

5-9
Jahre

Magors Lesezauber

Ein magisches Lernspiel für 1-4 Spieler von 5-9 Jahren

Autor: Kai Haferkamp · Illustration: Plum Pudding / Gianluca Garofalo

Design: ideo, Serviceplan, Kinetic, factor product, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Jutta Perkert, Florian Mühlegg

Soundproduktion: www.novosonic.com

Ravensburger® Spiele Nr.: 00 511 6

Helft Magor den Zauberwettbewerb zu gewinnen!

Bei Magor, dem Zauberer, geht alles drunter und drüber: Der große Zauberwettbewerb steht bevor. Magor will natürlich gewinnen. Deswegen muss er sich gut auf die Zauberaufgaben vorbereiten, doch der freche Rabe stibitzt immer wieder seine Aufgabenkarten. Er fliegt damit magisch schnell um den Kessel. Man kann ihn gar nicht mehr sehen. Hat er etwa die Tarnkappe des Zauberers auf? Können Sie dem schusseligen Zauberer helfen, den Raben zu fangen und die kniffligen Zauberaufgaben zu lösen?



Liebe Eltern,
das Spiel „Magors Lesezauber“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel und erklärt immer genau, was es als Nächstes zu tun gibt.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Magors Lesezauber“ 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 für „Magors Lesezauber“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Das audiodigitale Lernsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig



Inhalt

- 1 1 Zauberschrank bestehend aus einem Mittelteil und zwei Seitenteilen
- 2 4 Spielerplättchen
- 3 1 Zauberbuch mit Anlauttabelle
- 4 1 Zaubererfigur mit Aufstellfuß
- 5 1 Ablage tafel
- 6 9 Zauber-Aufgabenkarten
- 7 37 Buchstabenplättchen

Spiel Aufbau

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel. Steckt die Zaubererfigur in den Aufstellfuß.

- Jeder Spieler wählt ein Spielerplättchen und legt es vor sich hin.
- Den Zauberschrank und das Zauberbuch legt ihr in die Mitte des Tisches.
- Die Zauber-Aufgabenkarten legt ihr auf die Ablage tafel mit dem Raben.
- Lege drei Karten dorthin, um alleine zu spielen.
- Legt sieben Karten dorthin, um zu zweit zu spielen.
- Legt alle neun Karten dorthin, wenn ihr mehr als zwei Spieler seid.
- Die Buchstabenplättchen bewahrt ihr im Schachteldeckel auf.
- Den Zauberer stellt ihr auf das gelbe Startfeld über dem Kessel.



Schaltet den tiptoi-Stift nun ein. Dazu drückt ihr so lange auf den Einschaltknopf, bis das magische Startgeräusch ertönt.

Spielziel

Ihr wollt dem schusseligen Zauberer bei möglichst vielen Aufgaben helfen, damit er den Zauberwettbewerb gewinnen kann. Wenn ihr eine Zauberaufgabe gelöst habt, dürft ihr die Aufgabenkarte behalten.

Ziel des Spieles ist es, bis zum Ende möglichst viele Aufgabenkarten zu sammeln.





4



5



6



7



Steuerungsleiste

Mit der Steuerungsleiste unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmelden		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anmeldezeichen , um das Produkt zu starten.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann tippt auf das Zeichen für Entdecken . Ihr könnt nun erkunden, welche Gegenstände sich im Zauberschrank befinden, was im Zauberbuch steht und welche Buchstaben auf den Plättchen zu lesen sind. Wenn euch etwas interessiert, tippt einfach darauf und der tiptoi-Stift verrät euch, um was es sich dabei handelt.
Info		Über das Info-Zeichen erhaltet ihr Tipps und Hinweise, außerdem werden kurz und übersichtlich die Spielregeln erklärt. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch nun die Regeln über das Info-Zeichen erklären lassen. Falls dann noch Fragen auftauchen, könnt ihr in dieser gedruckten Anleitung nachschlagen.
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.
Spielen	  	Ihr seid schon bereit, Magor bei seinen Zauberaufgaben zu unterstützen? Dann wählt das passende Spiel aus: In Spiel 1 (ab 5 Jahren) beschäftigt ihr euch mit Zaubereien rund um Reime, Laute und Buchstaben. In Spiel 2 (ab ca. 6 Jahren) gilt es, genau hinzuhören und aus Buchstaben Wörter zu zaubern. In Spiel 3 (ab ca. 7 Jahren) gibt es Zauber-Aufgaben, in denen ihr lesen und kombinieren übt.

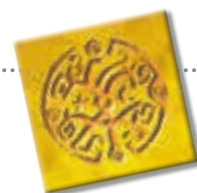
Spielablauf

Zu Beginn entscheidet ihr euch für Spiel 1, 2 oder 3. Je nachdem, wie gut ihr schon zaubern könnt.
(Eine genaue Beschreibung der Spiele findet ihr auf der letzten Seite.)

Baut den Spielplan passend zum gewählten Spiel auf, wie auf der letzten Seite beschrieben.

Der tiptoi-Stift muss nun wissen, wer mitspielt. Er bittet euch darum, zunächst auf eure Spielerplättchen zu tippen.

Hört genau zu und folgt den Anweisungen. Um die ganze Anleitung für das Spiel anzuhören, tippt nun auf



Spielablauf für 2 bis 4 Spieler

Um dem Zauberer bei einer Aufgabe zu helfen, müsst ihr den frechen, kleinen Raben fangen. Der macht sich nämlich einen Spaß daraus, dem Zauberer die Aufgaben zu stibitzen. Er schnappt sich die Aufgaben und mit den Aufgabenkarten im Schnabel fliegt er so magisch schnell um den Zauberkessel, dass man ihn gar nicht mehr sehen kann! Er ist unsichtbar! Hat er etwa die Tarnkappe des Zauberers auf? Helft dem Zauberer bei der Verfolgungsjagd!

Der tiptoi-Stift sagt euch, welcher Spieler beginnen darf. Reihum versucht ihr nun das Feld rund um den Kessel zu finden, bei dem sich der Rabe versteckt hat:

Ziehe hierzu die Zaubererfigur um ein, zwei oder drei Felder in eine beliebige Richtung weiter. Tippe dann den kleinen Stern neben dem Feld, auf dem der Zauberer gelandet ist, mit dem tiptoi-Stift an. So kannst du prüfen, ob du den unsichtbaren Raben erwischst hast.

Wenn sich der Rabe nicht bei diesem Feld versteckt hat, hörst du nur sein Krähen. Das Krähen verrät dir, wie weit der Rabe weg ist.

- Hörst du ein leises Krähen?
Dann ist der Rabe nicht in der Nähe.
- Hörst du ein lautes Krähen?
Dann kann der Rabe gar nicht mehr weit sein.

Jeder hat einen Versuch. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Hast du den Raben gefunden? (Der Stift verrät dir das.) Dann kannst du nun versuchen, die Aufgabe zu lösen, die er stibitzt hat: Tippe dazu die oberste Aufgabenkarte auf der Ablagetafel an. Der Stift erklärt dir die Aufgabe. Kannst du sie meistern, darfst du die Karte behalten. Schaffst du es diesmal noch nicht, legst du die Karte ins Schachtelunterteil. Diese Karte ist aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Achtung: Manchmal kann der freche Rabe gleich wieder flüchten. Dann fliegt er zu einem anderen Spieler, der die nächste Zauberaufgabe lösen darf.

Spielablauf für einen Spieler

Du warst schlau und hast das Versteck des Raben gefunden. Versuche ihm eine stibitzte Aufgabenkarte abzunehmen. Tippe dazu die oberste Karte an. Der tiptoi-Stift erklärt dir die Aufgabe.

- Wenn du sie meistern kannst, darfst du die Karte behalten.
- Wenn es nicht klappt, ist die Karte aus dem Spiel. Lege sie ins Schachtelunterteil.

Versuche dein Glück bei der nächsten Aufgabe und tippe wieder die oberste Karte an.



Spielende

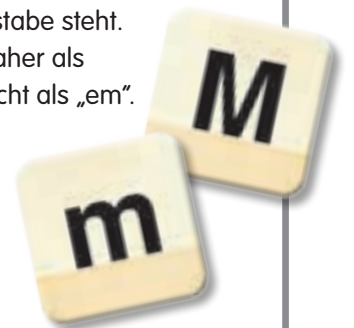
- Wenn du alleine spielst, ist das Spiel nach drei Aufgaben beendet.
- Wenn ihr zu zweit spielt, gibt es sieben Aufgaben für euch.
- Bei mehr als zwei Spielern endet das Spiel nach neun Aufgaben.

Nachdem ihr die Aufgaben erledigt habt, verrät euch der tiptoi-Stift, wie gut ihr Magor geholfen habt. Wer die meisten Aufgaben lösen konnte, hat ihm am besten geholfen. Wie wird er beim Zauberwettbewerb wohl abschneiden?

Lautieren statt Buchstabieren:

Für das Lesen- und Schreibenlernen ist es wichtig, dass ein Kind zunächst versteht, für welchen Laut ein Buchstabe steht. Der Buchstabe „M“ wird daher als „mmm ...“ gesprochen, nicht als „em“.

Die Buchstabenplättchen zeigen auf der einen Seite **Großbuchstaben**, auf der anderen Seite **Kleinbuchstaben**.



Je nach Leistungsstand der Kinder kann zunächst nur mit den Großbuchstaben gespielt werden, später ebenso mit Groß- und Kleinbuchstaben.



Spiel 1

Für Zauberlehrlinge ab 5 Jahren

Für diese Aufgaben nehmt ihr vom Zauberschrank nur den Mittelteil. Die beiden Schranktüren (Seitenteile) zaubert ihr weg. (Aber so, dass ihr sie später auch wieder herzaubern könnt.) Ihr könnt Magor dann bei seinen ersten drei Aufgaben helfen:

- Er muss die passenden Reime für seine Zaubersprüche finden.
- Für den Zauberwettbewerb muss er wissen, mit welchen Lauten seine Zauberdinge anfangen.
- Er will in seinem Schrank Dinge finden, die mit den gleichen Lauten beginnen, wie die Dinge in seinem Buch.



Spiel 2

Für Zaubergesellen ab 6 Jahren, die schon die Buchstaben kennengelernt haben.

Für diese Aufgaben braucht ihr vom Zauberschrank den Mittelteil und auch die linke Schranktür mit den Zauberfläschchen. Magor hat drei neue Aufgaben bekommen. Auch diese Aufgaben muss er nun für den Zauberwettbewerb üben:

- Der Zauberer soll sich ganze Wörter aus Buchstaben herbeizaubern.
- Er will einen Zaubertrank kochen, aber nur Zutaten mit bestimmten Lauten dürfen hinein.
- Er muss herausfinden, was in seinen Zauberflaschen steckt.



Spiel 3

Für Zauberprofis ab 7 Jahren, die schon etwas lesen können.

Für diese Aufgaben braucht ihr den Zauberschrank mit beiden angepuzzelten Schranktüren. Magor hat wieder drei neue Aufgaben bekommen, bei denen ihr helfen könnt:

- Er soll die richtigen Zauberdinge in seine Schubladen legen und muss dazu wissen, was darauf geschrieben steht.
- Er muss die beiden Wörter auf den Schubladen finden, die in seinem Zauberspruch vorkommen.
- Der Zauberer hat vergessen, welcher seiner Freunde zu Besuch kommen wollte. Kannst du ihm helfen, die Hinweise, die er auf der Rückseite des Zauberbuches aufgeschrieben hat, zu kombinieren?

