

4-7  
jaar

# De warrige Weer-Machine

Het leerspel over het weer  
Voor 1 – 4 spelers van 4 – 7 jaar

Auteur: Kai Haferkamp  
Illustraties: Nora Nowatzky, illuVision, Oliver Freudenreich  
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, factor product, DE Ravensburger,  
Vera Bolze (spelregels)  
Geluidsproductie: [www.novosonic.com](http://www.novosonic.com), [www.puuraudio.nl](http://www.puuraudio.nl)  
Redactie: Philipp Feucht  
Ravensburger® spel nr. 00 788 2



## Het leerspel over het weer

Waarom bliksemt en dondert het? Hoe ontstaat regen?  
De verdraaide weermachine van de verstrooide professor Mooiweertje werkt nog niet goed. In elk spel wordt de machine opnieuw gevoed met kennis. Daarvoor lossen spelers opgaven op en beantwoorden ze vragen over verschillende onderwerpen over het thema weer. Elk goed antwoord laat de machine weer ietsje beter werken. Als beloning kan de machine worden gestart en krijg je een vrolijk liedje te horen.

Beste ouders,  
Het spel "De warrige weermachine" 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. Daarvoor 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 4 spelersfiches
  - 2 1 Tweezijdig spelbord
  - 3 1 beker
  - 4 12 cd-speelfiches
  - 5 4 draaischijven
  - 6 1 controlepaneel/afstandsbediening met schuif
  - 7 10 drukknoppen (boven- en onderkant)
  - 8 4 schijven
- 



## Het besturingspaneel

Met het besturingspaneel, rechtsonder op het spelbord regel je de belangrijkste spelfuncties:

- Aanmelden**  Tip met de tiptoi-stift op het **symbool "inschakelen"** om het spel te activeren.
- Ontdekken**  Het symbool met het oog staat voor **ontdekken**. Tip hierop om korte informatie te beluisteren.
- Lied**  Tip met de tiptoi-stift op het teken met de muzikknoot om het weerlied te starten.
- Spelen**  Het symbool met de dobbelsteen staat voor **spelen**. Tip op de dobbelsteen om het spel te starten.
- Info**  Via het **symbool "info"** krijg je tips en aanwijzingen.
- Over slaan**  Op het **symbool "overslaan"** kun je op elk gewenst moment tippen om informatie van tiptoi over te slaan.
- Herhalen**  Op het **symbool "herhalen"** kun je op elk gewenst moment tippen om nog een keer te luisteren naar wat de stift als laatste gezegd heeft.

## Voor het eerste spelen

Beste ouders: voordat het spel de eerste keer gespeeld kan worden, moeten de draaischijven aan het spelbord worden bevestigd en het controlepaneel in elkaar worden gezet.



- Haal alle onderdelen voorzichtig uit het karton en leg ze voor u neer. Maak de draaischijven met de drukknoppen aan het spelbord vast, zoals op de afbeelding hiernaast te zien is. Let daarbij op de kleur aan de rand van de draaischijf, hieraan kunt u zien waar op het spelbord deze draaischijf hoort. Steek het drukknop-onderdeel met het pinnetje van onderen in de gaten van het spelbord. Vervolgens wordt de draaischijf erop gelegd, het schijfje met dezelfde kleur daar weer bovenop gelegd en dan met het bovenste deel van de drukknop vastgemaakt.



- Leg alle onderdelen van het controlepaneel **6** klaar. Het controlepaneel wordt met zes drukknoppen **7** in elkaar gezet. De helften met het pinnetje worden vanaf de onderkant in het paneel gestoken. Daarop worden de langwerpige onderdelen gelegd, zoals op de afbeelding hiernaast te zien is. Deze onderdelen worden vastgezet door het plaatsen van de helften in de vorm van een dopje.



## Vorbereiding van het spel

- Puzzel de beide spelbord onderdelen aan elkaar en leg deze in het midden van de tafel.
- Leg de spelersfiches en de beker naast het spelbord.
- Voordat jullie gaan spelen, kunnen ook alle spelmaterialen onderzocht worden met de tiptoi®. Tip daarvoor op het aan-symbool en dan op het oogje voor de modus 'ontdekken'.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de weermachine met kennis te vullen, door opgaven op te lossen en vragen te beantwoorden. Na maximaal zeven speelrondes is het spel voorbij. Zijn er dan meer dan 11 opgaven opgelost, dan mag je als beloning de weermachine starten en is het spel gewonnen.





## Spelverloop

De verdraaide weermachine kan alleen of met meerdere spelers gespeeld worden. Daarvoor wordt aan het begin gevraagd, wie er mee willen doen. De tiptoi® stift en het controlepaneel dan aan elkaar doorgeven, of blijven voor de speler liggen.

Help professor Mooiweertje met de tiptoi® stift zijn weermachine te repareren. Aan het begin van elke speelronde wordt door tiptoi® afhankelijk van de moeilijkheidsgraad willekeurig een thema van de machine gekozen. Daarna volgt een opdracht uit één van de acht verschillende thema's.

- Welke kleren passen bij het weer?
- weersverwachting
- Neerslag
- Wind

- Wolken
- Klimaatzones
- Jaargetijden
- Extreem weer

Bij de opgaven draai je aan de draaischijven om afbeeldingen te vinden, beantwoord je vragen, of luistert naar geluiden en probeert deze te ordenen. Wanneer je de opgave goed hebt opgelost, mag je twee CD fiches in het controlepaneel schuiven. Daardoor verandert de status van kleur. Wanneer 12 CD fiches in het controlepaneel gedaan zijn, staat de status op groen en kan de machine gestart worden. Was jij een echte weersdeskundige en heb je de meeste opgaven opgelost? Dan mag jij op de groene knop drukken om de machine te starten!

## Welke opdrachten zijn er binnen de verschillende thema's?

<b>Kleding</b>	<b>Kleding draaischijf</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vind passende kleding</li> <li>• Vind het beschreven weertype en bijpassende kleding</li> <li>• Pak je koffer in voor een weekendje weg</li> </ul>
<b>Weersverwachting</b>	<b>Weersvoorspelling monitor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vind de goede tekens voor het weerbericht</li> <li>• Vind vakantielanden op de wereldkaart</li> </ul>
<b>Neerslag</b>	<b>Neerslag draaischijf</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welk soort neerslag is het?</li> </ul>
<b>Wind</b>	<b>Windmachine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stel de windkracht in</li> <li>• Luister naar de wind en leid daar de windkracht uit af</li> </ul>
<b>Wolken</b>	<b>Wolkenraam</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoek de beschreven wolkenvorm</li> </ul>
<b>Klimaatzones</b>	<b>Klimaatzone monitor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welk dier hoort in welk klimaat thuis?</li> <li>• Verdeel de mensen over de juiste klimaatzones</li> <li>• Dierenraadsel</li> </ul>
<b>Jaargetijden</b>	<b>Seizoenen draaischijf</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vind het goede seizoen</li> <li>• Wat kan je in dit seizoen doen?</li> <li>• Welke maand wordt er gezocht?</li> </ul>
<b>Extreem weer</b>	<b>Extreem weer draaischijf</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zoek het beschreven extreme weer</li> </ul>