



# Der Natur auf der Spur

4-8  
Jahre



**Kennst du die Tiere und Bäume unserer Wälder?**



Ravensburger® Spiele Nr. 25041 7

Autor: Klaus Kreowski · Illustration: Rudolf Farkas / Beehive

Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Jutta Lehmborg

## Lernspiele, die richtig Spaß machen

So heißt das Motto unserer Lernspielreihe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Kindes in den lernintensivsten Jahren gezielt unterstützen können. Spielerisch wecken diese Lernspiele Freude am Wissen und motivieren so zum eigenständigen Lernen. Dabei werden wichtige persönliche, soziale und sachliche Basisfähigkeiten vermittelt, die zur ganzheitlichen Entwicklung Ihres Kindes beitragen – individuell und unter Einbeziehung aller Sinne. Selbstverständlich werden alle Spiele zusammen mit Experten nach neuesten wissenschaftlichen und pädagogischen Erkenntnissen entwickelt und orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.



Wissen über  
Tiere und Bäume

Genaueres Schauen

Spuren erkennen

*In den Info-Kästen finden  
Sie weitere Spieletipps und  
Förderhinweise.*

## Der Natur auf der Spur

### Naturspiel für 2 bis 4 Kinder von 4 bis 8 Jahren

Kinder haben ein natürliches Interesse an Tieren. Bei diesem Spiel können sie ihr Wissen über heimische Tiere und Pflanzen weiterentwickeln und ihre Umwelt besser kennenlernen. Detailreiche Abbildungen von Fuchs, Reh, Waldmaus und vielen anderen Wald- und Wiesenbewohnern laden zum Entdecken ein. Spannend sind die verschiedenen Spielmöglichkeiten der Spurensuche, außerdem wird durch das Zuordnen von Bäumen, Blättern und Früchten die Neugier der Kinder geweckt. Beim nächsten Ausflug in den Wald kann somit viel Gelerntes in der Praxis erfahren werden. Wer erkennt Eicheln, Kastanien oder Ahornblätter? Wer entdeckt Hasenspuren?

## Liebe Kinder,

kommt mit auf Entdeckungsjagd durch den Wald! Zu welchem Tier gehört diese Spur? War hier ein Fuchs oder ein Wildschwein? Und was liegt dort am Boden? Eine Eichel! Kennst du auch den Baum dazu? Hier kannst du viele spannende Tiere und Pflanzen kennenlernen.

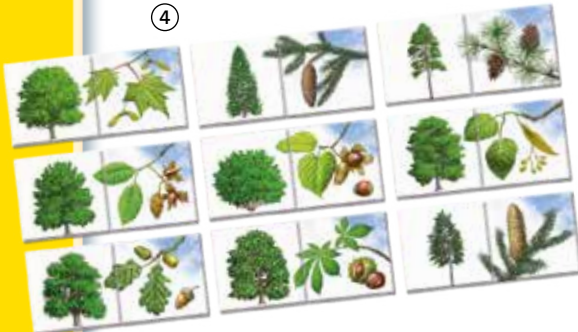
## Inhalt

- ① 1 Spielplan aus sechs Teilen
- ② 1 Drehscheibe
- ③ 28 Tierkarten
- ④ 18 Baumkarten
- ⑤ 4 Müllkarten

①



④



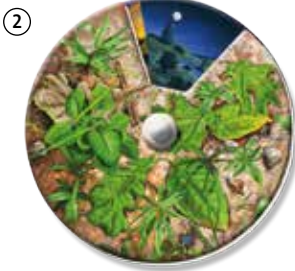
③



⑤

## Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst die Tier-, Baum- und Müllkarten sowie die beiden Teile der Drehscheibe vorsichtig aus der Stanztafel. Puzzelt den **Spielplan** zusammen. Baut die **Drehscheibe** zusammen, wie in der Abbildung dargestellt.



Die **Tier- und Baumkarten** bestehen jeweils aus zwei Teilen. Auf der **Vorderseite** der Tierkarten sind **Tiervorderteil** und **Tierhinterteil mit Spur** zu sehen.



Auf der **gelben Rückseite** sind **Tier** und **Spur** separat abgebildet.



Bei den **Baumkarten** sind auf der Vorderseite **Baum** und **Blätter** mit **Früchten** zu sehen.



Auf der **gelb-blauen Rückseite** sind **Blätter** und **Früchte** separat abgebildet.





# Grundspiel

## Naturspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, gemeinsam alle Tiere und Spuren einander zuzuordnen, bevor es Nacht im Wald wird.

### Vorbereitung des Spiels

Setzt euch so an den Tisch, dass jeder den Spielplan gut sehen kann. Legt die **Tiervorderteile** offen vor dem Spielplan aus.

Die **Tierhinterteile** mit Spur kommen auf einen Stapel.

Stellt die **Drehscheibe** auf „Sonnenaufgang“.

Die Baum- und Müllkarten braucht ihr für dieses Spiel zunächst nicht.

### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm die oberste Karte vom Stapel und sieh dir die Spur genau an. Zu welchem Tier könnte sie gehören? Wenn du die Lösung weißt, legst du die Karte an das entsprechende Tiervorderteil an. Du hast nur einen Versuch.

#### • **Passen Tiervorderteil und -hinterteil zusammen?**

Prima! Dann darfst du das Tier auf seinen Platz im Wald bringen: Sucht ihn gemeinsam auf dem Spielplan. Der Spieler, der am Zug ist, darf das Tiervorderteil dort ablegen. Das Hinterteil wird aus dem Spiel genommen.

#### • **Passen die beiden Teile nicht zusammen?**

Leider Pech gehabt! Das Tiervorderteil bleibt in der Auslage liegen, das Hinterteil schiebst du unter den Stapel. Die Zeit rückt voran: Nimm die Drehscheibe und drehe sie ein Feld weiter.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Tiere und Spuren richtig zugeordnet wurden und somit alle Tiere im Wald sind, **bevor** auf der Drehscheibe das Nachtfeld erscheint.

Dann habt ihr alle gemeinsam gewonnen.

Das Spiel endet auch, wenn das Nachtfeld erscheint, bevor alle Tiere im Wald sind. Dann habt ihr leider verloren. Versucht es noch einmal!



## Profivariante

### Naturspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, gemeinsam alle Tiere und Spuren einander zuzuordnen, bevor es Nacht im Wald wird.

### Vorbereitung des Spiels

Setzt euch so an den Tisch, dass jeder den Spielplan gut sehen kann. Nun spielt ihr mit der **gelben Rückseite** der Tierkarten.

Legt vor dem Spielplan die Tierkarten offen aus, auf denen das **komplette** Tier zu sehen ist. Die Karten, auf denen **nur die Spur** zu sehen ist, kommen auf einen Stapel.

Legt die Drehscheibe bereit. Die Baum- und Müllkarten braucht ihr für dieses Spiel nicht.



### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm die oberste Karte vom Stapel und sieh dir die Spur genau an. Zu welchem Tier könnte sie gehören? Wenn du die Lösung weißt, drehe die entsprechende Tierkarte aus der Auslage um und drehe deine Spurenkarte ebenfalls um.

Lege die beiden Karten aneinander. Du hast nur einen Versuch.

#### • **Passen Tiervorderteil und Tierhinterteil zusammen?**

Prima! Dann darfst du das Tier auf seinen Platz im Wald bringen: Lege das Tiervorderteil auf dem Spielplan ab. Das Hinterteil wird aus dem Spiel genommen.

#### • **Passen die beiden Teile nicht zusammen?**

Leider Pech gehabt! Das Tier bleibt in der Auslage liegen, die Spur schiebst du unter den Stapel.

Die Zeit rückt voran: Nimm die Drehscheibe und drehe sie ein Feld weiter.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Tiere und Spuren richtig zugeordnet wurden und somit alle Tiere im Wald sind, bevor auf der Drehscheibe das Nachtfeld erscheint. Dann habt ihr alle gemeinsam gewonnen. Das Spiel endet auch, wenn es Nacht wird, bevor alle Tiere im Wald sind. Dann habt ihr leider verloren. Versucht es noch einmal!



## Reaktionsvariante

### Reaktionsspiel für 3 bis 6 Kinder ab 5 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, möglichst schnell das gesuchte Tier zu finden und viele Karten zu ergattern.



### Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigt ihr die Karten mit Tieren, die Karten mit Blatt und Frucht und die Müllkarten. Diese Karten kommen als Vorrat in die Schachtelunterseite, die restlichen Karten legt ihr beiseite. Stellt den Schachteldeckel so als Sichtschutz auf, dass die Karten im Vorrat nicht zu sehen sind.

### Los geht's!

Der älteste Spieler ist zunächst der Spielleiter. Er zieht eine Karte aus der Schachtel und legt sie für alle gut sichtbar in die Mitte. Dann suchen die anderen Spieler so schnell wie möglich das entsprechende Tier oder den passenden Baum auf dem Spielplan. Wer ihn findet, legt einen Finger auf diese Stelle und ruft laut: „Gefunden!“ Alle sehen gemeinsam nach, ob es sich um das richtige Tier oder den richtigen Baum handelt.

- **Stimmt die Antwort?** Dann darf der Spieler, der das richtige Motiv gefunden hat, die Karte behalten und ist in der nächsten Runde der Spielleiter.
- **Stimmt die Antwort nicht?** Dann geht die Suche für die anderen Spieler weiter.

Legt der Spielleiter eine Müllkarte in die Mitte, müssen alle anderen Spieler versuchen, möglichst schnell den Müll zu schnappen, denn Müll soll natürlich nicht im Wald landen. Wer die Karte geschnappt hat, darf sie behalten.



### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald sich keine Karten mehr in der Schachtel befinden. Wer jetzt die meisten Karten besitzt, hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

#### **Variante mit Baumkarten:**

Das Grundspiel könnt ihr auch mit der **Vorderseite der Baumkarten** spielen:

**Legt die Bäume offen aus.** Die **Karten mit Blatt und Frucht** kommen auf einen **Stapel**. Zieht eine Karte vom Stapel und versucht sie einem Baum zuzuordnen. Wenn das gelingt, dürft ihr die Karte mit Blatt und Frucht auf dem Spielplan ablegen. Im Übrigen wird das Spiel gespielt wie das Grundspiel. Falls ihr den Schwierigkeitsgrad steigern wollt, könnt ihr mit Tier- und Baumkarten zusammen spielen.



## Tiere

	<b>Der Hirsch</b> geht auf Zehenspitzen, die zu Hufen geformt sind. Einmal im Jahr verliert er sein großes Gevieh und bildet ein neues.		<b>Das Reh</b> ist kleiner als der Hirsch, auch seine Spuren sind daher kleiner. Männliche Rehe haben auch ein Gevieh.
	<b>Das Eichhörnchen</b> kann mit seinen Krallen gut auf Bäume klettern. Die Krallen erkennt man auch im Fußabdruck.		<b>Der Feldhase</b> kann ziemlich groß werden und hat lange Ohren. Seine Spuren sind gut im Schnee zu sehen.
	<b>Die Blaumeise</b> ist an ihrem blauen Gefieder am Kopf zu erkennen. Im Winter sieht man sie oft an Vogelhäuschen.		<b>Die Kröte</b> wandert zum Wasser, um ihre Eier abzulegen. Die Männchen werden dabei huckepack getragen.
	<b>Die Eule</b> ist durch ihr braunes Gefieder in Bäumen gut getarnt. In der Dämmerung und nachts jagt sie zum Beispiel Mäuse.		<b>Das Wildschwein</b> bekommt im Frühjahr seine Jungen. Sie heißen „Frischlinge“ und werden von der Mutter energisch verteidigt.
	<b>Der Igel</b> hat tausende von Stacheln, die eigentlich umgeformte Haare sind. Um sich zu verteidigen, rollt er sich ein.		<b>Die Waldmaus</b> ist ein Allesfresser. Sie frisst gerne Eicheln, Bucheckern und Haselnüsse, aber auch Insekten.
	<b>Die Wildgans</b> , auch Graugans genannt, lebt an Seen, Wiesen und Flussauen. Von ihr stammt die Hausgans ab.		<b>Der Fuchs</b> ist ein Waldbewohner, der inzwischen auch häufig in Städten zu finden ist, wo er nach Nahrung sucht.
	<b>Die Kreuzotter</b> hat eine Zickzacklinie auf ihrem Rücken. Um sich aufzuwärmen, legt sie sich auf sonnige Felsen.		<b>Der Biber</b> kann groß und schwer werden. Er fällt Bäume und baut mit den Ästen Bauten und Staudämme.

### Profivariante mit Baumkarten:

Eine Profi-Variante könnt ihr mit der **gelb-blauen Rückseite der Baumkarten** spielen:

Der Spielplan kommt zurück in die Schachtel. Die Karten mit den **Blättern** legt ihr **offen** aus. Die Karten mit **Früchten** kommen so auf einen **Stapel**, dass nur die Frucht zu sehen ist. Ziehe eine Karte vom Stapel und versuche sie einem Blatt zuzuordnen.

Drehe zur Kontrolle beide Karten um und sieh nach, ob sie zusammenpassen.

Wenn das gelingt, darfst du die Karte mit der Frucht behalten.

Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.



**Laubbäume** haben Blätter, die sie im Herbst abwerfen.



**Die Kastanie** ist ein Laubb-  
baum mit großen weißen  
Blüten. Ihre Früchte sind ge-  
eignet zum Basteln und als  
Wildschweinfutter.



**Die Eiche** trägt an ihren Zwei-  
gen Eicheln. Eichen können  
über 1000 Jahre werden, also  
zehnmal älter als Menschen.



**Der Ahorn** hat spitze Blätter  
und propellerartige Früchte,  
die sich beim Fallen auch  
drehen wie ein Propeller.



**Die Linde** hat Früchte, die an  
Kirscherne erinnern. Am Stiel  
der Früchte ist ein Blatt, das  
beim Fallen als kleines Segel  
dient.



**Der Haselnussstrauch** hat  
Haselnüsse als Früchte. Sie  
schmecken den Menschen,  
aber auch vielen Tieren, wie  
den Eichhörnchen.



**Die Buche** hat eiförmige  
Blätter. Die braunen Früchte  
heißen „Bucheckern“ und  
schmecken vielen Vögeln und  
Nagetieren.

**Nadelbäume** haben Nadeln, die sie das ganze Jahr über an den Ästen behalten.\*



**Die Fichte** ist ein Nadelbaum,  
der in unseren Wäldern weit  
verbreitet ist. Der Fichten-  
zapfen hängt am Zweig.



**Die Tanne** hat stehende Zap-  
fen an ihren Ästen. Vor allem  
junge Tannen werden von  
Rehen und Hirschen häufig  
angeknabbert.



**Die Kiefer** hat kleine, eher  
runde Zapfen, mit denen man  
auch gut basteln kann.

\*Bis auf wenige Ausnahmen, wie die Lärchen.