

5-7
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

Wir spielen Schule

**Erlebe den Schulalltag und lerne die Fächer kennen
für 1–4 Spieler von 5–7 Jahren**

Autoren: Marco Teubner, Heinrich Glumpler
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)
Illustration: Ulf Marckwort, Walter Pepperle, Joachim Krause
Redaktion: Vera Helming
Ravensburger® Spiele Nr. 00 733 2

Entdecke das Leben als Schulkind!

Was passiert am ersten Schultag? Was wird in die eigene Schultasche gepackt? Und warum soll man sich eigentlich melden, wenn man etwas sagen möchte? Die Spieler durchlaufen einen kompletten Schultag und gewinnen Einblicke in das Leben eines Schulkindes. Da gibt es zum Beispiel den Schulweg am Morgen, die Gespräche auf dem Pausenhof oder die Nachmittagsbetreuung nach dem Unterricht. Dazwischen wird in alle Unterrichtsfächer hinein geschnuppert. Und wer sich meldet, darf knifflige Aufgaben in Mathematik, Deutsch, Sport oder Musik beantworten.



Liebe Eltern,
„Wir spielen Schule“ 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.

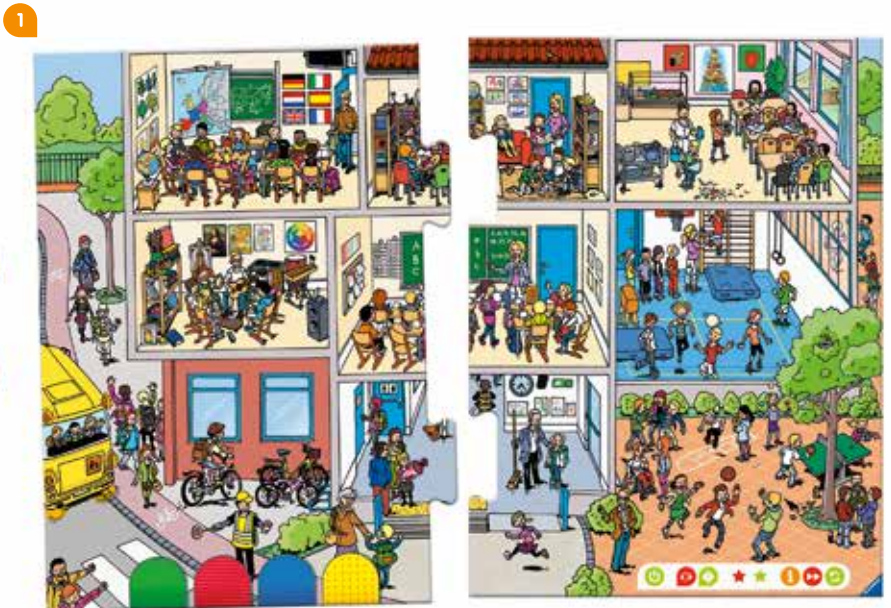
Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die Audiodatei für „Wir spielen Schule“ auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

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).

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 „Wir spielen Schule“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Inhalt

- 1 1 zweiseitiger Spielplan
- 2 4 Medaillen-Chips
- 3 24 Abdeckblättchen
- 4 4 Spielfiguren mit Aufstellfuß
- 5 6 Buchtafeln (beidseitig bedruckt)



Die Steuerungszeichen

Auf der Steuerungsleiste unten rechts auf dem Spielplan findest du folgende Zeichen:

Anmelden		Tippe mit dem tiptoi-Stift auf das Anmelde-Zeichen , um das Produkt zu aktivieren.
Entdecken		Das Zeichen mit dem Auge steht für Entdecken . Hier kannst du dir Informationen über Personen und Gegenstände anhören, indem du auf sie tippst.
Spielen		Das grüne Zeichen mit dem Würfel steht für Spielen . Tippe auf den Würfel, um das Spiel zu starten.
Die Sterne		Mit den Sternen entscheidest du, ob du ein leichtes oder ein schweres Spiel spielen möchtest. Tippe für ein leichtes Spiel auf den grünen Stern, für ein schweres Spiel auf den roten Stern.
Info		Das Info-Zeichen kannst du antippen, um dir Tipps und Hinweise anzuhören.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen kannst du jederzeit antippen, um das Geräusch oder den Satz, den der tiptoi-Stift gerade abspielt, zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen kannst du jederzeit antippen, um den zuletzt abgespielten Satz zu wiederholen.

Spielvorbereitung



- Löst vor dem ersten Spiel alle Teile aus dem Karton und legt sie vor euch ab.
- Puzzelt die beiden Spielplanteile aneinander und legt sie in die Tischmitte.
- Breitet die sechs Buchtafeln neben dem Spielplan aus.
- Steckt die Spielfiguren in die Aufstellfüße. Anschließend sucht sich jeder eine Spielfigur aus und stellt sie auf die passenden Startfelder am unteren Spielplanrand.



- Die Medaillen und Abdeckblättchen benötigt ihr erst im Laufe des Spiels. Legt sie neben dem Spielplan ab.
- Bevor ihr ein Spiel startet, könnt ihr euch erst einmal umsehen und alle Spielmaterialien erkunden. Schaltet dazu den tiptoi-Stift ein und tippt auf das Anmelde-Zeichen auf dem Spielplan.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, einen kompletten Schultag zu erleben und dabei möglichst viele Aufgaben zu lösen. Dazwischen gilt es, gemeinsam den morgendlichen Schulweg, die Pausen und die Nachmittagsbetreuung kennenzulernen. Die Aufgaben in den Unterrichtsfächern löst jeder für sich. Es gibt also keine Gewinner oder Verlierer, sondern es geht darum, das Schulleben gemeinsam kennenzulernen.

Spielablauf

Der tiptoi-Stift führt euch durch den Schulalltag und gibt Einblicke in die verschiedenen Unterrichtsfächer. Ein vollständiger tiptoi-Schultag ist dabei fast genauso strukturiert wie ein echter Schultag: Er hat vier Unterrichtsstunden und eine große Pause. Der Schulgong verrät euch, wann eine Unterrichtsstunde beginnt oder zu Ende ist.

Vor der Schule

Kurz bevor der Unterricht beginnt, ist auf dem Gelände der Schule ganz schön viel los: Aus allen Himmelsrichtungen trudeln die Schülerinnen und Schüler vor dem Schulhaus ein. Es hält ein Schulbus an, ein älteres Kind kommt mit dem Fahrrad zur Schule und eine Oma begleitet ihren Enkel bis kurz vor die Aula. Tippt Personen in der Aula oder vor dem Schulhaus an, um zu erfahren, was ein Schulkind kurz vor dem Unterricht so erlebt. In dieser Spielphase geht es darum, gemeinsam zuzuhören.



1. Unterrichtsstunde

Nachdem der Schulgong zur ersten Stunde geläutet hat, verrät euch der tiptoi-Stift, mit welchem Unterricht der Tag beginnt. Tippt dann im Klassenzimmer des genannten Faches auf die Lehrerin oder den Lehrer. Anschließend erfahrt ihr, welche Aufgabe es zu lösen gibt und welche Spielmaterialien dafür benötigt werden.

Für 1 Spieler: In jeder Unterrichtsstunde gilt es, mehrere Aufgaben zu einem Thema zu lösen. Der tiptoi-Stift stellt dir Fragen und überprüft, ob deine Antworten richtig sind.

Für 2-4 Spieler: Nachdem der tiptoi-Stift die Aufgabenstellung der Unterrichtsstunde genannt hat, fragt er euch danach, wer diese Aufgabe lösen möchte. Wer sich die Aufgabe zutraut, meldet sich – genauso, wie im echten Schulleben. Melden könnt ihr euch, indem ihr eure Spielfigur antippt.

Aufgabenstellung wiederholen: Wenn ihr eine Aufgabe nicht verstanden habt, könnt ihr sie jederzeit ein zweites Mal anhören. Tippt dazu einfach auf die Lehrerin oder den Lehrer, der euch die Aufgabe gestellt hat.

Aufgabe überspringen: Wenn ihr eine Aufgabe nicht lösen könnt, gibt es die Möglichkeit, sie zu überspringen. Tippt dazu, nachdem eine Aufgabe genannt wurde, auf die Uhr in der Aula. Anschließend könnt ihr die Aufgabe überspringen.

2. Unterrichtsstunde

Im Anschluss an die erste Unterrichtsstunde hört ihr den Schulgong und erfahrt, welches Unterrichtsfach als zweites auf dem Stundenplan steht. Folgt den Anweisungen des tiptoi-Stifts, um auch in dieser Stunde mehrere Aufgaben zu einem Thema zu lösen.

Pause

Nach der 1. und 2. Unterrichtsstunde habt ihr alle zusammen eine Pause. Tippt etwas auf dem Pausenhof an, um zu erfahren, womit Schulkinder ihre Zeit in der Pause verbringen. Auch in dieser Spielphase geht es darum, gemeinsam zuzuhören.

3. und 4. Unterrichtsstunde

Nach der ersten Pause folgen zwei weitere Unterrichtsstunden. Folgt den Anweisungen des tiptoi-Stifts und erfahrt, welche Aufgaben es zu lösen gibt.

Mittagsbetreuung am Ende des Schultages

Am Ende eines Schultages bleiben manche Kinder in der Mittagsbetreuung. Der tiptoi-Stift lädt euch alle dorthin ein. Tippt auf Personen im Raum der Mittagsbetreuung oder im

Speiseraum, um zu erfahren, was in dieser Phase des Schultages passiert. Auch hier geht es um gemeinsames Zuhören.



Abschluss-Feedback

Am Ende des Spiels verrät euch der tiptoi-Stift, in welchen Fächern ihr euch besonders gut angestellt habt und bei welchen Fächern ihr noch ein bisschen üben könntet.

Welche Aufgaben verstecken sich hinter welchen Unterrichtsfächern?

Insgesamt gibt es sieben Unterrichtsfächer mit unzähligen unterschiedlichen Aufgabentypen pro Schwierigkeitsstufe. Der tiptoi-Stift wählt die Aufgaben per Zufall aus. Besonders wichtige Fächer wie Mathematik, Deutsch und Sachkunde, kommen häufiger vor als die anderen.

Mathematik

- Zählen im Zahlenraum 1 bis 10
- Häufigkeiten klatschen im Zahlenraum 1 bis 10
- Längen messen und vergleichen
- Zahlen miteinander vergleichen: größer und kleiner
- Sich Zahlenfolgen merken und sie wiedergeben
- Logische Reihen mit Formen und Farben fortführen
- Würfel-Türme nach Größe unterscheiden
- Teilen und Ergänzen, einfaches Rechnen: 1 bis 10

Deutsch

- Reimwörter finden
- Geschichten anhören und sich Gegenstände merken
- Anfangsbuchstaben finden
- Erstes Schreiben
- Silbenklatschen
- Unsichtbare Buchstaben finden
- Zusammengesetzte Wörter bilden
- Reime finden und erstes Lesen

Sachkunde

- Körpersinne unterscheiden
- Tiere und ihre Eigenschaften
- Eigenschaften von Dingen
- Gegenstände anhand ihrer Außenform erkennen
- Gegenteile von Eigenschaften finden
- Orientierung auf einem Stadtplan
- Gemeinsame Eigenschaften von Tieren erkennen
- Rechts, links und geradeaus

Kultur

- Unterschiedliche Herkunftsländer kennen lernen
- Gefühlslagen erkennen
- Sozialverhalten einschätzen
- Fremde Sprachen erkennen

Kunst

- Farbkombinationen in Wimmelbildern wieder finden
- Rückenmaler mit Buchstaben (nur für 2 Spieler)
- Ich sehe was, was du nicht siehst
- Kunstwerk aus Dingen der Umgebung bauen

Sport

- Leichte Turnübungen im Raum
- tiptoi-Stift verstecken und finden im Raum (nur für 2 Spieler)
- Schnelles Laufen im Raum
- Bewegungen von Tieren nachahmen

Musik

- Genaues Hören und Erkennen von Noten
- Lieder ihren Herkunftsländern zuordnen
- Genaues Hören im Geräusche-Durcheinander
- Instrumente unterscheiden



© 2016 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