

# HOORCH

## Kurzanleitung

HOORCH ist eine interaktive und multimediale Spiel-und-Lernbox für Kinder. Sie besteht aus einem Minicomputer, sechs RFID-Readern, einem Mikrofon, zwei Lautsprechern, vielen blinkenden Lichtern und bunten Tasten.

## HOORCH-Box und Zubehör

Zum HOORCH-Spieleset gehören:

- 1x HOORCH-Box aus Holz, Plexiglas und elektronischen Bauteilen
- 1x HOORCH-Zubehörbox aus Holz mit:
  - 1x USB-Kabel und Netzteil
  - 2x Kopfhörer
  - 20 KARTEN mit Tierbildern + Zahlen (Vorder- und Rückseite)
  - 6x Holz-SPIELFIGUREN (Roboter, Ritter, Frau, Magierin, König, Königin)
  - 30x Plättchen zum Ankleben von selbstgemachten Spielfiguren
  - 7x Holz-SPIELAUSWAHLSTEINE (1x1, Tierorchester, Tierlaute,...)
  - 4x Holz-FUNKTIONSCHIPS zur Spielsteuerung (JA, NEIN, ENDE, FRAGEZEICHEN)

## Spiele



### **Geschichten aufnehmen:**

Zu deiner Spielfigur kannst du in diesem Spiel eine Geschichte aufnehmen. Eine Spielfigur kann immer nur eine Geschichte speichern. Die alten Geschichten wandern bei einer neuen Aufnahme ins Archiv (auf das bald die LehrerInnen zugreifen können)



### **Geschichten abspielen:**

Zuvor aufgenommene Geschichten können hier angehört werden.



### **Tier-Orchester:**

Lege die Tierkarten auf die Spielfelder und HOORCH spielt dir die passenden Tierlaute ab.



### **Tierlaute erraten:**

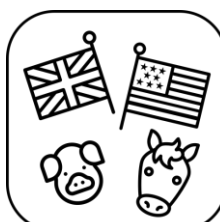
In diesem Spiel können bis zu 6 SpielerInnen gegeneinander antreten und zu den abgespielten Tiernamen die richtigen Karten auf ihr Spielfeld legen.



### **EinMalEins:**

Bis zu drei SpielerInnen treten gegeneinander an und versuchen Rechnungen des kleinen EinMalEins zu lösen.

Wichtig: Links von deiner Figur wird die Zehnerstelle, rechts davon die Einerstelle hingelegt.



### **Animals in English:**

In diesem Spiel kann man sowohl die englischen Tiernamen üben als auch in einem Spiel gegeneinander erraten.



### **Kakophonie:**

Spielerisch werden in diesem Spiel die Bestandteile eines modernen Songs erlernt. Lege die Zahlen von 1-6 auf die Felder und es werden von Melodie, Bass-Line bis Snare und Kickdrum die unterschiedlichsten Audio-Spuren eines Liedes abgespielt.

## Spielvorbereitung

Bevor du mit dem Spielen beginnst, treffe folgende Vorbereitungen:

1. Packe die HOORCH-Box und das Zubehör aus.
2. Sortiere die STEINE und FIGUREN in folgenden Gruppen: FUNKTIONSCHIPS, SPIELAUSWAHLSTEINE, SPIELFIGUREN, TIER- UND ZIFFERNKARTEN.
3. Jedes Kind wählt eine der 6 Spielfiguren: Roboter, Ritter, Frau, Zauberer, König, Königin. Es können höchstens 6 Kinder mitspielen.

Um HOORCH zu starten, schließe das Stromkabel an und betätige den Einschaltknopf. HOORCH startet jetzt. Mit dem FRAGEZEICHEN-Stein kannst du dir dann das Spiel kurz erklären lassen oder mit einem SPIELAUSWAHLSTEIN eines der Spiele starten.

## Hinweise zur Bedienung

Die HOORCH-Box spricht mit dir und erklärt dir jeweils den nächsten Schritt direkt während des Spielens, so dass die Spiele eigentlich selbsterklärend sind. Folgende Hinweise erklären die grundsätzliche Bedienung von HOORCH.

Mit den beiden großen Knöpfen auf der Seite kannst du durch Drücken die Lautstärke regeln: MINUS (-) ist eine Stufe leiser, PLUS (+) ist eine Stufe lauter.

Der große einzelne Knopf auf der anderen Seite ist der Ausschaltknopf. Wenn du nicht mehr spielen willst, musst du diesen drei Sekunden gedrückt halten, bis HOORCH sagt, dass es sich jetzt ausschaltet. Wenn kein Lämpchen mehr leuchtet kannst du den Stromstecker ziehen.

Links und rechts befinden sich zwei Lautsprecher sowie zwei Buchsen für externe Kopfhörer. Wenn du Kopfhörer dort ansteckst, wo sich die Buchse mit dem Lautsprecher-AUS-Symbol befindet, dann ist die Box über die eingebauten Lautsprecher nicht mehr zu hören, sondern nur noch über die Kopfhörer. Das ist praktisch, wenn du andere durch dein Spielen nicht stören willst.

Oben in der Mitte der Plexiglasplatte befindet sich das Mikrofon. Wenn du bei einem Spiel aufgefordert wirst, etwas aufzunehmen, dann solltest du möglichst nah am Mikrofon laut und deutlich sprechen. Auch wenn du Geräusche aufnimmst, sollten die möglichst nah am Mikrofon sein.

Für das Spielen am wichtigsten sind die sechs Felder oben auf der Plexiglasplatte; dort kannst du Steine drauflegen oder Figuren draufstellen. Unter den sechs Feldern liegen die sogenannten RFID-Reader, mit denen du eine Aktion auslösen kannst. Je nachdem, was du auf ein solches Feld legst, macht die HOORCH-Box unterschiedliche Dinge:

- Mit dem JA-Chip beantwortest du eine Frage der HOORCH-Box mit Ja.
- Mit dem NEIN-Chip beantwortest du eine Frage der HOORCH-Box mit Nein.
- Mit dem ENDE-Chip beendest du das laufende Spiel und kannst anschließend zu einem anderen Spiel wechseln.
- Mit den SPIELAUSWAHLSTEINEN kannst du eines der Spiele auswählen und starten.
- Mit den SPIELFIGUREN unterscheidet die Box, wer gerade dran ist.
- TIER- und ZIFFERNKARTEN kommen bei den jeweiligen Spielen zum Einsatz.

Oft ist es so, dass es egal ist, auf welches Feld du einen Stein legst oder eine Figur stellst. Manchmal sagt dir die Box aber genau, welches Feld zu wählen ist, nämlich entweder durch Blinken des Feldes oder durch die Nummer des Feldes (von 1 bis 6).