

Einfach tierisch!

Mit diesen „tierischen Spielen“ kommt so schnell keine Langeweile auf! Diese Liste gibt einen Überblick über vielfältige Brettspiele rund um die Tierwelt.

Lerne neue Tierarten kennen, und erfahre mehr über deine Lieblingstiere. Bei „Fauna“ steht jede Runde ein neues Tier im Mittelpunkt. In welchen Gebieten ist denn der Braunbär zuhause? Und wie groß kann ein Königspinguin werden? Hier ist gutes Einschätzungsvermögen gefragt. Mit „Manimals“ und „Können Schweine fliegen?“ sind zudem zwei Quizspiele der besonderen Art auf dieser Liste zu finden.

Geschick ist beim Fischfang mit „Jochen dem Rochen“ und beim „Tier auf Tier“ stapeln gefragt! Für kluge Ratefüchsinnen und Ratefüchse bieten „Animalogic“ und „Zoologic“ knifflige Denksportaufgaben.

Werde „Nature detective“ und begib dich auf Spurensuche in den Wald und, TierschützerInnen sind gefragt, wenn es gilt ein schöneres Leben für „Schwein & Co“ zu schaffen.

So bunt wie das Tierreich ist auch diese Spieleliste zusammen gestellt. Ein wahrhaft „tierischer“ Spielespaß!

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II
1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel.: +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00

Tiere kennen lernen für die Kleinsten

<p>BÄRENTANZ UND AFFENSPRUNG Verlag: Schmidt Dauer: 10-30Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Hier ist Bewegungstalent gefragt! Wer ahmt mit einem lustigen Bärenanz oder einem wilden Affensprung am besten und schnellsten Tiere nach?</p>
<p>E-LEKTOR QUIZ Tiere Verlag: Clementoni, 2003 Dauer: 10-30Min. SpielerInnen: 1-2 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Ein Tierquiz mit elektronischer Spieleinheit. Der leuchtende Stift zeigt den Kindern die richtige Antwort.</p>
<p>HOPPEL-POPPEL AutorInnen: Heinz Meister Verlag: Haba, 1995 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Auf der Spielwiese sind die Tiere verschwunden, und die Kinder versuchen diese auf ihre Plätze zurück zu würfeln. Ein nettes erstes Regelspiel zum Erlernen von Farben und (Tier-)Formen.</p>
<p>ICH GEHE IN DEN ZOO Verlag: Ravensburger, 2002 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Ein Lottospiel rund um Zootiere. Wer sammelt als Erste / als Erster genügend Tierkarten, um seine Tafel zu vervollständigen?</p>
<p>KRAWALL IM STALL AutorInnen: Jacques Zeimet Verlag: Selecta, 2002 Dauer: 5-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Auf dem Bauernhof geht es drunter und drüber! Schweine, Enten, Hühner und Schafe tummeln sich in den Ställen herum. Bei so viel Durcheinander kommt es auf ein gutes Gedächtnis an, damit am Ende alle Tiere wieder in ihrem richtigen Stall landen.</p>
<p>LERN MIT MIR Tiere Verlag: MB, 2000 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 1-2 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Ein erstes Lernspiel für die Kleinsten, bei dem das Erkennen von Farben, genaues Schauen und Zuordnen gefördert wird. Nebenbei lernen die Kinder neue Tiere und deren Lebensräume kennen.</p>
<p>MEIN ERSTER BAUERNHOF AutorInnen: Kerstin Völker Verlag: Ravensburger, 2000 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 1-2 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Ein Spiel rund um den Bauernhof mit mehreren Spielideen in einer Schachtel. Es kann gegeneinander gepuzzelt, gewürfelt oder allein zusammen gebaut werden.</p>

<p>PICCO ZOO Verlag: Selecta, 2005 Dauer: 5-15Min. SpielerInnen: 1-1 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Picco Zoo ist ein wunderschön illustrierter Puzzlespaß für die kleinsten unter den Tierfreunden. Durch die fröhlichen Farben und lustigen Formen ist der Spielanreiz enorm!</p>
<p>TIERE FÜTTERN 06 Verlag: Ravensburger, 2006 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 1-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Ein liebevoll gestaltetes Sammelspiel für die kleinsten Tierfreunde. Auf den Spieltafeln müssen das jeweilige Tier und sein bevorzugtes Futter zusammen gefügt werden. Durch drei verschiedene Spielideen kann das Spiel an das Alter und den Wissensstand des Kindes angepasst werden.</p>
<p>TIERMIX Verlag: Ravensburger, 2003 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 1-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Die Vorder- und Hinterteile der Tiere sind bunt durcheinander geraten! Wer genau hinsieht, kann alle Tiere vervollständigen. Das Spiel besticht durch Holzmaterial mit detailreichen Illustrationen.</p>
<p>WO DIE TIERE LEBEN Verlag: Clementoni, 2003 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 1-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Entdecke mit Biene Maja die unterschiedlichen Lebensräume der Tiere. Ein lustiges Legespiel mit Selbstkontrollmöglichkeit.</p>

Wissen und Einschätzen

<p>DIE WELT DER TIERE Verlag: Kosmos, 2008 Dauer: 15-25Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Ein Kartenspiel voll spannender Geo-Lino-Quizfragen. Wie weit können fliegende Fische fliegen? Was wächst bei Krokodilen regelmäßig nach? Durch richtiges Beantworten gewinnen die SpielerInnen Karten, doch wer wird am Ende die Nase vorn haben?</p>
<p>ELEFANTÖS AutorInnen: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth Verlag: Haba, 2004 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Die Kinder beschreiben mit Gesten, Worten oder Geräuschen die Tiere, die vor ihren Sichtschirmen liegen. Wer wird sie wohl am schnellsten erraten?</p>

<p>MANIMALS AutorInnen: Naegele, Bernhard Verlag: Adlung-Spiele, 2006 für Viele Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 2-6 Alter: ab 6 Jahren</p>	<p>Voller Spielspaß in kompakter Schachtel. In Manimals stecken über 50 Tiere, die nach bestimmten Kriterien geordnet werden müssen. In einer Runde sind Tiere mit Geweih, in der nächsten Tiere, die Winterschlaf halten, gesucht. Wer zuerst zum Thema passende Tiere erklatscht, darf die Karten behalten.</p>
<p>FAUNA AutorInnen: Friese, Friedemann Verlag: Huch & friends, 2008 Dauer: 45-60Min. SpielerInnen: 2-6 Alter: ab 10 Jahren</p>	<p>Fauna ist ein Wissensspiel für die ganze Familie, bei dem 360 Tiere aus aller Welt im Mittelpunkt stehen. Jede Runde werden Informationen über eine bestimmte Tierart erfragt, wie etwa Größe, Gewicht oder Schwanzlänge. Auf dem riesigen Spielpan, der eine Weltkarte darstellt, kann zudem das Verbreitungsgebiet abgesteckt werden. Das zusätzliche Begleitheft bietet zudem zu jedem Tier noch wissenswerte Geschichten und Fakten.</p>
<p>GREEN STORIES AutorInnen: Köhrsen, Andrea Verlag: moses., 2009 Dauer: 20-45Min. SpielerInnen: 3-13 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Spannende Geschichten rund um den Dschungel erwarten die SpielerInnen. Jede Runde steht eine andere Geschichte als Rahmenhandlung zur Verfügung- doch wer errät das Geheimnis zuerst?</p>
<p>KÖNNEN SCHWEINE FLIEGEN? AutorInnen: Sonja Häßler Verlag: Kosmos, 2004 Dauer: 15-20Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Es ist nicht immer einfach die Merkmale von Tieren einzuschätzen. Bei diesem lustigen Lernspiel nehmen die SpielerInnen jede Runde ein anderes Tier genauer unter die Lupe.</p>
<p>OLI'S TIER-QUIZ AutorInnen: Christian Beiersdorf Verlag: Kosmos, 2005 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 3-6 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Ein Kind wird zur Moderatorin / zum Moderator und stellt ein Tier vor. Nach und nach gibt er / sie immer mehr Hinweise. Die MitspielerInnen versuchen nun das Tier zu erraten. Kluge QuizzerInnen dürfen anschließend auf dem Dschungelpfad durchs Zimmer hüpfen.</p>
<p>SAUGUT! AutorInnen: Pauty, Jean-Marc Verlag: Interlude, 2008 Dauer: 10-30Min. SpielerInnen: 3-42 Alter: ab 6 Jahren</p>	<p>„Ih-Ah“, „Muh“, „Quak“, „Miau“ und „Oink“ dröhnt es durchs Zimmer. Ziel des Spiels ist es als Erste / als Erster im Stimmengewirr seinen Partner / seine Partnerin mit derselben Tierkarten zu finden. Aber Achtung: Auch der fiese Jäger ist unterwegs und versucht alle anderen zu täuschen.</p>

<p>SCHNELLER ALS KURZ AutorInnen: Goslar, Roland; Schaffstein, Sören Verlag: Heidelberger Spieleverlag, 2008 Dauer: 15-20Min. SpielerInnen: 1-6 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Tiere nach Eigenschaften zu ordnen ist ganz schön knifflig. Bekommt ein Ameisenbär im Durchschnitt mehr oder weniger Kinder als ein Faultier? Bei solchen Fragen steht Wissen oder geschicktes Bluffen im Vordergrund. Für unterhaltsame Raterunden ist jedenfalls gesorgt.</p>
<p>WIESO? WESHALB? WARUM? Tiere AutorInnen: Baars, Gunter Verlag: Ravensburger, 2009 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Ein Quizspiel im Reisespielformat und daher Ideal für Unterwegs. Bei den zahlreichen Wissensfragen gilt es Wissen über Tierarten der ganzen Welt zu beweisen.</p>

Feinmotorik und Geschicklichkeit

<p>FÄDELZOO AutorInnen: Schmid, Bernhard Verlag: Haba, 2008 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 1-4 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Bei „Fädelzoo“ können bunte Tierfiguren auf einer Schnur in verschiedensten Mustern angeordnet werden. Durch die zahlreichen Zusatzregeln und Spielideen kann es ideal als erstes Regelspiel eingesetzt werden.</p>
<p>GO GORILLA Verlag: Goliath, 2008 Dauer: 5-10Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Mit der elektronischen Dschungel-Spielplattform versuchen die SpielerInnen die Affen von einer Palme zur nächsten zu transportieren. Schnelligkeit und Geschick entscheiden darüber, ob die Tiere am Ende im Ziel landen oder von den GegnerInnen gefangen werden. Ein wahrhaft rasanter Spielspaß!</p>
<p>JOCHEN, DER ROCHEN AutorInnen: Manfred Ludwig Verlag: Zoch, 2004 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 2-6 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Jochen der Rochen hat seine Fischfreunde zu einer wilden Rutschpartie eingeladen. Wer sammelt die meisten Fische?</p>
<p>KWAZOOLOO AutorInnen: Mars, Jean-Philippe; Fourcade, Valéry Verlag: Gigamic, 2006 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Würfeln, Schauen, Reagieren! Die SpielerInnen stecken sich Ringe mit Tieren an die Finger und versuchen die dazupassenden Würfel zu schnappen. Die kurze Spieldauer lädt immer wieder zu neuen Spielrunden ein.</p>

<p>TIER AUF TIER AutorInnen: Klaus Miltenberger Verlag: Haba, 2005 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Immer nur nebeneinander stehen ist langweilig- und so wollen die Tiere in diesem Spiel einmal hoch hinaus! Der Würfel entscheidet welches Tier in die Tierpyramide eingebaut werden muss. Aber Vorsicht: Der wackelige Turm kann jeden Moment einstürzen...</p>
<p>ZOOWABOO AutorInnen: Rossi, Carlo Verlag: Selecta, 2008 Dauer: 20-30Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Eine Floßfahrt die ist lustig – das denken sich auch Eisbär, Hase, Schlange, Fuchs & Co und erkunden gemeinsam den weiten Ozean. Zu Beginn legen die SpielerInnen ein Floß und zehn Tierkarten aus, auf welche die verschiedenen Holztiere gelegt werden. Und schon kann es losgehen: Passen alle zehn Tiere in die ausliegende Form? Das Einschätzen der Fläche und die Vorstellung von Größen stellen einen ersten Zugang zu mathematischen Grundkompetenzen dar. "Zoowaboo" trainiert</p>

Rätsel und Logisches Denken

<p>ANIMALOGIC AutorInnen: Mark Engelberg Verlag: Huch & friends, 2008 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 1-1 Alter: ab 7 Jahren</p>	<p>Bei diesen Logikrätseln müssen die Tiere nach und nach über den Fluss transportiert werden. Die SpielerInnen starten mit Trainingsaufgaben, danach steigt der Schwierigkeitsgrad mehr und mehr an. Animalogic ist eine Herausforderung, die allein oder im Team gelöst werden kann.</p>
<p>RUSH HOUR Safari Verlag: Thinkfun, 2008 Dauer: 5-30Min. SpielerInnen: 1-1 Alter: ab 6 Jahren</p>	<p>Mit Logik ziehen die SpielerInnen den Jeep durch die Savanne. Dabei müssen die Tiere aus dem Weg geschoben werden. 50 Karten mit Logikaufgaben gilt es zu lösen- eine wirklich knifflige Aufgabe!</p>
<p>ZOOLOGIC AutorInnen: Inon Kohn Verlag: Huch & friends, 2008 Dauer: 10-20Min. SpielerInnen: 1-1 Alter: ab 6 Jahren</p>	<p>Wie schon „Animalogic“, fordert und fördert auch „Zoologic“ das logische Denken. Die Tiere müssen auf dem Spielplan abgelegt werden, doch dabei dürfen Legeregeln nicht außer Acht gelassen werden. So darf eine Maus nicht neben einer Katze und eine Katze nicht neben einen Hund gelegt werden. Die spannenden Rätsel bieten stundenlangen Denksportspaß.</p>

Tierschutz und Natur

<p>NATURE DETECTIVE Verlag: Murrel Spielwerkstatt, 2007 Dauer: 15-45Min. SpielerInnen: 2-5 Alter: ab 3 Jahren</p>	<p>Als Naturdetektive und Naturdetektivinnen begeben sich die Kinder auf die Jagd nach Waldtieren. Als Hinweise haben sie jedoch nur Tierspuren zur Verfügung. Die Box mit wunderschön gestalteten Karten bietet mehrere Spielvarianten, die für Langspielspaß sorgen!</p>
<p>SCHÖNER LEBEN FÜR SCHWEIN & CO AutorInnen: Persy, Eva; Patak, Georg Verlag: Magistrat der Stadt Wien, 2007 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Dies ist ein Quartett der besonderen Art, denn es ist ganz dem Themen Tierschutz gewidmet. Im Spiel wird, ganz nebenbei, das Bewusstsein zur artgerechten Tierhaltung geschärft.</p>
<p>SPUREN IM WALD AutorInnen: Franz, Rita Verlag: Huch & friends, 2006 Dauer: 25-30Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Auf dem liebevoll illustrierten Spielplan führen die SpielerInnen ihre Figuren entlang von Tierspuren von Feld zu Feld. Ein gutes Gedächtnis führt die FährtensucherInnen zu den gesuchten Tieren.</p>

Lustige Würfel- und Kartenspiele

<p>SAFARI AutorInnen: Erika Bruhns Verlag: Piatnik, 1990 Dauer: 10-15Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 4 Jahren</p>	<p>Bei einer Safari begegnet man den wildesten Tieren, doch manchmal verstecken sich diese hinter großen Gebüschchen. Die SpielerInnen würfeln und ziehen auf der Suche nach den wilden Tieren über den Spielplan. Taktik und etwas Glück sind gefragt, damit man am Ende nicht im Wasserloch landet.</p>
<p>ZOFF IM ZOO AutorInnen: Doris Matthäus, Frank Nestel Verlag: Doris Matthäus & Frank Nestel, 1999 Dauer: 60-70Min. SpielerInnen: 3-7 Alter: ab 10 Jahren</p>	<p>„Zoff im Zoo“ ist ein rasantes Stichspiel im wahrsten Sinne des Wortes. Welches Tier wird die freche Mücke als nächstes stechen? Und wo bleibt die zweite Maus, um den Elefanten zu erschrecken? Das richtige Spiel für Bluffer und Zocker.</p>

<p>ZOO-RALLYE Verlag: Cranium, 2007 Dauer: 20-30Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 6 Jahren</p>	<p>Bau dir deinen Traumzoo! Wähle die Lebensräume für deine Tiere und versuche als Erste / als Erster den Zoo zu eröffnen. Mit etwas Würfelglück kannst du den Gefahren ausweichen und vor deinen MitspielerInnen dein Ziel erreichen.</p>
<p>COCOTAKI AutorInnen: Haim Shafir Verlag: Amigo, 2002 Dauer: 15-20Min. SpielerInnen: 2-10 Alter: ab 5 Jahren</p>	<p>Bei diesem flotten Kartenspiel geht es richtig bunt zu! Es kräht der Hahn und brüllt der Löwe- in diesem Durcheinander heißt es Konzentration bewahren und den richtigen Laut zur passenden Karte von sich geben.</p>

Für StrategInnen!

<p>ARCHE OPTI MIX AutorInnen: Frank Nestel Verlag: Spiele von Doris&Frank, 2005 Dauer: 40-50Min. SpielerInnen: 3-5 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Die Arche wird voller und voller und doch möchten noch Tiere im rettenden Schiff ihren Platz finden. Durch geschicktes Ausspielen von Karten können diese in den Kabinen untergebracht werden- wenn nicht die Legeregeln den SpielerInnen einen Strich durch die Rechnung machen! Lagert man zu viele Tiere auf einer Seite, droht die Arche zu kippen und Fleisch- und Pflanzenfresser dürfen aus Sicherheitsgründen natürlich auch nicht zusammen wohnen.</p>
<p>O ZOO LE MIO AutorInnen: Corné van Moorsel Verlag: Zoch, 2003 Dauer: 45-60Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 9 Jahren</p>	<p>Jeder Spieler / jede Spielerin ist für seinen / ihren Zoo verantwortlich und versucht durch geschicktes Ersteigern, die schönsten Tiere zu erlangen. Doch nur wer die meisten BesucherInnen durch attraktive Gehege, Sitzbänke und Bäume in seinen / ihren Zoo lockt, kann am Ende ganz oben auf dem Siebertreppchen stehen.</p>
<p>PANDA, GORILLA & CO AutorInnen: Peter Wichmann Verlag: Schmidt, 2008 Dauer: 30-45Min. SpielerInnen: 2-4 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Ein spannendes Strategie- und Legespiel rund um den Aufbau eines Tiergartens. Die SpielerInnen versuchen für ihre Tiere möglichst geeignete Plätze zu suchen, um am Ende bei der Abrechnung die meisten Punkte zu ergattern.</p>

<p>URSUPPE AutorInnen: Matthäus, Doris; Nestel, Frank Verlag: Doris Matthäus & Frank Nestel, 1997 Dauer: 90-120Min. SpielerInnen: 3-4 Alter: ab 12 Jahren</p>	<p>Im Mittelpunkt der Ursuppe stehen Amöben, doch diese möchten nicht immer klein bleiben. Somit lautet das Schlagwort: „Evolution!“ Die SpielerInnen versuchen durch den geschickten Einsatz von Nährstoffen und gekonntes „durchs Wasser Trudeln“ ihren Amöben zum Erfolg zu verhelfen.</p>
<p>ZOOLORETTO AutorInnen: Michael Schacht Verlag: Abacus Spiele, 2007 Dauer: 40-50Min. SpielerInnen: 2-5 Alter: ab 8 Jahren</p>	<p>Sie wollten sich schon immer einmal als ZoodirektorIn versuchen? Dann liegen Sie bei Zooloretto genau richtig. Wer sich bei der Versteigerung die Wägen mit den lukrativsten Tieren sichert und diese in seinen Gehegen unterbringen kann wird am Ende das meiste Geld sammeln und das Spiel gewinnen.</p>

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel.: +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00