

4-7
Jahre



1-4



15-20 min



Das Buchstabenspiel für kleine Leseratten

Spielidee

Ihr habt es auf den Schatz des Drachen der Buchstaben-Burg abgesehen. Um den zu ergattern, befragt ihr die Tiere der Burg und sammelt so Hinweise auf den Lieblingsedelstein des Drachen. Jedes Tier steht für einen Buchstaben. Doch hinter welcher Tür verbirgt sich was? Ordnet die Tiere und Laute den passenden Buchstaben zu und öffnet die richtige Tür. Ihr habt genug Hinweise gesammelt? Dann wagt euch zum Drachen, um den Schatz zu gewinnen. Aber Vorsicht! Zum Schluss stellt er euch noch eine knifflige Drachenaufgabe.

Das spielerische
Lernsystem

tiptoi[®]

Ravensburger

Vor dem ersten Spiel

Liebe Eltern,

dieses Spiel funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Bitte laden Sie die passende Audiodatei für dieses Spiel auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, finden Sie beim Stift oder unter www.tiptoi.de/manager



Steuerungszeichen



Tippe auf das Anmelde-Zeichen, dann geht es los.



Mit dieser Musiknote spielst du ein Lied ab.



Tippe auf den Würfel, um das Spiel zu starten.



Hier bekommst du die Regeln erklärt.



Beim blauen Pfeil kannst du ein Geräusch oder einen Satz überspringen.



Tippe auf den grünen Pfeil, wenn du die letzten Geräusche oder Sätze wiederholen möchtest.



Mit der Tür kannst du jederzeit das Spiel beenden.

Spielmaterial

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



Spielvorbereitung

Legt zunächst den Spielplan in die Tischmitte. Legt die Steuerungstafel, die vier Spielerchips und die 30 Türchen neben dem Spielplan bereit. Jetzt könnt ihr die Burg erforschen. Tippt dazu alles an, was euch interessiert. Dabei lernt ihr schon die Laute, Buchstaben und Tiere kennen.

Spielstart

Um das Spiel zu starten, tippt ihr auf den Würfeln. Dann sucht sich jeder von euch einen der vier runden Spielerchips aus und tippt ihn an. Sind alle angemeldet, tippt auf Quassel, das Gespenst. Nachdem ihr entschieden habt, ob ihr mit den Buchstaben oder den Tieren spielen wollt,

müsst ihr noch die 30 Türchen vor die entsprechenden Räume der Burg schieben. Folgt einfach den Anweisungen des tiptoi-Stifts.



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 schwierige Spiel startet ihr durch Tippen auf den Drachen.

Spielzug

Um den Schatz des Drachen zu bekommen, müsst ihr erst herausfinden, welcher der zwölf Steine, die ihr über dem Drachen seht, sein Lieblingsedelstein ist. Dafür müsst ihr Hinweise sammeln, z. B. „Der Lieblingsedelstein des Drachen ist nicht rund.“ oder „Der Lieblingsedelstein des Drachen ist nicht grün.“ usw. Kombi-

nier 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 H.“ Nun müsst ihr herausfinden, hinter welcher Tür sich das „H“ befindet. Tippt mit tiptoi auf die entsprechende Tür, um zu sehen, ob ihr richtig liegt. Habt ihr die richtige Tür gefunden, müsst ihr sie mit dem tiptoi-Stift aufschieben. Setzt dazu den Stift 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 diesen 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 10 Aufgaben für euch aus. Diese müsst ihr dann 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. In diesem Fall ist es der 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 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 **O**rang Utan, der **M**aus und der **A**meise.

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. tiptoi 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“.

Autor: Kai Haferkamp
Pädagogische Beratung: Dietlind Löbker
Illustration: Michael Menzel
Design: Serviceplan, ungestalt, brodesign
Fotos: Becker Studios
Soundproduktion: www.novosonic.com
Redaktion: Andrea Soprek
Ravensburger® Spiele Nr. 00 124 8

© 2022
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com
tiptoi.de

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 an die Tür neben dem Drachen. Z. B. müsst ihr für das Wort „Ge-spenst“ zwei Mal auf die Tür klopfen. Wenn ihr denkt, dass ihr die richtige Anzahl geklopft habt, tippt auf den Drachen.

Aufgabe: Tiere finden

Der Drache nennt euch einen bestimmten Laut, wie 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.

Ende des Spiels

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

