

Mauseschlau & Bärenstark

Zeitreise

Ravensburger® Spiele Nr. 21036 7

Für 2 – 4 junge Abenteurer

ab 5 Jahren

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Imke Kretzmann

Design: Torsten Reinecke

Inhalt

1 elektronische Zeitmaschine (Batterien sind nicht enthalten)

1 Zeiring

1 Weltkarte

32 Schätze der Menschheitsgeschichte

12 Schaukästen

2 Katapulte (Raumschleudern) mit je 2 Aufstellfüßen

8 Maus&Bär-Chips

1 Zeitanzeiger

1 Spielanleitung mit Erklärungen zu den Schätzen
(siehe „Professor Fuchs erklärt!“ am Ende dieser Anleitung)

Die Geschichte zum Spiel

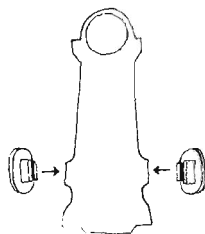
Nur noch 60 Stunden bleiben Professor Fuchs bis zur Eröffnung seines Museums für Geschichte. Aber, oh Schreck! Über Nacht ist ein Unglück passiert und alle Schätze seiner Sammlung sind spurlos verschwunden. Ein Glück, dass sich Bärenstark an die Maschine erinnert, die er einst in seiner Erfinderwerkstatt gebaut hat: Eine Zeitmaschine, mit der man in jede beliebige Zeit und auf jeden beliebigen Kontinent der Erde reisen kann. Um ihrem Freund, dem Professor Fuchs, bei der Suche nach den Schätzen zu helfen, wollen Maus&Bär die abenteuerliche Reise durch Zeit und Raum antreten, um die fehlenden Schätze für das Museum wiederzubeschaffen. Können ihr Mauseschlau und Bärenstark helfen, die Schätze rechtzeitig vor Ausstellungsbeginn zusammenzutragen?



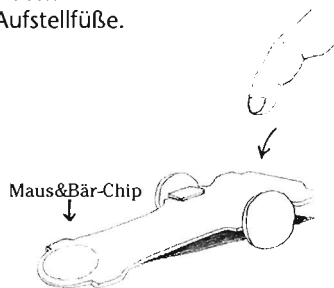
Spielvorbereitung

(Schaut euch dazu auch das Foto auf der Verpackungsrückseite an.)

Nehmt zunächst das Spielmaterial aus der Schachtel. Legt die Stanztafel mit der Weltkarte auf den blauen Kunststoffeinsatz im Schachtelboden. Drückt die einzelnen Kontinente auf der Weltkarte nach unten, so dass sie in den tiefer liegenden Einbuchtungen liegen. Trennt den Zeiring vorsichtig aus der Stanztafel heraus und legt ihn um die Zeitmaschine. Dabei müssen die Farben des Zeirings mit den Farben der Zeitmaschine übereinstimmen. Löst auch die Schätze vorsichtig aus den Schaukästen. Verteilt sie mit der Bildseite nach oben so um den Schachtelboden, dass sie von allen Spielern gut gesehen werden können. Die Schaukästen legt ihr zunächst einmal zur Seite. Steckt den Zeitanzeiger auf das Startfeld am Schachtelrand und stellt den Schachtelboden für jeden gut erreichbar in die Tischmitte. Löst nun noch die beiden Raumschleudern aus der Stanztafel und befestigt an jeder 2 Aufstellfüße.



Jeder Spieler bekommt 1 Maus&Bär-Chip, überzählige Maus&Bär-Chips sind Ersatzteile und kommen aus dem Spiel. Mit den Raumschleudern und den Maus&Bär-Chips bereist ihr später die Kontinente. Jeder von euch kann jetzt schon mal versuchen, mit welcher Raumschleuder er am besten klarkommt. Übt das Schnippen ruhig ein bisschen und schaut, ob ihr die Kontinente (Vertiefungen) im Schachtelboden trifft und nicht im Wasser oder außerhalb der Schachtel landet.



Um die Zeitmaschine benutzen zu können, müsst ihr erst Batterien besorgen und einlegen (3 x 1,5 V Micro-Batterien AAA/LR03/UM4). Alle Mitspieler dürfen vor dem ersten Spiel auch die Zeitmaschine einmal ausprobieren.

So funktioniert die Zeitmaschine

Mit der Zeitmaschine könnt ihr in 12 verschiedene Zeitalter reisen. Jedes Zeitalter hat eine andere Farbe (=Zeitfarbe). Wenn ihr auf den großen Knopf in der Mitte auf der Zeitmaschine drückt, fangen die Lämpchen abwechselnd an zu blinken und eine Melodie ertönt dazu. Um die Zeitmaschine in einem bestimmten Zeitalter anzuhalten, müsst ihr genau dann wieder auf den Knopf drücken, wenn das Lämpchen auf dem Feld des gewünschten Zeitalters aufleuchtet. Die Zeitmaschine hat zwei Geschwindigkeitsstufen. Den Schalter zum Einstellen findet ihr auf der Unterseite:

Stufe 1: für Einsteiger (langsamere Einstellung)

Stufe 2: für Fortgeschrittene (schnellere Einstellung)

Tipp Wartet mit dem Drücken des Knopfes nicht zu lange, denn sonst hält die Zeitmaschine irgendwann von ganz alleine in irgendeinem Zeitalter an. Nach dem Anhalten müsst ihr mindestens 10 Sekunden warten, bis das Lämpchen erlischt, bevor ihr die Zeitmaschine erneut starten könnt.

Ziel des Spiels

ist es, in der zur Verfügung stehenden Zeit (60 Stunden) möglichst viele, mindestens aber für jeden der 12 Museums-Schaukästen **einen** Schatz zu finden, damit die Ausstellung rechtzeitig eröffnet werden kann.

Los geht's!

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler ist in dieser ersten Runde der **Zeitreisende**. Sein rechter Nachbar ist sein **Zeitwächter** und bewegt den Zeitanzeiger am Schachtelrand.

Worum geht es bei einem Spielzug?

Wer an der Reihe, also Zeitreisender ist, versucht, einen der verschwundenen Schätze für das Museum wiederzufinden. Um einen Schatz zu bekommen, müssen Kontinent, Zeitalter und Schatz zusammenpassen.

Ihr müsst also bei jedem Spielzug 3 Dinge beachten:

- Zunächst mit der Raumschleuder auf einen der 5 Kontinente reisen
- Wenn ihr sicher gelandet seid, euch überlegen, welchen Schatz ihr von dort holen könnt
- Zuletzt versuchen, die Zeitmaschine in der richtigen Zeit anzuhalten.



Beispiel

Um den Ritterhelm zu finden, müsst ihr mit der Raumschleuder nach Europa reisen und dann die Zeitmaschine im Zeitalter der Ritter anhalten.

1. Schritt: Auf einen Kontinent reisen

Der Zeitreisende beginnt seinen Spielzug und versucht, seinen Maus&Bär-Chip mit der Raumschleuder so zu schnippen, dass er auf einem der fünf Kontinente landet. Ihr habt maximal 3 Schnipp-Versuche!



Beispiel

Seht euch die Schatzkarten, die auf dem Tisch ausliegen, gut an. Da gibt es z. B. den Ritterhelm. Um ihn für das Museum zu holen, versucht ihr mit der Raumschleuder den Kontinent Europa zu erreichen. Dort nämlich haben, wie ihr wisst, die Ritter gelebt.



Auch wenn der Maus&Bär-Chip beim ersten oder zweiten Versuch zwar auf einem Kontinent, **nicht** aber auf dem **gewünschten** Kontinent gelandet ist, bleiben euch 2 weitere Versuche (bzw. ein weiterer Versuch)!



Achtung!

Jeder Flugversuch kostet Zeit. Deshalb muss nach jedem Schnippen (ob erfolgreich oder nicht) der Zeitwächter den Zeitanzeiger am Schachtelrand um eine Stunde (= 1 Feld) nach vorne versetzen. Der Zeitanzeiger wandert das ganze Spiel hindurch weiter! So rückt die Museumseröffnung mit jedem Versuch immer näher.

Wenn ihr nach 3 Versuchen nicht auf einem der fünf Kontinente gelandet seid, habt ihr leider Pech gehabt und euer Spielzug ist zu Ende. Seid ihr sicher auf einem Kontinent gelandet? Prima! Jetzt müsst ihr mit der Zeitmaschine in ein passendes Zeitalter reisen.

2. Schritt: In eine Zeit reisen

Nachdem ihr auf einem Kontinent gelandet seid, überlegt euch jetzt, welchen Schatz ihr von dort holen könnt. Schaut euch dazu die Weltkarte noch einmal genau an. Habt ihr euch für einen Schatz entschieden, kommt die Zeitmaschine ins Spiel. Auch hier ist es wichtig, die Zeichnungen auf dem Zeiring mit denen auf dem Kontinent und mit dem Schatz zu vergleichen.

Wenn ihr es schafft, die Zeitmaschine in der zu dem Kontinent passenden Zeitfarbe anzuhalten, gehört der Schatz euch. Wenn nicht, dann habt ihr leider Pech gehabt und der nächste Spieler ist am Zug.



Beispiel

Ihr seid mit der Raumschleuder in Europa gelandet. Dort lebten z. B. die Ritter, die Wikinger, die Römer und die Griechen. Seht euch an, welche Schätze zu ihnen passen könnten. Wenn ihr euch dazu entscheidet, den Ritterhelm zu holen, versucht ihr nun, die Zeitmaschine in dem Zeitalter der Ritter (Mittelalter) – d. h. im Feld der Farbe Pink anzuhalten. Wenn es euch gelingt, gehört der Helm euch.

Kontrolle

Nehmt den ausgewählten Schatz, dreht ihn um und vergleicht

1. ob die Farbe der Rückseite des Schatzes mit der Farbe auf der Zeitmaschine übereinstimmt **und**
2. ob der Umriss des Kontinents auf der Rückseite des Schatzes mit dem Umriss des Kontinents, auf dem ihr gelandet seid, übereinstimmt.

Stimmt **beides** überein? Super! Ihr dürft den Schatz behalten und vor euch ablegen. Stimmt **nicht** beides überein? Schade! Ihr müsst den Schatz leider wieder zurücklegen.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler ist nun Zeitreisender und sein linker Nachbar ist jetzt der Zeitwächter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn...

...ihr **alle** Schätze zurückgeholt habt oder aber

...wenn der Zeitanzeiger das letzte Feld erreicht hat.

Nun wird es spannend!

Kann die Ausstellung stattfinden? Und wer von euch hat die meisten Schätze gesammelt?

Jeder zählt nun seine gesammelten Schätze und merkt (oder notiert) sich seine Zahl. Sortiert dann eure gesammelten Schätze in die Schaukästen ein.

Wenn nach dem Einsortieren eurer Schätze in jeder Vitrine mind. 1 Schatz liegt, habt ihr gemeinsam einen **Gruppensieg** errungen. Herzlichen Glückwunsch an euch alle!

Erster Sieger und bester Zeitreisender von euch ist, wer die meisten Schätze gesammelt hat. Toll gemacht!



Habt ihr hingegen eure gesammelten Schätze in die Schaukästen einsortiert und ein oder mehrere Schaukästen sind leer geblieben, so gibt es leider keinen Sieger, denn die Ausstellung kann nicht stattfinden. Ihr habt alle gemeinsam verloren. Schade! Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

Spielvarianten

1. Spielt nur mit der Raumschleuder!

Bei dieser Spielvariante verteilt ihr alle Schätze für jeden gut erreichbar und sichtbar auf dem Tisch und legt den Schachtelboden mit der Weltkarte und die Raumschleudern bereit. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und versucht, mit der Raumschleuder die Maus&Bär-Chips auf einen Kontinent zu schleudern. Ihr habt nur 3 Versuche. Schafft ihr es nicht, auf einem Kontinent zu landen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Habt ihr einen Treffer erzielt, dann dürft ihr euch einen Schatz aussuchen, der zu diesem Kontinent passt. Überprüft auf der Rückseite des Schatzes, ob er wirklich zu dem Kontinent passt.

Ja? Prima! Dann dürft ihr den Schatz behalten. Nein? Schade! Dann legt ihr ihn wieder zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer als erster 5 Schätze gesammelt hat, ist der Sieger.

2. Spielt nur mit der Zeitmaschine!

Verteilt alle Schätze für jeden gut erreichbar und sichtbar auf dem Tisch. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er wählt aus den Schätzen einen aus und zeigt ihn allen Mitspielern, ohne aber dabei auf die Rückseite zu gucken! Ziel eines jeden Spielzugs ist es, die Zeitmaschine in der zum ausgewählten Schatz passenden Zeit anzuhalten. Zur Kontrolle überprüft ihr auf der Rückseite, ob die Farbe des Schatzes mit der Zeitfarbe übereinstimmt. Schafft ihr es, in der richtigen Zeitfarbe zu landen? Super! Dann gehört euch der Schatz. Passt die Zeitfarbe nicht zum Schatz, dann legt ihr ihn wieder zurück auf den Tisch und der nächste Spieler ist an der Reihe. Liegt kein Schatz mehr in der Mitte, wird nachgezählt. Derjenige der die meisten Schätze gesammelt hat, ist der Sieger.

3. Action-Variante

Alle Schätze liegen in der Tischmitte für jeden gut erreichbar und sichtbar. Ein Spieler startet die Zeitmaschine. Nach 30 Sekunden hält sie von alleine an. Und genau in diesem Augenblick versucht ihr alle gleichzeitig, euch möglichst schnell einen Schatz zu schnappen, der zu diesem Zeitalter passt. Seht euch dann die Rückseite eurer Schätze an und überprüft die Farben mit der Zeitfarbe auf der Zeitmaschine. Stimmt die Farbe der Rückseite eures Schatzes mit der Zeitfarbe überein, dürft ihr ihn behalten. Wenn nicht, legt ihr ihn wieder zurück in die Mitte. Sieger ist, wer als erster 5 Schätze geschnappt hat.

4. Puzzle-Variante

Die Schätze liegen in der Mitte des Tisches für alle gut erreichbar und sichtbar. Seht euch nun die Schaukästen an. Nicht in jeden kann man die gleiche Anzahl von Schätzen einlegen. Teilt die Schaukästen so unter euch auf, dass jeder möglichst gleich viele Schätze einpuzzeln kann. Nehmt euch dann der Reihe nach jeweils einen Schatz, von dem ihr meint, dass er in euren Schaukasten passt. Passt er? Super! Passt er nicht, wird er wieder zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist, wer als erster seine Schaukästen gefüllt hat.

Batterien einlegen

- Betrieb durch 3 x 1,5V Micro-Batterien AAA/LR03/UM4 (sie sind nicht in der Packung enthalten).
- Die Batterien dürfen nur von Erwachsenen eingesetzt bzw. ausgetauscht werden. Das Batteriefach ist auf der Unterseite der Zeitmaschine.
- Die Schrauben werden mit einem Kreuzschlitz-Schraubendreher gelöst und der Batteriefachdeckel wird abgenommen.
- Beim Einlegen der Batterien müssen die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Batteriefach übereinstimmen.
- Nach dem Einlegen der Batterien wird der Batteriefachdeckel wieder verschraubt.

Sicherheitshinweise

- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Batterien gemäß den Polungszeichen "+" und "-" korrekt einlegen.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (z. B. Alkali und Zinkkohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien zusammen einlegen.
- Verwenden Sie keine Batterien verschiedener Qualität. Mischen Sie keine aufladbaren Batterien mit nicht aufladbaren.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gemeinsam.
- Aufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielzeug entnehmen.
- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden.
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien herausgenommen werden.
- Entladene Batterien stets an den Sammelstellen des Handels abgeben. Bitte nur entladene Batterien abgeben.

1. Diskuswerfer

Diskuswerfen ist eine Sportart, deren Ursprung den alten Griechen zugesprochen wird. Hierbei geht es darum, eine linsenförmige Scheibe (den Diskus) so weit wie möglich zu schleudern. Seit 1896 gilt Diskuswerfen als Olympische Disziplin.

2. Amphore

Eine Amphore ist ein bauchiger, enghalsiger Krug mit zwei Henkeln, zumeist aus Ton. Amphoren gibt es aber auch aus Metall. Sie wurden meist zum Transportieren und Lagern von Nahrungsmitteln benutzt.

DIE RÖMER (ca. 750 v. Chr. – 65 n. Chr.)

Die Römer galten als große Eroberer. Sie haben mit ihren Feldzügen bedeutende Teile Europas beherrscht und brachten die ersten großen Städte und Verwaltungsformen hervor. Auch viele Erfindungen, wie z.B. die Abwasserkanäle, schreibt man ihnen zu.

1. Caesar-Büste mit Lorbeerkranz

Julius Caesar war ein römischer Kaiser und Feldherr. Von ihm stammt auch das Zitat „veni, vidi, vici“ was soviel bedeutet wie: „Ich kam, sah und siegte“. Als Zeichen für Triumph, Ruhm und Sieg trug er einen Lorbeerkranz auf seinem Haupt.

2. Romulus und Remus Statue

Nach der römischen Mythologie waren die Zwillinge Romulus und Remus (Söhne des Gottes Mars) die Gründer der Stadt Rom. Die Sage erzählt, dass sie von einer Wölfin gesäugt wurden.

AFRIKA

DIE ERSTEN MENSCHEN (ca. 2,5 – 1,5 Mio. v. Chr.)

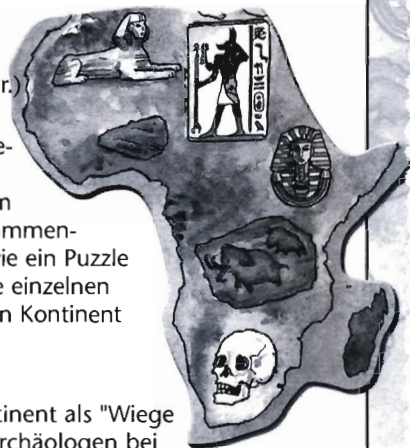
Obwohl man sich noch nicht einig ist, glauben viele Wissenschaftler, dass die ersten Menschen vor vielen, vielen Jahren auf dem afrikanischen Kontinent lebten und sich von dort aus in alle Welt verbreiteten. Wenn ihr zum Beispiel die Kontinente Amerika und Afrika im Kopf zusammenschiebt, dann werdet ihr merken, dass die Küsten fast wie ein Puzzle zusammenpassen! Es könnte also gewesen sein, dass die einzelnen Kontinente vor langer, langer Zeit zu einem ganz großen Kontinent gehörten und sich erst später getrennt haben.

1. Schädel

Nicht umsonst bezeichnet man den afrikanischen Kontinent als "Wiege der Menschheit". Im Laufe der Zeit haben berühmte Archäologen bei Ausgrabungen in Afrika immer wieder Knochen gefunden, die darauf hinweisen, dass die ersten Menschen dort gelebt haben. Durch aufwendige, wissenschaftliche Methoden kann man anhand dieser Knochen deren Alter bestimmen.

2. Höhlenmalerei

Höhlenmalereien sind grafische Darstellungen an den Wänden von Höhlen, die von den damaligen Menschen gezeichnet wurden. Oft stellen sie Tiere und Jagdszenen



dar, aber auch andere Motive hat man gefunden. Gemalt wurde mit Holzkohle, aber auch mit farbigen Steinen und Pflanzen.

3. Feuerstein

Ein Feuerstein ist ein sehr harter Stein, der etwas glasig aussieht. Aufgrund seiner Härte wurde er in der Steinzeit zur Herstellung von Werkzeugen und Waffen eingesetzt. Entgegen der weit verbreiteten Meinung kann man mit 2 Feuersteinen kein Feuer entfachen. Es bedarf vielmehr einer Kombination aus Feuerstein und Pyrit (das ist eine andere Steinart), damit beim Schlagen Funken entstehen.

DIE ÄGYPTER (ca. 3200 – 1300 v. Chr.)

Die Ägypter waren ein sehr großes Volk im Norden von Afrika und bekannt für ihre großen Bauwerke und Skulpturen. Dazu zählten die Pyramiden und die Sphinx. Die Könige dieses Volkes nannte man Pharaonen und wenn sie starben, baute man imposante Grabstätten, zum Beispiel die Pyramiden. Die Ägypter hatten auch ihre eigene Schrift. Man nennt sie Hieroglyphen.

1. Sphinx

Die Sphinx von Gizeh in Ägypten ist eine aus einem Kalksteinhügel gemeißelte Statue, die aussieht wie ein liegender Löwe mit menschlichem Kopf. Sie ist sehr groß (73,5 Meter lang, 6 Meter breit und fast 20 Meter hoch!). Eines ihrer besonderen Merkmale ist, dass ihr die Nase fehlt. Man weiß bis heute nicht ganz genau, wer sie gestohlen hat.

2. Hieroglyphen

Hieroglyphen sind eine Schriftform aus dem alten Ägypten, die aus Bildern und Symbolen besteht. Bis heute sind ungefähr 6.000 dieser Symbole bekannt.

3. Maske des Tutanchamun

Tutanchamun war einer der bekanntesten ägyptischen Pharaonen, der schon mit 9 Jahren zum Herrscher über Ägypten wurde. Als er starb, wurde eine goldene Maske vom Abdruck seines Gesichtes gefertigt. Erst 1922 wurde diese Maske zusammen mit vielen anderen Schätzen in seiner Grabkammer entdeckt.

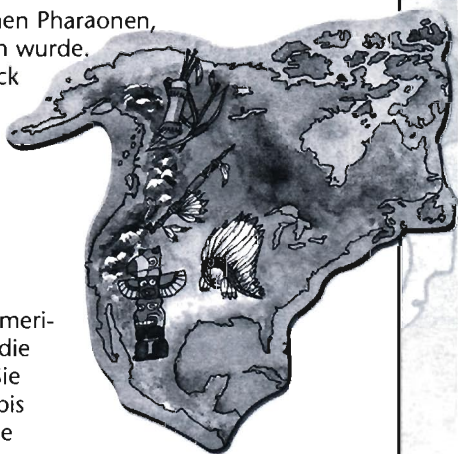
NORDAMERIKA

DIE INDIANER (ca. 1500 – 1800 n. Chr.)

Als Indianer bezeichnet man die Ureinwohner des amerikanischen Kontinents, insbesondere Nordamerikas, die vor der europäischen Kolonialisierung dort lebten. Sie wohnten in großen Siedlungen, in so genannten Tipis (kleinen Zelten) und waren sehr naturverbunden. Sie glaubten sogar an Tiergeister.

1. Federkopfschmuck

Die Indianer benutzen sehr oft die Federn von erlegten Vögeln für ihren Kopfschmuck. Dieser sah von Stamm zu Stamm unterschiedlich aus. Der Kopfschmuck der Stammesoberhäupter war besonders prächtig.



2. Pfeil und Bogen

Pfeil und Bogen sind Jagd-, Sport- oder Verteidigungswaffen, bei denen ein dünner Stab (Pfeil) mit einem mit Seil gespannten Bogen durch die Luft geschleudert wird. Die nordamerikanischen Indianer waren bekannt für einen besonders geschickten Umgang mit Pfeil und Bogen.

3. Totempfahl

Ein Totempfahl bei den Indianern war ein Wappenpfahl der Familien oder Gemeinden. Er wurde aus Holz geschnitzt. Besonders beliebt waren Tiermotive. Bei vielen indianischen Völkern galten Totempfähle als religiöser Schutz vor bösen Geistern.

4. Friedenspfeife

Die Friedenspfeife wurde oft als Symbol der Streitschlichtung eingesetzt. Sie wurde aber auch gerne dann gemeinsam geraucht, wenn besondere Freundschaften, Verträge oder Verhandlungen besiegelt werden sollten.

SÜDAMERIKA

DIE INKAS (ca. 1200 – 1535 n. Chr.)

Die Inkas waren ein Volk aus Südamerika. Während ihrer Blütezeit beherrschten sie die Regionen von Ecuador bis Chile und Argentinien. Ihre Kultur war von einem sehr hohen Gemeinschaftssinn geprägt. Der Herrscher über das gesamte Volk war der Inka, Sohn des Sonnengottes. Der Schmuck der Inkas und ihre Kunstgegenstände waren aus Gold und Gold glänzte für sie wie die Sonne.

1. Goldmaske

Diese Masken aus Gold waren oft eine Abbildung des Sonnengottes. Man huldigte ihm damit bei religiösen Festen.

2. Kopfbedeckung „Sonnenfest“

Das Sonnenfest „Inti Raimi“ ist ein Fest der Inkas, das zu Ehren des Sonnengottes Inti auch heute noch einmal im Jahr in Peru gefeiert wird. Zu der traditionellen Bekleidung bei diesem Fest gehört eine reich verzierte Kopfbedeckung, die von den hohen Priestern dort getragen wird.

3. Lama – Goldfigur

Die Lamas sind typische Tiere aus den Anden Südamerikas. Sie lieferten schon damals den Bauern Wolle und Fleisch und sind noch heute ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens der Andenbewohner.

4. Goldschmuckstück

Die Inkas galten mit ihren Goldschätzen als ein sehr reiches Volk. Bis zum heutigen Tage versuchen wagemutige Abenteurer immer noch, „den Schatz der Inkas“ zu finden. Er muss aber wohl sehr gut versteckt sein, denn bisher hat ihn noch keiner entdeckt.



ASIEN

DIE CHINESEN (ca. 1800 – 200 v. Chr.)

1. Porzellanvase

Die Chinesen sind die Erfinder des Porzellans, so wie wir es heute kennen. Über lange Jahre behielten sie das Geheimnis der Herstellung für sich. Porzellan ist eine Art Keramik, die viel härter ist, zudem glatt und von weißer Farbe. Benutzt wird es heute wie damals insbesondere zur Herstellung von feinem Geschirr und Dekorationsartikeln.

2. Tafel mit chinesischen Schriftzeichen

Chinesische Schriftzeichen sind graphische Darstellungen von bestimmten Silben, Inhalten und Symbolen. Sie werden auch in Kombination benutzt. Insgesamt gibt es mehr als 87.000 dieser Zeichen. In der Schule lernen die Chinesen heute ca. 2.000 Zeichen und kommen damit im Alltag gut zurecht. Im Vergleich: Das europäische Alphabet hat nur 26 Buchstaben (ohne Umlaute).

3. Ton-Soldat der chinesischen Terrakotta-Armee

Bei den Soldaten der Terrakotta-Armee handelt es sich um lebensgroße Tonfiguren, die 1974 bei Ausgrabungen in China gefunden wurden. Sie stellen die Soldaten dar, die damals dem ersten Kaiser gedient haben. Es wurden mehr als 7.000 dieser Soldaten gefunden, wobei kein einziger dem anderen gleicht.

DIE INDER (1550 – 1750 n. Chr.)

1. Turban

Ein Turban ist eine Kopfbedeckung, die aus orientalischen Ländern stammt. Es handelt sich dabei um einen langen Streifen aus Stoff, der um den Kopf gewickelt wird. Insbesondere in Indien wird der Turban gerne getragen.

2. Elefant

Die Elefanten wurden in Indien als Transporttiere zum Tragen oder Ziehen von Waren eingesetzt. Anlässlich von Feiern dekorieren die Inder sie auch heute noch sehr aufwändig.

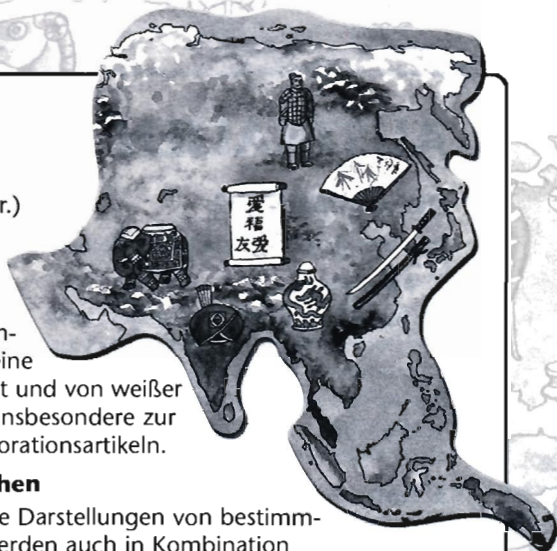
DIE JAPANER (ca. 1500 – 1800 n. Chr.)

1. Samurai-Schwert

Die japanischen Samurai-Krieger benutzten als Hauptwaffe ein Schwert mit leichter Krümmung.

2. Fächer

Ein Fächer ist ein blattförmiger Gegenstand, der durch Hin- und Herwedeln einen Luftzug erzeugt. In Japan wird er auch bei traditionellen Tänzen benutzt.



AUSTRALIEN

DIE ABORIGINES

Die Aborigines sind die Ur-Einwohner Australiens.

1. Bumerang

Ein Bumerang ist ein Wurfgegenstand, der ursprünglich zur Jagd benutzt wurde. Er hat eine L-Form und wird meistens aus Holz oder anderen festen Materialien hergestellt. Die besondere Eigenschaft des Bumerangs besteht darin, dass er, wenn man ihn richtig wirft, wieder zu seinem Werfer zurückfliegt. Heutzutage werden Bumerangs nicht mehr für die Jagd benutzt, sondern als Sportgerät.

2. Didgeridoo

Das Didgeridoo ist ein Blasinstrument aus Holz. Traditionell besteht es aus einem 1 bis 2,5 Meter langen Eukalyptusstamm, dessen Mitte von den Termiten ausgehöhlt worden ist. Durch verschiedene Blastechniken und Mundbewegungen erzeugt es unterschiedlich tiefe Töne und Klänge. Das Didgeridoo ist ein Begleitinstrument für Gesänge und Tänze.

3. Typische Malerei

Da die Aborigines keine eigene Schriftform kannten, drückten sie ihre Gedanken und Ideen in Malereien aus. Dabei entstand eine sehr eigene Kunstform mit schönen Farben und Formen.



Wenn Ihr mehr über die geschichtlichen Hintergründe und auch über Mouseschlau & Bärenstark erfahren wollt, dann besucht uns doch auf unserer Homepage: www.mouseschlau-baerenstark.de

Wir bitten darum, die Spielanleitung aufzubewahren, da sie wichtige Informationen zur Elektronik des Spiels enthält.

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg
© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger