

5-9
jaar

De magie van het Lezen

Een betoverend leerspel voor 1-4 spelers van 5-9 jaar

Ravensburger® spel nr.: 00 544 4

Auteur: Kai Haferkamp · Illustraties: Plum Pudding Illustration

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)

Redactie: Jutta Perkert, Florian Mühlegg

Help Magor om de toverwedstrijd te winnen!

Bij Magor, de tovenaar, is het erop of eronder: de grote toverwedstrijd gaat beginnen. En Magor wil natuurlijk winnen. Hij moet zich daarom ook goed voorbereiden, maar die brutale raaf pikt steeds weer de kaarten met opgaven. Hij vliegt er mega snel mee rond de toverketel. Je kunt hem bijna niet zien. Het lijkt wel of hij de nevelkap van de tovenaar om heeft. Kunnen jullie de verstrooide tovenaar helpen de raaf te vangen en de lastige toveropgaven op te lossen?



Beste Ouders,

Dit interactieve spel functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger tiptoi-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daartoe sluit u de stift met het USB-snoer op uw computer aan. Er verschijnt een verwisselbare schijf met de naam "tiptoi". Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi® Manager" (voor Windows-PC resp. Mac),

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

Het interactieve leersysteem

tiptoi®
brengt leren tot leven



Inhoud

- 1 1 toverkast bestaande uit een middendeel en twee zijpanelen
- 2 4 spelersfiches
- 3 1 toverboek met een lijst van beginklanken
- 4 1 tovenaarsfiguur met opzetvoetje
- 5 1 aflegbord
- 6 9 kaarten met een toveropgave
- 7 37 letterfiches

Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten jullie de fiches voorzichtig uit het karton halen. Steek de tovenaars op zijn opzetvoetje.

- Iedere speler kiest een spelersfiche en legt het voor zich op tafel
- Leg de complete toverkast en het toverboek in het midden van de tafel
- Leg de kaarten met toveropgaven op het aflegbord met de raaf
- Leg daar drie kaarten als je alleen speelt
- Leg daar zeven kaarten om met z'n tweeën te spelen
- Leg daar alle negen kaarten als je met meer dan twee spelers bent
- Bewaar de letterfiches in het deksel van de doos
- Zet de tovenaars op het gele startveld boven de toverketel



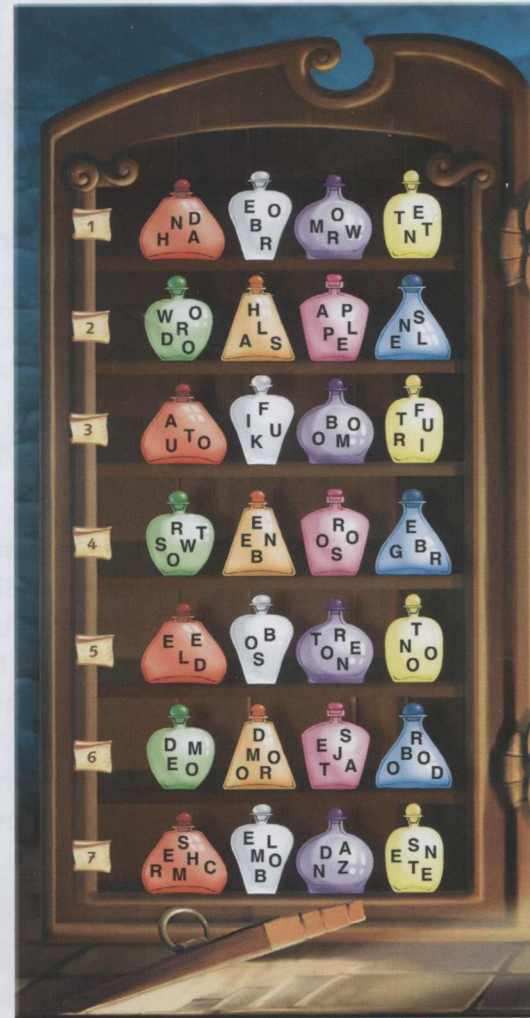
Schakel de tiptoi®-stift nu in. Dat doe je door net zo lang de inschakelknop ingedrukt te houden tot het startgeluid klinkt.

Doel van het spel

Jullie willen de verstrooide tovenaars bij zoveel mogelijk opgaven helpen, zodat hij de tovenaarswedstrijd winnen kan. Wanneer jullie een toveropgave tot een goed einde gebracht hebben, mogen jullie de kaart houden.

Doel van het spel is om aan het eind zoveel mogelijk kaarten te hebben.

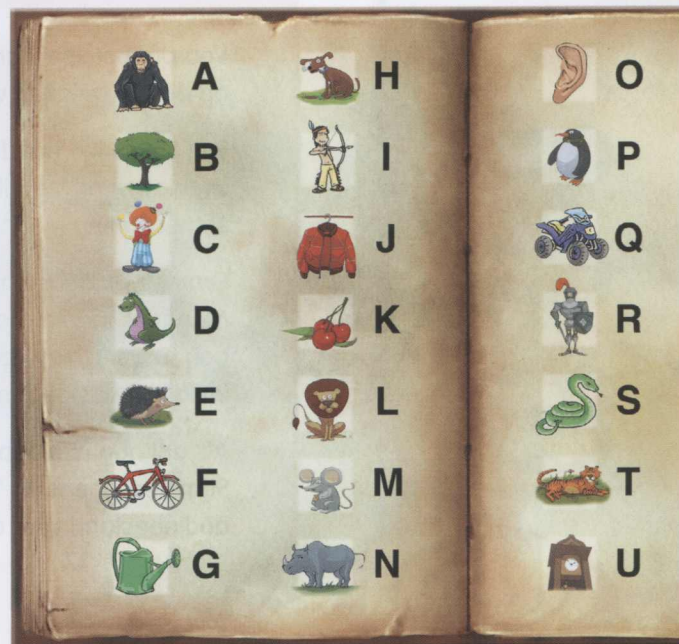
1



2

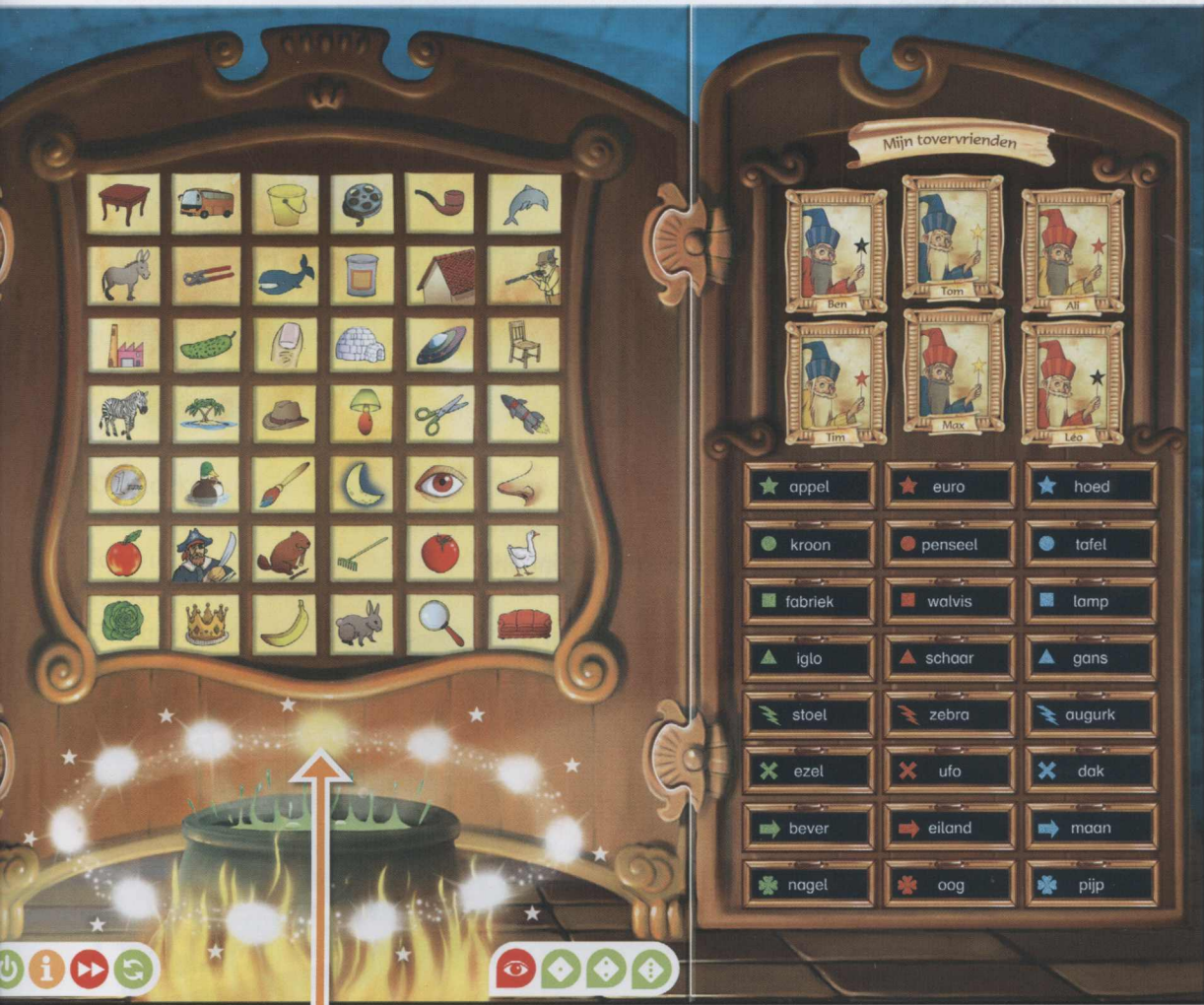


3

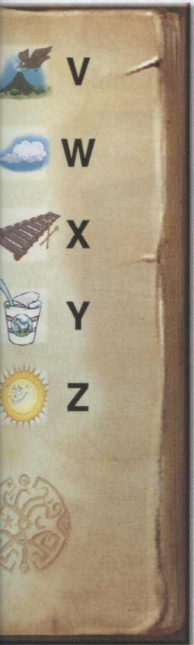


Verloop van de spellen voor
2 t/m 4 spelers

Verloop van de spellen voor
1 speler



4



5



6







7



Bedieningssymbolen

Met de symbolen in de linker benedenhoek van het spelbord, kun je de belangrijkste spelfuncties regelen:

| | | |
|---------------------|---|---|
| Aanmelden |  | Tip met de tiptoi-stift op het aan-symbool om het spel te activeren. |
| Ontdekken |  | Wil je eerst even polshoogte nemen? Tip dan op het symbool Ontdekken . Je kunt nu op je gemak rondkijken wat er in de toverkast ligt, wat in het toverboek staat en welke letters op de fiches te lezen zijn. En als er iets is waarover je meer wilt weten, tip je er gewoon op met de tiptoi®-stift en hij vertelt het je. |
| Info |  | Op het symbool info kan je elk moment tippen om tips en aanwijzingen te horen. Bovendien worden de spelregels kort en helder uitgelegd. Als jullie willen, kunnen jullie je de spelregels laten uitleggen. Als er dan nog vragen opduiken, kun je de antwoorden in deze gedrukte spelregels terugvinden. |
| Over slaan |  | Op het symbool overslaan kan je altijd tippen als je een uitleg van de tiptoi wilt overslaan. |
| Herhalen |  | Op het symbool herhalen kan je altijd tippen om wat de tiptoi het laatst gezegd heeft nog een keer te horen. |
| Spel starten |    | Zijn jullie er klaar voor om Magor met zijn toveropgaven te helpen? Kies dan nu het passende spel uit: In spel 1 (vanaf 5 jaar) draait het om tovenarijen met rijmwoorden, klanken en letters. In spel 2 (vanaf ca. 6 jaar) gaat het erom goed te luisteren en van letters woorden te toveren. In spel 3 (vanaf ca. 7 jaar) krijg je toveropgaven waarbij je lezen en combineren oefent. |

Verloop van een spel

Om te beginnen, beslissen jullie of je spel 1, 2 of 3 gaat spelen. Dat hangt ervan af hoe goed jullie al kunnen toveren. (Een nauwkeurige beschrijving van de spellen vind je op de laatste bladzijde.) Vervolgens leggen jullie het materiaal voor het gekozen spel klaar, zoals op de laatste bladzijde beschreven is. Nu wil de tiptoi®-stift weten wie er meespelen. Hij vraagt jullie daarom eerst op je spelersfiche te tippen.

Luister goed en doe wat hij zegt. En als je de complete spelregels wilt horen, moet je tippen op



Verloop van de spellen voor 2 t/m 4 spelers

Om de tovenaars bij een opgave te helpen, moet je de brutale raaf vangen. Hij maakt er namelijk een sport van om de opgaven van de tovenaars te stelen. Hij grist de opgave weg en met de kaart in zijn snavel vliegt hij razendsnel rond de toverketel, zo snel dat je hem niet eens zien kan. Het lijkt wel alsof hij de nevelkap van de tovenaars om heeft. Help de tovenaars met de achtervolging van de dief! De tiptoi®-stift zegt jullie welke speler beginnen mag. Om de beurt proberen jullie het veld rond de toverketel waar de raaf zich verstopt heeft, te vinden.

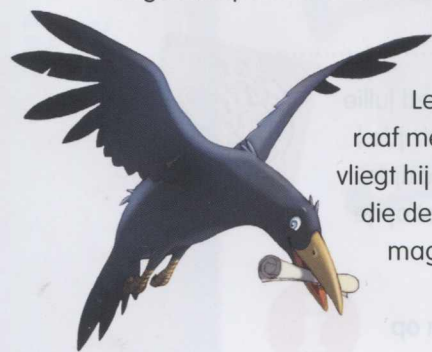
Dat zoeken doe je door de tovenaarsfiguur één, twee of drie velden in een willekeurige richting te laten lopen. Dan tip je met de tiptoi®-stift op het sterretje naast het veld waarop de tovenaars uiteindelijk staat. Zo kan je controleren of je de onzichtbare raaf betrapt hebt.

Als de raaf zich hier niet verstopt heeft, hoor je alleen maar zijn roep. Daaraan kun je horen hoe ver weg de raaf is.

- Hoor je zijn roep zacht? Dan weet je dat hij niet in de buurt is.
- Hoor je zijn roep luid? Dan kan de raaf niet ver weg zijn.

Daarna is de speler die links van hem zit aan de beurt.

Heb jij de raaf gevonden? (Dat vertelt de stift je) Dan mag je nu proberen de opgave die de raaf gestolen had, op te lossen. Dat doe je door op de bovenste opgavekaart op het aflegbord te tippen. De stift vertelt je wat de opgave is. Als je hem goed oplost, mag je de kaart houden. Als het je niet lukt, leg je de kaart in de speldoos, waarmee de kaart uit het spel is. De volgende speler is nu aan de beurt.



Let op: soms kan de brutale raaf meteen weer vluchten. Dan vliegt hij naar een andere speler, die de volgende toveropgave mag oplossen.

Verloop van de spellen voor 1 speler

Je was slim genoeg om de schuilplaats van de raaf te vinden. Probeer een gestolen opgavekaart van hem af te pakken. Dat doe je door met de tiptoi®-stift op de bovenste kaart te tippen. De stift vertelt je nu wat de opgave is.

- Als je hem kan oplossen, mag je de kaart houden.
- Als het je niet lukt, gaat de kaart uit het spel. Leg hem in de speldoos.

Beproof je geluk met de volgende opdrachtkaart en tip op de nieuwe bovenste kaart.



Eind van het spel

- Als je alleen speelt, is het spel na drie opgaven afgelopen.
- Als je met twee spelers speelt, zijn er zeven opgaven voor jullie.
- Bij meer dan twee spelers eindigt het spel na negen opgaven.

Nadat alle opgaven zijn afgewerkt, vertelt de tiptoi®-stift hoe goed jullie Magor geholpen hebben. Wie de meeste opgaven kon oplossen, heeft hem het beste geholpen. Bij de toverwedstrijd zou die speler geen slecht figuur slaan.

Klanken benoemen in plaats van spellen:

Voor het leren lezen en schrijven is het van belang dat het kind eerste begrijpt voor welke klank een letter staat. De letter "M" wordt daarom als "mmmmm" uitgesproken en niet als "em".

De letterfiches hebben op de ene zijde **hoofdletters** en op de andere zijde **kleine letters**.

Afhankelijk van het prestatieniveau van het kind kan om te beginnen met de hoofdletters gespeeld worden, later met hoofd- en kleine letters.

