

MEINE DRUCKEREI

SPIELANLEITUNG **D** **I** **FR**



EIN KREATIVER DRUCKSPASS

Zahl der Spieler: 1 und mehr

Alter: ab 6 Jahren

**Inhalt: Kunststoff-Buchstaben, Zeichen und Ziffern, Stempelkissen
Vorlagenheft (Spielanleitung), 6 Buntstifte**

Vorbereitung:

Vor dem ersten Spiel müssen alle Buchstaben, Zeichen und Ziffern (in der Fachsprache sagt man „Typen“ dazu) vorsichtig aus ihrer Halterung ausgebrochen werden.

Drucken:

Jeder dieser Typen (Buchstaben, Zeichen, Ziffern) hat einen Stiel, an dem man ihn gut anfassen kann. An seinem Ende kann man sehen, um welchen Buchstaben es sich handelt.

Mit den einzelnen Typen (Buchstaben, Zeichen, Ziffern) ist es nun auf einfache Weise möglich, Wörter oder auch ganze Sätze zu drucken.

Mit Hilfe dieses Vorlagenheftes kann man versuchen, die darin vorgegebenen Wörter nachzudrucken. Die beigelegten Abbildungen können ausgemalt werden. So lernen Kinder spielerisch, wie Wörter richtig geschrieben werden und in einer schönen Druckschrift aussehen.

Natürlich sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt:

Man kann sich eigene Wörter ausdenken, seinen Namen oder Überschriften zu einem Text drucken. Man kann auch Einladungskarten individuell gestalten oder eine Adresse lustig und gut lesbar auf einen großen Briefumschlag drucken.

Tipps:

Falls die Tinte im Stempelkissen etwas zähflüssig geworden ist, reichen ein paar Tropfen Wasser, um sie wieder druckfähig zu machen. Nach dem Drucken schließt man den Deckel, um die Tinte vor Austrocknung zu schützen.

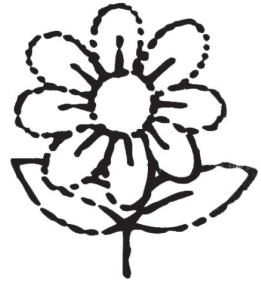
Farbig drucken kann man, indem man selbst Wasserfarben anmischt – man benötigt dazu Farbkasten und Pinsel – und die Typen vor dem Drucken in die Farbe eintaucht oder mit dem Pinseln einfärbt.

Viel Spaß beim Wörter gestalten und drucken!

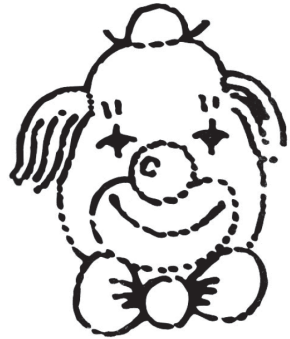
M	A	U	S



B	L	U	M	E



C	L	O	W	N



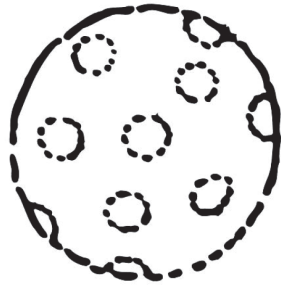
E	L	E	F	A	N	T

T	I	G	E	R

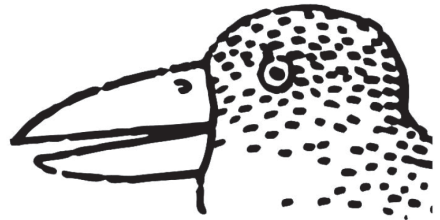


G	I	T	A	R	R	E

B	A	L	L



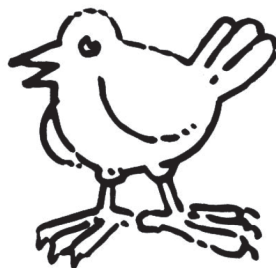
R	A	B	E



W	O	L	K	E



V	O	G	E	L



F	R	O	S	C	H



S	E	E	R	O	S	E

O	M	N	I	B	U	S

S	P	I	E	G	E	L

W	E	L	T	A	L	L

T	E	L	E	F	A	X

Z	I	E	G	E

L	I	B	E	L	L	E

M	I	N	U	T	E

P	F	L	A	N	Z	E

Q	U	E	L	L	E

P	U	Z	Z	L	E

Y	P	S	I	L	O	N

R	Ä	T	S	E	L

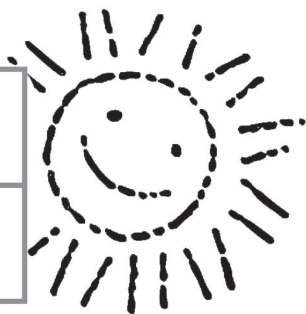
J	O	G	H	U	R	T

Z	I	R	K	U	S

Q	U	A	L	L	E

A	N	A	N	A	S

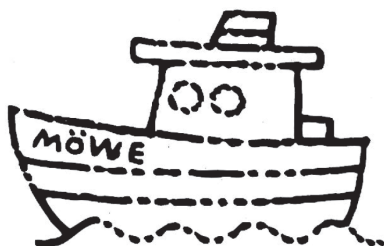
S	O	N	N	E



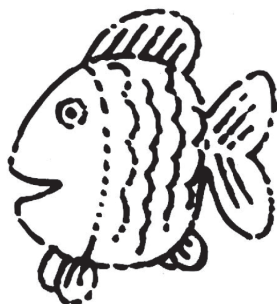
H	A	U	S



B	O	O	T



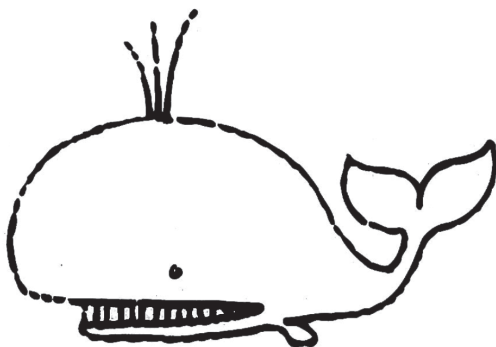
F	I	S	C	H



E	U	L	E



W	A	L



K	A	N	N	E



T	R	O	M	M	E	L

M	O	N	D



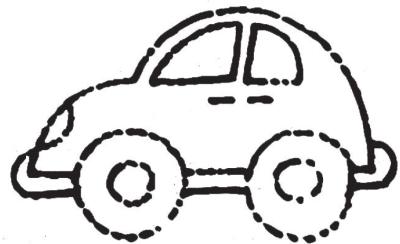
B	A	U	M



B	Ä	R



A	U	T	O



IL CREATIVO GIOCO DELLA TIPOGRAFIA

Giocatori: 1 o più

Età: a partire da 6 anni

Contenuto: lettere, segni e numeri in plastica
cuscinetto quaderno con esempi (istruzioni del gioco), 6 matite

Preparazione:

Prima di cominciare a giocare, tutte le lettere, i numeri ed i segni (nel linguaggio tecnico chiamati „tipi“) devono essere staccati dal supporto.

Stampa:

Ogni stampino (lettere, segni, numeri) presenta un'asticella con cui è possibile afferrarlo con semplicità. All'estremità si può vedere di quale carattere si tratti.

Con i vari caratteri (lettere, segni, numeri) è possibile ora stampare in maniera semplicissima parole o anche intere frasi.

Grazie al quaderno con gli esempi si può provare ad imitare la stampa delle parole presenti. Le immagini annesse possono essere inoltre colorate. Così i bambini apprendono giocando come scrivere le parole in maniera corretta e in grafia ordinata.

Naturalmente non vi sono limiti alla fantasia:

si può scegliere di scrivere le più diverse parole, il proprio nome, o titoli di un testo.

Si possono anche creare individualmente biglietti d'invito o stampare un indirizzo in maniera simpatica e ben leggibile su una grossa busta da lettera.

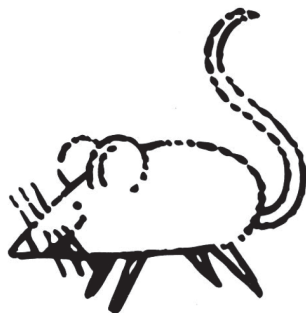
Consigli:

Qualora l'inchiostro del cuscinetto diventasse troppo denso, sono sufficienti un paio di gocce d'acqua per renderlo nuovamente adatto alla stampa. Dopo la stampa occorre chiudere il coperchio, per prevenire l'essiccazione dell'inchiostro.

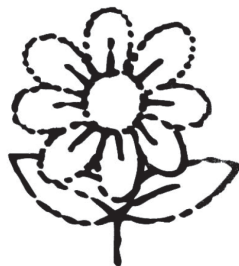
È possibile inoltre stampare con colori diversi utilizzando colori ad acquarello o tempera – occorrono solo pennelli e scatola dei colori – e immergendo, prima di stampare, i caratteri nel colore o colorandoli con il pennello.

Buon divertimento nel creare e stampare le vostre idee!

T	O	P	O



F	I	O	R	E



C	L	O	W	N



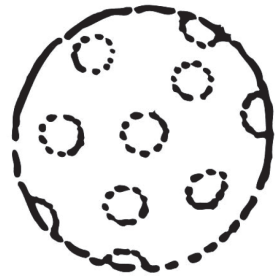
E	L	E	F	A	N	T	E

T	I	G	R	E

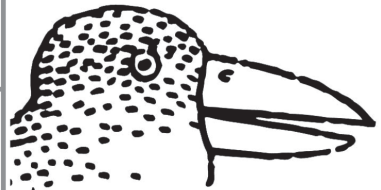


C	H	I	T	A	R	R	A

P	A	L	L	A



C	O	R	V	O

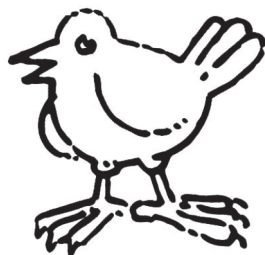


N	U	V	O	L	A



U	C	C	E	L	L	O

R	A	N	A



N	I	N	F	E	A

A	U	T	O	B	U	S

S	P	E	C	C	H	I	O

U	N	I	V	E	R	S	O

T	E	L	E	F	A	X

C	A	P	R	A

M	O	S	C	A

M	I	N	U	T	O

P	I	A	N	T	A

F	O	N	T	E

P	U	Z	Z	L	E

I	P	S	I	L	O	N

B	A	M	B	O	L	A

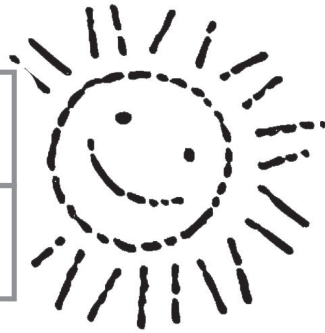
Y	O	G	U	R	T

C	I	R	C	O

M	E	D	U	S	A

A	N	A	N	A	S

S	O	L	E



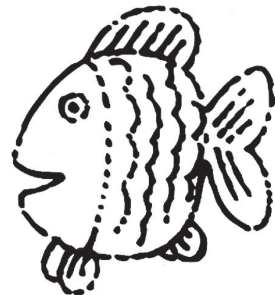
C	A	S	A



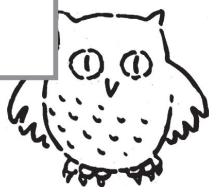
B	A	R	C	A



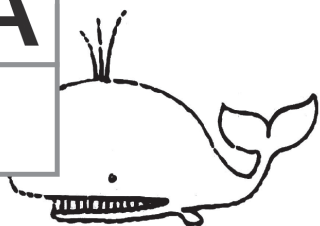
P	E	S	C	E



C	I	V	E	T	T	A



B	A	L	E	N	A



B	R	O	C	C	A



T	A	M	B	U	R	O

L	U	N	A



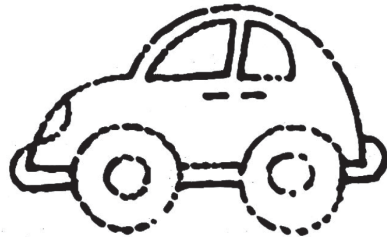
A	L	B	E	R	O



O	R	S	O



A	U	T	O



UN DIVERTISSEMENT CRÉATIF AVEC DES TAMPONS

Nombre de joueurs: 1 et plus

Age: à partir de 6 ans

**Contenu: lettres, caractères et chiffres en plastique
tampon-encreur manuel avec des modèles (règle du jeu), 6 Crayons**

Préparation:

Avant de jouer la première fois avec le jeu, veuillez détacher délicatement les lettres, les caractères et les chiffres (on parle de « types » en langue spécialisée) de leur support.

Tamponner:

Chacun de ces types (lettres, caractères, chiffres) possède un manche permettant de bien le tenir. A son extrémité, on peut voir de quelle lettre il s'agit.

Avec les types (lettres, caractères, chiffres), il est possible de façon simple de tamponner des mots ou des phrases entières.

Avec l'aide du manuel, les joueurs peuvent essayer de tamponner les mots qui y sont représentés. Les images jointes peuvent être colorées. Les enfants apprennent de façon ludique comment écrire correctement les mots et de les apprécier dans une belle écriture de tamponnage.

La fantaisie ne connaît bien évidemment aucune limite:

Les joueurs peuvent penser à des mots et tamponner leur nom ou des titres. Ils peuvent également créer des cartons d'invitation ou tamponner une adresse de façon humoristique et bien lisible sur une grande enveloppe.

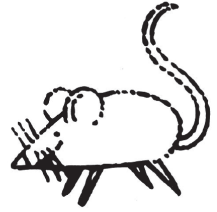
Conseils:

Si l'encre du tampon-encreur est devenue un peu visqueuse, il suffit d'y ajouter quelques gouttes d'eau afin qu'elle soit à nouveau utilisable. Une fois utilisé, veuillez refermer le tampon-encreur afin que l'encre ne se dessèche pas.

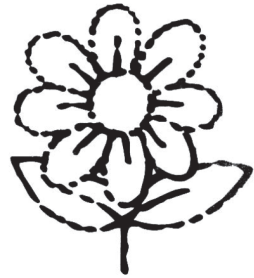
Il est possible de tamponner en couleurs en mélangeant de la peinture à l'eau - pour cela les joueurs ont besoin de tubes de peinture et d'un pinceau- il ne reste plus qu'à immerger les types dans la couleur avant de tamponner ou de peindre les types avec le pinceau.

Amusez-vous bien en décorant vos mots!

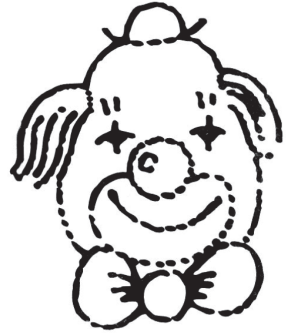
S	O	U	R	I	S



F	L	E	U	R



C	L	O	W	N



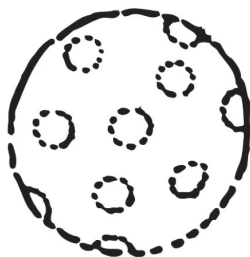
G	I	R	A	F	E

T	I	G	R	E

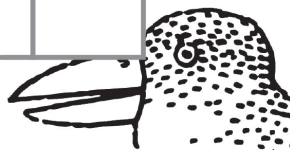


G	U	I	T	A	R	E

B	A	L	L	E



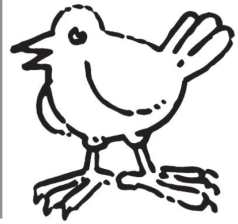
C	O	R	B	E	A	U



N	U	A	G	E



O	I	S	E	A	U



S	E	R	P	E	N	T

C	O	E	U	R

C	A	R

M	I	R	O	I	R

E	S	P	A	C	E

R	A	D	I	O

C	H	È	V	R	E

M	O	U	C	H	E

M	I	N	U	T	E

P	L	A	N	T	E

S	O	U	R	C	E

P	U	Z	Z	L	E

Y	P	S	I	L	O	N

J	E	U

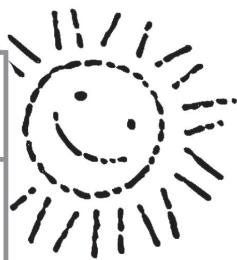
Y	A	O	U	R	T

C	I	R	Q	U	E

C	R	A	B	E

A	N	A	N	A	S

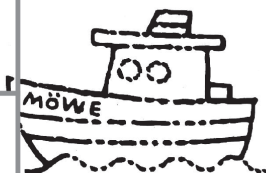
S	O	L	E	I	L



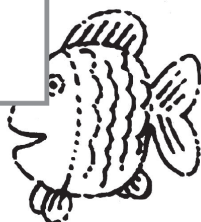
M	A	I	S	O	N



B	A	T	E	A	U



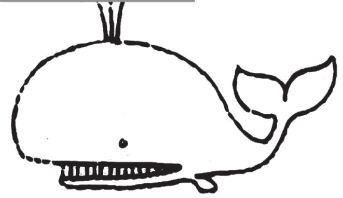
P	O	I	S	S	O	N





C	H	O	U	E	T	T	E

B	A	L	E	I	N	E



V	E	R	R	E

T	A	M	B	O	U	R

L	U	N	E



A	R	B	R	E



O	U	R	S



A	U	T	O



--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--