

4-7
Jahre

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

Mein interaktiver Junior Globus

**Entdecke spielerisch die Kontinente!
für 1-4 Spieler von 4-7 Jahren**

Redaktion: Katja Volk, Florian Mühlegg

Illustration: Michael Menzel

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, factor product, DE Ravensburger

Soundproduktion: www.novosonic.com

Fotos: cct werbeagentur

Ravensburger® Spiele Nr. 00 785 1

Wo steht die Freiheitsstatue?

Welche Tiere leben in Australien?

Wie heißt der größte Kontinent?

Auf der spannenden Reise rund um den Erdball gibt es jede Menge zu entdecken.

tiptoi[®] erweckt die Kontinente zum Leben und vermittelt kindgerechtes Wissen zu Mensch und Kultur, Natur und Tierwelt.

Passende Geräusche, Lieder und kindliche Dialoge wecken das Interesse am Thema Geografie.

Durch Quiz- und Suchaufgaben in drei Schwierigkeitsgraden wird das Gelernte spielerisch vertieft.



Ravensburger

Liebe Eltern,

dieser Globus funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift.
Der Stift führt durch das Spiel, stellt Such-Aufgaben und erweckt die Kontinente zum Leben.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei „Mein interaktiver Junior Globus“ 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 „Mein interaktiver Junior Globus“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

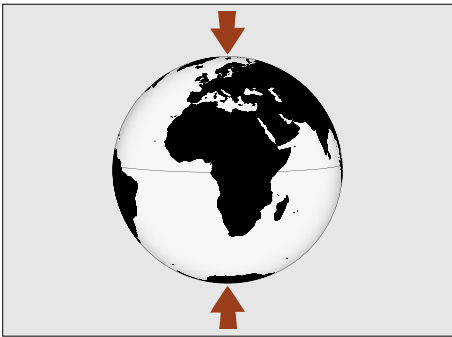
Inhalt

- 1 Globus (bestehend aus 2 Halbschalen und 2 Ösen)
- 2 Drehständer (bestehend aus 5 Einzelteilen)
- 3 1 Steuerungstafel

Der Globus

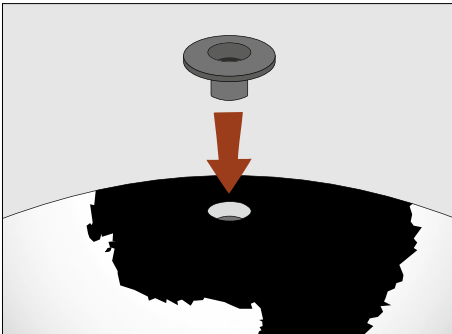
Die folgenden Informationen helfen euch den interaktiven Globus vor dem ersten Spiel richtig zusammenzusetzen.

Setzt die beiden Halbschalen so aufeinander, dass die Verbindungsteile der oberen und unteren Halbschale ineinander greifen. Achtet dabei darauf, dass die Karte auf den beiden Halbkugeln möglichst wenig versetzt ist. Am einfachsten orientiert ihr euch dabei an Afrika.

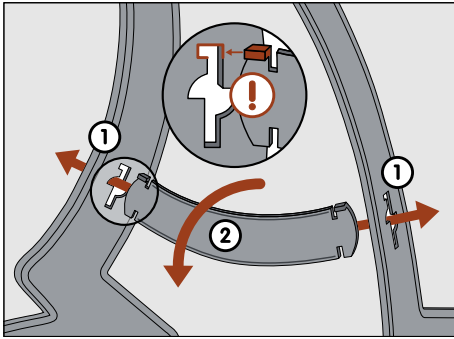


Drückt die beiden Halbschalen nun fest gegeneinander.

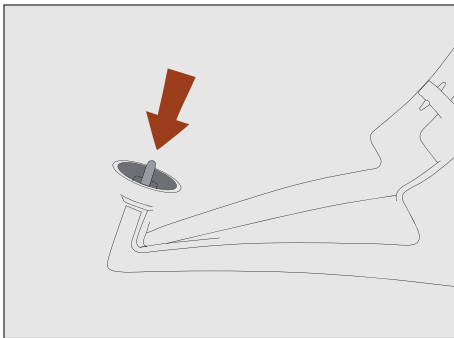
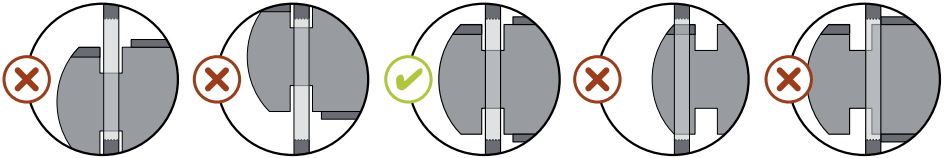
Der Globus ist nun fixiert. Setzt als nächstes die Halteösen in die Löcher an den Polen ein. Dann kann der Globus in den Drehständer eingesetzt werden, wie auf der nächsten Seite beschrieben.



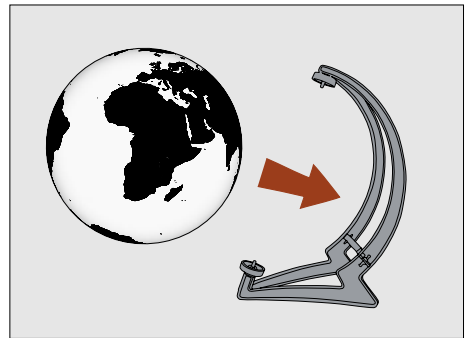
Hinweis: Falls ihr die Halbschalen wieder voneinander trennen möchtet, fasst die Kugel mit beiden Händen an den Polen. Klopf nun vorsichtig mit dem Äquator gegen euren Oberschenkel, bis sich die beiden Hälften voneinander lösen.



Um den Drehständer aufzubauen, steckt ihr die Enden des kleinen Bogens in die dafür vorgesehenen Schlitzte der beiden großen bogenförmigen Füße. Dreht den kleinen Bogen in die richtige Position fest.



Stellt den fast fertigen Ständer auf den Tisch und steckt die beiden Haltekappen so auf, dass sich deren Stifte gegenüberliegen.



Nun könnt ihr den Globus in den Drehständer stellen, indem ihr die Stifte des Drehständers in die Ösen des Globus schnapen lasst.

Steuerungstafel

Mit diesen Zeichen auf der Steuerungstafel und dem Globus steuert ihr das Spiel:

Anmelden		Tippt mit dem eingeschalteten tiptoi®-Stift zunächst auf das Anmeldezeichen , um das Spiel zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann wählt das Zeichen für „ Entdecken “ aus. Tippt anschließend auf die Kontinente und die Abbildungen auf dem Globus, um sie kennenzulernen.
Wissen		Tippt auf das Zeichen für „ Wissen “ und danach auf Abbildungen, um mehr darüber zu erfahren.
Erzählen		Tippt auf das Zeichen für „ Erzählen “ und danach auf Abbildungen, um zu hören, was Lukas und Lena darüber denken.
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 es als nächstes zu tun gibt.
Sterne		Mit den Sternen könnt ihr im Spiel manchmal eine Auswahl treffen, z.B. den Schwierigkeitsgrad wählen.
Spielerfarben	z.B. 	In den Spielen wählt jeder Spieler eine Farbe. Wenn der Stift euch fragt, wer mitspielen möchte, tippt jeder Spieler auf das Zeichen in seiner Farbe.
Windrose		Die Windrose auf dem Globus zeigt euch die Himmelsrichtungen an. Im Spiel werden ihr manchmal aufgefordert, darauf zu tippen, um fortzufahren.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch eine Spielanleitung, Hinweise oder Tipps anzuhören.
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 der tiptoi zuletzt gesagt hat.

Spielvorbereitung

Stellt den aufgebauten Globus im Drehständer vor euch auf den Tisch und legt die Steuerungstafel daneben. Schon kann es losgehen.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, bis zum Spielende möglichst viele Punkte zu sammeln. Immer wenn ihr eine Suchaufgabe erfüllt habt oder eine „Wahr oder Falsch“-Frage richtig beantwortet habt, bekommt ihr dafür einen Punkt.

Spielablauf

Hört genau zu und folgt den Anweisungen des Stiftes. Nachdem ihr das Spiel mit dem grünen Würfel-Zeichen gestartet habt, bestimmt ihr zunächst den Schwierigkeitsgrad. Suchaufgaben gibt es in allen drei Schwierigkeitsgraden. Das „Wahr oder Falsch“-Spiel findet ihr nur im höchsten Schwierigkeitsgrad. Anschließend wählt jeder Spieler seine Spielerfarbe und das Spiel kann beginnen.

Reihum bekommt ihr Aufgaben. Suchaufgaben löst ihr, indem ihr die gesuchte Abbildung oder den gesuchten Kontinent auf dem Globus antippt. „Wahr oder Falsch“-Fragen beantwortet ihr mit dem roten und dem grünen Stern.

Spielende

Wenn ihr eine bestimmte Anzahl an Aufgaben gelöst habt, ist das Spiel vorbei. Wie viele Aufgaben das sind, hängt von der Spieleranzahl ab. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

Spielt ein Spieler alleine, erfährt er am Spielende vom Stift, wie gut er war.

© 2017 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



235243