

4-7
Jahre

Das audiodigitale Lern- und Kreativsystem

tiptoi®
macht Wissen lebendig

Dschungel- Olympiade

Interaktives Bewegungsspiel für 1–6 Spieler von 4–7 Jahren

Autor: Kai Haferkamp

Bewegungsdidaktische und musikpädagogische Beratung: Dietlind Löbker

Illustration: Andreas Besser

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios, getty images, Adobe Stock

Soundproduktion: www.novosonic.com

Redaktion: Helena Görres

Ravensburger® Spiele Nr. 00 849 0

Das lustige Bewegungsspiel mit Musik und Tanz

Kommt mit zur Dschungel-Olympiade und werdet aktiv! Hüpf, tanzt, lacht und balanciert euch bei der Dschungel-Olympiade zum Sieg. Steht alle gleichzeitig auf einem Bein und zählt laut bis zehn. Macht fünf Hampelmänner oder dreht euch einmal um euch selbst.

So macht Bewegung Spaß!

Bewegt euch schnell und konzentriert, dann haltet ihr als Sieger der Dschungel-Olympiade bald die goldene Kokosnuss in euren Händen.

Liebe Eltern,
das Spiel „Dschungel-Olympiade“ 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 das Spiel „Dschungel-Olympiade“ 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 dazu 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 die „Dschungel-Olympiade“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

Inhalt

- 1 1 tiptoi-Lautsprecher
- 2 1 Spielplan
- 3 1 Steuerungstafel
- 4 1 Papp-Kokosnuss
- 5 1 Papp-Banane
- 6 1 Schnur
- 7 2 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- 8 6 Spieler-Kärtchen
- 9 31 Bewegungs-Karten
- 10 24 Dschungel-Karten





2



3



4

5



6



7



9



8



10

Vor dem ersten Spiel

Lösen Sie alle Teile aus dem Karton und stecken Sie die Spielfiguren in die dafür vorgesehenen Aufstellfüße.



Hinweise zur Bedienung des Lautsprechers

Batterien einlegen bzw. wechseln

Öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Lautsprechers. Lösen Sie hierfür die Schraube der Abdeckung mit einem passenden Kreuzschlitz-Schraubendreher. Legen Sie anschließend 3 Batterien des Typs 1,5V AAA/LR03 in das Batteriefach ein. Achten Sie darauf, die Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einzulegen. Schließen Sie das Batteriefach, indem Sie die Schraube der Abdeckung festziehen. Weitere Hinweise zur Handhabung der Batterien finden Sie auf Seite 8 dieser Anleitung (Sicherheitshinweise).

Lautsprecher anschalten

Schalten Sie den Lautsprecher an der Unterseite an. Die Kontrolllampe an der Außenseite leuchtet nun rot. Sollte dies nicht der Fall sein, dann überprüfen und ggf. wechseln Sie die Batterien.

Lautsprecher an tiptoi-Stift anschließen

Stellen Sie den tiptoi-Stift in die runde Öffnung auf der Oberseite des Lautsprechers. Achten Sie dabei darauf, dass der Stift geradesteht und die Spitze nach unten zeigt.



Schließen Sie das Kabel des Lautsprechers an die Kopfhörerbuchse auf der Rückseite des tiptoi-Stiftes an.

Lautstärke regeln

Die Lautstärke des Lautsprechers wird über den Lautstärkereglern am tiptoi-Stift geregelt.



Die Steuerungszeichen

Anmelden		Über das grüne Anmelde-Zeichen aktivierst du das Produkt.
Entdecken		Das Zeichen mit dem Auge steht für Entdecken .
Lieder		Über das blaue Zeichen mit den Noten startest du den affenstarken Mitmach-Tanz.
Spielen		Das grüne Zeichen mit dem Würfel benötigst du, um ein Spiel zu starten.
Info		Über das orangefarbene Zeichen mit dem „i“ kannst du dir die Spielregeln anhören und du erhältst weitere Informationen .
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen kannst du jederzeit nutzen, um Geräusche oder Sätze, die der tiptoi-Stift gerade abspielt, zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen kannst du jederzeit nutzen, um dir noch einmal anzuhören, was zuletzt abgespielt wurde.

Spielbeginn

Startet das Spiel über das grüne Zeichen mit dem Würfel. Ihr habt zwei Spiele zur Auswahl. Mit der Banane wählt ihr die Dschungel-Olympiade. Mit einer Dschungel-Karte wählt ihr das lustige Tiere-Suchspiel.



Die Dschungel-Olympiade

Spielziel

Alle Mitspieler sind im Team der Affen. Das Team der Krokodile wird von tiptoi gesteuert. Das Team, das zuerst die goldene Kokosnuss in der Mitte des Spielplans erreicht, gewinnt.

Spielaufbau

Legt den Spielplan in die Mitte des Raums, so habt ihr genug Platz für die Bewegungsaufgaben. Platziert den Lautsprecher mit dem tiptoi-Stift direkt neben dem Spielplan. Banane, Kokosnuss und Schnur legt ihr ebenfalls daneben ab. Mischt jetzt die 31 Bewegungs-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Für ein bis drei Spieler stellt ihr beide Spielfiguren auf das Feld mit der gelben Blume, für vier bis sechs Spieler auf das Feld mit der pinkfarbenen Blume.

Verbindet nun den tiptoi-Stift mit dem Lautsprecher und schaltet beide ein.



Spielablauf

Jeder Mitspieler meldet sich mit einem der sechs Spieler-Kärtchen an und entscheidet sich dabei für ein einfaches Spiel (ein Stern) oder ein schwieriges Spiel (zwei Sterne). Sobald alle Spieler angemeldet sind, beginnt die „Dschungel-Olympiade“ mit dem Warm-Up Song.

Wenn du an der Reihe bist, ziehe drei Bewegungs-Karten und suche dir eine davon aus. Stecke die von dir gewählte Karte nun in den Lautsprecherschlitze. tiptoi erklärt, was zu tun ist. Höre dir immer zuerst die ganze Erklärung in Ruhe an. Es gibt Aufgaben, die allein durch-



geführt werden müssen und Aufgaben, bei denen alle gefragt sind. Ihr habt für jede Aufgabe begrenzte Zeit. Die Zeit für eine Aufgabe startet, sobald ihr Musik hört. Solange die Musik läuft, habt ihr Zeit, die Aufgabe zu erfüllen. Jede Aufgabe darf so oft wiederholt werden, bis die Musik verstummt. Vergesst nicht, die Banane in den Lautsprecherschlitze zu stecken, sobald eine Aufgabe geschafft ist. Legt die Banane deswegen immer griffbereit in die Nähe des Lautsprechers. Nach jeder Aufgabe sagt euch tiptoi, wie gut euer Affen-Team und das Team der Krokodile abgeschnitten haben. Zieht die Spielfiguren entsprechend der von tiptoi genannten Zahlen vorwärts. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Sobald ein Team die goldene Kokosnuss in der Mitte des Spielplans erreicht, hat dieses Team gewonnen. Ihr seid die Sieger? Super! Wie wäre es mit einem affenstarken Mitmach-Tanz, um den Sieg zu feiern? Über das blaue Zeichen mit den Noten auf der Steuerungstafel startet ihr das Bewegungs-Lied.

Das lustige Tiere-Suchspiel

Spielaufbau

Für das lustige Tiere-Suchspiel benötigt ihr die 24 Dschungel-Karten, für jeden Mitspieler ein Spieler-Kärtchen, die Papp-Banane und die 31 Bewegungs-Karten. Legt alles neben den Lautsprecher bereit.

Entscheidet, mit wie vielen Tier-Karten ihr spielen wollt und nehmt beliebig viele Bananen-Karten dazu. Je mehr Karten ihr wählt, desto schwieriger wird das Spiel.

Wenn ihr zum ersten Mal spielt, lasst euch am besten von tiptoi alle Erkennungsmelodien der Tiere vorspielen. Verteilt die Dschungel-Karten gemeinsam im Raum, schaut sie euch gut an und legt sie verdeckt ab.

Spielablauf

Solange das Lied spielt, dürft ihr im Raum umher tanzen. Achtet darauf, dass ihr auf keine Karte tretet. Dann hört ihr eine der Tier-Erkennungsmelodien. Habt ihr erkannt, zu wem die Melodie gehört? Wo versteckt sich dieses Tier wohl? Jeder darf einen Tipp abgeben und sein Spieler-Kärtchen dort ablegen, wo er das Tier vermutet. Wurden alle Spieler-Kärtchen abgelegt, werden die Dschungel-Karten, an denen ein Spieler-

Kärtchen liegt, umgedreht. Ihr seid unsicher, ob die von euch gewählten Tiere stimmen? Dann steckt die Dschungel-Karten zur Kontrolle in den Lautsprecherschlitz. Alle, die richtig getippt haben, bekommen nun eine Bewegungs-Karte als Siegpunkt. Nehmt die Spieler-Kärtchen wieder in die Hand, legt alle Dschungel-Karten zurück und dreht die offenen Karten um.

Ende des Spiels

Wer nach fünf Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Wichtige Informationen zur Benutzung des tiptoi-Lautsprechers

- Für eine einwandfreie Funktionsweise muss die transparente Scheibe über dem Lautsprecherschlitz sauber gehalten werden.
- Schalten Sie den tiptoi-Lautsprecher nach dem Spielen aus.
- Das Innenteil des Lautsprechers darf nicht auseinandergenommen werden.
- Den Lautsprecher nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Lautsprecher dringen.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden



Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungssymbolen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des Typs 1,5V AAA/LR03 verwenden.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Normes de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité „+“ et „-“ lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Avvertenze

- Non cercare mai di ricaricare le batterie non ricaricabili!
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Rimuovere le batterie ricaricabili dal giocattolo prima di ricaricarle!
- Non utilizzare contemporaneamente batterie vecchie e nuove o diversi tipi di batterie!
- Nell'inserire le batterie fare attenzione alla corretta polarità indicata dai simboli „+“ e „-“!
- Rimuovere le batterie quando queste sono scariche o se il giocattolo non viene utilizzato per un periodo di tempo prolungato!
- Non cortocircuitare i morsetti! Raccomandiamo l'utilizzo di batterie alcaline.
- Utilizzare solo le batterie raccomandate o batterie equivalenti.
- Sostituire sempre tutte e non solo singole batterie.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante: Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo: Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

Bitte diese Anleitung aufbewahren.

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
www.tiptoi.de