

INHALT

8–9	EINLEITUNG
10–11	MEISTER DER TARNUNG - <i>Mimik-Oktopus</i>
12–13	FARBE MIT STRUKTUR - <i>Blauer Morphofalter</i>
14–15	PROFISCHWIMMER - <i>Hai</i>
16–17	MEISTERARCHITEKTEN
18–19	TELEOBJEKTIV AUGEN - <i>Adler</i>
20–21	KOPFÜBER LAUFEN - <i>Gecko</i>
22–23	GREIFSCHWANZWUNDER - <i>Seepferdchen</i>
24–25	PAPIERHERSTELLUNG - <i>Feldwespe</i>
26–27	ULTRAFESTER GRIFF - <i>Baumfrosch</i>
28–29	ORIGAMI-FLÜGEL - <i>Ohrwurm</i>
30–31	SELBSTREPARIERENDE ZÄHNE - <i>Humboldt-Kalmar</i>
32–33	NETZDESIGNER - <i>Spinne</i>
34–35	DIE KUNST ZU FLIEGEN
36–37	NEBELFÄNGER - <i>Nebeltrinker-Käfer</i>
38–39	SPEZIALFLOSSEN - <i>Buckelwal</i>
40–41	WASSERDICHT KLEIDUNG - <i>Pinguin</i>
42–43	BEHEIZTER PELZMANTEL - <i>Eisbär</i>

44-45	SPRITZFREI EINTAUCHEN - <i>Eisvogel</i>
46-47	KONTROLLIERTER FLUG - <i>Libelle</i>
48-49	TROMMELWIRBEL - <i>Specht</i>
50-51	SUPERKRIECHER - <i>Schlange</i>
52-53	ENERGIESPARWUNDER - <i>Qualle</i>
54-55	SCHWARMLEBEN - <i>Wanderheuschrecke</i>
56-57	ROBOTERWELT
58-59	TUNNELBAU - <i>Schiffsbohrwurm</i>
60-61	GEHEIMSPRACHE - <i>Delfin</i>
62-63	SONAR - <i>Fledermaus</i>
64-65	IDEEN FÜR RECYCLING
66-67	SPITZE STACHELN - <i>Stachelschwein</i>
68-69	KLEBRIGER SCHLEIM - <i>Nachtschnecke</i>
70-71	NADEL ZUM BLUTSAUGEN - <i>Stechmücke</i>
72-73	UNZERTRENNLICH - <i>Hunde und Kletten</i>
74-75	DAS ERFINDERLABOR DER TIERE
76-77	REGISTER