

# Meine ersten Spiele



Dieses Spiel fördert:

- Geographie-Wissen
- Konzentration
- Feinmotorik

Ravensburger® Spiele Nr. 21 441 9

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Joachim Krause, Michael Menzel

Redaktion: Jutta Lehmborg, Ramona Thiele

Design: Ravensburger DE, Vera Bolze (Spielanleitung)

# Kinderspiele AUS ALLER WELT



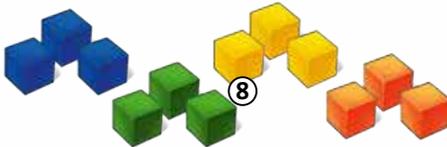
Entdecke fremde  
Länder & Kulturen

Ravensburger



Unsere Erde ist rund. Die Länder und Kontinente auf einer Fläche abzubilden, ist daher gar nicht so einfach. Die Weltkarte soll euch einen ersten Überblick über unsere Welt geben, weshalb wir sie an manchen Stellen vereinfacht haben. Da die Motive gut erkennbar sein sollen, kann es zu geringen Abweichungen der Originalstandorte kommen. Bei der Auswahl der Abbildungen haben wir Motive gewählt, die erste Verknüpfungen zu den Ländern bzw. Kontinenten herstellen sollen.

Zu den sieben Kontinenten unserer Erde gehört natürlich auch die Antarktis. Wir konzentrieren uns in diesem Spiel auf die sechs anderen Kontinente, da die Antarktis nicht bewohnt ist. Deshalb gibt es zu diesem Kontinent auch kein Spiel.



## Vor dem ersten Spiel

Löst die Karten und Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.

Baut den Kreisel zusammen, indem ihr die Kreiselscheibe zwischen dem Kreiselunterteil und dem Kreiseloberteil befestigt.

Steckt die beiden Hälften des Balles zusammen.

Baut das Murmeltor auf, indem ihr die zwei runden Aufstellfüße am unteren Rand befestigt.

Steckt die zwei Dosen, die Doppeldose und den Australien-Stock jeweils in einen der länglichen Aufstellfüße.

Für den Anfang kann es hilfreich sein, einen Spielleiter zu wählen. Das kann z.B. ein Erwachsener oder auch der älteste Mitspieler sein. Er hilft euch bei der Durchführung der Spiele und bei der Verteilung der Gewinnpunkte.

Bei manchen Spielen bildet ihr Teams: Zwei Spieler spielen einfach gegeneinander. Wenn ihr zu dritt spielt, bilden die beiden jüngeren ein Team und spielen gegen den älteren Spieler. Falls ihr zu viert seid, könnt ihr zwei beliebige Teams bilden, z.B. jeweils ein jüngerer mit einem älteren Spieler.

Wer ein Spiel gewonnen hat, geht mit seinem Punkteanzeiger am Schachtelrand sofort ein Feld weiter. Gibt es mehrere Gewinner, gehen alle Gewinner ein Feld vorwärts.



## Einführungsspiel ab 4 Jahren

**Vorbereitung:** Nehmt die Weltkarte aus der Schachtel und klappt die Ränder an den gefalteten Seiten herunter, dass sie gerade nach unten zeigen. Stellt sie in die Schachtel.

Für ein Spiel **ab 4 Jahren** sortiert ihr die Karten ohne Stern auf der Vorderseite aus. Ihr spielt nur mit den **Karten**, auf denen ein **Stern abgebildet** ist. Das sind die Spiele mit den Nummern **1-12**. Legt die Spielkarten mit der Vorderseite nach oben auf einen Stapel und legt alle Spielmaterialien bereit. Stellt das Flugzeug neben die Weltkarte. Jeder Spieler sucht sich einen Punkteanzeiger aus und steckt ihn auf das graue Startfeld am Schachtelrand.

**Los geht's:** Das Spiel geht über vier Runden. Je Runde spielt ihr eine Spielkarte. Darauf befinden sich Spiele aus unterschiedlichen Ländern. Für jede gewonnene Spielrunde erhaltet ihr einen Gewinnpunkt.

**Ziel des Spiels** ist es, die meisten Gewinnpunkte zu sammeln. Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Spielkarte vom Stapel. Schau dir die Abbildungen genau an und überlege, zu welchem Kontinent diese Karte gehören könnte. Drehe die Karte um und überprüfe anhand der Zahl, zu welchem Kontinent sie gehört und fliege mit dem Flugzeug auf der Weltkarte dorthin. Dann spielt ihr zusammen das Spiel dieses Landes auf der Spielkarte. Wer gewinnt, rückt mit seinem Punkteanzeiger ein Feld nach vorn.

**Das Spiel endet**, wenn ihr vier Karten gespielt habt. Wer am Ende am weitesten vorn liegt, hat das Spiel gewonnen. Liegen mehrere Spieler gleichauf, gibt es mehrere Gewinner.

## Weltentdecker-Spiel ab 5 Jahren

Anders als im Einführungsspiel, spielt ihr mit **allen Karten**. Außerdem gebt ihr vor dem Spielen einen Tipp ab, zu welchem Land die Abbildungen auf der Karte gehören könnten.

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Stapel. Alle sehen sich gemeinsam die Abbildungen an. Jeder Spieler überlegt für sich, zu welchem Kontinent die Karte gehören könnte. Auf das Kommando „Schnick, schnack, schnuck!“ zeigt ihr mithilfe eurer Finger die Zahl des Kontinents, zu dem eurer Meinung nach die Karte gehört. Dann wird die Karte umgedreht und überprüft. Wer richtig getippt hat, darf auf der Zählleiste ein Feld vorwärtsrücken.

Fliege mit dem Flugzeug zum richtigen Kontinent auf der Weltkarte. Dann spielt ihr gemeinsam das Spiel, das zu diesem Land gehört. Die Gewinnpunkte werden auf der Zählleiste am Schachtelrand markiert.

**Das Spiel endet**, nachdem ihr vier Karten gespielt habt. Wer am Ende am weitesten vorn liegt, hat gewonnen. Liegen mehrere Spieler gleichauf, gibt es mehrere Gewinner.

## #1 Italien: Triff die Spitze

**Material:** Spielplan „Triff die Spitze“, 8 Klötzchen



Jeder Spieler nimmt zwei Klötzchen einer Farbe. Legt den Spielplan mit dem Dreieck

auf den Tisch und stellt euch eine Armlänge entfernt davor. Ziel ist es nun, das **oberste Feld der Pyramide zu treffen**. Der jüngste Spieler wirft als Erster ein Klötzchen, danach werfen reihum die anderen Spieler. In der zweiten Runde wirft jeder sein zweites Klötzchen. Wer mit einem seiner Klötzchen am weitesten oben auf der Pyramide gelandet ist, hat gewonnen. Sind die Klötzchen mehrerer Spieler gleichweit oben, gibt es mehrere Gewinner.

## #2 Spanien: Auf die Rennbahn!

**Material:** Schnur, 4 Klötzchen unterschiedlicher Farben



Formt mit der Schnur eine kleine, etwas kurvige Rennbahn. Das offene Ende der Bahn ist der Start. Die geschlossene Seite das Ziel. Jeder Spieler nimmt ein Klötzchen unterschiedlicher Farbe und legt es an den Start. Der jüngste Spieler beginnt, dann seid ihr reihum am Zug. Du **stößt dein Klötzchen** einmal leicht mit dem gekrümmten **Zeigefinger an**, sodass es die Bahn entlang Richtung Ziel rutscht. Vorsicht! Verlässt das Klötzchen die Bahn, muss es zurück zum Start. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Klötzchen das Ziel erreicht, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Wer dann im Ziel angekommen ist, hat gewonnen. In Spanien zeichnen die Kinder die Rennbahn auf den Boden und verwenden als Rennautos bunte Kronkorken.

### #3 Syrien: Händeklatschen

#### **Material:** -

Stellt oder setzt euch einander gegenüber. Bei mehreren Spielern bildet ihr einen Kreis. Jeder legt seine linke Hand auf die Handfläche des Mitspielers links von ihm und die rechte Hand unter die Hand seines rechten Mitspielers. Nun hat jeder die rechte Hand unter und die linke Hand über der Handfläche eines Mitspielers. Der jüngste Spieler beginnt. Er versucht durch eine schnelle Bewegung **auf die Hand** seines rechten Mitspielers **zu klatschen**. Antäuschen ist erlaubt, aber nur dreimal. Der Mitspieler muss versuchen, seine Hand schnell wegzuziehen. So geht es reihum weiter. Jeder, der die Hand seines Mitspielers erwischt, hat gewonnen. Ihr könnt auch erst einmal eine Proberunde spielen. Das Spiel gibt es in ähnlicher Form beispielsweise auch in Deutschland und in Indien, wo sich die Spieler hier mit aneinander gelegten Händen gegenüberstehen.

### #4 Türkei: Misket

#### **Material:** 5 Murmeln



Jeder nimmt eine Murmel (bei glattem Boden spielt ihr lieber mit Klötzchen). Legt die weiße Murmel als Ziel auf den Boden und stellt euch etwa zwei große Schritte davon entfernt in einer Reihe auf. Versucht nun, **die weiße Ziel-Murmel zu treffen**. Der jüngste Spieler beginnt. Du wirfst deine Murmel. Danach geht es

reihum weiter. Wenn ihr die Ziel-Murmel nicht getroffen habt, dürft ihr es von dem Ort, an dem eure Murmel liegen geblieben ist, mit Schnipsen versuchen. Stoßt sie dazu mit eurem Zeigefinger vorsichtig an. Ihr habt zwei Versuche. Wer die Ziel-Murmel trifft oder ihr schließlich am nächsten kommt, hat gewonnen. Haben mehrere Spieler die Murmel getroffen, gibt es mehrere Gewinner.

Ähnliche Murmelspiele gibt es auf der ganzen Welt. Zum Werfen und Schnipsen verwenden die Kinder auch Erbsen, Steinchen, Bohnen, Maiskörner oder kleine Tierknochen.

*Hinweis: Die Türkei erstreckt sich geographisch über zwei Kontinente. Da der Großteil der Türkei in Asien liegt, haben wir das Spiel dem asiatischen Kontinent (4) zugeordnet. Wer die Türkei-Karte jedoch Europa (2) zuordnet, liegt ebenso richtig und darf ein Feld vorwärts rücken.*

### #5 Tansania: Rate, wie viele?

#### **Material:** 3 Klötzchen



Bildet zwei Teams. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt und nimmt drei Klötzchen. Als jüngster Spieler **versteckt** du hinter deinem Rücken eine **beliebige Anzahl Klötzchen** in deiner rechten Hand, also 0, 1, 2 oder 3. Nun streckst du diese Hand nach vorn, die Hand mit den übrigen Klötzchen bleibt hinter deinem Rücken verborgen. Das andere Team rät nun, wie viele Klötzchen in der Hand versteckt sind. Stimmt die Zahl,

hat es gewonnen. Nun ist das andere Team mit Verstecken an der Reihe und ihr könnt raten und gewinnen.

## #6 Sudan: Lauf zum Brunnen

**Material:** Spielplan „Lauf zum Brunnen“, 1 gelbes Klötzchen, 1 grünes Klötzchen, 2 Spielchips (Frau und Hyäne)



Nehmt den Spielplan und setzt das gelbe Klötzchen ins Dorf, das grüne Klötzchen auf den Brunnen. Das gelbe Klötzchen ist die Frau, das grüne ist die Hyäne. Ihr versucht gemeinsam, die Frau zum Brunnen zu ziehen, bevor die Hyäne das Dorf erreicht hat. Der jüngste Spieler beginnt. Du nimmst **beide Chips** in beide Hände, **schüttelst sie und lässt sie auf den Tisch fallen**. Für jede Hyäne, die auf dem Tisch liegen bleibt, zieht die Hyäne einen Schritt weiter Richtung Dorf, für jede Frau, die erscheint, geht diese ein Feld weiter zum Brunnen. Landen die beiden Klötzchen auf dem gleichen Feld, zieht die Frau noch ein Feld weiter Richtung Brunnen. Reihum sind so alle Mitspieler dran. Wenn die Hyäne im Dorf angelangt ist, bevor die Frau am Brunnen ankommt, haben alle Spieler gemeinsam verloren. Wenn die Frau den Brunnen zuerst erreicht, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen.



## #7 USA: Wirf den Stock

**Material:** Stab, Schnur



Legt die Schnur zu einem Kreis, möglichst vor einer Wand. Dann nehmt ihr den Stab.

Der jüngste Spieler beginnt. Du stellst dich mit dem Rücken zum Kreis, der zwischen dir und der Wand liegt. Nun wirfst du den **Stab über deine Schulter**, ohne dich jedoch umzudrehen. Ziel ist es, mit dem Stab in den Kreis zu treffen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer den Kreis getroffen hat oder wessen Stab die Schnur noch berührt, hat gewonnen.

## #8 Panama: Stuhl anziehen

**Material:** Die Schuhe der Kinder, für jeden Spieler einen Stuhl

Alle Kinder ziehen ihre Schuhe aus. Ihr mischt sie so durcheinander, dass jeder zwei unterschiedliche Schuhe hat. Jeder Spieler steht neben seinem Stuhl und achtet darauf, dass er genug Platz hat. Der älteste Spieler gibt das Kommando: „An die Stühle, fertig, los!“ Jetzt versuchen alle Spieler, **ihrem Stuhl die beiden Schuhe anzuziehen**. Wer als Erster fertig ist, setzt sich auf den Stuhl und ruft „Stopp!“ Dieser Spieler ist der Gewinner. Waren mehrere Spieler gleich schnell, gibt es mehrere Gewinner.



## #9 Argentinien: Ziel-Murmeln

*Material:* Murmeltor, 4 Murmeln



Der jüngste Spieler beginnt. Du nimmst eine Murmel, stellst das Murmeltor am Boden auf und versuchst im Abstand von einer Armlänge **durch eines der Tore zu treffen**. Den drei Toröffnungen werden unterschiedliche Punktzahlen zugeordnet. Du hast drei Versuche. Nur der Versuch mit der höchsten Punktzahl zählt. So spielt ihr reihum. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Haben mehrere gleich viele Punkte, gibt es mehrere Gewinner.

In Argentinien spielen Kinder dieses Spiel mit einem alten Schuhkarton, in den sie unterschiedlich große Öffnungen schneiden.

## #10 Brasilien: Lach nicht!

*Material:* -

Jeweils 2 Kinder setzen sich einander gegenüber und schauen sich an. Es darf **nicht gelacht** werden. Wer es länger aushält, ernst zu bleiben, hat gewonnen. Seid ihr zu dritt, spielt jeder einmal mit seinem linken und einmal mit seinem rechten Nachbarn, also insgesamt zweimal. Wer es am häufigsten schafft, nicht zu lachen, hat gewonnen. Gelingt es mehreren gleich oft, gibt es mehrere Gewinner.

## #11 Australien: Schatzsuchen

*Material:* Ball, Schnur



Bildet zwei Teams. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Während das andere Team die Augen schließt und sich umdreht, **versteckt** ihr als Start-Team den **Ball im Zimmer**. Anschließend markiert ihr den Bereich, in dem der Ball versteckt wurde, am Boden mit der Schnur. Wenn der Ball z.B. im Regal versteckt wurde, wird die Schnur vor das Regal gelegt. Nun öffnet das andere Team die Augen. Es darf so lange nach dem Ball suchen, bis ihr zweimal langsam bis zehn gezählt habt. Haben sie ihn gefunden, haben sie gewonnen. Nun ist das andere Team mit Verstecken an der Reihe und ihr könnt suchen und gewinnen.

## #12 Australien: Ball über den Kopf

*Material:* Ball, Schnur



Der älteste Spieler beginnt. Du setzt dich auf den Boden und hältst den Ball zwischen den Füßen fest. Dann rollst du dich über deinen Rücken nach hinten und schleuderst dabei den Ball hinter dich. Schaffst du es, den **Ball hinter deinen Kopf zu schleudern**, hast du gewonnen. Danach sind die anderen Spieler an der Reihe.

Geübtere Spieler können in einiger Entfernung die Schnur als Ziellinie auslegen. Wem gelingt es, den Ball hinter diese Linie zu schleudern?

In Australien wird an dem Ball eine Schnur befestigt und nur diese wird mit den Füßen festgehalten, um den Ball nach hinten zu schleudern.

### #13 Deutschland: Dosenwerfen

*Material: 2 Dosen, 1 Doppeldose, Ball*



Stellt die Pappdosen auf dem Tisch auf. Die Doppeldose kommt in die Mitte. Der jüngste Spieler beginnt. Nimm den Ball und stelle dich zwei Schritte vom Tisch entfernt auf. Nun **wirfst du mit dem Ball auf die Dosen**. Jeder hat zwei Versuche. Der Versuch, bei dem du die meisten Dosen getroffen hast, zählt. Danach werfen reihum die anderen Spieler. Wer die meisten Dosen trifft, hat gewonnen. Haben mehrere Spieler die Höchstzahl an Dosen getroffen, gibt es mehrere Gewinner.



### #14 Frankreich: Le loup-couleur

*Material: Farbwürfel*



Der älteste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel. Sobald der Würfel liegen bleibt, versuchen alle Spieler **irgendetwas im Raum anzufassen**, was die **gleiche Farbe** hat. Es darf kein Gegenstand auf dem Tisch sein. Der Erste, der etwas Passendes berührt, ruft „Stopp!“. Dieser Spieler hat gewonnen.

In Frankreich wird die Farbe von einem Spieler vorgegeben, der anschließend die Mitspieler fängt. Nur wer etwas in der passenden Farbe berührt, ist sicher.

### #15 Philippinen: Windball

*Material: Ball, 2 Klötzchen*



Bildet zwei Teams. Jedes Team stellt sich an eine Seite des Tisches. Markiert die Tischmitte mit zwei Klötzchen und legt den Ball in die Mitte. Die Hände legt ihr auf den Rücken. Nun versucht ihr, den **Ball** auf der Seite des anderen Teams **vom Tisch herunterzupusten**. Gleichzeitig versucht ihr zu verhindern, dass der Ball auf eurer Seite des Tisches herunterfällt. Das Team, das es schafft, den Ball auf der Gegenseite herunterzupusten, gewinnt.

## #16 China: Nim

*Material: Spielplan „Nim“, 12 Klötzchen*



Bildet zwei Teams. Verteilt die 12 Klötzchen so auf den drei Feldern auf dem Spielplan, dass auf jedem Feld vier Klötzchen liegen. Ziel des Spiels ist es, **nicht** derjenige zu sein, der **das letzte Klötzchen nimmt**. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Ihr dürft so viele Klötzchen nehmen, wie ihr wollt, aber immer nur von einem der Felder. Wer das letzte Klötzchen, das auf dem gesamten Spielplan übrig geblieben ist, nimmt, verliert. Das andere Team gewinnt.

## #17 Ägypten: Sigoga de Tusco

*Material: Spielplan „Sigoga de Tusco“, 2 x 3 Klötzchen der gleichen Farbe*



Bildet zwei Teams. Jedes Team nimmt sich drei Klötzchen einer Farbe und legt sie jeweils auf die äußere Reihe des Spielplans. Die mittlere Reihe bleibt frei. Ziel ist es nun, die eigenen drei Klötzchen so umzulegen, dass sich eine **neue Dreierreihe** ergibt. Dabei kann die Reihe längs, quer oder diagonal liegen. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Ihr legt einen Stein in ein freies Feld. Der Stein darf dabei beliebig weit versetzt werden.

Eine Runde auszusetzen ist nicht erlaubt. Das Team, das als Erstes eine neue Dreierreihe gelegt hat, hat gewonnen.

## #18 Lesotho: Ich hüte meine Herde

*Material: Spielplan „Ich hüte meine Herde“, 12 Klötzchen*



Nehmt 12 Klötzchen und verteilt sie auf dem Spielplan mit den Kühen. Die Klötzchen sollen deutlich innerhalb der Felder liegen, nicht auf den Linien. Der älteste Spieler beginnt. Du spielst mit deinem linken Nachbarn. Merke dir gut, wo die Klötzchen liegen. Dann schließt du die Augen und drehst dich um. Dein linker Mitspieler **nimmt ein beliebiges Klötzchen vom Plan**. Dreh dich wieder um und öffne die Augen. **Wo fehlt das Klötzchen?** Wenn du auf das richtige Feld tippst, hast du gewonnen. Danach sind reihum die anderen Spieler, jeweils mit ihrem linken Nachbarn, an der Reihe. Wenn ihr geübter seid, könnt ihr auch gleich zwei oder drei Steine wegnehmen. In Afrika spielen die Kinder dieses Spiel auf dem Boden mit unterschiedlich aussehenden Steinen, die Kühe darstellen sollen.



## #19 Kanada: Kaipsak

*Material: Kreisel*



Nehmt den Kreisel und setzt euch auf den Boden; wenn ihr zu mehreren seid, bildet einen Kreis. Der jüngste Spieler beginnt.

**Drehe den Kreisel**, steh schnell auf und **renne um den oder die anderen Spieler herum**.

Doch du musst wieder sitzen, bevor der Kreisel aufhört sich zu drehen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die Runde schafft, hat gewonnen. Ihr könnt auch so spielen, dass derjenige gewonnen hat, der die meisten Runden geschafft hat und wieder sitzt, bevor der Kreisel stoppt.

Im ursprünglichen Spiel ist die Runde, die die Kinder schaffen müssen, einmal um ihr Iglu herum.

reihum gespielt, bis jeder Spieler einmal Häuptling und einmal Dieb war. Jeder Spieler, der als Häuptling den Mitspieler fängt, hat gewonnen.

## #21 Bolivien: König der Steine

*Material: 12 Klötzchen*



Der jüngste Spieler beginnt. Du legst ein Klötzchen auf den Tisch. Nun setzt der nächste Spieler ein Klötzchen darauf. So **stapelt ihr reihum** weiter, bis der Klötzchen-Turm umfällt. Der Spieler, der das letzte Klötzchen gelegt hat, ohne dass der Turm umgefallen ist, hat gewonnen.

In Bolivien spielen die Kinder das Spiel mit flachen Steinen. Wer gewinnt, ist König der Steine.

## #20 USA: Häuptling Blinder Bär

*Material: Ball*



Der älteste Spieler beginnt. Du bist der Häuptling und setzt dich im Schneidersitz auf den Boden, legst den Ball vor dich und schließt die Augen. Ein Mitspieler versucht nun, dir leise und vorsichtig den **Ball zu klauen**, ohne dass du es merkst. Hörst du etwas und gelingt es dir, den **Mitspieler zu schnappen**, ohne die Augen zu öffnen, hast du gewonnen. So wird

## #22 Chile: Der letzte Flamingo

*Material: -*

Alle Spieler spielen gleichzeitig und stellen sich auf ein Bein, sodass ihr ausseht, wie Flamingos. Wer es am längsten schafft, stehen zu bleiben, hat gewonnen. Jüngere Kinder dürfen die Arme als Flügel ausstrecken. Wenn ihr schon geübter seid, könnt ihr die Position noch schwieriger machen, indem ihr einen Arm als Schnabel an der Nase vorbei nach vorne streckt.

In Chile wird das Originalspiel so gespielt, dass sich noch ein Fangspiel anschließt. Wer nicht mehr auf einem Bein steht, darf vom Fänger gefangen werden. Wer als Letzter nicht gefangen ist, hat gewonnen.

## #23 Australien: Känguru

*Material: Schnur*



Legt die Schnur gerade auf den Boden. Der älteste Spieler beginnt. Hüpf **mit beiden Beinen gleichzeitig wie ein Känguru im Zickzack** die Schnur entlang. Du startest auf der einen Seite, hüpfst vorwärts und landest auf der anderen Seite usw. Wer es schafft, das Ende der Schnur zu erreichen, ohne die Schnur in der Mitte zu berühren, hat gewonnen. Schaffen es mehrere Spieler, gibt es mehrere Gewinner.



## #24 Australien: Wirf den Bumerang

*Material: Bumerang, Australien-Stock*



Der älteste Spieler beginnt. Du nimmst den Bumerang, stellst den Australien-Stock mit dem Aufsteller auf den Boden und entfernst dich drei Schritte. Nun versuchst du, **mit dem Bumerang den Stock zu treffen** und umzuwerfen. Gelingt es dir, darfst du ein Feld vorrücken. Anschließend sind die anderen Spieler an der Reihe.

In Australien besteht der Bumerang aus Holz und hat eine ganz besondere Form. Wenn man ihn richtig wirft und dabei zum Drehen bringt, fliegt er einen Bogen und kehrt zum Werfer zurück.



Achtung. Kleine Teile. Kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.  
Attention. Petits éléments. Petites balles. Danger d'étouffement.  
Avvertenza. Piccole parti. Piccole palle. Rischio di soffocamento.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)