

4-7
Jahre

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

Schatzsuche in der Buchstaben-Burg

Das Buchstabenspiel für kleine Leseratten für 1-4 Spieler von 4-7 Jahren

Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Michael Menzel
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, factor product, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)
Fotos: Becker Studios · Soundproduktion: www.novosonic.com
Redaktion: Andrea Soprek
Ravensburger® Spiele Nr. 00 737 0

In der Buchstabenburg ist tierisch was los! Ihr habt es auf den Schatz des Drachen abgesehen. Um den zu ergattern, müsst ihr die Burgbewohner befragen und Hinweise auf den Lieblingsedelstein des Drachen sammeln. Jeder der 30 Bewohner steht für einen Buchstaben. Doch hinter welcher Tür verbirgt sich was? Ordnet die Tiere und Laute den entsprechenden Buchstaben zu und öffnet die richtige Tür. Quassel, das lustige Burggespenst, unterstützt euch dabei. Wenn ihr genug Hinweise auf den Lieblingsedelstein des Drachen gesammelt habt, könnt ihr euch in die Drachenkammer vorwagen und den Schatz gewinnen. Aber Vorsicht – mit dem Drachen ist nicht zu spaßen! Denn zum Schluss stellt er euch noch eine knifflige Drachenaufgabe.



Liebe Eltern,
das Spiel „Schatzsuche in der Buchstabenburg“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, vermittelt interessantes Wissen und stellt spannende Aufgaben.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Schatzsuche in der Buchstabenburg“ auf den Stift.

Sollten Sie das Spiel „Schatzsuche in der Buchstabenburg“ im Starterset zusammen mit dem tiptoi-Stift erworben haben, ist kein Download erforderlich. Die benötigte Audiodatei ist dann bereits auf dem Stift vorinstalliert.

Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem Verbindungs-Kabel an Ihren Computer an. Sie finden ein Verzeichnis „tiptoi“ nun unter Computer (bzw. Arbeitsplatz) oder direkt auf Ihrem Schreibtisch (falls Sie Mac OS X verwenden). Darin finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“.

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Schatzsuche in der Buchstabenburg“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Spielmaterial

- 1 1 Spielplan, aus zwei Teilen
- 2 30 Türchen, Vorderseite Tier, Rückseite Buchstabe
- 3 1 Steuerungstafel
- 4 4 runde Spielerkärtchen in den Farben rot, grün, blau und gelb



Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen. Ihr findet sie rechts unten auf der Steuerungstafel mit dem Gespenst und dem Drachen.

Anmelden		Tippt auf das Anmelde-Zeichen , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch zunächst umschauen und etwas über die Buchstaben und Tiere erfahren? Tippt auf das Zeichen für Entdecken und dann auf die Buchstaben und Tiere, auf das Gespenst, oder einfach auf die Burg. Hier gibt es viel zu entdecken. Alles kann mehrfach angetippt werden. Probiert es einfach aus.
Lieder		Wenn ihr auf das Zeichen für Lieder tippt, singt Quassel, das Gespenst, ein lustiges Buchstaben-Lied mit euch. Außerdem sind noch weitere Lieder bei verschiedenen Tieren versteckt. Tippt mehrfach auf die Tiere, um die Lieder zu finden.
Spielen		Seid ihr bereit das Spiel zu starten? Tippt auf das grüne Zeichen mit dem Würfel . Der tiptoi-Stift führt euch durch das Spiel und verrät euch immer, was als Nächstes zu tun ist.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch die Spielanleitung anzuhören oder euch die letzte Frage noch einmal wiederholen zu lassen.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch einmal anzuhören, was tiptoi zuletzt gesagt hat.

Spielvorbereitung

Legt zunächst den Spielplan in die Tischmitte. Legt die Steuerungstafel, die vier Spielerkärtchen und die 30 Türchen neben dem Spielplan bereit.

Beginnt damit, die Burg unter „Entdecken“ zu erforschen oder tippt auf das grüne Zeichen mit dem Würfel, um das Spiel zu starten. Folgt dann den Anweisungen des tiptoi.

Zunächst sucht sich jeder Spieler eines der vier runden Spielerkärtchen aus und tippt es an. Sind alle Spieler angemeldet, tippt auf Quassel, das Gespenst. Entscheidet dann, ob ihr mit den Buchstaben oder den Tieren spielen wollt. Für Spieler, die die Buchstaben noch nicht kennen, empfiehlt es sich, zunächst mit den Tieren zu spielen. Tippt dazu auf eines der Tiere. Wenn die Buchstaben schon bekannt sind, tippt auf einen der Buchstaben.

Wenn ihr euch dazu entschieden habt mit den Tieren zu spielen, dreht alle Türchen so um, dass die Tiere zu sehen sind. Habt ihr euch dazu entschieden mit den Buchstaben zu spielen, dreht alle Türchen mit der Buchstaben-Seite nach oben. Schiebt nun die 30 Türchen vor die entsprechenden Räume der Burg. Dabei muss immer die letzte Tür in der Reihe als erstes eingeschoben werden. Um die Türchen einzuschieben, legt sie zunächst ganz vorne vor die Schiene und schiebt sie dann langsam ein.



Nun möchte Quassel noch wissen, ob ihr ein einfaches oder ein schwieriges Spiel spielen wollt. Im einfachen Spiel werden die Laute A, M, L, U, F, S, I, N, B, O, W, E, R, G, D, H vermittelt. Im schwierigen Spiel folgen die Laute K, T, P, Z, V, C, J, X, Y, Qu, Ei, Eu, Au, Sch. Für das einfache Spiel tippt ihr noch einmal auf Quassel. Das schwere Spiel startet ihr durch Tippen auf den Drachen.

Spielablauf

Ihr habt es auf den Schatz des Drachen abgesehen! Doch um den zu bekommen, müsst ihr erst herausfinden, welcher der zwölf Steine, die ihr über dem Drachen seht, sein Lieblingsedelstein ist. Um das herauszufinden müsst ihr Hinweise sammeln, z.B. „Der Lieblingsedelstein des Drachen ist nicht rund.“ oder „Der Lieblingsedelstein des Drachen ist nicht grün.“ usw. Kombiniert die Hinweise um herauszufinden, welcher Stein der Lieblingsedelstein des Drachen ist.

Quassel sagt euch, welcher Burgbewohner einen Hinweis für euch hat. Z.B. „Einen Hinweis findet ihr in dem Raum mit dem T.“ Nun sollt ihr herausfinden, hinter welcher Tür sich das „T“ befindet. Tippt mit dem tiptoi auf die entsprechende Tür, um zu sehen, ob ihr richtig liegt. Habt ihr die richtige Tür gefunden, müsst ihr sie mit dem tiptoi aufschieben. Setzt dazu den tiptoi direkt neben die Tür und schiebt sie dann langsam auf.



Als Belohnung bekommt ihr einen Hinweis. Schiebt die Tür dann wieder zu. Tippt auf Quassel, um nach weiteren Hinweisen zu suchen. Wenn ihr genug Hinweise gesammelt habt, tippt auf den Drachen. Nun könnt ihr euch die gesammelten Hinweise durch Tippen auf Quassel noch einmal anhören. Wenn ihr den richtigen Edelstein kennt, tippt ihn an. Ist die Lösung richtig, stellt euch der Drache noch eine besonders knifflige Aufgabe.



Die Drachen-Aufgaben

Habt ihr den richtigen Edelstein gefunden, wählt der Drache zufällig eine von zehn Aufgaben für euch aus. Diese müsst ihr dann noch reihum lösen.

Aufgabe: Laute hören

Der Drache möchte nur Wörter fressen, die einen bestimmten Buchstaben enthalten, z.B. ein „A“. Nun nennt er euch verschiedene Wörter. Enthält das Wort ein „A“, tippt auf den Drachen, enthält das Wort kein „A“, tippt auf die leere Truhe neben dem Drachen. Je nach Schwierigkeitsstufe werden nur Anlaute, oder auch Binnen- und Endlaute abgefragt.

Aufgabe: Reimt sich das?

Der Drache nennt euch immer zwei Wörter, z.B. „Was reimt sich denn auf Hase?“ „Nase“. Wenn sich die beiden Wörter reimen, tippt auf den Drachen. Wenn sie sich nicht reimen, tippt auf die leere Truhe.

Aufgabe: Reime finden

Der Drache sucht Tiere, die sich auf bestimmte Wörter reimen, z.B. „Welches Tier reimt sich auf Luchs?“ Sucht nun auf dem Spielplan nach einem Tier, das sich auf das genannte Wort reimt, in diesem Fall der „Fuchs“, und tippt es an.

Aufgabe: Tierrätsel

Der Drache sucht ein bestimmtes Tier auf dem Spielplan, z.B. „Das Tier, das ich suche, fängt mit I an und hat Stacheln.“ Tippt das gesuchte Tier an, z.B. den Igel.

Aufgabe: Silben hören

Der Drache sagt ein Wort und spricht das Wort dann Silbe für Silbe, z.B. „Buch-sta-ben-burg.“ Nach jeder Silbe müsst ihr einmal auf die kleine Tür neben dem Drachen tippen.

Aufgabe: Wörter erraten

Für dieses Spiel müsst ihr die Steuerungskarte umdrehen. Auf der Rückseite seht ihr sieben Zeilen mit Tieren. Die Tiere in jeder Zeile stehen für ein Wort. Der Drache nennt euch nun eines der dargestellten Wörter, z.B. Oma. Tippt die entsprechende Zeile an, also bei „Oma“ die rote Zeile mit dem Orang Utan, der Maus und der Ameise.

Aufgabe: Position von Lauten finden

Der Drache nennt euch ein Wort und möchte wissen, wo in dem Wort sich ein bestimmter Laut befindet, also z.B. „Wo ist das A in Oma?“ Befindet sich der Laut am Anfang des Wortes, wie z.B. das G in Gespenst, tippt auf den ersten Kopf des Drachen – das ist der Kopf mit den zwei Hörnern. Befindet sich der Laut in der Mitte des Wortes, z.B. das U in Burg, tippt auf den mittleren Kopf des Drachen, also den Kopf mit der Krone. Befindet sich der Laut am Ende des Wortes, z.B. das E in Blume, tippt auf den letzten Kopf des Drachen – das ist der Kopf mit den roten Haaren.

Aufgabe: Passwort lesen

Für dieses Spiel müsst ihr die Steuerungskarte umdrehen. Auf der Rückseite seht ihr sieben Zeilen mit Tieren. tipptoi nennt euch nun eine der Zeilen, z.B. die Zeile mit dem gelben Hintergrund. Tippt auf die Buchstaben, die zu den abgebildeten Tieren in der Reihe gehören. Das heißt, in der gelben Reihe müsst ihr zunächst auf das H wie Hase, dann auf das U wie Uhu und dann auf das T wie Tiger tippen. Daraus ergibt sich das Wort „Hut“.

Aufgabe: Silben zählen

Der Drache nennt euch Wörter und möchte wissen, aus wie vielen Silben die Wörter bestehen. Zählt die Silben mit und tippt dann für jede Silbe einmal auf die Tür neben dem Drachen. Z.B. müsst ihr für das Wort „Ge-spenst“ zwei mal auf die Tür tippen. Wenn ihr denkt, dass ihr die richtige Anzahl getippt habt, tippt auf den Drachen.

Aufgabe: Tiere finden

Der Drache nennt euch einen bestimmten Laut, z.B. „A“. Tippt nun reihum Tiere auf dem Spielplan an, die diesen Laut im Namen haben. Z.B. Ameise, Chamäleon, Elefant, Zebra, Orang Utan, Schaf usw.

Spielende

Habt ihr die Aufgabe des Drachen richtig gelöst, bekommt ihr zur Belohnung den Schatz und habt das Spiel gewonnen.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com
www.tiptoi.de