Dir den Magen verdorben und kannst nicht weiterziehen. Setze einmal mit Würfeln aus.

Eine Hochbrücke war Dir im Weg. Die Tragseile sind bei Nebel nicht zu sehen und Du hast Dir im Flug kräftig den Kopf gestoßen. Du kannst nicht weiter ziehen. Setze einmal mit Würfeln aus.

Deine Großeltern haben hier oft gerastet. Doch der Bauer machte aus der bunten Wiese einen Acker. Sein Sohn wirtschaftet nun anders und es gibt wieder Nahrung! Rücke drei Felder vor.

Du hast Dich in einem angespülten Fischernetz verfangen. Du konntest Dich zwar mühselig befreien, aber das tat weh und die Verletzung muss erstmal ausheilen. Setze einmal aus.

Eine kräftige Gewitterfront naht und das Ziehen ist unmöglich. Setze einmal mit Würfeln aus.

Auf nassen Weiden mit urigen, zotteligen Kühen gibt es für Dich immer viel zu fressen. Du hast gut aufgepasst und bist auf genau so einer Fläche gelandet. Rücke ein Feld vor.

Heute sind sooo viele Zugvögel unterwegs. Gemeinsam kommt man viel schneller voran. Rücke ein Feld vor.

Ein Jäger schießt auf Vögel. Auch auf Dich? Du ergreifst lieber die Flucht, würfelst noch einmal und ziehst nicht vorwärts, sondern rückwärts.

Schmierige Algen bedecken Deine Nahrung weil das Wasser zu dreckig ist. Du findest kaum etwas zu fressen und musst woanders suchen. Gehe zwei Felder zurück.

Eine Bäuerin hat auf der Weide Gülle versprüht. Ein schmieriger brauner Film auf dem Gras, es stinkt fürchterlich. Das ist kein Rastplatz mehr! Also weiter suchen. Gehe ein Feld zurück.

Besucherinnen nehmen ihren Hund von der Leine und er tobt quer über Deinen Rastplatz. Schnell weg hier! Ziehe drei Felder rückwärts.

Hier war letztes Jahr noch ein toller Rastplatz, doch nun ist hier ein Baugebiet. Du musst nach einer Alternative suchen. Ein riesiger Umweg! Würfele noch einmal und ziehe rückwärts.

Plötzlich so wenig Müll vor dem Schnabel!? Aha: Der örtliche Imbiss hat kein Plastikgeschirr mehr! Du kannst schneller fressen und rückst zwei Felder vor.

Ein sonniger Tag mit viel Nahrung. Rücke zwei Felder vor.

Ein Schiff ist auf Grund gelaufen und hat Öl verloren. Nun schwimmt ein Ölteppich am Strand und verseucht Deine Nahrung. Du wirst krank und musst einmal aussetzen.

»Renaturierung« steht auf dem großen Informationsschild. Was auch immer das ist: Hier gibt es plötzlich ganz viel zu fressen. Rücke drei Felder vor.

Es gibt ein neues Gesetz gegen Umweltverschmutzung. Es hat wirklich was gebracht, Du fühlst Dich viel gesünder und kannst schneller ziehen. Würfele noch einmal.

Unvorsichtige Personen haben Dich mehrfach aufgescheucht. Das raubt viel Kraft. Du kannst zunächst nicht weiter ziehen und musst einmal aussetzen.

Eine Windkraftanlage mitten im Meer direkt in der Zugroute. Nachts ist sie nicht zu sehen, und beinahe hätte ihr Flügel Dich erwischt. Dieser Schock sitzt tief. Setze einmal aus.

Eine Besuchergruppe. Gefahr? Nein, die bleibt schön auf dem Weg. Also eifrig weiter fressen, gerade hier gibt es so dicke Würmer. Rücke zwei Felder vor.

Hier war immer eine Weide mit Kühen. Nun ist sie umgepflügt. Du musst ein anderes Rastgebiet suchen. Gehe zwei Felder zurück.

Eine Surferin achtet gar nicht auf Vögel und kommt Dir zu nah. Du musst leider flüchten. Das strengt an und Du gehst zwei Felder zurück.