

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird von einer Libellenlarve gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird von einer Kröte gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird nicht von einem Frosch gefressen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird von Wasserkäfern gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird von einem Molch gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Ei

Das Ei wird nicht von einem Fisch gefressen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Ei

Die Wasserpflanze trocknet aus und so auch das Ei.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte

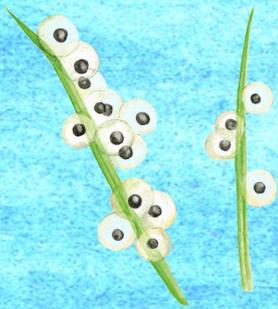


Ei

Die Wasserpflanze trocknet nicht aus und so kann sich das Ei weiter entwickeln.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Ei

Der Tümpel ist schön warm, die Kaulquappe schlüpft bald.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte

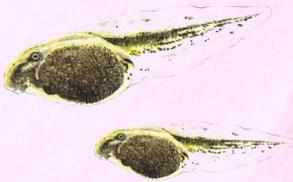


Ei

Der Tümpel ist schön warm, die Kaulquappe schlüpft bald.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Die Wasserpflütze trocknet aus und so auch die Kaulquappe.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte

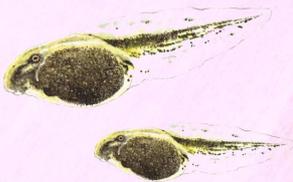


Kaulquappe

Die Wasserpflütze trocknet nicht aus und so entwickelt sich die Kaulquappe weiter.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Die Kaulquappe wird von einer Kröte oder einem Frosch gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte

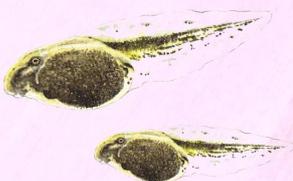


Kaulquappe

Die Kaulquappe wird von einem Molch gefressen.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Das Gewässer der Kaulquappe trocknet nicht aus und sie kann sich weiter entwickeln.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Ein Mensch sorgt dafür, dass das Gewässer der Kaulquappe nicht austrocknet.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Es ist kalt  
(vielleicht schattig)  
und die Kaulquappe  
braucht länger,  
um sich zu entwickeln.

Gehe 1 Feld  
zurück.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Die Sonne  
erwärmt  
das Wasser.

Mache eine  
Kaulquappe nach.  
(bewegen / Algen fressen / fliehen)

Ereigniskarte



Kaulquappe

Die Hinterbeine  
der Kaulquappe  
sind schon  
entwickelt.

Gehe 1 Feld  
vor.

Ereigniskarte



Kaulquappe

Die Hinter- und  
die Vorderbeine  
der Kaulquappe  
sind schon  
entwickelt.

Gehe 2 Felder  
vor.

Ereigniskarte



Hüpferting

Der Hüpferting  
wird von einem Vogel  
gefressen.

Gehe 2 Felder  
zurück.

Ereigniskarte



Hüpferting

Der Hüpferting  
kann einem Frosch  
entkommen und wird  
nicht gefressen.

Gehe 2 Felder  
vor.

Ereigniskarte



Hüpferting

Der Hüpferting  
wird von einer Kröte  
oder einem Frosch  
gefressen.

Gehe 2 Felder  
zurück.

Ereigniskarte



Hüpferting

Der Hüpferting  
wird von einem  
Wildschwein  
gefressen.

Gehe 2 Felder  
zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling wechselt vom Algenfresser zum Insektenfresser.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling wechselt vom Algenfresser zum Insektenfresser.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling wechselt von der Kiemen- zur Lungenatmung.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling wechselt von der Kiemen- zur Lungenatmung.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling wechselt von der Schwimm- zur Hüpfbewegung.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Hüpfertling

Der Hüpfertling kann einem Wildschwein entkommen und wird nicht gefressen.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Die junge Unke bekommt ihre gelben Flecken auf der Unterseite, jetzt ist sie giftig für kleine Tiere.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Im Lebensraum der jungen Unke findet sie genug Futter (kleine Insekten, Würmer, Spinnen).

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Die junge Unke wird nicht von Molchen gefressen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Es regnet, das tut der Haut gut, bildet neue Pfützen und macht Lust zu singen.

Gehe 1 Feld vor und ahme Unkenrufe nach.

Ereigniskarte



Junge Unke

Die junge Unke wird nicht von Fröschen oder Kröten gefressen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Ein Mensch sorgt dafür, dass ein Gewässer bestehen bleibt oder nicht austrocknet.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Die junge Unke wandert in ein gespritztes Feld.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Junge Unke

Das Gewässer der jungen Unke trocknet aus, sie sucht ein neues.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Junge Unke

Das Gewässer der jungen Unke ist schön warm, die Sonne scheint.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Junge Unke

Ein Mensch sorgt dafür, dass ein Gewässer bestehen bleibt oder nicht austrocknet.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Winter

Leider war der Winter sehr kalt und die Unke ist erfroren.

Die Figur scheidet aus.

Ereigniskarte



Winter

Leider war der Winter sehr kalt und die Unke ist erfroren.

Die Figur scheidet aus.

Ereigniskarte



Winter

Die Insekten, Spinnen und Würmer sind noch träge und lassen sich fangen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Winter

Die Insekten, Spinnen und Würmer sind noch träge und lassen sich fangen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Winter

Die Insekten, Spinnen und Würmer sind noch träge und lassen sich fangen.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Frühling

Der Tümpel vom letzten Jahr ist verlandet (trocken), die Unke muss einen neuen suchen.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Frühling

Die Fahrspur vom letzten Jahr ist verfüllt, die Unke muss ein neues Gewässer suchen.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Frühling

Du hast einen kleinen Tümpel für die Unke gemacht und sie hüpfte rein.

Gehe 3 Felder vor.

Ereigniskarte



Frühling

Du hast einen kleinen Tümpel für die Unke gemacht und sie hüpfte rein.

Gehe 3 Felder vor.

Ereigniskarte



Frühling

Auf der Suche nach einem Tümpel wandert die Unke in ein gespritztes Feld.

Gehe 2 Felder zurück.

Ereigniskarte



Frühling

Die warme Sonne tut gut.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Frühling

Die Unke findet ein gutes Gewässer.

Gehe 1 Feld vor.

Ereigniskarte



Frühling

Der Tümpel vom letzten Jahr ist trocken, die Unke muss einen neuen suchen.

Gehe 1 Feld zurück.

Ereigniskarte



Frühling

Ein Unkenmännchen und ein Weibchen finden sich.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Frühling

Ein Unkenmännchen und ein Weibchen finden sich.

Gehe 2 Felder vor.

Ereigniskarte



Frühling

Du hast einen kleinen Tümpel für die Unke gemacht und sie hüpfte rein.

Gehe 3 Felder vor.