

4-7
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

Die monsterstarke Musikschule

Ein musikalischer Wettbewerb für 1–4 Spieler von 4–7 Jahren

Autor: Kai Haferkamp

Musikpädagogische Fachberatung: Dietlind Löbker

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)

Illustration: Joachim Krause, illuVision

Redaktion: Jens Voigtländer

Soundproduktion: www.novosonic.com

Ravensburger® Spiele Nr. 00 555 0

Hereinspaziert und rauf auf die Bühne!

Am großen Musik-Wettbewerb wollen alle Monster des Landes teilnehmen. Doch bevor es auf die Bühne geht, müssen sich eure Bands erst noch beweisen: Wer kennt die Instrumente? Wer singt die schönsten Lieder? Und wer schlägt sich gut an Schlagzeug und Xylophon? In der monsterstarken Musikschule lernt ihr die wunderbare Vielfalt der Musik kennen.



Liebe Eltern,
das Spiel „Die monsterstarke Musikschule“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel und erklärt immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Die monsterstarke Musikschule“ auf den Stift.

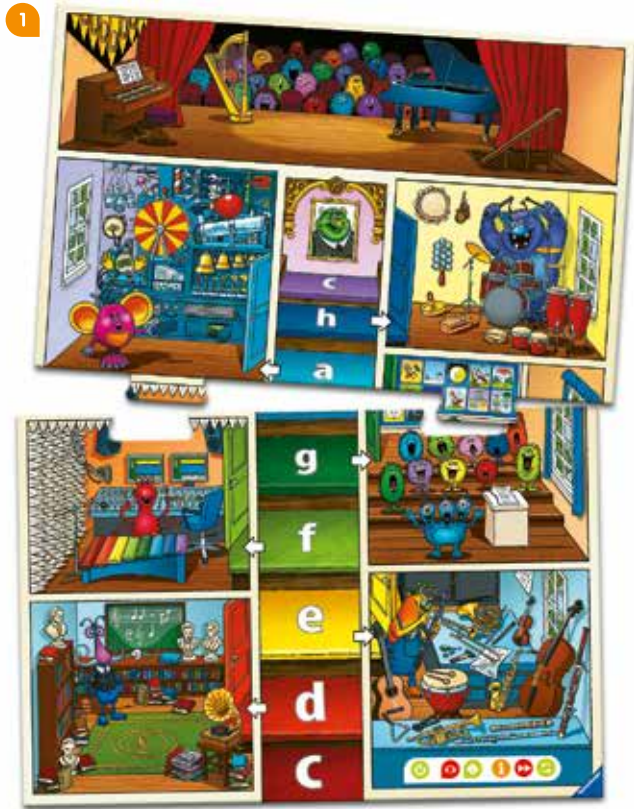
Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® 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® 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 „Die monsterstarke Musikschule“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.







Inhalt

- 1 1 zweiteiliger Musikschul-Spielplan
- 2 5 Band-Tafeln
- 3 3 Mitmach-Tafeln
- 4 1 Spielfigur mit Standfuß



Die Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste rechts unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal ein wenig umsehen? Dann tippt auf das Zeichen für „Entdecken“ und anschließend auf die verschiedenen Spielmaterialien. Übrigens: Beim Entdecken könnt ihr mittels der jeweiligen Mitmach-Tafeln ganz frei auf dem Schlagzeug oder Xylophon spielen. Tippe dafür auf das grüne Häkchen auf der Fernbedienung.
Spielen		Seid ihr bereit für euren großen Auftritt? Dann tippt auf den Würfel, um das Spiel zu starten .
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise. Im Spiel werden euch kurz und übersichtlich die Regeln erklärt.
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 mal anzuhören, was der Stift zuletzt gesagt hat.

Spiel Aufbau

1. Legt die beiden Spielplanteile zusammen in die Tischmitte.
2. Nehmt euch alle eine Band-Tafel eurer Wahl und legt sie vor euch ab.
3. Legt die 3 Mitmach-Tafeln neben dem Spielplan bereit.
4. Stellt die Figur von Schulleiter Krokus auf die unterste Treppenstufe der Schule.
5. Schaltet den tiptoi-Stift ein und tippt damit auf das Anschaltzeichen auf dem Spielplan.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die eigene Monsterband fit für den großen Auftritt zu machen. Damit am Abend des großen Konzerts auch garantiert nichts schiefgeht, bietet euch Krokus, der Leiter der Musikschule, die Hilfe seiner 6 Monsterlehrer an: Ein jeder ist ein Meister seines Fachs und lässt euch gerne an seinem Wissen teilhaben. Krokus wird nacheinander jede einzelne Band in einen der 6 Räume rufen. In jedem Raum warten unterschiedliche Aufgaben und Spiele darauf, gemeistert zu werden. Sobald genug Aufgaben bewältigt wurden, naht der große Moment: Wessen Auftritt wird das Publikum wohl am meisten begeistern...?

Die Notentreppe in der Mitte des Spielplans nimmt einen wichtigen Platz im Spiel ein – macht euch am besten zuerst im Entdecker-Modus mit den Tönen der einzelnen Stufen vertraut.

Spielablauf

1. Anmeldung und Spielstart

Nachdem ihr das Anschaltzeichen angetippt habt, leitet euch der tiptoi-Stift durch die Anmeldung des Spiels. Wenn ihr alle eine Band ausgewählt habt, tippt auf eine der Treppenstufen auf dem Spielplan, um zu beginnen. Der Spieler, der sich zuerst angemeldet hat, fängt an. Danach geht es immer in der Reihenfolge der Spieleranmeldung weiter.

2. Aufgaben finden

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, lässt Schulleiter Krokus erst den Ton der Treppenstufe, auf welcher er selbst sich befindet, erklingen und danach den Ton einer weiteren Stufe. Im Raum, der auf dieser Stufe liegt,

wartet die nächste Aufgabe. Tippt nun mit dem Stift auf die Stufe, von der ihr glaubt, dass sie die richtige ist. Habt ihr sie gefunden, stellt die Figur von Krokus darauf und tippt dann das Monster im dazugehörigen Raum an, um die Aufgabe zu starten. Habt ihr die falsche Stufe angetippt, dürft ihr es einfach noch einmal probieren. Liegt ihr auch beim zweiten Mal falsch, verrät euch Krokus, in welchen Raum ihr gehen müsst.

3. Die einzelnen Aufgabentypen im Überblick

Die Instrumentenwerkstatt



In der Werkstatt sorgt der pffiffige Reno dafür, dass kaputte Musikinstrumente schnell wieder repariert werden. Er kennt jedes Instrument und weiß eine Menge darüber zu erzählen.

Spiel 1: Finde das Instrument! Reno wird irgendeines der vielen Instrumente in der monsterstarken Musikschule erklingen lassen, um zu sehen ob es ordnungsgemäß funktioniert. Findet ihr es?

Spiel 2: Instrumente-Quiz Reno testet euer Wissen und beschreibt ein Instrument. Wenn ihr nicht auf Anhieb wisst, welches er meint, könnt ihr euch weitere Tipps geben lassen.

Spiel 3: Instrumenten-Gruppen Einige Instrumente sind sich sehr ähnlich und bilden Gruppen – findet ihr alle Mitglieder einer solchen Instrumenten-Familie?

Spiel 4: Ordnung muss sein! Reno will seine Werkstatt aufräumen und nennt euch eine Reihe von Instrumenten, die ihr im großen Instrumentenschrank verstauen müsst. Findet ihr alle?

Der Klassiksalon



Im Klassiksalon genießt der Professor den lieben langen Tag große Symphonien und gefühlvolle Werke. Er erzählt euch sicher gerne, was genau seine vielen Lieblingsstücke so besonders für ihn macht.

Spiel 1: Lauscht der Musik! Der Professor verfügt über eine beachtliche Schallplatten-Sammlung und spielt euch mit Freuden die ein oder andere auf seinem alten Gramophon vor. Hört aufmerksam zu und entdeckt, wie unterschiedlich klassische Musik klingen kann.

Spiel 2: Wie klingt das? In diesem Spiel möchte der Professor herausfinden, wie ihr seine Lieblingsmusik findet: Klingt sie langsam oder schnell, macht sie euch froh oder ist sie aufregend ...?

Der Gesangsraum



Polly singt für sein Leben gern – und am liebsten wäre ihm, wenn noch viel mehr Monster so gerne singen würden wie er und sein berühmter Mini-Monster-Chor. Singt doch einfach mit...!

Spiel 1: Kennst du das Lied? Polly wird euch die Melodie eines bekannten Liedes vorspielen. Wenn ihr das Lied kennt, tippt das entsprechende Bild auf einer der Mitmachkarten an.

Spiel 2: Lasst uns singen! Polly hat ein Lied ausgesucht, dass er zusammen mit seinem Mini-Monster-Chor und euch singen möchte. Sobald ihr bereit seid, tippt auf das passende Bild einer der Mitmachtafeln, und los geht's!

Das Tonstudio



Das Tonstudio ist das Reich von Presto, dem vielarmigen Wirbelwind. Sein Lieblingsinstrument ist das Xylophon, aber er nimmt auch alles andere in seinem Studio auf.

Spiel 1: Höher oder tiefer...? Presto spielt ein paarmal zwei Töne auf seinem Xylophon und ihr müsst entscheiden, ob der zweite Ton höher oder tiefer war als der Erste.

Spiel 2: Spiel's mir nach! Presto spielt zuerst den tiefsten Ton seines Xylophons und danach einen anderen. Tippe den Ton auf der Xylophon-Karte an, den Presto als zweites gespielt hat!

Spiel 3: Melodien auf dem Xylophon nachspielen Presto wählt eines der Lieder auf den Rückseiten der Bandkarten aus und bittet dich, das Lied mit Hilfe der Xylophonkarte nachzuspielen.

Spiel 4: Der Künstler in dir Presto glaubt, dass du womöglich gar kein übler Komponist wärst – gib ihm eine Kostprobe deines Könnens und spiele ganz nach Lust und Laune auf dem Xylophon!

Der Rhythmusraum



Der Rhythmusraum ist das Reich von Berry. Es wird ihn wahnsinnig freuen, wenn er euch allerlei Interessantes zu seinen Lieblingsinstrumenten aus der Rhythmusgruppe erzählen und zeigen kann.

Spiel 1: Trommle den Rhythmus! Berry nennt euch eine Rhythmusfolge auf einer der Mitmachkarten. Nehmt euch die Mitmachkarte mit dem Schlagzeug und trommelt die Folge so gut nach, wie ihr könnt.

Spiel 2: Trommelkette Berry wird eine Farbe nennen. Schlagt die dazu passende Trommel an. Danach wird Berry euch diese und eine weitere Farbe nennen. Nun müsst ihr die dazu passenden Trommeln nacheinander anschlagen. Das Spiel endet nach 8 Runden.

Spiel 3: Zeig was du kannst! Berry ist sich sicher, dass du Rhythmus im Blut hast – zeig ihm, was du kannst und lege ein fantastisches Trommel-Solo auf seinem Schlagzeug hin!

Der Geräuscheraum



Der kleine Foni hat das beste Gehör von allen Monstern ...! Er sammelt alle Geräusche, die es auf der Welt gibt – dafür hat er sich extra eine fantastische Maschine gebaut. Bestimmt lässt er euch auch damit spielen. Fragt ihn doch mal!

Spiel 1: Was hörst du da...? Foni wird euch 4 verschiedene Geräusche vorspielen. Nach jedem müsst ihr den dazu passenden Knopf auf der Fernbedienung antippen.

Spiel 2: Drunter & Drüber Foni spielt euch 4 verschiedene Geräusche vor – und zwar gleichzeitig! Findet ihr alle passenden Knöpfe auf der Fernbedienung...?

Spiel 3: Was gehört zusammen? Foni nennt euch eine von 4 Kategorien: Geräusche aus der Natur, Geräusche von Fahrzeugen, Tierlaute oder Signallaute. Findet die jeweils 6 richtigen Knöpfe auf der Fernbedienung so schnell wie möglich!

Spiel 4: Da stimmt was nicht... Foni spielt euch 4 Geräusche vor. Drei davon gehören zur gleichen Gruppe; eines jedoch nicht... Findet ihr es auf der Fernbedienung?

Spielende

Sobald jeder Raum der Musikschule einmal besucht wurde (wenn ihr zu viert spielt, werden 2 der 6 Räume zweimal besucht), ruft Schulleiter Krokus euch nacheinander auf die Bühne – euer Auftritt kann beginnen! Je nachdem, wie viel ihr während des Spiels gelernt (wie viele Punkte ihr gemacht) habt, wird euer Auftritt besser oder schlechter gelingen. Aber keine Angst: Applaus erntet ihr auf jeden Fall!

© 2013 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