

Mein Quiz-O-Fant

Spielen, Drehen und Entdecken



Ravensburger Spiele®
Nr. 24 041 8
Autor: R. + P. Mitchell / I. Canty
Illustrationen:
R. Bunse, M. Kessler,
J. Krause, S. Krauss,
K. Lindley, T. Müller,
W. Ring, A. Weinhold
Design: Walter Pepperte /
DE Ravensburger

Wissensspiel für 1–4 Kinder
von 4–7 Jahren

Inhalt:

- 12 doppelseitig bedruckte Spieltafeln
- 1 magnetischer Elefant
- 1 roter magnetischer Einsatz
- 24 Chips

Wieso? Weshalb? Warum?

Kinder haben 1000 Fragen:

Was frisst ein Panda?

Aus was wird Popkorn gemacht?

Wie lebten die Ritter?

„Mein Quiz-O-Fant“ enthält liebevoll illustrierte Spieltafeln zu faszinierenden Themen, die die kindliche Neugier wecken. Im Spiel gibt es viel zu entdecken, erzählen und kombinieren. Ganz nebenbei fördert „Mein Quiz-O-Fant“ spielend Konzentration, Sprachentwicklung und logisches Denken.



Ravensburger

Vor dem ersten Spiel

Legt die **Chips** und den **Elefanten** neben die Schachtel. Der **rote magnetische Einsatz** befindet sich in der mittleren Vertiefung der Schachtel.

Schaut euch zu Beginn alle **Spieltafeln** an. Sie sind auf beiden Seiten mit Zeichnungen zu verschiedenen Themen gestaltet.

Es gibt **drei verschiedene Aufgabenarten**:

• Zuordnen

Auf diesen Spieltafeln sucht ihr immer zwei Sachen, die zusammenpassen. Zum Beispiel: Hund und Knochen.

• Bildergeschichte ergänzen

Mit jeweils vier Bildern in einem Außenkreis soll eine kurze Geschichte erzählt werden. Die Zahlen unter den Bildern geben ihre Reihenfolge an. Sucht in der Mitte das fehlende Motiv.

• Wimmelbild

Die Motive der Außenkreise sind irgendwo im großen mittleren Wimmelbild versteckt. Schaut genau hin, um sie zu finden.

Die Aufgaben haben **unterschiedliche Schwierigkeitsgrade**:

- einfach
- mittel
- schwierig

Am besten, ihr wählt zu Beginn die einfacheren Tafeln aus.

Quiz-O-Fant für 2-4 Spieler

Spielziel

ist es, möglichst viele Motive richtig zuzuordnen und zuerst fünf Chips zu gewinnen.

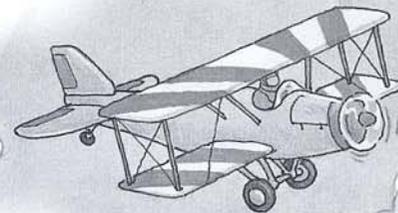
Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Als Startspieler suchst du dir eine **Spieltafel** aus. Wenn du noch nicht lesen kannst, lasse dir bitte die Aufgabe vorlesen. Lege die Tafel mit der blauen oder gelben Seite nach oben in die Schachtel.

Achtung: Es gibt an den Seitenrändern eine **kleine** und eine **große Aussparung**. Achte darauf, dass die Spieltafel ganz flach in der Schachtel liegt! Zum Spielen darf immer nur **eine** Spieltafel eingelegt werden, sonst kann sich der Elefant nicht drehen!

Nun suchst du dir ein Motiv in einem der Außenkreise aus. Nimm den **Elefanten** und stelle ihn in die **blaue Vertiefung**. Achte darauf, dass dabei die Nase, die du am Sockel des Elefanten siehst, im freien Schlitz steckt.



Drehe den Elefanten so, dass sein Rüssel auf das **rote Dreieck** bei deinem Motiv zeigt. Bei den Bildergeschichten drehst du den Rüssel auf das rote Dreieck unter



der Frage. Überlege, welches Bild im großen Kreis dazu passt, nimm einen **Chip** aus dem Vorrat und lege ihn darauf.



Stelle den Elefanten in den **roten Einsatz**, so dass der Rüssel auf das **Fragezeichen** zeigt.



Jetzt lässt du den **Elefanten los**. Wie von Zauberhand dreht er sich auf die richtige Antwort. Hast du dort auch

deinen Chip hingelegt? Dann darfst du ihn jetzt behalten! Ansonsten geht er wieder in den Vorrat zurück.

Reihum spielt jeder einmal mit der Spieltafel, die du ausgewählt hast. Natürlich bestimmen die weiteren Mitspieler andere Motive dieser Tafel.

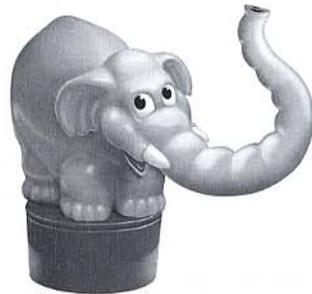
In der nächsten Runde sucht dein linker Nachbar eine neue Spieltafel aus und darf diese Runde beginnen.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler seinen fünften Chip vor sich liegen hat, spielt ihr die Runde noch zu Ende. Spieler, die nun fünf Chips besitzen, haben das Spiel gewonnen.

Solospiel

Mit Quiz-O-Fant kannst du dich auch hervorragend allein beschäftigen. Spiel so lange du möchtest mit den Tafeln, die dich interessieren. Der Elefant zeigt dir immer die richtige Lösung!



So funktioniert die „magische“ Selbstkontrolle

Im Sockel unter dem Elefanten befindet sich ein Magnet. Dreht man den Elefanten in einer blauen Vertiefung, verändert der Magnet seine Ausrichtung. Im roten Einsatz ist ebenfalls ein Magnet versteckt. Sobald man den Elefanten dort hineinstellt und loslässt, bewegt er sich durch magnetische Kräfte in die richtige Position.

Erklärungen zu den Bildergeschichten

Auf dem Bauernhof – Was fehlt hier?

- Milchproduktion:
Die Kuh muss dafür viel Gras oder Heu fressen.
- So reifen Äpfel:
Die Blüten werden von Bienen bestäubt.
- Vom Ei zur Ente:
Das Küken schlüpft mit Daunengefieder.
- Kornerte:
Die Erde wird vor der Saat gepflügt.

Lebensmittel – Was fehlt hier?

- Broterstellung:
Aus Weizen oder anderem Korn wird Mehl gemahlen.
- Kartoffelgericht:
Pommes frites werden aus Kartoffeln hergestellt.
- Zuckerproduktion:
Zuckerrüben reifen in der Erde.
- Honigerstellung:
Eine Biene bringt gesammelten Nektar und Pollen zu ihrem Bienenstock.

Bei den Indianern – Was fehlt hier?

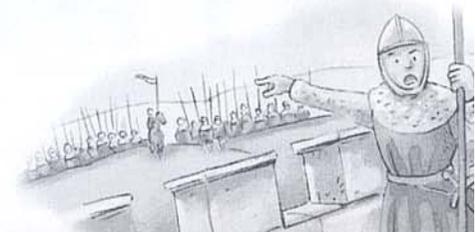
- Büffeljagd:
Mit Pfeil und Bogen wurden Büffel gejagt. Deren Fleisch trocknete man anschließend.
- Bau eines Tipis:
Für den Transport der schweren Zeltplane aus Leder brauchte man Pferde.
- Für rituelle Indianertänze schnitzten sich die Indianer Masken aus Holz.
- Kanuherstellung:
Die Außenwände eines Kanus bestanden aus Baumrinde.

Technik – Was fehlt hier?

- Fluggeschichte:
Doppeldecker waren Flugzeuge mit zwei Tragflächen-Ebenen.
- Erfindung des Rades:
Im alten Ägypten transportierte man schwere Lasten auf rollenden Stämmen.
- Space-Shuttle:
Nachdem der Shuttle seinen Auftrag im All erledigt hat, landet er wie ein Flugzeug auf einer Landebahn.
- Hausbau:
Mit Hilfe eines Kranes wird ein neues Haus errichtet.

Bei den Rittern – Was fehlt hier?

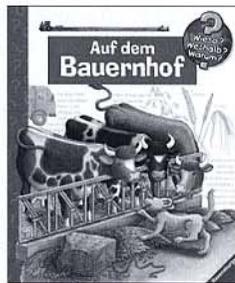
- Rittermahl:
An einer offenen Feuerstelle der Burgküche wurde gekocht.
- Wie wurde man Ritter?
Mit 21 Jahren wurde ein adeliger Knappe feierlich zum Ritter geschlagen.
- Mittelalterliches Bad:
Mit Eimern füllte man warmes Wasser in den ausgekleideten Holz-Zuber.
- Erstürmung einer Burg:
Mit Schwert und Lanze versuchten die Burgbewohner, Eindringlinge zu vertreiben.



Möchtest du noch mehr
über die Quiz-O-Fant-Themen wissen?



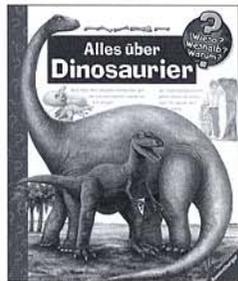
ISBN 3-473-33259-3



ISBN 3-473-33270-4



ISBN 3-473-33262-3



ISBN 3-473-33268-2



ISBN 3-473-33274-7



ISBN 3-473-33280-1



ISBN 3-473-33257-7



ISBN 3-473-33261-5



ISBN 3-473-33272-0

In diesen Büchern der Wieso? Weshalb? Warum?-Reihe
findest du Interessantes dazu!

Lizenziert durch
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
© 2004 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH- 5436 Würenlos

www.ravensburger.com

223979

Ravensburger