



• **frisst Pflanzen oder frisst Fleisch**
Manche Tiere sind reine Pflanzenfresser und werden Vegetarier genannt. Aber es gibt auch Tiere, die hauptsächlich tierische Nahrung zu sich nehmen. Allesfresser fressen beides. In diesen Fällen können beide Felder mit Chips belegt werden.



• **Bauernhoftier / Nutztier oder wildlebendes Tier**
Mit Bauernhoftieren sind Tiere gemeint, die bei uns hauptsächlich auf dem Hof gehalten oder speziell als Nutztiere gezüchtet werden. Bei wildlebenden Tieren sind Tiere gemeint, die eigentlich in der freien Natur leben, auch wenn sie in manchen Zoos gehalten werden. Beim Karpfen gilt beides.



• **wird meist älter als 20 oder wird meist nicht älter als 20 Jahre**
Elefanten können 60 bis 70 Jahre alt werden. Aber viele Tiere leben deutlich kürzer.



• **tagaktiv oder nacht- und dämmerungsaktiv**
Viele Tiere sind hauptsächlich bei Tag aktiv. Andere Tiere gehen hauptsächlich auf die Jagd oder Partnersuche, wenn es dunkel wird. Es gibt aber auch Tiere, die sowohl tag- als auch nachtaktiv sind. Bei einem solchen Tier können beide Felder mit Chips belegt werden.



• **kann schwimmen oder kann nicht / nur zur Not schwimmen**
Hier sind einerseits Tiere gemeint, die sich gut und gerne im Wasser fortbewegen. Andererseits gibt es auch Tiere, die nur zur Not schwimmen oder gar nicht schwimmen können.



• **hat Zähne oder hat keine Zähne**
Viele Säugetiere haben Zähne zum Zerkleinern der Nahrung. Aber es gibt auch Tiere ohne Zähne: Käfer schneiden beispielsweise mit ihren Mundwerkzeugen kleine Stücke von Blättern ab.



© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg

Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Weitere Tipps und Anregungen unter www.SpielendNeuesLernen.de

spielend
**NEUES
LERNEN**

Hohe
Lernmotivation

Mit Pädagogen
entwickelt

Individuelle
Förderung

Das große Tier-Rätsel

Tier erkannt? Eigenschaft benannt!

Dieses
Lernspiel fördert:

- Wissen über Tiere und ihre Eigenschaften
- Genaues Schauen

Ravensburger® Spiele Nr. 25036 3
Autoren: Gunter Baars und Wolfgang Kramer
Illustration: Mirjam Fischer
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic
Redaktion: Jutta Perkert / Fotos: Mauritius Images

Spielerisch fördern mit den Lernspielen von Ravensburger

Spielerisch fördern – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Bestes Beispiel:

Das große Tier-Rätsel

Wissensspiel
für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren

Kinder sind wissbegierig bei allen Fragen rund um Tiere. Ihre Neugier lässt sie Informationen leicht aufnehmen und behalten. „Das große Tier-Rätsel“ fördert diese Begeisterung: Genaues Beobachten und Konzentration sind gefragt, wenn es darum geht, das verborgene Tier hinter den Klappen zu erkennen. Der nächste Schritt ist die Einschätzung des Tieres. Spielerisch lernen Kinder dabei viel über Lebensweise, Verbreitung und Besonderheiten der Tiere.

Sie wollen das optimale Lernangebot für Ihr Kind? Sie haben es gefunden!



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Liebe Kinder,
was ist das für ein Tier, das sich hinter den Klappen versteckt hat? Habt ihr es schon erraten? Wer erkennt das Reh? Wer den Maulwurf? Das große Tier-Rätsel zeigt euch Klappe für Klappe neue Ausschnitte eines Tieres. Wer genau beobachtet, erkennt am schnellsten, welches Tier sich hier versteckt hat. Doch nicht nur genaues Hinsehen, auch Wissen ist gefragt: Lebt der Tiger in Afrika? Wie viele Beine haben Spinnen? Hat ein Käfer Nasenlöcher? Wer jetzt noch die richtigen Antworten weiß, ist schnell am Ziel.



- **Säugetier oder eierlegendes Tier**
Säugetiere sind Tiere, bei denen die Jungen im Bauch der Mutter heranwachsen und anschließend Milch bei den Zitzen der Mutter saugen. Andere Tiere legen Eier, in denen die Jungen heranwachsen und aus denen sie anschließend schlüpfen.
- **meist nur 1 Junges oder meist mehr als 1 Junges pro Wurf oder Gelege**
Einige große Säugetiere, wie die Giraffe, haben nur ein Junges pro Geburt. Die Katze dagegen hat meist viele Junge.
- **in Afrika heimisch oder in Europa heimisch**
Bei den in Afrika heimischen Tieren sind nur Tiere gemeint, die ganz typisch für Afrika sind, wie die Giraffe. Bei den europäischen Tieren sind diejenigen gemeint, die hauptsächlich in Europa leben. Bei Tieren, die auf einem anderen Kontinent leben, bleiben beide Felder frei.
- **kann fliegen oder kann nicht fliegen**
Die meisten Vögel können fliegen, aber nicht alle. Die Fledermaus dagegen ist eines der wenigen Säugetiere, das auch fliegen kann.
- **hält Winterschlaf oder hält keinen Winterschlaf**
Manche Tiere halten Winterschlaf oder Winterruhe. Hier sind nur Tiere aus Gebieten gemeint, in denen es auch wirklich kalte Winter gibt. Andere Tiere bleiben selbst in der Kälte aktiv oder leben in Gebieten, in denen es immer warm ist.
- **hat Nasenlöcher oder hat keine Nasenlöcher**
Hier sind sichtbare Löcher gemeint, durch die die Tiere Luft zum Atmen einsaugen und von denen sie weiter zur Lunge gelangt. Bei Tieren ohne Nasenlöcher sind etwa Tiere gemeint, die durch viele kleine Öffnungen im Körper Luft aufnehmen (Insekten) oder Kiemen haben, mit denen sie Sauerstoff aus dem Wasser aufnehmen (Fische).
- **ist langsamer oder schneller als ein Erstklässler**
Ein flotter Erstklässler läuft ca. 20 km/h bei einem 50-Meter-Lauf. Das wird als Grundlage für den Vergleich genommen.
- **hat 2, 4 oder 6 Beine**
Die meisten Tiere im Spiel haben entweder zwei, vier oder sechs Beine. Manche Tiere haben keine Beine, zum Beispiel Fische, oder sogar acht Beine, wie Spinnen. Dann sollten beim Tippen auf diese Felder keine Chips gesetzt werden.

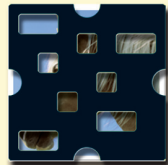


Spieltipps für Profi-Ratefüchse:

- Wenn ihr die Tiere schon etwas kennt, steckt die Tierkarten so in die Bilderbox, dass manche Tiere auf dem Kopf stehen oder seitlich ausgerichtet sind. Da jede Karte auf vier verschiedene Weisen eingesteckt werden kann, entstehen somit $4 \times 40 = 160$ Ansichten.



- **Spielt mit der Schablone:** Nehmt eine Tierkarte aus der Bilderbox heraus und schiebt die Schablone vor der ersten Karte ein. Ihr könnt sie in vier verschiedene Richtungen ausrichten. Jedes Mal werden andere Bildausschnitte sichtbar. Mit Schablone habt ihr nochmals 160 neue Ansichten.

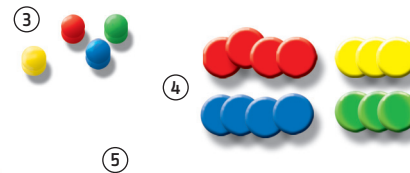


- Eine besondere Herausforderung ist es, wenn ihr zu viert mit der orangefarbenen statt mit der grünen Seite, also mit nur sechs Bereichen, spielt. So ist es am schwierigsten, als Erster seine Chips auf den richtigen Feldern zu platzieren.



Inhalt

- ① 40 Tierkarten
- ② 1 Bilderbox mit 8 Klappen
- ③ 4 Spielfiguren
- ④ 14 Tipp-Chips (je 4 rote und blaue, je 3 gelbe und grüne)
- ⑤ 1 doppelseitiger Spielplan
- ⑥ 1 Klappen-Chip
- ⑦ 1 Schablone



Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst den Spielplan, die Schablone und den Klappen-Chip vorsichtig aus der Stanztafel. Stellt die Bilderbox auf. Ca. 30 Karten gehören dort hinein. Die restlichen Karten legt ihr als Vorrat beiseite.

Der **Spielplan** hat zwei Seiten:

- Die **grüne** Seite zeigt acht Bereiche.
- Die **orange** Seite zeigt sechs Bereiche.



Sucht euch aus, ob ihr mit sechs oder acht Bereichen spielen wollt. Empfehlenswert für **zwei** Spieler ist die orange Seite mit sechs Bereichen. Für **vier** Spieler ist die grüne Seite mit acht Bereichen besonders geeignet. Für **drei** Spieler sind beide Seiten empfehlenswert. **Die Erklärung der Bereiche findet ihr am Ende der Anleitung.**

Auf der Rückseite der **Tierkarten** sind die beiden Spielplanseiten mit den Lösungen für das jeweilige Tier abgebildet.



Die Ameise (Rote Waldameise)
lebt in großen Stätten zusammen. Jede Ameise hat eine bestimmte Aufgabe: Entweder sie sammelt Nahrung, kümmert sich um den Nachwuchs oder sie verteidigt den Bau gegen Feinde.

Auf den nächsten Seiten findet ihr die **Erklärung der Bereiche**.

Spielidee:
Tier-Schau

Wissensspiel für 2 bis 4 Kinder
ab 5 Jahren

Ziel des Spiels ist es, auf dem Spielplan eine komplette Runde zurückzulegen und als Erster wieder das Startfeld zu erreichen.

Vorbereitung des Spiels

Stellt die **Bilderbox** in die Mitte des Tisches, so dass alle Mitspieler sie gut sehen können. Schließt alle Klappen und steckt die vorderste Karte ganz nach hinten, wenn ihr sie bereits gesehen habt. Legt den **Spielplan** mit der gewählten Seite vor die Box. Die **Spielfiguren** stellt ihr auf das Startfeld.



Legt die **Tipp-Chips** bereit. Bei zwei Spielern erhält jeder Spieler vier Chips einer Farbe (Rot und Blau), bei drei oder vier Spielern erhält jeder drei Chips einer Farbe. Die restlichen Chips kommen beiseite. Der **Klappen-Chip** zeigt an, wer mit dem Öffnen der Klappe an der Reihe ist.

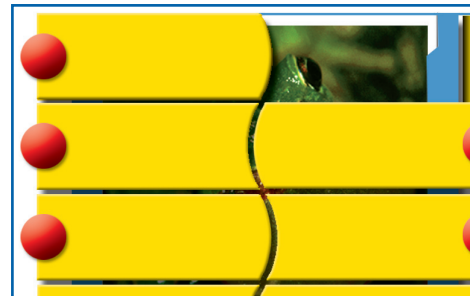
Los geht's!

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Klappe öffnen

Nimm den Klappen-Chip zu dir und öffne eine Klappe der Bilderbox.

Hinweis: Öffne immer zuerst Klappen, die nicht zu viele Hinweise auf das Tier geben, also eher eine Klappe am Rand, denn du bist der Letzte, der in dieser Runde einen Tipp-Chip legen darf.



Tippen

Habt ihr eine Ahnung, um welches Tier es sich handelt? Dann behaltet es erst einmal für euch! Denn nun beginnt die Tipp-Runde, welche Eigenschaften das Tier hat: **Der linke Nachbar des Spielers, der die Klappe geöffnet hat, beginnt.** Er darf einen Tipp-Chip auf ein Feld legen, muss aber nicht. Danach sind im Uhrzeigersinn reihum alle anderen Spieler mit Tippen an der Reihe, zuletzt derjenige, der die Klappe geöffnet hat.

Hinweis: Keinen Chip zu legen kann sinnvoll sein, wenn man noch gar keine Ahnung hat, was es für ein Tier ist. Allerdings könnte später dann ein richtiges Feld schon belegt sein.



Pro Tipp-Runde kann jeder Spieler nur einen Chip legen. Auf Feldern, auf denen bereits ein Chip liegt, darf höchstens noch ein zweiter oben auf den ersten Chip gelegt werden, der allerdings später in der Auswertung weniger zählt.

Nach der Tipp-Runde ist der linke Nachbar des Spielers mit dem Klappen-Chip an der Reihe. Er nimmt den Klappen-Chip zu sich, öffnet eine weitere Klappe und die nächste Tipp-Runde beginnt. Bereits geöffnete Klappen bleiben offen.

Es werden reihum so lange Klappen geöffnet und Tipp-Runden durchgeführt, bis alle Spieler alle ihre Chips gelegt haben oder alle Klappen geöffnet sind. Wer bereits alle seine Chips gesetzt hat, während andere Spieler noch Chips besitzen, setzt beim Tippen aus.

➔ *Helpen Sie Ihrem Kind, Bezüge herzustellen und das Gesehene mit seinem Wissen zu verknüpfen: Sind Federn zu sehen? Dann ist das Tier wohl ein Vogel und legt Eier. Ist Fell zu sehen? Dann ist es wahrscheinlich ein Säugetier. Ist es ein afrikanisches Tier? Dann macht es wohl keinen Winterschlaf ...*

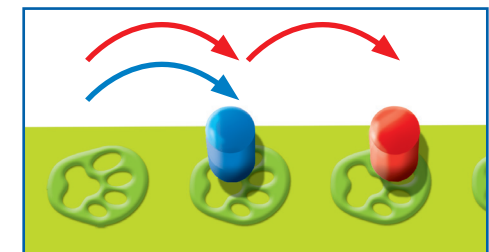
Auswertung

Haben alle Spieler alle Chips gelegt oder sind alle Klappen geöffnet, weil ihr öfter mit Tippen ausgesetzt habt? **Dann schließt ihr alle Klappen wieder, damit man das nächste Tier nicht sieht!** Die vorderste Tierkarte zieht ihr aus der Bilderbox und das Rätsel wird gelöst.

Dreht die Tierkarte um. Auf der Rückseite könnt ihr sehen, welche Eigenschaften auf das Tier zutreffen. Vergleicht diese mit euren Tipp-Chips. Geht dabei die Bereiche auf dem Spielplan für alle gemeinsam von oben nach unten der Reihe nach durch.



Für jeden richtig gelegten Chip zieht ihr mit eurer Spielfigur **zwei Felder** nach vorn. Für jeden richtigen Chip, der auf einem anderen liegt, dürft ihr nur ein Feld vorgehen.



Für falsch gelegte Chips gibt es keine Minuspunkte. Danach steckt ihr die Karte mit der Tierseite nach vorn wieder ganz hinten in die Bilderbox. Nehmt alle Chips wieder zu euch. Nun beginnt ein neues Rätsel mit dem nächsten Tier. Der linke Nachbar des Spielers, der zuletzt den Klappen-Chip hatte, fängt an.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nach einer Auswertung ein Spieler wieder auf oder über das Startfeld gezogen ist. Sind mehrere Spieler auf oder über das Startfeld gezogen, gewinnt derjenige, der am weitesten darüber hinweggezogen ist. Landen mehrere Spielfiguren auf dem gleichen Feld, gibt es mehrere Gewinner.