

Können Schweine fliegen?

Ein lustiges und spannendes Lernspiel
für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial

38 Tierkärtchen, 17 Merkmalskärtchen, 16 Spiel-Chips
(je 4 in Rot, Grün, Blau, Gelb), 55 Schweine-Chips

Ziel des Spiels

Können Schweine fliegen? Aber nein!!! Doch nicht immer ist es so einfach, Tiere und ihre Merkmale einzuschätzen. In jeder Runde nehmen die Spieler ein Tier genau unter die Lupe. Wer schnell reagiert und seine Spiel-Chips als Erster auf den richtigen Merkmalskärtchen platziert, sammelt viele Schweine-Chips. Und wer nach fünf Runden die meisten Schweine-Chips hat, gewinnt.

Liebe Eltern,

damit die Kinder bei diesem Spiel möglichst viel lernen, sollte bei den ersten Spielen ein Erwachsener oder ein älteres Kind als Spielleiter mitmachen. Bitte lesen Sie den Kindern vor dem ersten Spiel vor, was die Merkmale zu bedeuten haben. Die Erklärungen zu den Merkmalen finden Sie am Ende dieses Anleitungshefts.

Hallo, liebe Kinder,

jedes Merkmalskärtchen im Spiel zeigt eines von 17 Tier-Merkmalen - zum Beispiel „Hat Fell“ oder „Kann fliegen“. Vor dem ersten Spiel lesen euch eure Eltern oder ältere Geschwister vor, was die Merkmale bedeuten. Wenn ihr



dieses Spiel schon kennt, reicht es aus, wenn ihr vor dem Spiel kurz zusammen die Merkmale und ihre Bedeutung anschaut und besprecht. Im Lösungsteil dieser Anleitung ist jedes Tier mit seinen Merkmalen abgebildet. So könnt ihr auch selbst nachschauen, welche Merkmale richtig sind.

Beispiel



*Der Igel ist ein Säugetier,
lebt frei in Europa,
hat Zähne,
ist nachtaktiv,
hat einen Schwanz
und hat Fell.*



Aufgepasst: Die Merkmale können in der Natur ganz anders aussehen als auf den Merkmalskärtchen! Zum Beispiel kann das Fell bei echten Tieren unterschiedliche Farben haben, lang oder kurz sein. Ein Kärtchen aus diesem Spiel ist viel zu klein, um diese vielen verschiedenen Farben und Formen zu zeigen - deshalb gibt es im Spiel nur ein einziges Kärtchen, das für alle Arten von „Fell“ steht.



Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel legt ihr die Merkmalskärtchen offen in beliebiger Reihenfolge in einem Kreis auf dem Tisch aus. Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler sie gut sehen und mit der Hand erreichen können.

Mischt die Tierkärtchen verdeckt und legt sie in sechs Stapeln etwas abseits vom Kreis der Merkmalskärtchen bereit. Jeder Spieler bekommt vier Spiel-Chips einer Farbe. Bei zwei oder drei Spielern werden übrige Spiel-Chips nicht benötigt und in die Schachtel gelegt. Dann legt ihr noch die Schweine-Chips und dieses Anleitungsheft bereit und das Spiel kann losgehen ...

Das Spiel geht los!

In jeder Runde geht es um ein bestimmtes Tier. Der älteste Spieler deckt beliebig ein Tierkärtchen von einem der sechs Stapel auf und legt es in der Kreismitte zwischen den Merkmalskärtchen ab. Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler das Tierkärtchen gut sehen können.

Alle Spieler überlegen schnell, welche Merkmale das Tier auf dem aufgedeckten Kärtchen hat. Nicht vergessen: Das Merkmal bei dem Tier muss nicht genauso aussehen wie auf dem Merkmalskärtchen - nur die Bedeutung muss dieselbe sein!


Wer denkt, dass er ein richtiges Merkmal weiß, legt schnell einen seiner Spiel-Chips auf das entsprechende Merkmalskärtchen. Ihr dürft in jeder Runde alle eure vier Spiel-Chips auf den Merkmalskärtchen verteilen - wenn ihr genug richtige Merkmale findet.



Auf jedem Merkmalskärtchen darf immer nur ein Spiel-Chip liegen!

Wenn zwei Spieler einen Spiel-Chip auf dasselbe Merkmalskärtchen legen möchten, bleibt nur der Spiel-Chip des schnelleren Spielers dort liegen. Der Spieler, der als Zweiter seinen Spiel-Chip auf das Merkmalskärtchen gelegt hat, muss ihn wieder zurücknehmen.

Wenn kein Spieler mehr einen Spiel-Chip legen möchte oder alle Spieler ihre Spiel-Chips gelegt haben, ist die Runde zu Ende.



Nach jeder Runde schaut ihr alle gemeinsam im Lösungsteil dieser Anleitung nach, welche Merkmale für das Tier richtig sind. Wertet immer einen Spiel-Chip nach dem anderen aus. Für jeden richtig gelegten Spiel-Chip - also wenn im Lösungsteil das Merkmal neben dem Tier abgebildet ist - bekommt der Spieler einen Schweine-Chip und legt ihn vor sich ab. Für jeden falsch gelegten Spiel-Chip muss der Spieler einen Schweine-Chip zurück in den Vorrat legen. (Wer keinen Schweine-Chip hat, muss nichts abgeben.)

Wenn ein Spiel-Chip gewertet wurde, nimmt der Spieler ihn sofort vom Merkmalskärtchen und legt ihn vor sich ab. Die Merkmalskärtchen bleiben während des gesamten Spiels liegen!

Beispiel

Ann-Katrin deckt das Tierkärtchen mit der Robbe auf. Martin fällt ein, dass die Robbe Zähne und einen Schwanz hat – deshalb legt er je einen seiner Spiel-Chips auf die Merkmalskärtchen „Hat Zähne“ und „Hat einen Schwanz“. Ann-Katrin weiß, dass die Robbe Fell hat, und legt einen ihrer Spiel-Chips auf das entsprechende Merkmalskärtchen. Auch Claudia weiß das, aber Ann-Katrin hat ihren Spiel-Chip als Erste auf das Merkmalskärtchen gelegt – deshalb muss Claudia ihren Spiel-Chip wieder zurücknehmen. Sie legt stattdessen je einen Spiel-Chip auf „Ist ein Säugetier“, „Lebt im/am Wasser“, „Ist bedroht“ und „Lebt in einer Gruppe“. Felix legt einen Chip auf „Legt Eier“. Dann sagen alle vier Spieler, dass ihnen kein Merkmal mehr einfällt, und die Runde ist beendet.

Im Lösungsteil können die Spieler sehen, welche Merkmale wirklich auf die Robbe zutreffen:



Ann-Katrin bekommt einen Schweine-Chip, Martin zwei und Claudia vier. Felix muss einen Schweine-Chip abgeben, weil die Robbe keine Eier legt. Dass die Robbe frei in Europa lebt und Flossen hat, haben die Spieler übersehen – für diese Merkmale bekommt kein Spieler einen Schweine-Chip.

Wenn alle Spiel-Chips ausgewertet wurden und alle Spieler ihre Spiel-Chips wieder vor sich liegen haben, legt ihr das Tierkärtchen in die Schachtel. Dieses Anleitungsheft legt ihr wieder geschlossen zur Seite. Dann deckt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein Tierkärtchen auf und mit dem neuen Tier geht die nächste Runde los ...

Spielende

Nach fünf Runden – also wenn fünf Tierkärtchen aufgedeckt wurden – endet das Spiel. Der Spieler, der die meisten Schweine-Chips vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder ihr spielt eine Entscheidungsrunde.

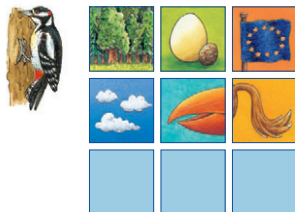


Lösungen

Buckelwal



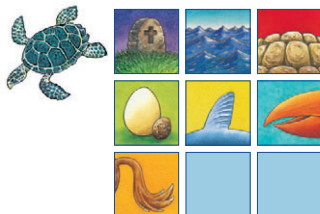
Buntspecht



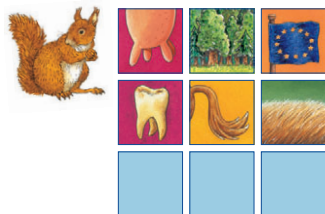
Dachs



Echte Karettschildkröte



Eichhörnchen



Erdkröte



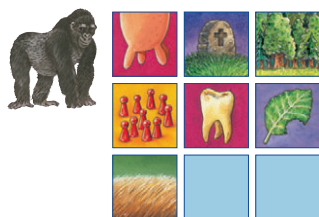
Europäischer Hummer



Giraffe



Gorilla



Graupapagei



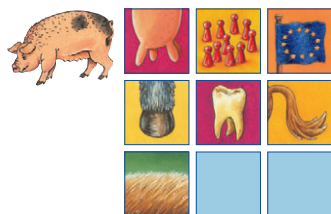
Graureiher



Großer Pandabär



Hausschwein



Höckerschwan



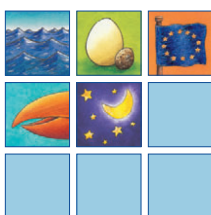
Igel



Königspinguin



Krake



Kuh



Marienkäfer



Okapi



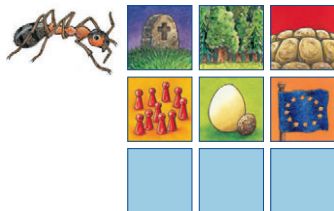
Pelikan



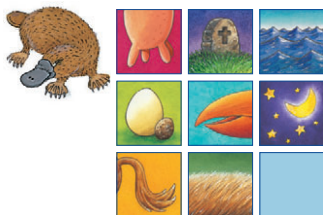
Robbe



Rote Waldameise



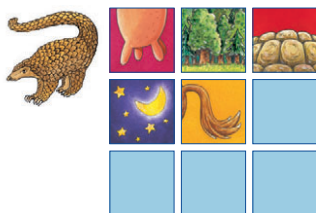
Schnabeltier



Schuppenkarpfen



Schuppentier



Spitzlippennashorn



Steinbock



Steinmarder



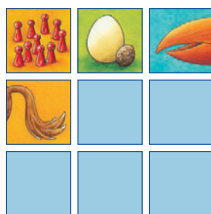
Styracosaurus



Tagpfauenauge



Vogel Strauß



Waldkauz



Weißer Hai



Wespe



Zebra



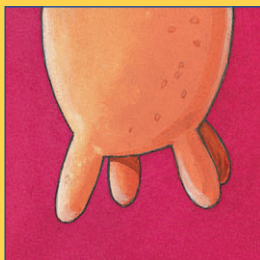
Ziege



Zwergfledermaus



Was bedeuten die Merkmalskärtchen?



Ist ein Säugetier

Tiere werden in unterschiedliche Gruppen eingeteilt: Säugetiere, Vögel, Insekten, Kriechtiere usw. Säugetiere tragen diesen Namen, weil die Jungen Milch von ihrer Mutter trinken. Wenn eine Tiermutter ihrem Baby Milch aus den Zitzen gibt, nennt man das „säugen“.

Es gibt auch Säugetiere, die im Wasser leben, zum Beispiel Wale und Robben. (Ihr könnt sie daran erkennen, dass ihre Schwanzflosse nicht nach oben zeigt wie bei Fischen, sondern quer im Wasser liegt.)

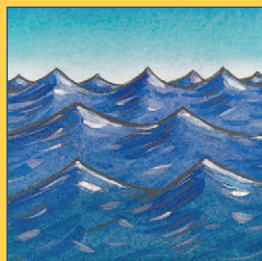


Ist bedroht oder ausgestorben

Früher lebten viele Tierarten, von denen es heute kein einziges Tier mehr gibt – sie sind „ausgestorben“. Manche Tiere sind auf der ganzen Erde ausgestorben und nur noch aus Büchern oder durch Funde von Überresten bekannt, zum Beispiel Dinosaurier. Andere Tiere

haben früher in einem bestimmten Gebiet gelebt, sind dort aber heute nicht mehr zu finden. Es gibt immer mehr Tierarten, die vom Aussterben bedroht sind, weil Menschen ihren natürlichen Lebensraum zerstören oder Jagd auf sie machen. Damit diese Tiere nicht aussterben, müssen wir Menschen besondere Schutzmaßnahmen ergreifen.

(Die Einstufung als „bedroht“ kann sich verändern und je nach Gebiet unterschiedlich sein. Im Spiel werden Tiere als „bedroht“ bezeichnet, die weltweit, in Europa oder in mindestens einem der Länder Deutschland/Österreich/Schweiz in den letzten 20 Jahren zumindest zeitweise als „bedroht“ eingestuft wurden.)



Lebt im/am Wasser Lebt im/am Wald

Viele Tiere haben einen typischen Lebensraum, in dem sie sich am wohlsten fühlen. Dies kann zum Beispiel das Wasser oder der Wald sein. Welchen Lebensraum ein Tier bevorzugt, hängt von seinen speziellen Lebensansprüchen ab: Fische können nur im Wasser leben, an Land würden sie ersticken. Andere Tiere halten sich in der Nähe von Gewässern auf oder suchen sie regelmäßig auf. Beispiele dafür sind der Pelikan, der seine Nahrung hauptsächlich im Wasser findet, und die Erdkröte, die ihre Eier nur in Gewässern ablegen kann.

Es gibt auch Tiere, die typischerweise im Wald oder am Waldrand leben - auch wenn sie immer öfter außerhalb des Walds anzutreffen sind, wie zum Beispiel das Eichhörnchen in Städten und Parks.



Hat einen Panzer

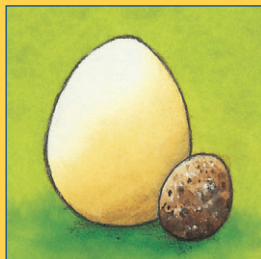
Manche Tiere tragen einen Panzer, der sie vor Angriffen und Verletzungen schützt. Besonders bekannt ist der Horn-Panzer von Schildkröten. Aber auch jeder Insektenkörper ist durch einen Panzer geschützt, der aus dem Stoff „Chitin“ besteht.

(Der Körper von Haien ist mit schuppenförmig übereinandergelagerten Knochenteilen bedeckt, die kleinen Zähnen ähneln, und auch Fischschuppen bestehen aus dünnem Knochenmaterial. Diese beiden Besonderheiten werden allerdings nicht als „Panzer“ bezeichnet.)



Lebt in einer Gruppe

Viele Tiere sind keine Einzelgänger oder haben nur einen Partner, sondern leben mit mehreren Artgenossen zusammen. Der Dachs lebt mit seiner Familie in einem Bau. Andere Tiere bevorzugen größere Gruppen: Kühe leben in „Herden“, viele Fisch- und Vogelarten versammeln sich das ganze Jahr über oder während der Brut- und Zugzeit in einem „Schwarm“.



Legt Eier

Nicht nur Hühner legen Eier - das machen auch alle anderen Vogelarten und viele andere Tiere. Eier gibt es mit fester oder wabbeliger Hülle, in verschiedenen Farben, Formen und Größen. In den Eihüllen können Tierbabys heranwachsen. Meistens schlüpfen die Jungen erst

eine Weile nach der Eiablage aus dem Ei. Vogeleltern sitzen bis dahin auf ihren Eiern, um sie warmzuhalten und so die Entwicklung der Jungen zu fördern - das nennt man „brüten“.

Bei manchen Tiergruppen kommt es auf die Art an, ob sie Eier legen oder ihre Jungen wie Menschenbabys ohne Eihülle auf die Welt kommen: Der Katzenhai legt Eier, der Weiße Hai nicht. Säugetiere legen keine Eier - mit Ausnahme des australischen Schnabeltiers und der Schnabeligel.



Lebt frei in Europa

Jedes Kind kennt Giraffen oder Gorillas - diese Tiere kann man in Europa allerdings nur in Gefangenschaft beobachten, zum Beispiel im Zoo. Allein in Deutschland sind aber rund 45.000 Tierarten heimisch und in ganz Europa gibt es noch viel mehr Tierarten, die frei leben.



Kann fliegen

Fast alle Vögel und Insekten können fliegen - sie bewegen sich mithilfe von Flügeln über weite Strecken durch die Luft, ohne dabei den Boden zu berühren. Flügel reichen allerdings nicht aus, um fliegen zu können. Ist ein Tier zu schwer oder sind seine Flügel zu klein,

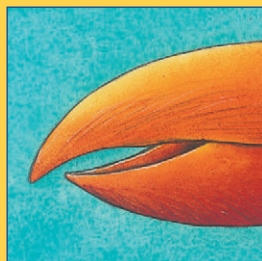
dann kann das Tier nicht in die Luft abheben. Es gibt also auch Vögel, die nicht fliegen können, zum Beispiel Pinguine und Strauße.



Hat Flossen

Flossen sind Körperteile, mit deren Hilfe sich Tiere beim Tauchen unter Wasser bewegen können. Ohne Flossen könnten diese Tiere nicht vorwärtskommen und „lenken“, wohin sie schwimmen. Es gibt aber auch Ausnahmen: Pinguine benutzen ihre Flügel zwar

zum Tauchen - weil Pinguine aber Vögel sind, werden ihre Flügel nicht „Flossen“ genannt.



Hat einen Schnabel

Vögel setzen ihren Schnabel aus Horn ein, um Futter aufzupicken und zu zerkleinern, ihr Gefieder zu putzen, Nester zu bauen oder andere Vögel zu kraulen. Es gibt nur wenige andere Tiere, die einen Schnabel haben, zum Beispiel das Schnabeltier oder den Kraken, dessen

Schnabel innerhalb des Mauls liegt. Vor vielen Millionen Jahren gab es auf der Erde auch Dinosaurier, die einen Schnabel hatten, wie den Styracosaurus.





Hat Hufe oder Klauen

Tiere mit Hufen oder Klauen haben am vorderen Teil des Fußes eine dicke Hornschicht zum Schutz. Diese Schicht ist vergleichbar mit unseren Zehen- und Fingernägeln. Bei manchen Tieren besteht der Huf nicht aus einem Teil, wie bei Pferden, sondern aus zwei Teilen. Zu diesen

Tieren gehören Schweine, Kühe, Ziegen und Giraffen. Wenn man bei diesen Tieren genau hinschaut, kann man in der Mitte einen Spalt erkennen. Diese Art von Huf nennt man „Klaue“.

(Nashörner und einige andere Tiere werden auch „Huftiere“ genannt. Im Spiel werden Nashörner aber nicht unter „Hat Hufe“ eingeordnet, weil sie auf ihren Sohlen gehen und nur kleine Hufnägel haben.)



Hat Zähne

Zähne sind harte Gebilde im Mund von Wirbeltieren (Tiere mit Wirbelsäule), die wie beim Menschen aus Kochenmaterial, dem „Zahnschmelz“, bestehen. Tiere brauchen Zähne, um Futter festzuhalten, abzubeißen oder zu zerkleinern. In der Regel behalten Tiere ihre Zähne

ihr Leben lang. Es gibt aber auch Ausnahmen - wie Haie, bei denen sich im Lauf ihres Lebens die Zähne ständig erneuern, um abgenutzte durch neue, scharfe Zähne zu ersetzen.

Säugetiere haben fast immer Zähne. Ausnahmen sind zum Beispiel die „Bartenwale“, zu denen der Buckelwal zählt, und das australische Schnabeltier, das seine drei kleinen Zähne kurz nach der Geburt verliert.



Frisst nur Pflanzen

Es gibt Tierarten, die nur Pflanzen fressen - das heißt, sie fressen keine Insekten oder andere Tiere. Zu ihrer Nahrung gehören zum Beispiel Gemüse, Obst, Gräser, Blätter und Samenkörner. Oft wissen Tierbabys von Natur aus, was sie fressen können. Einige Tierbabys

müssen das aber wie wir Menschen erst einmal von ihren Eltern lernen.



Ist nacht- oder dämmerungsaktiv

Tiere, die hauptsächlich nachts oder wenn es dunkel wird, wach sind, nennt man „nachtaktiv“ oder „dämmerungsaktiv“. Nachtaktive Tiere machen fast alles, was für ihr Leben wichtig ist, nachts oder in der Dämmerung - zum Beispiel auf

Futtersuche gehen oder ihre Jungen versorgen. Weil sie nachts wach sind, schlafen sie meistens am Tag.



Hat einen Schwanz

Eine Verlängerung des Körpers, die über das Hinterteil eines Tieres hinaus weiterverläuft und meistens zum Ende hin schmaler wird, nennt man „Schwanz“. Schwänze können kurz oder lang, gerade oder gerin-

gelt, dünn oder dick sein. Manche Schwänze sind innen aus Wirbeln - also Knochen - aufgebaut, andere aus Federn wie bei Vögeln, zum Teil aus Haaren wie beim Zebra oder aus Chitin wie beim Hummer.



Hat Fell

Das Haarkleid der Säugetiere heißt Fell. Es schützt die Tiere vor Kälte, Wind und Wasser. Fell gibt es ganz kurz oder lang, in vielen verschiedenen Farben und Mustern. Fell kann dicht und kuschelig sein wie beim Eichhörnchen oder ganz spärlich und borstig wie beim

Schwein. Nicht alle Tiere tragen Fell am ganzen Körper: Der Igel hat zum Beispiel am Rücken Stacheln, im Gesicht und am Bauch aber Fell.

Spielidee: Sonja Häbpler
Illustrationen: Felix Scheinberger, Renate Mörtl
Gestaltung: BluGuy Grafik-Design, München
Redaktion: Sandra Dochtermann
Biologische Beratung: Carsten Schröder und
Bärbel Oftring, Diplom-Biologen
Art.-Nr.: 699130

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Habt ihr Lust auf noch mehr Spielspaß?

Im großen Originalspiel „Können Schweine fliegen?“
findet ihr viele neue Tiere und Merkmale!



Können
Schweine fliegen?
Ab 5 Jahren
Art.-Nr.: 680237

- 60 Tiere
- 24 Merkmale
- Viele spannende Infos zu den Tieren!