

7-99
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi[®]
macht Wissen lebendig

Der interaktive **Globus**

**Wissen und Spiele rund um die Welt,
für 1-4 Spieler von 7-99 Jahren**

Redaktion: Jürgen Valentiner-Branth, Florian Mühlegg
Karte: Huber Kartographie · Tiere: Tom Menzel
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger
Soundproduktion: www.novosonic.com
Ravensburger® Spiele Nr. 00 787 5

Wo liegt Monaco?

Wie heißt die Hauptstadt von Australien?

**In welchen Ländern leben
mehr Menschen als in Deutschland?**

**Zusammen mit dem
intelligenten tiptoi-Stift
wird der Globus interaktiv:**

**In den elf Wissensgebieten erfahrt
ihr tausende interessante Fakten
über die Länder der Erde.**

**Außerdem warten vier abwechs-
lungsreiche Spiele auf euch.**



Ravensburger

Liebe Weltenbummler,
mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift wird der Globus interaktiv.
Er teilt mit euch sein Wissen über die Welt und erklärt euch in den
Spielen immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel ladet bitte die passende Audiodatei für
„Der interaktive Globus“ auf den Stift.

Die 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, benötigt ihr das Programm
„tiptoi® Manager“. Schließt den tiptoi-Stift mit dem Verbindungskabel an euren
Computer an. Ihr findet ein Verzeichnis „tiptoi“ nun unter Computer (bzw.
Arbeitsplatz) oder direkt auf eurem Schreibtisch (falls ihr Mac OS X verwendet).
Darin findet ihr die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“.

Falls nicht bereits geschehen, installiert bitte den „tiptoi® Manager“ auf
eurem Computer. Startet anschließend den „tiptoi® Manager“ und ladet
dort die Audiodatei für „Der interaktive Globus“ über den Menüpunkt
„Produkte“ auf euren tiptoi-Stift.

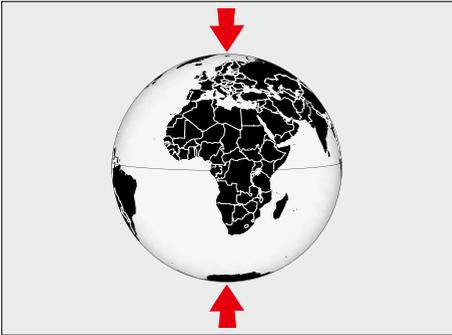
Inhalt

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

Der Globus

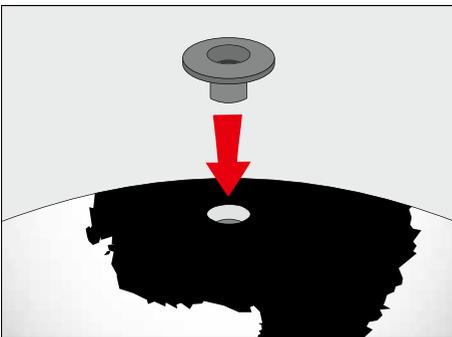
Die folgenden Informationen helfen euch den interaktiven Globus vor dem ersten Spiel richtig zusammenzusetzen.

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.

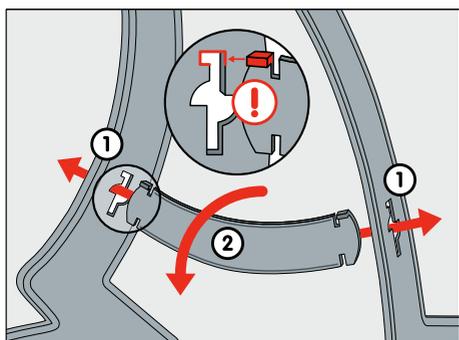


Drückt die beiden Halbschalen nun fest gegeneinander.

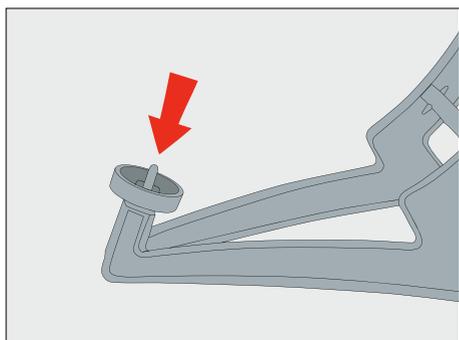
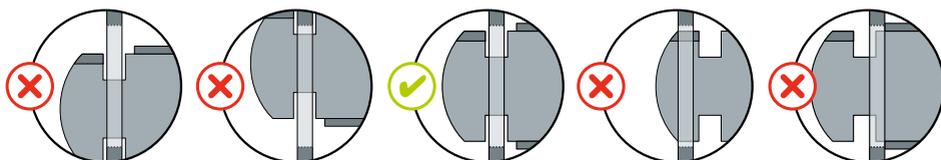
Der Globus ist nun fixiert. Setzt als nächstes die Halteösen in die Löcher an den Polen ein. Dann kann der Globus in den Drehständer eingesetzt werden, wie auf der nächsten Seite beschrieben.



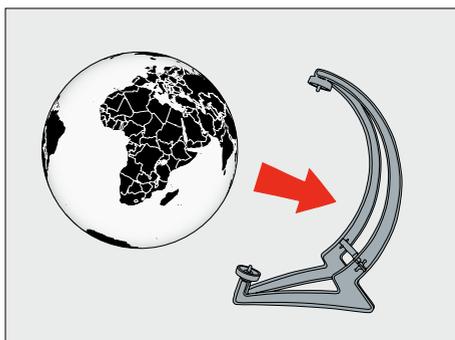
Hinweis: Falls ihr die Halbschalen wieder voneinander trennen möchtet, fasst die Kugel mit beiden Händen an den Polen. Klopf nun vorsichtig mit dem Äquator gegen euren Oberschenkel, bis sich die beiden Hälften voneinander lösen.



Um den Drehständer aufzubauen, steckt ihr die Enden des kleinen Bogens in die dafür vorgesehenen Schlitzte der beiden großen bogenförmigen FüÙe. 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 schnappen lässt.

Spielvorbereitung

- Legt die Steuerungstafel neben den Globus.
- Schaltet den tiptoi-Stift ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das Startgeräusch ertönt.

Steuerungstafel

Auf der Steuerungstafel könnt ihr zwischen den verschiedenen Funktionen wählen.

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Produkt zu starten.
Wissen	z.B. 	Durch Tippen auf eines dieser Zeichen wählt ihr ein Wissensgebiet aus. Tippt ihr dann ein Land, einen Ozean oder ein Tier an, bekommt ihr die entsprechenden Informationen (siehe Abschnitt „Wissen“).
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise. In den Spielen 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.
Spielen	z.B. 	Mit diesen Zeichen könnt ihr eines der vier Spiele auswählen. Der Stift erklärt euch dann, wie es weitergeht.
Mitspieler	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.
Go		Das Go-Zeichen wird in den Spielen verwendet, um Eingaben zu bestätigen.

Wissen

In den elf Wissensgebieten erfahrt ihr viel Wissenswertes über unsere Erde. Tippt zuerst auf eines der Wissens-Zeichen auf dem Globus oder der Steuerungstafel und anschließend auf das Land, über das ihr mehr erfahren möchtet. Danach könnt ihr das nächste Land wählen. Der tiptoi-Stift bleibt solange in diesem Modus, bis ihr einen anderen Modus wählt.



Name



Fläche



Höchster Berg



Zeitzone



Hauptstadt



Kontinent



Interessantes



Einwohner



Sprache



Geografie



Tiere

Beispiel: Tippt auf der Steuerungstafel auf „Einwohner“
Tippt auf dem Globus auf „Deutschland“
Der tiptoi sagt: „Deutschland hat 82.300.000 Einwohner.“

Zu manchen Bereichen auf dem Globus, z. B. den Ozeanen, sind nicht in jedem Wissensgebiet Informationen hinterlegt (z. B. hat das Mittelmeer natürlich keine Hauptstadt).

Tippt ihr auf das Wissensgebiet „Tiere“ und dann auf ein Tier auf dem Globus, hört ihr den entsprechenden Tierlaut. Danach verrät euch tiptoi interessantes Wissen zu diesem Tier. Wenn ihr in einem anderen Wissensgebiet auf ein Tier tippt, bekommt ihr Informationen zu dem Land, auf dem das Tier abgebildet ist.

Spiele für 2 bis 4 Spieler



Möchtest du **alleine** spielen, ist der Abschnitt „**Spiele für einen Spieler**“ auf der letzten Seite dieser Anleitung wichtig.

Um mit dem interaktiven Globus Spiele zu spielen, tippt auf eins der vier grünen Spiele-Zeichen auf der Steuerungstafel. Die vier Spiele sind auf der nächsten Seite im einzelnen beschrieben. Jedes Spiel dauert nur ein paar Minuten und ist schnell erklärt. Wenn ihr auf das Info-Zeichen tippt, erklärt der Stift euch das jeweilige Spiel.

Jedes Spiel beginnt mit dem Anmelden der Spieler: Zunächst wählt jeder Spieler eine Farbe, indem er auf das entsprechende Mitspieler-Symbol auf der Steuerungstafel tippt. Wenn alle Spieler angemeldet sind, tippt für den Spielstart auf „Go“.

Spiel 1: Schnelles Länder-Suchspiel

Hier zählt die Schnelligkeit, denn jeder Spieler hat nur eine Minute Zeit! Der tiptoi nennt ein Land, das der Spieler, der an der Reihe ist, so schnell wie möglich finden muss. Hat er das Land gefunden tippt er mit dem tiptoi darauf. Tippt der Spieler auf ein falsches Land, hört er einen Signalton und muss weitersuchen. Erst wenn er auf das richtige Land tippt, nennt der Stift das nächste Land. Jeder Spieler versucht, innerhalb einer Minute so viele richtige Länder wie möglich zu finden. tiptoi zählt mit und sagt am Spielende, wer die Runde gewonnen hat.

Spiel 2: Wer findet mehr? (empfohlen ab 10 Jahren)

Wer kennt sich mit den Ländern aus? Der Stift nennt eine Bedingung, die alle bei diesem Spiel angetippten Länder erfüllen müssen, z. B. „Findet Länder, die am Mittelmeer liegen“ oder „Findet Länder, in denen mehr Einwohner leben als in Deutschland“. Ihr tippt einzeln nacheinander mit dem tiptoi auf je ein Land, von dem ihr glaubt, dass es die Bedingung erfüllt und – wichtig! – auf das noch kein anderer Spieler in dieser Spielrunde getippt hat. Wenn ihr alle Länder gefunden oder insgesamt 6 Fehler gemacht habt, ist das Spiel vorbei und der tiptoi verrät euch, wer am besten abgeschnitten hat.

Spiel 3: Tier-Memo

Gutes Gedächtnis ist gefragt! Beim Tier-Memo tippt der Startspieler auf ein beliebiges Tier auf dem Globus. Der Tierlaut dieses Tieres ertönt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss nun auf dieses eben angetippte Tier tippen.

Danach tippt er auf ein weiteres beliebiges Tier. Der dritte Spieler muss die beiden ersten angetippten Tiere in der richtigen Reihenfolge wiederholen, sowie wieder auf ein neues beliebiges Tier tippen und so weiter. Macht ein Spieler einen Fehler, scheidet er aus dem Spiel aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt.

Spiel 4: Weltenbummler-Weckerspiel

Jetzt wird es turbulent! Der Startspieler hält den Globus und den tiptoi-Stift in seinen Händen und startet das Spiel. Er nennt ein beliebiges Land und gibt den Globus und den tiptoi-Stift seinem linken Nachbarn. Der Nachbar muss so schnell wie möglich auf das genannte Land tippen! Überprüfen könnt ihr dies, da tiptoi den Namen des angetippten Landes sagt. Danach denkt sich der Nachbar schnell ein neues, beliebiges Land aus, sagt es und gibt den Globus und tiptoi seinem linken Nachbarn. Nach einer zufällig gewählten Zeitspanne klingelt der tickende Wecker im tiptoi-Stift. Die Reise ist vorbei! Wer in diesem Moment den Globus in seinen Händen hält, hat verloren.

Spiele für einen Spieler



Du kannst Spiele 1 bis 3 auch alleine spielen. Versuche, möglichst viele richtige Länder bzw. Tiere anzutippen. Danach kannst du gleich noch einmal spielen, um deinen eigenen Rekord zu brechen.

Spiel 1: Schnelles Länder-Suchspiel

Die Uhr läuft eine Minute lang und der Stift sagt dir ein Land nach dem anderen an. Versuche, auf möglichst viele Länder richtig zu tippen. Am Spielende hörst du, wie viele du geschafft hast.

Spiel 2: Wer findet mehr?

(empfohlen ab 10 Jahren)

Nachdem der Stift dir eine Bedingung gesagt hat, versuchst du, auf möglichst viele Länder zu tippen, die diese Bedingung erfüllen. Wenn du alle Länder gefunden oder 4 Fehler gemacht hast, ist das Spiel vorbei und tiptoi verrät dir, wie gut du warst.

Spiel 3: Tier-Memo

Meldest du dich alleine zu diesem Spiel an, macht der Stift ein Tiergeräusch. Du musst das entsprechende Tier finden und darauf tippen. Dann ertönen zwei Tiergeräusche: Zuerst das bereits abgespielte und dann ein Neues. Du musst nun für beide Geräusche in der richtigen Reihenfolge die richtigen Tiere finden und darauf tippen. Dann spielt der tiptoi-Stift drei Geräusche und so weiter. Tippst du auf ein falsches Tier, beendet der Stift das Spiel und nennt die Anzahl an Tieren, die du korrekt gefunden hast.

Genau genommen ...

... sind Grönland, Französisch-Guayana und die Antarktis keine eigenständigen Länder:

- Grönland ist ein selbstverwalteter Bestandteil des Königreichs Dänemark.
- Französisch-Guayana ist ein Überseedépartement von Frankreich.
- Der politische Status der Antarktis wird durch einen internationalen Vertrag geregelt.

Trotzdem werden diese drei Gebiete im Spiel „Wer findet mehr?“ wie Länder behandelt. Westsahara und Kaschmir sind aufgrund des ungeklärten politischen Status aus den Spielen ausgeschlossen.