



**Pressemappe  
Spielwarenmesse Nürnberg 2018**

## Inhaltsverzeichnis der Pressemappe - Internationale Spielwarenmesse Nürnberg 2018

### Aktuelle Wirtschaftsmeldung Ravensburger

Wirtschaftsmeldung Ravensburger anlässlich der Spielwarenmesse 2018 .....3

### Press Preview TOP Thema: tiptoi® create

Mit tiptoi® create werden Kinder kreativ.....5

Fact sheet tiptoi® .....6

### tiptoi® Frühjahrs-Neuheiten 2018

tiptoi® - die Frühjahrs-Neuheiten im Überblick.....7

### Baby\_Kleinkind

Die Frühjahrs-Neuheiten der Baby- und Kleinkindreihe ministeps im Überblick.....11

Lernspiel für die Kleinsten: Bauernhof-Theater: Mit dem Figurentheater entwickelt sich die Sprache spielend.13

Bilderbuch: Ein Garten für alle .....14

### Lernspiele 2018

Die Lernspiel-Neuheiten 2018 im Überblick .....18

Lernspiel für die Kleinsten: Bauernhof-Theater: Mit dem Figurentheater entwickelt sich die Sprache spielend.19

Gesamtprogramm Spielend Neues Lernen: Spielen statt Pauken / Relaunch 2018 .....20

### Kinderspiele 2018

Die neuen Kinderspiele 2018 im Überblick.....28

Thumb Chucks - Der neue Trend für Fingerakrobaten.....31

Monsterstarker GlibberKlatsch - Turbulente Monsterjagd mit Glibberhänden .....32

### Kreatives

Spiral Designer Maschine – Effektvolle Spiral-Bilder auf Knopfdruck.....33

### Familien- und Erwachsenenspiele, Kartenspiele

Ravensburger Spiele-Neuheiten 2018 .....34

Ravensburger Spieleklassiker neu aufgelegt im Überblick.....37

Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“: Neuheiten 2018 im Überblick.....38

Woodlands – Ein fabelhaftes Legespiel .....39

Sau Mau Mau – ein Klassiker kombiniert mit rasantem Schweine-Wettrennen .....41

### alea – The Rise of Queensdale

The Rise of Queensdale - Das neue alea-Spiel mit Legacy-Prinzip .....42

### Themenspecials

Ostern: Spieltipps fürs Osternest 2018 .....44

Fußball-WM: Ravensburger bringt das WM-Feeling nach Hause .....46

Schulstart: Spielerischer Schulanfang 2018.....48

20 Jahre Sachbuchreihe Wieso?Weshalb?Warum? .....50

### Ravensburger Bücher

20 Jahre Sachbuchreihe Wieso?Weshalb?Warum? .....65

Bilderbuch: Ein Garten für Alle .....80

Jugendbücher: Alex Rider, Fire&Frost, Kisses and Lies .....84

Kinderbücher: Bratwurstzipfel-Detektive, Luna Wunderwald, Pferdeflüsterer-Academy, Podkin Einhorn .....87

tiptoi® - die Frühjahrs-Neuheiten 2018 im Überblick.....91

**Ansprechpartner:**

Heinrich Hüntelmann  
Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Ravensburger AG  
Tel: 0751-86-1942  
[heinrich.huentelmann@ravensburger.de](mailto:heinrich.huentelmann@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Internationale Spielwarenmesse 2018

### Ravensburger setzt auf Internationalisierung und Innovation

Ravensburg, 30. Januar 2018 – Die Ravensburger Gruppe hat im abgelaufenen Geschäftsjahr 2017 einen Umsatz von 471,7 Mio. Euro\* erzielt und lag damit auf dem Niveau des Vorjahres. Im Ausland legte das Unternehmen zu, getrieben von einer positiven Entwicklung bei Spielen und Puzzles in fast allen Märkten. Im Inland blieb der Umsatz aufgrund eines umfangreichen, einmaligen Sondergeschäfts von 2016 hinter dem Vorjahr zurück. Der Internationalisierungsstrategie folgend erwarb Ravensburger im vergangenen Herbst die amerikanische Firma ThinkFun, die sich auf Denk- und Logikspiele konzentriert. Auch der Innovationskurs zahlte sich aus: Ravensburger führte 2017 das Kugelbahnsystem GraviTrax® ein, das sich zu einem Bestseller und zu einem der gesuchtesten Spielwaren im Weihnachtsgeschäft im deutschsprachigen Markt entwickelte.

Vorstandsvorsitzender Clemens Maier erläuterte am Vorabend der Nürnberger Spielwarenmesse den Geschäftsverlauf: „Wir richten Ravensburger konsequent internationaler aus und investieren in Innovationen im haptischen und digitalen Umfeld. Die Strategie zeigt bereits erste Ergebnisse, auf die wir nun aufbauen können.“

#### **Internationalisierung: Zuwachs im Ausland und Denkspiele aus den USA**

Der größte Ravensburger *Geschäftsbereich Spielwaren* erwirtschaftete 2017 mit allen Marken einen Umsatz von 399,5 Mio. Euro und lag damit gleichauf mit dem Vorjahr. Der Bereich baute sein internationales Geschäft aus und erzielte im Ausland, in dem knapp zwei Drittel des Umsatzes getätigt werden, ein Wachstum von 5,8 %\*\*. Zulegen konnte Ravensburger besonders in seinen wichtigsten Märkten USA, Frankreich, Großbritannien und Italien. Vor allem Spiele und auch Puzzles steigerten das Geschäft. Hohe Nachfrage nach Produktfamilien wie „Kakerlakak“ oder „Das verrückte Labyrinth“ bestätigten die Lust der Konsumenten am gemeinsamen Spielen. Im Inland lag der Umsatz des Geschäftsbereichs um 10 % unter dem des Vorjahres, das jedoch ein einmaliges und umfangreiches Sondergeschäft verbucht hatte. Ohne diesen Einmaleffekt erhöhte sich der Umsatz gegenüber 2017 ebenfalls um 5,9 %.

Passend zur Strategie erwarb Ravensburger am 30. September 2017 den US-Spieleverlag ThinkFun mit Sitz in Alexandria, Virginia. Das Unternehmen entwickelt Denk- und Logikspiele mit hohem Spaßfaktor, die das Ravensburger Portfolio gut ergänzen. ThinkFun wird als eigenständige Marke innerhalb der Ravensburger Gruppe vom bestehenden US-Management geführt. Seit Beginn dieses Jahres vertreibt Ravensburger die Denkspiele in den europäischen Märkten.

\* Umsatzentwicklung -0,4%, währungsbereinigt +0,1%. Alle Zahlenangaben auf vorläufiger Basis.  
Endgültige Umsatz- und Ertragszahlen veröffentlichen wir zur Bilanzpressekonferenz im Juni 2018.  
Umsatz der Ravensburger Gruppe hier nach Konsolidierung.

\*\* währungsbereinigt

▼  
▼  
Fotos und Text zum Herunterladen:

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Informationen zu Ravensburger finden Sie unter:

[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)





## **Innovationen: Kugelbahnen, Smart Tech und agile Arbeitsmethoden**

Mit innovativen Produkten treibt Ravensburger beständig sein Geschäft voran. Jüngstes Beispiel ist das von Ravensburger neu entwickelte Kugelbahnsystem „GraviTrax®“. Die Kugelbahn funktioniert sowohl als physisches Spiel als auch als digitale App. Kinder wie Erwachsene bauen mit Schienen und Action-Steinen wie Katapult oder Gaußkanone einen möglichst kreativen Parcours. GraviTrax® übertraf im vergangenen Jahr alle Verkaufserwartungen. Deshalb erhöhte Ravensburger umgehend die Produktionszahlen der Kugelbahn, die in eigenen Werken gefertigt wird. Dennoch war GraviTrax® im Weihnachtsgeschäft 2017 komplett ausverkauft. Nach diesem erfolgreichen Start im deutschsprachigen Raum wird das Kugelbahnsystem ab diesem Jahr auch international eingeführt.

Auch BRIO ist auf Innovationskurs und verbindet die klassische Eisenbahn intelligent mit digitaler Technologie. 2017 führte BRIO „Smart Tech“ ein, das Kindern weitere Spielmöglichkeiten eröffnet. Über Funkerkennung (RFID Technologie) können sie Züge steuern, die auf Chips in den Stationen oder Tunnels reagieren.

Zudem entwickelt Ravensburger die Innovationen der letzten Jahre mit Erfolg weiter. So zählten 2017 mehrere 3D Puzzles zu den Ravensburger Topsellern: Neben beleuchteten 3D Puzzle-Bauwerken war auch der legendäre VW-Bus „Bulli“ T1 im Kleinformat sehr gefragt. Auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg legt Ravensburger nach: mit dem Porsche 911 R als 3D Puzzle im Maßstab 1:18, in Kooperation mit der Porsche AG. Der echte Porsche ist auf dem Ravensburger Messestand in Nürnberg zu sehen. Kreativ aufgerüstet wiederum wird ab 2018 das audiodigitale Lernsystem „tiptoi®“. Der Stift der neuen Reihe „tiptoi® create“ ist mit Mikrofon und Aufnahmefunktion ausgestattet und kommt mit speziell dafür entwickelten Spielen und Büchern.

Um seine Innovationskraft weiter zu stärken und für die Zukunft gerüstet zu sein, etablierte Ravensburger im vergangenen Jahr neue Arbeits- und Entwicklungsumgebungen wie „Digital Center“ und „Innovation Campus“ im Unternehmen. Dort erarbeiten interdisziplinäre Teams agil und kreativ neue Produktideen und testen zukunftssträchtige Technologien.

## **Jubiläen in den weiteren Geschäftsbereichen**

Dass schon vor 20 Jahren bei Ravensburger erfolgreich Neues initiiert wurde, zeigen die Jubiläen in den weiteren Geschäftsbereichen:

Im *Geschäftsbereich Buch* wird 2018 Deutschlands beliebteste Sachbuchreihe „Wieso? Weshalb? Warum?“ 20 Jahre alt. Das Jubiläum wird von neuen Titeln und umfangreichen Marketingaktivitäten begleitet. Auch eine digitale Erweiterung der Reihe ist geplant. Im vergangenen Jahr führte die Konsolidierung eines Segments im Geschäftsbereich Buch zu einem Umsatzrückgang um 1,8 % auf 63,7 Mio. Euro. Das Kerngeschäft Kinder- und Jugendbuch entwickelte sich jedoch – auch wegen erhöhter Nachfrage nach Jugendromanen – positiv.

Auch der Freizeitpark Ravensburger Spieleland feiert 2018 seinen 20. Geburtstag. Mehrere neue Attraktionen sind dort geplant, unter anderem eine lebensgroße BRIO Welt. Das neue angegliederte Feriendorf war 2017 von Übernachtungsgästen sehr gut gebucht. Damit trug der Park wesentlich zum Umsatz des *Geschäftsbereichs Freizeit und Promotion* bei, der – auch wegen eines Großauftrags – ein Umsatzwachstum von 16,6 % auf 17,5 Mio. Euro erzielte. (5.927 Zeichen mit Leerzeichen)

*Über Ravensburger:* Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 90 % in eigenen Werken hergestellt. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,7 Millionen Euro.



## Ansprechpartner:

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Press Preview Spielwarenmesse Nürnberg 2018

### Mit tiptoi® create werden Kinder kreativ

Ab Herbst 2018 bringt Ravensburger die neue Produktreihe tiptoi® create und stattet den tiptoi® Stift mit einem Mikrophon aus. Damit können Kinder von sechs bis zehn Jahren selbst erfundene Geräusche und Geschichten aufnehmen, Lieder singen und fantasievoll ihre eigene tiptoi® Welt gestalten. Geplant sind ein Starterset, ein Spiel, drei Bücher sowie vier Sticker-Produkte. Mit tiptoi® create erweitert Ravensburger sein erfolgreiches Lernsystem um die Komponenten Spaß und Kreativität.

Das Besondere am neuen tiptoi® Stift ist die integrierte Aufnahmefunktion. Damit können die Kinder **tiptoi® create** Produkte auf kreative Weise nutzen. Zuerst tippen sie das blaue Mikrophonzeichen in Spielen, Büchern oder Stickern an. Dann drücken sie den Aufnahmeknopf des Stiftes. Während er aufleuchtet, nimmt er die Eingaben der Kinder auf: Zum Beispiel machen sie Geräusche passend zu Bildkärtchen wie im „Sound Quiz“. Oder sie erfinden, wozu tiptoi® sie im Buch „Die verrückte Weltreise“ anregt, etwa Tierstimmen imitieren oder Reime dichten. Tippt man danach auf das grüne Abspielzeichen, gibt der Stift die Aufnahmen wieder. Für Überraschungen sorgt das Zauberstabzeichen: Vorher angetippt, setzt tiptoi® die Sprachaufnahmen der Kinder etwa zu lustigen Geschichten zusammen oder verändert ihre Stimmen.

Von tiptoi® create wird es ab September 2018 das **Starterset mit dem Buch „Die verrückte Weltreise“** (ca. 55 Euro), das **Spiel „Sound Quiz“** (ca. 25 Euro), drei einzelne **Bücher** (jeweils 19,99 Euro) sowie vier **Sticker-Produkte** (jeweils 7,99 Euro) geben. Sie alle funktionieren nur mit dem neuen tiptoi® Stift mit Aufnahmefunktion (ca. 45 Euro). Dieser ist dann jedoch auch mit allen bisherigen tiptoi® Produkten kompatibel.

[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)

(1.808 Zeichen mit Leerzeichen)

## Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**tiptoi® create**  
Audiodigitales Lern- und Kreativsystem  
für Bücher, Spiele und Spielzeug

für Kinder von 6 bis 10 Jahren

**ET September 2018**

Bilddaten und Presstext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu tiptoi®  
finden Sie unter  
[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## tiptoi® - Das audiodigitale Lernsystem für Bücher, Spiele und Spielzeug von Ravensburger:

### Was ist tiptoi® und wie funktioniert's?

Zentrales Element ist der orangefarbene tiptoi® Stift. Er macht Bücher, Spiele und Spielzeug mit intelligenter Elektronik lebendig, indem er unsichtbar aufgedruckte Codes in Geräusche, Sprache, Musik und Geschichten umwandelt. tiptoi® verbindet Spaß mit Lernen, wobei die Kinder sich selbstständig und im eigenen Tempo in den vier Erlebnisebenen „Entdecken“, „Wissen“, „Erzählen“ und „Spielen“ bewegen.

### Für wen eignet sich tiptoi®?

Für Kinder von 3 bis 10 Jahren

### Wie viele tiptoi® Produkte gibt es?

Es sind rund 100 verschiedene tiptoi® Produkte im Programm. Im monatlichen Turnus erscheinen neue Bücher, Spiele, Puzzles, Quizkartenspiele, Tier-Sets oder Spielwelten.

Die entsprechenden Audiodateien können kostenlos über den tiptoi® Manager auf den tiptoi® Stift geladen werden. Aktuell gibt es fünf preisgünstige Starter-Sets mit tiptoi® Stift und einem Spiel oder einem Buch. Alle Produkte sind auch separat erhältlich.

### Wissenswertes zu tiptoi®?

tiptoi® von Ravensburger gibt es seit September 2010 und hat sich international millionenfach verkauft. Das audiodigitale Lernsystem wurde u.a. ausgezeichnet mit „Toy Award“, „Deutscher Lernspielpreis“ und „GIGA-Maus“.

### Das Neueste?

Ab September 2018 kommt tiptoi® create – Der tiptoi® Stift verfügt dann über eine Aufnahmefunktion, mit der die Kinder eigene Ideen in tiptoi® create Produkte einbringen können, z.B. selbst erdachte Geräusche, Texte, Reime und Lieder. In der Reihe tiptoi® create erscheinen das Starter-Set „Die verrückte Weltreise“ mit tiptoi® Stift, das Spiel „Sound Quiz“, drei Bücher und vier Sticker-Produkte.

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



Mehr zu tiptoi® - dem audiodigitalen Lernsystem für Bücher, Spiele und Spielzeug für Kinder ab 3 Jahren  
[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Audiodigitales Lernsystem

## tiptoi® - die Frühjahrs-Neuheiten 2018

Ab Januar 2018

### tiptoi® Wissen & Quizen

#### Retter und Helfer

Der Quizspaß für die Hosentasche ist Lexikonwissen, Quiz und Merkspiel in einem. tiptoi®, alias Experte „Reno Retter“ verrät spannende Sachinformationen von A wie Abschleppdienst bis Z wie Zivilcourage. In der anschließenden Quiz-Runde können die Spieler ihr Wissen beweisen: Wer nimmt einen Notruf entgegen? Was macht die Bergrettung? Die dritte Spielform lädt zu einem lustigen Merkspiel mit den Karten ein.

Für Kinder von 6 bis 10 Jahren, 36 Karten, für ca. 9 Euro, **ET Januar 2018**

### tiptoi® Mein Wörter-Bilderbuch

#### Unterwegs

Gemeinsam mit Sarah und Henry gehen die Kinder hier auf Entdeckungstour. Sie radeln durch die Stadt, fahren mit dem Zug, beobachten Boote auf dem See, machen einen Spaziergang im Wald und buddeln auf dem Spielplatz im Sand. Mit tiptoi® lernen die Kinder dabei Wörter aus ihrer Lebenswelt, eingebettet in leicht verständliche Sätze, und erste grammatische Strukturen kennen. Spiele und Lieder vertiefen den gelernten Wortschatz.

Für Kinder von 3 bis 4 Jahren, 12 Seiten, für 16,99 Euro, ISBN 987-3-473-55411-9, **ET Januar 2018**

Ab Februar 2018

### tiptoi® Spiel

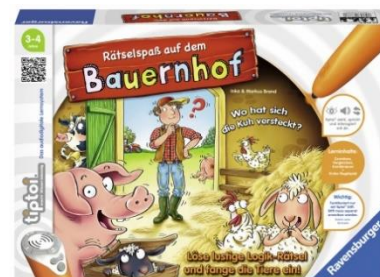
#### Rätselspaß auf dem Bauernhof

Oh nein, alle Tiere sind entwischt! Die Kinder helfen Bauer Tom, sie wieder einzufangen. Doch zuerst müssen sie knifflige Logik-Rätsel lösen, damit ihnen die anderen Bauernhoftiere verraten, wo sie sind. Wer hat etwa die Milchkanne umgeschubst? Welches Tier hat zwei Beine und kann krähen? Ob alleine oder gemeinsam: tiptoi® erklärt die Regeln, führt durchs Spiel und macht die Bauernhofwelt mit lustigen Liedern und Geräuschen lebendig.

Für Kinder von 3 bis 4 Jahren, von Inka & Markus Brand, für ca. 24 Euro, **ET Februar 2018**

▼  
▼  
Bilddaten und Übersicht  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Mehr zu tiptoi® - dem audiodigitalen  
Lernsystem für Bücher, Spiele und  
Spielzeug für Kinder ab 3 Jahren  
[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)





## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## tiptoi® Buch Pocket Wissen

### Feuerwehr

In diesem Band begleiten die Kinder den Feuerwehrmann Marcel. Auf interaktive Weise lernen sie verschiedene Fahrzeuge kennen, erfahren, welche Ausrüstung die Feuerwehr braucht und sind bei unterschiedlichen Einsätzen dabei. Marcel erzählt dabei Spannendes aus seinem Arbeitsalltag. Mit den vielen Sounds und detailreichen Bildern ist das Buch perfekt für alle Feuerwehrfans.

Für Kinder von **4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 9,99 Euro, ISBN 978-3-473-55413-3, **ET Februar 2018**

## tiptoi® mini Spielwelt

### Verkehrspolizei

Achtung Verkehrskontrolle! Der Polizist stoppt mit erhobener Hand und roter Kelle den Verkehr! Mit der kleinen Kulissee aus Straßenszenerie und Wohnviertel, zwei Spielfiguren und Zubehör wie Warnschilder, Absperrung und Blitzer können Kinder verschiedene realistische Einsätze nachspielen. tiptoi® erklärt dazu Wissenswertes, spielt authentische Geräusche und regt sie zu kreativen Rollenspielen an.

Für Kinder von **4 bis 8 Jahren**, für ca. 25 Euro, **ET Februar 2018**

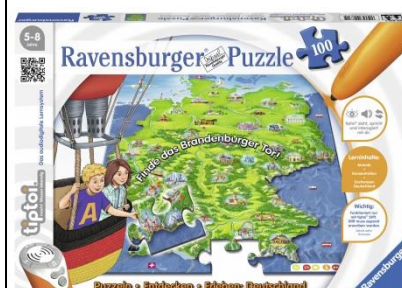
Ab März 2018

## tiptoi® Puzzle

### Deutschland

Wo steht das Brandenburger Tor? In welcher Stadt befindet sich der größte Hafen? Das 100-teilige Puzzle zeigt zusammengesetzt eine große Deutschlandkarte mit typischen Bauwerken und Sehenswürdigkeiten. Bei einer spannenden Rallye mit tiptoi® verfolgen die Kinder einen Heißluftballon und erfahren dabei interessantes Sachwissen über Städte, Flüsse, Landschaften und regionale Besonderheiten. Spielerisch machen sie sich dabei mit der Geografie des Landes vertraut.

Für Kinder von **5 bis 8 Jahren**, für ca. 16 Euro, **ET März 2018**





**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**tiptoi® Sachbuch Wieso? Weshalb? Warum?****Die Welt des Fußballs**

Fangesänge, Jubel, Trommeln, Vuvuzelas, Stadionsprecher, das Pfeifen des Schiedsrichters ... die Soundkulisse im Stadion ist einzigartig. In diesem Buch sind die kleinen Fans hautnah bei einem Profi-Fußballspiel dabei. Sie lernen Spielfeldlinien und -bereiche kennen, die Spielerpositionen und wichtige Regeln. Anschließend werfen sie einen Blick in die Umkleieräume, erfahren Einiges über die Rolle des Trainers, des Mannschaftsarztes und weiteren Mitgliedern des Stabs und können sogar beim Training zusehen. Im WM-Jahr 2018 tauchen Leser mit diesem tiptoi® Buch in den Ort des Geschehens ein – beginnend mit den Kassen eines großen Stadions, der Einlasskontrolle und den Ständen mit Snacks und Fan-Artikeln, über die Stadionatmosphäre bis hin zum Überblick über alle wichtigen Wettbewerbe und Meisterschaften und Frauenfußball.

Für Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 19,99 Euro, ISBN 978-3-32921-2, **ET März 2018**

Ab Mai 2018

**tiptoi® Lernspiel****Die Welt der Technik**

Wie funktioniert eine Bohrmaschine? Wozu braucht man Strom? Wie wird ein Bagger gesteuert? In diesem Lernspiel tauchen Kinder mit tiptoi® in die Welt der Technik ein. Der Stift erklärt spannende Fragen zu 30 Fahrzeugen, Maschinen und Elektrogeräten kindgerecht und umfassend. Detaillierte Illustrationen zeigen, wie Fahrrad, Computer und Co. funktionieren. Im Spiel lernen die Kinder, Eigenschaften zuzuordnen oder Zusammenhänge zu erkennen: etwa „Welche Geräte haben einen Motor?“

Für bis zu vier Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, für ca. 30 Euro, **ET Mai 2018**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

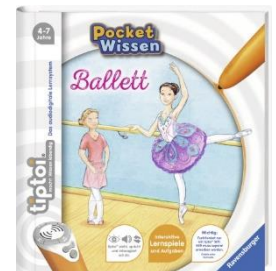
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Ab Juni 2018

**tiptoi® Buch Pocket Wissen****Ballett**

Mit diesem Buch und tiptoi® erleben Kinder die Magie des Tanzes hautnah. Sie erfahren Wissenswertes über seine Entstehung sowie über Positionen und Sprünge, bewundern traumhafte Kostüme und blicken hinter die Kulissen einer Tanzschule. Zum Schluss findet eine Ballettvorführung auf der großen Bühne statt.

für Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 9,99 Euro, ISBN 978-3-473-55412-6, **ET Juni 2018**

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Baby und Kleinkind

### Die Frühjahrsneuheiten von ministeps 2018



#### Baliba - Babys Lieblingsball

Die luftige und flexible Struktur dieses Softballs können schon die Kleinsten gut greifen. Da er aus hochwertigem Silikon ist, können sie ihn einfach mit dem Mund erforschen, zerknautschen, ziehen, werfen und beliebig damit spielen. Das fördert die Neugier der Babys und ihre motorische Entwicklung. Kommen die ersten Zähnnchen, dient der Ball als Beißhilfe, die hygienisch in der Spülmaschine gereinigt werden kann.

**Ab Geburt**, in rot, blau, grün oder orange, jeweils für ca. 10 Euro im Handel, **ET Februar 2018**

#### Knistertuch

Hase, Schäfchen, Ente oder Bär – mit den flauschigen Schmusetüchern können Babys von Anfang an spielen und kuscheln. Die vier Tiere aus weichem Plüsch können sie gut greifen und in den Mund nehmen. Dabei macht jedes ein faszinierendes Knister-Geräusch, das die sinnliche Wahrnehmung der Kleinen anregt. Vor allem unterwegs ist so ein Kuschelfreund eine praktische wie vertraute Beschäftigung.

**Ab Geburt**, Knistertuch Bärchen, Knistertuch Entchen, Knistertuch Schäfchen oder Knistertuch Häschen, je für ca. 5 Euro im Handel, **ET Februar 2018**

#### Häschen-Spieluhr

Geschenktipp zur Geburt: Der freundliche Hase in klassischem Rosa und Hellblau hat das Zeug zu Babys Lieblingstier. Sein rundlicher Körper und die Ohren aus weichem Plüsch laden die Kleinen zum Greifen und Kuscheln ein und machen ihn zum unersetzlichen Begleiter. Mit sanftem Druck auf den Bauch spielt das Häschen Mozarts Wiegenlied und zaubert seinen kleinen Schützling beruhigend in den Schlaf.

**Ab Geburt**, Musik-Modul zum Waschen herausnehmbar, für ca. 20 Euro im Handel, **ET Februar 2018**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Krankenwagen-Flitzer

Kuschelweicher Fahr-Spaß zum Hinterher-Krabbeln: Drücken kleine Entdecker auf die Sirene des Krankenwagens, flitzt das kompakte Stoff-Auto los. Also nichts wie hinterher und nochmal drücken! Das weckt die Neugier der Kleinen und animiert sie zum Krabbeln und Laufen. Dank Gummirädern saust das Auto auch auf glatten Böden - und nur so weit, wie kleine Laufanfänger hinterherkommen.

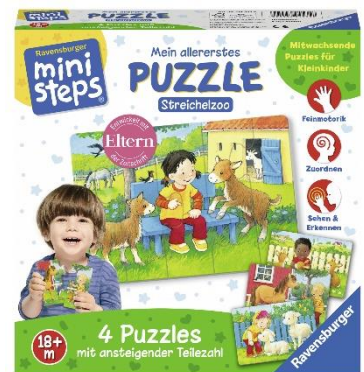
**Ab 9 Monaten**, mit mechanischem Antrieb, für ca. 12 Euro im Handel, **ET Februar 2018**



## Mein allererstes Puzzle: Streichelzoo

Erster Puzzlespaß für Kleinkinder, der mitwächst. Vier Puzzlemotive zeigen wie in einem Bilderbuch Szenen aus dem Streichelzoo. Jedes besteht aus einem Teil mehr: Das Häschen-Motiv etwa setzt sich aus zwei zusammen, das Fohlen aus drei und das anspruchsvollste Motiv aus fünf Teilen. So bietet jede Tierszene eine neue motorische Herausforderung für die kleinen Hände und die Kinder trainieren spielerisch Konzentration und logisches Verständnis.

**Ab 18 Monaten**, für ca. 10 Euro im Handel, **ET Februar 2018**



▼  
Mehr zur Baby- und Kleinkindreihe von Ravensburger unter [www.ministeps.de](http://www.ministeps.de)

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



## Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Lernspiel

## Mit dem Figurentheater entwickelt sich die Sprache spielend



Mit dem „Bauernhof-Theater“ von Ravensburger entdecken Kinder ab anderthalb Jahren das Leben auf dem Lande. Beim Kulissenspiel mit Figuren lernen sie die verschiedenen Tiere kennen und helfen dem Bauern und seiner Frau bei der Arbeit. Verschiedene Spielvarianten fördern dabei die Sprachentwicklung und regen die Kleinen vielfältig zum Sprechen und Erzählen an.

Eine Landschaft mit Kornfeld oder lieber das Bauerhaus mit Garten? Zwei liebevoll illustrierte Hintergründe stehen zur Wahl. Mit der grünen Wiese als Boden und 19 Steckfiguren ist die Bühne in der Spielschachtel bereit für eine Aufführung. Doch zuerst treten alle Darsteller auf: die Bauernfamilie, die verschiedenen Tiere bis hin zu Traktor und Spielzeug. Mit Mamas Hilfe stecken sie die Kinder der Reihe nach in die Schlitze des Spielplans. Wer sind die Figuren, welche Laute geben Schweinchen und Schaf von sich und was machen sie? Das freie Spiel mit ihnen regt die Kleinen zum Sprechen und Erzählen an. Kurze Geschichten zum Nachspielen verstärken dies: Mama erzählt etwa die vom Apfelkuchen-Picknick oder die vom verlorenen Ball. Jetzt bewegen die Kleinen die Figuren entsprechend hin und her: Was ist passiert? Wer kommt in der Geschichte vor? Sind die Kinder größer, dienen die illustrierten Motivkarten als Spielvorlage: Wer kann sich merken, wo welche Personen und Gegenstände abgebildet sind und steckt die Figuren auf der Bühne richtig nach?

**Bauernhof-Theater** aus der Ravensburger Reihe Spielend Erstes Lernen bietet mehrere Spielvarianten, vom ersten Entdecken über freies Spielen mit den Figuren bis hin zu einfachen Regelspielen. Für ein bis vier Kinder ab anderthalb Jahren liefert es zahlreiche Sprechansätze und fördert Wortschatz, Motorik und Sprachentwicklung. Das Spiel ist für ca. 14 Euro im Handel erhältlich.

*(1.861 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### **Bauernhof-Theater** Spielerisch den Wortschatz erweitern

von Inka und Markus Brand

für 1 bis 4 Kinder  
ab 1,5 Jahren  
ca. 14 Euro

**ET Januar 2018**

#### **Förderschwerpunkte:**

- Wortschatz
- Sprachentwicklung
- Motorik

Bilddaten und Pressetext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger  
Lernspielen finden Sie unter  
[www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Bilderbuch

## Gärtnern mit Bär und Hase

**Vom gärtnernden Bären und von gefräßigen Hasen erzählt Laura Bednarski in ausdrucksstarken Bildern. Ihre Geschichte gewann beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016. Aktuell erscheint „Ein Garten für alle“ als Bilderbuch im Ravensburger Buchverlag.**

Der Bär wünscht sich schon lange einen eigenen Garten. Liebevoll bepflanzt er Beet um Beet. Aber sobald er sich umdreht, knabbern die Schnecken an seinen Pflänzchen und die Hasen naschen vom Salat. Der Bär legt sich nachts auf die Lauer – und schläft ein. Morgens ist sein Garten leer gefressen und verwüstet. Erst als der Bär sich traurig zurückzieht, begreifen die anderen Tiere, was sie angerichtet haben. Ihnen kommt eine Idee: Von nun an gärtnern alle gemeinsam, denn das macht viel mehr Spaß.

Laura Bednarskis berührenden Figuren und die leuchtenden Farben ziehen kleine und große Betrachter in Bann. Beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016 setzte sich die Bilderbuch-Idee unter mehr als 300 Einsendungen durch. Laura Bednarskis „Bilder wecken Emotionen und sind auch ohne Worte lebendig“, urteilte Illustrator und Jurymitglied Jan Birck.

**Laura Bednarski** wurde 1992 geboren und wuchs im Ruhrgebiet auf. Nach dem Schulabschluss studierte sie Design mit dem Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Münster. Seit 2017 studiert sie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) in Hamburg, um ihre Ausbildung mit einem Master zu vollenden.

*(1.423 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### Ein Garten für alle

Laura Bednarski  
Originalausgabe, 32 Seiten  
ab 3 Jahren  
ISBN 978-3-473-44700-8  
€ [D] 13,00  
€ [A] 13,40  
SFr. 19.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:

**Februar 2018**

▼  
▼  
Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Interview mit Nachwuchs-Illustratorin Laura Bednarski

### „Ich konnte den Bären direkt vor mir sehen“

**Mit ihrer Bilderbuch-Idee „Ein Garten für alle“ gewann Laura Bednarski den Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016. Im Interview erzählt sie von Bären am Küchentisch, ihrer Lust am Verändern und warum Deadlines eigentlich toll sind.**

*In Ihrem Bilderbuch geht es um einen gärtnernden Bär – nicht gerade ein alltäglicher Beruf für so ein Tier, oder? Wie sind Sie auf die Idee gekommen?*

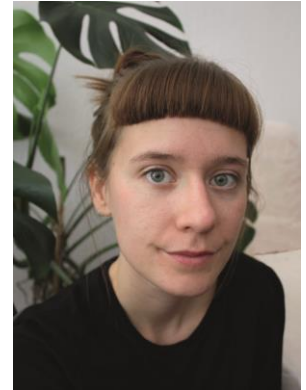
*Laura Bednarski:* Tatsächlich ist die Idee klassisch am Küchentisch entstanden, als ich mit einem Freund gemeinsam nach neuen Bilderbuchideen gesucht habe. Damals hatten wir noch einen großen Balkon, auf dem ich meinen Pflänzchen gerade im Sommer immer viel Zeit gewidmet habe. So kamen wir wohl auf das Thema Gärtnern. Wir konnten direkt den großen, etwas tollpatschigen Bären vor uns sehen, der liebevoll um seine Zöglinge bemüht ist. Der Wald, der für mich immer ein Ort der Ruhe und Zurückgezogenheit war, passte da perfekt. Kein Wunder, dass die Tiere alle total verwundert sind, als der Bär mit seinen Utensilien heranmarschiert!

*War die Entwicklung eines Kinderbuchs Teil Ihres Studiums oder wie kamen Sie dazu?*

In meinem Bachelorstudium am Fachbereich Design der Fachhochschule Münster habe ich zunächst den Studienschwerpunkt Illustration gewählt, da für mich klar war, dass es in die Richtung gehen soll. Ziemlich schnell stellte sich dann heraus, dass der Bereich Kinderbuch mich am meisten interessiert. Im Verlauf der Semester habe ich mehrfach ein freies Projekt gewählt und an Kinderbuchideen gearbeitet. So begann auch die Arbeit am Projekt „Ein Garten für alle“.

*Beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb setzten Sie sich unter mehr als 300 Einsendungen durch. Waren Sie überrascht?*

Ja, ich war sehr überrascht. Ich hatte zufällig von dem Wettbewerb erfahren und dachte, es könne nicht schaden – da ich ja sowieso gerade an dem Projekt arbeitete. Nie im Leben hätte ich damit gerechnet, auch nur unter die ersten drei Plätze zu kommen. Daher war ich sehr überwältigt, als ich zur Preisverleihung eingeladen wurde.

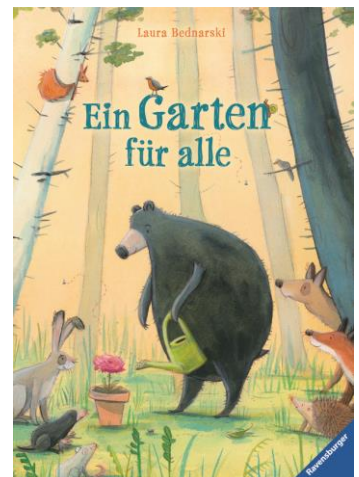


©privat

#### **Ein Garten für alle**

Laura Bednarski  
Originalausgabe, 32 Seiten  
ab 3 Jahren  
ISBN 978-3-473-44700-8  
€ [D] 13,00  
€ [A] 13,40  
SFr. 19.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:  
**Februar 2018**



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

*Ihre Geschichte entwickelten Sie dann gemeinsam mit dem Ravensburger Buchverlag zu einem Bilderbuch weiter. Was haben Sie in dieser Phase an den Illustrationen verändert und warum?*

Ich hatte vor der Preisverleihung schon viele Doppelseiten fertig gestellt. Die Änderungswünsche, die vom Ravensburger Buchverlag ausgingen, drehten sich dann hauptsächlich um den Bildaufbau. Da passten manche Motive noch nicht so ganz. Nach einiger Zeit, in der ich das Projekt beiseitegelegt hatte, gefielen mir selbst aber einige Seiten auch nicht mehr. Im Endeffekt habe ich sehr viel neu konzipiert und gemalt. In dem fertigen Buch sind nur noch ein paar Motive wiederzufinden, die es schon zu Beginn gab.

*Ist es Ihnen schwer gefallen, etwas zu verändern?*

Im Gegenteil – die meisten Änderungsvorschläge kamen eher von meiner Seite. Ich wollte komplett hinter dem Projekt stehen. Da ich mich in dieser Zeit technisch sehr schnell weiterentwickelt habe, wollte ich vieles meinem neuen Qualitätsanspruch anpassen.

*Wie sind die Texte im Bilderbuch entstanden?*

Das Basismanuskript habe ich selbst verfasst. Ich wusste aber, dass es sehr schwierig ist, schöne Texte für kleine Kinder zu schreiben. Daher war ich sehr froh, dass ich mit einer Autorin zusammenarbeiten konnte.

*Wie haben Sie die Zusammenarbeit mit der Redaktion und der Zweit-Autorin erlebt?*

Die Zusammenarbeit hat mir sehr gut gefallen. Die Absprachen waren immer fair und transparent, meistens waren wir uns sowieso einig. Den Kontakt zum Verlag und zu der Autorin Frau Rahlff habe ich immer als sehr herzlich und wohlwollend empfunden. Besonders schön ist es dann, sich hin und wieder persönlich zu treffen!

*Gab es überraschende Momente im Entstehungsprozess des Buches? Etwas, das Sie sich ganz anders vorgestellt oder so nicht erwartet hatten?*

Überrascht hat mich der lange Zeitraum, den man einplanen muss, wenn man ein Buch veröffentlichen möchte. Neben der Entstehung des Buches ist außerdem sehr viel Planung und Organisation von Seiten des Verlags notwendig. Von der ersten Idee bis zum fertigen Buch sind nun über zwei Jahre vergangen. Dafür ist es dann umso aufregender, wenn der Tag der Veröffentlichung näher rückt!



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

*Von der Idee bis zum fertigen Bilderbuch: Was war im Gesamtprozess für Sie das Schwierigste?*

Am schwierigsten fand ich, mich endlich mit einem Ergebnis zufrieden zu geben. Wahrscheinlich kennt das jeder Illustrator – irgendwann wird es nicht mehr besser, auch wenn man ewig an einem Bild weiterarbeiten könnte. Da hilft es schon sehr, positives Feedback vom Verlag zu bekommen. Und nicht zuletzt natürlich eine Deadline.

*Und was hat Ihnen am meisten Spaß gemacht?*

Spaß hatte ich natürlich beim gesamten Arbeitsprozess. Ein besonders tolles Gefühl war es aber, meine fertigen Bilder einzupacken und per Post nach Ravensburg zu schicken, wo sie dann wohlbehalten ankamen. Und natürlich, das fertige Buch in den Händen zu halten.

*Bleiben Sie dem Kinderbuch treu?*

Kinderbücher zu machen ist seit Langem mein Ziel, und dem werde ich gerne treu bleiben. Ich arbeite kontinuierlich an neuen Ideen und starte auch in meinem derzeitigen Masterstudium in Illustration an der HAW Hamburg neue Bilderbuchprojekte, die hoffentlich Anklang finden werden. Es wäre toll, wenn ich im Bereich Kinderbuch langfristig Fuß fassen könnte.

**Laura Bednarski** wurde 1992 geboren und wuchs im Ruhrgebiet auf. Nach dem Schulabschluss studierte sie Design mit dem Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Münster. Seit 2017 studiert sie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) in Hamburg, um ihre Ausbildung mit einem Master zu vollenden.

(5.595 Zeichen mit Leerzeichen)

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Die Lernspiel-Neuheiten 2018

### Spielend Erstes Lernen

#### **Bauernhof-Theater**

##### **Spielerisch den Wortschatz erweitern**

Auf dem Bauernhof ist eine Menge los: Vor wechselnder Kulisse stecken hier schon die Kleinsten ab anderthalb Jahren verschiedene Spielfiguren aufs Feld und erleben ein Figurentheater. Da pflücken etwa Ida und Tom Äpfel, Bauer Bruno ist mit seinem Traktor unterwegs oder der Hase hoppelt übers Gras. 24 Bildszenen regen kleine Kinder zum Nachspielen und Erzählen an, das fördert ihre Sprachentwicklung und Motorik. Sind die Kinder größer, wächst das Spiel mit einer lustigen Merkspiel-Variante mit.

Förderschwerpunkte:*Förderschwerpunkte: Wortschatz, Sprachentwicklung und Motorik**Für bis zu vier Kinder **ab 1 ½ Jahren**, von Inka und Markus Brand, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018***

### Spielend Neues Lernen

#### **Affenstarke Zahlen-Bande**

##### **Gemeinsam rechnen und gewinnen**

Die Affen sind los und haben den Elefanten auf die Palme gebracht. Um ihn wieder herunterzuholen müssen die Spieler gemeinsam Rechenaufgaben lösen. Aber Vorsicht! Die Palme ist wackelig: Schaffen es die Kinder, sie durch geschicktes Addieren und Subtrahieren in Balance zu halten und den Elefanten zum Sprungtuch zu bringen, damit er wieder sicheren Boden unter den Füßen hat?

Förderschwerpunkte:*Plus und Minus von 1-20 und 1-100, Feinmotorik, Team- und Kommunikationsfähigkeit**Für 2 bis 4 Spieler, **von 6 bis 10 Jahren**, von Marco Teubner, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018***

#### **ABC-Insel**

##### **Bringt Bewegung in die Buchstaben**

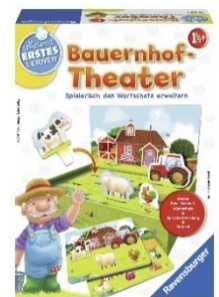
Bereit für eine spannende Schatzjagd auf der ABC-Insel? Jeder Buchstabe steht hier für einen Begriff – etwa A für Affe oder F für Flugzeug. Zu jedem vereinbaren die Spieler eine erklärende Bewegung oder ein Geräusch. So erraten die kleinen Schatzsucher beispielsweise am Affen-Kreischen oder Arme Ausbreiten ihres Teamleiters, wo die gesuchten Buchstaben sind und ob sie Gold graben dürfen. Profis suchen nach ganzen Worten, die sie zum Schatz bringen.

Förderschwerpunkte:*Anlaute hören, Buchstaben und Wörter verstehen sowie Teamfähigkeit und Ausdrucksfähigkeit**Für 2 bis 4 Spieler, **von 5 bis 8 Jahren**, von Jens Merkl, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018***

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Lernspielen unter [www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Lernspiel

## Mit dem Figurentheater entwickelt sich die Sprache spielend



Mit dem „Bauernhof-Theater“ von Ravensburger entdecken Kinder ab anderthalb Jahren das Leben auf dem Lande. Beim Kulissenspiel mit Figuren lernen sie die verschiedenen Tiere kennen und helfen dem Bauern und seiner Frau bei der Arbeit. Verschiedene Spielvarianten fördern dabei die Sprachentwicklung und regen die Kleinen vielfältig zum Sprechen und Erzählen an.

Eine Landschaft mit Kornfeld oder lieber das Bauerhaus mit Garten? Zwei liebevoll illustrierte Hintergründe stehen zur Wahl. Mit der grünen Wiese als Boden und 19 Steckfiguren ist die Bühne in der Spielschachtel bereit für eine Aufführung. Doch zuerst treten alle Darsteller auf: die Bauernfamilie, die verschiedenen Tiere bis hin zu Traktor und Spielzeug. Mit Mamas Hilfe stecken sie die Kinder der Reihe nach in die Schlitze des Spielplans. Wer sind die Figuren, welche Laute geben Schweinchen und Schaf von sich und was machen sie? Das freie Spiel mit ihnen regt die Kleinen zum Sprechen und Erzählen an. Kurze Geschichten zum Nachspielen verstärken dies: Mama erzählt etwa die vom Apfelkuchen-Picknick oder die vom verlorenen Ball. Jetzt bewegen die Kleinen die Figuren entsprechend hin und her: Was ist passiert? Wer kommt in der Geschichte vor? Sind die Kinder größer, dienen die illustrierten Motivkarten als Spielvorlage: Wer kann sich merken, wo welche Personen und Gegenstände abgebildet sind und steckt die Figuren auf der Bühne richtig nach?

**Bauernhof-Theater** aus der Ravensburger Reihe Spielend Erstes Lernen bietet mehrere Spielvarianten, vom ersten Entdecken über freies Spielen mit den Figuren bis hin zu einfachen Regelspielen. Für ein bis vier Kinder ab anderthalb Jahren liefert es zahlreiche Sprechansätze und fördert Wortschatz, Motorik und Sprachentwicklung. Das Spiel ist für ca. 14 Euro im Handel erhältlich.

*(1.861 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### **Bauernhof-Theater** Spielerisch den Wortschatz erweitern

von Inka und Markus Brand

für 1 bis 4 Kinder  
ab 1,5 Jahren  
ca. 14 Euro

**ET Januar 2018**

#### **Förderschwerpunkte:**

- Wortschatz
- Sprachentwicklung
- Motorik

Bilddaten und Presstext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger  
Lernspielen finden Sie unter  
[www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)





## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Lernspiele

### Spiele statt Pauken



**Softskills wie Selbstständigkeit, Verantwortungsbewusstsein oder Teamfähigkeit eines Kindes sind in Schule und Alltag immer stärker gefragt. Auch in den Orientierungs- und Bildungsplänen der Kultusministerien spielen soziale Fähigkeiten eine wichtige Rolle. Zum Lernen und Einüben von sozialen und persönlichen Fähigkeiten sind Spiele ein geeignetes Medium. Deshalb hat Ravensburger in diesem Jahr sein Lernspielprogramm für Drei- bis Zehnjährige überarbeitet und zwei Neuheiten herausgebracht, mit denen Kinder ganz nebenbei Team-, Kommunikations- und Ausdrucksfähigkeit lernen.**

Alle Spiele der Reihe im Überblick:

#### **Neu 2018:**

#### **Affenstarke Zahlen-Bande**

##### **Gemeinsam rechnen und gewinnen**

Die Affen sind los und haben den Elefanten auf die Palme gebracht. Um ihn wieder herunterzuholen müssen die Spieler gemeinsam Rechenaufgaben lösen. Aber Vorsicht! Die Palme ist wackelig: Schaffen es die Kinder, sie durch geschicktes Addieren und Subtrahieren in Balance zu halten und den Elefanten zum Sprungtuch zu bringen, damit er wieder sicheren Boden unter den Füßen hat?

##### Förderschwerpunkte:

Plus und Minus von 1-20 und 1-100, Feinmotorik, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 6 bis 10 Jahren**, von Marco Teubner, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

#### **Neu 2018:**

#### **ABC-Insel**

##### **Bringt Bewegung in die Buchstaben**

Bereit für eine spannende Schatzjagd auf der ABC-Insel? Jeder Buchstabe steht hier für einen Begriff – etwa A für Affe oder F für Flugzeug. Zu jedem vereinbaren die Spieler eine erklärende Bewegung oder ein Geräusch. So erraten die kleinen Schatzsucher beispielsweise am Affen-Kreiseln oder Arme Ausbreiten ihres Teamleiters, wo die gesuchten Buchstaben sind und ob sie Gold graben dürfen. Profis suchen nach ganzen Worten, die sie zum Schatz bringen.

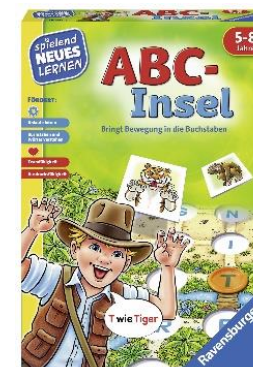
##### Förderschwerpunkte:

Anlaute hören, Buchstaben und Wörter verstehen, Team- und Ausdrucksfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 5 bis 8 Jahren**, von Jens Merkl, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

▼  
▼  
Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Lernspielen unter [www.ravensburger-lernspiele.de](http://www.ravensburger-lernspiele.de)





## **Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Lernfeld KörperGesundheitBewegung:

### **Erforsche den Körper**

#### **Durchleuchte Knochen, Muskeln und Haut**

Wo befindet sich die Hüfte? Welches sind die Bauchmuskeln? Die kleinen Arzthelfer würfeln reihum und ordnen rund 30 Körperteil-Kärtchen mit wahlweise Haut, Muskeln oder Knochen dem Kind auf der Tafel zu. Wie gut, dass sie dazu Doktor Durchblicks geheimnisvolles Durchleuchtungsgerät benutzen dürfen! Mit dem Untersuchungsstab können sie das Innere eines Menschen Stück für Stück sichtbar machen. Ist das gesuchte Körperteil entdeckt, bewegt der Finder seine eigene Hüfte oder den Bauch zur Bestätigung. Das kooperative Spiel ist eine spannende Entdeckungsreise durch den menschlichen Körper mit drei abwechslungsreichen Spielvarianten.

#### Förderschwerpunkte:

Wissen über den Körper, Genaues Schauen, Merkfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 4 bis 7 Jahren**, von Kai Haferkamp, ca. 14 Euro



### **Häuptling Wackelnix**

#### **Beweg' dich mit dem Dschungel-Ei**

„Häuptling Wackelnix“ fordert ein bis sechs Kinder zwischen fünf und zehn Jahren zu lustigen Turnübungen mit dem Dschungel-Ei auf. 36 Bildkarten in drei Schwierigkeitsstufen zeigen, was sie machen sollen. Einzige Bedingung: Das Ei darf dabei nicht kippen, sonst wacht das Vögelchen darin auf!

#### Förderschwerpunkte:

Körpergefühl, Gleichgewicht, Motorik, Selbstbewusstsein

Für 1 bis 6 Spieler, **von 5 bis 10 Jahren**, von Gunter Baars, ca. 34 Euro



## Lernfeld Mathematik:

### **Die Logik-Piraten**

#### **Rätseln, zielen, Schätze gewinnen**

Wer hilft den Logik-Piraten bei ihrer abenteuerlichen Schatzjagd? Clevere Köpfe sind gesucht, welche die magischen Rätsel um logische Reihen und Muster lösen. Danach heißt es mit dem Schiff auf das entsprechende Motiv an der Felswand zielen. Mit ein bisschen Geschick und Glück rollt die Kugel in die richtige Höhle.

#### Förderschwerpunkte:

Reihen und Muster erkennen, logisches Denken, Konzentration

Für 1 bis 4 Spieler, **von 5 bis 8 Jahren**, von Wolfgang Dirscherl, ca. 14 Euro





## Ansprechpartner:

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Zahlen-Zauber

Ausgezeichnet von „spiel gut“

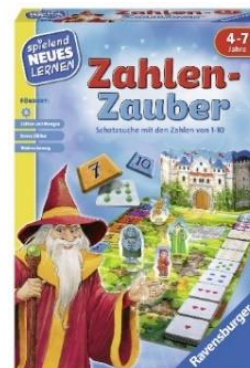
### Schatzsuche mit den Zahlen von 1 bis 10

Elfe, Zwerg, Zauberer und Riese sammeln Zahlenschätze von eins bis zehn. Auf dem Weg zum Zauberschloss liegen alle verstreut. Aber wo liegen die passenden in der richtigen Anzahl?

#### Förderschwerpunkte:

Zahlen und Mengen, erstes Zählen, Wahrnehmung

Für 2 bis 4 Spieler, **von 4 bis 7 Jahren**, von Heinz Meister, ca. 14 Euro



## Rechen-Kapitän

Ausgezeichnet von „spiel gut“

### Schiff ahoi mit den Zahlen von 1 bis 20

Kapitäne laden am Hafen unterschiedlich „wert“-volle Fracht auf ihre Schiffe, doch welche Größe passt in den Laderaum? Auf dem Weg in fremde Länder erwarten sie spannende Abenteuer. Wer bringt seine Fracht heil ans Ziel?

#### Förderschwerpunkte:

Plus und Minus von 1 bis 20, Zahlzerlegung und Zahlverständnis

Für 1 bis 4 Spieler, **von 6 bis 8 Jahren**, von Dr. Reiner Knizia, ca. 14 Euro



## Lernfeld Natur und Technik:

### Der Natur auf der Spur

Ausgezeichnet von „spiel gut“

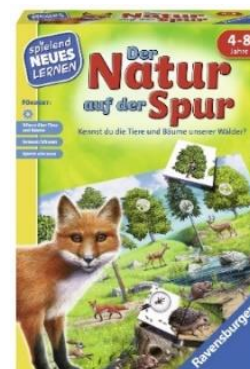
#### Kennst du die Tiere und Bäume unserer Wälder?

Eine Tierspur im Wald! Wer hat sie wohl hinterlassen? Zu welchen Bäumen gehören Eichel und Tannenzapfen? Auf dem liebevoll illustrierten Spielplan sind viele Bäume und Waldbewohner abgebildet. So können die kleinen Naturforscher Spurenkarten zuordnen und die passenden Tierkarten darauf ablegen. Dabei lernen sie, in der Natur genau hinzuschauen und entdecken die heimische Tier- und Pflanzenwelt.

#### Förderschwerpunkte:

Wissen über Tiere und Bäume, Spuren erkennen, Reaktion

Für 2 bis 4 Spieler, **von 4 bis 8 Jahren**, von Klaus Kreowski, ca. 14 Euro



## Logi-Geister

Ausgezeichnet von „spiel gut“

### Das Logikspiel mit ratternden Zahnrädern

Ratter-Knatter, wo muss welches Zahnrad sitzen, damit sich alle drei Geister drehen? Logisches Denken und erstes technisches Verständnis fördert das lustige 3D-Spiel in der Geisterbahn.

#### Förderschwerpunkte:

Logisches Denken, technisches Verständnis, Feinmotorik

Für 2 bis 4 Spieler, **von 5 bis 10 Jahren**, von Gunter Baars, ca. 30 Euro





## **Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## **Tiere füttern**

Ausgezeichnet von „spiel gut“

### **Wer frisst was am liebsten?**

Igel, Reh und Stockente: Wo die Tiere leben und was sie gerne fressen, erfahren Kinder, indem sie ihnen Lebensräume zuordnen und sie mit leckeren Futterstückchen versorgen.

#### Förderschwerpunkte:

Wissen über Tiere, Konzentration, Feinmotorik

Für 1 bis 4 Spieler, **von 3 bis 6 Jahren**, von Franz-Josef Lamminger, ca. 14 Euro



## Lernfeld Basiskenntnisse:

## **Quips**

Ausgezeichnet von „spiel gut“

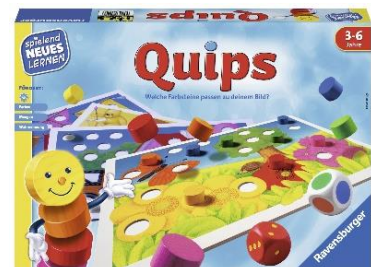
### **Welche Farbsteine passen zu deinem Bild?**

Wer greift die richtige Anzahl Steine aus dem Beutel? Wer würfelt die richtige Farbe? Im Dach fehlen zwei rote, im Baum drei grüne Holzsteine. Jedes Kind hat eine Legetafel und muss darauf achten, dass die farbigen Holzsteine auf dem richtigen Feld landen. Farben werden verglichen und zugeordnet, fehlende Steine abgezählt. Wer als Erster sein Bild mit Farben gefüllt hat, gewinnt das Spiel.

#### Förderschwerpunkte:

Farben, Mengen, Wahrnehmung

Für 2 bis 4 Spieler, **von 3 bis 6 Jahren**, von Theora Design, ca. 28 Euro



## **Colorama**

Ausgezeichnet von „spiel gut“

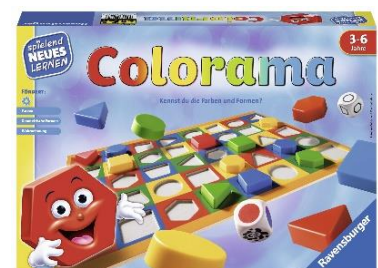
### **Kennst du die Farben und Formen?**

Rote Kreise, gelbe Vierecke, blaue Dreiecke - ein kunterbuntes Durcheinander! Deine Würfel zeigen ein Viereck und die Farbe Blau: Findest du ein blaues Viereck? Such dir ein passendes Feld auf dem Spielplan und setze deinen Spielstein hinein. Wer zuerst alle Spielsteine auf dem Plan untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

#### Förderschwerpunkte:

Farben, geometrische Formen, Wahrnehmung

Für 1 bis 6 Spieler, **von 3 bis 6 Jahren**, von Ekkehard Geister und Manfred Lehmann, ca. 20 Euro





## **Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## **Differix**

Ausgezeichnet von „spiel gut“

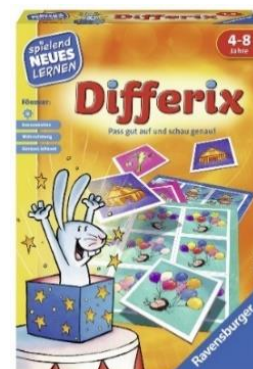
### **Das knifflige Konzentrationsspiel**

Neun gleiche Clowns auf der Legetafel und neun auf den Kärtchen? Nein, erst beim genauen Hinsehen zeigen sich die klitzekleinen Details, die die Motive voneinander unterscheiden. Und jedes passt nur einmal.

#### Förderschwerpunkte:

*Konzentration, Wahrnehmung und genaues Schauen*

Für 1 bis 4 Spieler, **von 4 bis 8 Jahren**, von Elisabeth Richter, ca. 14 Euro



## Lernfeld Sprache:

### **Die Lese-Ratte**

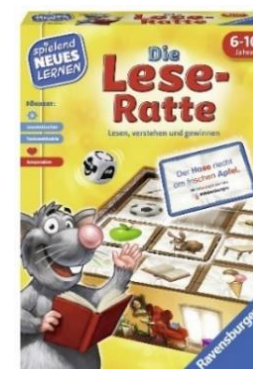
#### **Lesen, verstehen und gewinnen**

Hilfe, die Lese-Ratte ist unterwegs! Schaffen es die Kinder, sechs Lese-Aufgaben zu lösen, bevor sie sich durchs Bücherregal frisst? Die Spieler versuchen, die zwei im Text genannten Begriffe auf dem Schiebepuzzle Seite an Seite zu rücken, ohne dass eine Ratte darunter auftaucht. Passiert es doch, futtert das Nagetier ein weiteres Regalbrett leer! Gut, wenn alle mithelfen und sich merken, wo die gefährlichen Rattenlöcher lauern. Unterschiedlich lange Texte mit farbig markierten Silben der Mildenerberger Silbenmethode helfen den Kindern beim Lesen lernen und fördern sie individuell.

#### Förderschwerpunkte:

*Lesemotivation, Textverständnis, Kooperation*

Für 1 bis 4 Spieler, **von 6 bis 10 Jahren**, von Klaus Kreowski, ca. 14 Euro



### **Der verdrehte Sprach-Zoo**

#### **Sprechen, merken, nacherzählen**

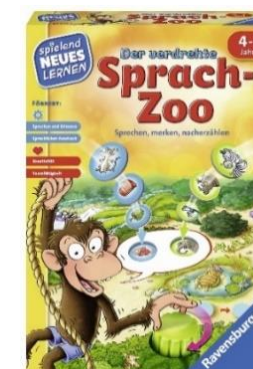
Auf der Empfehlungsliste „Kinderspiel des Jahres 2015“

Was macht der Löwe mit einem Eis? Was hat die Schlange mit dem Luftballon zu tun? Tja, hier im Tiergarten ist Fantasie gefragt! Die kleinen Zoobesucher sind reihum aufgefordert, eine lustige Geschichte zu je zwei Motiv-Chips zu erfinden. Versteckte Zahnräder lassen diese unterm Spielplan verschwinden, doch später tauchen sie wieder auf: Wer erinnert sich noch an die Geschichte vom Löwen und dem Eis und kann sie erzählen? Da heißt es gut zuhören und Gedächtnis einschalten. Und beim Erfinden und Nacherzählen der phantasievollen Zoogeschichten üben Vorschulkinder spielerisch, sich auszudrücken. Mit Spielvariante für Profi-Geschichtenerzähler.

#### Förderschwerpunkte:

*Sprechen und Erinnern, Sprachlicher Ausdruck, Kreativität und Teamfähigkeit*

Für 2 bis 4 Spieler, **von 4 bis 7 Jahren**, von Klaus Kreowski, ca. 14 Euro







## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Die freche Sprech-Hexe

### Hör gut zu und sprich genau

„Die freche Sprech-Hexe“ braut mit ein bis vier Vorschulkindern einen geheimnisvollen Zauberspruch. Die Zutaten müssen die Kinder deutlich aussprechen, bevor sie sie in den Kessel rühren dürfen.

#### Förderschwerpunkte:

*Sprachgefühl, Genaues Hören und Sprechen, Reime finden*

Für 2 bis 4 Spieler, von 4 bis 8 Jahren, von Prof. Dr. Gertraud E. Heuß-Giehl und Kai Haferkamp, ca. 14 Euro



## E wie Elefant

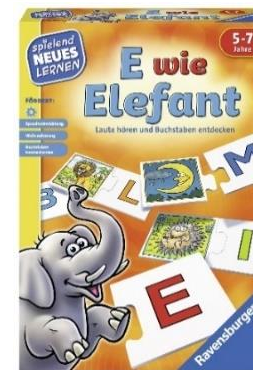
### Laute hören und Buchstaben entdecken

A wie Affe, M wie Maus, G wie Giraffe... zu jedem Motiv gehört ein Buchstabe. Durch den Puzzleschnitt passen die richtig kombinierten Kärtchen zusammen und zeigen den Kindern erste Laute und Buchstaben.

#### Förderschwerpunkte:

*Sprachenentwicklung, Wahrnehmung, Buchstaben kennenlernen*

Für 1 bis 4 Spieler, von 5 bis 7 Jahren, ca. 14 Euro



## Wort für Wort

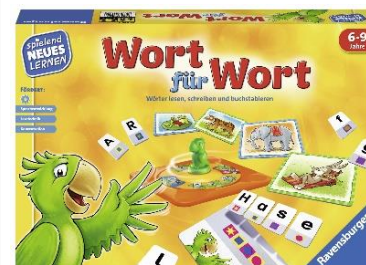
### Wörter lesen, schreiben und buchstabieren

Wie schreibt man „Pirat“? Zu 45 Bildkarten legen kleine Leseanfänger die passenden Buchstaben zum Wort. Ob es richtig ist oder nicht, kontrollieren die Kinder selbst anhand von Symbolen auf der Rückseite.

#### Förderschwerpunkte:

*Sprachenentwicklung, Lesetechnik und Konzentration*

Für 1 bis 4 Spieler, von 6 bis 9 Jahren, von Helmut Walch, ca. 20 Euro



## Lernfeld soziale und kulturelle Umwelt:

### Errate die Berufe

*Ausgezeichnet von „spiel gut“*

### Von Arzt bis Polizist, zeigt mir, wer Du bist

Wer hackt, rührt und leckt sich genüsslich die Lippen, so wie es die Mitspieler gerade vormacht? Je drei typische Bewegungen eines Berufes stellen die Spieler pantomimisch zur Schau. Ein Koch? Das Publikum muss raten und dem vermuteten Berufsbild passende Gegenstände zuordnen. Wer richtig liegt, wandert auf dem Spielplan vorwärts. Bei dem lustigen Berufe-Raten bekommen Kinder im Grundschulalter interessante Einblicke in 20 verschiedene Tätigkeiten und trainieren als Pantomimen spielerisch ihr Selbstvertrauen.

#### Förderschwerpunkte:

*Berufe kennenlernen, Genaues Schauen, Ausdrucksfähigkeit und Selbstvertrauen*

Für 2 bis 4 Spieler, von 5 bis 10 Jahren, von Gunter Baars, ca. 14 Euro





## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Entdecke die Welt

Ausgezeichnet von „spiel gut“

### Weißt du, wo das Känguru lebt?

Auf welchem Kontinent leben Zebra und Elefant? Wer kennt die Freiheitsstatue und wo steht der Ayers Rock? Viele Bilder laden Kinder ab fünf Jahren ein, unsere Erde zu entdecken. Dabei ordnen sie Kartenausschnitte an passender Stelle der Weltkarte zu und versuchen, die darauf abgebildeten Motive von Tieren, Monumenten und Sehenswürdigkeiten zu vervollständigen. Zu jedem erfahren die kleinen Globetrotter eine interessante Besonderheit. Auf diese Weise lernen schon Kinder ohne Lesekenntnisse, sich auf der Weltkarte zu orientieren und spannendes Sachwissen zu sammeln. Mit drei Spielvarianten und zusätzlichen Informationen für Profi-Entdecker wächst das Spiel mit den Kindern mit.

#### Förderschwerpunkte:

Erstes Wissen über Kontinente, Vergleichen und Zuordnen

Für 2 bis 4 Spieler, von 5 bis 10 Jahren, von Gunter Baars, ca. 14 Euro



## Rund ums Taschengeld

### Wer sein Geld clever einteilt, gewinnt!

Auf dem Rummelplatz lernen Kinder im Grundschulalter geschickt mit Geld umzugehen. Wer die richtigen Kaufentscheidungen trifft, auch ans Verdienen und Sparen denkt und sein Geld clever einteilt, gewinnt. Nebenbei trainieren die Rummelbesucher das Kopfrechnen mit Euro- und Cent-Stücken im Zahlenraum bis 100.

#### Förderschwerpunkte:

Umgang mit Geld, Rechnen bis 100, Selbstständigkeit und Verantwortung

Für 2 bis 4 Spieler, von 6 bis 10 Jahren, von Kai Haferkamp, ca. 14 Euro



## Wir spielen Einkaufen

Ausgezeichnet von „spiel gut“

### Wer findet das beste Angebot?

Schinken, Brezeln und Birnen stehen auf dem Einkaufszettel. Vier Geschäfte bieten die Waren zu unterschiedlichen Preisen an. Wo kauft man am besten ein, damit das Geld für alles reicht?

#### Förderschwerpunkte:

Erster Umgang mit Geld, Überblick über Warenangebot, Selbstständigkeit, Entscheidungen treffen

Für 2 bis 4 Spieler, von 4 bis 7 Jahren, von Marco Teubner, ca. 14 Euro



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Wer kennt die Uhr?

### Mit Stunden und Minuten spielend durch den Tag

Welche Uhrzeit zeigt Pauls Wecker morgens beim Aufstehen? Um wie viel Uhr ist die Schule aus? Spielerisch stellen die Kinder zu Situationen aus ihrem Alltag die passende Zeit auf der Uhr ein.

Förderschwerpunkte:

*Uhrzeit lesen, Selbstständigkeit und Zeitgefühl*

Für 1 bis 4 Kinder, **von 6 bis 9 Jahren**, ca. 14 Euro

## Rund um den Kalender

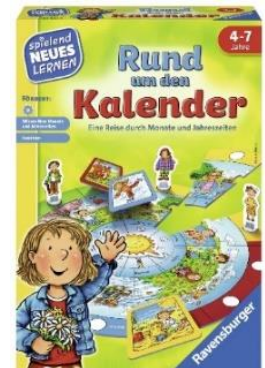
### Eine Reise durch Monate und Jahreszeiten

Nach dem Kreislauf der Natur sammeln die Kinder Bildkärtchen. Dabei erfahren sie alles über Jahreszeiten und Monate. Wer zuerst Kärtchen aus Frühling, Sommer, Herbst und Winter gesammelt hat, gewinnt.

Förderschwerpunkte:

*Wissen über Monate und Jahreszeiten, Reaktion*

Für 2 bis 4 Spieler, **von 4 bis 7 Jahren**, von Helmut Walch, ca. 14 Euro



## Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Die neuen Kinderspiele 2018

### Monsterstarker Glibber-Klatsch

Die frechen Glibbermonster sind los! Sie machen sich einen Spaß daraus, mit ihren klebrigen Händen die Bewohner von Monstercity abzuklatschen. Dabei kleben sie sich auch gerne mal gegenseitig eine oder messen sich im Glibber-Duell. Welcher treffsichere Spieler erwischt die meisten Monster mit seiner Klatsche und punktet sich mit Glibberklecksen ins Ziel? Die wabbeligen Hände in Neonfarben sind bei dem turbulenten Reaktionsspiel ein besonderer Spaß für Klein und Groß.

Für 2 bis 4 Spieler **ab 5 Jahren**, von Kai Haferkamp, ca. 25 Euro, **ET Januar 2018**

### Thumb Chucks

Der neue Trend für Fingerakrobaten: Wie Artisten wirbeln sie zwei leuchtende Kugeln, die mit einem Band verbunden sind, durch die Luft. Ob „The Wrap“, „Gap Transfer“ oder „Down the Ladder“, die Thumb Chuck App liefert die zehn coolsten Tricks inklusive Video mit Erklärung. So haben Anfänger, Fortgeschrittene und Profis schnell den Dreh raus. Übung macht den Meister und die Kult-Kugeln fliegen immer und überall - und ganz spektakulär im Dunkeln. Wahre Thumb Chuck-Künstler kombinieren die farbigen Bälle dann passend zum individuellen Style.

Für 1 Spieler **ab 6 Jahren**, in den Farben blau, rot, grün, orange, jeweils ca. 10 Euro, **ET Januar 2018**

### Mauseschlau & Bärenstark XL Bewegungs-Domino

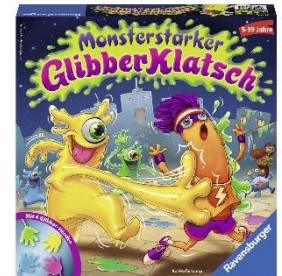
Was für ein Spaß: Auf den großen, dicken Dominokarten machen Maus und Bär lustige Bewegungen zum Nachmachen vor: etwa ein Bein heben, hüpfen wie ein Frosch oder sich strecken wie die Maus. Das macht Kleinkindern Spaß und trainiert gleichzeitig Motorik und Gleichgewichtssinn. Legen sie immer zwei gleiche Bewegungsmotive aneinander, entsteht bald eine bunte Riesen-Dominoschlange auf dem Boden.

Für 2 bis 4 Spieler **ab 2 1/2 Jahren**, ca. 22 Euro, **ET Januar 2018**



Bilddaten und Presetext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Mitbringspiel-Neuheiten 2018

### Die Maulwurf Company

Auf die Plätze, fertig, buddeln! Wer mit seinem Maulwurf genau in einem der Löcher im Boden landet, hat's geschafft: Er fällt eine Erdschicht tiefer und darf dort weiter buddeln. Drei Ebenen müssen die grabfreudigen Nager insgesamt durchdringen, aber nur einer schafft es bis zur Goldenen Schaufel ganz unten.

Für 2 bis 4 Spieler **ab 7 Jahren**, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**



### Tor-Duell

Anpfiff zum packenden Fußball-Duell! Das taktische Gerangel um den Ball spielt sich auch hier auf grünem Rasen ab. Die beiden Kontrahenten decken gleichzeitig ihre Karten auf: Wer gewinnt das Duell und darf den Ball in den Strafraum des Gegners bewegen? Beim Action-Torschuss zeigt sich, wer Stürmer-Qualitäten hat und den Ball-Chip geschickt ins gegnerische Tor schießt.

Für 2 Spieler **ab 7 Jahren**, von Michael Schacht, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**



### KakerlaCard

Ein Spülbecken ist ein wahres Kakerlaken-Paradies: Eine nach der anderen taucht in dem verdeckten Kartenhaufen auf. Aber Achtung, immer wenn der Koch erscheint, flitzen alle gleichzeitig durcheinander! Wer bei diesem Chaos zuerst vier Kakerlaken-Karten seiner Farbe aufdeckt und in sein Loch befördert, sichert sich eine Gewinnkarte. Hat der Erste drei davon, ist er Sieger in dem hektischen Grabsch- und Suchspiel für alle Freunde von „Kakerlakak“.

Für 2 bis 6 Spieler **ab 5 Jahren**, von Inka und Markus Brand, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ausblick Kinderspiel-Neuheiten Herbst 2018

### Kakerlacula

Im dritten Spiel mit dem krabbelnden HEXBUG® nano® flitzt er als Vampir-Kakerlake durch die Gänge seines Spukschlusses. Die Kinder versuchen gemeinsam, ihn zu vertreiben, in dem sie in allen Räumen das Licht anmachen. Doch bei jedem Zusammentreffen mit **Kakerlacula** verlieren sie vor Schreck den schützenden Knoblauch. Ist aber dessen Vorrat verbraucht, gewinnt das schwarze Ungetüm! Zum Glück gibt's Nachschub per Katapult, wenn es den Kindern gelingt, die Vampir-Kakerlake zum Mond zu schießen. Schaffen sie es, das Schloss zu erhellen, bevor der Knollen-Vorrat alle ist? Dabei fasziniert das fliegende Krabbelwesen alle Fans von „Kakerlakak“.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren, von Inka und Markus Brand, ca. 40 Euro, ET September 2018*

### Break Free

Als Agenten in geheimer Mission trainieren bis zu vier Spieler ihre Spionagefähigkeiten. Ihr Auftrag lautet: Befreit euch aus den Handschellen! Auf Kommando greifen alle nach ihren Dietrichen und versuchen, diesen geschickt durch das Labyrinth im Inneren des Schlosses zu führen. Wer schafft es als Erster, seine Hand zu befreien? Drei Schwierigkeitsstufen müssen bewältigt werden, bis der talentierteste Geheimagent gekürt wird.

*Für 2 bis 4 clevere Agenten ab 6 Jahren, Lizenz Yulu International Ltd., ca. 30 Euro, ET September 2018*

### Wer war's? - Limitierte Jubiläumsausgabe

Den zehnten Geburtstag des beliebten Brettspiels mit Elektronik „Wer war's?“ feiert Ravensburger mit einer limitierten Jubiläumsausgabe. Auch hier suchen die Schlossbesucher mithilfe der sprechenden Tiere nach dem Dieb des magischen Rings. Jedes gibt einen Hinweis, den es clever zu kombinieren gilt. Entlarven die Kinder gemeinsam den Täter, bevor die Zeit abläuft? Als Geschenk zum Jubiläum liegt jedem Spiel das gleichnamige Kartenspiel gratis bei.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren, von Reiner Knizia, ca. 48 Euro, ET September 2018*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

Bild nicht vorhanden



Bild nicht vorhanden

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kinderspiel

## Der neue Trend für Fingerakrobaten: Thumb Chucks

Nach Fidget Spinner & Co kommen jetzt „Thumb Chucks“ von Ravensburger. Das sind zwei leuchtende Kugeln an einem Band, die junge Leute artistisch durch die Luft wirbeln - überall und jederzeit. Mehr als hundert coole Tricks können Kinder ab sechs Jahren mit den Kult-Kugeln meistern, von einfach bis schwierig. Die zehn besten erklären Profis Schritt für Schritt per Video in einer kostenlosen App.

Bei der leichtesten Berührung leuchten die aneinanderhängenden Bälle auf und fordern flinke Finger auf, sie geschickt zu jonglieren. Doch das will geübt sein. Mit einfachen Tricks wie „The Pass“ oder „The Wrap“ geht das Training für Anfänger los. Die Jungs im Video zeigen, wie Daumen und Finger zumeist nur mit einer Hand zu bewegen sind. Blitzschnell wiederholt, beginnen die Kugeln zu fliegen, rhythmisch hin und her zu hüpfen und farbig leuchtende Kreise in der Luft zu ziehen. Das macht Lust auf mehr. „Around the World“ ist dann schon etwas für Fortgeschrittene und „Down the Ladder“ für geübte Profis. Im Internet finden ambitionierte Thumb-Chucker mehr als hundert Varianten zum Lernen. Damit ist der praktische Freizeitspaß für die Hosentasche nahezu unbegrenzt. Wahre Künstler kombinieren die Kugelfarben passend zum Stil und inszenieren ihr Können spektakulär im Dunkeln. Da staunt so mancher Zuschauer, der die Kunststücke mit den Kugeln (noch) nicht beherrscht.

**Thumb Chucks** gibt es in den Farben blau, rot, grün und orange. Einzelne Kugeln lassen sich farblich austauschen. Die kostenlose Thumb Chuck App (# *Thumb Chucks*) zeigt Video-Erklärungen und lädt zum Aufnehmen und Teilen ein, auch von selbst ausgedachten Tricks. Das Set ist für Kinder ab sechs Jahren geeignet und für ca. 10 Euro im Handel erhältlich.

(1.769 Zeichen mit Leerzeichen)

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### Thumb Chucks

für 1 Spieler  
ab 6 Jahren  
ca. 10 Euro  
in den Farben blau, rot, grün, orange

**ET Januar 2018**

Bilddaten und Presstext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Thumb  
Chucks mit Erklärvideos unter  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kinderspiel

## Turbulente Monsterjagd mit Glibberhänden

**Im Ravensburger Kinderspiel „Monsterstarker GlibberKlatsch“ sind die frechen Glibbermonster los! Sie machen sich einen Spaß daraus, die Bewohner der Stadt mit ihren klebrigen Händen abzuklatschen. Wer trifft die meisten mit seiner Glibberhand, die je nach Schwung länger wird?**

Alarm in Monstercity, die Glibbermonster - alias zwei bis vier Kinder ab fünf Jahren - sind unterwegs! Mit verlängerten Armen und Händen aus elastisch-klebrigem Material sind sie der Schrecken der Stadt. So liegt ein gutes Dutzend Monsterfiguren mit reichlich Abstand verstreut auf dem Tisch. Auf wen hat es die Bande dieses Mal abgesehen? Gespannt beobachten die Kinder den Drehpfeil, die gefürchteten Glibberhände im Anschlag: Rocky Rockstar ist der Auserwählte! Gleichzeitig holt jeder aus, zielt auf den Musiker uuuuuuund... „erwischt!“ freut sich der Spieler mit der quietschgelben Hand. Ihm sind zwei Kleckse auf der Gewinnleiste sicher, die anderen haben daneben geklatscht. Gar nicht so einfach, wenn die Arme plötzlich länger werden! Im Eifer des Gefechts kann es sogar zum Duell kommen, wenn gleich zwei Hände am angesagten Monster kleben bleiben. Dann ist Fingerspitzengefühl gefragt, sie wieder voneinander zu lösen, ohne dabei den Kürzeren zu ziehen.

**Monsterstarker GlibberKlatsch** ist ein turbulentes Reaktionsspiel von Kai Haferkamp. Die Griffe mit den klebrigen Händen in Neonfarben sind hier ein besonderer Spaß für zwei bis vier Kinder ab fünf Jahren. Das Spiel ist für ca. 25 Euro im Handel erhältlich.

*(1.545 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### Monsterstarker GlibberKlatsch

von Kai Haferkamp

für 2 bis 4 Kinder  
ab 5 Jahren  
ca. 25 Euro

**ET Januar 2018**

Bilddaten und Presstext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu  
Ravensburger Spielen unter  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)





**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Zeichnen

### Effektvolle Spiral-Bilder auf Knopfdruck

„Die kann man für Kunst und Technik nehmen und man malt, ohne den Stift in der Hand zu halten.“ So erklärt der 10-jährige Andreas die neue Spiral Designer Maschine von Ravensburger. Diese zeichnet – batteriebetrieben – bunte Spiral-Bilder, was schon beim Zuschauen zu einem Wow-Effekt führt, wenn die Stifte über das Blatt fliegen. Aber kleine Nachwuchskünstler ab sechs Jahren können auch per Hand zeichnen und die Spiral-Bilder vervollständigen.

Die Variationsmöglichkeiten sind riesig – dank der unterschiedlich großen und mit mehreren Löchern versehenen Zahnräder, die sich miteinander kombinieren lassen. Die Bedienung der Spiral Designer Maschine ist kinderleicht: Ein rundes Blatt in die Maschine einlegen und bis zu vier Stifte gleichzeitig in den Zeichenarm stecken. Dann noch die gewünschten Zahnräder kombinieren und los geht's. Im Handumdrehen entstehen individuelle, farnefrohe Spiral-Bilder – schon das Zuschauen ist für Kinder faszinierend.

Für das Zeichnen per Hand entfernen die Kinder den Zeichenarm und legen einen Zahnkranz auf das Blatt. Dann legen sie ein Zahnrad so an den Zahnkranz, dass die Zähne ineinander greifen. Jetzt noch einen Stift in eines der Löcher im Zahnrad stecken und schon können sie selbst ausgefallene Spiral-Bilder zeichnen.

Die **Spiral Designer Maschine** enthält drei Zahnräder für das batteriebetriebene Zeichnen und zwei Zahnräder für das manuelle Zeichnen. Außerdem drei Stifte, rundes Papier und eine Papp-Vorlage für neue Blätter. Praktisch: Die Spiral Designer Maschine ist mit allen Zahnrädern aus den Mini- und Midi-Produkten kombinierbar.

Die Spiral Designer Maschine für Kinder ab sechs Jahren kostet ca. 39,99 Euro und ist ab September 2018 im Handel erhältlich.

*(1.754 Zeichen mit Leerzeichen)*

#### **Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



#### **Spiral Designer Maschine**

ab 6 Jahren  
ca. 40 Euro

ET September 2018

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Kreativprodukten unter  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger Spieleneuheiten Frühjahr 2018

### Für die ganze Familie

#### **Sau Mau Mau** – ein Klassiker kombiniert mit rasantem Schweine-Wettrennen

Beim neuen Wett-Laufspiel „Sau Mau Mau“ von Ravensburger wird das beliebte Kartenspiel „Mau Mau“ um zwei Dimensionen erweitert: Rasantes Schweinerennen und Wetten. In guter alter Mau Mau-Manier spielen die bis zu fünf Spieler ihre Handkarten aus. Wer wird diese wohl als Erster los? Gleichzeitig preschen vier Schweine über die Rennstrecke auf dem Spielplan, auf die die Spieler wetten dürfen. Und zwar immer dann, wenn sie eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel nehmen müssen. Das Rennen endet sofort, wenn ein Schwein die Ziellinie erreicht oder ein Spieler die letzte Karte ausgespielt hat. Für beides gibt es Siegpunkte. Wer nach vier Rennen die meisten Siegpunkte besitzt, hat Schwein gehabt und „Sau Mau Mau“ gewonnen.

*Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, von Klaus Kreowski, ca. 23 Euro, **ET Januar 2018***

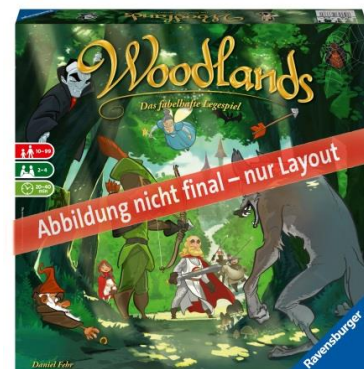
#### **Woodlands** – Ein fabelhaftes Legespiel

Wenn Rotkäppchen möglichst viele Erdbeeren naschen will und Robin Hood den gefräßigen Wolf fürchten muss, dann ist das zugegeben eine leichte Neuinterpretation der bekannten Geschichten. Aber genauso trägt es sich in „Woodlands“ zu. Die Spieler müssen in diesem schnellen Legespiel in den Geschichten Aufgaben erfüllen, die von Kapitel zu Kapitel kniffliger werden. Diese liegen als drei mal drei Felder große Folie in der Mitte, bei Rotkäppchen zum Beispiel mit Erdbeeren und einem Wegweiser. Jeder Spieler versucht nun, seine Wegekarten auf seiner ebenfalls drei mal drei Felder großen Spielertafel so zu legen, dass Rotkäppchen möglichst viele der süßen Früchte und den Wegweiser zu Großmutter's Haus erreicht. Nicht so einfach, denn die Wegekarten zeigen Wege und Wald. Rotkäppchen kann aber nur Wege beschreiten. Zudem bauen die Spieler unter Zeitdruck und die Mitspieler können einem das Bauen erschweren. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Neben Rotkäppchen enthält Woodlands drei weitere Geschichten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen: Robin Hood, die Artus-Sage und Dracula. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die vielen Spielvarianten, zum Beispiel schwierigere Wegekarten und die Meisterfolien „Einhorn“ und „Waldschrat“, die sich mit allen Geschichten kombinieren lassen.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, von Daniel Fehr, ca. 37 Euro, **ET März 2018***

▼  
▼  
Bilddaten und Presetext zum  
Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger Spieleklassiker neu aufgelegt

### **Das Nilpferd in der Achterbahn**

Der kultige Partyspaß ist zurück. Zum 30-jährigen Jubiläum präsentiert sich „Das Nilpferd in der Achterbahn“ in einer modernen Neufassung. Auf bis zu zwölf Spieler warten 900 neue und abwechslungsreiche Aufgaben. Sie können zwischen leichten und schweren Aufgaben wählen: „Knete den Begriff Regenwurm mit geschlossenen Augen“, „Gurgle den Begriff Brasilien“, „Stelle die Begriffe Alpen, Angela Merkel und Euro pantomimisch dar“. Wer umschreibt, malt, knetet und gurgelt die gesuchten Begriffe so, dass die Mitspieler sie erraten? Neben der bekannten Spielvariante „Team gegen Team“ können die Spieler nun auch versuchen, alle zusammen die „Drecksau“ zu schlagen. Die ist wirklich fies, denn schaffen die Spieler eine Aufgabe nicht, kriegt die Drecksau die Punkte und kommt auf ihrer deutlich kürzeren Schweinespur wesentlich schneller voran. Gewonnen hat, wer als Erster das Ziel in der abgedrehten Achterbahn erreicht.

*Für 3 bis 12 Spieler ab 10 Jahren, von Bertram Kaes und Heiner Wöhning, ca. 33 Euro, **ET Januar 2018***

### **Bluff – die Jubiläums-Ausgabe**

Das LügeBetrügeSchätzmal-Spiel feiert Geburtstag. Seit 25 Jahren wird bei „Bluff“ gewürfelt, geboten und gelog... geblufft, dass sich die Würfel biegen. Die limitierte Jubiläums-Ausgabe enthält sechs Superwürfel, die doppelt zählen. Alle würfeln gleichzeitig und sehen sich ihren Wurf geheim an. Reihum müssen die Spieler entweder die Wette des Vorgängers erhöhen oder sie anzweifeln. Da erhöht einer auf sieben Dreier. Der nächste dann auf gar zehn. Sind wirklich so viele Dreier im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Erhöhen oder anzweifeln, das ist nun die Frage. Zweifelt ein Spieler an, zeigen alle ihre Würfel und die Wette wird mit der tatsächlichen Anzahl verglichen. Wer die Wette verliert, muss Würfel abgeben. Gewonnen hat, wer zum Schluss als Einziger noch Würfel übrig hat.

*Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren, von Richard Borg, ca. 36 Euro, **ET Januar 2018***



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

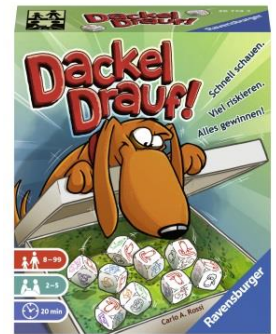
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“

### **Dackel Drauf!** – Ein tierischer Merkspaß

Anfangs ist es noch einfach, sich die Tiere auf den 15 Würfeln zu merken, die in der Schachtel liegen. Dann heißt es plötzlich „Dackel...“, pardon, „Deckel drauf!“ – weg sind die Tiere. Nun wird es knifflig: Die Spieler versuchen, der Reihe nach über mehrere Runden mit ihren Handkarten die Tiere in der Schachtel nachzulegen. Waren es drei Schweine - oder doch nur zwei? Und wie viele Hunde, Katzen, Enten? Gerade wusste man es doch noch. Gehen die Spieler auf Nummer sicher und legen nur die Tiere, die sie sich wirklich merken konnten? Oder erwacht der Zockergeist? Haben alle Spieler gepasst, folgt die spannende Auflösung. Hat ein Spieler auch nur eine falsche Karte gelegt, war alles für die Katz' und er muss alle Karten wieder auf die Hand nehmen. Gewonnen hat der Tier-Merker, der am Ende die meisten Karten losgeworden ist.

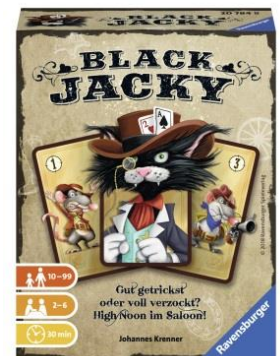
*Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, von Carlo A. Rossi, ca. 13 Euro, **ET Januar 2018***



### **Black Jacky** – High Noon im Saloon

Als Black Jacky, Billy the Cat und Whiskertou versuchen die Spieler in diesem Kartenspiel, möglichst nah an 21 zu gelangen. Hierfür kann man Mäusekarten mit den Zahlenwerten eins bis acht sammeln, tauschen und mit kleinen, gemeinen Tricks die anderen über den Tisch ziehen. Zum Beispiel, indem zwei Spieler eine Handkarte tauschen müssen oder man einem Mitspieler einen Zusatzpunkt zuschustert. Wer klopft, läutet das Ende der Runde ein und jeder Spieler ist noch genau einmal an der Reihe. Das setzt die Mitspieler gewaltig unter Druck. Nochmal eine Karte ziehen oder lieber tauschen, um möglichst nah an die 21 zu kommen? Wer am Ende eines Durchgangs 21 oder mehr Punkte hat, verliert ein Herz. In Black Jacky ist nicht nur Glück, sondern auch Strategie gefragt. Es gewinnt am Ende die Katze, die noch ein Leben übrig hat.

*Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, von Johannes Krenner, ca. 10 Euro, **ET Januar 2018***



### **Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



## Ansprechpartner:

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger Spieleklassiker neu aufgelegt

### Das Nilpferd in der Achterbahn

Der kultige Partyspaß ist zurück. Zum 30-jährigen Jubiläum präsentiert sich „Das Nilpferd in der Achterbahn“ in einer modernen Neufassung. Auf bis zu zwölf Spieler warten 900 neue und abwechslungsreiche Aufgaben. Sie können zwischen leichten und schweren Aufgaben wählen: „Knete den Begriff Regenwurm mit geschlossenen Augen“, „Gurgle den Begriff Brasilien“, „Stelle die Begriffe Alpen, Angela Merkel und Euro pantomimisch dar“. Wer umschreibt, malt, knetet und gurgelt die gesuchten Begriffe so, dass die Mitspieler sie erraten? Neben der bekannten Spielvariante „Team gegen Team“ können die Spieler nun auch versuchen, alle zusammen die „Drecksau“ zu schlagen. Die ist wirklich fies, denn schaffen die Spieler eine Aufgabe nicht, kriegt die Drecksau die Punkte und kommt auf ihrer deutlich kürzeren Schweinespur wesentlich schneller voran. Gewonnen hat, wer als Erster das Ziel in der abgedrehten Achterbahn erreicht.

Für 3 bis 12 Spieler ab 10 Jahren, von Bertram Kaes und Heiner Wöhning, ca. 33 Euro, **ET Januar 2018**

### Bluff – die Jubiläums-Ausgabe

Das LügeBetrügeSchätzmal-Spiel feiert Geburtstag. Seit 25 Jahren wird bei „Bluff“ gewürfelt, geboten und geleg... geblufft, dass sich die Würfel biegen. Die limitierte Jubiläums-Ausgabe enthält sechs Superwürfel, die doppelt zählen. Alle würfeln gleichzeitig und sehen sich ihren Wurf geheim an. Reihum müssen die Spieler entweder die Wette des Vorgängers erhöhen oder sie anzweifeln. Da erhöht einer auf sieben Dreier. Der nächste dann auf gar zehn. Sind wirklich so viele Dreier im Spiel? Oder ist das nur ein frecher Bluff? Erhöhen oder anzweifeln, das ist nun die Frage. Zweifelt ein Spieler an, zeigen alle ihre Würfel und die Wette wird mit der tatsächlichen Anzahl verglichen. Wer die Wette verliert, muss Würfel abgeben. Gewonnen hat, wer zum Schluss als Einziger noch Würfel übrig hat.

Für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren, von Richard Borg, ca. 36 Euro, **ET Januar 2018**

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

▼  
▼  
Bild- und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“: Neuheiten 2018

### Dackel Drauf! – Ein tierischer Merkspaß

Anfangs ist es noch einfach, sich die Tiere auf den 15 Würfeln zu merken, die in der Schachtel liegen. Dann heißt es plötzlich „Dackel...“, pardon, „Deckel drauf!“ – weg sind die Tiere. Nun wird es knifflig: Die Spieler versuchen, der Reihe nach über mehrere Runden mit ihren Handkarten die Tiere in der Schachtel nachzulegen. Waren es drei Schweine - oder doch nur zwei? Und wie viele Hunde, Katzen, Enten? Gerade wusste man es doch noch. Gehen die Spieler auf Nummer sicher und legen nur die Tiere, die sie sich wirklich merken konnten? Oder erwacht der Zockergeist? Haben alle Spieler gepasst, folgt die spannende Auflösung. Hat ein Spieler auch nur eine falsche Karte gelegt, war alles für die Katz' und er muss alle Karten wieder auf die Hand nehmen. Gewonnen hat der Tier-Merker, der am Ende die meisten Karten losgeworden ist.

Für 2 bis 5 Spieler **ab 8 Jahren**, von Carlo A. Rossi, ca. 13 Euro, **ET Januar 2018**

### Black Jacky – High Noon im Saloon

Als Black Jacky, Billy the Cat und Whiskertou versuchen die Spieler in diesem Kartenspiel, möglichst nah an 21 zu gelangen. Hierfür kann man Mäusekarten mit den Zahlenwerten eins bis acht sammeln, tauschen und mit kleinen, gemeinen Tricks die anderen über den Tisch ziehen. Zum Beispiel, indem zwei Spieler eine Handkarte tauschen müssen oder man einem Mitspieler einen Zusatzpunkt zuschustert. Wer klopft, läutet das Ende der Runde ein und jeder Spieler ist noch genau einmal an der Reihe. Das setzt die Mitspieler gewaltig unter Druck. Nochmal eine Karte ziehen oder lieber tauschen, um möglichst nah an die 21 zu kommen? Wer am Ende eines Durchgangs 21 oder mehr Punkte hat, verliert ein Herz. In Black Jacky ist nicht nur Glück, sondern auch Strategie gefragt. Es gewinnt am Ende die Katze, die noch ein Leben übrig hat.

Für 2 bis 6 Spieler **ab 10 Jahren**, von Johannes Krenner, ca. 10 Euro, **ET Januar 2018**

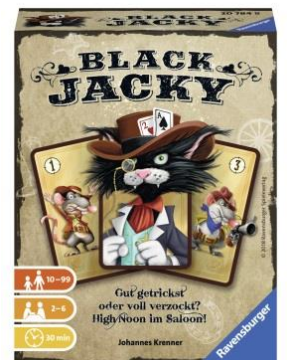
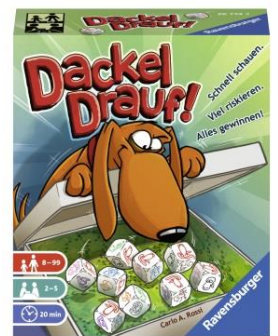
### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

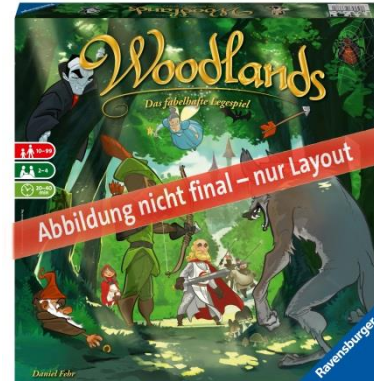
## Gesellschaftsspiel

### Woodlands – Ein fabelhaftes Legespiel

**Wenn Rotkäppchen möglichst viele Erdbeeren naschen will, Robin Hood den gefräßigen Wolf fürchten muss und König Artus Hagelwolken meiden sollte, dann ist das zugegeben eine leichte Neuinterpretation der bekannten Geschichten. Aber genauso trägt es sich in „Woodlands“, dem neuen Legespiel von Ravensburger, zu.**

Die bis zu vier Spieler müssen in diesem schnellen Legespiel in den jeweiligen Geschichten Aufgaben erfüllen, die von Kapitel zu Kapitel kniffliger werden. Diese liegen als drei mal drei Felder große Folie in der Mitte, bei Rotkäppchen zum Beispiel mit Erdbeeren und einem Wegweiser. Gefragt ist nun gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Denn jeder Spieler versucht, neun seiner zwölf Wegekarten auf seiner ebenfalls drei mal drei Felder großen Spielertafel so zu legen, dass Rotkäppchen möglichst viele der süßen Früchte und den Wegweiser zu Großmutter's Haus erreicht. Nicht so einfach, denn die Wegekarten zeigen Wege und Wald. Rotkäppchen kann aber nur Wege beschreiten. Zudem bauen die Spieler unter Zeitdruck, das macht es nicht leichter und sorgt für manch hektische und verzweifelte Geste. Zusätzlich kann man seinen Mitspielern das Bauen erschweren und sie ärgern, wenn man eine entsprechende Schatztruhe öffnet. Die dürfen dann plötzlich nur mit der schwächeren Hand bauen oder müssen ihre Spielertafel um 90 Grad drehen. Zum Auswerten jeder Runde wird die Folie auf jede Spielertafel gelegt. Zu ärgerlich, wenn die Erdbeeren im Wald liegen, oder Rotkäppchen gar zu Beginn im dichten Grün steht. Dann sind die Punkte dahin. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Neben Rotkäppchen enthält Woodlands drei weitere Geschichten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen: Robin Hood, die Artus-Sage und Dracula. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die vielen Spielvarianten. Die Rückseiten der Wegekarten zeigen auch Wasser und Dornengestrüpp, was das Lösen der Aufgaben erschwert. Die Meisterfolien „Einhorn“ und „Waldschrat“ lassen sich mit allen Geschichten kombinieren.



#### **Woodlands**

von Daniel Fehr

für 2 - 4 Spieler  
ab 10 Jahren  
ca. 37 Euro

ET März 2018

Bilddaten und Presstext zum  
Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Spielen unter  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**Woodlands** von Daniel Fehr ist ein spannendes Legespiel für Spieler ab zehn Jahren. Es kostet ca. 37 Euro und erscheint im März 2018.

*(1.859 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Gesellschaftsspiel

## Sau Mau Mau – ein Klassiker kombiniert mit rasantem Schweine-Wettrennen

**Beim neuen Wett-Laufspiel „Sau Mau Mau“ von Ravensburger wird das beliebte Kartenspiel „Mau Mau“ um zwei Dimensionen erweitert: Rasante Schweinerennen auf dem Spielplan, und dazu müssen die Spieler auch noch wetten, welches Schwein am Ende die Wühlscheibe am weitesten vorne haben wird. Wer nach vier Rennen die meisten Siegpunkte hat, hat das einfache, aber abwechslungsreiche und saupspannende Wett- und Brettspiel gewonnen.**

In guter alter Mau Mau-Manier spielen die bis zu fünf Spieler ihre Handkarten aus. Wer wird diese wohl als Erster los? Gleichzeitig preschen vier Schweine über die Rennstrecke, auf die die Spieler wetten dürfen. Und zwar immer dann, wenn sie eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel nehmen müssen. Der, der den ersten Tipp abgegeben hat und am Ende des Rennens auf das richtige Schwein gesetzt hat, bekommt am meisten Siegpunkte, die nachfolgenden Spieler müssen sich mit weniger Punkten begnügen. Und wenn man auf die falsche Rennsau gesetzt hat? Dann kann der Spieler seine Wette zwischendurch auch wieder ändern, rutscht aber in der Tippliste erstmal nach ganz hinten. Das Rennen endet sofort, wenn ein Schwein die Ziellinie erreicht oder ein Spieler die letzte Karte ausgespielt hat. Natürlich gibt es auch für diesen Spieler zusätzliche Siegpunkte.

Wer nach vier Rennen die meisten Siegpunkte besitzt, hat Schwein gehabt und „Sau Mau Mau“ gewonnen.

Mit einfachen Regeln, einer guten Portion Glück und vor allem Spannung bis zum Schluss verspricht **Sau Mau Mau** saustarken Spielspaß für die ganze Familie mit Kindern ab acht Jahren. Das Spiel von Klaus Kreowski ist ab Januar 2018 für ca. 23 Euro im Handel erhältlich.

*(1.720 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### Sau Mau Mau

von Klaus Kreowski

für 2 - 5 Spieler  
ab 8 Jahren  
ca. 23 Euro

ET Januar 2018

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

alea

## The Rise of Queensdale: Das neue alea-Spiel mit Legacy-Prinzip

**„Baut mir im Tal von Queensdale eine Stadt! Und baut mir ein Schloss, wie es meiner Königin würdig ist!“ Bis zu vier mutigen Glücksrittern ist der Wunsch des Königs Befehl. Sie nehmen ihr Schicksal im neuen alea-Spiel „The Rise of Queensdale“ in die Hand. Das Besondere: Es ist ein so genanntes Legacy-Spiel, in das alle Errungenschaften aus vorherigen Partien einfließen. Dadurch entwickelt es sich im Lauf der Partien weiter und schafft so ein einzigartiges Spielerlebnis.**

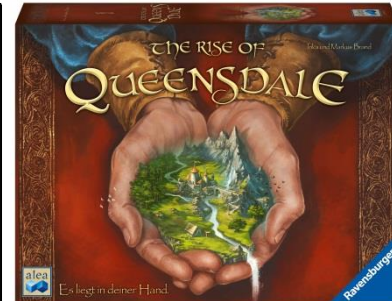
Wie sich „The Rise of Queensdale“ verändert, hängt von den Entscheidungen der Spieler ab. Jede Entscheidung hat Auswirkungen auf die nächste Partie beziehungsweise Epoche. Das Spiel beginnt zunächst mit wenigen Regeln, doch bei jeder weiteren Epoche kommen neue Regeln und Spielmaterialien hinzu. Zudem behalten die Spieler ihre Fortschritte aus einer abgeschlossenen Epoche und nehmen diese mit in die nächste.

### **Spielziel: Ein Schloss für die kranke Königin**

König Nepomuk II. hat das Tal von Queensdale auserkoren, um hier das neue Schloss für die kränkelnde Königin Margaret erbauen zu lassen, damit sie sich dort erholen kann. Ziel des Spiels ist es, als Erster einen der vier Schlosstürme fertigzustellen und dafür 70 Ruhmespunkte vom König zu erlangen. Um den Schlossbau voranzutreiben, müssen die Spieler zunächst Häuser, Produktionsstätten, Lager, ja eine ganze Stadt errichten. Neue Gebäude bringen Ruhmespunkte und Sonderfähigkeiten. Für die notwendigen Rohstoffe und Nahrungsmittel, das erforderliche Gold oder Aktionen wie Häuserbau besitzen die Spieler Würfel, die sie immer wieder klug und vorausschauend einsetzen müssen. Auch die Würfel selbst lassen sich im Lauf der Epochen ständig verändern und verbessern.

### **Große Herausforderungen warten**

Die Glücksritter haben nicht nur mit dem gegenseitigen Ehrgeiz zu kämpfen. Sie müssen schwerem Unheil trotzen, heikle Naturereignisse meistern und die unsteten Launen des Königs hinnehmen, zum Beispiel in Form einer willkürlichen Steuer. Daher gilt es, mutig, weise und besonnen zu handeln, denn alle Taten werden Folgen haben. Es liegt in den Händen der Spieler, die Gunst des Königs zu erringen und mitzerleben, wie Queensdale aufblüht oder scheitert.



### **The Rise of Queensdale**

von Inka und Markus Brand

für 2 - 4 Spieler  
ab 12 Jahren  
ca. 65 Euro

ET Ende März 2018

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu alea Spielen finden Sie unter  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de) oder  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

„**The Rise of Queensdale**“ von den Erfolgsautoren Inka und Markus Brand ist für zwei bis vier Spieler ab zwölf Jahren geeignet. Es kostet ca. 65 Euro und ist ab Ende März im Handel erhältlich.

*(2.432 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Spieltipps fürs Osternest 2018

**Kinder freuen sich, wenn neben Schokohasen und bunten Eiern auch etwas Neues zum Spielen im Osternest steckt. Für alle, die für kleine Eiersucher ein Geschenk suchen, hat Ravensburger etwas Passendes: Mal ist es eckig oder rund, kuschelig oder cool - Hauptsache es macht Spaß und sorgt für sinnvolle Unterhaltung.**

### Fürs erste Osterfest der Allerkleinsten:

#### Häschen-Spieluhr

Der Geschenktipp für Ostern: Der freundliche Hase in klassischem Rosa und Hellblau hat das Zeug zu Babys Lieblingstier. Sein rundlicher Körper und die Ohren aus weichem Plüsch laden die Kleinen zum Greifen und Kuscheln ein und machen ihn zum unersetzlichen Begleiter. Mit sanftem Druck auf den Bauch spielt das Häschen Mozarts Wiegenlied und zaubert seinen kleinen Schützling beruhigend in den Schlaf.

*Ab Geburt, Musik-Modul zum Waschen herausnehmbar, für ca. 20 Euro im Handel, ET Februar 2018*

### Für Kleinkinder im Entdeckungsalter:

#### Bauernhof-Theater

Auf dem Bauernhof ist eine Menge los: Vor wechselnder Kulisse stecken hier schon die Kleinsten ab anderthalb Jahren verschiedene Spielfiguren aufs Feld und erleben ein Figurentheater. Da pflücken etwa Ida und Tom Äpfel, Bauer Bruno ist mit seinem Traktor unterwegs oder der Hase hoppelt übers Gras. 24 Bildszenen regen kleine Kinder zum Nachspielen und Erzählen an, das fördert ihre Sprachentwicklung und Motorik. Sind die Kinder größer, wächst das Spiel mit einer lustigen Merkspiel-Variante mit.

*Für bis zu vier Kinder ab 1 ½ Jahren, von Inka und Markus Brand, ca. 14 Euro, ET Januar 2018*

### Für absoluten Spaß im Kinderzimmer:

#### Monsterstarker Glibber-Klatsch

Die frechen Glibbermonster sind los! Sie machen sich einen Spaß daraus, mit ihren klebrigen Händen die Bewohner von Monstercity abzuklatschen. Dabei kleben sie sich auch gerne mal gegenseitig eine oder messen sich im Glibber-Duell. Welcher treffsichere Spieler erwischt die meisten Monster mit seiner Klatsche und punktet sich mit Glibberklecksen ins Ziel? Die wabbeligen Hände in Neonfarben sind bei dem turbulenten Reaktionsspiel ein besonderer Spaß für Klein und Groß.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren, von Kai Haferkamp, ca. 25 Euro, ET Januar 2018*

▼  
▼  
Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)





## Ansprechpartner:

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Für coole Kids ab sechs Jahren:

### Thumb Chucks

Der neue Trend für Fingerakrobaten: Wie Artisten wirbeln sie zwei leuchtende Kugeln, die mit einem Band verbunden sind, durch die Luft. Ob „The Wrap“, „Gap Transfer“ oder „Down the Ladder“, die Thumb Chuck App liefert die zehn coolsten Tricks inklusive Video mit Erklärung. So haben Anfänger, Fortgeschrittene und Profis schnell den Dreh raus. Übung macht den Meister und die Kult-Kugeln fliegen immer und überall – und ganz spektakulär im Dunkeln. Wahre Thumb Chuck-Künstler kombinieren die farbigen Bälle dann passend zum individuellen Style.

Für 1 Spieler **ab 6 Jahren**, in den Farben blau, rot, grün, orange, jeweils ca. 10 Euro, **ET Januar 2018**

## Für Fußballfans zum Vortrainieren:

### Tor-Duell

Anpfiff zum packenden Fußball-Duell! Das taktische Gerangel um den Ball spielt sich auch hier auf grünem Rasen ab. Die beiden Kontrahenten decken gleichzeitig ihre Karten auf: Wer gewinnt das Duell und darf den Ball in den Strafraum des Gegners bewegen? Beim Action-Torschuss zeigt sich, wer Stürmer-Qualitäten hat und den Ball-Chip geschickt ins gegnerische Tor schießt.

Für 2 Spieler **ab 7 Jahren**, von Michael Schacht, ca. 7 Euro, **ET Januar 2018**

## Für spielfreudige Familien:

### Sau Mau Mau

Beim neuen Wett-Laufspiel „Sau Mau Mau“ von Ravensburger wird das beliebte Kartenspiel „Mau Mau“ um zwei Dimensionen erweitert: Rasante Schweinerennen auf dem Spielplan, und dazu müssen die Spieler auch noch wetten, welches Schwein am Ende die Wühlscheibe am weitesten vorne haben wird. Wer nach vier Rennen die meisten Siegpunkte hat, hat das einfache, aber abwechslungsreiche und sau-spannende Wett- und Brettspiel gewonnen.

Für 2 bis 5 Spieler **ab 8 Jahren**, von Klaus Kreowski, ca. 23 Euro, **ET Januar 2018**

## Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Ravensburger bringt das WM-Feeling nach Hause

Ein Moment für die Ewigkeit. Am 13. Juli 2014 schrieb die deutsche Fußball-Nationalmannschaft Geschichte, als Mario Götze das Tor schoss, das Deutschland zum vierten Mal zum Weltmeister machte. Millionen Fans feierten eine schwarz-rot-goldene Party. Vier Jahre später geht es um nichts Geringeres als die Mission Titelverteidigung. Vom 14. Juni bis 15. Juli 2018 spielen 32 Teams in Russland um den begehrten WM-Pokal. Und am Ende möchte „Die Mannschaft“ wieder ganz oben auf dem Fußball-Thron sitzen.

Mit Spielen, 2D und 3D Puzzles sowie WM-Fan-Bändern von Ravensburger können sich Fußball-Begeisterte das WM-Feeling und Jogis Jungs nach Hause holen.

### Puzzles

#### **3D Puzzle-Ball – DFB Teamball**

Ein Fan-Ball mit den beliebtesten Spielern und deren Autogrammen.

72 Teile, ab 6 Jahren, Maße Ø 13 cm, ca. 14 Euro, **ET März 2018**

#### **3D Puzzle-Ball – Match Ball 2018 FIFA World Cup**

Der Ball, mit dem die WM in Russland gespielt wird, in Originalgröße.

540 Teile, Maße Ø 22 cm, ca. 46 Euro, **ET März 2018**

#### **2D Puzzle – DFB Nationalmannschaft 2018**

300 Teile XXL, Maße ca. 49 x 36 cm, ca. 11 Euro, **ET März 2018**

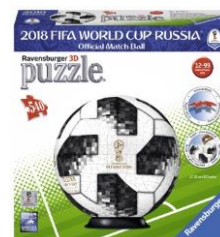
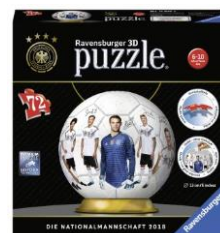
#### **2D Puzzle – DFB Nationalmannschaft 2018**

1000 Teile, Maße ca. 70 x 50 cm, ca. 13,50 Euro, **ET März 2018**



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Produkten unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1636  
[katrin.hanger@ravensburger.de](mailto:katrin.hanger@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Gesellschaftsspiele

### **DFB memory® Die Nationalmannschaft**

Die beliebtesten Stars der Nationalmannschaft laden die Spieler zu einem spannenden memory®-Match ein. Wer nimmt die Herausforderung an und findet mit einem guten Gedächtnis die meisten Bildpaare?

*Für 2 bis 6 Spieler, ab 4 Jahren, ca. 10 Euro, ET März 2018*

### **DFB Elfer raus!**

Hier zählt die richtige Aufstellung der DFB-Stars. Wer als Erster alle seine Karten in der richtigen Zahlenfolge ablegen kann, gewinnt.

*Für 2 bis 6 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 10 Euro, ET März 2018*

## Basteln

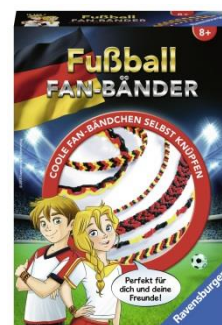
### **Fußball-WM Fan-Bänder**

Zeig deine Unterstützung für „Die Mannschaft“ mit den Freundschaftsbändchen in schwarz-rot-gold. Die Bänder zum Selberknüpfen machen jedes Handgelenk zum Hingucker und lassen sich durch das Knüpfboard einfach basteln.

*Ab 8 Jahren, ca. 10 Euro, ET März 2018*

### **Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Spielerischer Schulanfang 2018

Der Übergang vom Kindergarten in die Schule ist für Fünf- bis Siebenjährige eine spannende Zeit: Der Osterhase bringt den Schulranzen, alle reden vom Lesen, Schreiben und Stillsitzen. Dabei kann Lernen so viel Spaß machen! Folgende Spiele machen künftige Erstklässler schon im Kindergartenalter mit den Themen der Grundschule vertraut und bereiten sie auf den „Ernst des Lebens“ vor. Und mit spielerischer Unterstützung aus der Schultüte kann der Schulbeginn nicht schiefgehen.



Für den Schulranzen zum „schon mal Üben“:

### ABC-Insel

#### Bringt Bewegung in die Buchstaben

Bereit für eine spannende Schatzjagd auf der ABC-Insel? Jeder Buchstabe steht hier für einen Begriff – etwa A für Affe oder F für Flugzeug. Zu jedem vereinbaren die Spieler eine erklärende Bewegung oder ein Geräusch. So erraten die kleinen Schatzsucher beispielsweise am Affen-Kreiseln oder Arme Ausbreiten ihres Teamleiters, wo die gesuchten Buchstaben sind und ob sie Gold graben dürfen. Profis suchen nach ganzen Worten, die sie zum Schatz bringen.

**Förderschwerpunkte:**

Anlaute hören, Buchstaben und Wörter verstehen sowie Teamfähigkeit und Ausdrucksfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 5 bis 8 Jahren**, von Jens Merkl, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

### Affenstarke Zahlen-Bande

#### Gemeinsam rechnen und gewinnen

Die Affen sind los und haben den Elefanten auf die Palme gebracht. Um ihn wieder herunterzuholen müssen die Spieler gemeinsam Rechenaufgaben lösen. Aber Vorsicht! Die Palme ist wackelig: Schaffen es die Kinder, sie durch geschicktes Addieren und Subtrahieren in Balance zu halten und den Elefanten zum Sprungtuch zu bringen, damit er wieder sicheren Boden unter den Füßen hat?

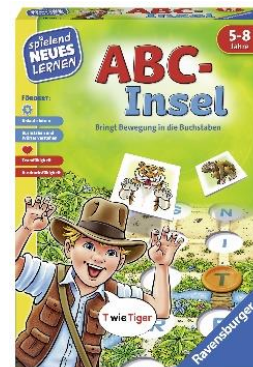
**Förderschwerpunkte:**

Plus und Minus von 1-20 und 1-100, Feinmotorik, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 6 bis 10 Jahren**, von Marco Teubner, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

▼  
▼  
Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)







## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Das macht Kinder fit für den Schulweg:

### **tiptoi® Spielwelt Verkehrsschule**

Wer hat Vorfahrt an der Kreuzung? Was macht ein Fahrrad verkehrssicher? Die interaktive Jugendverkehrsschule mit Unterrichtsgebäude, flexiblem Parcours, Auto, zwei tiptoi® Spielfiguren sowie Ampeln und Verkehrsschildern bietet Kindern von vier bis acht Jahren eine ereignisreiche Verkehrswelt für kreative Rollenspiele. Auf dem Parcours zum Zusammenbauen üben die Verkehrsschüler mit Lena auf die Fahrradprüfung und erfahren dabei alles Wichtige zu Verkehrsregeln und Sicherheit im Straßenverkehr. tiptoi® spielt dazu realistische Geräusche, vermittelt interessantes Sachwissen und schlägt spannende Spiele vor, in denen die Kinder zeigen können, was sie gelernt haben.

*Für Kinder von 4 bis 8 Jahren, für ca. 50 Euro im Handel, ET September 2017*

## Cooler Spaß für die Schultüte:

### **Thumb Chucks**

Der neue Trend für Fingerakrobaten: Wie Artisten wirbeln sie zwei leuchtende Kugeln, die mit einem Band verbunden sind, durch die Luft. Ob „The Wrap“, „Gap Transfer“ oder „Down the Ladder“, die Thumb Chuck App liefert die zehn coolsten Tricks inklusive Video mit Erklärung. So haben Anfänger, Fortgeschrittene und Profis schnell den Dreh raus. Übung macht den Meister und die Kult-Kugeln fliegen immer und überall - und ganz spektakulär im Dunkeln. Wahre Thumb Chuck-Künstler kombinieren die farbigen Bälle dann passend zum individuellen Style.

*Für 1 Spieler ab 6 Jahren, in den Farben blau, rot, grün, orange, jeweils ca. 10 Euro, ET Januar 2018*

### **tiptoi® Wissen & Quizzen - Retter und Helfer**

Der Quizspaß für die Hosentasche ist Lexikonwissen, Quiz und Merkspiel in einem. tiptoi®, alias Experte „Reno Retter“ verrät spannende Sachinformationen von A wie Abschleppdienst bis Z wie Zivilcourage. In der anschließenden Quiz-Runde können die Spieler ihr Wissen beweisen: Wer nimmt einen Notruf entgegen? Was macht die Bergrettung? Die dritte Spielform lädt zu einem lustigen Merkspiel mit den Karten ein.

*Für Kinder von 6 bis 10 Jahren, 36 Karten, für ca. 9 Euro, ET Januar 2018*



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kindersachbuch-Jubiläum

### **„Wieso? Weshalb? Warum?“: Ravensburger feiert die erfolgreiche Kindersachbuchreihe**

**Ravensburg, 23. Januar 2018 – Da bleibt keine Frage offen: Seit 20 Jahren beantwortet die Ravensburger Kindersachbuchreihe „Wieso? Weshalb? Warum?“ Kinderfragen auf Augenhöhe und sorgt mit den typischen Klappen für zahlreiche Aha-Erlebnisse. Im Jahr 2018 feiert der Verlag die Erfolgsreihe mit vielen Neuheiten und dem Sonderband „Tiere!“ mit Spielelementen.**

#### **Wieso... feiert der Verlag?**

Seit der Markteinführung im Februar 1998 sind nahezu 35 Millionen Bücher in Deutschland, Österreich und der Schweiz über den Ladentisch gegangen sind. Bis heute sind in der Reihe rund 250 Bücher für drei Altersgruppen erschienen und mit einem Marktanteil von etwa 30 Prozent ist „Wieso? Weshalb? Warum?“ die erfolgreichste deutschsprachige Kindersachbuchreihe.

#### **Weshalb... ist die Reihe so erfolgreich?**

„Wieso? Weshalb? Warum?“ entstand aus der Beobachtung im Verlag, dass es keine Kindersachbuchreihe für Kindergartenkinder gab. Gemeinsam mit Illustratoren und Autoren wurde das innovative Konzept entwickelt. Im Fokus sollten die Kinderfragen stehen, die fachlich fundiert beantwortet wurden – mit altersgerechten Kurztexten, liebevollen, detaillierten Illustrationen und den charakteristischen Klappen. Mit den ersten vier Bänden „Wir entdecken unseren Körper“ von Doris Rübel, „Alles über die Feuerwehr“ von Wolfgang Metzger, „Auf dem Bauernhof“ von Constanza Droop sowie „Wir entdecken die Tierkinder“ von Heinz-Helge Schulze eroberte Ravensburger zunächst die Regale im Buchhandel und die Buchausstellungen in Kindertagesstätten, dann die Kinderzimmer.

Schnell entwickelte sich das spielerische Sachbuch mit dem prägnanten Logo zum Liebling der Eltern und Kinder. Seit 1998 wurden über 5.000 Klappen in den Büchern versteckt und über 7.000 Kilometer Spiralbindung verarbeitet. „Wieso? Weshalb? Warum?“-Bücher gibt es weltweit in 32 Sprachen. Immer wieder sorgt die Weiterentwicklung der Produktmarke für neue Impulse im Kindersachbuch:

2004 entstand die Reihe „junior“ für Kinder ab zwei Jahren, seit 2010 gibt es die Sachbücher für die audiodigitale Lernplattform tiptoi®, im Jahre 2013 stellte Ravensburger „ProfiWissen“ für Kinder ab acht Jahren vor. Sticker- und aktiv-Hefte gehören zum Angebot, das regelmäßig ergänzt und überarbeitet wird.



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**Warum... steckt so viel Arbeit in einem Buch?**

Es dauert rund ein Jahr bis ein neuer „Wieso? Weshalb? Warum?“-Band im Handel steht. Nachdem die Redaktion mit Illustratoren und Autoren über das Thema entschieden hat, beginnen diese mit den umfangreichen Recherchen – in Büchern, im Internet, vor allem aber vor Ort. So besuchen die Kreativen Bauernhöfe und Feuerwehren, Naturkundemuseen und Krankenhäuser. Für die Illustratoren und Autoren ist die Beantwortung der Kinderfragen – jede Seite stellt eine in den Vordergrund – eine Herausforderung. Sachverhalte müssen fachlich richtig, altersgerecht und in Bild und Text erklärt werden. Für die Illustratoren sind die detailgenauen Illustrationen mit den Klappen die Kür. Welchen Blick sollen sie offenbaren? Wie können die Klappen Bewegungen, wie zum Beispiel den Tanz einer Ballerina oder den Start einer Rakete, darstellen? Für die inhaltlichen und illustrativen Qualitätsstandards sorgt eine feste Gruppe an Autoren und Illustratoren, die seit vielen Jahren zusammen mit Ravensburger an den Büchern der Reihe arbeiten. Einige sind nahezu von Anfang an dabei, wie Doris Rübel, Angela Weinhold, Andrea Erne, Anne Ebert, Marion Kreimeyer-Visse, Wolfgang Metzger und Peter Nieländer.

Wichtig für die Bücher sind die zahlreichen Fachberater aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen. Sie stellen sicher, dass alle Angaben sachlich richtig und aktuell sind. Die Auswahl der geeigneten Experten liegt bei der Redaktion. Mit dabei waren unter anderem das Deutsche Zentrum für Luft- und Raumfahrt, das Hamburg Ballett John Neumeier, das GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel, viele Universitäten, die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, das Senckenberg Naturmuseum Frankfurt, das Universitätsklinikum Tübingen.

**Weitere Presseinformationen zur Reihe, darunter Interviews mit Illustratoren, kuriose Fakten und vieles mehr unter „Top Thema“ auf [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)**

*(4.225 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kindersachbuch

### „Wieso? Weshalb? Warum?“: Neuheiten Frühjahr 2018

#### Ab zwei Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? junior

##### **Unsere Tierkinder**

Dieser Band stellt das Familienleben heimischer Tiere wie Hund, Katze, Kaninchen, Ente, Eichhörnchen und Fuchs in den Mittelpunkt. Wie werden Tierkinder geboren? Wie kümmern sich Tiereltern um ihre Kinder? Was müssen kleine Tiere alles lernen? Wann gehen sie schlafen? Emotionale Szenen zeigen die Tiere ganz aus der Nähe. Beim Betrachten können Kinder entdecken, was sie mit Tierkindern gemeinsam haben.

*Frauke Nahrgang, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Anne Ebert, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32683-9, €[D]9,99, Erscheinungstermin: März 2018*

##### **Was machen wir im Sommer?**

Wenn die Sonne lacht, zieht es alle nach draußen. Ein erfrischendes Eis in der Stadt oder ein Besuch im Freibad bieten Abkühlung an heißen Tagen. Aber auch ein entspannter Nachmittag im Garten mit Oma und Opa ist jetzt genau das Richtige. Im Kindergarten wird nun ein Sommerfest mit tollen Spielen veranstaltet. Auch in diesem Band können Kinder an vielen wiederkehrenden Orten Veränderungen beobachten.

*Patricia Mennen, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Susanne Szesny, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32682-2, €[D]9,99, Erscheinungstermin: März 2018*

#### Ab vier Jahren: Wieso? Weshalb? Warum?

##### **Sonderband: Tiere!**

Wieso hat der Oktopus einen großen Kopf? Gibt es blaue Tiere? Und können Tiere eigentlich lügen? Im Januar 2018 erscheint der Sonderband „Tiere“ mit Köttelkunde, Drehscheiben und vielen Spieleffekten.

Mithilfe einer Folientaschenlampe können etwa die Bewohner der Tiefsee in der Dunkelheit erspäht werden und ein Dreheffekt veranschaulicht, wie weit das Faultier seinen Kopf bewegen kann. Auf diese Weise macht spielerisches Entdecken noch mehr Spaß.

*Angela Weinhold, Originalausgabe, 24 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen. Mit Titelstanze, Klappen, Schiebern, Folien und Drehscheibe, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32681-5, €[D]24,99, Erscheinungstermin: Januar 2018*



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**Wir entdecken Kleidung und Mode**

Kleidung hat viele Funktionen: Sie verhüllt, wärmt, schützt und schmückt und sie ist Ausdruck des persönlichen Geschmacks. Schon Kinder wissen ganz genau, was sie anziehen möchten. In diesem Buch lernen sie alle Spielarten von Mode kennen: Von alltagsnahen Themen bis zum faszinierenden Modebusiness. Wie wird Kleidung hergestellt? Wie hat sich Mode verändert? Was trägt man in anderen Ländern? Was macht ein Model?

*Andrea Erne, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Melanie Brockamp, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32684-6, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Januar 2018***

**Wir schützen unsere Umwelt**

Schon Kinder sind offen für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur. Das Buch vermittelt, warum wir sparsam mit Strom und Wasser umgehen sollten, welche Bedeutung Wälder für unser Klima haben und wieso Umweltschutz auch Tierschutz ist. Die Kinder erfahren außerdem, warum es für die Umwelt besser ist, saisonale Produkte zu kaufen, wie man Verpackungsmüll einspart und dass es Spaß macht, selbst aktiv zu werden.

*Carola von Kessel, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Guido Wandrey, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32685-3, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Januar 2018***

**Ab acht Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? ProfiWissen****Filme, Bücher und andere Medien**

Analoge und digitale Medien sind fester Bestandteil des Kinderalltags. Dieser Band zeigt, wie Medien gemacht werden - vom Stummfilm bis zur Computeranimation, vom Buchdruck bis zum E-Reader. Viele praktische Tipps sensibilisieren Kinder für einen verantwortungsvollen, kritischen Umgang mit Medien. Dabei beantwortet das Buch Fragen wie: Können Fotos lügen? Wie erkenne ich Fake News? Warum ist Pressefreiheit wichtig?

*Andrea Schwendemann, Originalausgabe, 56 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Jochen Windecker und farbigen Fotos, ab 8 Jahren, ISBN 978-3-473-32928-1, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Februar 2018***



▼  
▼  
Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter:  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## HINTERGRUND-INFORMATION

### „Wieso? Weshalb? Warum?“ – altersgerecht spannend für drei Altersgruppen

#### „Wieso? Weshalb? Warum?“ für Kinder ab 4 Jahren

66 Bände und neun Sonderbände zeigen Kindergartenkindern auf spielerische Weise die Welt. Sie erfahren, wie Autos gebaut werden, warum Umweltschutz wichtig ist, wie Mode und Kleidung entstehen, wieso der Astronaut in der Schwerelosigkeit schwebt und warum das Meerwasser salzig schmeckt. Sie lernen Faszinierendes rund Ritter, Wikinger und Indianer, Fahrzeuge, den Bauernhof, die Polizei und Feuerwehr und vieles mehr. Oder sie bereisen Deutschland, Österreich und die Polargebiete. Ob Technik, Geschichte, Natur, Mensch, Umwelt, Lernthemen oder Alltagssituationen – für nahezu jede Kinderfrage gibt es ein Buch der Antworten mit Bildern und Bewegungskappen, die einen realistischen Einblick in verschiedene Sachgebiete geben. Der erste Band der Reihe „Wir entdecken unseren Körper“ erschien 1998.

#### „Wieso? Weshalb? Warum? junior“ für Kinder ab 2 Jahren

Die Bücher für Kinder zwischen zwei und vier Jahren sind auf kleine Kinderhände abgestimmt. Mit großflächigen Klappen ausgestattet, liegen sie den Kleinen gut in der Hand. Aufregende und wissenswerte Inhalte aus der Erlebniswelt der Kinder sind altersgerecht aufgearbeitet und anschaulich illustriert. Im Vergleich zu der Reihe für Kinder ab vier Jahren behandeln sie einen kleineren Ausschnitt der jeweiligen Wissensgebiete, um die Neugier zu wecken, ohne zu überfordern. Aktuell gibt es 63 junior-Bände und drei Sonderbände. Die Themen reichen über die Jahreszeiten, Farben und Formen, Körper und Gefühle, Tiere und Tierkinder, Berufe, Fahrzeuge jeder Art, der Tag im Kindergarten bis hin zu der Frage: „Was ist Zeit?“ im Buch „Heute, morgen, jetzt und gleich“. Die junior-Reihe gibt es seit 2004.

#### „Wieso? Weshalb? Warum? ProfiWissen“ für Kinder ab 8 Jahren

Die Sachbücher für Kinder ab acht Jahren sind ähnlich wie ein Magazin gestaltet. Große Fotos und detailreiche Illustrationen faszinieren durch ungewöhnliche Perspektiven. Sachinformationen sind in Infografiken und kurze Texte gepackt. Die ausklappbaren Entdecker-Seiten laden zum Schauen und Staunen ein. Hier können die Kinder verstehen, was dahinter steckt, beispielsweise durch einen Blick in das Innere eines Vulkans. Experten kommen über Interviews zu Wort, Experimente regen an, das Gelesene in der Praxis nachzuvollziehen. Fragen wie „Wie ist unser Planet entstanden?“, „Was ist der Fluch des Tutanchamuns?“, „Wie funktioniert



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

ein Viertaktmotor?“ oder „Warum gab es Deutschland zweimal?“ werden beantwortet. Kinder entdecken Deutschland auf vielfältige Art, bestaunen die Welt der Autos und Pferde, reisen ins alte Ägypten oder erfahren mehr über digitale Medien. Die Reihe „ProfiWissen“ startete im Jahr 2013 und umfasst derzeit 23 Bände.

Für jeden Band arbeiten die Redaktion sowie die Autoren und Illustratoren mit Wissenschaftlern und Experten der Wissensbereiche zusammen. Jeder Band wird durch Fachberatungen intensiv geprüft und regelmäßig überarbeitet und ergänzt.

*(3.132 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

„Wieso? Weshalb? Warum?“-Illustratoren im Gespräch

## Mit Zeichenstift und dem Kopf voller Ideen

**Wer denkt sich die Klappen in den „Wieso? Weshalb? Warum?“-Büchern aus? Wie entstehen die bunten und detailreichen Zeichnungen? Und woher kommen all‘ die Ideen dafür? Vier Illustratorinnen und Illustratoren erzählen von Flügeltüren zur Welt, kniffligen Recherchen, chaotischen Skizzen und Millimeterarbeit am Zeichentisch.**

*Anne Eberts besondere Liebe gilt Themen rund um Tiere und Natur. Mit ihren Illustrationen will sie Kinder auf die kleinen Dinge im Leben aufmerksam machen.*

*Frau Ebert, lernen Sie durch die Recherche selbst viel Neues über Ihre Themen?*

Oh ja, und das ist das Zweitschönste an meiner Arbeit, abgesehen davon, dass ich gerne zeichne. Die Recherche-Phase genieße ich besonders, eben weil ich oft selbst nicht mehr aus dem Staunen heraus komme. Es bleibt ja leider nicht alles hängen. Und das, was sich von selbst ablegt, wie lustige lateinische Tierbezeichnungen – Bufo bufo oder Bubo bubo – ist eher wenig nützlich. Aber auch bei Themen, in denen man sich bewandert glaubt, erfährt man immer wieder etwas, das man noch nicht wusste. Und in Gebieten, die neu sind, ist die Recherche eine regelrechte Abenteuerreise – als ob jemand eine neue große Flügeltür zur Welt geöffnet hätte.

*Haben sich aus Ihrer Sicht die Kinderfragen geändert?*

Nein, das nicht. Aber der eigene Blick auf die Welt verändert sich, wenn man über Kinderfragen nachdenkt.

*Was ist für Sie das Besondere an „Wieso? Weshalb? Warum?“?*

Es ist ein wunderbares Konzept, mit Hilfe von Spieleffekten fundiertes Wissen zu vermitteln. Auch die Struktur aus Frage und Antwort kommt ungezwungen und nicht so akademisch daher.

Es wird auf überflüssigen Schnickschnack verzichtet, sowohl in der Gestaltung als auch textlich. Alles wird so einfach, aber auch so präzise wie möglich an das Kind gebracht. Manchmal wird um ein Wort mehr oder weniger gefeilscht. An dieser Stelle auch ein großes Kompliment an alle Autoren, die es verstehen, die Aussagen auf die Zeile genau zu formulieren. Das ist auch eine enorme Leistung!



Anke Ebert ©privat



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Peter Nieländer** liebt es, für Kinder zu illustrieren. Als Vater von drei Söhnen ist er nah an seiner Zielgruppe und erlebt fast täglich, welche Themen und was genau Kinder interessiert. Für die Reihe hat er unter anderem den Hamburger Hafen inspiziert, sich ausgiebig mit Piraten und Rennfahrzeugen beschäftigt und den größten Band der Reihe – „Groß, größer, am größten“ – geschaffen.

*Herr Nieländer, hatten Sie bei diesem Sonderformat mal so richtig Platz für Ihre gestalterischen Ideen?*

Das war eine sehr reizvolle und große Herausforderung zugleich, denn auf einem so großen Format habe ich bisher noch nicht gearbeitet. Schon das Handling der Papierbögen, das Anmischen der größeren Farbmengen, die größeren Pinsel für die größeren Flächen,... echtes Neuland! Der „Zoom“ konnte noch schärfer gestellt oder weiter aufgedreht werden auf panoramaartige, opulente Ansichten. Wenn man bedenkt, dass die Betrachter zwischen vier und sieben Jahre alt sind, sind in diesem Format fast Bühnenbilder entstanden, in die sie richtig eintauchen können.

*Womit arbeiten Sie täglich?*

Oha! Ich arbeite natürlich täglich am Computer, beantworte E-Mails, recherchiere nach Infos und Bildern im Internet, blättere und lese Bücher und Zeitschriften.

Wenn ich mit der Redaktion das inhaltliche Konzept zum Buch abgestimmt habe, fange ich mit den Ideenskizzen an. Ganz klassisch mit dem Bleistift auf Papier. Nach verschiedenen Schritten geht's dann mit den Reinzeichnungen los: Ich zeichne zunächst die Umrisslinien der Skizze mit einem feinen Tuschestift auf dickes Aquarellpapier durch und anschließend male ich das Ganze mit Aquarellfarben aus. Noch ein paar Buntstiftstriche drauf und fertig!

*Welche Bücher haben Sie als Kind geliebt?*

Heiß geliebte Bücher meiner Kindheit und sicherlich echte Klassiker sind die „Wimmelbücher“ von Ali Mitgutsch! Großartige Entdeckungsreisen, voller Witz und Spannung!



Peter Nieländer © Ravensburger

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Marion Kreimeyer-Visse** entwickelt Bilder- und Sachbücher zu ganz unterschiedlichen Themen, vom Bauernhof und Krankenhaus über „Wir entdecken Deutschland“ bis hin zu Märchen. Für „Wieso? Weshalb? Warum?“ war sie schon an den verschiedensten Orten unterwegs.

*Frau Kreimeyer-Visse, wie recherchieren Sie für Ihre Bücher?*

Auf ganz unterschiedlichen Wegen, beispielsweise in Bibliotheken, Museen und im Internet. Oder ich forsche in zeitgenössischen Darstellungen und wissenschaftlichen Quellen, immer kritisch aus verschiedenen Perspektiven und manchmal sogar mit kriminalistischer Spürnase. Die Interviews mit Fachleuten und die Recherchen mit der Kamera vor Ort sind für mich am spannendsten. Ich liebe es, mittendrin zu sein: zu hören, zu sehen und selbst zu lernen, egal ob es mit Schuh-Überziehern hinter dem Melkroboter ist oder im grünen Schutzkittel während der Darm-Operation. All diese Eindrücke verarbeite ich in meinen Bildern. Darüber hinaus versuche ich in jedem Kindersachbuch bildliches Expertenwissen einzubauen, um auch Eltern zum Staunen zu bringen.

*Wie kommen Sie auf die Ideen? Geschieht dies in Zusammenarbeit mit dem Verlag oder vollkommen selbstständig?*

Zu Beginn eines neuen Projekts treffe ich mich mit dem Redakteur und dem Autor, um gemeinsam den Leitfaden des Buches festzulegen. Das ist jedes Mal ein hochspannender Moment, den ich sehr liebe. Die eigentliche Arbeit und Ideenentwicklung beginnt dann aber anschließend zuhause im Arbeitszimmer. Hier stelle ich jede Buchseite inhaltlich als Zeichnung auf und berücksichtige die gemeinsamen Vorstellungen. Je tiefer ich mich eindenke, desto besser sprudeln die Ideen. Oft kommen sie nicht beim Zeichnen, sondern vor dem Einschlafen, beim Fönen oder Abwasch. Dann tüftle ich die Doppelseiten so aus, dass möglichst viele variationsreiche und sinnvolle Klappen Platz finden und jeder Raum ausgenutzt ist.

*Können Sie sich an eine besonders denkwürdige Situation mit einer Leserin oder einem Leser erinnern?*

Während des Recherchetermins zu „Was passiert im Krankenhaus?“ in der Universitätsklinik für Kinder- und Jugendmedizin Tübingen habe ich von einem schwerkranken Jungen im Rollstuhl und seinen Eltern große Unterstützung erhalten. Sie haben mir Fotos von ihm zur Verfügung gestellt. Zum Dank hatte ich den Vater und seinen hilfsbereiten Sohn im



Marion Kreimeyer-Visse  
© Marlies Vehr

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

roten Rollstuhl auf der ersten Ausklappseite dargestellt, ohne dass sie es wussten. Bei einem späteren Besuch in der Klinik bat mich eine Krankenschwester um ein Buch für die Eltern. Sie wünschten es sich als Andenken an ihren zwischenzeitlich verstorbenen Sohn. Das hat mich sehr berührt.



*Wolfgang Metzger illustriert seit über 20 Jahren Kinderbücher und hat sich anfangs auf Fahrzeugthemen spezialisiert. Sein erster Titel für die Reihe war „Wieso? Weshalb? Warum? Auf der Baustelle“. Viele weitere Bücher folgten, darunter „Alles über die Eisenbahn“, „Alles über die Polizei“, „Bei den Römern“ und „Wir entdecken die Bibel“.*

*Herr Metzger, zeichnen Sie lieber auf Papier, digital oder im Mix?*

Ich zeichne nur auf Papier. Zu Beginn skizziere ich alle Bilder am Leuchttisch, viele Striche, chaotisch und wild. Dann wird die Skizze immer konkreter. Ich überzeichne manches, kopiere Bildteile, vergrößere oder verkleinere sie und klebe sie wieder auf. So entsteht Stück für Stück das Bild.

*Welches Ihrer Bücher sehen Sie im Nachhinein als größte Herausforderung?*

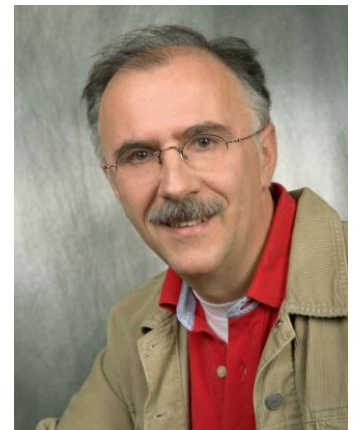
„Wir entdecken die Bibel“ – das war für mich absolutes Neuland, da es kein Sachbuchthema im eigentlichen Sinne ist und ich wenige Recherchemöglichkeiten für realistische Darstellungen hatte. Durch die Struktur des Buches sind auch viele Einzelgeschichten mit detailreichen Illustrationen enthalten.

*Und andersherum: Welches Buch entstand am leichtesten?*

Der Band „Bei den Cowboys“. Das ging mir so flott und spielerisch von der Hand. Mein absolutes Lieblingsthema – vielleicht, weil es mich an den Indianer- und Cowboymythos aus meiner Kindheit erinnert hat.

Weitere Informationen zu den Illustratoren und ihren Titeln finden Sie unter <https://www.ravensburger.net/autoren>.

*(8.037 Zeichen mit Leerzeichen)*



Wolfgang Metzger ©Majer



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Entdecken Sie, was dahinter steckt.**



**Ravensburger**

# Hätten Sie's gewusst?



In allen erschienenen Büchern haben sich **5.035 Klappen** versteckt.



Wieso? Weshalb? Warum? -Bücher sind in **32 Sprachen** veröffentlicht. In Ungarn z. B. heißt die Reihe „Mit? Miért? Hogyan?“.



2016 wurde alle **13 Sekunden** ein Wieso? Weshalb? Warum?-Produkt verkauft.

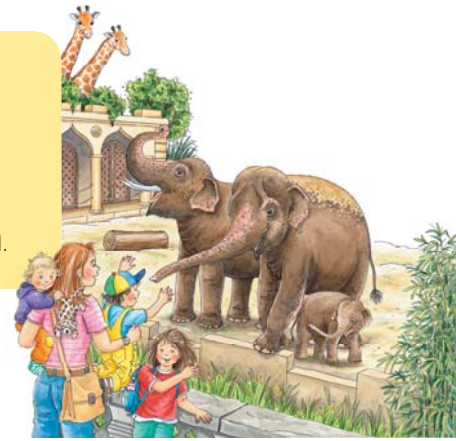


Bei JUMBO sind bereits mehr als **120 Hörspiele** mit einer Gesamtspielzeit von über **370.000 Sekunden** erschienen.





Das Gewicht  
aller verkauften Bücher entspricht  
**ca. 13.364 Tonnen** –  
so viel wiegen  
**3.340** asiatische **Elefanten**.



„Mein erstes Vorschulbuch“  
ist mit **118 Klappen**  
unser **Rekordhalter**.



Alle Bücher sind  
**Original-  
entwicklungen**,  
an denen im Durchschnitt  
**1 Jahr** gearbeitet wird.



In allen verkauften  
Büchern wurden  
**7.000 km  
Spiralbindung**  
verarbeitet ...

... das entspricht in etwa  
der Entfernung von  
**Ravensburg**  
bis zum **Himalaya**.



Seit 1998 wurden fast  
**35.000.000**  
Wieso? Weshalb? Warum?-  
**Bücher** verkauft.



Auf unseren Covern sind über  
**280 Kinder**,  
**200 Fahrzeuge** und  
**500 (Kuschel)Tiere**  
zu sehen.





## Bildreportage

### Wie entsteht ein Sachbilderbuch?

Von der Idee bis zum fertigen Buch dauert es oft mehr als ein Jahr. Wir haben den Entstehungsprozess von *Alles über Schiffe* begleitet. Es stammt aus der Reihe „Wieso? Weshalb? Warum?“, die höchste Ansprüche an altersgerechte Abbildungen und Inhalte stellt und Kinder mit ihren vielen Klappen spielerisch die Welt entdecken lässt. So verbinden sich Spieleffekt, Lerneffekt und hoher Spaßfaktor!

**01\_Idee:** Der bekannte Autor und Illustrator Peter Nieländer hat bereits mehrere Bücher aus der Wieso? Weshalb? Warum?-Reihe in die Tat umgesetzt. Bei *Alles über Schiffe* geht es um Fragen wie: Warum schwimmt ein Schiff? Welche Schiffe gibt es? Wie wird ein Schiff gesteuert? Was passiert in einem Hafen? Wer arbeitet auf See?

**02\_Vorbereitung:** Bevor es an die Zeichnungen geht, verschafft sich der Autor einen umfassenden Einblick in das Thema. Am besten geht das natürlich direkt vor Ort – wie hier am Hamburger Hafen. Peter Nieländer beobachtet, wie Schiffe gebaut werden, was in den Docks passiert, wie eine Schiffsschraube funktioniert und wie sich Menschen auf See verständigen. Er spricht mit Kapitänen, Hafenarbeitern und anderen Fachleuten und versetzt sich dabei auch in die Kinder. Er hält alle Eindrücke und Informationen auf dem Notizblock fest – um sie später in seine Zeichnungen einfließen zu lassen.

**03\_Buchentwicklung:** Peter Nieländer stellt die Entwürfe der Wieso? Weshalb? Warum?-Redaktion von Ravensburger vor. Bereits die ersten Skizzen beeindrucken die Redakteurinnen, denn in seinen Zeichnungen ist alles drin, was die Welt der Schiffe erlebbar werden lässt. Die Bilder brauchen keinen Text, so komplex und durchdacht sind sie – und für ihren Witz und Charme braucht es ohnehin keine Worte.



[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg  
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg

**04\_Designentwicklung\_1:** Dann setzt sich Peter Nieländer an die Reinzeichnungen. Er gibt seinen Skizzen Leben, indem er kräftige Farben ins Spiel bringt: schwimmende Städte erwachen, Containerschiffe werden be- und entladen, die Schiffsbrücke nimmt Form an und die einzelnen Seiten erhalten viele kleine Details. Sind die Reinzeichnungen fertig, werden sie eingescannt.



**05\_Designentwicklung\_2:** Jetzt ist die Herstellung mit dem Layout an der Reihe. Fingerspitzengefühl ist gefragt! Der richtige Text muss stets zum richtigen Bild, Bild und Text müssen dann auf die jeweilige Seite passen. Das ist bei einem Wieso? Weshalb? Warum?-Buch mit seinen vielen Klappen und Spieleffekten eine Herausforderung. Aber Klappe für Klappe, Seite für Seite nimmt das Buch seine Form an.



**06\_Drucken:** Das Buch ist fertig – auf dem Computer zumindest. Ein letztes Mal werden die Dateien von der Produktion geprüft und dann in Druck gegeben.



**07\_Abschluss:** Über ein Jahr ist mittlerweile vergangen – und endlich können Lukas (5) und Anne (7) das fertige *Alles über Schiffe*-Buch in der Buchhandlung anschauen. Mit großen Augen verfolgen sie die Bilder, gucken hinter die vielen Klappen, staunen, ziehen und drehen – und entdecken begeistert die schwimmende Welt mit ihren vielen Facetten.





**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kindersachbuch-Jubiläum

### **„Wieso? Weshalb? Warum?“: Ravensburger feiert die erfolgreiche Kindersachbuchreihe**

**Ravensburg, 23. Januar 2018 – Da bleibt keine Frage offen: Seit 20 Jahren beantwortet die Ravensburger Kindersachbuchreihe „Wieso? Weshalb? Warum?“ Kinderfragen auf Augenhöhe und sorgt mit den typischen Klappen für zahlreiche Aha-Erlebnisse. Im Jahr 2018 feiert der Verlag die Erfolgsreihe mit vielen Neuheiten und dem Sonderband „Tiere!“ mit Spielelementen.**

#### **Wieso... feiert der Verlag?**

Seit der Markteinführung im Februar 1998 sind nahezu 35 Millionen Bücher in Deutschland, Österreich und der Schweiz über den Ladentisch gegangen sind. Bis heute sind in der Reihe rund 250 Bücher für drei Altersgruppen erschienen und mit einem Marktanteil von etwa 30 Prozent ist „Wieso? Weshalb? Warum?“ die erfolgreichste deutschsprachige Kindersachbuchreihe.

#### **Weshalb... ist die Reihe so erfolgreich?**

„Wieso? Weshalb? Warum?“ entstand aus der Beobachtung im Verlag, dass es keine Kindersachbuchreihe für Kindergartenkinder gab. Gemeinsam mit Illustratoren und Autoren wurde das innovative Konzept entwickelt. Im Fokus sollten die Kinderfragen stehen, die fachlich fundiert beantwortet wurden – mit altersgerechten Kurztexten, liebevollen, detaillierten Illustrationen und den charakteristischen Klappen. Mit den ersten vier Bänden „Wir entdecken unseren Körper“ von Doris Rübel, „Alles über die Feuerwehr“ von Wolfgang Metzger, „Auf dem Bauernhof“ von Constanza Droop sowie „Wir entdecken die Tierkinder“ von Heinz-Helge Schulze eroberte Ravensburger zunächst die Regale im Buchhandel und die Buchausstellungen in Kindertagesstätten, dann die Kinderzimmer.

Schnell entwickelte sich das spielerische Sachbuch mit dem prägnanten Logo zum Liebling der Eltern und Kinder. Seit 1998 wurden über 5.000 Klappen in den Büchern versteckt und über 7.000 Kilometer Spiralbindung verarbeitet. „Wieso? Weshalb? Warum?“-Bücher gibt es weltweit in 32 Sprachen. Immer wieder sorgt die Weiterentwicklung der Produktmarke für neue Impulse im Kindersachbuch:

2004 entstand die Reihe „junior“ für Kinder ab zwei Jahren, seit 2010 gibt es die Sachbücher für die audiodigitale Lernplattform tiptoi®, im Jahre 2013 stellte Ravensburger „ProfiWissen“ für Kinder ab acht Jahren vor. Sticker- und aktiv-Hefte gehören zum Angebot, das regelmäßig ergänzt und überarbeitet wird.



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**Warum... steckt so viel Arbeit in einem Buch?**

Es dauert rund ein Jahr bis ein neuer „Wieso? Weshalb? Warum?“-Band im Handel steht. Nachdem die Redaktion mit Illustratoren und Autoren über das Thema entschieden hat, beginnen diese mit den umfangreichen Recherchen – in Büchern, im Internet, vor allem aber vor Ort. So besuchen die Kreativen Bauernhöfe und Feuerwehren, Naturkundemuseen und Krankenhäuser. Für die Illustratoren und Autoren ist die Beantwortung der Kinderfragen – jede Seite stellt eine in den Vordergrund – eine Herausforderung. Sachverhalte müssen fachlich richtig, altersgerecht und in Bild und Text erklärt werden. Für die Illustratoren sind die detailgenauen Illustrationen mit den Klappen die Kür. Welchen Blick sollen sie offenbaren? Wie können die Klappen Bewegungen, wie zum Beispiel den Tanz einer Ballerina oder den Start einer Rakete, darstellen? Für die inhaltlichen und illustrativen Qualitätsstandards sorgt eine feste Gruppe an Autoren und Illustratoren, die seit vielen Jahren zusammen mit Ravensburger an den Büchern der Reihe arbeiten. Einige sind nahezu von Anfang an dabei, wie Doris Rübel, Angela Weinhold, Andrea Erne, Anne Ebert, Marion Kreimeyer-Visse, Wolfgang Metzger und Peter Nieländer.

Wichtig für die Bücher sind die zahlreichen Fachberater aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen. Sie stellen sicher, dass alle Angaben sachlich richtig und aktuell sind. Die Auswahl der geeigneten Experten liegt bei der Redaktion. Mit dabei waren unter anderem das Deutsche Zentrum für Luft- und Raumfahrt, das Hamburg Ballett John Neumeier, das GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel, viele Universitäten, die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, das Senckenberg Naturmuseum Frankfurt, das Universitätsklinikum Tübingen.

**Weitere Presseinformationen zur Reihe, darunter Interviews mit Illustratoren, kuriose Fakten und vieles mehr unter „Top Thema“ auf [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)**

*(4.225 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kindersachbuch

## „Wieso? Weshalb? Warum?“: Neuheiten Frühjahr 2018

### Ab zwei Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? junior

#### **Unsere Tierkinder**

Dieser Band stellt das Familienleben heimischer Tiere wie Hund, Katze, Kaninchen, Ente, Eichhörnchen und Fuchs in den Mittelpunkt. Wie werden Tierkinder geboren? Wie kümmern sich Tiereltern um ihre Kinder? Was müssen kleine Tiere alles lernen? Wann gehen sie schlafen? Emotionale Szenen zeigen die Tiere ganz aus der Nähe. Beim Betrachten können Kinder entdecken, was sie mit Tierkindern gemeinsam haben.

*Frauke Nahrgang, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Anne Ebert, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32683-9, €[D]9,99, Erscheinungstermin: März 2018*

#### **Was machen wir im Sommer?**

Wenn die Sonne lacht, zieht es alle nach draußen. Ein erfrischendes Eis in der Stadt oder ein Besuch im Freibad bieten Abkühlung an heißen Tagen. Aber auch ein entspannter Nachmittag im Garten mit Oma und Opa ist jetzt genau das Richtige. Im Kindergarten wird nun ein Sommerfest mit tollen Spielen veranstaltet. Auch in diesem Band können Kinder an vielen wiederkehrenden Orten Veränderungen beobachten.

*Patricia Mennen, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Susanne Szesny, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32682-2, €[D]9,99, Erscheinungstermin: März 2018*

### Ab vier Jahren: Wieso? Weshalb? Warum?

#### **Sonderband: Tiere!**

Wieso hat der Oktopus einen großen Kopf? Gibt es blaue Tiere? Und können Tiere eigentlich lügen? Im Januar 2018 erscheint der Sonderband „Tiere“ mit Köttelkunde, Drehscheiben und vielen Spieleffekten.

Mithilfe einer Folientaschenlampe können etwa die Bewohner der Tiefsee in der Dunkelheit erspäht werden und ein Dreheffekt veranschaulicht, wie weit das Faultier seinen Kopf bewegen kann. Auf diese Weise macht spielerisches Entdecken noch mehr Spaß.

*Angela Weinhold, Originalausgabe, 24 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen. Mit Titelstanze, Klappen, Schiebern, Folien und Drehscheibe, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32681-5, €[D]24,99, Erscheinungstermin: Januar 2018*



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

**Wir entdecken Kleidung und Mode**

Kleidung hat viele Funktionen: Sie verhüllt, wärmt, schützt und schmückt und sie ist Ausdruck des persönlichen Geschmacks. Schon Kinder wissen ganz genau, was sie anziehen möchten. In diesem Buch lernen sie alle Spielarten von Mode kennen: Von alltagsnahen Themen bis zum faszinierenden Modebusiness. Wie wird Kleidung hergestellt? Wie hat sich Mode verändert? Was trägt man in anderen Ländern? Was macht ein Model?

*Andrea Erne, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Melanie Brockamp, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32684-6, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Januar 2018***

**Wir schützen unsere Umwelt**

Schon Kinder sind offen für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Natur. Das Buch vermittelt, warum wir sparsam mit Strom und Wasser umgehen sollten, welche Bedeutung Wälder für unser Klima haben und wieso Umweltschutz auch Tierschutz ist. Die Kinder erfahren außerdem, warum es für die Umwelt besser ist, saisonale Produkte zu kaufen, wie man Verpackungsmüll einspart und dass es Spaß macht, selbst aktiv zu werden.

*Carola von Kessel, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Guido Wandrey, ab 4 Jahren, ISBN 978-3-473-32685-3, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Januar 2018***

**Ab acht Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? ProfiWissen****Filme, Bücher und andere Medien**

Analoge und digitale Medien sind fester Bestandteil des Kinderalltags. Dieser Band zeigt, wie Medien gemacht werden - vom Stummfilm bis zur Computeranimation, vom Buchdruck bis zum E-Reader. Viele praktische Tipps sensibilisieren Kinder für einen verantwortungsvollen, kritischen Umgang mit Medien. Dabei beantwortet das Buch Fragen wie: Können Fotos lügen? Wie erkenne ich Fake News? Warum ist Pressefreiheit wichtig?

*Andrea Schwendemann, Originalausgabe, 56 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Jochen Windecker und farbigen Fotos, ab 8 Jahren, ISBN 978-3-473-32928-1, €[D]14,99, Erscheinungstermin: **Februar 2018***



▼  
▼  
Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter:  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## HINTERGRUND-INFORMATION

### „Wieso? Weshalb? Warum?“ – altersgerecht spannend für drei Altersgruppen

#### „Wieso? Weshalb? Warum?“ für Kinder ab 4 Jahren

66 Bände und neun Sonderbände zeigen Kindergartenkindern auf spielerische Weise die Welt. Sie erfahren, wie Autos gebaut werden, warum Umweltschutz wichtig ist, wie Mode und Kleidung entstehen, wieso der Astronaut in der Schwerelosigkeit schwebt und warum das Meerwasser salzig schmeckt. Sie lernen Faszinierendes rund Ritter, Wikinger und Indianer, Fahrzeuge, den Bauernhof, die Polizei und Feuerwehr und vieles mehr. Oder sie bereisen Deutschland, Österreich und die Polargebiete. Ob Technik, Geschichte, Natur, Mensch, Umwelt, Lernthemen oder Alltagssituationen – für nahezu jede Kinderfrage gibt es ein Buch der Antworten mit Bildern und Bewegungskappen, die einen realistischen Einblick in verschiedene Sachgebiete geben. Der erste Band der Reihe „Wir entdecken unseren Körper“ erschien 1998.

#### „Wieso? Weshalb? Warum? junior“ für Kinder ab 2 Jahren

Die Bücher für Kinder zwischen zwei und vier Jahren sind auf kleine Kinderhände abgestimmt. Mit großflächigen Klappen ausgestattet, liegen sie den Kleinen gut in der Hand. Aufregende und wissenswerte Inhalte aus der Erlebniswelt der Kinder sind altersgerecht aufgearbeitet und anschaulich illustriert. Im Vergleich zu der Reihe für Kinder ab vier Jahren behandeln sie einen kleineren Ausschnitt der jeweiligen Wissensgebiete, um die Neugier zu wecken, ohne zu überfordern. Aktuell gibt es 63 junior-Bände und drei Sonderbände. Die Themen reichen über die Jahreszeiten, Farben und Formen, Körper und Gefühle, Tiere und Tierkinder, Berufe, Fahrzeuge jeder Art, der Tag im Kindergarten bis hin zu der Frage: „Was ist Zeit?“ im Buch „Heute, morgen, jetzt und gleich“. Die junior-Reihe gibt es seit 2004.

#### „Wieso? Weshalb? Warum? ProfiWissen“ für Kinder ab 8 Jahren

Die Sachbücher für Kinder ab acht Jahren sind ähnlich wie ein Magazin gestaltet. Große Fotos und detailreiche Illustrationen faszinieren durch ungewöhnliche Perspektiven. Sachinformationen sind in Infografiken und kurze Texte gepackt. Die ausklappbaren Entdecker-Seiten laden zum Schauen und Staunen ein. Hier können die Kinder verstehen, was dahinter steckt, beispielsweise durch einen Blick in das Innere eines Vulkans. Experten kommen über Interviews zu Wort, Experimente regen an, das Gelesene in der Praxis nachzuvollziehen. Fragen wie „Wie ist unser Planet entstanden?“, „Was ist der Fluch des Tutanchamuns?“, „Wie funktioniert



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

ein Viertaktmotor?“ oder „Warum gab es Deutschland zweimal?“ werden beantwortet. Kinder entdecken Deutschland auf vielfältige Art, bestaunen die Welt der Autos und Pferde, reisen ins alte Ägypten oder erfahren mehr über digitale Medien. Die Reihe „ProfiWissen“ startete im Jahr 2013 und umfasst derzeit 23 Bände.

Für jeden Band arbeiten die Redaktion sowie die Autoren und Illustratoren mit Wissenschaftlern und Experten der Wissensbereiche zusammen. Jeder Band wird durch Fachberatungen intensiv geprüft und regelmäßig überarbeitet und ergänzt.

*(3.132 Zeichen mit Leerzeichen)*

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

„Wieso? Weshalb? Warum?“-Illustratoren im Gespräch

## Mit Zeichenstift und dem Kopf voller Ideen

**Wer denkt sich die Klappen in den „Wieso? Weshalb? Warum?“-Büchern aus? Wie entstehen die bunten und detailreichen Zeichnungen? Und woher kommen all‘ die Ideen dafür? Vier Illustratorinnen und Illustratoren erzählen von Flügeltüren zur Welt, kniffligen Recherchen, chaotischen Skizzen und Millimeterarbeit am Zeichentisch.**

*Anne Eberts besondere Liebe gilt Themen rund um Tiere und Natur. Mit ihren Illustrationen will sie Kinder auf die kleinen Dinge im Leben aufmerksam machen.*

*Frau Ebert, lernen Sie durch die Recherche selbst viel Neues über Ihre Themen?*

Oh ja, und das ist das Zweitschönste an meiner Arbeit, abgesehen davon, dass ich gerne zeichne. Die Recherche-Phase genieße ich besonders, eben weil ich oft selbst nicht mehr aus dem Staunen heraus komme. Es bleibt ja leider nicht alles hängen. Und das, was sich von selbst ablegt, wie lustige lateinische Tierbezeichnungen – Bufo bufo oder Bubo bubo – ist eher wenig nützlich. Aber auch bei Themen, in denen man sich bewandert glaubt, erfährt man immer wieder etwas, das man noch nicht wusste. Und in Gebieten, die neu sind, ist die Recherche eine regelrechte Abenteuerreise – als ob jemand eine neue große Flügeltür zur Welt geöffnet hätte.

*Haben sich aus Ihrer Sicht die Kinderfragen geändert?*

Nein, das nicht. Aber der eigene Blick auf die Welt verändert sich, wenn man über Kinderfragen nachdenkt.

*Was ist für Sie das Besondere an „Wieso? Weshalb? Warum?“?*

Es ist ein wunderbares Konzept, mit Hilfe von Spieleffekten fundiertes Wissen zu vermitteln. Auch die Struktur aus Frage und Antwort kommt ungezwungen und nicht so akademisch daher.

Es wird auf überflüssigen Schnickschnack verzichtet, sowohl in der Gestaltung als auch textlich. Alles wird so einfach, aber auch so präzise wie möglich an das Kind gebracht. Manchmal wird um ein Wort mehr oder weniger gefeilscht. An dieser Stelle auch ein großes Kompliment an alle Autoren, die es verstehen, die Aussagen auf die Zeile genau zu formulieren. Das ist auch eine enorme Leistung!



Anke Ebert ©privat

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Peter Nieländer** liebt es, für Kinder zu illustrieren. Als Vater von drei Söhnen ist er nah an seiner Zielgruppe und erlebt fast täglich, welche Themen und was genau Kinder interessiert. Für die Reihe hat er unter anderem den Hamburger Hafen inspiziert, sich ausgiebig mit Piraten und Rennfahrzeugen beschäftigt und den größten Band der Reihe – „Groß, größer, am größten“ – geschaffen.

*Herr Nieländer, hatten Sie bei diesem Sonderformat mal so richtig Platz für Ihre gestalterischen Ideen?*

Das war eine sehr reizvolle und große Herausforderung zugleich, denn auf einem so großen Format habe ich bisher noch nicht gearbeitet. Schon das Handling der Papierbögen, das Anmischen der größeren Farbmengen, die größeren Pinsel für die größeren Flächen,... echtes Neuland! Der „Zoom“ konnte noch schärfer gestellt oder weiter aufgedreht werden auf panoramaartige, opulente Ansichten. Wenn man bedenkt, dass die Betrachter zwischen vier und sieben Jahre alt sind, sind in diesem Format fast Bühnenbilder entstanden, in die sie richtig eintauchen können.

*Womit arbeiten Sie täglich?*

Oha! Ich arbeite natürlich täglich am Computer, beantworte E-Mails, recherchiere nach Infos und Bildern im Internet, blättere und lese Bücher und Zeitschriften.

Wenn ich mit der Redaktion das inhaltliche Konzept zum Buch abgestimmt habe, fange ich mit den Ideenskizzen an. Ganz klassisch mit dem Bleistift auf Papier. Nach verschiedenen Schritten geht's dann mit den Reinzeichnungen los: Ich zeichne zunächst die Umrisslinien der Skizze mit einem feinen Tuschestift auf dickes Aquarellpapier durch und anschließend male ich das Ganze mit Aquarellfarben aus. Noch ein paar Buntstiftstriche drauf und fertig!

*Welche Bücher haben Sie als Kind geliebt?*

Heiß geliebte Bücher meiner Kindheit und sicherlich echte Klassiker sind die „Wimmelbücher“ von Ali Mitgutsch! Großartige Entdeckungsreisen, voller Witz und Spannung!



Peter Nieländer © Ravensburger





**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Marion Kreimeyer-Visse** entwickelt Bilder- und Sachbücher zu ganz unterschiedlichen Themen, vom Bauernhof und Krankenhaus über „Wir entdecken Deutschland“ bis hin zu Märchen. Für „Wieso? Weshalb? Warum?“ war sie schon an den verschiedensten Orten unterwegs.

*Frau Kreimeyer-Visse, wie recherchieren Sie für Ihre Bücher?*

Auf ganz unterschiedlichen Wegen, beispielsweise in Bibliotheken, Museen und im Internet. Oder ich forsche in zeitgenössischen Darstellungen und wissenschaftlichen Quellen, immer kritisch aus verschiedenen Perspektiven und manchmal sogar mit kriminalistischer Spürnase. Die Interviews mit Fachleuten und die Recherchen mit der Kamera vor Ort sind für mich am spannendsten. Ich liebe es, mittendrin zu sein: zu hören, zu sehen und selbst zu lernen, egal ob es mit Schuh-Überziehern hinter dem Melkroboter ist oder im grünen Schutzkittel während der Darm-Operation. All diese Eindrücke verarbeite ich in meinen Bildern. Darüber hinaus versuche ich in jedem Kindersachbuch bildliches Expertenwissen einzubauen, um auch Eltern zum Staunen zu bringen.

*Wie kommen Sie auf die Ideen? Geschieht dies in Zusammenarbeit mit dem Verlag oder vollkommen selbstständig?*

Zu Beginn eines neuen Projekts treffe ich mich mit dem Redakteur und dem Autor, um gemeinsam den Leitfaden des Buches festzulegen. Das ist jedes Mal ein hochspannender Moment, den ich sehr liebe. Die eigentliche Arbeit und Ideenentwicklung beginnt dann aber anschließend zuhause im Arbeitszimmer. Hier stelle ich jede Buchseite inhaltlich als Zeichnung auf und berücksichtige die gemeinsamen Vorstellungen. Je tiefer ich mich eindenke, desto besser sprudeln die Ideen. Oft kommen sie nicht beim Zeichnen, sondern vor dem Einschlafen, beim Fönen oder Abwasch. Dann tüftle ich die Doppelseiten so aus, dass möglichst viele variationsreiche und sinnvolle Klappen Platz finden und jeder Raum ausgenutzt ist.

*Können Sie sich an eine besonders denkwürdige Situation mit einer Leserin oder einem Leser erinnern?*

Während des Recherchetermins zu „Was passiert im Krankenhaus?“ in der Universitätsklinik für Kinder- und Jugendmedizin Tübingen habe ich von einem schwerkranken Jungen im Rollstuhl und seinen Eltern große Unterstützung erhalten. Sie haben mir Fotos von ihm zur Verfügung gestellt. Zum Dank hatte ich den Vater und seinen hilfsbereiten Sohn im



Marion Kreimeyer-Visse  
© Marlies Vehr

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

roten Rollstuhl auf der ersten Ausklappseite dargestellt, ohne dass sie es wussten. Bei einem späteren Besuch in der Klinik bat mich eine Krankenschwester um ein Buch für die Eltern. Sie wünschten es sich als Andenken an ihren zwischenzeitlich verstorbenen Sohn. Das hat mich sehr berührt.



**Wolfgang Metzger** illustriert seit über 20 Jahren Kinderbücher und hat sich anfangs auf Fahrzeugthemen spezialisiert. Sein erster Titel für die Reihe war „Wieso? Weshalb? Warum? Auf der Baustelle“. Viele weitere Bücher folgten, darunter „Alles über die Eisenbahn“, „Alles über die Polizei“, „Bei den Römern“ und „Wir entdecken die Bibel“.

*Herr Metzger, zeichnen Sie lieber auf Papier, digital oder im Mix?*

Ich zeichne nur auf Papier. Zu Beginn skizziere ich alle Bilder am Leuchttisch, viele Striche, chaotisch und wild. Dann wird die Skizze immer konkreter. Ich überzeichne manches, kopiere Bildteile, vergrößere oder verkleinere sie und klebe sie wieder auf. So entsteht Stück für Stück das Bild.

*Welches Ihrer Bücher sehen Sie im Nachhinein als größte Herausforderung?*

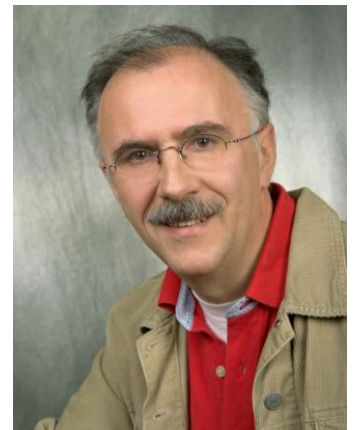
„Wir entdecken die Bibel“ – das war für mich absolutes Neuland, da es kein Sachbuchthema im eigentlichen Sinne ist und ich wenige Recherchemöglichkeiten für realistische Darstellungen hatte. Durch die Struktur des Buches sind auch viele Einzelgeschichten mit detailreichen Illustrationen enthalten.

*Und andersherum: Welches Buch entstand am leichtesten?*

Der Band „Bei den Cowboys“. Das ging mir so flott und spielerisch von der Hand. Mein absolutes Lieblingsthema – vielleicht, weil es mich an den Indianer- und Cowboymythos aus meiner Kindheit erinnert hat.

Weitere Informationen zu den Illustratoren und ihren Titeln finden Sie unter <https://www.ravensburger.net/autoren>.

*(8.037 Zeichen mit Leerzeichen)*



Wolfgang Metzger ©Majer



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Entdecken Sie, was dahinter steckt.**



**Ravensburger**

# Hätten Sie's gewusst?



In allen erschienenen Büchern haben sich **5.035 Klappen** versteckt.



Wieso? Weshalb? Warum?-Bücher sind in **32 Sprachen** veröffentlicht. In Ungarn z. B. heißt die Reihe „Mit? Miért? Hogyan?“.



2016 wurde alle **13 Sekunden** ein Wieso? Weshalb? Warum?-Produkt verkauft.

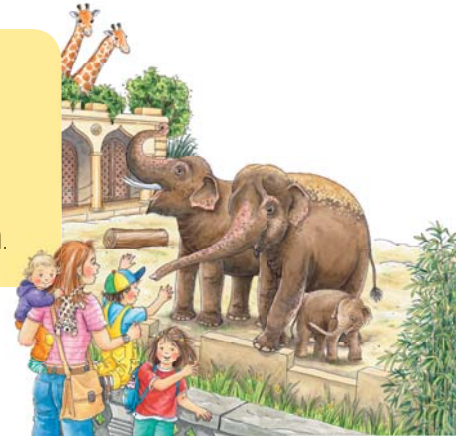


Bei JUMBO sind bereits mehr als **120 Hörspiele** mit einer Gesamtspielzeit von über **370.000 Sekunden** erschienen.





Das Gewicht  
 aller verkauften Bücher entspricht  
**ca. 13.364 Tonnen** –  
 so viel wiegen  
**3.340** asiatische **Elefanten**.



„Mein erstes Vorschulbuch“  
 ist mit **118 Klappen**  
 unser **Rekordhalter**.



Alle Bücher sind  
**Original-**  
**entwicklungen**,  
 an denen im Durchschnitt  
**1 Jahr** gearbeitet wird.



In allen verkauften  
 Büchern wurden  
**7.000 km**  
**Spiralbindung**  
 verarbeitet ...

... das entspricht in etwa  
 der Entfernung von  
**Ravensburg**  
 bis zum **Himalaya**.



Seit 1998 wurden fast  
**35.000.000**  
 Wieso? Weshalb? Warum?-  
**Bücher** verkauft.



Auf unseren Covern sind über  
**280 Kinder**,  
**200 Fahrzeuge** und  
**500 (Kuschel)Tiere**  
 zu sehen.





## Bildreportage

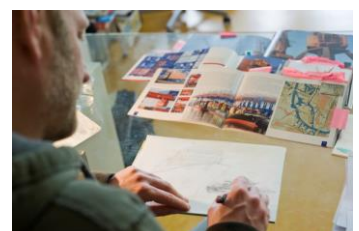
### Wie entsteht ein Sachbilderbuch?

Von der Idee bis zum fertigen Buch dauert es oft mehr als ein Jahr. Wir haben den Entstehungsprozess von *Alles über Schiffe* begleitet. Es stammt aus der Reihe „Wieso? Weshalb? Warum?“, die höchste Ansprüche an altersgerechte Abbildungen und Inhalte stellt und Kinder mit ihren vielen Klappen spielerisch die Welt entdecken lässt. So verbinden sich Spieleffekt, Lerneffekt und hoher Spaßfaktor!

**01\_Idee:** Der bekannte Autor und Illustrator Peter Nieländer hat bereits mehrere Bücher aus der Wieso? Weshalb? Warum?-Reihe in die Tat umgesetzt. Bei *Alles über Schiffe* geht es um Fragen wie: Warum schwimmt ein Schiff? Welche Schiffe gibt es? Wie wird ein Schiff gesteuert? Was passiert in einem Hafen? Wer arbeitet auf See?

**02\_Vorbereitung:** Bevor es an die Zeichnungen geht, verschafft sich der Autor einen umfassenden Einblick in das Thema. Am besten geht das natürlich direkt vor Ort – wie hier am Hamburger Hafen. Peter Nieländer beobachtet, wie Schiffe gebaut werden, was in den Docks passiert, wie eine Schiffsschraube funktioniert und wie sich Menschen auf See verständigen. Er spricht mit Kapitänen, Hafenarbeitern und anderen Fachleuten und versetzt sich dabei auch in die Kinder. Er hält alle Eindrücke und Informationen auf dem Notizblock fest – um sie später in seine Zeichnungen einfließen zu lassen.

**03\_Buchentwicklung:** Peter Nieländer stellt die Entwürfe der Wieso? Weshalb? Warum?-Redaktion von Ravensburger vor. Bereits die ersten Skizzen beeindrucken die Redakteurinnen, denn in seinen Zeichnungen ist alles drin, was die Welt der Schiffe erlebbar werden lässt. Die Bilder brauchen keinen Text, so komplex und durchdacht sind sie – und für ihren Witz und Charme braucht es ohnehin keine Worte.



[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg  
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg

**04\_Designentwicklung\_1:** Dann setzt sich Peter Nieländer an die Reinzeichnungen. Er gibt seinen Skizzen Leben, indem er kräftige Farben ins Spiel bringt: schwimmende Städte erwachen, Containerschiffe werden be- und entladen, die Schiffsbrücke nimmt Form an und die einzelnen Seiten erhalten viele kleine Details. Sind die Reinzeichnungen fertig, werden sie eingescannt.



**05\_Designentwicklung\_2:** Jetzt ist die Herstellung mit dem Layout an der Reihe. Fingerspitzengefühl ist gefragt! Der richtige Text muss stets zum richtigen Bild, Bild und Text müssen dann auf die jeweilige Seite passen. Das ist bei einem Wieso? Weshalb? Warum?-Buch mit seinen vielen Klappen und Spieleffekten eine Herausforderung. Aber Klappe für Klappe, Seite für Seite nimmt das Buch seine Form an.



**06\_Drucken:** Das Buch ist fertig – auf dem Computer zumindest. Ein letztes Mal werden die Dateien von der Produktion geprüft und dann in Druck gegeben.



**07\_Abschluss:** Über ein Jahr ist mittlerweile vergangen – und endlich können Lukas (5) und Anne (7) das fertige *Alles über Schiffe*-Buch in der Buchhandlung anschauen. Mit großen Augen verfolgen sie die Bilder, gucken hinter die vielen Klappen, staunen, ziehen und drehen – und entdecken begeistert die schwimmende Welt mit ihren vielen Facetten.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Bilderbuch

## Gärtnern mit Bär und Hase

**Vom gärtnernden Bären und von gefräßigen Hasen erzählt Laura Bednarski in ausdrucksstarken Bildern. Ihre Geschichte gewann beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016. Aktuell erscheint „Ein Garten für alle“ als Bilderbuch im Ravensburger Buchverlag.**

Der Bär wünscht sich schon lange einen eigenen Garten. Liebevoll bepflanzt er Beet um Beet. Aber sobald er sich umdreht, knabbern die Schnecken an seinen Pflänzchen und die Hasen naschen vom Salat. Der Bär legt sich nachts auf die Lauer – und schläft ein. Morgens ist sein Garten leer gefressen und verwüstet. Erst als der Bär sich traurig zurückzieht, begreifen die anderen Tiere, was sie angerichtet haben. Ihnen kommt eine Idee: Von nun an gärtnern alle gemeinsam, denn das macht viel mehr Spaß.

Laura Bednarskis berührenden Figuren und die leuchtenden Farben ziehen kleine und große Betrachter in Bann. Beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016 setzte sich die Bilderbuch-Idee unter mehr als 300 Einsendungen durch. Laura Bednarskis „Bilder wecken Emotionen und sind auch ohne Worte lebendig“, urteilte Illustrator und Jurymitglied Jan Birck.

**Laura Bednarski** wurde 1992 geboren und wuchs im Ruhrgebiet auf. Nach dem Schulabschluss studierte sie Design mit dem Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Münster. Seit 2017 studiert sie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) in Hamburg, um ihre Ausbildung mit einem Master zu vollenden.

*(1.423 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### Ein Garten für alle

Laura Bednarski  
Originalausgabe, 32 Seiten  
ab 3 Jahren  
ISBN 978-3-473-44700-8  
€ [D] 13,00  
€ [A] 13,40  
SFr. 19.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:

**Februar 2018**

▼  
▼  
Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)





**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Interview mit Nachwuchs-Illustratorin Laura Bednarski

### „Ich konnte den Bären direkt vor mir sehen“

**Mit ihrer Bilderbuch-Idee „Ein Garten für alle“ gewann Laura Bednarski den Ravensburger Illustrations-Wettbewerb 2016. Im Interview erzählt sie von Bären am Küchentisch, ihrer Lust am Verändern und warum Deadlines eigentlich toll sind.**

*In Ihrem Bilderbuch geht es um einen gärtnernden Bär – nicht gerade ein alltäglicher Beruf für so ein Tier, oder? Wie sind Sie auf die Idee gekommen?*

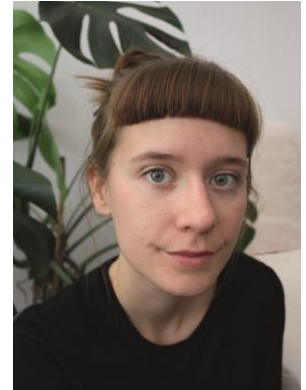
*Laura Bednarski:* Tatsächlich ist die Idee klassisch am Küchentisch entstanden, als ich mit einem Freund gemeinsam nach neuen Bilderbuchideen gesucht habe. Damals hatten wir noch einen großen Balkon, auf dem ich meinen Pflänzchen gerade im Sommer immer viel Zeit gewidmet habe. So kamen wir wohl auf das Thema Gärtnern. Wir konnten direkt den großen, etwas tollpatschigen Bären vor uns sehen, der liebevoll um seine Zöglinge bemüht ist. Der Wald, der für mich immer ein Ort der Ruhe und Zurückgezogenheit war, passte da perfekt. Kein Wunder, dass die Tiere alle total verwundert sind, als der Bär mit seinen Utensilien heranmarschiert!

*War die Entwicklung eines Kinderbuchs Teil Ihres Studiums oder wie kamen Sie dazu?*

In meinem Bachelorstudium am Fachbereich Design der Fachhochschule Münster habe ich zunächst den Studienschwerpunkt Illustration gewählt, da für mich klar war, dass es in die Richtung gehen soll. Ziemlich schnell stellte sich dann heraus, dass der Bereich Kinderbuch mich am meisten interessiert. Im Verlauf der Semester habe ich mehrfach ein freies Projekt gewählt und an Kinderbuchideen gearbeitet. So begann auch die Arbeit am Projekt „Ein Garten für alle“.

*Beim Ravensburger Illustrations-Wettbewerb setzten Sie sich unter mehr als 300 Einsendungen durch. Waren Sie überrascht?*

Ja, ich war sehr überrascht. Ich hatte zufällig von dem Wettbewerb erfahren und dachte, es könne nicht schaden – da ich ja sowieso gerade an dem Projekt arbeitete. Nie im Leben hätte ich damit gerechnet, auch nur unter die ersten drei Plätze zu kommen. Daher war ich sehr überwältigt, als ich zur Preisverleihung eingeladen wurde.



©privat

#### **Ein Garten für alle**

Laura Bednarski  
Originalausgabe, 32 Seiten  
ab 3 Jahren  
ISBN 978-3-473-44700-8  
€ [D] 13,00  
€ [A] 13,40  
SFr. 19.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:  
**Februar 2018**



Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

*Ihre Geschichte entwickelten Sie dann gemeinsam mit dem Ravensburger Buchverlag zu einem Bilderbuch weiter. Was haben Sie in dieser Phase an den Illustrationen verändert und warum?*

Ich hatte vor der Preisverleihung schon viele Doppelseiten fertig gestellt. Die Änderungswünsche, die vom Ravensburger Buchverlag ausgingen, drehten sich dann hauptsächlich um den Bildaufbau. Da passten manche Motive noch nicht so ganz. Nach einiger Zeit, in der ich das Projekt beiseitegelegt hatte, gefielen mir selbst aber einige Seiten auch nicht mehr. Im Endeffekt habe ich sehr viel neu konzipiert und gemalt. In dem fertigen Buch sind nur noch ein paar Motive wiederzufinden, die es schon zu Beginn gab.

*Ist es Ihnen schwer gefallen, etwas zu verändern?*

Im Gegenteil – die meisten Änderungsvorschläge kamen eher von meiner Seite. Ich wollte komplett hinter dem Projekt stehen. Da ich mich in dieser Zeit technisch sehr schnell weiterentwickelt habe, wollte ich vieles meinem neuen Qualitätsanspruch anpassen.

*Wie sind die Texte im Bilderbuch entstanden?*

Das Basismanuscript habe ich selbst verfasst. Ich wusste aber, dass es sehr schwierig ist, schöne Texte für kleine Kinder zu schreiben. Daher war ich sehr froh, dass ich mit einer Autorin zusammenarbeiten konnte.

*Wie haben Sie die Zusammenarbeit mit der Redaktion und der Zweit-Autorin erlebt?*

Die Zusammenarbeit hat mir sehr gut gefallen. Die Absprachen waren immer fair und transparent, meistens waren wir uns sowieso einig. Den Kontakt zum Verlag und zu der Autorin Frau Rahlff habe ich immer als sehr herzlich und wohlwollend empfunden. Besonders schön ist es dann, sich hin und wieder persönlich zu treffen!

*Gab es überraschende Momente im Entstehungsprozess des Buches? Etwas, das Sie sich ganz anders vorgestellt oder so nicht erwartet hatten?*

Überrascht hat mich der lange Zeitraum, den man einplanen muss, wenn man ein Buch veröffentlichen möchte. Neben der Entstehung des Buches ist außerdem sehr viel Planung und Organisation von Seiten des Verlags notwendig. Von der ersten Idee bis zum fertigen Buch sind nun über zwei Jahre vergangen. Dafür ist es dann umso aufregender, wenn der Tag der Veröffentlichung näher rückt!

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

*Von der Idee bis zum fertigen Bilderbuch: Was war im Gesamtprozess für Sie das Schwierigste?*

Am schwierigsten fand ich, mich endlich mit einem Ergebnis zufrieden zu geben. Wahrscheinlich kennt das jeder Illustrator – irgendwann wird es nicht mehr besser, auch wenn man ewig an einem Bild weiterarbeiten könnte. Da hilft es schon sehr, positives Feedback vom Verlag zu bekommen. Und nicht zuletzt natürlich eine Deadline.

*Und was hat Ihnen am meisten Spaß gemacht?*

Spaß hatte ich natürlich beim gesamten Arbeitsprozess. Ein besonders tolles Gefühl war es aber, meine fertigen Bilder einzupacken und per Post nach Ravensburg zu schicken, wo sie dann wohlbehalten ankamen. Und natürlich, das fertige Buch in den Händen zu halten.

*Bleiben Sie dem Kinderbuch treu?*

Kinderbücher zu machen ist seit Langem mein Ziel, und dem werde ich gerne treu bleiben. Ich arbeite kontinuierlich an neuen Ideen und starte auch in meinem derzeitigen Masterstudium in Illustration an der HAW Hamburg neue Bilderbuchprojekte, die hoffentlich Anklang finden werden. Es wäre toll, wenn ich im Bereich Kinderbuch langfristig Fuß fassen könnte.

**Laura Bednarski** wurde 1992 geboren und wuchs im Ruhrgebiet auf. Nach dem Schulabschluss studierte sie Design mit dem Schwerpunkt Illustration an der Fachhochschule Münster. Seit 2017 studiert sie an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) in Hamburg, um ihre Ausbildung mit einem Master zu vollenden.

(5.595 Zeichen mit Leerzeichen)

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Erfolgreiche Reihe von Anthony Horowitz wird fortgesetzt

### Alex Rider ist zurück

Die Action-Reihe um den erfolgreichsten Agenten der Jugendliteratur, Alex Rider, geht weiter. Mit „Steel Claw“ entführt Anthony Horowitz seine Leser in ein hartes und düsteres Abenteuer um den nun 15-jährigen Alex. Der Band erscheint aktuell im Ravensburger Buchverlag. Mit dem Start von „Alex Rider: Steel Claw“ erscheint die gesamte Reihe mit einem neuen Cover-Design.

„ALEXX, ICH LE“, als Alex Rider diese Nachricht auf seinem Laptop liest, beginnt sein Herz zu rasen. Für ihn ist sofort klar: Die Worte kommen von seiner Freundin Jack, die alle für tot halten. Hals über Kopf verlässt Alex seine neue Heimat San Francisco und macht sich auf die Suche nach Jack. In Ägypten, wo sie angeblich ermordet wurde, stößt er auf die Spur der berüchtigten Grimaldi-Zwillinge. Die Brüder planen einen tödlichen Deal, und auf Alex sind sie besonders schlecht zu sprechen. Denn er hat maßgeblich dazu beigetragen, dass ihre Verbrecherorganisation Scorpia zerschlagen wurde. Wenn sie den Nachwuchsagenten in die Finger bekommen, ist es aus.

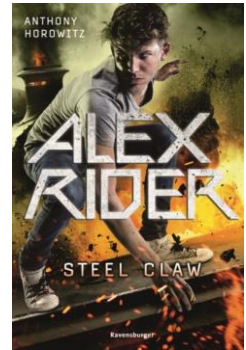
Mit dem älteren Alex Rider geht die erfolgreiche Reihe in eine neue Runde: Anthony Horowitz knüpft inhaltlich an die Vorgängerbände an und schickt einen noch furchtloseren Nachwuchs-Agenten in ein Abenteuer voller Action. Die Alex-Rider™-Bücher verkauften sich über eine Million Mal.

**Anthony Horowitz**, geboren 1955 im englischen Stanmore, wollte schon mit acht Jahren Schriftsteller werden. Zunächst arbeitete er für Theater, Film und Fernsehen. Mit der Erfindung von Alex Rider, dem Teenager-Superagenten, ist er zum Kultautor avanciert. Anthony Horowitz lebt mit seiner Familie in London.

*(1.641 Zeichen mit Leerzeichen)*

#### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



#### **Alex Rider, Band 11: Steel Claw**

Anthony Horowitz  
Übersetzt von Wolfram Ströle  
384 Seiten  
ab 12 Jahren  
ISBN 978-3-473-40161-1  
€ [D] 17,-  
€ [A] 17,50  
SFr. 24.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:  
**Februar 2018**

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Jugendbuch/Young Adult

## Liebe zwischen Feuer und Eis

**Sie sind wie Feuer und Eis: Rubys Magie kann verbrennen, Arcus beherrscht den Zauber des Frosts. Gemeinsam zu kämpfen scheint unmöglich, doch sie haben keine andere Wahl. In „Fire & Frost. Vom Eis berührt“ schleudert Elly Blake ihre Leser in eine fantastische Welt voller Abenteuer und tiefer Gefühle. Der erste Band ihrer Trilogie erscheint aktuell bei Ravensburger.**

Ruby ist eine der letzten Fireblood im Reich aus Schnee und Eis. Als die Soldaten des Frostkönigs sie gefangen nehmen, scheint ihr Schicksal besiegelt. Ausgerechnet zwei Frostbloods verhelfen ihr zur Flucht und verstecken sie in einem Kloster hoch im Norden. Der alte Mönch Thistle und der verschlossene Krieger Arcus brauchen Ruby nämlich für einen gefährlichen Plan: Mit ihrer Feuermagie soll sie den Eisthron zerstören, der dem König seine Macht verleiht. Widerstrebend willigt Ruby ein, mit Arcus für diese Aufgabe zu trainieren. Während der Frostkrieger ihr ausgesprochen eisig begegnet, muss Ruby sich eingestehen, dass ihr Arcus alles andere als gleichgültig ist. Nach und nach begreift sie, dass sie nicht nur die Frostmagie des Königs besiegen muss. Sie muss auch den Kampf zwischen Liebe und Hass gewinnen, der in ihrem Inneren tobt. Und das scheint beinahe unmöglich.

In ihrem Debüt nimmt Elly Blake ihre Leser mit in die grausame und zugleich wunderschöne Welt des ewigen Eises. Spannend und mit überraschenden Wendungen erzählt sie, wie Frost brennen kann und Feuer einen erstarren lässt.

**Elly Blake** hat einen Abschluss in Literatur und sich nach dem Studium mit einer Reihe unterschiedener Jobs durchgeschlagen: Sie war Projektmanagerin, Verkäuferin, Grafikdesignerin, Reporterin für ein lokales Wirtschaftsmagazin und Bibliotheksassistentin. Sie lebt mit ihrer Familie und einem Husky, der definitiv ein Frostblood ist, im südwestlichen Ontario, Kanada. „Fire & Frost“ ist ihr Debüt. In den USA wurde die Trilogie zum Bestseller.

*(1.931 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### **Fire & Frost, Band 1: Vom Eis berührt**

Elly Blake  
Übersetzt von Yvonne Hergane  
416 Seiten  
ab 14 Jahren  
ISBN 978-3-473-40157-4  
€ [D] 17,-  
€ [A] 17,50  
SFr. 24.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:

**März 2018**

Weitere Informationen

zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Jugendbuch/Young Adult

### Kisses & Lies: Gefährliche Wahrheiten

**Elli ist sicher: Ihr bester Freund Simon hat sich nicht umgebracht. Um herauszufinden was wirklich geschehen ist, braucht sie die Hilfe von Miles – FBI-Rekrut, arrogant, sexy und fast so schwer zu durchschauen wie Elli selbst. Gemeinsam kommen sie einigen Wahrheiten gefährlich nahe. Der Thriller „Kisses & Lies“ von Julie Cross erscheint aktuell bei Ravensburger.**

Die 17-jährige Elli ist Profi. Aufgewachsen in einem Clan von Trickbetrüggern, gehört die Täuschung zu ihrer Persönlichkeit. Als ihr bester Freund Simon tot aufgefunden wird, glaubt Elli nicht an Selbstmord. Sie zieht alle Register, um die Wahrheit herauszufinden. Dabei trifft sie immer wieder auf Miles, der – genau wie sie – die richtigen Fragen stellt. Und obwohl ihr neuer Klassenkamerad eine überhebliche Nervensäge ist, fühlt Elli sich unwiderstehlich zu ihm hingezogen. Zugleich weiß sie, dass er niemals die Wahrheit über sie erfahren darf. Miles steht nämlich auf der anderen Seite, der Seite des FBI. Zwischen den beiden beginnt ein gefährliches Spiel aus Lüge und Vertrauen, das tödlich enden könnte. Denn nicht nur Miles und Elli haben etwas zu verbergen.

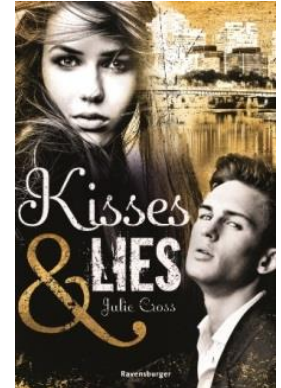
Julie Cross schleudert ihre Leser von einer überraschenden Wendung in die nächste. Das fesselt nicht nur jugendliche Leser.

**Julie Cross** ist *New York Times* und *USA Today* Bestseller-Autorin. Sie liebt das Turnen und war viele Jahre aktive Sportlerin und Trainerin. Ein Leben ohne Bücher kann sie sich nicht vorstellen und verschlingt mehrere Romane pro Woche. Neben dem Lesen und Schreiben läuft Julie Cross ehrgeizig Langstrecken. Sie lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Illinois.

(1.660 Zeichen mit Leerzeichen)

#### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



#### **Kisses & Lies**

Julie Cross  
Übersetzt von Franziska Jaekel  
Deutsche Erstausgabe, 480 Seiten,  
Klappenbroschur  
ab 14 Jahren  
ISBN 978-3-473-58517-5  
€ [D] 14,-  
€ [A] 14,40  
SFr. 20.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:

**März 2018**

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und Cover-  
daten zum Download finden Sie unter:  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Erstes Kinderbuch von Belletristik-Autor Jens Steiner

## Bratwurstzipfel und Rollkoffer

**Der schusselige Clemens, sein superschlauer Freund Leo und die angehende Schriftstellerin Olivia: Das sind die Bratwurstzipfel-Detektive. Ihr Ehrgeiz wird geweckt, als sie bemerken, dass der merkwürdige Hausmeister Radek das Haus niemals ohne Rollkoffer verlässt. Da muss ein Kriminalfall dahinter stecken!**

**Jens Steiners Kinderbuch-Debüt lebt von seinen skurrilen, liebevoll gezeichneten Figuren. Mit viel Situationskomik zeigt Steiner, dass sich die größten Rätsel nur lösen lassen, wenn man zusammenhält. „Die Bratwurstzipfel-Detektive und das Geheimnis des Rollkoffers“ erscheint aktuell bei Ravensburger.**

Der alte Radek hat eine Schraube locker – da sind sich Clemens und sein bester Freund Leo einig. Wer im Hochsommer in Gummistiefeln herumläuft, in seinem Bart einen ganzen Insektenzoo beherbergt und immer einen Rollkoffer hinter sich herzieht, der kann nicht ganz dicht sein. Als Clemens einen rätselhaften Plan unter Radeks Tür entdeckt und ihn mitnimmt, stolpert er mitten hinein in das erste Abenteuer der Bratwurstzipfel-Detektive. Dabei würde er viel lieber gar nichts tun oder sich mit seinem „Die-ganze-Welt-und-das-Universum-dazu-Manipulator“ woanders hin träumen. Für Leo, genannt Professor, kommt das aber nicht in Frage. Er hat sofort eine Theorie und sammelt alle Indizien – auch den Bratwurstzipfel hinter der Parkbank. Zusammen mit der blitzgescheiten Olivia ermitteln die Freunde sogar in der „Unterwelt“ ihrer Heimatstadt und lüften schließlich das Geheimnis. Und sie finden heraus, warum Geld allein nicht glücklich macht, Papierschiffchen aber schon.

**Jens Steiner** wurde 1975 in Zürich geboren. Er arbeitete einige Jahre als Lehrer und Verlagslektor und lebt heute als freier Autor in Zürich. Er gewann den Schweizer Buchpreis 2013 und stand auf der Longlist des Deutschen Buchpreises.

*(2.237 Zeichen mit Leerzeichen)*

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



▼  
▼  
**Die Bratwurstzipfel-Detektive und das Geheimnis des Rollkoffers**

Jens Steiner  
Illustriert von Maria Karpidou  
Originalausgabe, 242 Seiten  
ab 8 Jahren  
ISBN 978-3-473-40817-7  
€ [D] 9,99  
€ [A] 10,30  
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:  
**März 2018**

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kinderbuch-Reihenstart

## Magische Abenteuer in der Försterei: Luna Wunderwald

„Luna Wunderwald“, so nennen die Waldtiere die Tochter des neuen Försters. Wenn Luna auf ihrer Flöte spielt, versteht sie die Sprache der Tiere. Und die brauchen dringend ihre Hilfe. Usch Luhn's neue Reihe für Kinder ab acht Jahren steckt voller Magie und vermittelt nebenbei viel Spannendes über den Wald. Die ersten beiden Bände erscheinen aktuell bei Ravensburger.

Luna ist begeistert! Seit ihr Vater die Försterei im Sommerwald übernommen hat, sind Schleiereulen, Eichhörnchen und Wildschweine ihre direkten Nachbarn. Aber die Welt des Waldes ist noch geheimnisvoller, als Luna gedacht hätte.

„*Ein Schlüssel im Eulenschnabel*“ öffnet Luna im ersten Band die Tür zu einer verborgenen Kammer. Dort findet sie eine magische Flöte und kann plötzlich verstehen, was die Tiere ihr sagen wollen. Luna muss ihnen helfen. Wilderer haben es nämlich auf den weißen Hirsch Arto abgesehen. Luna nimmt ihren ganzen Mut zusammen und stürzt sich mit dem Fuchs Valentino und dem Wildschwein Momo in ihr erstes Abenteuer.

„*Ein Geheimnis auf Katzenpfoten*“ erwartet Luna im zweiten Band. Cassandra, die Waldkatze, weicht Lunas neuer Klassenkameradin nicht mehr von der Seite – rätselhaft. Als Cassandra in große Gefahr gerät, scheint Luna mit ihrer Zauberflöte allein nichts ausrichten zu können. Sie braucht dringend eine Freundin, die ihr hilft.

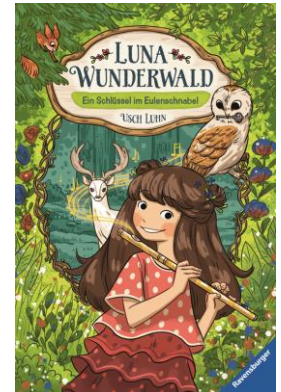
**Usch Luhn** wuchs in der Steiermark in Österreich auf. Sie studierte Kommunikationswissenschaften in Berlin, absolvierte eine Ausbildung zur Drehbuchautorin und Filmdramaturgin und arbeitete mehrere Jahre beim Radio und fürs Kinderfernsehen. Heute lebt sie als Autorin in Berlin und an der Nordsee. Viele ihrer Bücher wurden in andere Sprachen übersetzt.

**Lisa Brenner** wurde 1987 in Kaiserslautern geboren. Sie hat in Saarbrücken Kommunikationsdesign studiert und arbeitet seit 2012 als freie Illustratorin.

(2.149 Zeichen mit Leerzeichen)

### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



### **Luna Wunderwald, Band 1: Ein Schlüssel im Eulenschnabel**

Usch Luhn  
Illustriert von Lisa Brenner  
Originalausgabe, 192 Seiten  
ab 8 Jahren  
ISBN 978-3-473-40350-9  
€ [D] 9,99  
€ [A] 10,30  
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:  
**März 2018**

### **Luna Wunderwald, Band 2: Ein Geheimnis auf Katzenpfoten**

Usch Luhn  
Illustriert von Lisa Brenner  
Originalausgabe, 192 Seiten  
ab 8 Jahren  
ISBN 978-3-473-40351-6  
€ [D] 9,99  
€ [A] 10,30  
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:  
**März 2018**

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und Cover-  
daten zum Download finden Sie unter:

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)





**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner  
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Tel: 0751-86-1271  
[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kinderbuch-Reihenstart

### Die Pferdeflüsterin

**Pferde interessieren Zoe ungefähr so viel wie Physik – nämlich gar nicht. Das ändert sich, als sie dem traumatisierten Hengst Shaman begegnet. „Die Pferdeflüsterer-Academy“ erzählt von der Liebe zu Pferden und von der Sehnsucht nach echter Verbundenheit. Gina Mayers neue Buchreihe für Leser ab zehn Jahren startet aktuell bei Ravensburger.**

In „Die Pferdeflüsterer-Academy“ geht es um viel mehr als ums Reiten. Gina Mayer erzählt von Freundschaft und Zugehörigkeit – und von der tiefen Verbindung, die entstehen kann, wenn Pferd und Mensch einander vertrauen.

Zoes Leben gehört der Musik. Mit ihren 13 Jahren gilt sie als Wunderkind an der Querflöte und tritt in den größten Konzertsälen der Welt auf. Eine „Reise nach Snowfields“ (Band eins) stellt Zoes Leben auf den Kopf. Eigentlich wollte sie nur ihre beste Freundin zur Aufnahmeprüfung in das Reitinternat begleiten. Doch dann trifft sie auf den Hengst Shaman, der als gefährlich und unberechenbar gilt. Seltsamerweise scheint er Zoe blind zu vertrauen. Mehr noch: Sein Blick sagt ihr, dass nur sie ihn retten kann. Nach und nach begreift Zoe, dass auch sie selbst Hilfe braucht.

Der zweite Band „Ein geheimes Versprechen“ erzählt von Zoes neuem Leben an der Snowfields Academy. Seit sie dort zur Pferdeflüsterin ausgebildet wird, hat sie nur einen Wunsch: Sie will endlich auf Shaman reiten. Aber die Direktorin hat es ihr strengstens verboten, weil sie den Hengst noch immer für unberechenbar hält. Zoe will nicht länger warten und trifft eine folgenschwere Entscheidung.

**Gina Mayer** studierte Grafik-Design und arbeitete als Werbetexterin, bevor sie mit dem Bücherschreiben begann. Inzwischen hat sie viele Romane für Kinder, Jugendliche und Erwachsene veröffentlicht. Ihre Werke wurden unter anderem für den Deutsch-Französischen Jugendliteraturpreis und den Hansjörg-Martin-Preis nominiert und mit dem Leipziger Lesekompass ausgezeichnet.

*(1.920 Zeichen mit Leerzeichen)*

#### Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



#### **Die Pferdeflüsterer-Academy, Band 1: Reise nach Snowfields**

Gina Mayer  
Originalausgabe, 224 Seiten  
ab 10 Jahren  
ISBN 978-3-473-40450-6  
€ [D] 9,99  
€ [A] 10,30  
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:  
**Februar 2018**

#### **Die Pferdeflüsterer-Academy, Band 2: Ein geheimes Versprechen**

Gina Mayer  
Originalausgabe, 224 Seiten  
ab 10 Jahren  
ISBN 978-3-473-40451-3  
€ [D] 9,99  
€ [A] 10,30  
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)  
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:  
**Februar 2018**

Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner

Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Tel: 0751-86-1271

[heike.herd-reppner@ravensburger.de](mailto:heike.herd-reppner@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Kinderbuch

### Die Legende von Podkin Einohr

**Podkin Einohr führt ein sorgloses Leben – bis zu dem Tag, als die grausamen Gorm seinen Stamm überfallen. Damit beginnt für den Kaninchenjungen ein Abenteuer, bei dem alles auf dem Spiel steht. Mit „Podkin Einohr“ knüpft Kieran Larwood an die Klassiker literarischer Kinder-Fantasy an. Der erste Band seiner Trilogie erscheint aktuell bei Ravensburger.**

Die Legende von Podkin Einohr kennt jedes Kaninchenkind. Als ein wandernder Barde in der Frostnacht an die Tore des Dornhag-Kaninchenbaus klopft, hat er aber eine ganz andere Geschichte im Gepäck. Am Kaminfeuer erzählt er von dem verwöhnten Kaninchenjungen Podkin, der am liebsten mit seinem kleinen Bruder Puk herumtollt und beim Schwertkampf immer gegen seine große Schwester Paz verliert. Als die Gorm – abgrundtief böse Kaninchen – den Bau überfallen, können Podkin und seine Geschwister fliehen. Den magischen Dolch Sternenklaue nehmen sie mit. Nun liegt das Schicksal der gesamten Kaninchenwelt in Podkins Pfoten. Wie gut, dass die schlaue Paz ihrem Bruder beisteht und der kleine Puk ihm mit hellseherischen Fähigkeiten aus der Patsche hilft.

Kieran Larwood erzählt äußerst spannend und vielschichtig von Podkin Einohr, dem Kaninchen, das zur Legende wird. Er zeigt, wie auch die Kleinen über sich hinauswachsen und gemeinsam den mächtigsten Feind besiegen können. Und nebenbei erfahren seine Leser einiges übers Geschichtenerzählen.

Seit **Kieran Larwood** mit sechs Jahren den Hobbit gelesen hat, begeistert er sich für Geschichten und fürs Geschichtenerzählen. Er hat an der Universität Southampton Englische Literatur studiert und ist Lehrer an einer Grundschule. Mit seiner Familie lebt er auf der Isle of Wight, und seine Arbeit, seine Kinder und das Schreiben lassen ihm kaum genug Zeit zum Schlafen.

*(2.149 Zeichen mit Leerzeichen)*

#### **Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.



#### **Podkin Einohr, Band 1: Der magische Dolch**

Kieran Larwood

Übersetzt von Katharina Orgaß

256 Seiten

ab 10 Jahren

ISBN 978-3-473-40819-1

€ [D] 14,99

€ [A] 15,50

SFr. 22.50 (empf. Ladenpreis)

Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:

**Mai 2018**

Weitere Informationen  
zu Ravensburger Büchern und  
Coverdaten zum Download finden Sie  
unter: [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Audiodigitales Lernsystem

## tiptoi® - die Frühjahrs-Neuheiten 2018

Ab Januar 2018

### tiptoi® Wissen & Quizen

#### Retter und Helfer

Der Quizspaß für die Hosentasche ist Lexikonwissen, Quiz und Merkspiel in einem. tiptoi®, alias Experte „Reno Retter“ verrät spannende Sachinformationen von A wie Abschleppdienst bis Z wie Zivilcourage. In der anschließenden Quiz-Runde können die Spieler ihr Wissen beweisen: Wer nimmt einen Notruf entgegen? Was macht die Bergrettung? Die dritte Spielform lädt zu einem lustigen Merkspiel mit den Karten ein.

Für Kinder von 6 bis 10 Jahren, 36 Karten, für ca. 9 Euro, **ET Januar 2018**

### tiptoi® Mein Wörter-Bilderbuch

#### Unterwegs

Gemeinsam mit Sarah und Henry gehen die Kinder hier auf Entdeckungstour. Sie radeln durch die Stadt, fahren mit dem Zug, beobachten Boote auf dem See, machen einen Spaziergang im Wald und buddeln auf dem Spielplatz im Sand. Mit tiptoi® lernen die Kinder dabei Wörter aus ihrer Lebenswelt, eingebettet in leicht verständliche Sätze, und erste grammatische Strukturen kennen. Spiele und Lieder vertiefen den gelernten Wortschatz.

Für Kinder von 3 bis 4 Jahren, 12 Seiten, für 16,99 Euro, ISBN 987-3-473-55411-9, **ET Januar 2018**

Ab Februar 2018

### tiptoi® Spiel

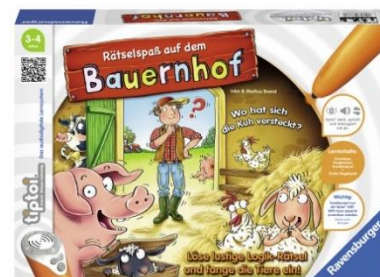
#### Rätselspaß auf dem Bauernhof

Oh nein, alle Tiere sind entwischt! Die Kinder helfen Bauer Tom, sie wieder einzufangen. Doch zuerst müssen sie knifflige Logik-Rätsel lösen, damit ihnen die anderen Bauernhoftiere verraten, wo sie sind. Wer hat etwa die Milchkanne umgeschubst? Welches Tier hat zwei Beine und kann krähen? Ob alleine oder gemeinsam: tiptoi® erklärt die Regeln, führt durchs Spiel und macht die Bauernhofwelt mit lustigen Liedern und Geräuschen lebendig.

Für Kinder von 3 bis 4 Jahren, von Inka & Markus Brand, für ca. 24 Euro, **ET Februar 2018**

▼  
▼  
Bilddaten und Übersicht  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Mehr zu tiptoi® - dem audiodigitalen  
Lernsystem für Bücher, Spiele und  
Spielzeug für Kinder ab 3 Jahren  
[www.tiptoi.de](http://www.tiptoi.de)





## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## tiptoi® Buch Pocket Wissen

### Feuerwehr

In diesem Band begleiten die Kinder den Feuerwehrmann Marcel. Auf interaktive Weise lernen sie verschiedene Fahrzeuge kennen, erfahren, welche Ausrüstung die Feuerwehr braucht und sind bei unterschiedlichen Einsätzen dabei. Marcel erzählt dabei Spannendes aus seinem Arbeitsalltag. Mit den vielen Sounds und detailreichen Bildern ist das Buch perfekt für alle Feuerwehrfans.

Für Kinder von **4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 9,99 Euro, ISBN 978-3-473-55413-3, **ET Februar 2018**

## tiptoi® mini Spielwelt

### Verkehrspolizei

Achtung Verkehrskontrolle! Der Polizist stoppt mit erhobener Hand und roter Kelle den Verkehr! Mit der kleinen Kulissee aus Straßenszenerie und Wohnviertel, zwei Spielfiguren und Zubehör wie Warnschilder, Absperrung und Blitzer können Kinder verschiedene realistische Einsätze nachspielen. tiptoi® erklärt dazu Wissenswertes, spielt authentische Geräusche und regt sie zu kreativen Rollenspielen an.

Für Kinder von **4 bis 8 Jahren**, für ca. 25 Euro, **ET Februar 2018**

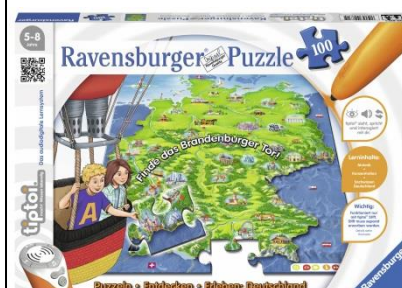
Ab März 2018

## tiptoi® Puzzle

### Deutschland

Wo steht das Brandenburger Tor? In welcher Stadt befindet sich der größte Hafen? Das 100-teilige Puzzle zeigt zusammengesetzt eine große Deutschlandkarte mit typischen Bauwerken und Sehenswürdigkeiten. Bei einer spannenden Rallye mit tiptoi® verfolgen die Kinder einen Heißluftballon und erfahren dabei interessantes Sachwissen über Städte, Flüsse, Landschaften und regionale Besonderheiten. Spielerisch machen sie sich dabei mit der Geografie des Landes vertraut.

Für Kinder von **5 bis 8 Jahren**, für ca. 16 Euro, **ET März 2018**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## tiptoi® Sachbuch Wieso? Weshalb? Warum?

### Die Welt des Fußballs

Fangesänge, Jubel, Trommeln, Vuvuzelas, Stadionsprecher, das Pfeifen des Schiedsrichters ... die Soundkulisse im Stadion ist einzigartig. In diesem Buch sind die kleinen Fans hautnah bei einem Profi-Fußballspiel dabei. Sie lernen Spielfeldlinien und -bereiche kennen, die Spielerpositionen und wichtige Regeln. Anschließend werfen sie einen Blick in die Umkleieräume, erfahren Einiges über die Rolle des Trainers, des Mannschaftsarztes und weiteren Mitgliedern des Stabs und können sogar beim Training zusehen. Im WM-Jahr 2018 tauchen Leser mit diesem tiptoi® Buch in den Ort des Geschehens ein – beginnend mit den Kassen eines großen Stadions, der Einlasskontrolle und den Ständen mit Snacks und Fan-Artikeln, über die Stadionatmosphäre bis hin zum Überblick über alle wichtigen Wettbewerbe und Meisterschaften und Frauenfußball.

Für Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 19,99 Euro, ISBN 978-3-32921-2, **ET März 2018**

Ab Mai 2018

## tiptoi® Lernspiel

### Die Welt der Technik

Wie funktioniert eine Bohrmaschine? Wozu braucht man Strom? Wie wird ein Bagger gesteuert? In diesem Lernspiel tauchen Kinder mit tiptoi® in die Welt der Technik ein. Der Stift erklärt spannende Fragen zu 30 Fahrzeugen, Maschinen und Elektrogeräten kindgerecht und umfassend. Detaillierte Illustrationen zeigen, wie Fahrrad, Computer und Co. funktionieren. Im Spiel lernen die Kinder, Eigenschaften zuzuordnen oder Zusammenhänge zu erkennen: etwa „Welche Geräte haben einen Motor?“

Für bis zu vier Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, für ca. 30 Euro, **ET Mai 2018**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin  
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Tel: 0751-86-1020  
[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

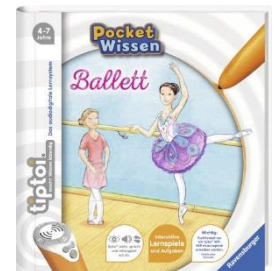
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Ab Juni 2018

**tiptoi® Buch Pocket Wissen****Ballett**

Mit diesem Buch und tiptoi® erleben Kinder die Magie des Tanzes hautnah. Sie erfahren Wissenswertes über seine Entstehung sowie über Positionen und Sprünge, bewundern traumhafte Kostüme und blicken hinter die Kulissen einer Tanzschule. Zum Schluss findet eine Ballettvorführung auf der großen Bühne statt.

für Kinder **von 4 bis 7 Jahren**, 16 Seiten, für 9,99 Euro, ISBN 978-3-473-55412-6, **ET Juni 2018**

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
der Unternehmensgruppe Ravensburger**

**<http://www.ravensburger.de/presse>**