



# Pferde und Ponys

## Das pfiffige Wissensspiel

Ravensburger® Spiele Nr. **23260** 4

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



Was braucht man zum Reiten? Wie pflegt man ein Pony? Was sieht man beim Reitturnier? Wieso? Weshalb? Warum? Kinder haben tausend Fragen, die in diesem Spiel altersgerecht thematisiert werden.

Ravensburger



## Ziel des Spiels

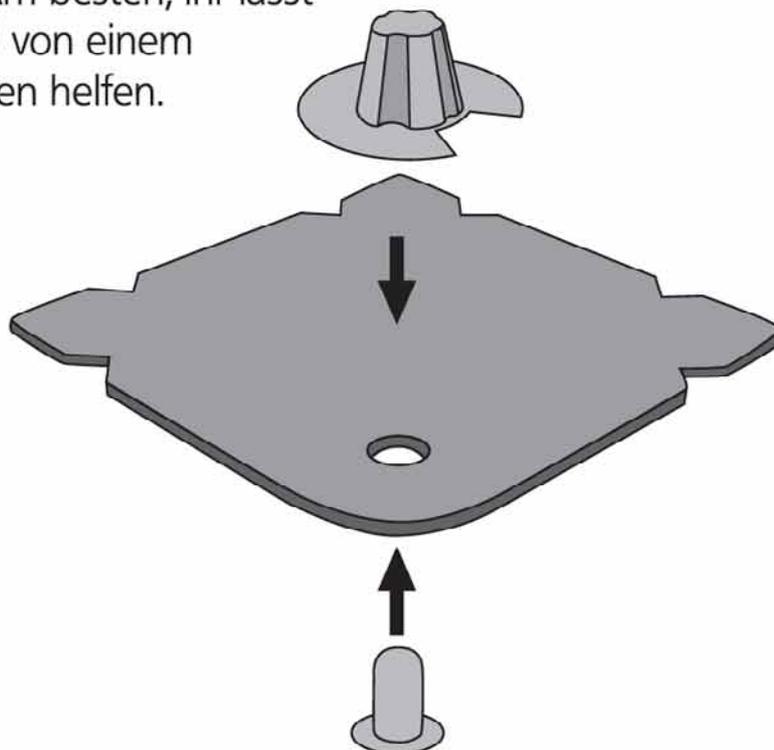
Was wisst ihr schon alles über Pferde und das Reiten? Hier könnt ihr es zeigen – doch auch eine Portion Glück und ein gutes Gedächtnis gehören dazu, wenn ihr die meisten Chips gewinnen möchtet.

## Vor dem ersten Spiel

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

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 und lesen Sie die Fragen vor. 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

### Was siehst du beim Reitturnier?

Es gibt viele verschiedene Turniere, zum Beispiel Dressur, Springen, Kutsche fahren, Westernreiten und Voltigieren.



▲ Im **Pferdeanhänger** werden die Tiere zum Turnier gefahren.



☾ Damit sich ein wertvolles Turnierpferd beim Transport nicht verletzt, trägt es meist eine **Decke** und **Gamaschen**.



■ Beim **Springreiten** darf nichts vom Hindernis herunterfallen.



♥ Für Turniersieger gibt es **Schleifen**, aber manchmal auch Pokale und Urkunden.



☆ Beim **Geschicklichkeitsturnier** machen die Reiter lustige Spiele mit ihren Pferden.



● Die **Wertungsrichter** läuten den Start ein und bewerten die Turnierleistung.



## Wofür werden Pferde eingesetzt?

Früher waren Kutschengespanne alltägliche Fortbewegungsmittel. Aber auch heute noch sind sie hübsch anzusehen.



▲ **Arbeitspferde** sind für die Holzarbeit im steilen Gelände sehr hilfreich.

☾ Vor allem in südlichen Ländern werden Pferde und Esel gern als **Lastentiere** eingesetzt.

■ **Westernpferde** helfen Cowboys bei ihrer Arbeit mit Rindern.

♥ **Polizeipferde** brauchen eine spezielle Ausbildung und sie dürfen nicht schreckhaft sein.

★ In der „**Hohen Schule**“ der Dressur zeigen Pferde, welche Bewegungskünstler sie sein können.

● Im **Rennsport** werden Pferde für Trab- und Galopprennen eingesetzt.





## Wie fütterst und pflegst du ein Pferd?

Damit ein Pferd gesund und zufrieden ist, braucht es viel Zeit und Zuwendung. Bei der Pflege kann man sein Pferd gut kennen lernen.



■ Mit einem **Striegel** wird der grobe Schmutz entfernt. Die Bürste oder **Kardätsche** glättet das Fell. Vor und nach dem Reiten werden die Hufe **ausgekratzt**.



☾ Pferde brauchen viel **Heu** und **frisches Gras**. Sie trinken täglich 25 bis 50 Liter Wasser.



▲ Neben **Kraftfutter**, zum Beispiel aus Hafer und Gerste, lieben Pferde **Äpfel** und **Karotten**.



♥ Pferde müssen regelmäßig geimpft und entwurmt werden. Wenn sie krank sind, untersucht und behandelt sie ein **Tierarzt**.



★ Pferdehufe wachsen wie Zehennägel nach. Alle vier bis acht Wochen kontrolliert sie der **Schmied**. Viele Pferde werden zum Schutz mit Eisen beschlagen.



○ Ein- bis zweimal am Tag werden Pferdeäpfel und feuchtes Stroh **ausgemistet**. Danach streut man frisches Stroh ein.





## Welche Pferde gibt es?

Es gibt über 200 Pferderassen, die sich in Aussehen, Größe und Fellfarbe voneinander unterscheiden.



▲ Die kräftigen großen **Kaltblüter** werden als Arbeitspferde eingesetzt. Die Bezeichnung hat nichts mit der Körpertemperatur, sondern mit dem Temperament zu tun.



☾ **Warmblüter** züchtet man zum Dressur- und Springreiten.



■ **Vollblüter** haben meist ein lebhaftes Temperament und sind besonders schnell.



♥ Pferde, die kleiner als 147,3 Zentimeter sind, nennt man **Ponys**.



● **Esel** sind nahe Verwandte der Pferde. Kreuzt man Pferdehengst und Eselstute, kommt ein Maulesel zur Welt. Bei Pferdestute und Eselhengst entsteht ein Maultier.



★ Ein naher Pferdeverwandter aus Afrika ist das **Zebra**. Wegen seines gestreiften Fells wird es auch als Tigerpferd bezeichnet.





## Was brauchst du zum Reiten?

Bevor die Reitstunde losgeht, müssen Pferd und Reiter richtig ausgerüstet sein.



▲ **Die Reitkappe** ist ein Sturzhelm, ohne den man nie reiten darf.



◀ Manche **Reitstiefel** haben vorn eine Verstärkung, falls einem ein Pferd versehentlich auf den Fuß tritt.



■ Mit **Reithandschuhen** rutschen die Zügel nicht so leicht aus der Hand. Sie schützen die Hände vor Verletzungen.



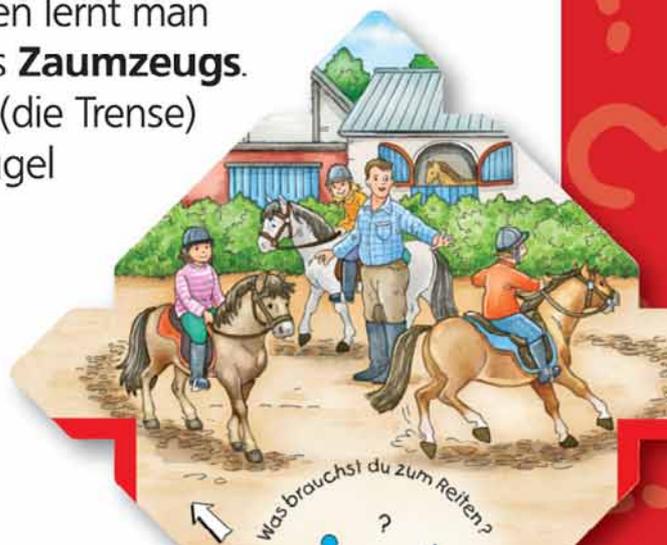
★ Das Pferd wird in erster Linie durch Gewicht-, Schenkel- und Zügelhilfen gelenkt. Unterstützend wirken kann das Antippen mit einer **Gerte**.



● Der **Sattel** muss an der richtigen Stelle aufgelegt werden und darf nicht rutschen. Die Steigbügel werden auf die Beinlänge des Reiters eingestellt.



♥ Vor dem Reiten lernt man das Anlegen des **Zaumzeugs**. Das Mundstück (die Trense) wird über die Zügel bewegt.





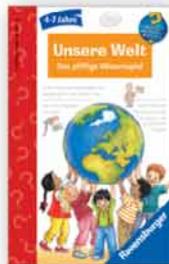
## Möchtest du noch mehr über Pferde und Ponys erfahren?

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



978-3-473-33258-8 978-3-473-32780-5

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



23262 8



23261 1



24041 8

Lizenziert durch  
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
© 2008 Ravensburger Spieleverlag  
[www.wiesoweshalbwarum.com](http://www.wiesoweshalbwarum.com)

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

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

226563

Ravensburger