



Der Natur auf der Spur

Ein Spiel zur Naturkunde

Der Natur auf der Spur

Ein Spiel zur Naturkunde
Für 2 bis 4 Spieler von 9–99 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 00 869 9

Autor: Helene Giesen
Grafik: Peter Barrett

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 82 Fragekarten, 38 Glückskarten, 20 Puzzleteile für 4 verschiedene Schmetterlinge, 100 Chips (40 rote, 60 grüne), 1 Spielregel, 1 Lösungsblatt

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom
Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug e. V.

Wie wär's mit einem Ausflug ins Grüne?

Wir laden Euch in diesem Spiel zu einem interessanten und kurzweiligen Spaziergang durch Wald, Feld und Wiesen ein, auf dem Ihr Tiere und Pflanzen aus Eurer alltäglichen Umgebung antreffen und außerdem noch Wissenswertes über sie erfahren könnt.

Damit für die ungeübten Naturbeobachter der Ausflug nicht zu beschwerlich wird, helfen Euch Glückskarten mit Überraschungen weiter.

Packt Eure Rucksäcke und haltet die Augen auf, denn jetzt geht's los!

Ravensburger

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht auf seinem Entdeckungsspaziergang, durch aufmerksames Beobachten möglichst viele Fragen über die Tier- und Pflanzenwelt richtig zu beantworten. Für jede richtige Antwort und für umweltfreundliches Verhalten erhält er Punkte. Wer am Schluß die meisten Punkte gesammelt hat, ist Gewinner.

Vorbereitung

Die Spieler beginnen ihren Weg unter dem blühenden Apfelbaum und ernennen einen Mitspieler zum Spielleiter, der das Austeilen der Chips übernimmt. Die grünen Chips sind 1 Punkt wert, die roten Chips 10 Punkte.

Die Frage- und Glückskarten werden in getrennten Stapeln gut gemischt und neben den Spielplan gelegt. Bei den Fragekarten zeigt die Seite mit dem Fragezeichen nach oben, bei den Glückskarten die Seite ohne Text.

Spielen jüngere Teilnehmer mit, können schwierige Fragekarten auch aussortiert werden.

Jetzt müssen nur noch die Schmetterlingsteile nach gleicher Farbrückseite sortiert werden, und der Ausflug kann beginnen.

Spielregel

Wer beginnt?

Der jüngste Teilnehmer beginnt. Er würfelt und darf um so viele Felder vorrücken, wie seine Würfelzahl angibt.

Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt. Die anderen Spaziergänger folgen im Uhrzeigersinn nach. Bei einer Sechs darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Was passiert auf Feldern mit Zeichen?

Es gibt verschiedene Zeichen auf dem Weg, die beachtet werden müssen, wenn ein Spaziergänger auf einem solchen Feld landet. Die Bedeutungen der Zeichen sind auf S. 5–7 aufgeführt.

Ententeich und Kaninchenfamilie

Umweltbewußte Naturbeobachter bleiben natürlich auf dem gekennzeichneten und angelegten Weg. Jeder Spaziergänger kann aber frei wählen, ob er einen kleinen Abstecher zum Ententeich und zur Kaninchenfamilie machen möchte. Wenn er Glück hat, trifft er mit direktem Wurf auf das Feld mit 20 Pluspunkten. Die Spaziergänger dürfen aber die beiden Umwege nur einmal machen.

Die Schmetterlinge

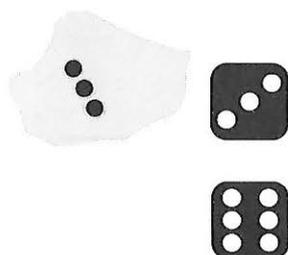
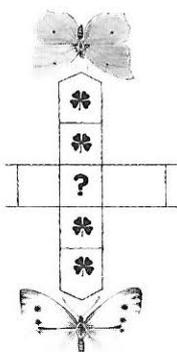
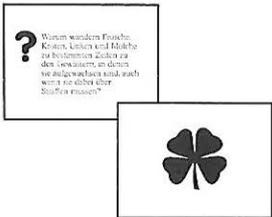
Jeder Spaziergänger **muß** auf seinem Ausflug bei einem der vier Schmetterlinge eine Pause einlegen und aus den Puzzleteilen einen der prachtvollen Schmetterlinge zusammulegen. Jeder Schmetterling darf nur von einem Spaziergänger besucht werden.

Kommen die Spaziergänger auf ihrem Weg an dem ausgesuchten Schmetterling vorbei, biegen sie in den Seitenweg ein und bleiben auf dem letzten Feld vor dem Schmetterling stehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Jetzt wird der Schmetterling nach und nach zusammgelegt, indem der Spieler jedesmal, wenn er an der Reihe ist, einmal würfelt und für die gewürfelte Augenzahl ein entsprechendes Schmetterlingsteil auf den Spielplan legt. (Der gelegte Schmetterling ist größer als das Bild auf dem Spielplan.)

Beispiel: Würfelt ein Spieler eine 3, nimmt er sich das Teil mit den drei Würfelpunkten darauf. Hat er dieses Teil schon gelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei einer 6 darf nochmals gewürfelt werden – dies gilt aber nur beim Schmetterling. Die Spaziergänger dürfen ihren Weg in Richtung Ziel erst wieder aufnehmen, wenn der Schmetterling zusammgelegt ist. Sie erhalten dafür vom Spielleiter 15 Punkte.



Ende des Spiels

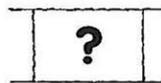


Das Spiel ist für alle zu Ende, wenn der erste Spaziergänger mit direktem Wurf das Zielfeld erreicht hat.

Gewonnen hat aber derjenige, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte gesammelt hat.

Tip: Stehst Du als erster vor dem Ziel, lohnt es sich, den eigenen Punktevorrat mit dem der anderen zu vergleichen. Vielleicht ist es ratsam, doch noch einen Abstecher zur Kaninchenfamilie zu machen, bevor Du das Spiel beendest.

Die Zeichen auf der Würfelbahn



1. Du ziehst die oberste Fragekarte (Wissenskarte) vom Stapel und liest die Frage laut vor. Kannst Du die Frage beantworten, erhältst Du 2 Punkte.

Hast Du nur einen Teil der Frage richtig beantwortet, erhältst Du 1 Punkt.

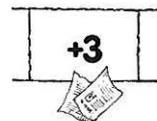
War Deine Antwort völlig falsch, erhältst Du keinen Punkt. Du kannst aber auf der Rückseite nachlesen, wie die richtige Antwort gelautet hätte.

Die Karte wird nach Gebrauch unter den Fragekartenstapel zurückgelegt.

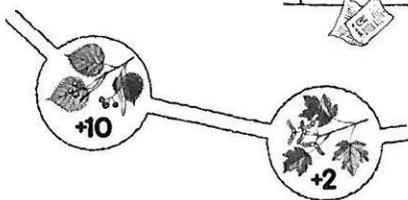
5



2. Du darfst die oberste Karte vom Glückskartenstapel ziehen. Das sind Karten, die Dir in bestimmten Situationen helfen oder bei denen Du rasch ein paar zusätzliche Punkte sammeln kannst. Einige der Karten gelten sofort, andere darfst Du behalten, bis Du sie brauchen kannst.

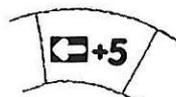


3. Du erhältst die angegebene Punktzahl dafür, daß Du den gedankenlos gewegeworfenen Müll anderer Leute einsammelst und in die Mülltonne wirfst.

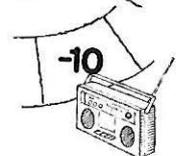


4. Kommst Du auf eines der Baumfelder, erhältst Du die angegebene Punktzahl, wenn Du den Namen des Baumes nennen kannst. Die abgebildeten Früchte sollen Dir dabei helfen.

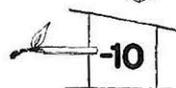
Auf dem beigelegten Lösungsblatt sind die richtigen Antworten zum Nachlesen.



5. Bei der Wegmarkierung erhältst Du zur Belohnung 5 Punkte, weil Du auf dem Weg bleibst und damit die Tiere nicht beim Nisten, Fressen oder Schlafen störst und keine Pflanzen unachtsam niedertrittst.



6. Du machst solchen Lärm, daß Du sämtliche Tiere aufscheuchst und außerdem andere Spaziergänger belästigst. Dafür mußt Du 10 Punkte abgeben.



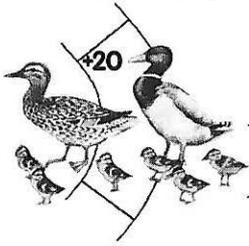
7. Du hast gedankenlos ein brennendes Streichholz gewegeworfen. Da auf diese Weise schon große Waldbrände ausgebrochen sind, die ganze Landstriche auf Jahre hinaus zerstört und Tierbestände ausgerottet haben, bist Du mit 10 Strafpunkten noch glimpflich davongekommen.



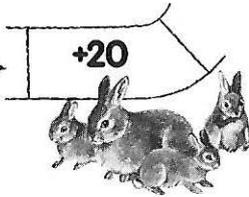
8. Du erhältst 5 Punkte, weil Du Deinen Abfall in die bereitgestellten Müllkörbe wirfst.



9. Du erhältst 5 Punkte dafür,
daß Du den Ameisenhaufen in Ruhe läßt.



10. Du erhältst 20 Pluspunkte,
weil Du die Enten- und Kaninchenfamilie am Wegrand nicht störst.



Zum Schluß noch eine Anregung

Ganz schlaue Naturfreunde können ihr Spiel durch selbstgebastelte Fragekarten ergänzen. Sie können z. B. gepreßte Blumen und Laubblätter auf die Vorderseite einer Karteikarte kleben und dann nach Namen, Vorkommen, Pflanzenfamilie usw. fragen.

Eine andere Möglichkeit wäre, daß man Tierspuren auf Karten zeichnet und bestimmen läßt. Vielleicht schlägt der eine oder andere auch mal in Büchern nach und findet weitere Fragen, die man stellen könnte.

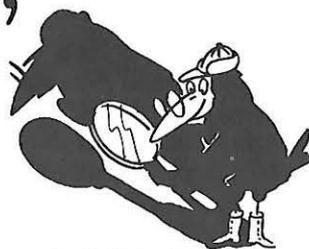
Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Auf diese Weise erhält das Spiel auch eine ganz persönliche Note und bleibt stets interessant.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



„Augenblick mal, Du Spürnase . . . wenn Du mit Deinen Freunden der Natur weiter auf der Spur sein willst, solltet Ihr Euch außerdem noch an Hans Jürgen Press halten. In seinen Ravensburger Büchern „Spiel – das Wissen schafft“, „Geheimnisse des Alltags“ und „Der Natur auf der Spur“ schickt er Euch auf Entdeckungsreise, zeigt interessante Experimente zum Nachmachen und gibt verblüffende Erklärungen für viele Wunder der Natur“



Aufgenommen in die Liste der besten deutschen Jugendbücher.

134 Seiten mit 234 einfarbigen Grafiken.

Format 18,5 × 21,5 cm

ISBN 3-473-35555-0

ab 10 Jahren





Grünlinden

Buchfink

Blaumeise

Amsel

Apfelbaum

Linde

Ahorn

Tanne

Fuchs

Kaninchen

Kleiner Fuchs

Buntspecht

Lärche

Buche

Eiche

Fichte

Zitronenfalter

Schilfgräser

Rohrkolben

Kastanie

Birke

Eichhörnchen

Tollkirschen

Rehbock

Kohlweibling

Knabenkraut

Blesshühner

Stockenten

Schwertlilien/Iris

Glockenblumen

Zauneidechse

Wiesenkerbel

Tagpfauenauge

Margeriten

Igel

Brombeere

Trollblumen

Sumpfloerblumen

Grasfrosch