

4-99
Jahre

Abenteuer Tierwelt

**Vier Wissensspiele über faszinierende Tiere
für 1-4 Spieler von 4-99 Jahren**

Autor: Wolfgang Kramer · Illustration: Pino Avonto, Dynamo Ltd.
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)
Redaktion: Clemens Türck und Dr. Gregor Thomas
Ravensburger® Spiele Nr. 00 513 0

Tierfreunde aufgepasst!

Tierpfleger Tim kümmert sich im Zoo um viele verschiedene Tiere – deshalb kommt er manchmal durcheinander: Welche Tiere können schwimmen, welche fressen Blätter und welche legen Eier? Helft Tierpfleger Tim und findet die Tiere, die er sucht.

In vier spannenden Spielen lernt ihr die Zoobewohner anhand ihrer Geräusche und Spuren zu unterscheiden. Ordnet die Tiere nach Gewicht oder Größe, sortiert sie nach Eigenschaften und hört euch die Informationen an, die euch Tierpfleger Tim über jeden der 50 Zoobewohner erzählt.



Liebe Eltern,
das Spiel „Abenteuer Tierwelt“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel und erklärt immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Abenteuer Tierwelt“ auf den Stift.

Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an. Es erscheint ein Wechseldatenträger mit Namen „tiptoi“. Dort finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“ (für Windows-PCs bzw. Mac-Systeme).

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Abenteuer Tierwelt“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Ravensburger

Inhalt

- 1 1 Steuerungstafel (der Zoo)
- 2 50 Tier-Puzzleteile
- 3 4 Startteile (in den vier Spielerfarben)
- 4 21 Spurenplättchen
(auf der Rückseite ist jeweils eine Medaille abgebildet)



Einstieg

In „Abenteuer Tierwelt“ könnt ihr vier verschiedene Spiele zum Thema „Tiere“ spielen. Außerdem könnt ihr euch zu allen Tieren kurze Informationstexte anhören. Das zentrale Element für alle Spiele ist die Steuerungstafel. Auf ihr sind der Zooeingang und Tierpfleger Tim abgebildet. Tim erklärt euch die Spielregeln und führt euch durch die Spiele. Über das orangefarbene Info-Zeichen erhaltet ihr ebenfalls weitere Hinweise und Erklärungen zu den Spielregeln.

Im Folgenden wird deshalb zuerst die Steuerungstafel erklärt. Wenn ihr den Abschnitt über die Steuerungstafel gelesen habt, könnt ihr eigentlich sofort mit dem Spiel eurer Wahl loslegen. Die Regeln erklärt der tiptoi beziehungsweise Tierpfleger Tim. Falls dann noch Fragen auftauchen, könnt ihr die Regeln aller vier Spiele noch einmal in dieser Spielanleitung nachlesen. Schaltet nun den tiptoi-Stift ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das Startgeräusch ertönt.

Steuerungstafel

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anschaltzeichen , um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Wenn ihr das Zeichen für Entdecken auswählt, könnt ihr anschließend auf jedes Tier tippen und euch so Informationen zu dem Tier anhören. Außerdem könnt ihr auf die Spurenplättchen tippen und erfahrt dann, welches Tier diesen Abdruck hinterlässt.
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise, außerdem werden kurz und übersichtlich die Spielregeln erklärt.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.

Spiel „Tiere und ihre Eigenschaften“		Mit einem Tipp auf den Einser-Würfel startet ihr das erste Spiel. Danach werdet ihr aufgefordert, den Schwierigkeitsgrad auszuwählen: grüner Stern für einfaches Spiel, roter Stern für schweres Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
Spiel „Tierstimmen raten“		Mit einem Tipp auf den Zweier-Würfel startet ihr das zweite Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
Spiel „Tierspuren raten“		Mit einem Tipp auf den Dreier-Würfel startet ihr das dritte Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
Spiel „Tiere ordnen“		Mit einem Tipp auf den Vierer-Würfel startet ihr das vierte Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
Tierpfleger Tim		Tierpfleger Tim führt euch durch das Spiel.

Spiel 1: Tiere und ihre Eigenschaften

Das Spiel hat zwei Schwierigkeitsgrade:

Einfaches Spiel:

Für Spieler **ab 4 Jahren** empfehlen wir das einfache Spiel. Es werden vor allem Fragen zu den Eigenschaften gestellt, deren Antworten man anhand der Abbildungen erkennen kann, außerdem gibt es Fragen zum Lebensraum und zum Futter der Tiere.

Schweres Spiel:

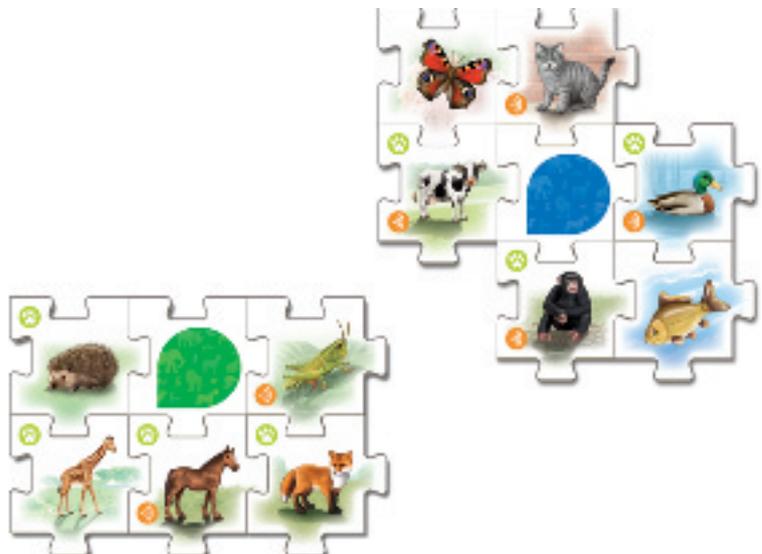
Ab 6 Jahren kann auch das schwere Spiel gespielt werden. Die Fragen kommen aus allen Bereichen.

Spielregeln für zwei bis vier Spieler

Spielaufbau

Legt die Steuerungstafel in die Tischmitte. In diesem Spiel wird sie mit „Zoo“ bezeichnet. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe aus und nimmt das entsprechende Startteil dieser Farbe.

Die 50 Tier-Puzzleteile legt ihr verdeckt auf den Tisch. Jeder Spieler zieht acht Puzzleteile, deckt sie auf und puzzelt sie sofort rund um sein Startteil herum an. Die restlichen Tier-Puzzleteile sowie die Spurenplättchen benötigt ihr nicht.



Tierpfleger Tim sagt den Spielern, welche Tiere er gerade sucht. Er sagt z.B.: „Ich suche Tiere, die Eier legen.“ Reihum fragt Tim die Spieler, ob sie ein passendes Tier haben. Wenn ihr denkt, dass ihr ein passendes Tier habt, tippt es an. Trifft die gesuchte Eigenschaft auf das Tier zu, dann dürft ihr es irgendwo an den Zoo (d.h. die Steuerungstafel) anpuzzeln. Auf diese Weise wächst der Zoo und wird immer größer – und die Tiere bei den Spielern werden immer weniger. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Tiere an den Zoo abgegeben hat. Er gewinnt das Spiel. Haben in derselben Fragerunde mehrere Spieler ihr letztes Tier abgegeben, gewinnen alle diese Spieler.

Spielregeln für einen Spieler

Spielaufbau

Wenn du alleine spielst, spielst du mit allen 50 Tier-Puzzleteilen. Lege die 50 Tiere offen auf dem Tisch aus. Lege außerdem die Medaillen bereit: Sie sind auf den Rückseiten der Spurenplättchen abgebildet. Die Steuerungstafel kannst du vor dich legen. Nimm dir ein beliebiges Startteil, um dich anzumelden.

Spielablauf und Spielziel

Im Solospiel stellst dir Tierpfleger Tim dieselben Fragen wie im Mehrspielerspiel. Dann versuchst du, so viele passende Tiere wie möglich zu finden. Tippe nacheinander alle Tiere an, von denen du denkst, dass sie die gesuchte Eigenschaft besitzen. Sobald du alle Tiere mit dieser Eigenschaft gefunden hast oder sobald du ein falsches Tier antippst, sagt dir Tim, wie gut du warst. Je nachdem, wie viele Tiere du gefunden hast, erhältst du null bis drei Medaillen. Die Tiere bleiben nach jeder Frage auf dem Tisch liegen, sie werden nicht an den Zoo angepuzzelt.

Nach sieben Fragen endet das Spiel. Zähle deine Medaillen zusammen. Tim weiß ebenfalls, wie viele Medaillen du hast und gibt das Gesamtergebnis bekannt. Versuche so viele Medaillen wie möglich zu sammeln!



Spiel 2: Tierstimmen raten

Ab 4 Jahren

Spielregeln für zwei bis vier Spieler

Spielaufbau

 Sucht die 25 Puzzleteile heraus, auf denen das orangefarbene Zeichen für „Tierstimme“ abgebildet ist. Legt diese Teile in die Tischmitte. Die anderen Tiere und die Spurenplättchen werden in diesem Spiel nicht benötigt. Legt die Steuerungstafel bereit. Jeder Spieler nimmt sich ein Startteil.

Spielablauf und Spielziel

Aus dem Zoo ertönt eine Tierstimme. Ihr müsst erraten, welches Tier dieses Geräusch macht. Tim fragt den ersten Spieler, ob er die Antwort weiß. Der erste Spieler tippt ein Tier an, von dem er denkt, dass es das richtige ist. Stimmt die Antwort, darf dieser Spieler das Tier-Puzzleteil nehmen und an sein Startteil anpuzzeln. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und Tim spielt eine neue Tierstimme vor. Hat der erste Spieler jedoch auf ein falsches Tier getippt, ist ebenfalls der nächste Spieler an der Reihe. Er hat jetzt die Chance, zur selben Tierstimme

das passende Tier zu finden. So geht es reihum, bis einer der Spieler das richtige Tier gefunden hat. Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Tiere richtig getippt und an sein Startteil angepuzzelt hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Spielregeln für einen Spieler

Der Spielbau ist derselbe wie im Mehrspielerspiel. Wenn du alleine spielst, versuchst du ebenfalls, das richtige Tier zur Tierstimme zu erraten. Wenn du ein falsches Tier antippst, darfst du es weiter versuchen, bis du das richtige Tier findest.

Der tiptoi zählt mit, wie viele falsche Tiere du angetippt hast. Nach acht Tierstimmen endet das Spiel. Je weniger Fehler du gemacht hast, desto besser. Tim gibt die Anzahl der Fehler bekannt. Versuche das Tierstimmenspiel mit null Fehlern zu schaffen!



Spiel 3: Tierspuren raten

Ab 6 Jahren

Spielregeln für zwei bis vier Spieler

Spielaufbau



Legt die Steuerungstafel in die Tischmitte. Sucht die 21 Puzzleteile heraus, auf denen das grüne Zeichen für „Tierspur“ abgebildet ist. Legt diese Teile ebenfalls in die Tischmitte. Die anderen Tiere werden in diesem Spiel nicht benötigt. Dreht alle Spurenplättchen so um, dass die Seiten mit den Medaillen oben liegen, und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jeder Spieler nimmt sich ein Startteil.

Spielablauf und Spielziel

Deckt das oberste Spurenplättchen auf und tippt es an. Tim fragt den ersten Spieler, ob er weiß, welches Tier diese Spur hinterlässt. Der erste Spieler tippt ein Tier an, von dem er denkt, dass es das richtige ist.

Stimmt die Antwort, darf dieser Spieler das Tier-Puzzleteil nehmen und an sein Startteil anpuzzeln. Außerdem nimmt dieser Spieler das Spurenplättchen zu sich und legt es zu dem passenden Tier-Puzzleteil dazu. Dann deckt ihr das nächste Spurenplättchen auf und tippt es an. Der nächste Spieler ist an der Reihe und muss das passende Tier finden. Hat der erste Spieler jedoch auf ein falsches Tier getippt, ist ebenfalls der nächste Spieler an der Reihe. Er hat jetzt die Chance, zur selben Tierspur das passende Tier zu finden. So geht es reihum, bis einer der Spieler das richtige Tier gefunden hat.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Tiere richtig getippt und an sein Startteil angepuzzelt hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.



Spielregeln für einen Spieler

Der Spielaufbau ist derselbe wie im Mehrspielerspiel. Wenn du alleine spielst, versuchst du ebenfalls, das richtige Tier zur Tierspur zu erraten. Wenn du ein falsches Tier antippst, darfst du es weiter versuchen, bis du das richtige Tier findest.

Der tiptoi zählt mit, wie viele falsche Tiere du angetippt hast. Nach acht Tierspuren endet das Spiel. Je weniger Fehler du gemacht hast, desto besser. Tim gibt die Anzahl der Fehler bekannt. Versuche das Tierspurenspiel mit null Fehlern zu schaffen!



Spiel 4: Tiere ordnen

Ab 6 Jahren

Spielregeln für zwei bis vier Spieler

Spielaufbau

Legt die Steuerungstafel in die Tischmitte. Mischt alle 50 Tier-Puzzleteile verdeckt. Wählt acht davon aus und deckt sie auf. Legt außerdem die 21 Medaillen bereit: Sie sind auf den Rückseiten der Spurenplättchen abgebildet. Jeder Spieler benötigt noch ein Startteil zum Anmelden, dann kann es losgehen.

Spielablauf und Spielziel

Folgt den Anweisungen des tiptoi. Nachdem ihr euch mit eurem Startteil angemeldet habt, bittet euch Tim, die acht Tiere mit dem tiptoi zu berühren. Danach weiß er, welche acht Tiere mitspielen. Tim nennt euch dann eine Eigenschaft, nach der diese Tiere geordnet werden sollen.

Diese Eigenschaft kann sein:

- **Länge:**

Hiermit ist meist die Länge von Nasenspitze bis Schwanzspitze (soweit vorhanden) gemeint. Es wird nicht nach der Höhe des Tieres gefragt.

- **Gewicht:**

Wie schwer wird das Tier in der freien Natur maximal?

- **Anzahl der Nachkommen:**

Wie viele Nachkommen hat das Tier auf einmal (mit einem Wurf)?

- **Geschwindigkeit:**

Welche Maximalgeschwindigkeit kann das Tier erreichen? Es gilt die jeweils schnellste mögliche Fortbewegungsart.

- **Lebensdauer:**

Wie alt kann das Tier in der freien Natur maximal werden?

Eure Aufgabe ist es, die acht Tiere nach der genannten Eigenschaft zu ordnen. Zuerst wird das Tier mit dem kleinsten Wert gesucht (also z. B. das kürzeste, leichteste, langsamste Tier), dann das mit dem nächsthöheren Wert und so weiter. Tim gibt bekannt, welcher Spieler beginnt. Der erste Spieler tippt auf das Tier, von dem er denkt, dass es den kleinsten Wert hat. Liegt der Spieler richtig, bekommt er eine Medaille und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er muss das nächste Tier in der Reihe finden.

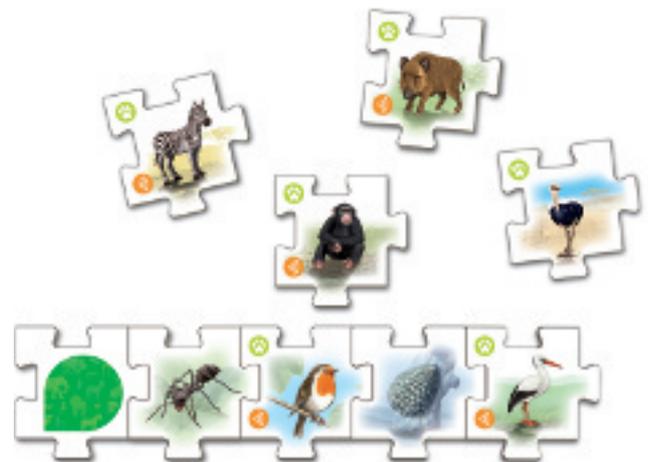
Liegt der erste Spieler jedoch falsch, ist ebenfalls der nächste Spieler an der Reihe und muss nun auch versuchen, das Tier mit dem niedrigsten Wert zu finden. Das geht so lange reihum, bis ein Spieler das richtige Tier gefunden hat. Dieser Spieler bekommt eine Medaille. Dann wird nach dem nächsthöheren Wert gesucht, also zum Beispiel nach dem zweitkürzesten oder zweitleichtesten Tier – und danach immer weiter, bis ihr das achte Tier (mit dem höchsten Wert) gefunden habt.

Hinweis:

Haben zwei oder mehr Tiere denselben Wert, ist deren Reihenfolge beliebig.

Damit ihr immer den Überblick behaltet, solltet ihr das erste richtige Tier an ein beliebiges Spielerteil anpuzzeln. Das nächste richtige Tier puzzelt ihr dann an das erste

Tier und so weiter. So entsteht nach und nach eine Puzzlereihe aus den acht Tieren.



Sortiert diese Tiere nach ihrem Gewicht

Wenn alle acht Tiere in die richtige Ordnung gebracht wurden, startet eine neue Runde: Tim fordert euch auf, wieder alle Tiere zu mischen und erneut acht Tiere auszusuchen. Diese Tiere ordnet ihr ebenfalls. Das macht ihr dann noch ein drittes Mal.

Nach drei Runden beendet Tim das Spiel und gibt das Ergebnis bekannt. Der Spieler mit den meisten Medaillen gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die meisten Medaillen, gewinnen alle diese Spieler.

Spielregeln für einen Spieler

Der Spielaufbau ist derselbe wie im Mehrspielerspiel. Du benötigst allerdings keine Medaillen.

Wenn du alleine spielst, versuchst du ebenfalls in drei Runden die Tiere richtig zu ordnen. Wenn du ein falsches Tier antippst, darfst du es weiter versuchen, bis du das richtige Tier findest.

Der tiptoi zählt mit, wie viele falsche Tiere du angetippt hast. Nachdem du dreimal acht Tiere geordnet hast, endet das Spiel. Je weniger Fehler du gemacht hast, desto besser. Tim gibt die Anzahl der Fehler bekannt. Versuche das Spiel „Tiere ordnen“ mit null Fehlern zu schaffen!



Lösungen zu Spiel 1: Tiere und ihre Eigenschaften

Hinweis:

Wenn ein Tier eine bestimmte Eigenschaft besitzt, schließt dies nicht automatisch andere Eigenschaften aus. So lebt der Kaiserpinguin z.B. im Meer und an Land – beide Eigenschaften treffen also zu.

Natürlich gibt es in der Natur auch immer Sonderfälle: So können einzelne Arten Eigenschaften besitzen, die von den hier verwendeten abweichen. Wenn dies aber nur extrem selten auftritt, haben wir die Eigenschaft nicht berücksichtigt.

Tiere, die im Meer leben

Auster
Buckelwal
Delfin
Hummer
Kaiserpinguin
Leistenkrokodil
Qualle
Seehund
Seepferdchen
Weißer Hai

Tiere, die im Süßwasser - also in Bächen, Flüssen oder Seen - leben

Biber
Ente
Feuersalamander
Karpfen
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle

Tiere, die an Land wohnen

Afrikanischer Elefant
Ameise
Biber
Biene
Braunbär
Ente
Feuersalamander
Fledermaus
Fuchs
Giraffe
Heuschrecke
Hirsch
Huhn
Igel
Kaiserpinguin
Kamel
Känguru
Katze
Klapperschlange
Koala
Kuh
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Löwe
Marienkäfer
Maulwurf
Maus
Nashorn
Panda
Pferd
Rotkehlchen
Schaf
Schimpanse
Schmetterling
Seehund
Storch
Strauß
Tiger
Weinbergschnecke
Wildschwein
Zebra

Tiere, die keine Beine haben

Auster
Buckelwal
Delfin
Karpfen
Klapperschlange
Qualle
Seehund
Seepferdchen
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die genau zwei Beine haben

Ente
Fledermaus
Huhn
Kaiserpinguin
Karpfen
Rotkehlchen
Schimpanse
Storch
Strauß

Tiere, die genau vier Beine haben

Afrikanischer Elefant
Biber
Braunbär
Feuersalamander
Fuchs
Giraffe
Hirsch
Igel
Kamel
Känguru
Katze
Koala
Kuh
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Löwe
Maulwurf
Maus
Nashorn
Panda
Pferd
Schaf
Tiger
Wildschwein
Zebra

Tiere, die mehr als vier Beine haben

Ameise
Biene
Heuschrecke
Hummer
Libelle
Marienkäfer
Tagpfauenauge

Tiere, die fliegen können

Biene
Ente
Fledermaus
Heuschrecke

Huhn
Libelle
Marienkäfer
Rotkehlchen
Storch
Tagpfauenauge

Tiere, die Eier legen

Ameise
Auster
Biene
Ente
Feuersalamander
Heuschrecke
Huhn
Hummer
Kaiserpinguin
Karpfen
Klapperschlange
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Rotkehlchen
Seepferdchen
Storch
Strauß
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die ein Fell besitzen

Biber
Braunbär
Fledermaus
Fuchs
Giraffe
Hirsch
Igel
Kamel
Känguru
Katze
Koala
Kuh
Löwe
Känguru
Katze
Koala
Kuh
Maus
Maulwurf
Maus
Panda
Pferd
Schaf
Schimpanse
Seehund
Tiger
Wildschwein
Zebra

Tiere, die eine deutlich sichtbare Ohrmuschel besitzen

Afrikanischer Elefant
Biber
Braunbär
Fledermaus
Fuchs
Giraffe

Hirsch
Igel
Kamel
Känguru
Katze
Koala
Kuh
Löwe
Maulwurf
Maus
Nashorn
Panda
Pferd
Schaf
Schimpanse
Tiger
Wildschwein
Zebra

Tiere, die einen Schnabel haben

Ente
Huhn
Kaiserpinguin
Rotkehlchen
Storch
Strauß

Tiere, die Hörner oder ein Geweih haben

Giraffe
Hirsch
Kuh
Nashorn
Schaf

Tiere, die im dichten Wald oder Dschungel leben

Ameise
Biber
Biene
Braunbär
Feuersalamander
Fuchs
Heuschrecke
Hirsch
Igel
Katze
Koala
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Marienkäfer
Maulwurf
Maus
Nashorn
Panda
Rotkehlchen
Schimpanse
Tagpfauenauge
Tiger
Weinbergschnecke
Wildschwein

Typische Bauernhoftiere

Huhn
Katze
Kuh
Pferd
Schaf

Tiere, die Flossen haben

Buckelwal
Delfin
Kaiserpinguin
Karpfen
Seehund
Seepferdchen
Weißer Hai

Tiere, die Fleisch fressen¹⁾

Braunbär
Fuchs
Katze
Klapperschlange
Leistenkrokodil
Löwe
Schimpanse
Storch
Tiger
Weißer Hai
Wildschwein

Tiere, die Gras, Blätter oder Früchte fressen

Afrikanischer Elefant
Ameise
Biber
Biene
Braunbär
Ente
Giraffe
Heuschrecke
Hirsch
Huhn
Kamel
Känguru
Karpfen
Koala
Kuh
Maus
Nashorn
Panda
Pferd
Rotkehlchen
Schaf
Schimpanse
Strauß
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Wildschwein
Zebra

Vögel

Ente
Huhn
Kaiserpinguin
Rotkehlchen
Storch
Strauß

Tiere, die Hufe haben

Giraffe
Hirsch
Kuh
Nashorn
Pferd
Schaf
Wildschwein
Zebra

Tiere, die Federn haben

Ente
Huhn
Kaiserpinguin
Rotkehlchen
Strauß
Storch

Tiere, auf denen man reiten kann

Afrikanischer Elefant
Kamel
Kuh
Pferd
Strauß

Tiere, die Tatzen oder Pfoten haben

Biber
Braunbär
Fuchs
Igel
Känguru
Katze
Koala
Löwe
Maulwurf
Maus
Panda
Tiger

Tiere, die weder Fell noch Federn besitzen

Afrikanischer Elefant
Ameise
Auster
Biene
Buckelwal
Delfin
Feuersalamander
Heuschrecke
Hummer
Karpfen
Klapperschlange
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Marienkäfer
Nashorn
Qualle
Seepferdchen
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die mit Kiemen atmen	Maus Pferd Qualle	Tiere, die Fisch fressen	Karpfen Klapperschlange Laubfrosch Leistenkrokodil Libelle Marienkäfer Qualle Rotkehlchen Seepferdchen Storch Strauß Tagpfauenauge Weinbergschnecke Weißer Hai	Tiere, die Winterschlaf oder Winterruhe halten ⁴⁾	Igel Kaiserpinguin Koala Laubfrosch Leistenkrokodil Maulwurf Maus Rotkehlchen Schimpanse Storch Strauß
Auster Feuersalamander Hummer Karpfen Laubfrosch Libelle Seepferdchen Weißer Hai	Rotkehlchen Schaf Seehund Storch Tagpfauenauge Weinbergschnecke Wildschwein	Braunbär Buckelwal Delfin Ente Hummer Kaiserpinguin Katze Leistenkrokodil Seehund Storch Weißer Hai	Leistenkrokodil Libelle Marienkäfer Qualle Rotkehlchen Seepferdchen Storch Strauß Tagpfauenauge Weinbergschnecke Weißer Hai	Ameise Biber Braunbär Feuersalamander Fledermaus Heuschrecke Igel Karpfen Klapperschlange Laubfrosch Libelle Marienkäfer Tagpfauenauge Weinbergschnecke	Leistenkrokodil Maulwurf Maus Rotkehlchen Schimpanse Storch Strauß
Tiere, die lebende Junge zur Welt bringen ²⁾	Tiere, die mindestens fünf Minuten unter Wasser bleiben können	Tiere, die Insekten, Würmer oder Schnecken fressen	Tiere, die keine Knochen haben ³⁾	Tiere, die über sehr weite Strecken wandern	Tiere, die ihre Augen nicht schließen können, da sie keine Augenlider haben
Afrikanischer Elefant Biber Braunbär Buckelwal Delfin Feuersalamander Fledermaus Fuchs Giraffe Hirsch Igel Kamel Känguru Katze Klapperschlange Koala Kuh Löwe Maulwurf Maus Nashorn Panda Pferd Schaf Schimpanse Seehund Seepferdchen Tiger Weißer Hai Wildschwein Zebra	Auster Biber Buckelwal Delfin Feuersalamander Hummer Kaiserpinguin Karpfen Laubfrosch Leistenkrokodil Libelle Qualle Seehund Seepferdchen Weißer Hai	Ameise Braunbär Ente Feuersalamander Fledermaus Fuchs Heuschrecke Huhn Karpfen Laubfrosch Libelle Marienkäfer Maulwurf Maus Rotkehlchen Schimpanse Storch Strauß Wildschwein	Ameise Auster Biene Heuschrecke Hummer Libelle Marienkäfer Qualle Tagpfauenauge Weinbergschnecke Weißer Hai	Afrikanischer Elefant Buckelwal Giraffe Löwe Qualle Storch Strauß Weißer Hai Zebra	Ameise Auster Biene Heuschrecke Hummer Karpfen Klapperschlange Libelle Marienkäfer Qualle Seepferdchen Tagpfauenauge Weinbergschnecke Weißer Hai
Tiere, die in Deutschland heimisch sind	Tiere, die Nester bauen, entweder zum Schlafen oder für den Nachwuchs	Tiere, die direkt nach der Geburt ohne Eltern leben können	Tiere, die keine Zähne haben	Tiere, die eine harte Schale oder einen Panzer haben	Insekten
Ameise Auster Biber Biene Ente Feuersalamander Fledermaus Fuchs Heuschrecke Hirsch Huhn Hummer Igel Karpfen Katze Kuh Laubfrosch Libelle Marienkäfer Maulwurf	Maus Rotkehlchen Schimpanse Tiger Weißer Hai Wildschwein Zebra	Auster Feuersalamander Heuschrecke Hummer Karpfen Klapperschlange Laubfrosch Leistenkrokodil Libelle Marienkäfer Qualle Seepferdchen Tagpfauenauge Weinbergschnecke Weißer Hai	Ameise Auster Biene Buckelwal Ente Heuschrecke Huhn Hummer Kaiserpinguin Karpfen Libelle Marienkäfer Qualle Rotkehlchen Tagpfauenauge Seepferdchen Storch Strauß Weinbergschnecke	Auster Hummer Leistenkrokodil Marienkäfer Weinbergschnecke	Ameise Biene Heuschrecke Libelle Marienkäfer Tagpfauenauge
Tiere, die als Jungtiere ganz anders aussehen als das Elterntier - die also eine Verwandlung durchlaufen	Tiere, die Schwimmhäute an Händen oder Füßen haben	Tiere, die keine Säugetiere sind	Tiere, die keine Zunge besitzen	Tiere, die als Jungtiere ganz anders aussehen als das Elterntier - die also eine Verwandlung durchlaufen	Tiere, die normalerweise bei einer Geburt nur ein Junges gebären
Auster Feuersalamander Fledermaus Fuchs Heuschrecke Hirsch Huhn Hummer Igel Karpfen Katze Kuh Laubfrosch Libelle Marienkäfer Maulwurf	Biber Ente Feuersalamander Kaiserpinguin Laubfrosch Leistenkrokodil Seehund	Ameise Auster Biene Ente Feuersalamander Heuschrecke Huhn Hummer Kaiserpinguin	Ameise Auster Biene Heuschrecke Hummer Karpfen Libelle Marienkäfer Qualle Schmetterling Seepferdchen Weißer Hai	Ameise Biene Feuersalamander Klapperschlange Qualle	Afrikanischer Elefant Buckelwal Delfin Fledermaus Giraffe Hirsch Kaiserpinguin Kamel Känguru Koala Kuh Nashorn Pferd Schimpanse Seehund Zebra
Tiere, die Finger oder Zehen haben	Tiere, die gleichermaßen am Tag und in der Nacht aktiv sind	Tiere, die mindestens doppelt so viele Zähne haben wie der Mensch			
Biber Feuersalamander Fledermaus Huhn	Maulwurf Weinbergschnecke	Delfin Leistenkrokodil Weißer Hai			

1) Fleisch fressen: Mit Fleisch sind andere Wirbeltiere gemeint, ausgenommen Fische.

2) Lebende Junge: Nicht nur Säugetiere bringen lebende Junge zur Welt. Es gibt die Besonderheit der Ovoviviparie, bei der Tiere Eier legen, die aber im Körper selbst heranreifen. Zeitgleich mit der Geburt schlüpfen die Jungtiere aus der Schale – zum Beispiel bei der Klapperschlange.

3) Knochen: Knorpel zählen nicht zu den Knochen, daher zählt der Weiße Hai zu dieser Kategorie.

4) Winterschlaf: Es sind nur Tiere aufgenommen, die auch in Gebieten leben, in denen es Winter gibt.

5) Giftig: Einige Arten dieser Tiere können giftig sein, für den Menschen muss das Gift nicht immer tödlich sein.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

www.tiptoi.de