

# Elefantös

Elephantastic • Eléphantique • Olifantastisch



Habermaß-Spiel Nr. 4598

# Elefantös

Wer erkennt das Tier?

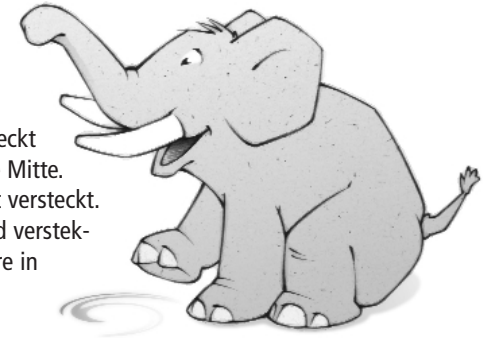
Ein Lernspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

**Illustration:** Oliver Freudenreich

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

„Muuuhhh“, ruft Lisa und streckt ihre geschlossene Hand in die Mitte. Eine Kuh hat sie in ihrer Faust versteckt. Tom und Katrin überlegen und verstecken dann auch eines ihrer Tiere in ihren Fäusten. Ob einer von beiden Lisas Tier erraten hat?



## Spielinhalt

- 32 Holztiere (2 x 16 verschiedene Tiere)
- 4 Tierbilder (Sichtschutz)
- 2 Würfel (1 gelber/ 1 roter Würfel)
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Ein Kind beschreibt mit Worten, Gesten oder Geräuschen ein Tier. Die anderen versuchen zu erraten, um welches Tier es geht. Wer hat zuerst keine Tiere mehr?

*alle Tiere abgeben*

## Spielvorbereitung

Tierbild aufstellen

Die Variante für 2 Spieler steht auf Seite 6.

Jeder Spieler nimmt sich ein Tierbild und stellt es so vor sich auf, dass er gleich seine Tiere dahinter verstecken kann. Legt alle Tiere in die Tischmitte.

Wichtig: Bei 3 Spielern wird ein Tierpaar aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt.

Tiere gleichmäßig verteilen; niemand darf eines doppelt haben!

Gleichzeitig ziehen sich alle Spieler die gleiche Anzahl Tiere.

- bei 3 Spielern = 10 Tiere
- bei 4 Spielern = 8 Tiere

Wichtig: Kein Spieler darf ein Tier doppelt haben!

Der gelbe Würfel wird bereitgelegt.

Der rote Würfel wird nur für die schwierigere Variante benötigt und zunächst beiseite gelegt.

gelben Würfel bereit

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am besten wie ein Elefant tröten kann, darf beginnen.

Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

1 x würfeln

**Die Aktionen**, die auf dem Würfel zu sehen sind, zeigen an, welche Hinweise du zu einem deiner Tiere geben darfst. Sieh dir zuerst die Aktion an. Entscheide dich dann, welches Tier du auswählen willst. Führe anschließend die Aktion durch.

Tier auswählen und Aktion ausführen:



bewegen



Geräusch machen



Tier beschreiben

- **Bewege deinen Körper.**

Ahme eine typische Bewegung oder Verhaltensweise des ausgewählten Tieres nach. Dabei darfst du nicht reden und auch keine Geräusche machen.

- **Mache Geräusche.**

Versuche, ein Geräusch zu imitieren, das dein Tier besonders gut beschreibt.

- **Beschreibe das Tier.**

Beschreibe dein Tier, ohne seinen Namen zu nennen. Sprich dabei in ganzen Sätzen.

Zum Beispiel: *Es ist groß und grau. Es lebt auch in Afrika.*

alle anderen:  
Tier tippen,  
in Faust verstecken

Richtiges Tier  
getippt?  
Beide Tiere in  
Schachtel

Falsches Tier getippt?  
Tiere wieder hinter  
eigenes Tierbild.

alle Tiere weg = Sieg

roter Würfel



Zuhause beschreiben



Finger bewegen



zeichnen

## Wer hat das passende Tier?

Die anderen Spieler überlegen, ob sie das zum Hinweis passende Tier besitzen. Sie verstecken das vermutete Tier in der geschlossenen Faust und halten diese in die Mitte des Tisches.

Auch der Spieler, der gerade das Tier beschrieben hat, versteckt sein Tier in der Faust und hält sie in die Mitte des Tisches.

Wichtig: Auch wenn ein Spieler fest davon überzeugt ist, dass er das passende Tier nicht besitzt, wählt er eines aus.

## Gleichzeitig öffnen alle Spieler die Fäuste:

- Hat ein Spieler genau dasselbe Tier in der Hand wie der Spieler, der die Hinweise gegeben hat?  
Beide Tiere dürfen in den Schachtelboden gelegt werden.  
Alle anderen Tiere werden wieder zurück hinter die Tierbilder gelegt.

- Hat keiner der ratenden Spieler das gesuchte Tier in der Hand, legen alle Spieler die Tiere wieder zurück hinter das eigene Tierbild.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt einmal.

## Spielende

Sobald der erste Spieler sein letztes Tier ablegen konnte, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt und wird zum „König der Tiere“ ernannt. Trifft das auf zwei Spieler zu, so gewinnen sie gemeinsam.

## Schwierigere Variante

Die Spielvorbereitung und der Ablauf bleiben wie in der Grundvariante. Nun spielt ihr jedoch mit dem roten Würfel. Er hat noch drei weitere Symbole:

- **Beschreibe das Zuhause des Tieres.**

Erkläre den anderen Kindern, wo das Tier wohnt.  
Zum Beispiel: *Es wohnt in einem Nest.*

- **Bewege deine Hände.**

Versuche mit deinen Fingern und Händen den Gang des Tieres auf dem Tisch nachzumachen. Du darfst keine Geräusche mit dem Mund machen; Geräusche, die z. B. beim Klopfen auf den Tisch entstehen, sind erlaubt.

- **Zeichne mit dem Finger.**

Zeichne den Umriss des ausgewählten Holztieres mit dem Finger in die Luft.

## Variante für zwei Personen

16 Tiere je Spieler

*gemeinsam  
möglichst oft  
richtig raten*

Jeder Spieler nimmt sich jeweils ein Tier eines Paares und legt es hinter sein Tierbild.

Das Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Tiere richtig zu erkennen. Seht euch die Bedeutungen der Aktionen an, die auf den Würfeln zu sehen sind, und entscheidet, ob ihr mit dem gelben oder mit dem roten Würfel spielen möchtet.

*Lisa würfelt, sieht sich die Aktion an, wählt ein Tier aus und führt die Aktion aus. Tom soll erraten, um welches Tier es sich handelt.*

*Beide Spieler verstecken das ausgewählte Tier in der Faust, strecken diese in die Mitte, öffnen sie und vergleichen die Tiere.*

- Halten beide Spieler dasselbe Tier in der Hand, dürfen sie es in den Schachtelboden legen.
- Halten die Spieler jedoch unterschiedliche Tiere in der Hand, legen sie beide Tiere in die Tischmitte.

Das Spiel endet, wenn beide Kinder nur noch vier Tiere hinter ihrem Tierbild liegen haben.

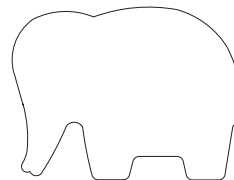
Die Anzahl der Tiere in der Tischmitte zeigt, wie gut ihr gespielt habt:

- 0 Tiere = elefantös
- 2 - 8 Tiere = saugut
- 10 - 16 Tiere = affenstark
- 18 - 24 Tiere = mäusemäßig

*Wie viele Tiere liegen  
in der Tischmitte?*

## Kleines Tierlexikon

### Der Elefant



Elefanten sind Pflanzenfresser. Hauptsächlich ernähren sie sich von Gras, Blättern, Früchten und Wurzeln.

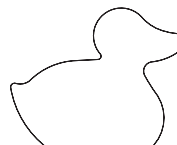
Der Rüssel ist für den Elefanten die Nase und gleichzeitig eine besondere Art von Hand. Er benutzt ihn für viele Dinge: zum Streicheln seiner Jungen, zum Abbrechen von Ästen, zum Graben von Löchern und auch zum Trinken.

#### Elefantös!

Ein einzelner Zehnnagel eines Elefanten ist so groß wie eine Kinderhand.

Ein Elefantenrüssel fasst 15 - 20 Liter Wasser, das sich ein Elefant selbst ins Maul spritzen kann. Natürlich kann er sich oder andere damit auch prima nass spritzen!

### Die Ente

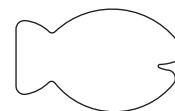


Es gibt viele verschiedene Entenarten. Bei uns ist die Stockente die häufigste und auch die bekannteste Wildente. Wenn sie „gründelt“ taucht sie Kopf und Hals ins Wasser, um ihre Nahrung, die Wasserpflanzen, zu erreichen. Rumpf und Schwanz stehen dabei in die Höhe.

#### Elefantös!

Entenkinder sind Nestflüchter; sie können gleich nach dem Schlüpfen laufen und schwimmen.

### Der Fisch



Fische leben im Wasser und haben Flossen anstelle von Armen und Beinen. Die meisten Fische haben Schuppen. Die Schuppen sind von einer dünnen Oberhaut bedeckt, die ständig Schleim absondert: Dieser Schleim umhüllt den ganzen Fisch und macht ihn „aalglatt“.

Es gibt ungefähr 25.000 verschiedene Fische. Unter ihnen gibt es reine Pflanzenfresser, die meisten jedoch fressen auch Fleisch.

#### Elefantös!

Manche Fische können sehr schnell schwimmen. Tunfische und Schwertfische sind die absoluten Rekordhalter. Ihr Höchsttempo kann bis zu 109 km/h betragen.

## Der Frosch



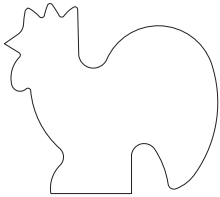
Frösche sind Amphibien und Fleischfresser: Auf ihrem Speiseplan stehen Insekten, Spinnen und kleine Krebse. Die Kaulquappen fast aller Frösche ernähren sich von Pflanzen.

Frösche wandern weit, um sich an bestimmten Gewässern zur Paarung zu treffen. Jede Art hat ihren ganz besonderen Ruf: Ein Frosch, der unterwegs ist, kann am Ruf erkennen, wo er Artgenossen findet. Ein Frosch legt im Frühjahr bis zu 2.000 Eier.

### Elefantös!

Aus den Regenwäldern Südamerikas stammen die farbenfrohen Pfeilgiftfrösche. Die dort lebenden Indianer nutzen das Gift dieser Tiere: Ein Tropfen an einer Pfeilspitze reicht aus, um kleine Vögel oder Affen sofort zu lähmen.

## Der Hahn



Der Hahn ist ein männliches Haushuhn.

Es gibt verschiedene Rassen von Hühnern, alle jedoch stammen vom so genannten „Bankaviahuhn“ ab.

Hühner fressen Körner, Würmer und Insekten.

Die Augen der Hühner sind unbeweglich – darum müssen die Tiere ihren Kopf schnell drehen, um ihre Umgebung wahrnehmen zu können.

### Elefantös!

Hähne krähen, um ihr Revier zu verteidigen. Dabei lassen sie ihren Kamm anschwellen.

Ein Huhn kann 200 - 300 Eier pro Jahr legen!

## Der Hase



Der europäische Feldhase ist ein Pflanzenfresser und ernährt sich z. B. von Gräsern, Kräutern und Blättern.

Hasen haben viele Feinde. Ein Hase ist darum stets sehr aufmerksam und richtet sich oft auf, um die Umgebung zu beobachten.

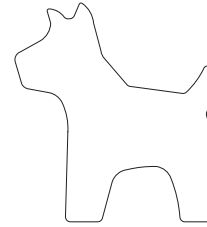
Die großen, gut beweglichen Ohren verraten ihm, von wo ein Geräusch kommt.

Hasen haben längere „Löffel“ als Kaninchen: Ihre Ohren sind bis zu 15 cm lang!

### Elefantös!

Alle Hasenarten sind ausdauernde und schnelle Läufer. Manche können eine Geschwindigkeit von bis zu 80 km/h erreichen!

## Der Hund



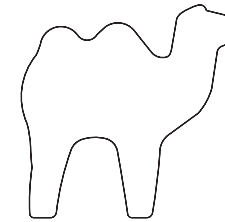
Alle Haushunde stammen vom Wolf ab und sind Fleischfresser. Der Geruchssinn ist der stärkste Sinn der Hunde, dicht gefolgt von einem sehr guten Gehörsinn. Hunde können 40 mal besser riechen als Menschen!

Da Hunde nicht wie wir schwitzen, hecheln sie: Sie atmen mit geöffnetem Maul und meist heraushängender Zunge, um ihren Körper nach Anstrengungen oder bei hohen Außentemperaturen abzukühlen.

### Elefantös!

Hunde sind schnelle und ausdauernde Läufer: Windhunde laufen bis zu 65 km/h schnell! Manche Hunde werden auch zu Polizei- oder Blindenhunden ausgebildet.

## Das Kamel



Zur Familie der Kamele zählen z.B. das Dromedar, das einen Höcker hat, und das Trampeltier mit zwei Höckern.

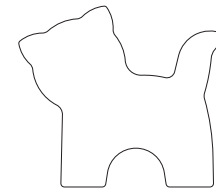
Beide Arten haben ein weiches und dichtes Fell. Sie sind sehr genügsame Pflanzenfresser: Blätter, Gras und Kräuter zählen zu ihrer Nahrung, aber auch dornige Gewächse schmecken ihnen. Die Höcker sind Energiespeicher: Auf langen Reisen durch die Wüste können die Tiere wochenlang ohne viel Nahrung auskommen.

### Elefantös!

Ein Kamel kann bis zu 135 Liter Wasser in zehn Minuten trinken! Einmal gut getränkt, kommt es dann mehr als eine Woche lang ohne Trinken aus.

Kamele haben verschließbare Nasenlöcher. Das ist vor allem in einem Sandsturm sehr praktisch!

## Die Katze



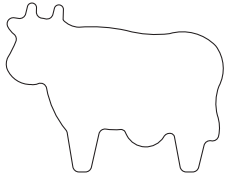
Alle Hauskatzen stammen von der afrikanischen Falbkatze ab. Katzen in freier Natur sind Fleischfresser; sie ernähren sich hauptsächlich von Mäusen.

Katzen sehen sehr viel besser als Menschen, vor allem nachts. Auch beim Hören sind sie uns überlegen: selbst Töne im Ultraschallbereich entgehen ihnen nicht.

### Elefantös!

Ihr Gehör ist so gut, dass sich selbst blinde Katzen gut orientieren können. Eine Katze kann eine Maus auf ca. 20 m Entfernung hören.

## Die Kuh



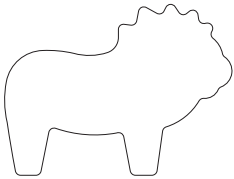
Der übergreifende Name dieser Tierart ist „Rind“. Weibliche Rinder werden, nachdem sie das erste Mal gekalbt haben, als Kuh bezeichnet.

Rinder sind Pflanzenfresser und außerdem Wiederkäuer. Wiederkäuer haben zwei Magensysteme. Sie verschlingen zunächst große Mengen Futter fast ohne es zu zerkleinern. Später würgen sie das Futter wieder nach oben, um es nun gründlich zu kauen.

### Elefantös!

Wildtiere bilden nur solange Milch, wie das Junge saugt. Bei den Kühen wird die Milchproduktion durch täglich zweimaliges Melken bis etwa 300 Tage nach dem Kalben aufrechterhalten. Eine Kuh gibt rund 20 Liter Milch pro Tag.

## Der Löwe



Löwen sind Fleischfresser und leben in Rudeln. Die Weibchen sind zuständig für die Jagd. Nach der Jagd versammeln sich alle Tiere; gefressen wird dann nach einer strengen Rangfolge: Die erwachsenen Männchen beginnen, dann folgen die Weibchen und zum Schluss die Jungtiere.

Die imposante Mähne der Männchen ist nicht nur Schmuck: Sie schützt den Hals vor gefährlichen Bissen und Tatzenhieben.

### Elefantös!

Löwen sind gute Sportler: Sie können bis zu 3,80 m hoch springen und erreichen Geschwindigkeiten von bis zu 80 km/h.

## Die Maus



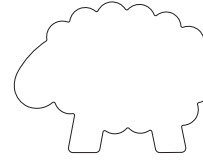
Mäuse gehören zur Familie der Nagetiere. Sie sind Allesfresser, ernähren sich jedoch vorwiegend von Samen, Früchten und Körnern.

Ihr weiches Fell kann je nach Art verschiedene Farben haben. Mäuse sind nicht nur schnelle Läufer, sie können auch ausgezeichnet springen, schwimmen und klettern. Der lange, unbehaarte Schwanz dient ihnen als Balancierhilfe.

### Elefantös!

Eine Hausmaus kann bereits im Alter von 8 - 12 Wochen zum ersten Mal Nachwuchs bekommen. Nach 20 Tagen bringt sie dann bis zu 6 Jungen zur Welt.

## Das Schaf



Das Mufflenschaf ist der Vorfahre aller gezüchteten Hausschaf-Rassen.

Schafe fressen Gräser und Kräuter. Genau wie die Rinder sind sie Wiederkäuer (siehe „Die Kuh“).

Schafe und Ziegen gelten als die ältesten aller Haustiere: Wir Menschen hielten und züchteten sie schon vor über 8.000 Jahren, denn sie liefern uns Fleisch, Leder, Milch und Wolle.

### Elefantös!

Das „Coburger Fuchsschaf“ ist eine widerstandsfähige und genügsame Rasse. Während die Lämmer fuchsrötlich sind, wird das Vlies (= Fell) der erwachsenen Tiere weiß bis goldschimmernd. Die Böcke liefern bis zu 5 kg Wolle pro Jahr, die Mutterschafe zwischen 3 und 4 kg.

## Die Schlange



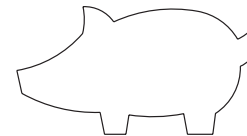
Es gibt sehr viele verschiedene Schlangenarten. Schlangen fressen kleine Nagetiere, Fische, Vögel, Amphibien, Reptilien oder Insekten. Sie können nicht kauen oder abbeißen und verschlingen ihre Beute in einem Stück!

Schlangen haben eine glatte, aus vielen Schuppen bestehende Haut. An der Spitze der Schlangenzunge sitzen feine Organe, mit deren Hilfe das Tier Duftstoffe aufnehmen kann: Die Zunge dient der Schlange also nicht nur zum Tasten, sondern auch zum Riechen.

### Elefantös!

Es gibt ca. 2.500 verschiedene Schlangenarten. Davon sind nur ca. 200 Schlangen giftig, besonders die Bisse von Kobras oder Klapperschlangen.

## Das Hausschwein



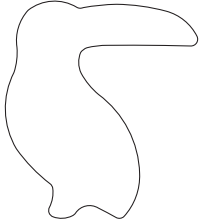
Es gibt viele verschiedene Hausschwein-Rassen: Kaum einer Rasse ist noch anzusehen, dass sie vom Wildschwein abstammt.

Schweine sind Allesfresser, die sich ihre Nahrung in freier Natur hauptsächlich aus dem Boden holen. Sie können sehr gut riechen: Wurzeln oder Larven im Boden werden problemlos gefunden und ausgegraben.

### Elefantös!

Schweine sind klug! Ferkel, die von Menschen aufgezogen werden, lernen fast so viel wie Hunde und sind ebenso anhänglich und treu.

## Der Tukan



Zur Familie der Tukane gehören 37 verschiedene Arten. Sie alle leben in den Baumwipfeln der süd- und mittelamerikanischen Regenwälder. Ihr besonderes Erkennungszeichen sind die riesigen, leuchtend gefärbten Schnäbel.

Tukane fressen vor allem Früchte und Insekten, manchmal jedoch auch größere Beutetiere, kleine Nestlinge, Eier oder Eidechsen. Sie nisten in Baumhöhlen.

### Elefantös!

Der Riesentukan ist ca. 61 cm groß. Allein sein Schnabel hat eine Länge von ca. 19 cm.

Habermas Game nr. 4598

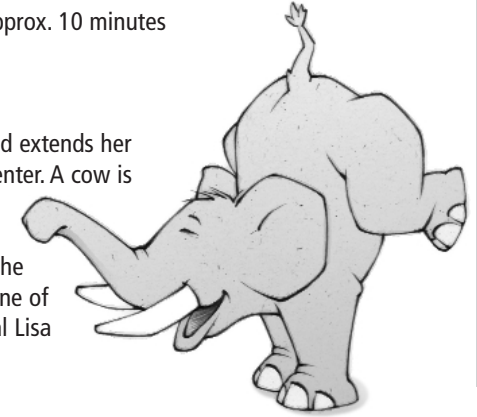
# Elephantastic

Who recognizes the animal?

An educational game for 2 to 4 players age 5-99.

**Game idea:** Hajo Bücken and Dirk Hanneforth  
**Illustrations:** Oliver Freudenreich  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Lisa makes a "Moooo!" and extends her closed hand towards the center. A cow is hidden in her fist. Tom and Katherine think for a bit and then also hide one of the animals in their fists. Has one of them guessed which animal Lisa has in her hand?



## Contents

- 32 wooden animals (2x16 different animals)
- 4 animal pictures (screens)
- 2 dice (1 yellow/ 1 red one)
- 1 set of game instructions

## Aim of the game

One player describes an animal using words, gestures or sounds. The others try to guess which animal it is. Who will be the first left without any animals?

*return all animals*

## Preparation

On page 16 you find the variation for 2 players.

Each player takes an animal picture and puts it in front of them so that they can hide their animal behind it. Place all the animals in the center.

*Important: If there are 3 players, one pair of animals is taken off the game and kept in the box.*

All players now take the same amount of animals.

- 3 players = 10 animals

- 4 players = 8 animals.

**Important:** no player may have two identical animals.

Get the yellow die ready.

The red die is only needed for the more difficult variation and put aside for the moment.

## How to play

Play in a clockwise direction.

The player who is best at trumpeting like an elephant may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

**The actions** represented on the die show which kind of hint you may give referring to your animal. First take a look at the type of action and then decide which animal to choose. Then carry out the action.

- **Moving your body.**

Imitate a typical movement or habit of the chosen animal. Doing so you may not talk or make a noise.

- **Making sounds.**

Try to imitate the sound which describes your animal particularly well.

- **Describing the animal.**

Describe the animal without naming it, but you must talk in complete sentences.

*For example: It is big and grey. It lives in Africa.*

put up animal screen

distribute animals equally; nobody may have the same animal twice!

get yellow die ready

roll die

choose animal and carry out action:



moving



making sounds



describing the animal

*the others guess animal, hide in fist*

*right guess: both animals back into box*

*wrong guess: return animal behind screen*

*no animal left = victory*

*red die*



describe home of animal



move fingers



draw

## Who has the corresponding animal?

The other players think whether they have the animal which matches the clues. They hide the animal in their closed fist and extend the fist towards the center of the table. The player who just described the animal does the same: hiding the animal in their fist and extending it towards the center. **Important:** even though a player is convinced that they don't have the corresponding animal, they have to choose one.

### All players open their fists at the same time:

- Is there a player who has exactly the same animal as the one of the player who gave the clues?

Both animals can be placed into the bottom of the box.

All other animals are placed back behind the screens.

- If none of the guessing players has the animal searched for in their hand, all players place their animals back behind their screen.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

## End of the game

As soon as the first player has returned their last animal, the game ends. This player wins and is named "King of the animals". If this applies to two players, both win together.

## More difficult variation

Preparation and way of playing are the same as in the basic game but now you play with the red die. It shows three more symbols.

- **Describing the habitat of the animal.**

Explain to the other players where the animal lives.

*For example: it lives in a nest.*

- **Moving your hands.**

Try to imitate with your fingers and hands the walk of the animal on the table. You may not make sounds with your mouth - however sounds that originate from knocking on the table for example are allowed.

- **Drawing with the finger.**

Draw the outline of the chosen animal with your finger in the air.



## Variation for 2 players

16 animals per player, guess right together as many times as possible

Two players take one animal of each animal pair and put them behind their screen. Aim of the game is to recognize as many animals as possible.

Have a look at the types of action shown on the dice and decide whether to play with the yellow or the red die.

Lisa rolls the die, looks at the action, chooses an animal and carries out the action. It's Tom's task to guess which animal is meant.

Both players hide the chosen animal in their fist, extend it towards the center, open them and compare the animals.

- If both players have the same animal in their hand, they can put it into the bottom of the box.
- If the players have different animals, both animals are placed in the center of the table.

The game ends when both players are left with only four animals behind their screen.

The number of animals in the center of the table shows how good you were at playing.

- 0 animal = elephantastic
- 2 - 8 animals = sow good
- 10 - 16 animals = monkey prattle
- 18 - 24 animals = mousey

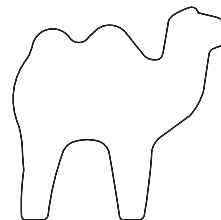
right guess: animals into box

wrong guess: animals in center of table

How many animals in the center of table?

## Small animals' encyclopedia

### The camel



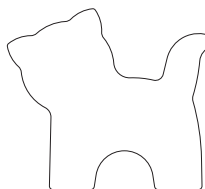
Within the family of the camels there are Dromedaries which have one hump, and the camels which have two humps.

Both species have a soft and thick fleece. They are fairly undemanding herbivores as they eat leaves, grass and herbs but also like thorny plants. The humps are energy tanks: on long journeys through the desert these animals can survive for weeks on very little food.

#### Elephantastic!

A camel can drink up to 135 liters in 10 minutes! Once well watered it can carry on for more than a week without drinking. The nostrils of the camel can close shut, which is very practical in the middle of a sandstorm.

### The cat



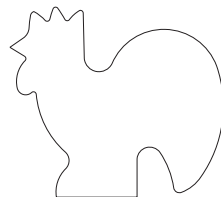
All domestic cats derive from the African dun cat. Cats in the open countryside are carnivores and feed mainly on mice.

Cats can see far better than the human beings, particularly at night. Their hearing is also far superior to ours. Cats can even perceive ultrasound tunes.

#### Elephantastic!

Their hearing is so good that even blind cats can orientate themselves well. A cat can hear a mouse from up to 60-70 feet (20m).

### The cock



The cock is a male domestic chicken.

There are different species of chickens but all derive from the so called "Bancavia chicken".

Chickens eat grains, worms and insects.

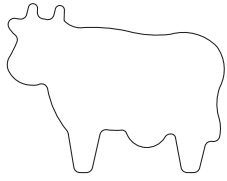
The eyes of chickens are immovable, so they have to move their head rapidly in order to perceive their surroundings.

#### Elephantastic!

Cocks crow in order to defend their territory and when doing so they make their comb swell.

A chicken can lay 200 to 300 eggs per year!

## The cow



The generic term for these species is cattle. After their first calving, female "cattle" are called cows.

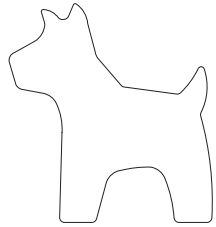
Cattle are herbivores and ruminants.

Ruminants have two digestive systems. They first swallow large quantities of food without chewing it. Then they later bring it up again in order to chew it over thoroughly.

### Elephantastic!

Wild animals produce milk only as long as their little ones are suckling. Milk production can be maintained for up to approximately 300 days after calving if the cow is milked twice a day. A cow can produce up to 20 liters of milk a day!

## The dog



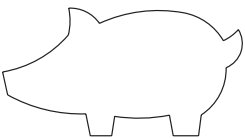
All domestic dogs are descendants of the wolf and are carnivores. The sense of smell is the strongest sense of dogs, followed immediately by a very good sense of hearing. Dogs can smell 40 times better than human beings.

Dogs sweat differently from people in that they pant: they breathe through their open mouth, hanging their tongue out, in order to cool down their body after lots of exercise or if they are in high temperatures.

### Elephantastic!

Dogs are fast and untiring runners. Greyhounds can run up to a speed of 40mph (65 km/h). Some dogs are trained to be police dogs or guide-dogs.

## The domestic pig



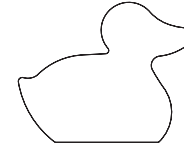
There are many species of domestic pigs that each originally derive from the wild boar.

Pigs are omnivores and mainly dig out their food from the earth in the open countryside. They can also smell very well. Roots or larvae in the soil are found without a problem and immediately dug up.

### Elephantastic!

Pigs are intelligent! Piglets brought up by human beings can learn nearly as many things as a dog and are equally devoted and faithful.

## The duck

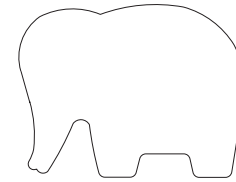


There are many breeds of ducks. In our area the most common and also most well-known breed is the Mallard. When "diving" they submerge their head and throat into the water in order to reach their food, the water plants. The trunk and tail show upwards.

### Elephantastic!

Ducklings are nidifugous because immediately after hatching they can run and swim.

## The elephant



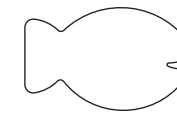
Elephants are herbivores and feed mainly on grass, leaves, fruits and roots.

The trunk is the nose of the elephant but is also a special kind of hand. With the trunk they do many things: caress their little ones, break off branches, dig holes and also drink.

### Elephantastic!

One single toe-nail of an elephant is as big as a child's hand. The trunk holds a volume of 15-20 liters of water which the elephant can squirt into its own throat. Of course, the elephant is very good at splashing themselves or others!

## The fish



Fish live in the water and have fins instead of arms and legs. Most fish have scales. The scales are covered by a thin upper skin which continuously secretes a form of mucus. The mucus covers the entire fish and makes them "slippery as an eel".

There are approximately 25.000 kinds of fish. Amongst them there are pure herbivores, but most fish also eat meat.

### Elephantastic!

Some fish can swim really fast. Tuna and swordfish are the absolute record-holders as their maximum speed can reach up to 67 m/hour (109 km/h).

## The frog



Frogs are amphibians and carnivores. Their menu consists of insects, spiders and little crabs. The tadpoles of nearly all frogs feed from plants.

Frogs roam afar in order to meet at given inshore waters for mating. Each breed has their own very special call; a roaming frog can recognize by a particular call where to find frogs of the same species. A frog can lay up to 2,000 eggs.

### Elephantastic!

The colorful arrow poison frogs live in the rain forests in South America. The Indians living there use the poison of these animals. A drop of the poison on the point of an arrow is sufficient to immediately paralyze little birds or monkeys.

## The hare



The European hare is a herbivore and feeds on different types of grass, herbs and leaves

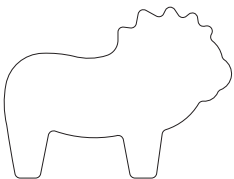
Hares have many enemies so therefore a hare is always very alert and often raises himself up in order to check out their surroundings. The long and extremely flexible ears tell him which direction a sound comes from.

Hares have longer ears than rabbits: their ears can measure up to 15 cm/6 in!

### Elephantastic!

All hares are quick runners with a lot of stamina, some of them reaching up to 50 mph (80km/h)!

## The lion



Lions are carnivores and live in prides. The female lions are responsible for hunting. After the hunt the animals meet, and the eating then follows a strict order: the grown up male lions first, followed by the lionesses and then finally the cubs.

The male's imposing mane is not only decoration but also protects their throat from dangerous bites and paw strokes.

### Elephantastic!

Lions are extremely athletic and can jump up to 12.5 feet (3.80 m) high and reach a speed up to 50mph (80km/h).

## The mouse



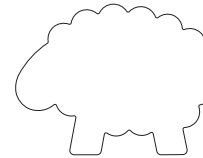
Mice belong to the rodent family. They are omnivores, but mainly feed on seeds, fruits and grains.

Depending on the species, their soft fleece can be different colors. Mice are not only quick runners but can also jump, swim and climb extremely well. The long hairless tail serves as a balancing device.

### Elephantastic!

The domestic mouse can already have young ones at 8-12 weeks. After 20 days it can give birth to up to 6 little ones.

## The sheep



The "Mouflon" sheep is the ancestor of all bred species of domestic sheep.

Sheep eat grass and herbs and just like cows are ruminants. Sheep and goat are regarded as the oldest of all domestic animals: humans already kept and bred these animals 8,000 years ago, as they provide meat, leather, milk and wool.

### Elephantastic!

The "Fox Coburg Sheep" is a resistant and undemanding species. While the lambs have a red fleece, the fleece of the adult is white or a shimmering gold. The rams provide up to 4 or 5 kg wool per year, the female sheep between 3 and 4 kg.

## The snake



There are many kinds of snakes. Snakes eat little rodents, fish, birds, amphibians, reptiles or insects. They can't chew or bite but swallow their prey in one piece!

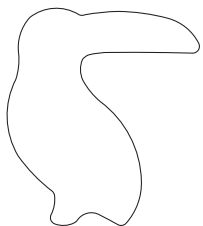
Snakes have a smooth skin with many scales.

At the tip of their tongue are located fine organs enabling them to perceive aromatic smells: so the tongue not only serves the snakes to feel but also to smell.

### Elephantastic!

There are approximately 2.500 kinds of snakes of which only approx. 200 are poisonous, particularly the bites of cobras and rattlesnakes.

## The toucan



The Toucan family comprises of 37 different species. They all live in the treetops of the rain forests of South and Central America. Their recognizable feature is their huge brightly colored beaks.

Toucans mainly eat fruits and insects and sometimes also somewhat bigger predatory animals, little animals in their nest, eggs or lizards. Toucans nest in holes in trees.

### Elephantastic!

The giant Toucan measures approx. 61 cm/2 feet. The beak has a normal length of approx. 19 cm/ 7 in.

*se débarrasser de  
tous les animaux*

Jeu Habermas n°4598

# Eléphantesque

Qui va reconnaître l'animal ?

Un jeu éducatif pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Hajo Bücken et Dirk Hanneforth

**Illustration:** Oliver Freudenreich

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

« Meuhhhh », meugle Lisa en posant sa main poing fermé au milieu de la table. Une vache s'est cachée dans sa main. Tom et Catherine réfléchissent et cachent aussi l'un de leurs animaux dans leur main. Est-ce que l'un des deux a deviné quel animal est dans la main de Lisa ?



## Contenu

- 32 animaux en bois (2 x 16 animaux différents)
- 4 illustrations d'animaux servant de caches
- 2 dés (1 jaune/ 1 rouge)
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Un joueur décrit un animal avec des mots, des gestes ou des bruits. Les autres essayent de deviner de quel animal il s'agit.

Qui se sera débarrassé de ses animaux en premier ?

## Préparatifs

poser le cache

La variante pour 2 joueurs figure à la page 26.

Chaque joueur prend un cache et le pose devant lui de manière à pouvoir cacher ses animaux derrière. Mettre tous les animaux au milieu de la table.

S'il y a 3 ou 5 joueurs, on retirera une paire d'animaux du jeu et on la remettra dans la boîte.

distribuer les animaux; personne ne doit avoir de double !

Les joueurs prennent tous en même temps le même nombre d'animaux, comme suit :

- pour 3 joueurs = 10 animaux ;
- pour 4 joueurs = 8 animaux.

Attention, aucun des joueurs ne doit avoir un animal en double !

préparer le dé jaune

Préparer le dé jaune.

On laisse le dé rouge de côté, il ne servira que pour la variante la plus difficile.

## Déroulement du jeu

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui pourra le mieux barrir comme un éléphant commence.

Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant une fois le dé.

lancer le dé 1x

Les actions représentées sur le dé suggèrent ce que l'on peut révéler sur l'animal. Regarde d'abord l'action illustrée sur le dé. Choisis ensuite un animal et après, exécute l'action.

choisir un animal et exécuter l'action



bouger



faire des bruits



décrire l'animal

### • Bouge ton corps :

Imite un mouvement typique ou le comportement de l'animal que tu as choisi. Tu n'as pas le droit de parler, ni de faire du bruit.

### • Imite un bruit :

Essaye d'imiter un bruit qui décrira ton animal de manière particulièrement frappante.

### • Décris l'animal :

Décris ton animal sans dire son nom et en faisant des phrases entières.

Par exemple : il est grand et gris. Il vit aussi en Afrique.

les autres joueurs : deviner l'animal le cacher dans la main

Bien deviné ? Remettre les deux animaux dans la boîte

Mal deviné ? Remettre les animaux derrière son cache

plus d'animaux = partie gagnée

dé rouge



décrire l'habitat



bouger les doigts



dessiner

## Qui a l'animal correspondant ?

Les autres joueurs réfléchissent s'ils ont l'animal correspondant à ce que le joueur vient de faire. Ils cachent l'animal supposé dans leur main en la refermant et la posent poing fermé au milieu de la table.

Le joueur qui vient de décrire l'animal cache lui aussi cet animal dans sa main et la pose au milieu de la table.

N.B. : si un joueur est sûr qu'il n'a pas l'animal correspondant, il devra quand même en choisir un.

## Les joueurs ouvrent leur main tous en même temps :

- Un joueur a-t-il le même animal dans sa main que celui du joueur dont c'est le tour ?

On remet alors les deux animaux dans la boîte.

Tous les autres animaux sont remis derrière les caches.

- Si aucun des joueurs n'a le bon animal dans sa main, les joueurs remettent les animaux derrière leur cache.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer une fois le dé.

## Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur remet en premier son dernier animal dans la boîte. Ce joueur gagne la partie et est nommé le « roi des animaux ». Si deux joueurs terminent en même temps, ils gagnent tous les deux.

## Variante plus difficile

Les préparatifs et le déroulement du jeu sont les mêmes que précédemment, mais on jouera maintenant avec le dé rouge.

Il y a trois symboles de plus sur ce dé :

### • Décris l'habitat de l'animal :

Explique aux autres joueurs où habite l'animal.

Par exemple : il habite dans un nid.

### • Bouge tes mains :

Essaye d'imiter la démarche de l'animal en bougeant tes doigts et tes mains sur la table. Tu n'as pas le droit de faire de bruit avec ta bouche, mais tu pourras, par exemple, cogner sur la table avec tes mains.

### • Dessine avec un doigt.

Avec un doigt, dessine en l'air le contour de l'animal choisi.

## Variante pour deux personnes

16 animaux par joueur,  
deviner ensemble le plus de fois possible

Chaque joueur prend l'un des animaux d'une paire et le pose derrière son cache.

Le but du jeu est de reconnaître le plus possible d'animaux.

Regardez les actions illustrées sur les dés et décidez vous-mêmes de jouer avec le dé jaune ou le dé rouge.

Lisa lance le dé, regarde l'action indiquée sur le dé, choisit un animal et exécute l'action. Tom doit deviner de quel animal il s'agit.

Les deux joueurs cachent l'animal choisi dans leur poing, posent la main au milieu de la table, ouvrent la main et comparent les animaux.

- Si les deux joueurs ont le même animal dans la main, ils les remettent dans la boîte.
- Si les joueurs ont deux animaux différents, ils les remettent au milieu de la table.

La partie se termine lorsque les deux joueurs n'ont plus que quatre animaux derrière leur cache.

Le nombre d'animaux posés au milieu de la table indique comment vous avez joué :

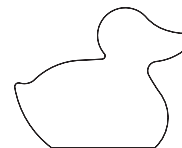
- 0 animaux = éléphanterque
- 2 - 8 animaux = « vachement » bien
- 10 - 16 animaux = « fourmi » dable
- 18 - 24 animaux = « chat » pas bon

Bien deviné ?  
Remettre les animaux dans la boîte  
Mal deviné ?  
Remettre les animaux au milieu de la table

Combien y a-t-il d'animaux au milieu de la table ?

## Petit dictionnaire des animaux

### Le canard

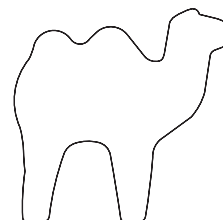


Il y a beaucoup d'espèces de canards. Dans nos régions, le colvert est le canard sauvage le plus répandu et le plus connu. Quand le canard « barbote », il plonge la tête et le cou dans l'eau pour aller chercher des plantes aquatiques en guise de nourriture. Ainsi, on ne voit plus que le bout de sa queue dépasser de l'eau.

#### Eléphanterque !

Les canetons peuvent marcher et nager tout de suite après être sortis de l'œuf.

### Le chameau



Dans la famille des chameaux, on compte p. ex. le dromadaire, qui a une bosse, et le chameau qui a deux bosses.

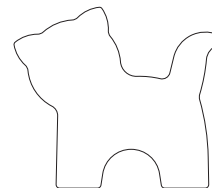
Les deux ont un poil doux et épais. Ce sont des herbivores peu exigeants : ils se nourrissent de feuilles, d'herbe et d'herbes sauvages, mais se contentent aussi de buissons épineux. Les bosses sont leur réservoir d'énergie : quand ils traversent le désert, ils peuvent se passer de nourriture pendant plusieurs semaines.

#### Eléphanterque !

Un chameau peut boire jusqu'à 135 litres en dix minutes ! Une fois qu'il s'est désaltéré, il peut se passer d'eau pendant plus d'une semaine.

Les chameaux ont des narines qui peuvent se refermer. Cela est très pratique quand ils se trouvent dans une tempête de sable.

### Le chat



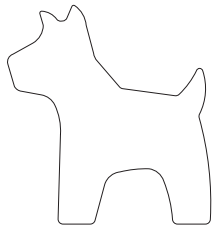
Les chats domestiques sont tous originaires du chat africain . Les chats sont des carnivores ; dans la nature, ils se nourrissent principalement de souris.

Les chats voient beaucoup mieux que les hommes, surtout la nuit. Ils ont aussi une ouïe plus perfectionnée que la nôtre : ils peuvent détecter des ultrasons.

#### Eléphanterque !

Leur ouïe est tellement bien développée que même les chats aveugles peuvent s'orienter. Un chat peut entendre une souris à env. 20 m de distance.

## Le chien



Les chiens domestiques sont tous des descendants du loup et sont des carnivores.

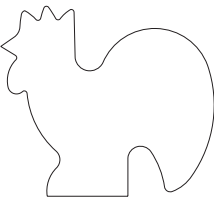
L'odorat est le sens le plus développé chez le chien, suivi de près par l'ouïe. Les chiens ont un odorat de 40 fois supérieur à celui de l'homme !

Après des efforts ou lorsqu'il fait chaud, comme les chiens ne transpirent pas, ils halètent : ils respirent, la gueule ouverte et la langue pendue, afin de se rafraîchir.

### Eléphantique !

Les chiens sont des coureurs rapides et endurants : les lévriers courent à une vitesse pouvant aller jusqu'à 65 km/h ! Certains chiens sont dressés pour aider la police ou accompagner les aveugles.

## Le coq



Le coq est une poule domestique mâle.

Il y a différentes races de poules, mais toutes sont originaires de la poule « Bankavia ».

Les poules mangent des grains, des vers et des insectes.

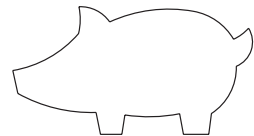
Les yeux des poules sont immobiles, c'est pourquoi elles sont obligées de tourner la tête par mouvements rapides pour voir ce qu'il y a autour d'elles.

### Eléphantique !

Pour défendre leur territoire, les coqs chantent en faisant gonfler leur crête.

Une poule peut pondre de 200 à 300 œufs par an !

## Le cochon domestique



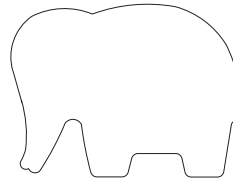
Il y a beaucoup de races de cochons domestiques : on ne peut pratiquement plus constater qu'ils sont originaires du sanglier.

Les cochons sont des omnivores qui, lorsqu'ils vivent en liberté dans la nature, trouvent leur nourriture principalement dans le sol. Ils ont un odorat très développé : ils trouvent sans problèmes des racines ou des larves qu'ils déterrent en faisant un trou avec leur groin.

### Eléphantique !

Les cochons sont intelligents ! Les porcelets qui sont élevés par les hommes apprennent autant que les chiens et sont tous aussi attachants et fidèles.

## L'éléphant



Les éléphants sont des herbivores. Ils se nourrissent principalement d'herbe, de feuilles, de fruits et de racines. La trompe de l'éléphant est à la fois son nez et une sorte de main. Il s'en sert pour beaucoup de choses : donner des caresses à ses bébés, casser des branches, creuser des trous et boire.

### Eléphantique !

L'ongle d'orteil d'un éléphant est aussi grand qu'une main d'enfant.

Une trompe d'éléphant contient de 15 à 20 litres d'eau pour que l'éléphant puisse s'arroser lui-même dans la gueule. Il peut s'asperger lui-même avec cette quantité d'eau ou, bien sûr, asperger aussi un autre éléphant !

## La grenouille



Les grenouilles sont des amphibiens et des carnivores : dans leur menu, on trouve des insectes, des araignées et des petites crevettes. Par contre, les têtards de pratiquement toutes les grenouilles se nourrissent de plantes.

Au moment de l'accouplement, les grenouilles voyagent loin pour se retrouver au bord de certaines étendues d'eau. Chaque famille de grenouille a sa façon particulière de croasser : une grenouille qui est en chemin, peut reconnaître celles de son espèce grâce à leurs croassements. Au printemps, une grenouille pond jusqu'à 2000 œufs.

### Eléphantique !

Les grenouilles « poison de flèche », aux couleurs resplendissantes, sont originaires des forêts tropicales d'Amérique du sud. Les Indiens qui vivent là utilisent le poison de ces grenouilles : une goutte de poison sur une pointe de flèche suffit à paralyser immédiatement un petit oiseau ou un singe.

## Le lièvre



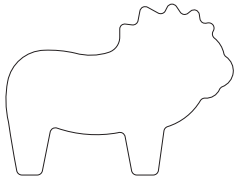
Le lièvre commun vivant en Europe est un herbivore. Il se nourrit d'herbe, d'herbes sauvages et de feuilles.

Les lièvres ont de nombreux ennemis. C'est pourquoi le lièvre est toujours aux aguets et se met souvent « debout » pour observer les environs. Ses grandes oreilles, qu'il peut diriger dans tous les sens, lui indiquent d'où les bruits viennent. Les lièvres ont des oreilles plus grandes que les lapins : elles peuvent avoir une longueur de 15 cm !

### Eléphantique !

Les lièvres de toutes les espèces ont une grande endurance et courent très vite. Certains peuvent atteindre une vitesse de 80 km/h !

## Le lion



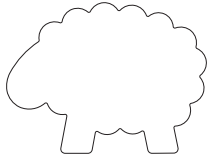
Les lions sont des carnivores vivant en bande. Les femelles sont prédestinées à la chasse. Après la chasse, les animaux se rassemblent tous. Ils dévoreront leur proie suivant un ordre strict : les mâles adultes commencent, ensuite c'est au tour des femelles et les jeunes lions viennent en dernier.

L'imposante crinière des mâles n'est pas seulement décorative : elle protège le cou des morsures dangereuses et des coups de patte.

### Eléphantique !

Les lions sont de bons sportifs : ils peuvent sauter jusqu'à 3,80 m de haut et courent à une vitesse allant jusqu'à 80 km/h.

## Le mouton



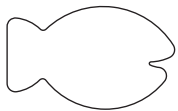
Le mouflon est l'ancêtre de toutes les races de moutons d'élevage. Les moutons mangent de l'herbe et des herbes sauvages. Comme les bovins, ils sont aussi des ruminants (voir plus haut).

Les moutons et les chèvres sont les animaux domestiques les plus anciens : les hommes les élevaient déjà il y a plus de 8000 ans, car ils nous donnent de la viande, du cuir, du lait et de la laine.

### Eléphantique !

Le mouton nommé « Coburger Fuchsschaf » est une race résistante et peu exigeante. Alors que les agneaux sont roux comme les renards, la toison (= le poil) des animaux adultes est de couleur blanche à dorée. Les boucs peuvent donner de 4 à 5 kg de laine par an, les femelles entre 3 et 4 kg.

## Le poisson



Les poissons vivent dans l'eau et, au lieu de bras et de pattes, ils ont des nageoires. La plupart des poissons ont des écailles. Les écailles sont recouvertes d'une fine peau qui produit du mucus (=substance visqueuse) en permanence. Ce mucus enveloppe tout le poisson et le rend lisse.

Il y a environ 25.000 poissons différents. Parmi ceux-ci, il y a des poissons herbivores, mais la plupart sont carnivores.

### Eléphantique !

Certains poissons peuvent nager très vite. Les thons et les espadons sont des champions hors pairs. Ils peuvent atteindre une vitesse de 109 km/h.

## Le serpent



Il y a énormément d'espèces de serpents. Les serpents mangent des petits rongeurs, des poissons, des oiseaux, des amphibiens, des reptiles ou des insectes. Ils ne peuvent ni mâcher ni mordre et avalent leur proie d'un seul coup !

Les serpents ont une peau lisse, formée de nombreuses écailles. Au bout de leur langue, les serpents ont des organes très fins à l'aide desquels ils peuvent détecter des senteurs : la langue ne sert donc pas seulement à goûter mais aussi à sentir.

### Eléphantique !

Il y a env. 2500 différentes espèces de serpents. Seulement 200 d'entre eux sont venimeux, notamment les cobras et les serpents à sonnettes.

## La souris



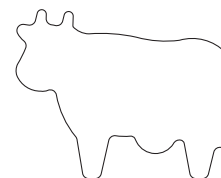
Les souris appartiennent à la famille des rongeurs. Elles se nourrissent de toutes choses, mais préfèrent cependant les graines, les fruits et les céréales.

Leur poil doux est de couleur différente selon l'espèce. Les souris sont non seulement des coureurs rapides, mais peuvent aussi parfaitement bien sauter, nager et grimper. Leur longue queue non poilue leur sert à garder leur équilibre.

### Eléphantique !

Une souris commune peut mettre des petits au monde à l'âge de 8 à 12 semaines. Après 20 jours de gestation, elle donne naissance à 6 bébés souris.

## La vache



Le terme général utilisé pour cette espèce est « bovin ». Les bovins femelles sont appelés vaches après avoir mis un petit au monde pour la première fois, avant elles sont appelées génisses.

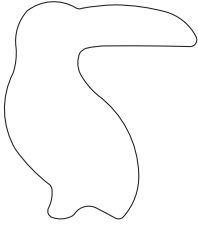
Les bovins sont des herbivores et des ruminants. Les ruminants ont deux estomacs. Ils avalent d'abord de grandes quantités de nourriture sans mâcher. Plus tard, ils font remonter la nourriture dans leur gueule pour la ruminer.

### Eléphantique !

Les vaches ont du lait tant que le veau ou la génisse tète. Elle produit leur lait en raison de deux traites par jour, et jusqu'à environ 300 jours après avoir mis au monde le veau. Une vache peut donner jusqu'à 20 litres de lait par jour.



## Le toucan



La famille des toucans comprend 37 espèces différentes. Ils vivent à la cime des arbres dans les forêts tropicales d'Amérique centrale et du Sud. Plus précisément, ils nichent dans des trous à l'intérieur des troncs. Leur signe distinctif est l'énorme bec de couleur chatoyante.

Les toucans se nourrissent surtout de fruits et d'insectes, parfois aussi de proies plus grosses, d'oisillons, d'œufs ou de lézards.

### Eléphantesque !

Le grand toucan a une grandeur d'env. 61 cm. Rien que son bec a une longueur d'env. 19 cm !

Habermäß-spiel Nr. 4598

## Olifantastisch!

Wie herkent het dier?

Een leerspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Hajo Bücken en Dirk Hanneforth

**Illustraties:** Oliver Freudenreich

**Speelduur:** ca. 10 minuten

"Moeeee", roept Lisa en strekt haar gesloten hand naar het midden uit. In haar vuist heeft ze een koe verstoppt. Tom en Katrien denken na en verstoppen dan ook een van hun eigen dieren in hun vuisten. Of een van beiden Lisa's dier geraden heeft?



### Spelinhoud

- 32 houten dieren (2 x 16 verschillende dieren)
- 4 dierenplaten (anti-inkijk)
- 2 dobbelstenen (1 gele / rode dobbelsteen)
- spelregels

### Doel van het spel

Eén van de kinderen beschrijft met woorden, gebaren of geluiden een dier. De anderen proberen te raden om welk dier het gaat.

Wie heeft als eerste geen dieren meer?

*alle dieren wegleggen*

## Spelvoorbereiding

De variant voor 2 spelers staat op bladzijde 36.

Iedere speler pakt een dierenplaat en zet deze zodanig voor zich neer dat hij zo meteen zijn dieren erachter kan verstoppen. Leg alle dieren in het midden op tafel.

Belangrijk: bij 3 spelers wordt er een dierenpaar uit het spel genomen en in de doos gelegd.

Alle spelers trekken tegelijkertijd hetzelfde aantal dieren.

- bij 3 spelers = 10 dieren
- bij 4 spelers = 8 dieren.

Belangrijk: geen enkele speler mag een dier dubbel hebben!

De gele dobbelsteen wordt klaargelegd.

De rode dobbelsteen wordt alleen bij de moeilijkere variant gebruikt en daarom apart gelegd.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het kind dat het best als een olifant kan trompetteren, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

**De handelingen** die op de dobbelsteen te zien zijn, geven aan welke aanwijzingen je over een van je dieren moet geven. Bekijk als eerste de handeling. Beslis daarna welk dier je wilt uitkiezen. Voer vervolgens de handeling uit.

### • Beweeg je lichaam:

Doe een typische beweging of houding van het uitgekozen dier na. Daarbij mag je niet praten en ook geen geluid maken.

### • Maak geluid:

Probeer om een geluid na te doen dat jouw dier heel goed beschrijft.

### • Beschrijf het dier:

Beschrijf je dier zonder z'n naam te noemen. Spreek hierbij in hele zinnen.

Bijvoorbeeld: *Het is groot en grijs. Het leeft ook in Afrika.*

dierenplaat opstellen

dieren gelijkmatig verdelen; niemand mag een dubbele hebben!

gele dobbelsteen klaar

1 x gooien

dier uitkiezen en handeling uitvoeren:



bewegen



geluid maken



dier beschrijven

alle anderen:  
dier gokken, in vuist verstoppen

Juiste dier gegokt?  
Beide dieren in de doos

Foute dier gegokt?  
Dieren terug achter eigen dierenplaat

alle dieren weg = gewonnen

rode dobbelsteen



woonplaats beschrijven



vinger bewegen



tekenen

## Wie heeft het bijhorende dier?

De andere spelers denken na of ze het dier in hun bezit hebben dat bij de aanwijzing hoort. Ze verstoppen het dier, waarvan ze vermoeden dat het het juiste is, in hun gesloten vuist en leggen deze in het midden op tafel. Ook de speler die zojuist het dier heeft beschreven, verstoppt zijn dier in z'n vuist en legt hem in het midden op tafel.

Belangrijk: ook als een van de spelers er vast van overtuigd is dat hij het bijbehorende dier niet bezit, kiest hij er toch een uit.

### Alle spelers openen tegelijk hun vuisten:

- Heeft een van de spelers precies hetzelfde dier in zijn hand als de speler die de aanwijzing heeft gegeven? Beide dieren mogen in de bodem van de doos worden gelegd. Alle andere dieren worden opnieuw achter de dierenplaten gelegd.

- Als van de radende spelers niemand het gezochte dier in zijn hand heeft, leggen alle spelers hun dieren weer terug achter hun eigen dierenplaat.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit een keer met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Zodra een van de spelers als eerste zijn laatste dier heeft kunnen wegleggen, is het spel afgelopen. Deze speler heeft gewonnen en wordt tot "koning der dieren" benoemd. Als dit zo voor twee spelers uitkomt, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

## Moeilijkere variant

De spelvoorbereiding en het verloop blijven hetzelfde als bij het basis spel. Er wordt nu echter met de rode dobbelsteen gespeeld. Deze heeft nog drie extra afbeeldingen.

### • Beschrijf de woonplaats van het dier:

Leg aan de andere kinderen uit waar het dier woont. Bijvoorbeeld: *het woont in een nest.*

### • Beweeg je handen:

Probeer om met je handen en vingers, de manier van lopen van het dier, op tafel na te doen. Je mag geen geluid met je mond maken. Geluiden die bv. door het op tafel kloppen ontstaan, zijn toegestaan.

### • Teken met je vinger:

Teken de omtrek van het uitgekozen houten dier met je vinger in de lucht.

## Variant voor 2 personen

16 dieren per speler

samen zo vaak  
mogelijk goed raden

Goed gegokt?  
Dieren in de doos

Fout gegokt?  
Dieren op tafel

Hoeveel dieren  
liggen er op tafel?

Iedere speler neemt telkens van elk paar een dier en legt deze achter zijn dierenplaat.

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk dieren juist te herkennen. Bekijk de betekenis van de handelingen die op de dobbelstenen te zien zijn, en bepaal of jullie met de gele of de rode dobbelsteen willen spelen.

Lisa gooit, bekijkt de handeling, kiest een dier uit en voert de handeling uit. Tom moet raden om welk dier het hier gaat.

Beide spelers verstoppen het uitgekozen dier in hun vuist, leggen deze midden op tafel, doen deze open en vergelijken de dieren.

- Als beide spelers hetzelfde dier in hun hand houden, mogen ze het in de bodem van de doos leggen.
- Als de spelers echter verschillende dieren in hun hand houden, leggen ze beide dieren in het midden op tafel.

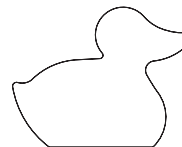
Het spel is voorbij als beide kinderen nog maar vier dieren achter hun dierenplaat hebben liggen.

Het aantal dieren dat midden op tafel ligt, geeft aan hoe goed jullie hebben gespeeld.

- 0 dieren = olifantastisch
- 2 - 8 dieren = berengoed
- 10 - 16 dieren = apensterk
- 18 - 24 dieren = muizenmatig

## Klein dierenlexicon

### De eend

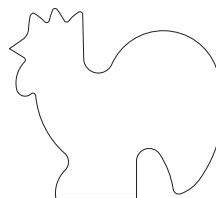


Er zijn heel veel verschillende soorten eenden. Bij ons is de wilde eend de meest voorkomende en ook de bekendste in het wild levende eend. Als hij "grondelt", duikt hij met z'n kop en nek onder water om bij zijn voedsel, waterplanten, te kunnen komen. Romp en staart steken daarbij omhoog.

#### Olifantastisch!

Eendenkuikens zijn nestvlinders; nadat ze uit het ei zijn gekropen, kunnen ze al meteen lopen en zwemmen.

### De haan



De haan is een mannelijke huiskip. Er zijn verschillende rassen maar allemaal stammen ze af van de zogenaamde "bankaviakip". Kippen eten graan, wormen en insecten.

De ogen van kippen kunnen niet bewegen. Daarom moeten de dieren hun kop snel ronddraaien om hun omgeving te kunnen waarnemen.

#### Olifantastisch!

Hanen kraaien om hun territorium te verdedigen terwijl ze hun kam laten opzwellen.

Een kip kan per jaar wel 200 – 300 eieren leggen!

### De haas



De Europese veldhaas is een planteneter en voedt zich onder meer met grassen, kruiden en bladeren.

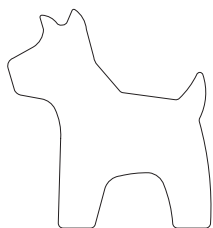
Hazen hebben veel vijanden. Een haas is daarom steeds heel erg op z'n hoede en richt zich vaak op om de omgeving in de gaten te houden. Hun grote, heel beweeglijke oren vertellen hem waar het geluid vandaan komt.

Hazen hebben langere "lepels" dan konijnen: hun oren kunnen wel 15 cm. lang zijn!

#### Olifantastisch!

Alle hazensoorten zijn onvermoeibare en snelle hardlopers. Vele kunnen een snelheid tot 80 km/h bereiken!

## De hond

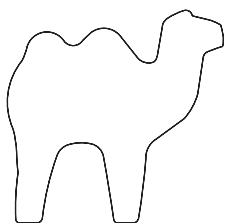


Alle huishonden stammen af van de wolf, en zijn vleeseters. De reukzin is het sterkste zintuig van de hond, op de voet gevolgd door een heel goed gehoor. Honden kunnen 40 keer beter ruiken dan mensen!  
Omdat honden niet zoals wij transpireren, hijgen ze. Ze ademen met openhangende bek en meestal met hun tong naar buiten, om zo hun lichaam na inspanningen of bij hoge omgevingstemperatuur te laten afkoelen.

### Olifantastisch!

Honden zijn snelle en onvermoeibare hardlopers: windhonden kunnen wel 65 km/h lopen! Veel honden worden ook tot politie- of blindengeleidehond opgeleid.

## De kameel

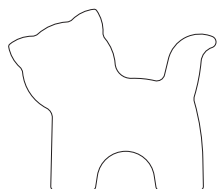


Tot de familie der kamelen behoren bv. de dromedaris die één bult heeft, en de tweebultige kameel. Beide soorten hebben een zachte en stevige huid. Het zijn heel genoegzame planteneters: bladeren, gras en kruiden rekenen ze tot hun voeding, maar ook doornige gewassen vinden ze lekker. De bulten zijn energiereservoirs. Tijdens lange reizen door de woestijn kunnen de dieren het wekenlang zonder al te veel voedsel uithouden.

### Olifantastisch!

Een kameel kan tot 135 liter in tien minuten opdrinken! Eenmaal goed gedrenkt, kan hij dan meer dan een week zonder drinken. Kamelen hebben afsluitbare neusgaten. Dat is vooral bij een zandstorm erg handig!

## De kat

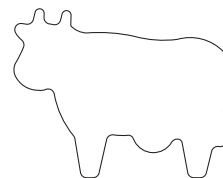


Alle tamme katten stammen af van de Afrikaanse wilde kat. In de vrije natuur zijn katten vleeseters en voeden ze zich voornamelijk met muizen. Katten kunnen veel beter zien dan mensen, vooral 's nachts. Ook met hun gehoor zijn ze ons de baas: zelfs ultrasone geluiden ontgaan hen niet.

### Olifantastisch!

Hun gehoor is zo goed, dat zelfs een blinde kat zich nog goed kan oriënteren. Een kat kan een muis op ca. 20 m. afstand horen.

## De koe



De algemene naam voor deze diersoort is "rund". Vrouwelijke runderen worden, nadat ze voor het eerst hebben gekalfd, als koeien aangeduid. Runderen zijn planteneters en bovendien herkauwers. Herkauwers hebben twee maagsystemen. Ten eerste verzwelgen ze een grote hoeveelheid voedsel zonder dit amper te kauwen. Later kokhalzen ze het voer weer naar boven om het nu grondig te kauwen.

### Olifantastisch!

Wilde dieren produceren slechts melk zolang ze hun jongen zogen. Bij koeien wordt de melkproductie door het dagelijks twee keer melken, tot zo'n 300 dagen na het kalven in stand gehouden. Een koe kan tot 20 liter melk per dag geven.

## De kikker

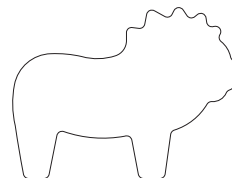


Kikkers zijn amfibieën en vleeseters: op hun spijlslijst staan insecten, spinnen en kleine kreeftjes. De kikkervisjes van bijna alle kikkers, voeden zich met planten. Kikkers kunnen heel ver reizen om elkaar in bepaalde watergebieden voor de paring te ontmoeten. Iedere soort heeft een heel bijzondere roep: als een kikker onderweg is, kan hij aan de roep herkennen, waar hij soortgenoten kan aantreffen. Een kikker legt in het voorjaar wel tot 2.000 eieren.

### Olifantastisch!

Uit de regenwouden van Zuid-Amerika stammen de vrolijk gekleurde pijlgifkikkers. De indianen die daar leven, gebruiken het gif van deze dieren: een druppeltje aan een pijlpunt is voldoende om een kleine vogel of een aap onmiddellijk te verlammen.

## De leeuw



Leeuwen zijn vleeseters en leven in troepen. De wijfjes zijn belast met het jagen. Na de jacht verzamelen zich alle dieren. Het eten gebeurt dan in een strikte volgorde: de volwassen mannetjes beginnen, daarna volgen de wijfjes en ten slotte de jongen. De indrukwekkende manen van de mannetjes zijn niet alleen maar versiering: ze beschermen z'n nek tegen gevaarlijke tanden en klauwen.

### Olifantastisch!

Leeuwen zijn grote sporters. Ze kunnen wel tot 3,80 m. hoog springen en bereiken snelheden tot 80 km/h.

## De muis



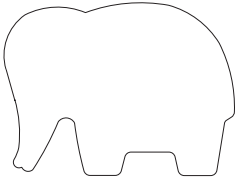
Muizen behoren tot de familie van de knaagdieren. Het zijn alleseters maar voeden zich voornamelijk met zaden, vruchten en granen.

Hun zachte pels kan al naargelang de soort, verschillend gekleurd zijn. Muizen zijn niet alleen snelle hardlopers, ze kunnen ook uitstekend springen, zwemmen en klimmen. Hun spitse, onbehaarde snuit helpt om hun evenwicht te bewaren.

### Olifantastisch!

Een huismuis kan al op een leeftijd van 8 - 12 weken, voor het eerst nakomelingen krijgen. Na 20 dagen brengt ze dan tot 6 jongen ter wereld.

## De olifant



Olifanten zijn planteneters. Ze voeden zich hoofdzakelijk met gras, bladeren, vruchten en wortelen.

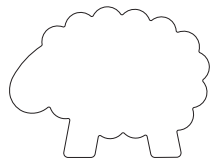
De slurf is voor de olifant zijn neus en tegelijk een bijzonder soort hand. Hij gebruikt hem voor een heleboel dingen: om zijn jongen te aaien, om dikke takken af te breken, om gaten te graven en ook om te drinken.

### Olifantastisch!

Een enkele teennagel van een olifant is net zo groot als een kinderhand.

Een olifantenslurf kan 15 – 20 liter water bevatten, dat de olifant zelf in z'n bek kan spuiten. Natuurlijk kan hij zichzelf of iemand anders, daarmee ook flink natspuiten!

## Het schaap



Het moeflonschaap is de voorvader van alle gefokte rassen huisschapen.

Schapen eten grassen en kruiden. Net als runderen zijn het herkauwers (zie "de koe").

Schapen en geiten gelden als de oudste van alle huisdieren. Wij mensen hielden en fokten ze al meer dan 8.000 jaar geleden want ze voorzien ons van vlees, leer, melk en wol.

### Olifantastisch!

Het "Coburger Vossenschaap" is een taai en genoegzaam ras. Terwijl de lammetjes vosrood zijn, wordt de vacht (= pels) van de volwassen dieren, wit tot goudachtig van kleur. De bokken leveren tussen 4 en 5 kg wol per jaar, de moederschapen tussen 3 en 4 kg.

## De slang



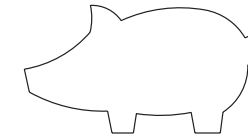
Er zijn heel erg veel soorten slangen. Slangen eten kleine knaagdieren, vissen, vogels, amfibieën, reptielen of insecten. Ze kunnen niet kauwen of afbijten en verslinden hun prooi in z'n geheel! Slangen hebben een gladde, van veel schubben voorziene huid.

Op de punt van de slangentong bevinden zich heel fijne organen, waarmee het dier geurstoffen kan opvangen. De tong dient een slang dus niet alleen om mee te tasten, maar ook om mee te ruiken.

### Olifantastisch!

Er zijn ca. 2.500 verschillende soorten slangen. Daarvan zijn slechts zo'n 200 slangen giftig, vooral de beet van de cobra of ratelslang.

## Het tamme varken



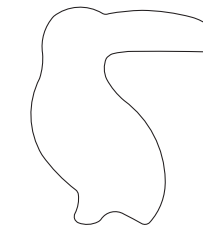
Er zijn vele rassen tamme varkens. Aan bijna geen enkel ras is nog te zien, dat het van het wild zwijn afstamt.

Varkens zijn alleseters die hun voedsel in de vrije natuur voornamelijk uit de grond halen. Ze kunnen heel goed ruiken. Wortels en larven in de aarde, worden door hen zonder probleem gevonden en opgegraven.

### Olifantastisch!

Varkens zijn intelligent! Biggen, die door mensen worden opgevoed, leren bijna net zo veel als honden en zijn net zo aanhankelijk en trouw.

## De toekan



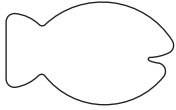
Tot de familie der toekans behoren 37 verschillende soorten. Ze leven alle in de boomtoppen van de Zuid- en Midden-Amerikaanse regenwouden. Hun belangrijkste kenmerk zijn hun enorme, felgekleurde snavels.

Toekans eten vooral vruchten en insecten, maar ook grotere prooidieren, kleine nestvogels, eieren of hagedissen. Ze nestelen in boomholtes.

### Olifantastisch!

De reuzentoekan is ca. 61 cm. groot. Alleen z'n snavel is al zo'n 19 cm. lang.

## De vis



Vissen leven in het water en hebben vinnen in plaats van poten. De meeste vissen hebben schubben. De schubben zijn bedekt met een dunne opperhuid, die doorlopend slijm afscheidt: de hele vis is met dit slijm bedekt en zorgt dat hij "zo glad is als een aal". Er zijn ongeveer 25.000 verschillende vissen. Hiervan zijn sommige zuivere planteneters maar de meeste eten echter ook vlees.

### **Olifantastisch!**

Veel vissen kunnen heel erg snel zwemmen. Tonijnen en zwaardvissen zijn de absolute recordhouders. Hun topsnelheid kan tot 109 km/h bedragen.

Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaf GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

Made in Germany

TL 68033

Aufl. 2004/1