



Fachkommission der KMK zur Überprüfung von Lehr- und Lernmitteln für den Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation

tiptoi-Lernspiel: Magors Lesezauber (tiptoi: Ein audiodigitales Lernsystem von Ravensburger)

Lesespiel mit dem tiptoi-Stift

1–4 Spieler
5–9 Jahre

Verlag: [Ravensburger](#)

Ravensburger hat mit dem tiptoi-Stift ein System entwickelt, bei dem Bücher und Spiele für unterschiedlichste Altersklassen lebendig werden und einen hohen Aufforderungscharakter für Kinder bieten.

Voraussetzung ist der tiptoi-Stift, auf den man mit Hilfe des Internets die jeweils erforderlichen Audiodateien problemlos und anwenderfreundlich laden kann.

Ziel des Spieles **Magors Lesezauber** ist es, einem tollpatschigen Zauberer zu helfen, damit der einen Zaubererwettbewerb gewinnen kann. Ein Spieler alleine muss hierfür drei Aufgaben lösen, zwei Spieler müssen sieben Aufgaben bewältigen und bei drei bis vier Spielern warten neun Aufgaben auf ihre Lösung.

Um eine Aufgabe lösen zu dürfen, müssen die Spieler zunächst der Reihe nach den tiptoi-Stift auf dem Spielbrett ansetzen. Sie hören dann das Krächzen eines Raben. Je nachdem, wie laut das Krächzen ist, wissen die Spieler, auf welchem Spielfeld der Rabe zu finden ist. Wer ihn dann erwischt, darf eine Aufgabe lösen und so dem Zauberer helfen, seinen Wettbewerb zu gewinnen.

Die Spielanweisungen werden alle vom Stift beim Antippen der entsprechenden Felder gegeben.

Das Spiel besitzt hohen Motivationscharakter durch die Hintergrundgeschichte, die Spielfeldgestaltung und den magischen tiptoi-Stift. Die Spielphasen dauern ca. eine halbe Stunde und die Regeln sind einfach und auch für jüngere Kinder verständlich.

Dieses Spiel beinhaltet drei verschiedene Spielvarianten, die ein unterschiedliches Lesekönnen bei den Spielern verlangen.

Spielvariante 1 (ab 5 Jahren):

Hier müssen die Spieler jeweils ein passendes Reimwort für einen Zauberspruch finden, Anlaute erkennen und Dinge einander zuordnen, die die gleichen Anlaute haben.

Spielvariante 2 (ab 6 Jahren mit Buchstabenkenntnis):

Hier müssen die Spieler vorgegebene Inlaute in Wörtern erkennen, Wörter buchstabieren und Purzelwörter erkennen und ordnen.

Spielvariante 3 (ab 7 Jahren mit ersten Lesekenntnissen):

Hier müssen die Spieler Wörter erlesen, Wörter auditiv erkennen und anhand des Schriftbildes wiederfinden. Des Weiteren müssen sie Hinweise selbstständig erlesen, kombinieren und so Personen erkennen.

Empfehlung für den Einsatz bei Schülern mit dem Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation:

Die Sprechstimme des Stiftes ist klar und gut verständlich, vor allem beim Einsatz von Kopfhörern oder externen Lautsprechern. Das Sprechtempo ist aber für Kinder mit dem Förderschwerpunkt Hö-

ren und Kommunikation zu schnell. Es gibt sehr viele Anweisungen auf einmal zu verstehen und zu verarbeiten, die Pausen zwischen den Sätzen des Sprechers sind kurz. Außerdem sind die Anweisungen nicht immer ganz eindeutig. Gerade die Aufgaben, bei denen die Kinder einzelne Laute oder Zutaten für den Zaubertrank erkennen sollen, sind für diese Schüler oder AVWS schwer lösbar.

Auch das Hörrätsel mit dem Raben zu Beginn des Spieles ist für Kinder mit dem Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation ungeeignet, da es selbst für Normalhörende schwierig ist, die Hörimpulse mit Erfolg zu nutzen.

Die eigentliche Übungszeit und der inhaltliche Umsatz der Spielaufgaben sind relativ gering, sodass dieses Spiel für den Einsatz in der Schule im Grunde zu ineffektiv ist.

Heidelberg, im April 2013

Ulrike Schmid