

5-7
Jahre



1-4



ca. 30 min

Tief im WÖRTER-MEER

**Tauche ein in die Welt
der Buchstaben und Wörter!**

Spielidee

Tief im Wörter-Meer liegt die geheimnisvolle Stadt Anlautis. Dort ist hinter einem verschlossenen Tor ein Schatz versteckt! Um das Tor zu öffnen, braucht ihr zwei Lösungswörter. Stellt euch gemeinsam den Aufgaben der Meeresbewohner: Was reimt sich auf Maus? Wohin gehört das A in Auto? Welche Silben hat das Wort Hase? Für jede gelöste Aufgabe erhaltet ihr Buchstaben. Wenn ihr es schafft, die Lösungswörter richtig zu legen, öffnet sich das Tor zum Schatz.



Ravensburger

Vor dem ersten Spiel

Liebe Eltern,

dieses Spiel funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift.

Bitte laden Sie die passende Audio-datei für „Tief im Wörter-Meer“ auf den Stift.

Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift gela-den 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.



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 mit Anlauttabelle
- 2 58 Buchstaben-Plättchen
- 3 2 Wort-Abstand-Plättchen
- 4 48 Aufgaben-Karten
- 5 4 Spielfiguren-Chips

1



4



2



3



5



Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches.

Sortiert die Aufgaben-Karten entsprechend den Farben auf den Rückseiten der Karten. So entstehen vier Kartenstapel: Orange, Blau, Gelb und Rosa. Orange Karten gehören zur Kategorie „Rätsel“, blaue Karten zur Kategorie „Anlaute“, gelbe Karten zur Kategorie „Buchstaben“ und rosa Karten zur Kategorie „Silben“.

Mischt die Karten jedes einzelnen Kartenstapels und legt sie anschließend mit der farbigen Rückseite nach oben auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Den Stapel der gelben Karten legt ihr zum Beispiel auf den gelben Rahmen unter dem gelben Kugelfisch.

Legt nun alle 58 Buchstaben-Plättchen und die zwei blauen Wort-Abstand-Plättchen gut sichtbar neben

dem Spielplan bereit. Damit die Buchstaben richtig stehen, muss der blaue Streifen auf den Plättchen unten sein.

Zum Schluss nimmt sich jeder, der mitspielen möchte, einen Spielfiguren-Chip. Achtung: Damit wählt ihr nicht nur ein lustiges Meereswesen, sondern gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad! Die Seiten mit den kleinen gelben Seesternchen stehen für ein schwieriges Spiel. Die Seiten ohne Seesternchen stehen für ein einfaches Spiel. Legt den Spielfiguren-Chip mit der gewählten Seite nach oben vor euch ab.

Spielstart

Tippt auf den Würfel, um das Spiel zu starten. tiptoi wird euch fragen, wer an diesem Spiel teilnehmen möchte. Tippt dann die von euch gewählten Spielfiguren-Chips an und achtet dabei auf den Schwierigkeitsgrad. Wenn ihr fertig seid, tippt auf Rudi Rochen. Folgt einfach den Anweisungen des Stifts. Du kannst natürlich auch alleine spielen: Der Spielablauf ändert sich dadurch nicht.



Spielzug

1. Aufgaben-Karte wählen

Welchem Meeresbewohner möchtest du helfen? Wer an der Reihe ist, sucht sich zuerst eine Aufgaben-Karte aus. Du kannst dabei aus den vier verschiedenen Kategorien Rätsel, Anlaute, Buchstaben oder Silben wählen. Nimm die Karte zu dir und drehe sie um, sodass du die Aufgaben-Seite siehst. Sobald du die Karte angetippt hast, stellt dir tiptoi eine Aufgabe.

2. Aufgabe lösen

Du musst die Aufgabe deiner Aufgaben-Karte richtig beantworten, sonst erhaltet ihr keine Buchstabenplättchen fürs Finale. Hör also genau zu und folge den Anweisungen von tiptoi. Die Lösung tippt du auf der Aufgaben-Karte, in der Anlaut-tabelle oder auf den Buchstaben-Plättchen an.

Als Belohnung für die Lösung der Aufgabe erhaltet ihr von dem Meeresbewohner ein oder zwei Buchstaben-Plättchen. Rudi Rochen merkt sich für das Finale die Plättchen, die ihr gewonnen habt. Legt die Plättchen anschließend zurück zu den anderen Buchstaben-Plättchen neben dem Spielplan. Sie werden noch für andere Aufgaben benötigt.

Wenn du nicht richtig antwortest, legst du die Aufgaben-Karte unter den Kartenstapel der passenden Kategorie zurück. Du erhältst dann keine Buchstaben-Plättchen und dein Spielzug ist beendet. tiptoi sagt euch, wer als Nächstes an der Reihe ist. Wenn ihr alle Buchstaben für beide Lösungswörter gesammelt habt, geht es ins Finale.

Finale

Jetzt wird es noch mal richtig spannend! Rudi Rochen sagt euch, wie ihr die gesammelten Buchstaben-Plättchen legen müsst, um das Tor zu öffnen. Hört ihm gut zu und legt die Plättchen seinen Anweisungen entsprechend auf die Felder mit den weißen Rändern in der Mitte

Autor: Michael Kallauch
Fachberatung: Prof. Dr. Katharina Kluczniok
Illustration: Markus Erdt
Design: Serviceplan, ungestalt, brodesign,
Andreas Bachmann (Anleitung)
Fotos: Becker Studios
Soundproduktion: www.novosonic.com
Redaktion: Sven Beyer
Ravensburger® Spiele Nr. 00 103 3

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

des Spielplans. Vorsicht: Wenn ihr ein Plättchen zu oft falsch ablegt, ist das Spiel vorbei und ihr könnt den Schatz nicht mehr bergen! Ihr habt aber für jedes Plättchen mehrere Versuche.

Wenn ihr die zwei Lösungswörter richtig gelegt habt, löst sich der geheime Mechanismus, der das Tor verschlossen hält. Der Weg zum Schatz ist frei.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald beide Lösungswörter richtig liegen und sich das Tor zum Tempel von Anlautis öffnet. Ihr habt es geschafft: Der Schatz gehört euch!



224576-A

Ravensburger