

Tiere, die mit Kiemen atmen
Auster
Feuersalamander
Hummer
Karpfen
Laubfrosch
Libelle
Seepferdchen
Weißer Hai

Maus
Pferd
Qualle
Rotkehlchen
Schaf
Seehund
Storch
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Wildschwein

Tiere, die Fisch fressen
Braunbär
Buckelwal
Delfin
Ente
Hummer
Kaiserpinguin
Katze
Leistenkrokodil
Seehund
Storch
Weißer Hai

Karpfen
Klapperschlange
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Rotkehlchen
Seepferdchen
Storch
Strauß
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die Winterschlaf oder Winterruhe halten⁴⁾
Ameise
Biber
Braunbär
Feuersalamander
Fledermaus
Heuschrecke
Igel
Karpfen
Klapperschlange
Laubfrosch
Libelle
Marienkäfer
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke

Igel
Kaiserpinguin
Koala
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Maulwurf
Maus
Rotkehlchen
Schimpanse
Storch
Strauß

Tiere, die ihre Augen nicht schließen können, da sie keine Augenlider haben
Ameise
Auster
Biene
Heuschrecke
Hummer
Karpfen
Klapperschlange
Libelle
Marienkäfer
Qualle

Tiere, die über sehr weite Strecken wandern
Afrikanischer Elefant
Buckelwal
Giraffe
Löwe
Qualle
Storch
Strauß
Weißer Hai
Zebra

Tiere, die keine Knochen haben³⁾
Ameise
Auster
Biene
Heuschrecke
Hummer
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die keine Zähne haben
Ameise
Auster
Biene
Buckelwal
Ente
Heuschrecke
Huhn
Hummer
Kaiserpinguin
Karpfen
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Tagpfauenauge
Weinbergschnecke
Weißer Hai

Tiere, die eine harte Schale oder einen Panzer haben
Auster
Hummer
Leistenkrokodil
Marienkäfer
Weinbergschnecke

Tiere, die giftig sein können⁵⁾
Ameise
Biene
Feuersalamander
Klapperschlange
Qualle

Tiere, die als Jungtiere ganz anders aussehen als das Elterntier - die also eine Verwandlung durchlaufen
Auster
Feuersalamander
Heuschrecke
Hummer
Laubfrosch
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Tagpfauenauge

Tiere, die keine Zunge besitzen
Ameise
Auster
Biene
Heuschrecke
Hummer
Karpfen
Karl
Libelle
Marienkäfer
Qualle
Schmetterling
Seepferdchen
Weißer Hai

Tiere, die Finger oder Zehen haben wie der Mensch doppelt so viele Zähne haben wie der Mensch
Biber
Feuersalamander
Fledermaus
Huhn

Tiere, die lebende Junge zur Welt bringen²⁾

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

Tiere, die mindestens fünf Minuten unter Wasser bleiben können
Auster
Biber
Buckelwal
Delfin
Feuersalamander
Hummer
Kaiserpinguin
Karpfen
Laubfrosch
Leistenkrokodil
Libelle
Qualle
Seehund
Seepferdchen
Weißer Hai

Tiere, die Nester bauen, entweder zum Schlafen oder für den Nachwuchs
Ameise
Biene
Ente
Huhn
Leistenkrokodil
Maus
Rotkehlchen
Schimpanse
Storch
Strauß
Wildschwein

Tiere, die in Deutschland heimisch sind

Ameise
Auster
Biber
Biene
Ente
Feuersalamander
Laubfrosch
Fledermaus
Fuchs
Heuschrecke
Hirsch
Huhn
Hummer
Igel
Karpfen
Katze
Kuh
Laubfrosch
Libelle
Marienkäfer
Maulwurf

Tiere, die Schwimmhäute an Händen oder Füßen haben
Biber
Ente
Feuersalamander
Kaiserpinguin
Tagpfauenauge
Leistenkrokodil
Seehund

Tiere, die gleichermaßen am Tag und in der Nacht aktiv sind
Ameise
Auster
Buckelwal
Delfin
Kaiserpinguin
Maulwurf
Weinbergschnecke

Tiere, die keine Säugetiere sind
Ameise
Auster
Biene
Ente
Feuersalamander
Heuschrecke
Huhn
Hummer
Kaiserpinguin

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.

4-99
Jahre

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

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 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.

Ravensburger

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 Zoeeingang 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.

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 keine Beine haben Auster Buckelwal Delfin Karpfen Klapperschlange Qualle Seehund Seepferdchen Weinbergschnecke Weißer Hai	Huhn Libelle Marienkäfer Rotkehlchen Storch Tagpfauenauge	Hirsch Igel Kamel Känguru Katze Koala Kuh Löwe Maulwurf Maus Nashorn Panda Pferd Schaf Schimpanse Tiger Wildschwein Zebra	Typische Bauernhoftiere Huhn Katze Kuh Pferd Schaf	Tiere, die Hufe haben Giraffe Hirsch Kuh Nashorn Pferd Schaf Wildschwein Zebra
Tiere, die im Süßwasser - also in Bächen, Flüssen oder Seen - leben Biber Ente Feuersalamander Karpfen Laubfrosch Leistenkrokodil Libelle	Tiere, die genau zwei Beine haben Ente Fledermaus Huhn Kaiserpinguin Rotkehlchen Schimpanse Storch Strauß	Tiere, die Eier legen Ameise Auster Biene Ente Feuersalamander Heuschrecke Huhn Hummer Kaiserpinguin Karpfen Klapperschlange Laubfrosch Leistenkrokodil Libelle Marienkäfer Qualle Rotkehlchen Seepferdchen Storch Strauß	Tiere, die einen Schnabel haben Ente Huhn Kaiserpinguin Rotkehlchen Storch Strauß	Tiere, die Flossen haben Buckelwal Delfin Kaiserpinguin Karpfen Seehund Seepferdchen Weißer Hai	Tiere, die Federn haben Ente Huhn Kaiserpinguin Rotkehlchen Strauß Storch
Tiere, die an Land wohnen Afrikanischer Elefant Ameise Biber Biene Braunbär Ente Feuersalamander Fledermaus Fuchs Giraffe Heuschrecke Hirsch Igel Kamel Känguru Katze 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 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 ein Fell besitzen Biber Braunbär Fledermaus Fuchs Giraffe Hirsch Igel Kamel Känguru Katze Koala Kuh Löwe Maulwurf Maus Panda Pferd Schaf Schimpanse Seehund Tiger Wildschwein Zebra	Tiere, die im dichten Wald oder Dschungel leben Ameise Biber Biene Braunbär Feuersalamander Fledermaus Fuchs Heuschrecke Hirsch Igel Kamel Känguru Katze Koala Kuh Löwe Maulwurf Maus Panda Pferd Schaf Schimpanse Libelle Marienkäfer Maulwurf Maus Nashorn Panda Rotkehlchen Schimpanse Tagpfauenauge Weinbergschnecke Wildschwein Zebra	Tiere, die Fleisch fressen¹⁾ Braunbär Fuchs Katze Klapperschlange Leistenkrokodil Löwe Schimpanse Storch Tiger Weißer Hai Wildschwein	Tiere, auf denen man reiten kann Afrikanischer Elefant Kamel Kuh Pferd 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 Fledermaus Fuchs Heuschrecke Hirsch Igel Kamel Känguru Katze Koala Kuh Löwe Maulwurf Maus Panda Pferd Schaf Schimpanse Libelle Marienkäfer Maulwurf Maus Nashorn Panda Rotkehlchen Schimpanse Tagpfauenauge Weinbergschnecke Wildschwein Zebra	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	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 mehr als vier Beine haben Ameise Biene Heuschrecke Hummer Libelle Marienkäfer Tagpfauenauge	Tiere, die eine deutlich sichtbare Ohrmuschel besitzen Afrikanischer Elefant Biber Braunbär Fledermaus Fuchs Giraffe	Vögel Ente Huhn Kaiserpinguin Rotkehlchen Storch Strauß	

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?

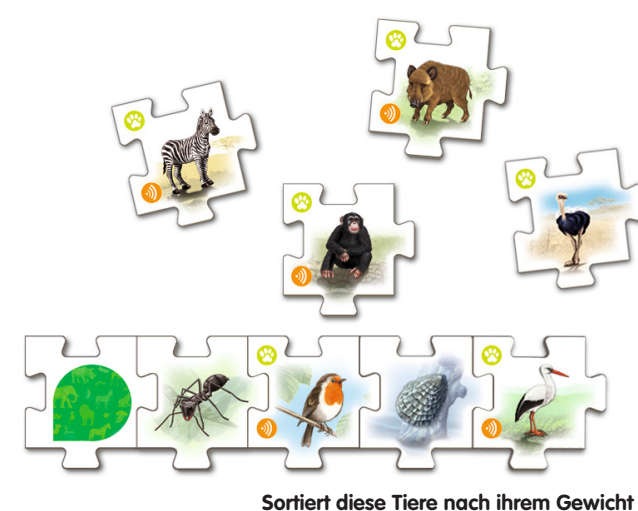
Eure Aufgabe ist es, die acht Tiere nach der genannten Eigenschaft zu ordnen. Zuerst wird das Tier mit dem kleinsten Wert gesucht (also z. B. das kürzeste, leichteste, langsamste Tier), dann das mit dem nächsthöheren Wert und so weiter. Tim gibt bekannt, welcher Spieler beginnt. Der erste Spieler tippt 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.



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!



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:

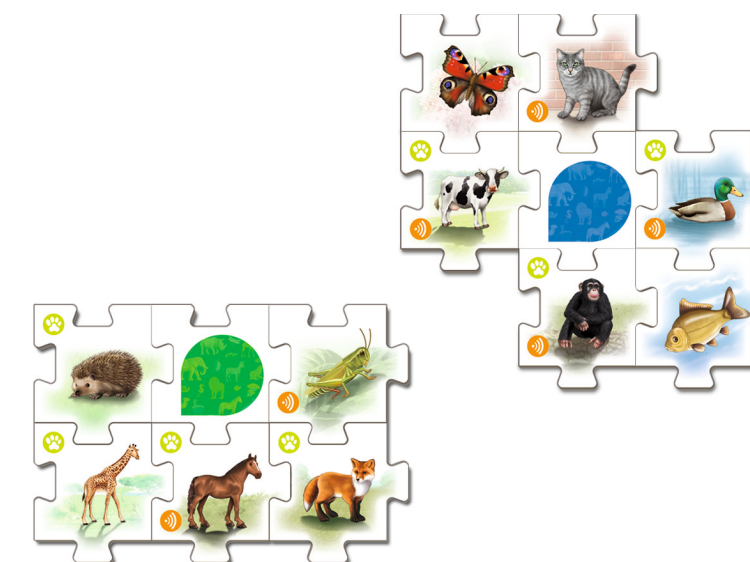
★ Einfaches Spiel:
Für Spieler **ab 4 Jahren** empfehlen wir das einfache Spiel. Es werden vor allem Fragen zu den Eigenschaften gestellt, deren Antworten man anhand der Abbildungen erkennen kann, außerdem gibt es Fragen zum Lebensraum und zum Futter der Tiere.

★ 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

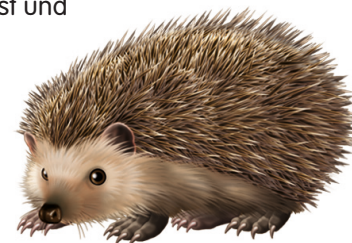
Spielaufbau

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 du 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 Spielaufbau 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.