



Tiere

Das pfiffige Wissensspiel

Ravensburger® Spiele Nr. **23 282 6**

Das pfiffige Wissensspiel
für **2–4** Spieler von **4–7** Jahren

Autor: Gunter Baars

Illustration: Joachim Krause

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

- 5 Thementafeln
- 5 Drehknöpfe
- 30 Bildkärtchen
- 26 Gewinnchips
- 1 Spielfigur
- 1 Aufstellfuß



Wie kommen Krokodilbabys zur Welt? Ist ein Hamster nachts wach? Wo ist der Igel im Winter? Wieso? Weshalb? Warum? Kinder haben tausend Fragen, die in diesem Spiel altersgerecht thematisiert werden.

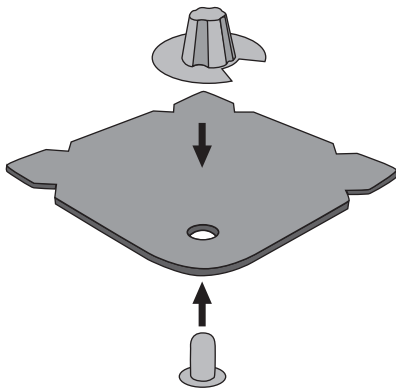


Vor dem ersten Spiel

Drückt die **Thementafeln**, die **Bildkärtchen**, die **Spielfigur** und die **Gewinnchips** vorsichtig aus den Pappteilen aus.

Steckt die **Spielfigur** in den **Aufstellfuß**.

Die **Drehknöpfe** befestigt ihr an den **Thementafeln** so, wie es die Abbildung zeigt. Sie bleiben danach fest montiert. Am besten, ihr lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen.



TRAININGSRUNDE

Seht euch gemeinsam mit einem Erwachsenen die Thementafeln an. Was ist hier abgebildet und gefragt? Zu jeder Tafel gehören sechs **unterschiedliche** Bildkärtchen.

Bitte achtet darauf: Es gibt Bildkärtchen, die zu mehreren Thementafeln passen. An einer Tafel dürfen aber keine gleichen Bildkärtchen angelegt werden.



Auf jedem Bildkärtchen befindet sich ein kleines Symbol, zum Beispiel ein blaues Herz. Erscheint beim Bewegen des Drehknopfes ebenfalls ein blaues Herz im Fenster, stimmt die Zuordnung.



Wenn ihr möchtet, lasst euch die kurzen Erklärungen zu den verschiedenen Tieren vorlesen, die am Ende der Anleitung stehen.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster alle seine Kärtchen richtig an die Thementafeln anzulegen.

Vorbereitung

Zu Beginn legt ihr die fünf Thementafeln im Kreis aus. Dreht alle Drehknöpfe, bis ihr jeweils das Fragezeichen im Fenster seht. Die Gewinnchips und die Spielfigur braucht ihr für die Trainingsrunde nicht. Legt sie beiseite für das Profispiel.

Die Bildkärtchen mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Spielt ihr zu viert, legt ihr die übrigen zwei in die Schachtel zurück. Jeder Spieler legt seine Bildkärtchen verdeckt vor sich ab.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt und danach wird im Uhrzeigersinn reihum weitergespielt.



Anlegen

Bist du an der Reihe, deckst du **eines** deiner Bildkärtchen auf. Zu welcher Thementafel könnte es passen? Wenn du dich entschieden hast, lege es in die Aussparung beim weißen Pfeil. Die folgenden Kärtchen werden reihum in Pfeilrichtung angelegt.

Prüfen

Drehe den Drehknopf auf der Thementafel und vergleiche, ob sich darauf das farbgleiche Symbol wie auf dem Bildkärtchen befindet. Stimmt die Zuordnung, darfst du das Bildkärtchen an der Thementafel liegen lassen. Stimmt sie nicht, lege es wieder verdeckt vor dir ab. In jedem Fall ist anschließend der nächste Spieler dran.

Ende des Spiels

Wer zuerst alle Bildkärtchen richtig angelegt hat, gewinnt die Runde.

PROFISPIEL

Ziel des Spiels

ist es, mit Wissen, Glück und einem guten Gedächtnis die meisten Gewinnchips zu sammeln.

Vorbereitung

Die **Thementafeln** werden wie in der Trainingsrunde im Kreis ausgelegt. Dreht alle Drehknöpfe so lange, bis in den Fenstern das Fragezeichen erscheint.

In die Mitte legt ihr die **Gewinnchips**. Stellt die **Spielfigur** auf eine beliebige Tafel. Die Bildkärtchen werden verdeckt gemischt. Verteilt sie gleichmäßig unter euch und legt sie verdeckt vor euch ab. Die übrigen legt ihr in die Schachtel zurück. Der jüngste Spieler beginnt.



Aufdecken und Anlegen

Bist du an der Reihe, deckst du **zwei** deiner Bildkärtchen auf. Nun suchst du eines davon aus und legst es an eine passende Thementafel an. Das erste Kärtchen einer Tafel legst du in die Aussparung, auf die der **weiße Pfeil** zeigt. Nachfolgende Kärtchen werden im Uhrzeigersinn angelegt.



Das andere Kärtchen legst du wieder verdeckt vor dich hin.

Achtung: An einer Thementafel dürfen nur unterschiedliche Bildkärtchen liegen. Solltest du ein Bildkärtchen aufdecken, das bereits ausliegt, überlege, an welche Thementafel es noch passen könnte!

Kontrollieren

Alle Spieler sehen nach, ob du richtig angelegt hast: Drehe den Knopf auf der Thementafel und vergleiche, ob sich darauf dasselbe Symbol wie auf dem Bildkärtchen befindet. Stimmt die Zuordnung, hast du die Chance auf einen Gewinnchip. Stimmt sie nicht, dann lege das Bildkärtchen wieder verdeckt vor dir ab.



Chip gewinnen

1. An den **rot markierten Stellen** gewinnst du einen **Chip**. Hast du dein Bildkärtchen an eine solche Stelle angelegt, darfst du dir einen Chip aus der Mitte nehmen. Wenn du richtig zugeordnet hast, jedoch an einer Stelle, die nicht rot markiert ist, dann gewinnst du in dieser Runde leider nichts.
2. Wenn du an der Thementafel mit der **Spielfigur** richtig angelegt hast, gewinnst du immer einen Chip, selbst wenn die Stelle nicht rot markiert ist. Solltest du hier bei einer rot markierten Stelle angelegt haben, erhältst du sogar **zwei Chips**!

Spielfigur versetzen

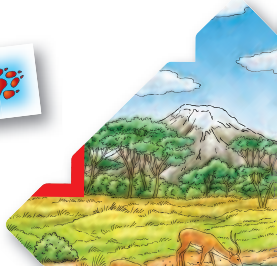
Nachdem du angelegt, kontrolliert und vielleicht sogar Gewinnchips gewonnen hast, versetzt du die Spielfigur im Uhrzeigersinn auf die nächste Thementafel.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tipp: Überlege immer gut, welches deiner beiden aufgedeckten Bildkärtchen du anlegst, um einen oder sogar zwei Chips zu gewinnen. Hier ist schon eine Menge Durchblick gefragt!

Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler alle seine Kärtchen verteilt hat, kommen alle Mitspieler noch einmal dran. Wer nun die meisten Chips hat, gewinnt das Spiel!





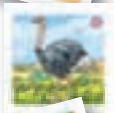
Erklärungen zu den Thementafeln und Bildkärtchen

Welche Tiere leben in Afrika?

In Afrika gibt es viele Tierarten. Da es hier oft sehr heiß und trocken ist, haben sie manchmal sehr harte Lebensbedingungen. Hast du die abgebildeten Tiere schon einmal im Zoo gesehen?



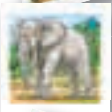
♥ **Löwen** sind Großkatzen, die in Gruppen (Rudeln) leben. Meistens jagen nur die Weibchen. Die Männchen dürfen sich aber zuerst satt fressen.



○ Der **Vogel Strauß** ist der größte Vogel der Erde. Er kann nicht fliegen, läuft dafür aber sehr schnell. Strauße trinken kein Wasser. Flüssigkeit bekommen sie über ihre Nahrung.



◀ In vielen afrikanischen Flüssen und Seen gibt es **Krokodile**. Salzwasserkrokodile leben im Meer. Ihre Zähne wachsen ungefähr alle zwei Jahre immer wieder nach.



▲ **Elefanten** können nicht schwitzen. Über die großen Ohren geben sie Wärme ab und fächern sich Luft zu. Afrikanische Elefanten haben viel größere Ohren als ihre indischen Verwandten.



★ **Schimpansen** und Gorillas gehören zu den Menschenaffen. Sie verhalten sich oft sehr ähnlich wie Menschen und können Werkzeuge benutzen.



■ Der lange Hals der **Giraffe** hilft ihr, an die Blätter der hohen Bäume zu kommen. Sie frisst 16 bis 20 Stunden am Tag und muss nur sehr selten Wasser trinken.



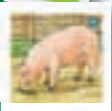


Welches sind Bauernhoftiere?

Früher waren die meisten Bauern Selbstversorger und hatten viele verschiedene Tierarten. Heute ist die Landwirtschaft meistens spezialisiert, zum Beispiel auf Hühnerzucht oder Milchproduktion.



🌙 Eine **Kuh** kann mit ungefähr zwei Jahren das erste Mal ein Kälbchen bekommen. Erst dann gibt sie Milch – manche Kühe bis zu 50 Liter am Tag. Rinder werden auch gehalten, um Fleisch zu gewinnen.



★ **Schweine** können nicht schwitzen. Sie suhlen sich gern im Schlamm, weil er sie kühlt und vor Sonnenbrand schützt. Hausschweine werden bei uns zur Fleischgewinnung gehalten.



▲ **Haushühner** werden zur Eier- oder Fleischproduktion gezüchtet. Die Henne gackert, wenn sie warnt, droht oder lockt. Der Hahn kräht dagegen mit lautem „Kikeriki“, weil er sein Revier markiert.



♥ **Hausziegen** sind pflegeleicht und können gut klettern. Sie werden deshalb gern in den Bergen gehalten. Ziegen geben Milch, aus denen leckerer Käse zubereitet wird.



■ **Pferde** wurden früher zum Pflügen oder Ziehen von Wagen eingesetzt. Heute machen dies fast immer Landmaschinen. In Sport und Freizeit sind Pferde sehr beliebt.



▲ **Hunde** sind die ältesten Haustiere. Sie können Zeichen des Menschen verstehen. Hofhunde werden gern zum Bewachen eingesetzt. Sie sind aber auch treue Spielgefährten.





Welche Tiere legen Eier?

Bis auf wenige Ausnahmen legen Vögel, Fische, Reptilien, Amphibien, Insekten und Spinnen Eier, aus denen sich die Jungen entwickeln. Bei fast allen Säugetieren dagegen wachsen die Babys bis zur Geburt im Bauch der Mutter.



● Der **Vogel Strauß** legt seine Eier in Gemeinschaftsnester. In ein Straußenei passt der Inhalt von 24 Hühnereiern!



● **Krokodile** vergraben ihre 20 bis 80 Eier. Die Mutter hilft manchmal beim Schlüpfen. Danach trägt sie ihre Jungen ganz vorsichtig im Maul ins Wasser und beschützt sie vor Feinden.



▲ Lässt man den **Haushühnern** ihre befruchteten Eier, brüten sie diese aus. Nach ungefähr drei Wochen schlüpfen die Küken. Nimmt man regelmäßig die Eier weg, legt die Henne fast täglich wieder ein neues Ei.



■ **Eulen** legen vier bis sieben Eier in Abständen von je zwei Tagen. Die Jungen, die zuerst schlüpfen, sind meist stärker und können besser überleben.



♥ Die meisten **Fische** legen eine große Zahl von Eiern (den Laich) im Wasser ab, aus denen sich Fischlarven entwickeln. Es gibt aber auch Fische, zum Beispiel einige Haie, die ihre Jungen lebend zur Welt bringen.



● So entwickeln sich **Schmetterlinge**: Aus einem Ei schlüpft eine Raupe. Diese verpuppt sich wie ein Paket. In meist zwei bis vier Wochen verwandelt sie sich in einen Schmetterling. Manchmal überwintern Schmetterlinge auch als Puppe!



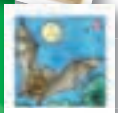


Wer hält Winterschlaf oder -ruhe?

Manche Tiere, die im Winter hier bleiben, schlafen viele Monate (Winterschlaf). Aus der Winterruhe wachen sie zwischendurch auf, um zu fressen. Fische, Frösche und Insekten werden bei der Winterstarre ganz steif, bis die Frühlingssonne sie wieder weckt.



★ **Igel** rollen sich zu einer Kugel ein und verschlafen den Winter an einem geschützten Ort, den sie mit Reisig, Laub und Ästen auskleiden.



△ Weibliche **Fledermäuse** finden sich nach ihrem Winterschlaf in Gruppen (Wochenstuben) zusammen. Hier bekommen sie ihre Jungen und ziehen sie gemeinsam auf.



☾ Um den Winter zu überstehen, sammelt der **Feldhamster** Vorräte (zum Beispiel Körner, Mais und Rüben). Er trägt sie in großen Backentaschen zu seinem Bau unter der Erde. Der Winterschlaf dauert fast ein halbes Jahr!



♥ **Braunbären** fressen sich im Herbst eine dicke Fettschicht an und ziehen sich zur Winterruhe in eine Höhle oder einen Bau zurück.



● **Murmeltiere** treffen sich zum Winterschlaf in Gruppen von ungefähr 15 Tieren. Sie rollen sich eng in ihrem Bau zusammen. Im Frühling hört man nach sechs Monaten wieder ihren Warnpfeif.



☆ **Eichhörnchen** vergraben im Herbst Nahrung oder verstecken sie in Spalten. Wachen sie aus der Winterruhe auf, suchen sie nach ihren Vorräten. Aus Samen und Nüssen, die sie nicht mehr finden, wachsen neue Pflanzen.





Welche Tiere sind nachts aktiv?

Es gibt Tiere, die tagsüber schlafen und erst wach werden, wenn es dunkel wird. Sie gehen dann auf Nahrungssuche oder suchen einen Partner.



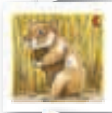
■ Die riesigen Augen der **Eule** sind unbeweglich. Dafür kann der Vogel seinen Kopf ganz weit nach hinten drehen. Eulen haben besondere Federn, mit denen sie fast lautlos an ihre Beute heranfliegen können.



● Der **Rotfuchs** ist ein Allesfresser. In der Dämmerung geht er auf die Jagd in Wald und Feld. In Dörfern und Städten sucht er gern nach Abfällen. Besonders Kekse und Schokolade schmecken ihm.



♥ **Braunbären** sind hauptsächlich in der Dämmerung und nachts in Wald und Gebirge unterwegs. Sie mögen vielseitige Nahrung, zum Beispiel Beeren und Nüsse, aber auch Insekten, Fische und kleine Nagetiere.



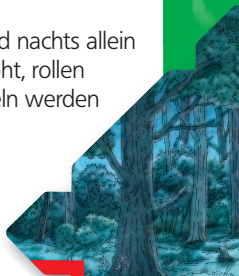
☾ Der **Feldhamster** ist in der Nacht wach. Jedes Tier gräbt seinen eigenen Bau mit verschiedenen Eingängen, Schlafräum, Vorratskammer und Klo.



▲ **Fledermäuse** können nachts fliegen, ohne ihre Augen zu benutzen. Sie stoßen kurze Schreie aus und hören am Echo, wo sich Beute oder Gegenstände befinden.



★ **Igel** gehen in der Dämmerung und nachts allein auf Nahrungssuche. Wenn Gefahr droht, rollen sie sich zu einer Kugel ein. Ihre Stacheln werden dadurch aufgestellt.





Diese Wieso? Weshalb? Warum?-Spiele gibt es noch:



23 262 8



23 326 7



23 327 4



23 330 4

Lizenziert durch
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
© 2009/2012 Ravensburger Spieleverlag
www.wiesoweshalbwarum.com

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com