

6-10
Jahre



Ausdauer,
Aufmerksamkeit
und Hörverstehen
trainieren

Lerne mehr mit Fragenbär!

Pass auf!

In Tulilas Zauberschloss

Fragenbär

Flexible
2-Stufen-Wahl
in jedem Spiel

Gesprochen von
Barbara Buchweitz
Ingo Sasgen



SLI Spielend
Lernen
Verlag

Pass auf in Tullilas Zauberschloss

Es war einmal vor langer langer Zeit im Land der kleinen Elfen, als noch der böse Zauberkater Murrin sein Unwesen trieb. Aber die mutige Elfe Tullila konnte ihm seine Zauberkristalle und damit seine Zauberkraft nehmen. Doch sie ahnte, dass der Elfenzauber nicht ewig wirken würde... Und dann passiert es auch schon: Murrin gelangt in den Besitz eines letzten Zauberkristalls. Damit gelingt es ihm, Fragenbär in einen Teddy zu verwandeln und in Tullilas Schloss einzudringen. Er will sich die Zauberkristalle und den Elfenschatz holen. Doch so leicht gibt Tullila nicht auf, und sie bietet einen fairen Wettkampf an: Wer genügend Zauberkristalle sammelt und den richtigen Zauberspruch findet, kann sich den Elfenschatz verdienen! Und schon beginnt das spannende Spiel: Wer ist schlauer als Murrin? Wer entschlüsselt den Zauberspruch schneller? In Tullilas Zauberschloss kann eine ganze Menge passieren, wenn man nicht richtig aufpasst – bis es für den Sieger am Ende heißt: Elfenzauber, schwarze Katz, hier ist nun der Elfenschatz!

Mehr Aufmerksamkeit und Ausdauer, besseres Hörverstehen

Das phantasievoll gestaltete Lernspiel nimmt die Kinder mit in eine Welt, in der sie lernen, dass man viel gewinnen kann, wenn man gut aufpasst. Zauberkristalle gibt es nämlich nur, wenn eine Aufgabe ohne Fehler gelöst wurde – sonst bekommt Murrin die Kristalle! Wer seinen möglichen Gewinn verdoppeln will, sollte sich seiner Sache also besonders sicher sein, damit Murrin ihn nicht überholt.

Die Kinder begreifen schnell, dass hier kein fauler Zauber im Spiel ist, sondern dass man Fehler vermeiden kann, wenn man mit voller Aufmerksamkeit bei der Sache ist. Je nach Lerntyp können sie zwischen Spielen zur visuellen und auditiven Wahrnehmung wählen. Dabei trainieren sie ihr Arbeits- und Sequenzgedächtnis, Ausdauer und selektives Hören.

Sie üben, die gestellten Aufgaben richtig zu verstehen, die Informationen sinnvoll zu strukturieren und sie dann entsprechend weiterzuverarbeiten – alles ohne Zeitdruck! Während des ganzen Spiels kann in jeder Übung zwischen zwei Schwierigkeitsstufen gewechselt werden. Das Spiel lässt sich intuitiv bedienen, die Kinder freuen sich über motivierende Rückmeldungen und können sich in einer ruhigen Lernumgebung mit einer klaren Sprachausgabe voll und ganz auf die Aufgaben einlassen.

Starten der CD

1. CD-ROM einlegen – zur Installation benötigen Sie Adminrechte!
2. Autostart abwarten oder **FB-Pass-auf-Setup.exe** ausführen und die Ausführung der Anwendung zulassen
3. Den Installationsanweisungen des Pass-auf-Setups folgen
4. Der Installation von **Adobe®AIR®** zustimmen
5. Bitte etwas Geduld, der Startvorgang kann einige Sekunden dauern

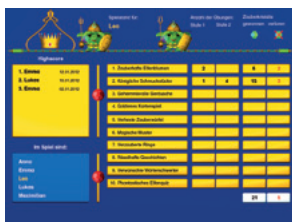
Anmelden



Wer noch nicht gespielt hat, klickt auf den Bleistift, schreibt seinen Namen in das Namenfeld und sucht sich eine Spielfigur aus. Bereits angemeldete Spieler klicken zuerst auf ihren Namen und entscheiden sich dann zwischen weiterspielen (Klick auf o.k.) oder einem neuen Spiel (Klick auf Zauberkrystal). Der Spielstand wird automatisch gespeichert, allerdings löscht ein Klick auf den Zauberkrystal – falls das Spiel noch nicht ganz zu Ende gespielt wurde – die bisherigen Ergebnisse eines Spielers.

Für mehrere spannende Durchgänge gibt es in jedem Spiel immer neue Aufgaben.

Spielstand und Highscore

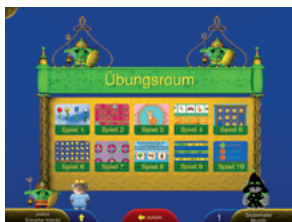


Ein Klick auf den Spielernamen ruft den Spielstand und den Highscore auf.

Wer das ganze Spiel mindestens einmal zu Ende gespielt hat, wird in den Highscore aufgenommen. Auf Platz 1 steht, wer die meisten Zauberkrystal gewonnen und die wenigsten verloren hat. Im unteren Feld erscheinen die Namen aller Spieler, die noch im Spiel sind. Mit Klick auf einen Namen kann der zuletzt gespeicherte Spielstand dieses Spielers aufgerufen werden.

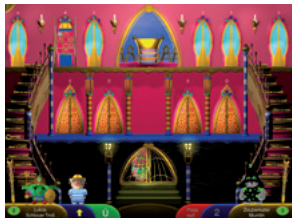
Der Spielstand bietet einen Überblick über das gesamte Spiel und zeigt, welche Übungen Ihr Kind häufiger oder seltener gespielt hat, in welcher Schwierigkeitsstufe gespielt wurde und ob Zauberkrystal gewonnen oder verloren wurden.

Übungsraum – direkt spielbare Trainingseinheiten



Mit einem Klick auf das große **Ü** geht es in den Übungsraum. Hier können die Übungen 1 – 10 gespielt werden, ohne Zauberkrystal zu gewinnen oder zu verlieren. Das gewünschte Spiel wird mit Klick ausgewählt. Dann kommen automatisch immer neue Übungen in diesem Spiel. Die Spieler gelangen mit Klick auf »zurück« wieder zur Spielübersicht im Thronsaal.

Spielübersicht und -ablauf

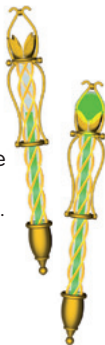


Spielübersicht im Thronsaal

Die Spiele verbergen sich hinter den Türen und werden mit Klick auf die Tür aufgerufen. Die Kristalle und die Zahl über einer Tür zeigen, wie viele Zauberkrystalle es hier im nächsten Spiel zu gewinnen gibt – 1, 2 oder 3 – und wie oft hier schon gespielt wurde.

Zauberstäbe

Hier werden die Zauberkrystalle gesammelt. Die Zahl zeigt, wie viele Krystalle im Moment im Zauberstab sind. Für jeweils 20 Krystalle gibt es 1 Zauberrolle.



Pass auf – Risiko!

Der mögliche Gewinn kann verdoppelt werden, aber man kann auch doppelt so viel an Murrin verlieren!

Wer gewinnt den Elfenschatz?

Ihr Kind tritt gemeinsam mit seiner Spielfigur und Fragenbär gegen den Zauberkehrer Murrin an. Für den, der als erster genügend Zauberkrystalle gewonnen und alle 14 Zauberrollen gesammelt hat, öffnet sich das Tor zur Schatzkammer! Den Elfenschatz bekommt aber nur, wer jetzt noch den richtigen Zauberspruch entschlüsselt!

Zauberkrystalle gibt es in den Spielen hinter den Türen für die richtige Lösung einer der vielen Aufgaben, die dort warten. Wer seinen Zauberstab mit 20 Zauberkrystallen aufgeladen hat, bekommt dafür 1 Zauberrolle. Achtung! Nicht nur die eigene Spielfigur, sondern auch der Gegenspieler Murrin kann Krystalle sammeln!

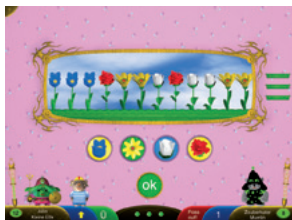
Spielprinzip

Die Anzahl der Zauberkrystalle, die es in einem Spiel zu gewinnen gibt, wechselt jedes Mal zwischen 1, 2 oder 3! Spiele, die noch nicht so häufig gespielt wurden, »locken« mit einem möglichen Gewinn von 3 Krystallen auf einmal. Diesen Gewinn kann ihr Kind darüber hinaus mit Klick auf »**Pass auf**« verdoppeln, aber nur, wenn es keinen Fehler macht – sonst bekommt Murrin die Krystalle. Wer nicht gut aufpasst, muss also damit rechnen, dass Murrin als erster alle Zauberrollen einsammeln kann. Die Zauberkrystalle werden nach jedem einzelnen Spiel verteilt und es geht es automatisch zurück in den Thronsaal, wo ein neues Spiel ausgewählt werden kann.

Es spielt keine Rolle, in welchen Spielen und in welcher Stufe die Zauberkrystalle gesammelt werden. Jedes Kind kann dabei seine eigene Strategie entwickeln: auf Sicherheit spielen oder mit mehr Risiko schneller vorankommen.

Wer etwas nicht richtig verstanden hat, klickt einfach jederzeit auf das Fragezeichen oder auf Fragenbär. Ein weiterer Klick bricht die Erklärungen ab.

Spiel 1: Zauberhafte Elfenblumen – Arbeitsgedächtnis

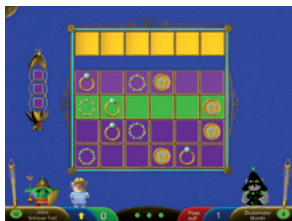


8-12 Blumen in 3 Farben (Stufe 1) oder in 4 Farben (Stufe 2) merken

Ziehe die richtige Anzahl Elfenblumen in den Blumenkästen. Du kannst sie auch wieder herausnehmen. Klicke auf o.k., wenn du sicher bist, dass du alles richtig gemacht hast.

🟢 Du musst 3 Blumenkästen richtig bepflanzen. Die »Pflanzanweisung« wird dir so oft vorgelesen wie du möchtest.

Spiel 2: Königliche Schmuckstücke – Sequenzgedächtnis

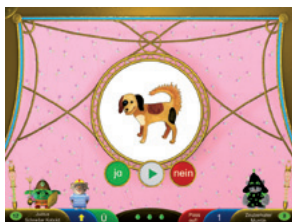


3 Elemente (Stufe 1) oder 4 Elemente (Stufe 2) einprägen

Merk dir die Reihenfolge der Schmuckstücke ganz genau! In welcher Reihe liegen sie jetzt an der gleichen Stelle? Klicke sie an. Achtung: Du hast nur einen Versuch!

🟢 Du musst 3 Aufgaben richtig lösen. Die richtigen Schmuckstücke werden dir so lange gezeigt wie du möchtest.

Spiel 3: Geheimnisvolle Geräusche – selektives Hören

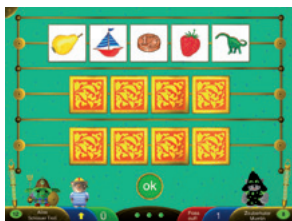


2/3/4 (Stufe 1) oder 5/6/7 (Stufe 2) Geräusche erinnern

Das Bild zeigt dir, wer oder was eines der geheimnisvollen Geräusche macht. Merk sie dir gut, denn dann hörst du nur noch die Geräusche. Kannst du dich an sie erinnern? Klicke auf ja oder auf nein. Oder hör dir das Geräusch noch mal an.

🟢 Du musst alle 2 – 7 richtigen Geräusche wiederfinden, zwischendurch hörst du auch falsche!

Spiel 4: Goldenes Kartenspiel – visuelle Verarbeitung

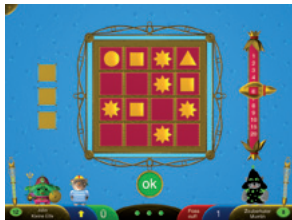


4 Bilder (Stufe 1) oder 5 Bilder (Stufe 2) behalten

Klicke erst auf o.k., wenn du dir die Bilder auf diesen Karten wirklich gut gemerkt hast! Hokus-pokus! Jetzt ist eine Karte dazugekommen. Weißt du welche? Dann klicke sie an. Achtung: Du hast nur einen Versuch!

🟢 Du musst 3 Aufgaben richtig lösen. Die Karten werden dir so lange gezeigt wie du möchtest.

Spiel 5: Verhexte Zauberwürfel – Merkfähigkeit

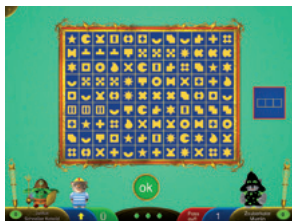


8 Formen (Stufe 1) oder 10 Formen (Stufe 2) erfassen

Hör genau zu und merk dir, wie viele Dreiecke, Kreise, Quadrate oder Sterne gesucht werden. Die verhexten Zauberwürfel zeigen immer wieder etwas anderes. Klicke erst auf o.k., wenn du die richtige Anzahl der Formen siehst.

🟢 Du musst 3 Aufgaben richtig lösen. Die Aufgabe wird dir so oft vorgelesen wie du möchtest.

Spiel 6: Magische Muster – Ausdauertraining



Einfache Muster (Stufe 1) oder schwierigere Muster (Stufe 2) entdecken

Finde alle Zeichen, die so angeordnet sind wie das magische Muster in dem kleinen Rahmen. Klicke erst auf o.k., wenn du ganz sicher bist, dass du alle Muster gefunden hast – wie viele gesucht werden, wird nicht verraten!

🟢 Du musst 1 Aufgabe richtig lösen. Das gesuchte Muster wird die ganze Zeit gezeigt.

Spiel 7: Verzauberte Ringe – Muster-Simultanerfassung

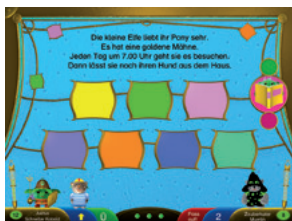


1 Muster aus 3 Mustern (Stufe 1) oder 5 Mustern (Stufe 2) wiedererkennen

Merk dir das Muster in dem Ring oben in der Mitte des Spiels ganz genau. Abrakadabra! Jetzt ist das Muster in einen anderen Ring gezaubert worden. Klicke ihn an. Pass gut auf, du hast nur einen Versuch!

🟢 Du musst 2 Aufgaben richtig lösen. Das Muster wird dir so lange gezeigt wie du möchtest.

Spiel 8: Rätselhafte Geschichten – auditive Wahrnehmung



2–4 Bilder aus 5 Bildern (Stufe 1) oder 7 Bildern (Stufe 2) einer Geschichte zuordnen

Du kannst diese Geschichten selber lesen oder sie dir vorlesen lassen. Klicke erst auf o.k., wenn du dir alles gemerkt hast, was in der Geschichte vorkommt. Klicke dann auf alle Bilder, die zu der Geschichte passen.

🟢 Du musst 1 Aufgabe richtig lösen. Lass dir so lange Zeit wie du möchtest.

Spiel 9: Verwünschte Wörterschwerter – verbale Intelligenz

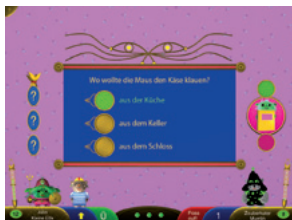


Aus 5 Wörtern 3-mal (Stufe 1) oder 4-mal (Stufe 2) ein nicht dazugehörendes Wort erkennen

Sieh dir die Wörter in jeder Reihe genau an. Du kannst sie dir auch vorlesen lassen. In jeder Reihe gibt es ein Wort, das nicht zu den anderen passt. Klicke es an. Pass auf, du hast nur einen Versuch!

- Du musst 3 oder 4 Aufgaben richtig lösen. Lass dir so lange Zeit wie du möchtest.

Spiel 10: Phantastisches Elfenquiz – Hör- und Sprachverständnis

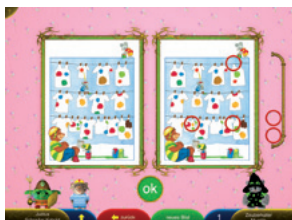


Zu einer Geschichte 2 Fragen (Stufe 1) oder 3 Fragen (Stufe 2) beantworten

Du kannst diese Geschichten selber lesen oder sie dir vorlesen lassen. Klicke erst auf o.k., wenn du dir alles gemerkt hast, was in der Geschichte vorkommt. Beantworte dann Fragen zu der Geschichte. Pass gut auf, dein erster Klick zählt!

- Du musst 2 oder 3 Aufgaben richtig lösen. Lass dir so lange Zeit wie du möchtest.

Spiel 11: Verfluchte Suchbilder – Belohnungsspiel ohne Wertung



Einfache Fehler (Stufe 1) oder schwierigere Fehler (Stufe 2) finden

Im rechten Bild haben sich 5 Fehler versteckt. Markiere die Fehler mit den roten Ringen. Ziehe die roten Ringe auf alle 5 Fehler im rechten Bild. Wenn du fertig bist, klicke auf o.k.

- Du musst in jedem Bild 5 Fehler finden. Wenn du noch mal spielen willst, klicke auf »neues Bild«.

Spiel 12: Tulilas Elfenzauberspruch – Endspiel



Die Zauberrollen öffnen und das Puzzle mit dem Zauberspruch richtig zusammensetzen

Nur wer den richtigen Zauberspruch entschlüsselt, bekommt den Elfenschatz! Ziehe die einzelnen Teile des Puzzles an die richtige Stelle im goldenen Rahmen. Durch Anklicken kannst du sie drehen. Wenn du fertig bist, klicke auf o.k.

- Mit deiner Urkunde kannst du beweisen, dass du den Elfenschatz gewonnen hast!



Die Bedienung ist kinderleicht und sicher. Ein unbeabsichtigtes Spielende wird durch eine Sicherheitsabfrage verhindert. **Der Spielstand wird automatisch gespeichert.**



Übungsmodus

Wechsel zwischen Lern- (Üben) und Bewertungsphase (Spielen)



2 Schwierigkeitsstufen

beim Spielen und beim Üben



Pass auf

Der mögliche Gewinn kann verdoppelt werden, aber man kann auch doppelt so viel verlieren!



Klick auf den gelben Pfeil:
(weitere Menüleiste ersicht)
Zurück/Beenden/Lautstärke

lauter / leiser = Verschieben des Reglers

Ende = Klick auf das Haus beendet das Spiel (mit Sicherheitsabfrage)

Zurück = Start eines neuen Spiels oder Anmeldung weiterer Spieler

Spielstand/Highscore

wird mit Klick auf den Spielernamen aufgerufen. Wer das ganze Spiel mindestens einmal zu Ende gespielt hat, wird in den Highscore aufgenommen.



Erklärung des Spiels wird wiederholt

© Spielend Lernen Verlag
D-82237 Wörthsee, Bullachstraße 2

Alle Rechte vorbehalten, einschließlich des Übersetzungsrechts für alle Sprachen.

Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, sowie jegliche Vervielfältigung sind gem. Urheberrecht untersagt. Die Benutzung der Software über ein Netzwerk oder andere elektronische Systeme ist ebenfalls unzulässig.

Für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben übernimmt der Verlag keine Haftung.

Idee, Konzeption, Produktion

Spielend Lernen Verlag
Vera Lohmann / Thomas Steinkämper
D-82237 Wörthsee

mit Beratung von

Michaela Böttcher
Anna Berg

Programmierung

KM-IT
D-50674 Köln

Musik und Audioproduktion

IS Medien
D-14469 Potsdam

Sprecherinnen und Sprecher

Fragenbär, Murrin, Erklärungen:
Ingo Sasgen
Tulila: Barbara Buchweitz
Wächter: Helena Sasgen
Flöte: Uta Sasgen

Fragenbär® ist ein eingetragenes Warenzeichen der SL-Medienproduktion Steinkämper/Lohmann GbR D-82237 Wörthsee

weitere Infos: www.fragenbär.de

Hotline: hotline@fragenbär.de

ISBN: 978-3-940811-06-6

Die CD-ROM muss sich immer im Laufwerk befinden (Kopierschutz!)

Für den Ausdruck der Urkunde muss der Acrobat-Reader® auf dem Rechner installiert sein. Kostenloser Download unter: www.adobe.com/de