

4-7  
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

**tiptoi**<sup>®</sup>  
macht Wissen lebendig

# UNTERWEGS IN DER NATUR

**Tiere, Pflanzen und Lebensräumen erkunden  
für 1-4 Spieler von 4-7 Jahren**

Autor: Kai Haferkamp  
Illustration: Tobias Pahlke  
Design: ideo, Serviceplan, kinetic,  
Romy Ebert (Anleitung)  
Fotos: Becker Studios  
Soundproduktion: www.novosonic.com  
Redaktion: Florian Mühlegg  
Ravensburger® Spiele Nr. 00 043 2

**Wer zwitschert im Wald?  
Was versteckt sich im Schilf?  
Wo wächst das Edelweiß?**

**tiptoi<sup>®</sup> nimmt uns mit auf eine Entdeckungsreise in die Natur.  
Dabei treffen wir auf Experten wie die Försterin oder den  
Wattführer, die von ihrer nachhaltigen Arbeit erzählen und  
unser Wissen spielerisch vertiefen.**

Liebe Eltern,  
das Spiel „Unterwegs in der Natur“ funktioniert nur mit dem original  
Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, stellt Aufgaben  
und erweckt die abgebildeten Szenen zum Leben.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Unterwegs in der Natur“ auf den Stift. 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<sup>®</sup> Manager“. Schließen Sie den tiptoi-Stift mit dem Verbindungskabel 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<sup>®</sup> 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 „Unterwegs in der Natur“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Ravensburger

# Spielmaterial

1 1 Spielplan

2 5 Lebensraum-Tafeln







3 56 Suchchips

4 4 Spielfiguren (Plättchen mit Aufstell-Fuß)



## Steuerungsleiste

Mit den Zeichen auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen.

Anmelden		Tippt mit dem eingeschalteten tiptoi-Stift zunächst auf das <b>Anmelde-Zeichen</b> , um das Spiel zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann wählt das <b>Zeichen mit dem Auge</b> aus. Tippt anschließend auf die Tiere und Pflanzen auf den Lebensraum-Tafeln, um etwas darüber zu erfahren.
Spielen		Seid ihr bereit, das Spiel zu starten? Tippt auf das grüne <b>Zeichen mit dem Würfel</b> . Der tiptoi-Stift führt euch durch das Spiel und verrät euch immer, was es als Nächstes zu tun gibt.
Info		Das <b>Info-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um euch eine Spielanleitung, Hinweise oder Tipps anzuhören.
Überspringen		Das <b>Überspringen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das <b>Wiederholen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch einmal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.





2



3



4



## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur mit farblich passendem Aufstell-Fuß und stellt diese auf das zugehörige Startfeld. Mischt die Suchchips und verteilt sie auf die Lauffelder. Legt dazu auf jedes weiße Lauffeld einen Chip mit dem Bild nach oben, ohne euch die Rückseite

anzusehen. Die übrigen Chips werden in dieser Runde nicht benötigt. Ihr könnt sie in die Schachtel zurücklegen.

Schaltet den tiptoi-Stift ein und tippt damit auf das Anmeldezeichen in der Steuerungsleiste. Jetzt kann es losgehen!

## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, bis zum Spielende möglichst viele Punkte zu sammeln. Einen Punkt verdient ihr, wenn ihr in eurem Zug einen Suchchip richtig zuordnet und dann noch eine kleine Aufgabe löst.



## Spielablauf

Hört genau zu und folgt den Anweisungen des Stiftes. Nachdem ihr das Spiel mit dem grünen Würfel-Zeichen gestartet habt, möchte der Stift wissen, wer alles mitspielt. Jeder Spieler tippt auf seine Spielfigur, um sich anzumelden. Der jüngste Spieler beginnt. Nun ist reihum immer ein Spieler am Zug. Der Stift sagt an, wie viele Felder er mit seiner Spielfigur ziehen darf. In welche Richtung er zieht, entscheidet der Spieler selbst. Landet er auf ei-

nem Suchchip, gilt es, die abgebildete Pflanze oder das abgebildete Tier auf der passenden Lebensraumtafel zu finden. Wer eine Hilfestellung benötigt, kann den gesuchten Lebensraum am Symbol auf der Rückseite des Chips erkennen. Nachdem der Chip richtig zugeordnet wurde, wird dem Spieler noch eine Aufgabe gestellt. Kann er diese lösen, bekommt er einen Punkt. Im Anschluss ist der nächste Spieler am Zug.

## Spielende

Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Punkte gesammelt hat, ist das Spiel vorbei. Wie viele Punkte das sind, hängt von der Spieleranzahl ab. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## Variante für einen Spieler:

Wenn ein Spieler alleine spielt, versucht er fünf Punkte zu sammeln und dabei so wenige Fehler wie möglich zu machen. Der Stift verrät am Ende, wie gut er abgeschnitten hat.

© 2020 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com · www.tiptoi.de