



# Entdecke die Welt

5-10  
Jahre



## Weißt du, wo das Känguru lebt?

Ravensburger® Spiele Nr. 24 990 9  
Autor: Gunter Baars · Illustration: Joachim Krause  
Design: DE Ravensburger, Miki Orange Design, Kinetic, KniffDesign  
Redaktion: Jutta Lehmburg, Helena Görres



## 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.



Erstes Wissen über  
Kontinente

Vergleichen und  
Zuordnen

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

## Entdecke die Welt

### Geografiespiel für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 10 Jahren

Wo leben Zebra und Elefant? Wer kennt die Freiheitsstatue und wer weiß, wo die Pyramiden stehen?

Das Vorwissen in Geografie und die Vorstellung von der Welt ist bei Kindern im Vorschulalter sehr unterschiedlich. Mit vielen Bildern bekommen die Kinder in diesem Spiel zunächst ein Gefühl dafür, auf welchen Kontinenten sie welche Tiere und Sehenswürdigkeiten finden. Ganz ohne Text erhalten die Kinder somit eine erste Orientierung auf der Weltkarte. Mit zusätzlichen Informationen für Profi-Entdecker wächst das Spiel mit den Kindern mit. So bauen sie Schritt für Schritt ein erstes Wissen über die Welt und ihre Kontinente auf.

## Liebe Kinder,

Kelly, das Känguru fühlt sich zu Hause in Australien richtig wohl. Aber manchmal würde es auch gerne seine Freunde Zamira, das Zebra, und Pina, den Papagei, besuchen. Kennst du dich auf unserer Erde aus und kannst Kelly zeigen, wo ihre Freunde wohnen?



### Inhalt

- ① 1 Würfel
- ② 30 Karten
- ③ 1 Spielplan aus vier Teilen
- ④ 42 Legeplättchen
- ⑤ 6 Kontinente

*Zu allen Motiven auf dem Spielplan befindet sich auf den weißen Seiten der Karten, oder auf der letzten Seite der Anleitung, eine kurze Information.*



①



②



③

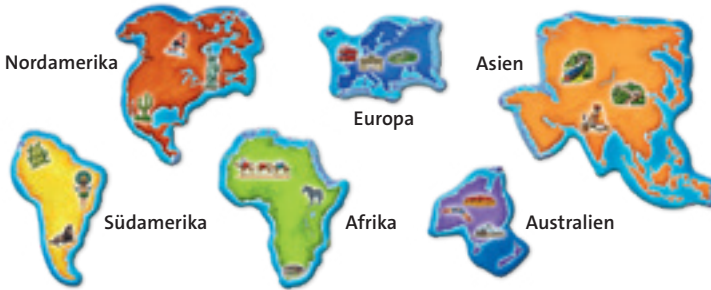


④



## Vor dem ersten Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel. Löst die Legeplättchen, die Spielkarten und die Kontinente vorsichtig aus den Stanztafeln. Puzzelt den Spielplan zusammen.



### ⑤ **Kontinente:**

*Zu den sieben Kontinenten unserer Erde gehört natürlich auch die Antarktis. In diesem ersten Geografiespiel konzentrieren wir uns auf die sechs anderen Kontinente.*

## Grundspiel

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

**Ziel des Spiels** ist es, die Motive der Legeplättchen auf dem Spielplan zu finden und zu vervollständigen. Wer die meisten Motive vervollständigt, gewinnt die meisten Karten.

### Vorbereitung des Spiels

Für das Grundspiel benötigt ihr den Spielplan, die **42 Legeplättchen** und die **30 Karten**. Die Kontinente und den Würfel legt ihr beiseite. Breitet die Legeplättchen mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch aus und mischt sie. Danach werden sie neben dem Spielplan gestapelt. Jeder Spieler zieht fünf Legeplättchen und legt diese mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die Karten werden mit der blauen Seite nach oben am Spielplanrand offen ausgelegt.

### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Lege eines deiner fünf Legeplättchen auf die passende Stelle des Spielplans. Ob du an ein schon vorhandenes Legeplättchen anlegst **oder** dein Plättchen frei auf den Plan legst, ist dir überlassen. Schau jedoch genau, ob du an ein ausliegendes Legeplättchen anlegen kannst.

**Vervollständigst du dadurch eines der Motive? Super, du darfst dir die Karte mit diesem Motiv als Gewinn nehmen.**

Vergiss nicht, am Ende deines Zuges ein Legeplättchen vom Stapel zu ziehen, damit du wieder fünf Legeplättchen vor dir liegen hast. Nun ist der reihum nächste Spieler am Zug.



## Ende des Spiels

Liegen keine Legeplättchen mehr auf dem Stapel, wird ohne Nachziehen weitergespielt. Das Spiel endet, wenn alle Legeplättchen auf dem Spielplan verteilt sind. Jetzt werden die gewonnenen Karten gezählt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

**Hinweis:** Es bekommt immer der Spieler eine Karte, der das Motiv vervollständigt hat. Es spielt dabei keine Rolle, wer den ersten Teil des Motivs gelegt hat.

Wenn ihr euch mit dem Zählen noch etwas schwer tut, legt ihr eure Karten nebeneinander auf den Tisch. Wer hat die längste Reihe?

## Spielvariante

### Geografiespiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, die Motive auf der Weltkarte zu vervollständigen und Karten zu sammeln. Wird ein Motiv des eigenen Kontinentes ergänzt, zählt diese Karte sogar doppelt.

### Vorbereitung des Spiels

Der Spielaufbau wird wie im Grundspiel aufgebaut. Zudem darf sich jeder Spieler einen **Kontinent** aussuchen und nimmt diesen zu sich. Ihr benötigt den **Würfel**.

### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, darfst du würfeln und die entsprechende Aktion ausführen:



Zeigt der Würfel eine Eins, legst du wie im Grundspiel eines deiner **eigenen** Legeplättchen auf die passende Stelle des Spielplans.



Zeigt der Würfel den Dieb, klast du ein Legeplättchen **eines beliebigen Mitspielers** und legst es auf dem Spielplan ab.

Kannst du beim Ablegen des Legeplättchens ein Motiv vervollständigen, bekommst du die zugehörige Spielkarte. Lege sie mit der **blauen Seite** nach oben vor dir ab. Ist das vervollständigte Motiv sogar eines der drei Motive auf deinem Kontinent? Lege die gewonnene Karte mit der **weißen Seite** nach oben vor dir ab. Diese Karte zählt **doppelt**. Am Ende jedes Zuges zieht der Spieler, dessen Plättchen auf den Spielplan gelegt wurde, ein Legeplättchen nach. Jeder hat somit wieder fünf Plättchen vor sich liegen.



## Ende des Spiels

Liegen keine Legeplättchen mehr auf dem Stapel, wird ohne Nachziehen weitergespielt. Sobald einer der Spieler keine Legeplättchen mehr vor sich liegen hat, nimmt ihr den Würfel aus dem Spiel.

Wer nun an der Reihe ist, kann ein beliebiges Legeplättchen von sich oder einem der Mitspieler auf dem Plan ablegen. Wird ein Motiv vervollständigt, bekommst du die passende Karte.

Das Spiel endet, wenn alle Legeplättchen auf dem Spielplan verteilt sind.

Jetzt werden die Punkte der gewonnenen Karten gezählt.

Die Weltkugeln auf Vorder- und Rückseite helfen dir beim Zählen der Punkte.



**Beispiel:**  $1 + 2 + 1 + 1 = 5$  Punkte

## Profi-Spielvariante

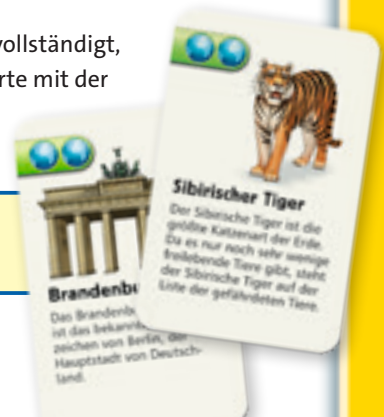
### Wissensspiel für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren

Es wird wie in der Spielvariante gespielt. Wichtig ist, dass auch hier die Karten mit der blauen Seite nach oben ausgelegt werden.

Hast du ein Motiv vervollständigt, kannst du durch dein Wissen zusätzliche Punkte sammeln. Du hast nun die Möglichkeit, das vervollständigte Motiv zu benennen. Über die weiße Seite der Karten kannst du prüfen, ob du den richtigen Namen genannt hast. Stimmt er, darfst du die Karte mit der weißen Seite nach oben vor dir ablegen. Am Ende bekommst du für diese Karten zwei Punkte. Konntest du das Motiv nicht richtig benennen, legst du die Karte mit der blauen Seite nach oben vor dir ab. Diese Karten zählen dann jeweils einen Punkt.

Hast du eines der Motive deines eigenen Kontinents vervollständigt, bekommst du automatisch zwei Punkte und legst die Karte mit der weißen Seite nach oben vor dir ab. Das Benennen des Motivs bringt in diesem Fall keine Zusatzpunkte.

*Lasst euch die Informationen zu den Motiven am besten gleich nach dem Gewinnen der Karten vorlesen.*



## Weitere Motive, die auf dem Spielplan zu finden sind:

 <p><b>Golden Gate:</b> So taufte man zur Zeit des Goldrauschs eine Meeresdurchfahrt bei San Francisco. Heute steht der Name vor allem für die rote Hängebrücke darüber.</p>	 <p><b>Der hellrote Ara</b> ist durch sein besonders buntes Federkleid ein sehr auffälliger Papagei. Mit einer Größe von bis zu 90 cm ist er einer der größten Papageien weltweit.</p>
 <p><b>Der Weiße Hai</b> ist der größte lebende Raubfisch der Erde. Sein Lebensraum erstreckt sich über alle Weltmeere, wobei er warme Küstengewässer bevorzugt.</p>	 <p><b>Eisbären</b> wohnen rund um den Nordpol. Es ist dort so kalt, dass das ganze Jahr über Schnee und Eis die Meeres- und Erdoberfläche bedecken.</p>
 <p>Dass ein <b>Chamäleon</b> seine Farbe ändern kann, dient nicht nur der Tarnung, sondern vor allem der Kommunikation mit anderen Tieren.</p>	 <p>Das Erkennungsmerkmal eines <b>Orientteppichs</b> sind die vielen verschiedenen Muster. Bis heute werden diese von Hand geknüpft.</p>
 <p><b>Kaiserpinguine</b> leben rund um die Küste der Antarktis. Mit einer Größe von bis zu einem Meter sind sie die größte Pinguinart.</p>	 <p><b>Der Wolf</b> gehört zur Familie der Hunde. Er lebt und jagt im Rudel. Auch die Jungtiere werden gemeinsam im Rudel erzogen.</p>
 <p>In Neuseeland hat die Schafzucht einen sehr hohen Stellenwert. Es gibt achtmal so viele <b>Schafe</b> wie Einwohner auf der Insel.</p>	 <p><b>Kängurus</b> leben ausschließlich in Australien, Neuguinea und Tasmanien. Manche Arten können über zehn Meter weit springen.</p>

*Unsere Erde ist rund. Die Länder und Kontinente auf einer Fläche abzubilden, ist da gar nicht so einfach. Unsere Weltkarte soll Kinder ansprechen und einen ersten Einblick in Geografie geben. Auf viele Details wurde demnach bewusst verzichtet, um den Kindern eine klare Orientierung zu ermöglichen.*

*Für das Spielprinzip ist es wichtig, dass die Motive auf den Schnittpunkten des Rasters liegen, weshalb es zu geringen Abweichungen der Originalstandorte kommen kann.*

© 2015/2026

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Weitere Tipps und Anregungen unter [www.SpielendNeuesLernen.de](http://www.SpielendNeuesLernen.de)