

Wieso
Weshalb
Warum

Unsere Welt

Weißt du, wer wo lebt?

Ravensburger® Spiele Nr. **20 640 7**

Ein spannendes Spiel um Lebensräume
für **2–4** Spieler* von **4–7** Jahren.

Autor: Gunter Baars

Illustration: Joachim Krause

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

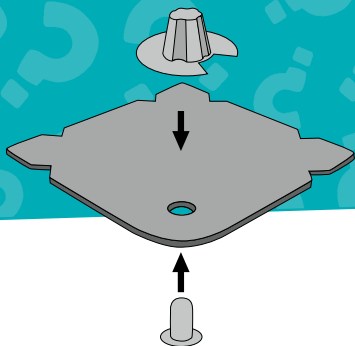
5 Landschaftstafeln mit Drehknöpfen,
30 Bildkärtchen, 26 Gewinnchips,
1 Spielfigur mit Aufstellfuß

Unsere Welt ist so bunt und vielseitig!
Spielerisch entdeckt ihr unterschiedliche Landschaften
und erfährt dabei viel über Menschen, Tiere und
Pflanzen, die dort beheimatet sind.



*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Ravensburger



Ziel des Spiels

Zusammen mit euren Mitspielern zeigt ihr, was ihr schon alles über unsere Welt wisst.

Merkt euch gut, was auf euren bereits aufgedeckten Bildkärtchen abgebildet ist. Mit etwas Glück und überlegtem Anlegen an die richtige Landschaftskarte sammelt ihr die meisten Chips!

Vor dem ersten Spiel

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

Steckt die **Spielfigur** in ihren **Aufstellfuß**.

Die Drehknöpfe befestigt ihr an den Landschaftstafeln, wie es die Abbildung zeigt. Sie bleiben danach fest montiert. Bittet am besten einen Erwachsenen, euch dabei zu helfen.

Hinweis für die Eltern

Schauen Sie sich anfangs gemeinsam mit den Kindern alle Landschaften und die dazu gehörenden Bildkärtchen an. Gemeinsam ordnen Sie diese zu. Am Ende der Anleitung finden Sie kurze Erklärungen, die Sie den Kindern gern vorlesen dürfen.

Haben die Kinder richtig angelegt? Auf dem Bildkärtchen befindet sich ein kleines Symbol. Erscheint beim Drehen des Drehknopfes genau dasselbe im Fenster, stimmt die Zuordnung.

Tipp: Ein Verrutschen der Bildkärtchen kann verhindert werden, indem man die Landschaftstafel leicht mit einem Finger festhält.

Vorbereitung

Legt die fünf **Landschaftstafeln** im Kreis aus. Dreht alle **Drehknöpfe** so lange, bis im Fenster das Fragezeichen erscheint.

Die **Spielfigur** stellt ihr auf eine beliebige Landschaft. Alle **Gewinnchips** kommen in die Mitte des Kreises. 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 beginnt und danach spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Aufdecken

Immer wenn du an der Reihe bist, deckst du **zwei** deiner Bildkärtchen auf. Suche dir eines davon aus und lege es an der passenden Landschaftstafel an.

Das erste Bildkärtchen einer Tafel legst du in die Kerbe, auf die der weiße Pfeil zeigt.

Weitere Kärtchen werden später im Uhrzeigersinn angelegt.

Lege das andere Kärtchen wieder verdeckt an seinen Platz zurück.

Zuordnen

Alle sehen nach, ob du richtig angelegt hast: Drehe den Knopf der Landschaftstafel und vergleiche, ob genau dasselbe Symbol wie auf dem Bildkärtchen erscheint, zum Beispiel ein rotes Herz.

Stimmt die Zuordnung? Dann hast du die Chance auf einen Gewinnchip. Stimmt sie leider nicht, legst du das Bildkärtchen wieder verdeckt vor dir ab.

Chip gewinnen

1. Beim richtigen Anlegen an einer **rot markierten Kerbe** gewinnst du **einen Chip**, den du dir aus der Mitte nehmen darfst.



Hast du richtig zugeordnet, jedoch an einer Kerbe, die **nicht rot markiert** ist? Leider gewinnst du dieses Mal nichts.

2. Steht die **Spielfigur** auf einer Landschaft, an die du richtig angelegt hast? Hier gewinnst du **einen Chip**, selbst wenn die Stelle nicht rot markiert ist. Legst du hier an einer roten Kerbe an, gewinnst du sogar **zwei Chips!**



Spielfigur versetzen

Nachdem du angelegt und vielleicht mit etwas Glück und Überlegen Chips gewonnen hast, versetzt du die Spielfigur auf die nächste Landschaft.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tipp:

Überlege immer gut, welches der beiden aufgedeckten Bildkärtchen du anlegst, um einen oder sogar zwei Chips zu gewinnen.

Dafür brauchst du schon eine Menge Durchblick!


Ende des Spiels

Sobald der erste Spieler alle seine Kärtchen verteilt hat, kommen alle Mitspieler noch einmal dran. Nun zählt ihr, wer die meisten Chips gewonnen hat. Bei Gleichstand kann es auch mehrere Gewinner geben.


Die Landschaftstafeln und ihre Bildkärtchen

Tropischer Regenwald


Im tropischen Regenwald ist es immer warm und feucht, denn es regnet hier fast jeden Tag. Es gibt keinen Winter und die Pflanzen sind das ganze Jahr über grün.




♥ Die **indigenen Völker** im Amazonasgebiet jagen, fischen und sammeln Früchte. Jeder Stamm hat seine eigene Sprache.




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




▲ Viele **Papageien** sind in den Tropen zu Hause. Die bunten Vögel sind sehr schlau und können sogar menschliche Laute nachahmen.



■ An einer Bananenstaude hängt ein Büschel mit vielen Blüten, aus denen sich später **Bananen** entwickeln. Das Büschel zieht immer schwerer nach unten. Da jede Banane der Sonne entgegen wächst, wird sie krumm!




★ Die Angehörigen mancher Stämme leben in **Baumhäusern**, um sich vor wilden Tieren zu schützen.




○ Nirgends wachsen **Pflanzen** so schnell wie im tropischen Regenwald. Weil er einen großen Anteil der Luft reinigt, wird er auch als „grüne Lunge“ der Erde bezeichnet.

Arktis und Antarktis


Die kältesten Orte der Welt liegen in der Arktis rund um den Nordpol und in der Antarktis beim Südpol. Dort wurden schon Temperaturen von bis zu minus 90 Grad Celsius gemessen.



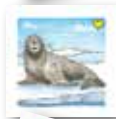
▲ Im Norden Alaskas, Kanadas und Grönlands wohnen die **Inuit**. Früher lebten sie ausschließlich von der Jagd und vom Fischfang.




☾ Die **Eisbären** der Arktis haben ein dichtes, helles Fell. Auch die schwarze Haut und eine dicke Fettschicht schützen sie vor Kälte, selbst wenn sie in eisigem Wasser schwimmen.




■ Viele **Pinguine** leben in der Antarktis. Sie können nicht fliegen, aber pfeilschnell schwimmen. Manche Arten legen ihre Eier in Steinester, andere brüten sie auf ihren Füßen aus.



♥ **Robben** haben eine dicke Fettschicht als Kälteschutz. An Land sind sie sehr schwerfällig, im Wasser elegante Schwimmer, die sehr lange tauchen können.



★ Mit **Hundeschlitten** legen die Menschen im Norden große Strecken zurück. Ihre Hunde, zum Beispiel Huskys, sind dabei sehr ausdauernd. Heute werden oft Motorschlitten benutzt.



● Früher wohnten die Inuit in Zelten oder Schneehäusern, den **Iglus**. Heute bauen sie ein Iglu nur zum Schutz, wenn sie auf der Jagd von schlechtem Wetter überrascht werden.



Mittleuropäische Landschaft

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



▲ Immer mehr **Menschen** erholen sich in ihrer Freizeit in der Natur.



★ Der **Rothirsch** ist nach dem Elch die zweitgrößte Hirschart Europas. Jedes Jahr wirft der Hirsch sein Geweih ab und es wächst ein neues nach.



☾ Der **Rotfuchs** lebt ursprünglich im Wald, auf Wiesen und Äckern. Man trifft ihn jedoch auch immer häufiger in Städten an.



♥ **Rinder** werden schon seit vielen tausend Jahren als Nutztiere gehalten. Kühe geben erst Milch, nachdem sie das erste Mal ein Kälbchen bekommen haben.



□ Europäer leben meist in **Häusern**, die regional sehr verschieden aussehen können.



● In Mitteleuropa wachsen Nadel- und **Laubbäume**, wie die Eiche.

Wüsten- und Steppenlandschaft

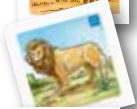
Selbst in sehr heißen und trockenen Gegenden und sogar in der Wüste leben Menschen und Tiere.



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



◀ Viele Menschen ziehen als **Nomaden** umher, immer auf der Suche nach Futter und Wasser für ihre Tiere.



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



♥ **Kamele** können bis zu 200 Liter Wasser auf einmal trinken und dann lange darauf verzichten. Im Höcker des Dromedars oder den beiden Höckern des Trampeltiers wird Fett als Energie-Reserve gespeichert.



● Die Nomaden ziehen in der Wüstenregion umher. Sie leben meist in großen **Zelten**, die sie auf ihren Reisen an unterschiedlichen Orten aufschlagen.



★ Die **Pflanzen** in den Steppen und Wüsten haben sich gut an die Trockenheit angepasst.

Küste und Meer

Der größte Teil der Erde ist vom Salzwasser der Meere und Ozeane 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 typisch für die Küstenregion. Sie segeln über dem Meer und können auch bei starkem Wind sehr gut fliegen.



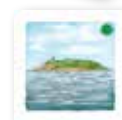
■ **Haie** sind gefürchtete Raubfische. Viele Arten müssen jedoch vor dem Aussterben geschützt werden. Der Zwerghai wird nur 16 bis 20 Zentimeter lang, der Walhai so lang wie ein Reisebus!



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



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



● **Inseln** sind Landmassen, die komplett von Wasser umgeben sind. Durch Vulkanausbrüche oder die Veränderung des Meeresspiegels können neue Inseln entstehen.

© 2008/2021

www.wiesoweshalbwarum.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



221247

Ravensburger