

4-99
jaar

Avontuur in het dierenrijk

Vier kennisspellen over fascinerende dieren
voor 1-4 spelers van 4-99 jaar

Auteur: Wolfgang Kramer · Illustraties: Pino Avonto, Dynamo Ltd.
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spelregels)
Redactie: Clemens Türck en Dr. Gregor Thomas
Ravensburger® spel nr. 00 546 8

Dierenvrienden, let op!

Dierenverzorger Tim moet in de dierentuin voor veel verschillende dieren zorgen – daarom raakt hij nog wel eens in de war: welke dieren kunnen zwemmen, welke eten bladeren en welke leggen eieren? Help Tim en vind de dieren die hij zoekt.

In vier spannende spellen leren jullie de dierentuinbewoners onderscheiden aan de hand van hun geluiden en sporen. Sorteert de dieren naar gewicht, grootte en eigenschappen. En luister naar informatie die je van dierenverzorger Tim over de 50 dierentuinbewoners te horen krijgt.



Beste Ouders,

Het spel "Avontuur in het dierenrijk" functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger® tiptoi-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daartoe sluit u de stift met het USB-snoer op uw computer aan. Er verschijnt een verwisselbare schijf met de naam "tiptoi". Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi® Manager" (voor Windows-PC resp. Mac),

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

Het interactieve leersysteem

tiptoi®
brengt leren tot leven



Ravensburger

Inhoud

- 1 1 regelpaneel (de dierentuin)
- 2 50 dieren-puzzelstukken
- 3 4 start-puzzelstukken (in de vier kleuren van de spelers)
- 4 21 spoorfiches (op de rugzijde is een medaille afgebeeld)



Inleiding

Met "Avontuur in het dierenrijk" kunnen jullie vier verschillende spellen met het thema "dieren" spelen. Bovendien kunnen jullie over alle dieren korte informatie horen. Het centrale element voor alle spellen is het regelpaneel. Daarop zijn de ingang van de dierentuin en dierenverzorger Tim afgebeeld. Tim legt jullie de spelregels uit en leidt jullie door de spellen. Door op het oranje infosymbool te tippen, krijgen de spelers meer aanwijzingen en aanvullende uitleg over de spelregels.

Hierna volgt een uitleg over het regelpaneel. Nadat jullie het hoofdstuk over het regelpaneel gelezen hebben, kan eigenlijk meteen met het spel van jullie keuze begonnen worden. De regels worden uitgelegd door de tiptoi-stift respectievelijk dierenverzorger Tim. Mochten er dan toch nog onduidelijkheden opduiken, kunnen jullie de regels van de vier spellen nog eens nalezen in deze handleiding. Schakel nu de tiptoi-stift in. Dat doe je door de inschakelknop net zolang ingedrukt te houden tot de starttoon klinkt.

Lijst van symbolen

Aanmelden		Tip met de tiptoi-stift op het aan-symbool om het spel te activeren.
Ontdekken		Als je op het symbool voor ontdekken tikt, kun je vervolgens op elk dier tippen en zo informatie over dit dier horen. Bovendien kun je op een sporen-fiche tippen en dan horen welk dier deze achterlaat.
Info		Door op het symbool info te tippen, krijg je tips en aanwijzingen, bovendien worden kort en overzichtelijk de spelregels uitgelegd.
Overslaan		Op het symbool overslaan kan je altijd tippen als je een uitleg van de tiptoi wilt overslaan.
Herhalen		Op het symbool herhalen kan je altijd tippen om wat de tiptoi het laatst gezegd heeft nog een keer te horen.

Spel
"Dieren en hun
eigenschappen"



Door op de **dobbelsteen met één oog** te tippen, start je het eerste spel. Daarna moet je het moeilijkheidsniveau kiezen: groene ster voor beginners, rode ster voor gevorderde spelers. Volg daarna de aanwijzingen van de tiptoi.

Spel "Dieren-
geluiden raden"



Met een tip op de **dobbelsteen met twee ogen** start je het tweede spel. Daarna volg je de aanwijzingen van de tiptoi.

Spel "Dierensporen
raden"



Met een tip op de **dobbelsteen met drie ogen** start je het derde spel. Daarna volg je de aanwijzingen van de tiptoi.

Spel "Dieren
rangschikken"



Met een tip op de **dobbelsteen met vier ogen** start je het vierde spel. Daarna volg je de aanwijzingen van de tiptoi.

Dierenverzorger
Tim



Dierenverzorger Tim leidt jullie door het spel.

Spel 1: Dieren en hun eigenschappen.

Het spel heeft twee moeilijkheidsniveaus:

Spel voor beginners:

Voor spelers **vanaf 4 jaar** bevelen wij dit niveau aan. Over de eigenschappen worden vooral vragen gesteld waarvan je de antwoorden aan de hand van de afbeeldingen te weten kan komen. Ook worden vragen gesteld over de natuurlijke leefomgeving en het voedsel van de dieren.

Spel voor gevorderde spelers:

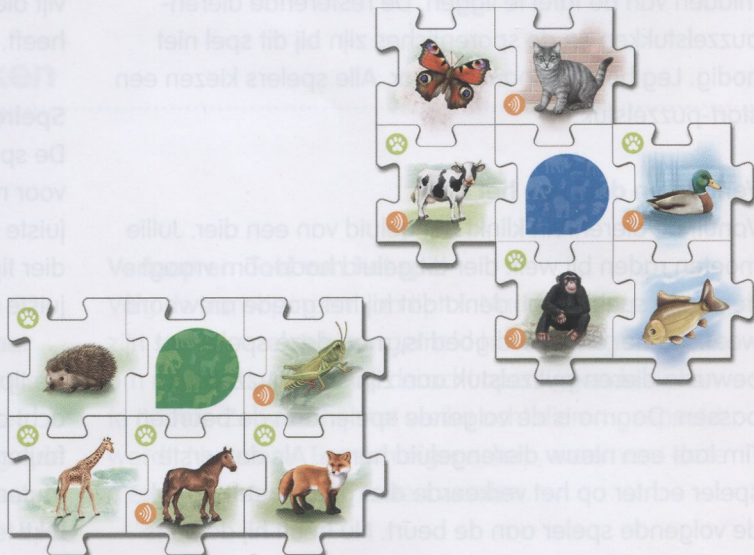
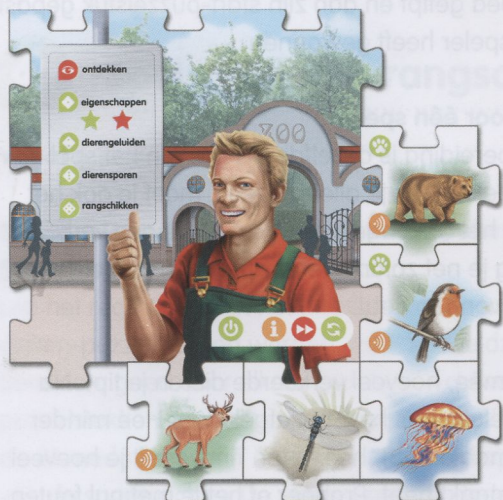
Dit niveau kan door spelers **vanaf 6 jaar** gespeeld worden. De vragen zijn over alle gebieden.

Spelregels voor twee tot en met vier spelers

Spelvoorbereiding

Leg het regelpaneel in het midden van de tafel. In dit spel noemen we dit "de dierentuin". Alle spelers kiezen een kleur en pakken het start-puzzelstuk met deze kleur.

De 50 dieren-puzzelstukken worden met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd. Iedere speler trekt acht puzzelstukken, draait ze om en puzzelt ze rondom zijn start-puzzelstuk. De resterende dieren-puzzelstukken en de sporenfiches zijn niet nodig.



Dierenverzorger Tim vertelt aan de spelers welke dieren hij zoekt. Hij zegt bijvoorbeeld: "Ik zoek een dier dat eieren legt." Om de beurt vraagt Tim de spelers of zij een dier hebben dat hieraan voldoet. Als je denkt dat je zo een dier hebt, tip je erop. Als dit dier inderdaad deze eigenschap bezit, mag je het puzzelstuk ergens aan de dierentuin passen. Op deze manier groeit de dierentuin en wordt steeds groter – terwijl bij de spelers steeds minder dieren liggen. Het spel eindigt zodra een speler al zijn dieren terug naar de dierentuin heeft gebracht. Hij wint het spel. Als in dezelfde ronde meer spelers hun laatste dier kunnen geven, winnen al deze spelers.

Spelregels voor één speler

Spelvoorbereiding

Wanneer je alleen speelt, speel je met alle 50 dieren-puzzelstukken. Leg de 50 dieren met de beeldzijde naar boven op tafel. Leg bovendien de medailles klaar: ze zijn afgebeeld op de rugzijde van de sporenfiches. Het regelpaneel leg je voor je op tafel. Neem een willekeurig start-puzzelstuk om je aan te melden.

Verloop en doel van het spel

Bij het spel voor één speler stelt dierenverzorger Tim dezelfde vragen als bij het spel voor meer spelers. In dit geval probeer je zoveel mogelijk dieren te vinden. Tip één voor één op alle dieren waarvan je denkt dat zij de gevraagde eigenschap bezitten. Als je alle dieren met deze eigenschap gevonden hebt of als je op een verkeerd dier tipt, vertelt Tim je hoe goed je was. Naar gelang het aantal gevonden dieren, krijg je nul tot en met drie medailles. De dieren blijven na iedere vraag gewoon op tafel liggen en hoeven niet aan de dierentuin gepuzzeld te worden.

Na zeven vragen is het spel afgelopen. Tel je medailles bij elkaar. Tim weet ook hoeveel medailles je hebt en noemt de totale score. Probeer zoveel mogelijk medailles te winnen!




Spel 2: Dierengeluiden raden

Vanaf 4 jaar

Spelregels voor twee tot en met vier spelers

Spelvoorbereiding

 Sorteert de 25 puzzelstukken waarop het oranje-keurige symbool voor "dierengeluiden" afgebeeld is. Deze puzzelstukken komen in het midden van de tafel te liggen. De resterende dieren-puzzelstukken en de sporenfiches zijn bij dit spel niet nodig. Leg het regelpaneel klaar. Alle spelers kiezen een start-puzzelstuk.

Verloop en doel van het spel

Vanuit de dierentuin klinkt het geluid van een dier. Jullie moeten raden bij welk dier dit geluid hoort. Tim vraagt de eerste speler of hij denkt dat hij het goede antwoord weet. Als het antwoord goed is, mag deze speler het bewuste dieren-puzzelstuk aan zijn start-puzzelstuk passen. Daarna is de volgende speler aan de beurt en Tim laat een nieuw dierengeluid horen. Als de eerste speler echter op het verkeerde dier getipt heeft, is ook de volgende speler aan de beurt. Nu heeft hij de kans

om het juiste dier bij hetzelfde dierengeluid te vinden. Zo gaat het om de beurt verder tot een speler op het juiste dier getipt heeft. Het spel is afgelopen zodra een speler vijf dieren goed getipt en aan zijn start-puzzelstuk gepast heeft. Deze speler heeft gewonnen.

Spelregels voor één speler

De spelvoorbereiding is dezelfde als die van het spel voor meer spelers. Als je alleen speelt, moet je ook het juiste dier bij het dierengeluid raden. Als je een verkeerd dier tipt, mag je net zolang verder proberen tot je het juiste dier gevonden hebt.

De tiptoi telt mee, hoeveel verkeerde dieren je tipt. Na acht dierengeluiden is het spel afgelopen. Hoe minder fouten je gemaakt hebt, hoe beter. Tim vertelt je hoeveel fouten je gemaakt hebt. Probeer of het je met nul fouten lukt!




Spel 3: Dierensporen raden

Vanaf 6 jaar

Spelregels voor twee tot en met vier spelers

Spelvoorbereiding

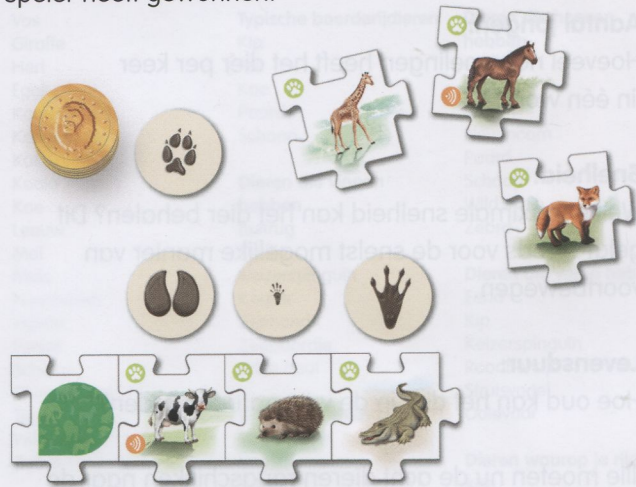
 Leg het regelpaneel in het midden van de tafel. Sorteert de 21 puzzelstukken waarop het groene symbool voor "dierenspoor" afgebeeld is. Deze puzzelstukken komen in het midden van de tafel te liggen. De andere dieren-puzzelstukken zijn bij dit spel niet nodig. Draai alle sporenfiches zodanig om dat ze met de medaillezijde naar boven liggen en leg ze op een gesloten stapel klaar. Alle spelers kiezen een start-puzzelstuk.

Verloop en doel van het spel

Draai het bovenste dierenspoorfiche om en tip erop. Tim vraagt vervolgens de eerste speler of hij weet welk dier dit spoor achterlaat. De eerste speler tipt het dier waarvan hij denkt dat dit het gezochte dier is.

Als het antwoord correct is, mag de speler dit dieren-puzzelstuk nemen en aan zijn start-puzzelstuk passen. Bovendien mag deze speler ook het sporenfiche hebben en naast het zojuist gewonnen dieren-puzzelstuk leggen. Daarna wordt het volgende sporenfiche omgedraaid en erop getipt. De volgende speler is aan de beurt. Als de eerste speler echter op het verkeerde dier getipt heeft, is ook de volgende speler aan de beurt. Nu heeft hij de kans om het juiste dier bij hetzelfde dierenspoor te vinden. Zo gaat het om de beurt verder tot een speler op het juiste dier getipt heeft.

Het spel is afgelopen zodra een speler vijf dieren goed getipt en aan zijn start-puzzelstuk gepast heeft. Deze speler heeft gewonnen.



Spelregels voor één speler

De spelvoorbereiding is dezelfde als die van het spel voor meer spelers. Als je alleen speelt, moet je ook het juiste dier bij het dierenspoor raden. Als je een verkeerd dier tipt, mag je net zolang verder proberen tot je het juiste dier gevonden hebt.

De tiptoi telt mee, hoeveel verkeerde dieren je tipt. Na acht dierensporen is het spel afgelopen. Hoe minder fouten je gemaakt hebt, hoe beter. Tim vertelt je hoeveel fouten je gemaakt hebt. Probeer of het je met nul fouten lukt!



Spel 4: Dieren rangschikken

Vanaf 6 jaar

Spelregels voor twee tot en met vier spelers

Spelvoorbereiding

Leg het regelpaneel in het midden van de tafel. Alle 50 dieren-puzzelstukken worden, met de beeldzijde naar beneden, goed door elkaar geschud. Acht willekeurige puzzelstukken worden getrokken en omgedraaid. Leg de 21 medailles klaar: deze zijn afgebeeld op de rugzijde van de sporenfiches. De spelers hebben ieder nog een start-puzzelstuk nodig om zich aan te melden en het spel kan beginnen.

Verloop en doel van het spel

Volg de aanwijzingen van tiptoi. Nadat iedereen zich met zijn start-puzzelstuk aangemeld heeft, vraagt Tim jullie om met de tiptoi-stift op de acht openliggende dieren te tippen. Zo weet hij met welke acht dieren gespeeld wordt. Nu noemt Tim een eigenschap, waarnaar deze dieren gerangschikt moeten worden.

Deze eigenschappen kunnen zijn:

• **Lengte:**

Hiermee wordt de lengte vanaf de punt van de neus tot de punt van de staart (voor zover aanwezig) bedoeld. Naar de hoogte van het dier wordt niet gevraagd.

• **Gewicht:**

Hoe zwaar wordt het dier in de vrije natuur maximaal?

• **Aantal jongen:**

Hoeveel nakomelingen heeft het dier per keer (in één worp)?

• **Snelheid:**

Welke maximale snelheid kan het dier behalen? Dit geldt steeds voor de snelst mogelijke manier van voortbewegen.

• **Levensduur:**

Hoe oud kan het dier in de vrije natuur worden?

Jullie moeten nu de acht dieren rangschikken naar de genoemde eigenschap, beginnende bij de laagste waarde (dus bijvoorbeeld het kortste, lichtste, langzaamste dier). Vervolgens de op één na laagste waarde en zo verder. Tim vertelt jullie welke speler begint. De eerste speler tipt op het dier, waarvan hij denkt dat het de laagste waarde van de genoemde eigenschap heeft. Als dit correct is, krijgt hij een medaille en de volgende speler is aan de beurt. Hij moet nu het dier aantippen dat het volgende in de rangschikking is.

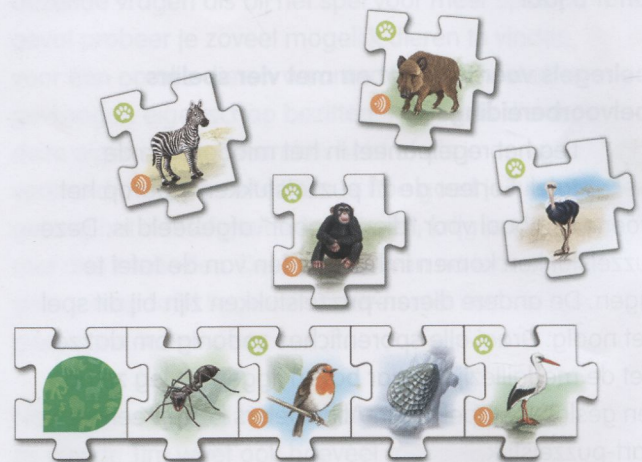
Als de eerste speler niet het juiste dier tipt, is ook de volgende speler aan de beurt en moet nu ook proberen het dier met de laagste waarde te vinden. Dit gaat net zolang door tot een speler het juiste dier getipt heeft. Deze speler krijgt een medaille. Vervolgens moet het dier met de daaropvolgende waarde gezocht worden, in dit geval het op één na kortste of het op één na lichtste dier, en daarna steeds verder, tot jullie het achtste dier (met de hoogste waarde) gevonden hebben.

Aanwijzing:

Als twee dieren dezelfde waarde hebben is hun plaats in de volgorde willekeurig.

Om het overzicht te behouden, kunnen jullie het eerste goed getipte dier aan een willekeurig start-puzzelstuk passen. Het volgende goed getipte dier passen jullie dan weer aan het vorige dieren-puzzelstuk en zo verder. Op

die manier ontstaat puzzelstuk na puzzelstuk een rij van acht dieren.



Rangschik deze dieren naar hun gewicht

Als alle acht dieren in de juiste volgorde gerangschikt zijn, begint een nieuwe ronde: Tim vraagt jullie weer om alle dieren-puzzelstukken te schudden en opnieuw willekeurig acht dieren te trekken. Deze dieren moeten eveneens gerangschikt worden. Dat wordt dan nog een derde keer gedaan. Na drie ronden is het spel afgelopen en geeft Tim de uitslag. De speler met de meeste medailles is de winnaar. Als meer spelers de meeste medailles hebben, zijn zij gedeelde winnaar.

Spelregels voor één speler

De spelvoorbereiding is dezelfde als die van het spel voor meer spelers. Alleen de medailles zijn in dit geval niet nodig. Ook als je alleen speelt, moet je proberen in drie ronden de dieren correct te rangschikken. Als je verkeerd tipt, moet je net zolang doorzoeken tot je het goede dier gevonden hebt.

De tiptoi telt mee, hoeveel verkeerde dieren je tipt. Nadat je drie keer acht dieren gerangschikt hebt, is het spel afgelopen. Hoe minder fouten je gemaakt hebt, des te beter.

Tim vertelt je hoeveel fouten je gemaakt hebt. Probeer of het je met nul fouten lukt!



Oplossingen bij spel 1: Dieren en hun eigenschappen

Aanwijzing:

Als een dier bepaalde eigenschappen bezit, sluit dit niet automatisch andere eigenschappen uit. Zo leeft de Keizerspinguïn bijvoorbeeld in zee maar ook op het land – beide eigenschappen tellen.

Natuurlijk komen in de natuur ook uitzonderingen voor: zo kunnen sommige diersoorten eigenschappen hebben, die afwijken van de hier genoemde. Omdat dit slechts in extreem zeldzame gevallen voorkomt, noemen wij die eigenschap dan niet.

Dieren die in zee leven

Oester
Bultrug
Dolfijn
Kreeft
Keizerspinguïn
Krokodil
Kwal
Zeehond
Zeepaardje
Witte haai

Dieren die in zoet water – dus beken, rivieren of meren – leven

Bever
Eend
Vuursalamander
Karper
Boomkikker
Krokodil
Libelle

Dieren die op het land leven

Afrikaanse olifant
Mier
Bever
Bij
Bruine beer
Eend
Vuursalamander
Vleermuis
Vos
Giraffe
Sprinkhaan
Hert
Kip
Egel
Keizerspinguïn
Kameel
Kangoeroe
Kat
Ratelslang
Koala
Koe
Boomkikker
Krokodil
Libelle
Leeuw
Lieveheersbeestje
Mol
Muis
Neushoorn
Panda
Paard
Roodborstje
Schaap
Chimpansee
Vlinder
Zeehond
Ooievaar
Struisvogel
Tijger
Wijngaardslak
Wild zwijn
Zebra

Dieren die geen poten hebben

Oester
Bultrug
Dolfijn
Karper
Ratelslang
Kwal
Zeepaardje
Wijngaardslak
Witte haai

Dieren die twee poten hebben

Eend
Vleermuis
Kip
Keizerspinguïn
Roodborstje
Chimpansee
Ooievaar
Struisvogel

Dieren die vier poten hebben

Afrikaanse olifant
Bever
Bruine beer
Vuursalamander
Vos
Giraffe
Hert
Egel
Kameel
Kangoeroe
Kat
Koala
Koe
Boomkikker
Krokodil
Leeuw
Mol
Muis
Neushoorn
Panda
Paard (benen!)
Schaap
Chimpansee
Zeehond
Tijger
Wild zwijn
Zebra

Dieren die meer dan vier poten hebben

Mier
Bij
Sprinkhaan
Kreeft
Libelle
Lieveheersbeestje
Dagpauwoogvlinder

Dieren die vliegen kunnen

Bij
Eend

Vleermuis
Sprinkhaan
Oester
Kip
Libelle
Lieveheersbeestje
Roodborstje
Ooievaar
Dagpauwoogvlinder

Dieren die eieren leggen

Mier
Oester
Bij
Eend
Vuursalamander
Sprinkhaan
Kip
Kreeft
Keizerspinguïn
Karper
Ratelslang
Boomkikker
Krokodil
Libelle
Lieveheersbeestje
Kwal
Roodborstje
Zeepaardje
Ooievaar
Struisvogel
Dagpauwoogvlinder
Wijngaardslak
Witte haai

Dieren die een vacht hebben

Bever
Bruine beer
Vleermuis
Vos
Giraffe
Hert
Egel
Kameel
Kangoeroe
Kat
Koala
Koe
Leeuw
Mol
Muis
Panda
Paard
Schaap
Chimpansee
Zeehond
Tijger
Wild zwijn
Zebra

Dieren die een duidelijk zichtbare oorschelp hebben

Afrikaanse olifant
Bever
Bruine beer
Vleermuis

Vos
Giraffe
Hert
Egel
Kameel
Kangoeroe
Kat
Koala
Koe
Leeuw
Mol
Muis
Neushoorn
Panda
Paard
Schaap
Chimpansee
Tijger
Wildzwijn
Zebra

Dieren die een snavel hebben

Eend
Kip
Keizerspinguïn
Roodborstje
Ooievaar
Struisvogel

Dieren die hoorns of een gewei dragen

Giraffe
Hert
Koe
Neushoorn
Schaap

Dieren die diep in het bos of de jungle leven

Mier
Bever
Bij
Bruine beer
Vuursalamander
Vleermuis
Vos
Sprinkhaan
Hert
Egel
Kat
Koala
Boomkikker
Krokodil
Libelle
Lieveheersbeestje
Mol
Muis
Neushoorn
Panda
Roodborstje
Chimpansee
Dagpauwoogvlinder
Tijger
Wijngaardslak
Wild zwijn

Typische boerderijdieren

Kip
Kat
Koe
Paard
Schaap

Dieren die vinnen hebben

Bultrug
Dolfijn
Keizerspinguïn
Karper
Zeehond
Zeepaardje
Witte haai

Dieren die vlees eten ¹⁾

Bruine beer
Vos
Kat
Ratelslang
Krokodil
Leeuw
Chimpansee
Ooievaar
Tijger
Witte haai
Wild zwijn

Dieren die gras, bladeren of vruchten eten

Afrikaanse olifant
Mier
Bever
Bij
Bruine beer
Eend
Giraffe
Sprinkhaan
Hert
Kip
Kameel
Kangoeroe
Karper
Koala
Koe
Muis
Neushoorn
Panda
Paard
Roodborstje
Schaap
Chimpansee
Struisvogel
Dagpauwoogvlinder
Wijngaardslak
Wild zwijn
Zebra

Vogels

Eend
Kip
Keizerspinguïn
Roodborstje
Ooievaar
Struisvogel

Dieren die hoeven hebben

Giraffe
Hert
Koe
Neushoorn
Paard
Schaap
Wild zwijn
Zebra

Dieren die veren hebben

Eend
Kip
Keizerspinguïn
Roodborstje
Struisvogel
Ooievaar

Dieren waarop je rijden kan

Afrikaanse olifant
Kameel
Koe
Paard
Struisvogel

Dieren die klauwen hebben

Bever
Bruine beer
Vos
Egel
Kangoeroe
Kat
Koala
Leeuw
Mol
Muis
Panda
Tijger

Dieren die vacht noch veren hebben

Afrikaanse olifant
Mier
Oester
Bij
Bultrug
Dolfijn
Vuursalamander
Sprinkhaan
Kreeft
Karper
Ratelslang
Boomkikker
Krokodil
Libelle
Lieveheersbeestje
Neushoorn
Kwal
Zeepaardje
Dagpauwoogvlinder
Wijngaardslak
Witte haai

Dieren die door kiemen ademen
 Oester
 Vuursalamander
 Kreeft
 Karper
 Boomkikker
 Libelle
 Zeepaardje
 Witte haai

Muis
 Paard
 Kwal
 Roodborstje
 Schaap
 Zeehond
 Ooievaar
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Wild zwijn

Dieren die levende jongen ter wereld brengen

Afrikaanse olifant
 Bever
 Bruine beer
 Bultrug
 Dolfijn
 Vuursalamander
 Vleermuis
 Vos
 Giraffe
 Hert
 Egel
 Kameel
 Kangoeroe
 Kat
 Ratelslang
 Koala
 Koe
 Leeuw
 Mol
 Muis
 Neushoorn
 Panda
 Paard
 Schaap
 Chimpanse
 Zeehond
 Zeepaardje
 Tijger
 Witte haai
 Wild zwijn
 Zebra

Dieren die minstens vijf minuten onder water kunnen blijven

Oester
 Bever
 Bultrug
 Dolfijn
 Vuursalamander
 Kreeft
 Keizerspinguïn
 Karper
 Boomkikker
 Krokodil
 Libelle
 Kwal
 Zeehond
 Zeepaardje
 Witte haai

Dieren die nesten bouwen om te slapen of voor hun jongen

Mier
 Bij
 Eend
 Kip
 Krokodil
 Muis
 Roodborstje
 Chimpanse
 Ooievaar
 Struisvogel
 Wild zwijn

Dieren die zwemvliezen hebben

Bever
 Eend
 Vuursalamander
 Keizerspinguïn
 Boomkikker
 Krokodil
 Zeehond

Dieren die zowel overdag als 's nachts actief zijn

Mier
 Oester
 Bultrug
 Kat
 Keizerspinguïn
 Mol
 Wijngaardslak

Dieren die vis eten

Bruine beer
 Bultrug
 Dolfijn
 Eend
 Kreeft
 Keizerspinguïn
 Kat
 Krokodil
 Zeehond
 Ooievaar
 Witte haai

Dieren die insecten, wormen of slakken eten

Mier
 Bruine beer
 Eend
 Vuursalamander
 Vleermuis
 Vos
 Sprinkhaan
 Kip
 Egel
 Karper
 Boomkikker
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Mol
 Muis
 Roodborstje
 Chimpanse
 Ooievaar
 Struisvogel
 Wild zwijn

Dieren die direct na hun geboorte zonder ouders leven kunnen

Oester
 Vuursalamander
 Sprinkhaan
 Kreeft
 Karper
 Ratelslang
 Boomkikker
 Krokodil
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Zeepaardje
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Witte haai

Dieren die geen zoogdier zijn

Mier
 Oester
 Bij
 Eend
 Vuursalamander
 Sprinkhaan
 Kip
 Kreeft
 Keizerspinguïn
 Karper

Ratelslang
 Boomkikker
 Krokodil
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Roodborstje
 Zeepaardje
 Ooievaar
 Struisvogel
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Witte haai

Dieren die geen skelet hebben

Mier
 Oester
 Bij
 Sprinkhaan
 Kreeft
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Witte haai

Dieren die geen tanden hebben

Mier
 Oester
 Bij
 Bultrug
 Eend
 Sprinkhaan
 Kip
 Kreeft
 Keizerspinguïn
 Karper
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Roodborstje
 Vlinder
 Zeepaardje
 Ooievaar
 Struisvogel
 Wijngaardslak

Dieren die geen tong hebben

Mier
 Oester
 Bij
 Sprinkhaan
 Kreeft
 Karper
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Vlinder
 Zeepaardje
 Witte haai

Dieren die een winterslaap of winterrust houden

Mier
 Bever
 Bruine beer
 Vuursalamander
 Vleermuis
 Sprinkhaan
 Egel
 Karper
 Ratelslang
 Boomkikker
 Libelle

Dieren die zich over grote afstanden bewegen

Lieveheersbeestje
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Afrikaanse olifant
 Bultrug
 Giraffe
 Leeuw
 Kwal
 Ooievaar
 Struisvogel
 Witte haai
 Zebra

Dieren die een harde schaal of pantser hebben

Mier
 Oester
 Bij
 Bultrug
 Eend
 Sprinkhaan
 Kip
 Kreeft
 Keizerspinguïn
 Karper
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Roodborstje
 Vlinder
 Zeepaardje
 Ooievaar
 Struisvogel
 Wijngaardslak

Dieren die giftig kunnen zijn

Mier
 Bij
 Vuursalamander
 Ratelslang
 Kwal

Dieren die er als jong heel anders uitzien dan als volwassen dier - die dus van gedaante veranderen

Oester
 Vuursalamander
 Sprinkhaan
 Kreeft
 Boomkikker
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Daggauwoogvlinder

Dieren die de vingers of tenen aan handen en voeten hebben

Vuursalamander

⁴⁾ Vleermuis
 Kip
 Egel
 Keizerspinguïn
 Koala
 Boomkikker
 Krokodil
 Mol
 Muis
 Roodborstje
 Chimpanse
 Ooievaar
 Struisvogel

Dieren die hun ogen niet sluiten kunnen omdat ze geen oogleden hebben

Mier
 Oester
 Bij
 Sprinkhaan
 Kreeft
 Karper
 Ratelslang
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Kwal
 Zeepaardje
 Daggauwoogvlinder
 Wijngaardslak
 Witte haai

Insekten

Mier
 Bij
 Sprinkhaan
 Libelle
 Lieveheersbeestje
 Daggauwoogvlinder

⁵⁾ **Dieren die normaliter maar één jong per worp baren**

Afrikaanse olifant
 Bultrug
 Dolfijn
 Vleermuis
 Giraffe
 Hert
 Keizerspinguïn
 Kameel
 Kangoeroe
 Koala
 Koe
 Neushoorn
 Paard
 Chimpanse
 Zeehond
 Zebra

Dieren die minstens twee keer zoveel tanden als mensen hebben

Dolfijn
 Krokodil
 Witte haai

1) Vlees eten: met vlees worden andere gewervelde dieren bedoeld, behalve vissen.

2) Levende jongen: niet alleen zoogdieren brengen levende jongen ter wereld. Zo is er de uitzondering waarbij dieren eieren leggen die echter in het lichaam al groeien. Gelijk bij de geboorte, kruipen de jongen uit het ei. Dit gebeurt bijvoorbeeld bij de ratelslang.

3) Skelet: kraakbeen telt niet als beenderen, daarom valt de witte haai onder deze categorie.

4) Winterslaap: er zijn alleen dieren opgenomen die ook in gebieden leven waar het winter is.

5) Giftig: enige soorten van deze dieren kunnen giftig zijn, voor mensen is dat gif niet altijd dodelijk.

© 2012 Ravensburger Spelelverlag

Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
 Ravensburger NV / SA · BITM, Atomiumsquare, P.O. box 357
 B-1020 Brussel / Bruxelles

www.ravensburger.com

www.tiptoi.nl

www.tiptoi.be