

### Het zanglokaal



Zingen is voor Polly zijn lust en zijn leven – en het liefste zou hij willen dat nog veel meer monsters net zo graag zouden zingen als hij en zijn beroemde Mini-Monster-Koor. Zing gewoon gezellig mee...!

**Spel 1: Ken je dit liedje?** Polly zal de melodie van een bekend liedje voorspelen. Als je het liedje herkent, moet je op een van de doe-bordjes op het plaatje dat daar bij hoort, tippen.

**Spel 2: Zing met ons mee!** Polly heeft een liedje uitgezocht dat hij samen met zijn Mini-Monster-Koor en jou zingen wil. Als je er klaar voor bent, moet je op het passende plaatje op een van de doe-bordjes tippen en je kunt losbarsten!

### De geluidsstudio



De geluidsstudio is het rijk van Presto, de wervelwind met de vele armen. Zijn lievelingsinstrument is de xylofoon maar in zijn studio neemt hij van alles op.

**Spel 1: Hoger of lager...?** Presto speelt een paar keer twee tonen op zijn xylofoon en jij moet zeggen of de tweede toon hoger of lager was dan de eerste.

**Spel 2: Speel me na!** Presto laat eerst de laagste toon van zijn xylofoon horen en daarna een andere. Jij moet nu op de xylofoonkaart op de tweede toon die Presto aangeslagen heeft, tippen!

**Spel 3: Melodieën op de xylofoon naspelen**

Presto kiest een van de liedjes die op de achterkant van de band-bordjes staan uit en vraagt jou om dat liedje met behulp van de xylofoonkaart na te spelen.

**Spel 4: De artiest in jou** Presto gelooft dat jij wellicht helemaal geen slechte componist zou zijn – geef hem een voorproefje van je kunnen en speel naar hartelust op de xylofoon!

### Het slagwerklokaal



In het slagwerklokaal is Berry de baas. Hij zit te popelen om allerlei interessants over zijn lievelingsinstrumenten van de ritmegroep te vertellen en te laten horen.

**Spel 1: Trommel het ritme!** Berry noemt een ritmevolgorde op een van de doe-bordjes. Neem het doe-bordje met de slaginstrumenten en trommel de volgorde zo goed als je kan, na.

**Spel 2: trommelketting** Berry zal een kleur noemen. Sla op de trommel met die kleur. Daarna zal Berry deze kleur en nog een andere kleur noemen. Nu moet jij, één voor één, op de daarbij behorende trommels slaan. Na acht ronden is het spel afgelopen.

**Spel 3: Laat horen wat je kunt!** Berry is ervan overtuigd dat jij het ritme in je bloed hebt – laat hem horen wat je kan en geef een fantastische trommelsolo op zijn drumstel weg!

### Het geluiden lokaal



Van alle monsters heeft de kleine Foni het beste gehoor...! Hij verzamelt alle geluiden die er op de wereld zijn – daarvoor heeft hij zelf een fantastische machine gebouwd. Hij laat jou er vast wel op spelen. Vraag het hem maar!

**Spel 1: Wat hoor jij...?** Foni laat vier verschillende geluiden horen. Na elk geluid moet jij dan op de passende toets van de afstandsbediening tippen.

**Spel 2: Erop of eronder** Foni laat vier verschillende geluiden horen – maar wel allemaal tegelijkertijd! Vind jij alle passende toetsen op de afstandsbediening?

**Spel 3: Wat hoort bij elkaar?** Foni noemt een van de vier categorieën: geluiden uit de natuur, geluiden van voertuigen, geluiden van dieren en signaalgeluiden. Tip zo snel mogelijk op de zes toetsen die daarbij horen op de afstandsbediening!

**Spel 4: Daar klopt iets niet...!** Foni laat vier geluiden horen. Drie daarvan horen tot dezelfde groep maar een niet.... Tip op die toets op de afstandsbediening.

### Eind van het spel

Zodra alle lokalen van de muziekschool een keer bezocht zijn (als jullie met z'n vieren spelen, worden twee van de zes lokalen twee keer bezocht), roept Krokus jullie een voor een op het podium en je optreden kan beginnen! Naar gelang hoeveel je tijdens het spel geleerd (hoeveel punten je verdiende) hebt, zal je optreden meer of minder succesvol zijn. Maar maak je geen zorgen want applaus krijg je in ieder geval!

© 2015 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger BV · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort  
Ravensburger NV / SA · BITM, Atomiumsquare, P.O. box 357  
B-1020 Brussel / Bruxelles  
www.ravensburger.com  
www.tiptoi.nl  
www.tiptoi.be

4-7  
jaar

Het interactieve leersysteem

tiptoi®  
brengt leren tot leven

232520

Ravensburger



### Een muzikale wedstrijd voor 1 - 4 spelers van 4 - 7 jaar

Auteur: Kai Haferkamp  
Muziek pedagogische adviezen: Dietlind Löbker  
Design: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (spelregels)  
Illustraties: Joachim Krause, illuVision  
Redactie: Jens Voigtländer  
Soundproductie: www.novosonic.com, www.puuraudio.nl  
Ravensburger® spel nr. 00 734 9

### Hooggeëerd publiek, komt dat horen, komt dat zien!

Alle monsterbands van het land willen meedoen met het grote muziekfestival. Maar om het podium op te mogen, moet iedereen zich bewijzen: Wie kent de instrumenten? Wie weet maat te houden? En wie zingt het hoogste lied? Op deze muziekschool maken de spelers kennis met de fantastische veelsoortigheid van de muziek.



Beste Ouders,  
Het spel "De monsterlijke muziekschool" functioneert uitsluitend met de originele Ravensburger® tiptoi-stift. De stift leidt de spelers door het spel en legt steeds precies uit wat er gedaan moet worden.

Voordat het spel kan beginnen, moet het bij dit spel behorende audiobestand op de stift geladen worden.

Een uitvoerige handleiding voor het downloaden van een audiobestand en overzetten op de stift, vindt u bij de stift. Daarom hierbij alleen een korte samenvatting:

Om een audiobestand op de stift over te zetten, heeft u het programma "tiptoi® Manager" nodig. Daartoe sluit u de stift met het USB-snoer op uw computer aan. Er verschijnt een verwisselbare schijf met de naam "tiptoi". Daar vindt u de installatiebestanden voor de "tiptoi®Manager" (voor Windows-PC resp. Mac),

Als dat nog niet gebeurd is, installeert u de "tiptoi® Manager" op uw computer. Start vervolgens de "tiptoi® Manager". Klik in het menu op "producten" om het audiobestand voor dit spel te downloaden en op uw tiptoi-stift over te zetten.

Ravensburger



## Inhoud



## Het besturingspaneel

Met het besturingspaneel, rechtsonder op het spelbord regel je de belangrijkste spelfuncties:

<b>Aanmelden</b>		Tip met de tiptoi-stift op het <b>symbool "inschakelen"</b> om het spel te activeren.
<b>Ontdekken</b>		Wil je eerst even rondkijken? Tip dan op het <b>symbool "ontdekken"</b> en vervolgens op de verschillende spelmaterialen. Overigens: in de modus "ontdekken" kun je door middel van de betreffende doe-bordjes helemaal zelfstandig op het slagwerk of de xylofoon spelen. Tip daarvoor op het groene vinkje op de afstandsbediening.
<b>Spelen</b>		Zijn jullie klaar voor het grote optreden? Tip dan op het symbool met de dobbelsteen <b>om het spel te starten</b> .
<b>Info</b>		Via het <b>symbool "info"</b> krijg je tips en aanwijzingen. In het spel worden kort en bondig de spelregels uitgelegd.
<b>Over slaan</b>		Op het <b>symbool "overslaan"</b> kun je op elk gewenst moment tippen om informatie van tiptoi over te slaan.
<b>Herhalen</b>		Op het <b>symbool "herhalen"</b> kun je op elk gewenst moment tippen om nog een keer te luisteren naar wat de stift als laatste gezegd heeft.

## Spel voorbereiding

1. Leg de twee delen van het spelbord aan elkaar in het midden van de tafel.
2. Iedere speler kiest een band-bordje en legt dit voor zich neer op tafel.
3. Leg de drie doe-bordjes naast het spelbord klaar.
4. Zet de figuur van het schoolhoofd Krokus op de onderste trede van de trap naar het podium.
5. Schakel de tiptoi-stift in en tip ermee op het symbool voor inschakelen.

## Doel van het spel

Doel van het spel is de eigen monsterband klaar te stomen voor het grote optreden. Om op de avond van het grote concert niets mis te laten gaan, biedt Krokus, het hoofd van de muziekschool, de hulp van zijn zes monsterleraren aan: elk is een meester in zijn vak en deelt graag zijn kennis. Krokus zal één voor één elke afzonderlijke band naar één van de zes lokalen roepen. In elk lokaal wachten verschillende opdrachten en spelletjes die je onder de knie moet proberen te krijgen. Zodra voldoende opdrachten goed uitgevoerd zijn, komt het grote moment: wiens optreden valt bij het publiek het meest in de smaak?

De toonladder in het midden van het spelbord speelt een belangrijke rol in het spel – maak jezelf, voor het spel begint eerst in de modus "ontdekken" vertrouwd met de afzonderlijke tonen van de traptreden.

## Verloop van het spel

### 1. Aanmelden en start van het spel

Nadat je op het symbool "inschakelen" getipt hebt, leidt de tiptoi-stift jullie door de aanmelding van het spel. Nadat jullie allemaal een band uitgekozen hebben, moet jullie op een trede van de trap op het spelbord tippen, om te beginnen. De speler die zich als eerste aangemeld heeft, begint. Daarna gaat het steeds in de volgorde van de aanmelding van de spelers verder.

### 2. Opdrachten vinden

Wanneer een speler aan de beurt is, laat het schoolhoofd Krokus eerst de toon van de traptrede waarop hijzelf staat horen en daarna de toon van een volgende traptrede. In het lokaal dat aan deze traptrede

ligt, wacht de volgende opdracht. De speler die aan de beurt is, tikt nu met de tiptoi® op de trede waarvan hij gelooft dat het de juiste is. Als hij hem gevonden heeft, zet hij de speelfiguur van Krokus op die trede en tikt dan op het monster in het aangrenzende lokaal om de opdracht te starten. Als hij op de verkeerde trede getipt heeft, mag hij het gewoon nog een keer proberen. Als hij de tweede keer weer niet goed tikt, vertelt Krokus naar welk lokaal hij moet gaan. Ook in dit geval wordt Krokus op de aangegeven trede gezet en op het monster in het aangrenzende lokaal getipt.

### 3. Een overzicht van de afzonderlijke soorten opdrachten

#### De instrumentenwerkplaats



In de werkplaats zorgt de handige Reno ervoor dat kapotte muziekinstrumenten weer snel gerepareerd worden. Hij kent ieder instrument en kan er een heleboel over vertellen.

**Spel 1: Vind het instrument!** Reno laat telkens één van de vele instrumenten in de muziekschool klinken, om te zien of het goed gestemd is. Kun jij het vinden?

**Spel 2: Instrumentenquiz** Reno test je kennis en beschrijft een instrument. Als je niet meteen weet welk instrument hij bedoelt, kun je om meer tips vragen.

**Spel 3: Instrumentgroepen** Sommige instrumenten zijn familie van elkaar en vormen een groep – kun jij alle leden van zo'n instrumentenfamilie vinden?

**Spel 4: Ongeruimd staat netjes!** Reno gaat zijn werkplaats opruimen en noemt een aantal, dat jullie in de instrumentenkast moeten opbergen. Kun jij alles vinden?

#### De klassieke muzieksalon



In de muzieksalon luistert de professor de hele dag naar grote symfonieën en gevoelige meesterwerken. Hij vertelt graag waarom zijn vele lievelingsstukken zo bijzonder voor hem zijn.

**Spel 1: Luister naar de muziek!** De professor beschikt over een aanzienlijke verzameling grammofoonplaten en laat met plezier het een en ander horen op zijn oude grammofoon. Luister goed en ontdek hoe verschillend klassieke muziek kan klinken.

**Spel 2: Hoe klinkt dat?** In dit spel zou de professor graag onderzoeken, wat jij van zijn lievelingsmuziek vindt: Klinkt het langzaam of snel, word je er vrolijk van of windt het je op...?