

4-8  
Jahre

# Abenteuer Tierwelt

**Vier Wissensspiele über faszinierende Tiere  
für 1-4 Spieler von 4-8 Jahren**

Autor: Wolfgang Kramer · Illustration: Pino Avonto, Dynamo Ltd.  
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, factor product, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)  
Redaktion: Clemens Türk und Dr. Gregor Thomas  
Soundproduktion: www.novosonic.com  
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 den tiptoi-Stift mit dem Verbindungskabel an Ihren Computer an. Sie finden ein Verzeichnis „tiptoi“ nun unter Computer (bzw. Arbeitsplatz) oder direkt auf Ihrem Schreibtisch (falls Sie Mac OS X verwenden). Darin finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“.

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

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das <b>Anmeldezeichen</b> , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wenn ihr das <b>Zeichen für Entdecken</b> 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 <b>Info-Zeichen</b> erhaltet ihr Tipps und Hinweise, außerdem werden kurz und übersichtlich die Spielregeln erklärt.
Überspringen		Das <b>Überspringen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das <b>Wiederholen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.

<b>Spiel</b> <b>„Tiere und ihre Eigenschaften“</b>		Mit einem Tipp auf den <b>Einser-Würfel</b> 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.
<b>Spiel</b> <b>„Tierstimmen raten“</b>		Mit einem Tipp auf den <b>Zweier-Würfel</b> startet ihr das zweite Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
<b>Spiel</b> <b>„Tierspuren raten“</b>		Mit einem Tipp auf den <b>Dreier-Würfel</b> startet ihr das dritte Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
<b>Spiel</b> <b>„Tiere ordnen“</b>		Mit einem Tipp auf den <b>Vierer-Würfel</b> startet ihr das vierte Spiel. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.
<b>Tierpfleger Tim</b>		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:**

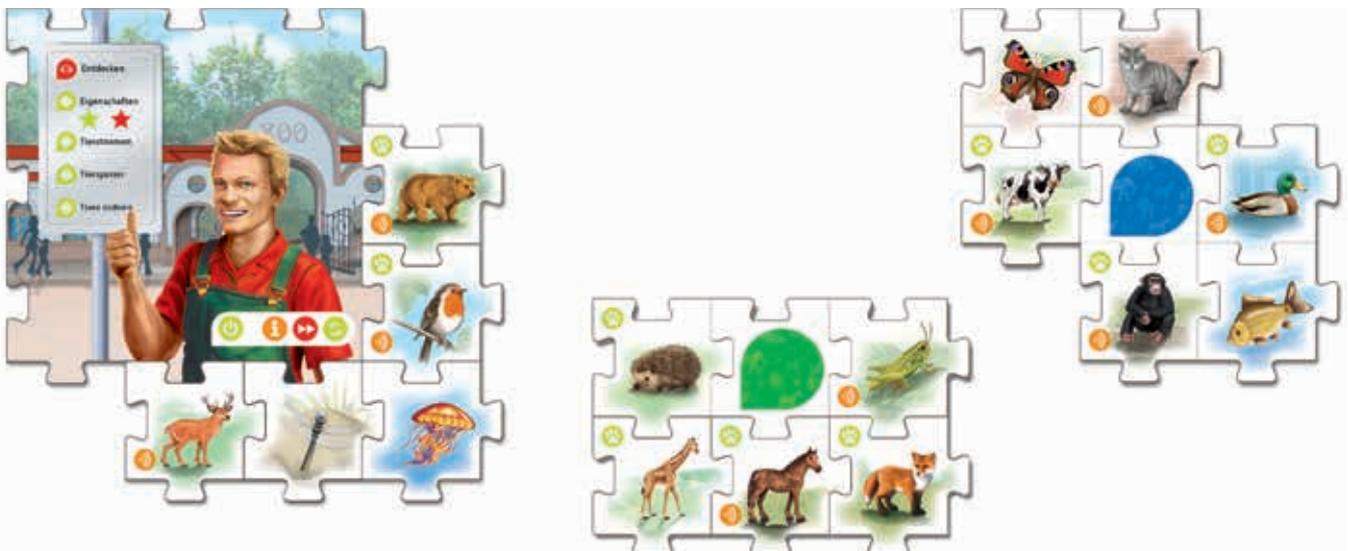
**Ab 6 Jahren** kann auch das schwere Spiel gespielt werden. Die Fragen kommen aus allen Bereichen.

**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

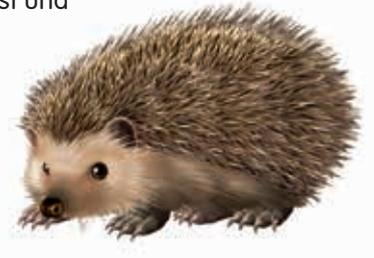
Wenn du alleine spielst, spielst du mit allen 50 Tier-Puzzleteilen. Lege die 50 Tiere offen auf dem Tisch aus. Lege außerdem die Medaillen bereit: Sie sind auf den Rückseiten der Spurenplättchen abgebildet. Die Steuerungstafel kannst du vor dich legen. Nimm dir ein beliebiges Startteil, um dich anzumelden.

### 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.

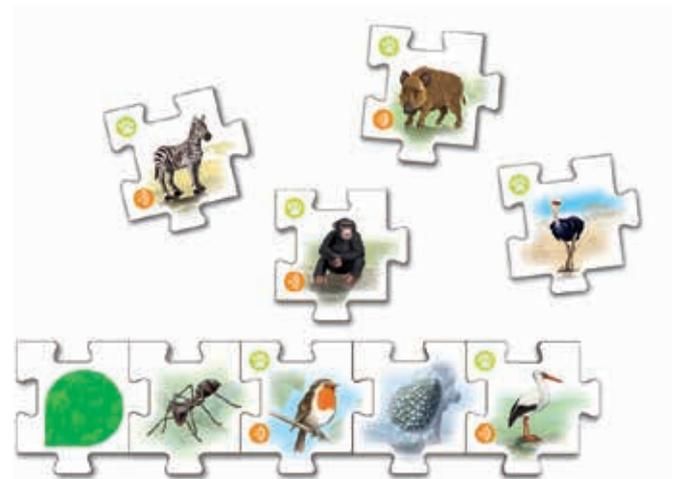
Liegt der erste Spieler jedoch falsch, ist ebenfalls der nächste Spieler an der Reihe und muss nun auch versuchen, das Tier mit dem niedrigsten Wert zu finden. Das geht so lange reihum, bis ein Spieler das richtige Tier gefunden hat. Dieser Spieler bekommt eine Medaille. Dann wird nach dem nächsthöheren 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  
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  
Wildschwein

### Typische Bauernhoftiere

Huhn  
Katze  
Kuh  
Pferd  
Schaf

### Tiere, die Flossen haben

Buckelwal  
Delfin  
Kaiserpinguin  
Karpfen  
Seehund  
Seepferdchen  
Weißer Hai

### Tiere, die Fleisch fressen<sup>1)</sup>

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

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