



Unsere Welt

Das pfiffige Wissensspiel

Ravensburger® Spiele Nr. **23 262 8**

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

Autor: Gunter Baars

Illustration: Joachim Krause

Inhalt:

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



Warum sind Bananen krumm? Leben in der Wüste auch Kinder? Wer wohnt in einem Iglu? Wieso? Weshalb? Warum?

Kinder haben tausend Fragen, die in diesem Spiel altersgerecht beantwortet werden.

Ziel des Spiels

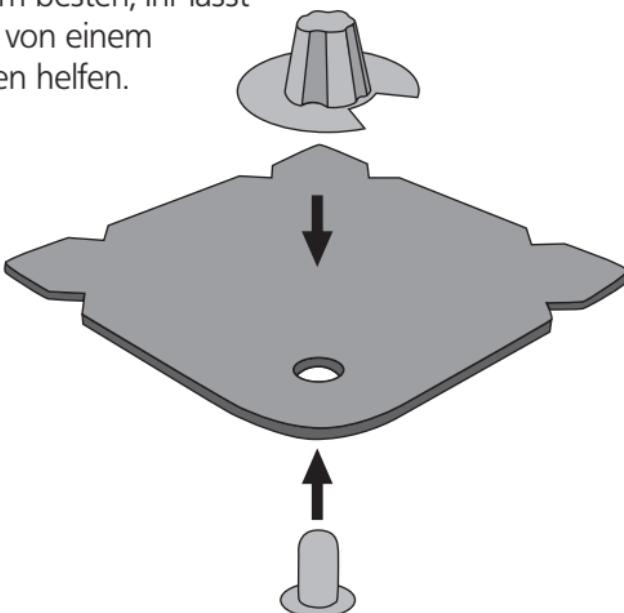
Was wisst ihr schon alles über unsere Welt?
Hier könnt ihr es zeigen – doch auch eine Portion Glück und ein gutes Gedächtnis gehören dazu, wenn ihr die meisten Chips gewinnen möchtet.

Vor dem ersten Spiel

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

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.



Hinweis für die Eltern

Sehen Sie sich vor dem ersten Spiel gemeinsam mit den Kindern die Thementafeln und die Bildkärtchen an. Ordnen Sie gemeinsam mit den Kindern die Bildkärtchen den passenden Thementafeln zu. Am Ende der Anleitung finden Sie zu den einzelnen Bildern kurze Erklärungen.

Wurde richtig angelegt? Auf dem Bildkärtchen befindet sich ein kleines Symbol, zum Beispiel ein roter Kreis. Erscheint beim Bewegen des Drehknopfes ebenfalls ein roter Kreis im Fenster, stimmt die Zuordnung.

Vorbereitung

Zu Beginn legt ihr die fünf Thementafeln im Kreis aus. Dreht alle Drehknöpfe so lange, bis in den Fenstern ein Fragezeichen erscheint.

Legt alle Gewinnchips in die Mitte des Kreises. Die Spielfigur stellt ihr auf eine beliebige Thementafel.

Die Bildkärtchen mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Spielt ihr zu viert, legt ihr die zwei übrigen 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.

Aufdecken ...

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 an seinen Platz zurück.

Zuordnen ...

Alle Spieler sehen nach, ob du richtig angelegt hast:
Drehe den Knopf auf der Thementafel und vergleiche,
ob sich darauf das farbgleiche Symbol wie auf dem
Bildkärtchen befindet. Stimmt die Zuordnung?
Dann hast du die Chance auf einen Gewinnchip.
Stimmt sie nicht, legst du 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. Hast du richtig zugeordnet, aber an einer Stelle, die nicht rot markiert ist? Leider gewinnst du dann in dieser Runde nichts.



2. Steht die **Spielfigur** auf einer Thementafel, bei der du richtig angelegt hast? Hier gewinnst du immer einen Chip, selbst wenn die Stelle nicht rot markiert ist.

Legst du hier bei einer roten Markierung an, erhältst du sogar zwei Chips!



Spielfigur versetzen

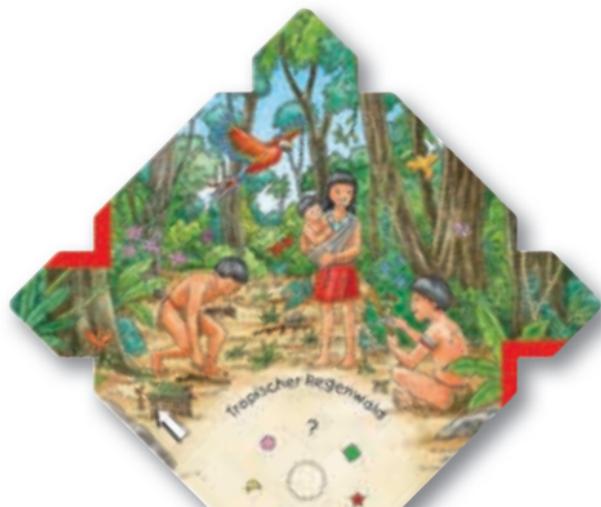
Nachdem du angelegt und mit etwas Glück und Überlegen sogar Chips gewonnen hast, versetzt du die Spielfigur im Uhrzeigersinn auf die nächste Thementafel.

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. Nun zählt ihr, wer die meisten Gewinnchips ergattern konnte.



Erklärungen zu den Thementafeln und Bildkärtchen

Tropischer Regenwald

Im tropischen Regenwald gibt es keinen Winter und die Natur ist das ganze Jahr über grün. Hier regnet es fast jeden Tag.



♥ Die **Indianer** im Amazonasgebiet jagen, fischen und sammeln Früchte. Jeder Stamm hat eine eigene Sprache und seine eigenen Bräuche.



🌙 In den Urwäldern am Äquator leben mehr **Tiere** und Pflanzen als in jedem anderen Gebiet der Erde.



▲ **Papageien** sind in den Tropen zu Hause. Unseren kalten Winter würden sie nicht ertragen.



■ **Bananen** wachsen zunächst unter einem Blatt nach unten. Sobald dieses abfällt, wenden sie sich dem Licht zu und bekommen ihre krumme Form.



★ Manche Indianerstämme leben in **Baumhäusern**, um sich vor wilden Tieren zu schützen.



● In den tropischen Regenwäldern wachsen die **Pflanzen** rasend schnell, weil es immer heiß und feucht ist wie in einem Treibhaus.

Wüsten- und Steppenlandschaft

Selbst in sehr heißen und trockenen Gegenden leben Menschen. Viele ziehen als Nomaden umher, immer auf der Suche nach Wasser und Futter für ihre Tiere.

▲ In den großen **Sandwüsten** überleben nur Tiere und Pflanzen, die mit wenig Wasser auskommen.

☾ In der kargen **Steppe** Afrikas ernähren sich die Menschen hauptsächlich von der Jagd.

■ **Löwen** kommen in Afrika und Asien vor und leben in Rudeln zusammen.

♥ **Kamele** können bis zu 120 Liter Wasser auf einmal trinken. Im Höcker des Dromedars oder den beiden Höckern des Trampeltiers speichern die Tiere Fett als Energiereserve.

● Die Nomaden der Wüstenregionen leben meist in großen **Zelten**, die sie auf ihren Reisen mitnehmen.

★ Manche **Pflanzen** haben sich der Trockenheit gut angepasst.



Mitteleuropäische Landschaft

In Europa gibt es sehr unterschiedliche Regionen. Viele sind durch Berge, Flüsse, Wiesen und Wälder geprägt.

▲ **Europäische Menschen** sehen sehr unterschiedlich aus.

★ Nach dem Elch ist das **Rotwild** die größte Hirschart Europas. Jedes Jahr wirft der Hirsch sein Geweih ab und es wächst ein neues.

☾ Der **Fuchs** lebt ursprünglich im Wald und auf landwirtschaftlich genutzten Flächen. Man trifft ihn jedoch auch immer häufiger in Städten.

♥ **Rinder** werden schon seit vielen tausend Jahren als Nutztiere gehalten und liefern den Menschen Milch und Fleisch.

■ Europäer leben in **Ein- oder Mehrfamilienhäusern**, die regional sehr verschieden sind.

● In der mitteleuropäischen Landschaft wachsen Nadel- und **Laubbäume**, wie die Eiche.



Arktis und Antarktis

Die kältesten Orte der Welt sind am Nordpol die Arktis und am Südpol die Antarktis. Hier können im Winter Temperaturen bis zu minus 70 Grad Celsius herrschen.

▲ Im Norden Alaskas, Kanadas und Grönlands wohnen die **Inuit**. Sie leben von der Jagd und vom Fischfang.

🌙 **Eisbären** haben ein dichtes, helles Fell. Es schützt sie vor Kälte, selbst wenn sie in eisigem Wasser schwimmen.

■ Viele **Pinguine** leben in der Antarktis und brüten in großen Gruppen, den Kolonien. Um sich vor der schlimmsten Kälte zu schützen, stellen sie sich ganz eng zusammen.

💛 **Robben** haben eine dicke Fettschicht zum Schutz gegen die Kälte. An Land bewegen sie sich schwerfällig, im Wasser sind sie elegante Schwimmer und können sehr lange tauchen.

★ Mit **Hundeschlitten** können die Menschen im Norden große Strecken zurücklegen. Die Hunde, zum Beispiel Huskys, sind dabei sehr ausdauernd.

● Das **Iglu** ist ganz aus Eis gebaut. Die Inuit können innen sogar Feuer machen und haben es dann schön warm.



Küste und Meer

Der größte Teil der Erde ist vom Salzwasser der Ozeane und Meere bedeckt. Die Kraft der Wellen kann das Aussehen der Küsten verändern.

▲ **Taucher** können mit Atemgeräten die Unterwasserwelt erkunden und sich selbst einmal wie ein Meeresbewohner fühlen.

🌙 Das Geschrei der **Möwen** ist ganz typisch in der Küstenregion. Wer auf hoher See eine Möwe sieht, weiß, dass das Land nicht mehr allzu weit ist.

■ **Haie** sind gefürchtete Raubfische. Viele Arten müssen jedoch bereits vor dem Aussterben geschützt werden.

♥ **Delfine** und Wale sind Säugetiere, die im Wasser leben. Sie müssen immer wieder zum Atmen an die Wasseroberfläche schwimmen.

★ **Leuchttürme** waren früher für die Orientierung der Seefahrer bei Tag und Nacht lebenswichtig. Heute helfen elektronische Geräte bei der Ortsbestimmung.

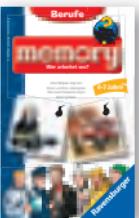
● **Inseln** sind Berge oder Vulkane, die aus dem Wasser ragen. Durch Vulkanausbrüche können neue Inseln entstehen.



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



23 282 6



23 326 7



23 327 4



23 330 4

Lizenziert durch
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
© 2008/2012 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