





CHI SIAMO

italiantoy nasce da 15 anni di esperienza di lavoro di **Zaffiria**, Centro per la media education e l'educazione all'arte e al patrimonio. Insieme all'agenzia di comunicazione e grafica **Avenida** e all'azienda **Eidos** che realizza allestimenti e idee abbiamo pensato di dare vita ad un catalogo di giochi che fosse quasi "unico". La scommessa è stata quella di pensare e dare ai bambini e alle bambine qualcosa di speciale. Un gioco quasi da collezionare, per giocare sia da piccoli che da grandi. Abbiamo tutti sede in **Emilia-Romagna**.

I progetti nel cassetto sono ancora tanti, speriamo che il nostro lavoro possa incuriosirvi.

I NOSTRI DESIGNER, IN ORDINE ALFABETICO

SIMONA BALMELLI
CALEMBOUR DESIGN
IKSK DESIGN
IRENE PACHINO
CECILIA RAMIERI
ALESSANDRO SANNA

ABOUT US

italiantoy® comes from 15 years of experience of **Zaffiria** – a centre for media education and education in art and heritage. Together with **Avenida**, an advertising and graphic design agency, and **Eidos**, a company that prepares exhibitions and implements ideas, we decided to create an almost “unique” catalogue of toys. The challenge was to develop and to provide children with special items – toys to collect and to play with, for children and adults. We are all based in **Emilia-Romagna**.

We still have many projects in our drawer and we hope that our work will intrigue you.

OUR DESIGNER IN ALPHABETICAL ORDER

SIMONA BALMELLI
CALEMBOUR DESIGN
IKSK DESIGN
IRENE PACHINO
CECILIA RAMIERI
ALESSANDRO SANNA

ÜBER UNS

italiantoy® wurde nach 15 Jahren Erfahrung mit **Zaffiria**, ein edukatives Zentrum für Medien, Kunst und Kulturerbe gegründet. Zusammen mit Graphik-Design-Büro und Kommunikationsagentur **Avenida** und der Firma **Eidos**, die Ausstellungen organisiert und Ideen liefert, hatten wir die Vision, eine Spielzeugkollektion zu erschaffen, die einzigartig sein sollte. Unsere Herausforderung ist es, besondere Produkte für Kinder zu entwickeln. Spielzeuge zum Sammeln und zum Spielen - für die Kleinen sowie für größere Kinder und Erwachsene. Unsere Designer- und Herstellerfirmen befinden sich alle in **Emilia-Romagna, Italien**.

Wir haben viele weitere Projekte in unsere Schublade und hoffen, dass unsere Arbeit Sie weiterhin fasziniert!

UNSERE DESIGNER IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE

SIMONA BALMELLI
CALEMBOUR DESIGN
IKSK DESIGN
IRENE PACHINO
CECILIA RAMIERI
ALESSANDRO SANNA



QUI SOMMES NOUS

italiantoy® est le résultat des 15 ans d'expérience de **Zaffiria**, un centre pour l'éducation aux médias, à l'art et au patrimoine. En collaboration avec l'agence de communication et de conception graphique **Avenida** et l'entreprise **Eidos**, qui s'occupe de la réalisation d'installations et d'idées, nous avons décidé de mettre en place un catalogue de jeux qui souhaite être presque «unique».

Le défi était de concevoir et d'offrir aux enfants des objets spéciaux: des jeux à collectionner, appréciés par les enfants ainsi que par les adultes. Nous sommes tous basés en **Émilie-Romagne**.

Les projets dans le tiroir sont encore nombreux: nous espérons que notre travail saura vous intriguer.

NOS DESIGNERS, EN ORDRE ALPHABÉTIQUE

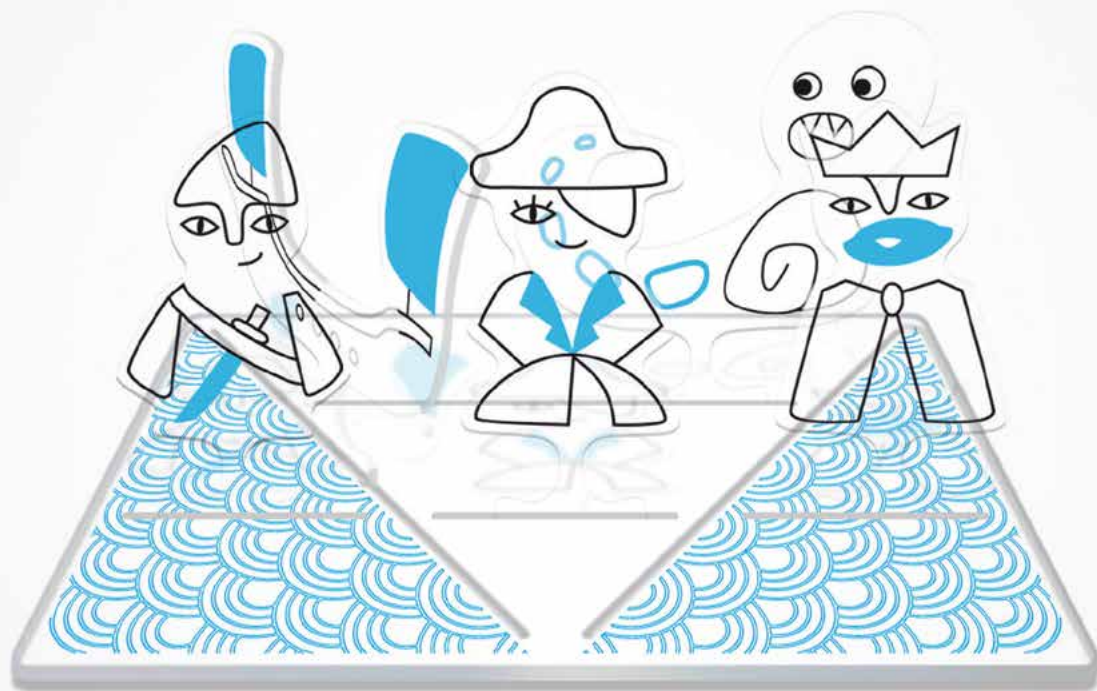
SIMONA BALMELLI
CALEMBOUR DESIGN
IKSK DESIGN
IRENE PACHINO
CECILIA RAMIERI
ALESSANDRO SANNA

**I nostri
giochi**

**Our
toys**

**Unsere
spiele**

**Nos
jouets**



Awilda Wik





4-99
years

Awilda Wik

Five shapes in transparent plexi
and some details to create the characters.
The legend tells that Awilda was the first
female pirate in the history of the world.
A new way to play with shadows.



italiantoy

GIOCARE E DISEGNARE CON LE OMBRE

Awilda è stata la prima donna pirata e sembra sia vissuta nel V secolo. Era la figlia di un re scandinavo che le organizzò il matrimonio con il principe ereditario di Danimarca, Alf. Lei si ribellò e, insieme ad altre donne, si

travestì da marinaio e partì con una nave nel Mar Baltico.

La sua ciurma divenne nota e temuta in tutta la Scandinavia. Allora il re di Danimarca inviò i suoi uomini migliori per combattere contro di loro, guidati dal figlio Alf. Quando Awilda lo vide, fu così impressionata dal suo coraggio, che fermò la battaglia e dopo essersi fatta riconoscere, accettò di sposarlo.

Forse la sua storia è vera. Forse è leggenda.

Cinque sagome trasparenti con alcuni dettagli disegnati diventano protagonisti di un gioco con le ombre. La leggenda narra che Awilda sia stata la prima donna pirata della storia.

Scarica lo scenario da ritagliare sul sito **www.italiantoy.it** e inizia la tua avventura. Racconta infinite storie.

Obiettivi

- [1] Inventare storie
- [2] Giocare e disegnare con le ombre



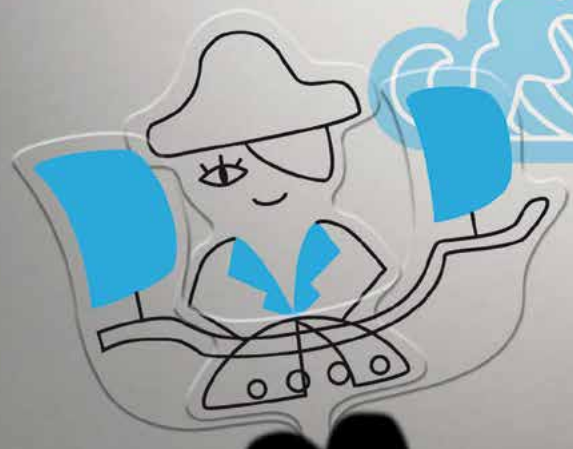
PESO
0,2 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
30 x 3 x 22 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **5 PERSONAGGI**
(**AWILDA WIK** 6,24x12,3 cm;
ALF WIK 6,53x11,54 cm;
FRODA WIK 6,12x11,35 cm;
NINA WIK 12,12x11,66 cm;
DRAKKAR WIK 16,25x12 cm)
- **1 PALCOSCENICO**



PLAYING AND DRAWING WITH SHADOWS

with other women, she decided to dress like a sailor and leave with a ship for the Baltic Sea.

Her crew became known and feared throughout Scandinavia. The king of Denmark decided to fight against her by sending his best men, led by his son Alf. When Awilda saw him, she was so impressed by his courage that stopped the fight and when he recognised her, she agreed to marry him.

Maybe it is a true story. Maybe it is only a legend.

Five transparent shapes and some details to create the characters. The legend tells that Awilda was the first female pirate in the history of the world. A new way to play with shadows. Download the scenario to be cut out on www.italiantoy.it and starts to play.

Awilda was the first female pirate of history, who apparently lived in the fifth century. She was the daughter of a Scandinavian king who arranged her marriage with Alf, the crown prince of Denmark. She refused and,

Goals

- [1] Creating and telling stories
- [2] Playing and drawing with shadows



WEIGHT
0,2 Kg



BOX DIMENSIONS
30 x 3 x 22 cm



BOX CONTENTS
- **5 CHARACTERS**
(**AWILDA WIK** 6,24x12,3 cm;
ALF WIK 6,53x11,54 cm;
FRODA WIK 6,12x11,35 cm;
NINA WIK 12,12x11,66 cm;
DRAKKAR WIK 16,25x12 cm)
- **1 STAGE**



SPIELEN UND ZEICHNEN MIT SCHATTEN

und, zusammen mit anderen Frauen, verkleidete sie sich als Seemann und machte von da an die Ostsee mit ihrem Schiff unsicher. Ihre Mannschaft war berühmt und gefürchtet in ganz Skandinavien.

Dann schickte der König von Dänemark seine besten Männer unter der Führung des Sohnes Alf, damit er gegen Awilda und ihre Mannschaft kämpfte. Als Awilda Alf sah, war sie von seinem Mut so beeindruckt, dass sie den Kampf beendete und, nachdem sie sich ergeben hatte, erklärte sie sich bereit, ihn zu heiraten.

Vielleicht ist die Geschichte von Awilda wahr, vielleicht nur eine Legende.

Fünf durchsichtige Silhouetten mit gezeichneten Details werden zu Hauptdarstellern eines Schattenspiels mit dir. Die Legende erzählt, Awilda sei die erste Piratenfrau der Geschichte gewesen. Du kannst das zu schneidende Bühnenbild herunterladen und das Abenteuer beginnen, um unendliche Geschichten zu erzählen!

Awilda war die erste Piratenfrau und soll im V. Jahrhundert gelebt haben. Sie war die Tochter eines skandinavischen Königs, der ihre Hochzeit mit dem Kronprinzen von Dänemark, Alf, organisiert hatte. Sie lehnte sich dagegen auf

Ziele

- [1] Geschichten ausdenken und erzählen
- [2] Mit Schatten spielen und zeichnen



GEWICHT
0,2 Kg



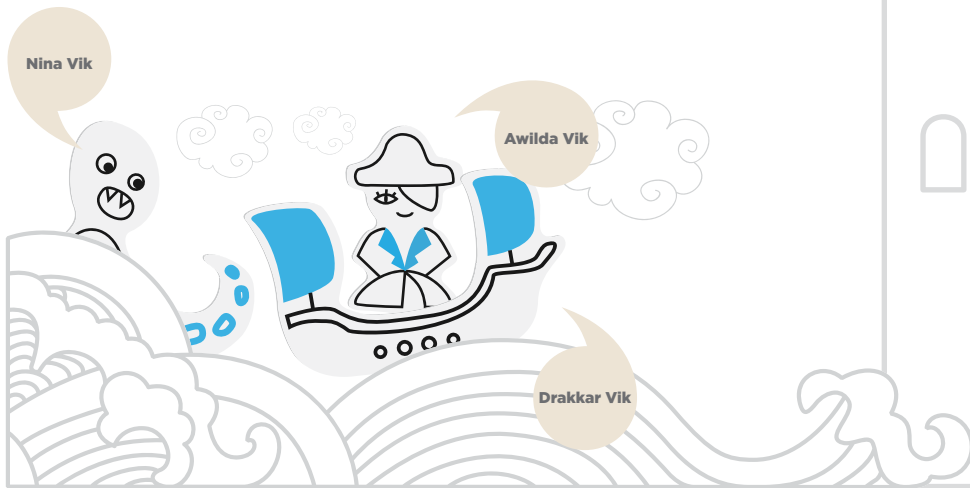
BOX ABMESSUNGEN
30 x 3 x 22 cm



INHALT DER VERPACKUNG

- **5 FIGUREN**
(**AWILDA WIK** 6,24×12,3 cm;
ALF WIK 6,53×11,54 cm;
FRODA WIK 6,12×11,35 cm;
NINA WIK 12,12×11,66 cm;
DRAKKAR WIK 16,25×12 cm)
- **1 BÜHNE**





JOUER ET DESSINER AVEC DES OMBRES

Awilda a été la première femme pirate de l'histoire et semble avoir vécu au Vème siècle. Elle était la fille d'un roi scandinave qui avait arrangé son mariage avec le prince héritier du Danemark, Alf. Elle s'était rebellée et, avec d'autres femmes, décida

de s'habiller comme des marins et de partir sur un navire dans la mer Baltique.

Son équipage devint connu et redouté dans toute la Scandinavie. Le roi du Danemark décida de la combattre en envoyant ses hommes les meilleurs, dirigés par son fils Alf. Lorsque Awilda le vit, elle fut tellement impressionnée par son courage, qu'elle décida d'arrêter le combat. Elle se fit reconnaître et accepta de l'épouser.

Peut-être que son histoire est vraie. Peut-être que ce n'est qu'une légende.

Cinq silhouettes transparent et quelques détails pour créer les personnages ont fait l'objet d'un jeu d'ombres. La légende raconte que Awilda a été la première femme pirate dans l'histoire du monde. Téléchargez aussi le scénario à découper et commencez votre aventure. Racontez des histoires sans fin!

Buts

- [1] Imaginer des histoires
- [2] Jouer et dessiner avec des ombres



POIDS
0,2 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
30 x 3 x 22 cm

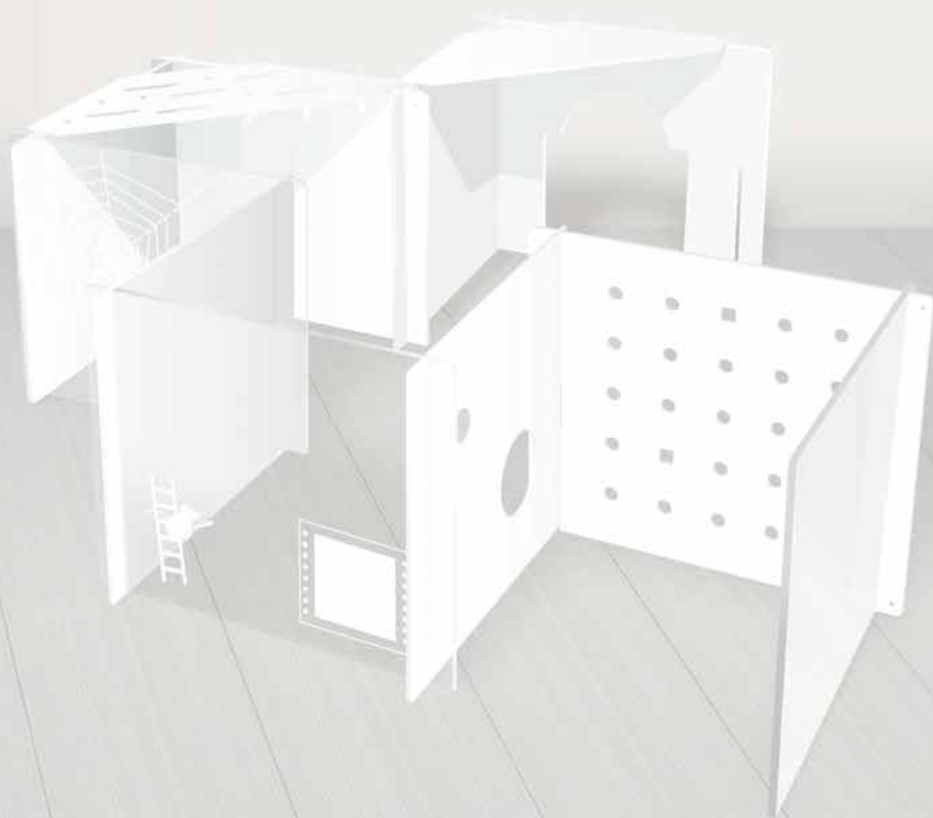


CONTENU DE LA BOÎTE

- 5 CARACTÈRES

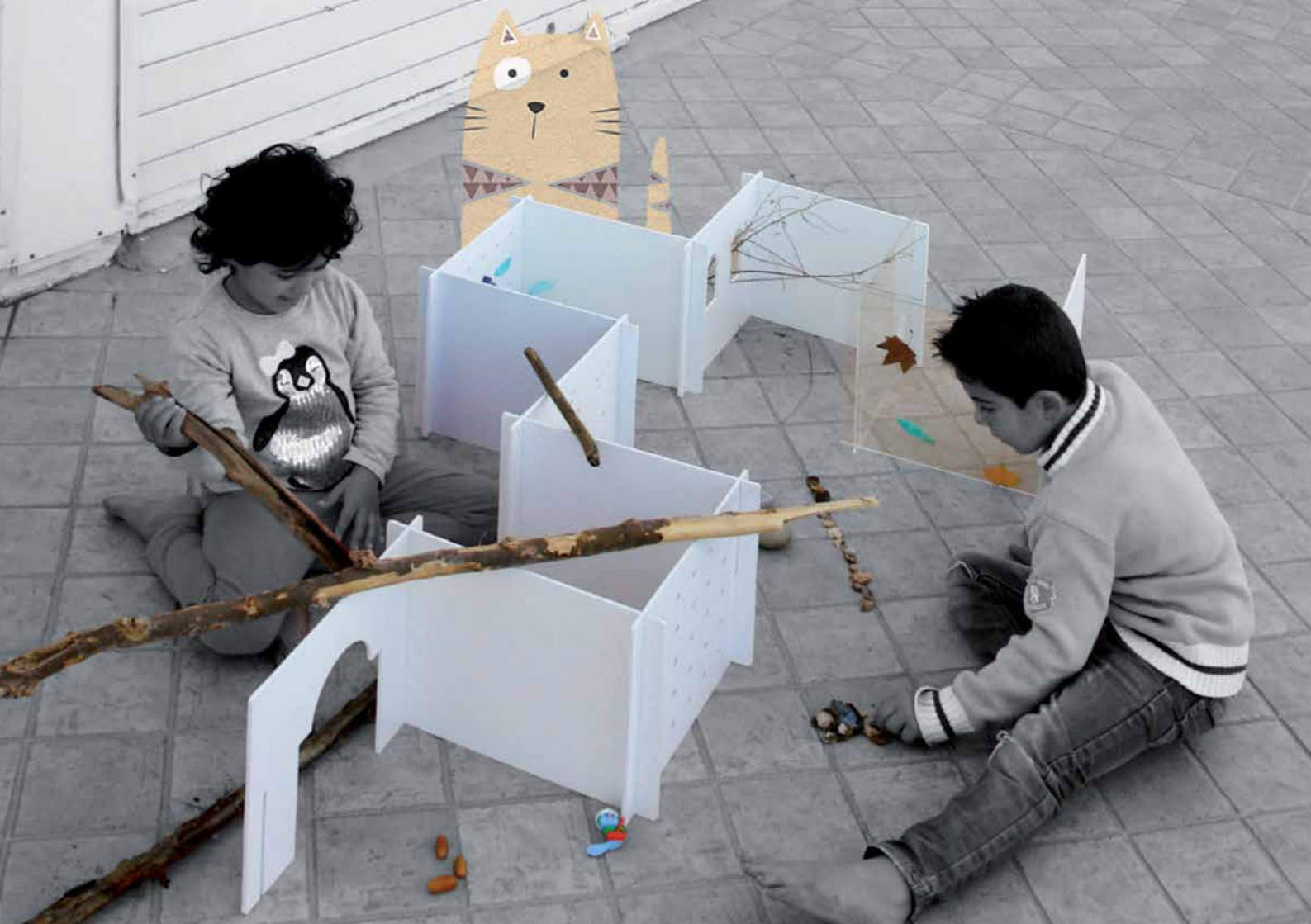
(**AWILDA WIK** 6,24×12,3 cm;
ALF WIK 6,53×11,54 cm;
FRODA WIK 6,12×11,35 cm;
NINA WIK 12,12×11,66 cm;
DRAKKAR WIK 16,25×12 cm)

- 1 ÉTAPE



Bruno Emme





LA TUA PRIMA GALLERIA D'ARTE

Bruno Emme è una galleria d'arte per esporre le collezioni dei bambini.

I bambini amano collezionare sassi, pietre, conchiglie, nascondere in tasca quei piccoli oggetti che ora possono

esporre in questa galleria realizzata con 10 pareti e 3 trapezi.

Ciascuna parete permette anche un'attività artistica: giocare con la luce con la parete delle "costellazioni", disegnare cerchi sulla carta da collegare in tanti modi diversi, preparare quelle "proiezioni dirette" (inventate da **Bruno Munari**) e comporre immagini con foglie, piccoli pezzi di carta, materiale riciclato.

Sulla parete con il topolino bianco si può esporre un disegno. Sulla parete con la ragnatela si può immaginare un uomo ragno o un piccolo ragnetto.

I bambini potranno scoprire la bellezza di forme e texture geometriche (stampate in rilievo) grazie alla tecnica del frottage. Le pareti sono facili da lavare.

Obiettivi

- [1] Imparare a classificare: cosa metto in mostra? E come?
- [2] Trovare la regola per mettere insieme le cose
- [3] Disegnare con la geometria



PESO
4 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm

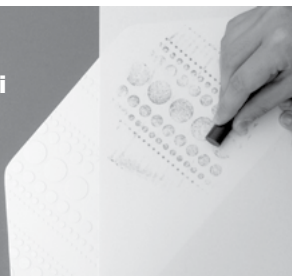


CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **10 PARETI** (36x30 cm)
- **3 TRAPEZI**



COME GIOCARRE CON BRUNO EMME

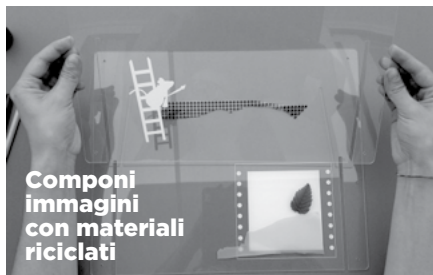
Scopri il
frottage
e divertiti
con i
cerchi



Crea la tua
installazione



Componi
immagini
con materiali
riciclati



Disegna
con una texture
geometrica araba



Disegna e inventa
con il rettangolo



Quante forme
puoi creare?



Scegli i tuoi
cerchi preferiti
(diversi
ogni volta)...



...e prova a
collegarli:
quante figure
puoi scoprire?





YOUR FIRST ART GALLERY

pockets to create their own first art gallery with 10 walls and 3 trapezes. Each wall also allows artistic activities, as playing with lights on the wall with “constellations” or with large circles that children can draw on the paper and connect one to another.

Children can also play the game of “direct projections” invented by **Bruno Munari**, using transparent walls to make pictures with leaves, small pieces of paper, recycled material, etc. The wall with the white mouse could be used to expose a favourite drawing, while the wall with the web could be enriched with a spider or spider man.

Children can discover the beauty of shapes and geometric textures (embossed) thanks to the technique of frottage. We decided to use also transparency to offer many opportunities for children to play. Moreover, these walls are easy to wash.

Bruno Emme is an art gallery where children’s collections can be displayed.

Children can play with stones, shells and small objects they love collecting in their

Goals

- [1] Learning to classify: what will I display and how?
- [2] Finding a concept to exhibit things together
- [3] Drawing with geometry



WEIGHT
4 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm

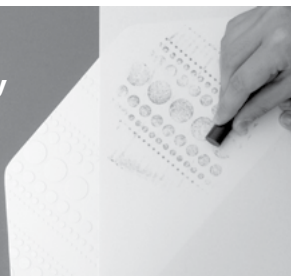


BOX CONTENTS
- 10 WALLS (36x30 cm)
- 3 TRAPEZOIDS



HOW TO PLAY WITH BRUNO EMME

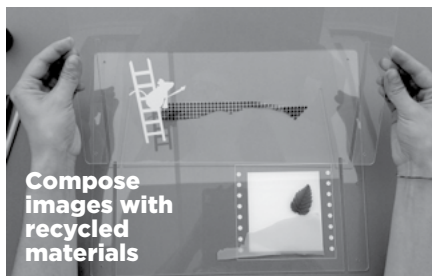
Discover
frottage
and enjoy
circle



Create your own
art installation



Compose
images with
recycled
materials



Draw with arabian
geometric texture



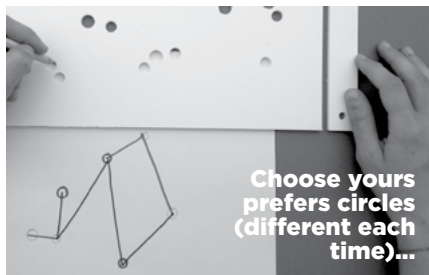
Draw and invent
starting from rectangle



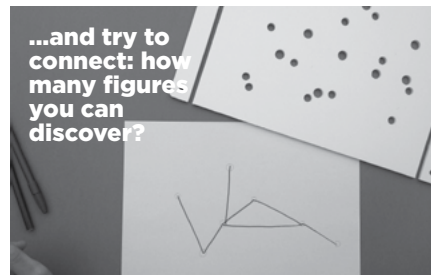
How many
forms you
can create?



Choose your
prefers circles
(different each
time)...



...and try to
connect: how
many figures
you can
discover?





DEINE ERSTE KUNST-GALLERIE

erschaffen. Jede Wand inspiriert und ermöglicht unterschiedlichste künstlerische Gestaltungen.

Von **Bruno Munaris** und von Yayoi Kusamas Werken inspiriert. Viereck und Kreis sind die geometrischen Grundelemente. Die Wand der Sternbilder ermöglicht es, mit dem Licht zu spielen, oder mit Kreisen, die das Kind auf dem Papier zeichnen und verbinden kann. Munari regt uns an, das Spiel der "direkten Projektionen" zu spielen, indem zwischen den transparenten Wänden Elemente wie Blätter, kleine Stückchen Papier, wiederverwertete Materialien zusammengelegt werden, um neue Bilder zu schaffen.

Die Wand mit der Maus kann die Präsentationsfläche für die schönste Zeichnung sein. An der Wand mit dem Netz könnte eine Spinne oder ein Spiderman seinen Platz finden. Kinder können, mit Hilfe der Frottage-Technik, die Schönheit der Form und geometrische Texturen in den reliefbedruckten Wandelementen entdecken. Wir haben auch Transparenz ausgewählt, um viele verschiedene Spielmöglichkeiten zu bieten. Die anderen Wände sind sehr einfach zu reinigen.

Bruno Emme ist eine Galerie für Kindersammlungen. Kinder können mit Steinen, Muscheln und vielen anderen in den Hosentaschen gesammelten Gegenständen spielen, und so die erste eigene Kunstgalerie

Ziele

- [1] Einordnen lernen: was zeige ich und wie?
- [2] Die Regel finden, um alles zusammenzusetzen
- [3] Geometrisch zeichnen



GEWICHT
4 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 10 WÄNDE (36x30 cm)
- 3 TRAPEZE





WIE DU MIT BRUNO EMME SPIELEN KANNST

Die
Frottage
Technik
entdecken
und Spaß
haben mit
Kreisen



Eigene Kunst-Installation
erschaffen



Bilder gestalten
mit wiederverwendeten
Materialien



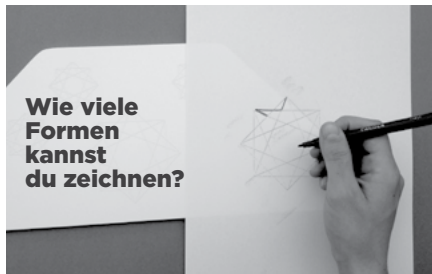
Zeichnen mit einer
arabischen
geometrischen Textur



Entwerfen und Zeichnen
mit dem Rechteck



Wie viele
Formen
kannst
du zeichnen?



Wähle deine
Lieblingskreise
(vielleicht
jedes Mal
unterschiedliche)...



...und versuche
zu verbinden:
wie viele
Figuren
kannst
du entdecken?





MA PREMIÈRE GALERIE D'ART

Bruno Emme est une galerie d'art pour exposer les collections des enfants.

Les enfants peuvent jouer avec des pierres, des coquillages et de petits objets qu'ils aiment collecter dans leurs poches afin

de créer leur première galerie d'art avec 10 parois et trois trapèzes.

Chaque mur permet également des activités artistiques: on peut, par exemple, jouer avec la lumière et la partition avec les «constellations», ou bien l'utiliser pour dessiner des cercles sur le papier et les connecter librement. Les enfants peuvent jouer aux "projections directes" inventées par **Bruno Munari**, en utilisant les murs transparents et en composant des images avec des feuilles, de petits morceaux de papier, des matériaux recyclés.

La paroi avec la souris blanche peut accueillir le dessin préféré, alors que celle avec la toile d'araignée peut être enrichie par un homme-araignée ou une petite araignée.

Les enfants peuvent découvrir la beauté des formes et des textures géométriques (imprimées en relief) grâce à la technique du frottage. Les murs sont très faciles à laver.

Buts

- [1] Apprendre à classer: quoi je vais exposer? Pourquoi et comment?
- [2] Trouver la règle pour mettre des choses ensemble
- [3] Dessiner avec la géométrie



POIDS
4 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
- 10 MURS (36x30 cm)
- 3 TRAPÈZES



COMMENT JOUER AVEC BRUNO EMME

Découvrir
le frottage
et s'amuser
avec de
cercles



Créer sa propre
installation d'art



Composer des
images avec des
matériaux recyclés



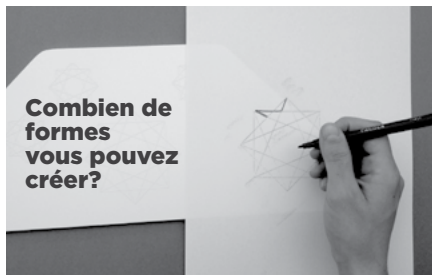
Dessiner avec
la texture
géométrique arabe



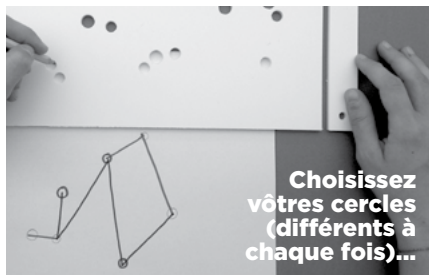
Dessiner et inventer à partir
de la forme "rectangle"



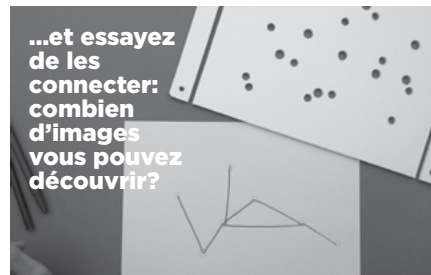
Combien de
formes
vous pouvez
créer?



Choisissez
vôtres cercles
(différents à
chaque fois)...



...et essayez
de les
connecter:
combien
d'images
vous pouvez
découvrir?





NOMINATION
AT THE



Carlo Elle





SCOPRI GLI ALBERI

I bambini, con colori a cera o pastelli, catturano le texture degli alberi, scoprono la ramificazione, possono studiare le caratteristiche delle foglie. Si può disegnare una foresta, fare un libro sugli alberi o progettare un filare di alberi.

Per bambini e bambine dai 5 anni in sù.

 **SCOPRI
L'APP**
PER CONTINUARE
A GIOCARE ANCHE
CON LA TECNOLOGIA

VISITA IL SITO INTERNET
www.italiantoy.it

Carlo Elle, dedicato a **Linneo**, è un tavolo di cartone con alberi, foglie e cortecce stampate in rilievo.

Obiettivi

- [1] Studiare la natura: foglie, cortecce, ramificazione
- [2] Studio dall'albero al bosco
- [3] Educazione all'immagine
- [4] Primo approccio alla tassonomia



PESO
3 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 8 x 40 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
1 TAVOLETTA STAMPATA IN RILIEVO, DISPONIBILE NELLA VERSIONE CON IL SOLE E CON LA LUNA. È POSSIBILE RICHIEDERE IL TAVOLO CON ENTRAMBE LE TAVOLETTE (8 ALBERI IN TUTTO). SONO ACQUISTABILI ANCHE LE DUE BASI TRASPARENTI CON GLI ALBERI SENZA TAVOLO DI CARTONE (30x60 cm)



DISCOVER TREES

Dedicated to **Carl Linnaeus**, **Carlo Elle** is a table made of cardboard embossed with trees, leaves and barks.

Children can use coloured crayons and wax pastels to capture the texture of trees, to discover ramification or to study leaves in an artistic and scientific way.

They can draw using the frottage technique. They can draw a forest, make a book on leaves or create rows of trees. The idea is to connect children to nature.

Designed for children up to 5 years.



DISCOVER THE APP

TO LEARN HOW
TO PLAY WITH
TECHNOLOGY

VISIT THE WEBSITE
www.italiantoy.it

Goals

- [1] Studying nature: leaves, bark, branches
- [2] A study from trees to woods
- [3] Becoming familiar with images
- [4] First approach to taxonomy



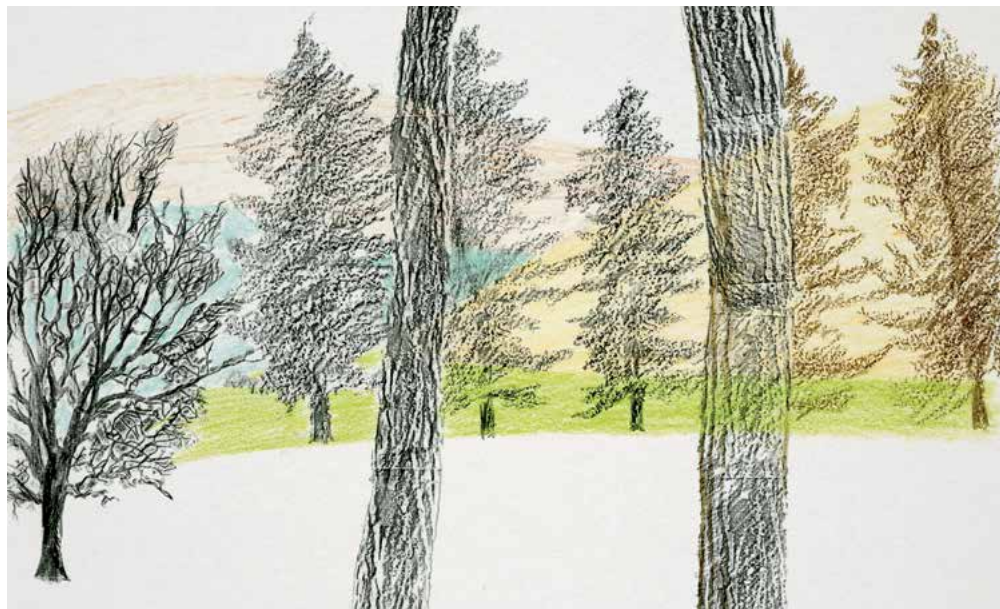
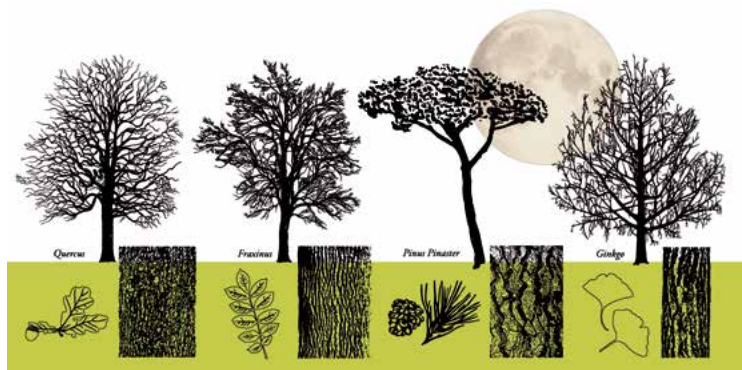
WEIGHT
3 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 8 x 40 cm



BOX CONTENTS
TRANSPARENTS BOARD, AVAILABLE WITH TREES PRINTED IN RELIEF IN TWO VERSIONS WITH SUN OR MOON. ALSO AVAILABLE: TABLE WITH TWO BOARDS (8 TREES IN TOTAL) OR ONLY THE 2 BOARDS (30x60 cm)



ENTDECKE DIE BÄUME

Carlo Elle wird dem Künstler **Carl von Linné** gewidmet:
es ist ein Kartontisch mit
reliefgeprägten Abbildungen von
Bäumen, Blättern und Rinden.

Die Kinder zeichnen mit der Frottage-Technik die Textur der Bäume mit Wachsmalkreide oder Pastellstiften auf Papier, entdecken Verzweigungen, können die Details der Blätter analysieren.
Man kann einen Wald zeichnen, ein Buch über Bäume schreiben oder eine Baumreihe planen. Ziel ist es, den Kindern die Natur nahe zu bringen.

Entwickelt für Kinder ab 5 Jahren.



ENTDECKEN SIE AUCH DIE APP

UM MIT HILFE
DER TECHNOLOGIE
WEITER ZU SPIELEN!

BESUCHEN SIE DIE WEBSITE
www.italiantoy.it

Ziele

- [1] Die Natur studieren: Blätter, Rinde, Zweige
- [2] Studium: von Blättern zum Wald
- [3] Bildung durch Abbildung
- [4] Erster Annäherung an die Taxonomie



GEWICHT
3 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 8 x 40 cm



INHALT DER VERPACKUNG
**PLEXIGLAS UNTERLAGE MIT
RELIEF-DRUCK, IN ZWEI
VERSIONEN ERHÄLTICH: SONNE
ODER MOND.** AUCH ERHÄLTICH:
1 TISCH MIT 2 RELIEFDRUCK-
UNTERLAGEN (8 BÄUMEN
INSGESAMT), ODER NUR 2 RELIEF-
UNTERLAGEN OHNE TISCH
(30x60 cm)





DÉCOUVRIR DES ARBRES

Carlo Elle est dédiée à **Carl von Linné**, il s'agit d'une table en carton avec des arbres, des feuilles et des écorces imprimés en relief.

Les enfants peuvent utiliser des crayons colorés et des pastels à la cire pour capturer la texture des arbres, découvrir la ramification ou étudier les détails des feuilles d'une manière artistique et scientifique. Les enfants dessinent avec la technique du frottage: ils peuvent composer des forêts, dessiner des rangées d'arbres où les feuilles des herbiers. L'idée est de familiariser les enfants avec la nature.

Conçu pour les enfants âgés de cinq ans.



DÉCOUVREZ
ÉGALEMENT
L'APPLICATION POUR
IPAD

VISITEZ LE SITE WEB
www.italiantoy.it

Buts

- [1] Etudier la nature: feuilles, écorces, ramification
- [2] Étude en partant de l'arbre jusqu'à la forêt
- [3] Éducation à l'image
- [4] Première approche à la taxonomie



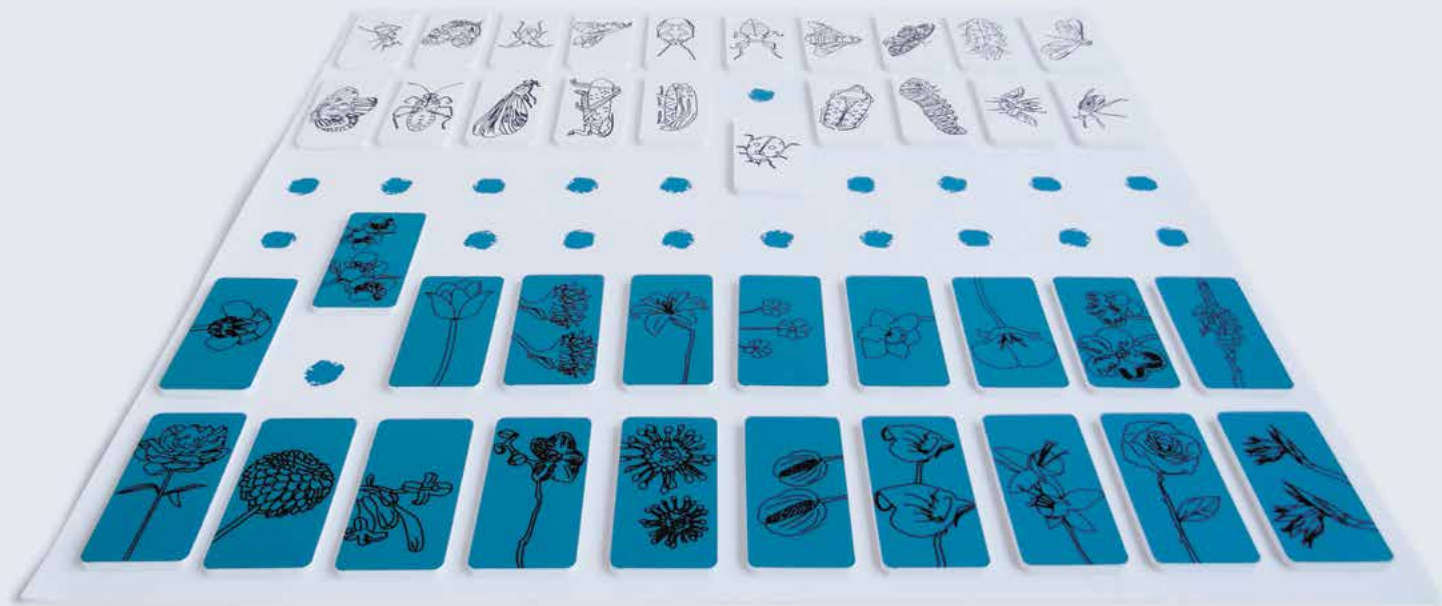
POIDS
3 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 8 x 40 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
UNE TABLETTE IMPRIMÉ EN RELIEF, DANS LA VERSION 4 ARBRES AVEC LE SOLEIL OU AVEC LA LUNE. ON PEUT COMMANDER LES DEUX TABLETTES AUSSI (8 ARBRES AU TOTAL) OU LES ACHETER SANS TABLE DE CARTON (30x60 cm)



Flora Zu





DIVENTA UN NATURALISTA

a portare più pedine dall'altra parte.

È un gioco di logica e strategia. Le tesserine sono stampate in rilievo e i bambini potranno disegnare splendidi prati ricchi di fiori e di insetti che forse non hanno mai visto.

Strategia e arte insieme per un gioco della tradizione rivisitato da Italiantoy.

REGOLE DEL GIOCO

Primo modo | Giocatori: 2 | Ogni giocatore ha 20 tavolette in mano, può scegliere la squadra degli insetti oppure la squadra dei fiori. I giocatori si posizionano sui lati opposti del tabellone. Si parte da un lato e si appoggia una tavoletta alla volta costruendo un percorso che va verso il lato dello sfidante: l'obiettivo è portare più tessere possibili dal lato opposto rispetto alla partenza. Le tavolette devono formare una linea continua. Ogni giocatore può bloccare l'altro e appoggiare una delle proprie tavolette ovunque sul tabellone a patto che blocchino il percorso dello sfidante. Più tavolette verranno usate per bloccare lo sfidante meno ne rimarranno per costruire i propri percorsi. Occorre quindi avere una strategia.

Secondo modo | Fiori e insetti sono stampati in rilievo: appoggiando sopra un foglio e usando colori a cera o pastelli è possibile, con la tecnica del frottage, avere una ricca gamma di elementi per disegnare prati.

Un giardino ricco di fiori e di insetti che si sfidano per raggiungere la loro meta dalla parte opposta rispetto alla partenza. Vince chi riesce

Obiettivi

- [1] Imparare a guardare con curiosità
- [2] Disegnare con il frottage
- [3] Primo approccio alla tassonomia
- [4] Sviluppare il pensiero strategico
- [5] Favorire la conoscenza scientifica della natura



PESO
1,6 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- 1 TABELLONE PER GIOCARE
(59,5x59,5 cm)
- 40 TAVOLETTE CON 20 INSETTI E
20 FIORI (4,5x9,5 cm)



DISCOVER NATURE

A garden with plenty of flowers and insects challenging themselves to reach their goals, located on the opposite side of their

departure positions. The player who manages to take more pieces to the other side wins. It's a strategy and logic game.

The cards are embossed, so that the children can draw wonderful lawns with flowers they have probably never seen before. Strategy and arts together for a traditional game – revisited by Italian toy.

GAME RULES

First method | **Players: 2** | Every player holds 20 cards in his/her hands and can choose insects or flowers as a team. The players take the opposite sides of the board. The players start from one side of the board and they place a card at a time, thus creating a path leading to the opponent's side: the goal is to bring as many cards as possible to the opposite side. The cards must form an uninterrupted line. Each player can stop the other and place his/her own cards everywhere on the board, provided that they will stop the opponent's path.

The more cards are used to stop the opponent, the less will be left to build your own paths. It is therefore necessary to have a strategy.

Second method | **Flowers and insects are embossed:** if you put a piece of paper on them, you can draw a wide range of elements to create your own lawns by using wax crayons or pastels with the frottage technique.

Goals

- [1] Learning to observe
- [2] Drawing with the frottage technique
- [3] First approach to taxonomy
- [4] Developing strategic planning
- [5] Fostering scientific knowledge of nature



WEIGHT
1,6 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS
- **1 PLAYING BOARD** (59,5x59,5 cm)
- **40 BOARDS WITH 20 INSECTS AND 20 FLOWER** (4,5x9,5 cm)



ENTDECKE DIE NATUR

meisten Karten auf die andere Seite des Feldes bringt, ist der Gewinner. Wichtig in diesem Spiel sind Strategie und Logik. Die Blumen und Insekten auf den Karten werden durch Reliefprägung dreidimensional hervorgehoben und können somit durch Frottage/Abreibung auf ein aufgelegtes Papier übertragen werden. Kinder gestalten eine nie zuvor gesehene bunte Traumwiese. Mathematik und Kunst im Zusammenspiel in einer Neu-Interpretation des Traditionsspiels.

SPIELREGELN

Spieldmethode 1 | Anzahl der Spieler: 2 | Jeder Spieler hat 20 Karten in der Hand und entscheidet sich für ein Blumen- oder Insekten-Team. Die Spieler sitzen an gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes. Die Spieler starten an einer Seite und legen eine Karte pro Spielrunde, mit dem Ziel sich einen Weg auf die andere Seite zu bahnen. Ziel ist so viele Karten wie möglich auf die gegenüberliegende Seite des Feldes zu schaffen. Dabei müssen die Karten eine ununterbrochene Linie formen. Jeder Spieler kann den Gegenspieler aufhalten, indem er seine Karten beliebig auf das Spielfeld legt, um so den Pfad des Gegners zu unterbrechen. Umso mehr Karten benutzt werden um den Gegner zu stoppen, umso weniger Karten bleiben übrig, um den eigenen Pfad fertig zu stellen. Eine Strategie ist hierfür unentbehrlich.

Spieldmethode 2 | Spielweise: Die alte Drucktechnik Frottage oder "Abreibung" als Stilmittel mit künstlerischem Potential! Alle Spielkarten sind mit Reliefprägungen von Blumen und Insekten bedruckt. Durch Verwendung dieser Kartenvorlagen kann ein eigenes neues Kunstwerk gestaltet werden. Dazu einfach ein Blatt Papier auf einer Karte legen und die Reliefstruktur wird durch Abreiben mittels Wachskreide oder Bleistift auf das daraufgelegte Papier übertragen.

Ziele

- [1] Observieren und entdecken
- [2] Malen mit alte Drucktechnik/Frottage
- [3] Erste Begegnungen mit Taxonomie
- [4] Strategisches Denken
- [5] Fördert Naturwissenschaftliches Bewusstsein



GEWICHT
1,6 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- **1 SPIELBRETT** (59,5x59,5 cm)
- **SPIELKARTEN IN 3D**
RELIEFDRUCK: 20 INSEKTEN
+ 20 WIESENBLUMEN (4,5x9,5 cm)





DÉCOUVRIR LA NATURE

Un jardin plein de fleurs et d'insectes qui se défient pour atteindre leurs propres objectifs: gagner le côté opposé à leur position de

départ. Le joueur qui porte plus de pièces de l'autre côté, gagne le match. C'est un jeu de stratégie et de logique.

Les cartes sont en relief, pour que les enfants puissent dessiner de magnifiques pelouses avec des fleurs, qu'ils n'ont probablement jamais vues.

Stratégie et arts pour un jeu classique, réinterprété par Italiantoy.

LES RÈGLES DU JEU

Première façon | Joueurs: 2 | Chaque joueur dispose de 20 cartes dans ses mains et il/elle peut choisir l'équipe d'insectes ou l'équipe de fleurs. Les joueurs sont positionnés sur les côtés opposés sur le plateau de jeu. Il commence d'une part et se penche une tablette à la fois par la construction d'un chemin qui va vers le côté de l'adversaire: l'objectif est d'apporter plus de tuiles que possible du côté opposé au départ. Les tuiles doivent former une ligne continue. Chaque joueur peut bloquer l'autre en appuyant ses tuiles quelconque sur le plateau de jeu. Plus de tuiles seront utilisés pour verrouiller l'adversaire, moins il restera pour construire leurs propres chemins. Il est donc nécessaire d'avoir une stratégie.

Deuxième façon | Fleurs et insectes sont imprimés en relief: reposant sur une feuille et en utilisant des crayons de cire ou pastels est possible, en utilisant la technique du frottage, avoir une large gamme de fleurs et insectes pour dessiner des jardins et des prés.

Buts

- [1] Apprendre à observer
- [2] Dessiner avec la technique du frottage
- [3] Première approche à la taxonomie
- [4] Développer une pensée stratégique
- [5] Promouvoir la connaissance scientifique de la nature



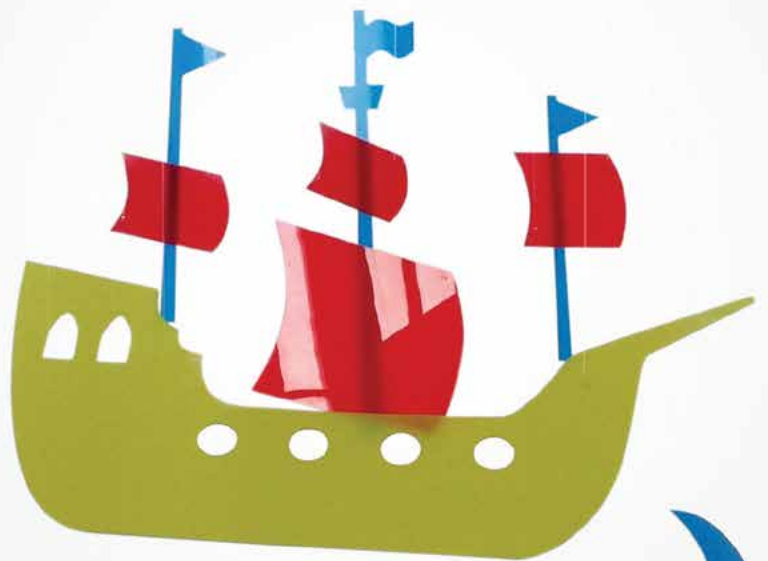
POIDS
1,6 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
- 1 BASE À JOUER (59,5x59,5 cm)
- 40 PETITES TABLETTES AVEC
20 INSECTES ET 20 FLEURS
(4,5x9,5 cm)



Francis Di



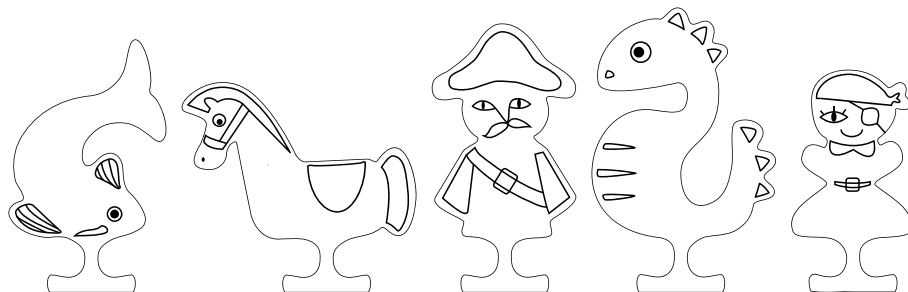


UN GRANDE MOBILE PER GIOCARE CON LE OMBRE

I galeoni volanti affascinano i bambini.

Con la testa verso l'alto, al posto del classico mobile appeso al soffitto, il bambino può giocare con questo galeone composto da parti trasparenti e colorate.

Cinque sagome trasparenti sono i "burattini" che aiutano il bambino a vivere la sua storia fantasiosa. Con la luce del sole o di un lampadario, o con la luce di una pila, inizia un gioco di ombre e riflessi che trasforma la camera del bambino in un grande teatro delle ombre.



Obiettivi

- [1] Inventare storie
- [2] Giocare con le ombre
- [3] Sperimentare l'installazione come forma di apprendimento immersivo



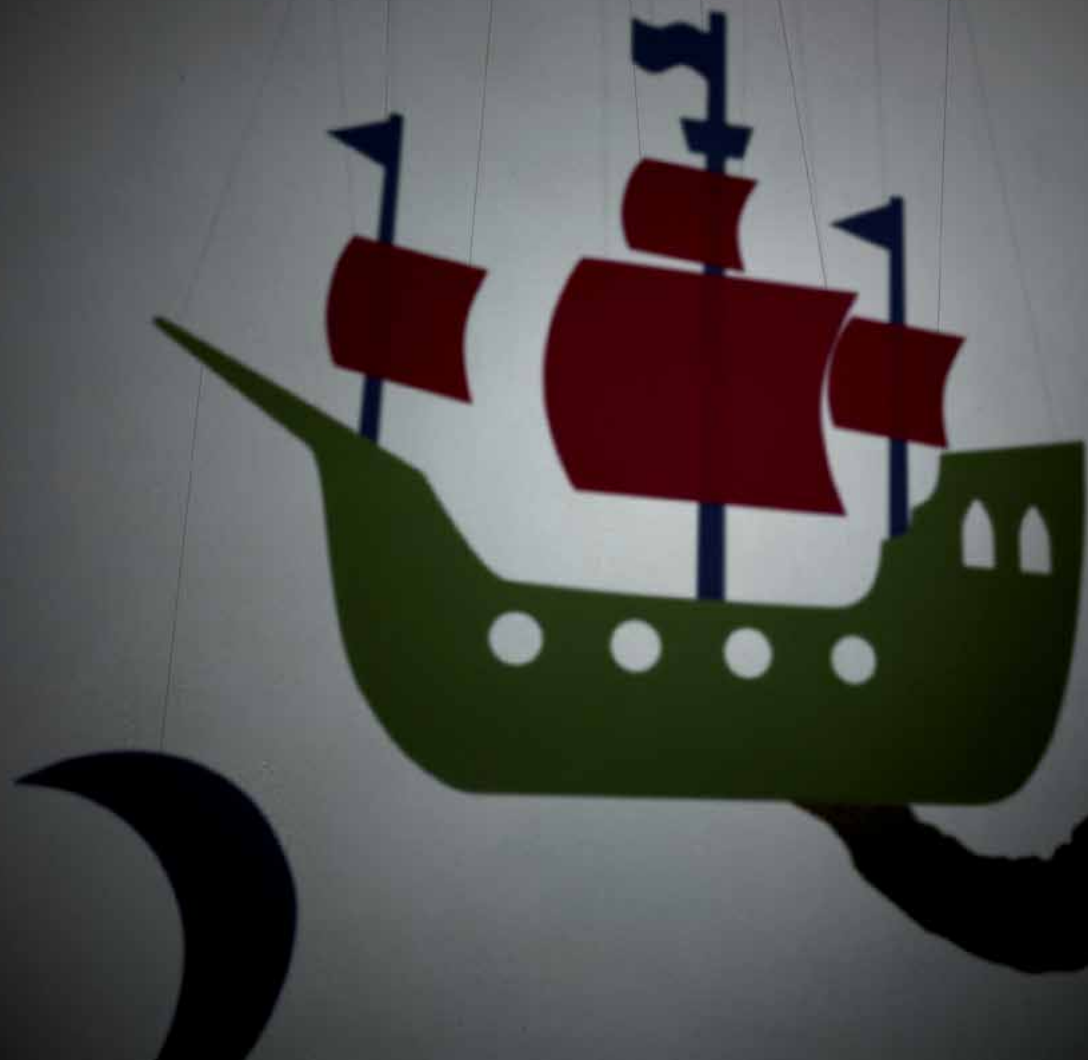
PESO
1,9 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 X 5 X 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **1 GALEONE VOLANTE**, COMPOSTO
DA 9 FIGURE COLORATE
AGGANCIATE AD UNA NUVOLA
(60x30,4 cm)
- **1 NUVOLA**
- **5 PERSONAGGI**



A BIG MOBILE TO PLAY WITH SHADOWS

The flying galleons fascinate children.

Looking upwards, children can play with this huge mobile installation, transparent and coloured, hanging from the ceiling in the children's room.

Five transparent silhouettes help the child to live and play his fancy stories. The light of the sun or a lamp or even a torch allows to play with shadows and reflections, transforming the child's room into a theatre.



Goals

- [1] Creating and telling stories
- [2] Playing with light and shadows
- [3] Experimenting the installation as an interactive learning process to fully immerse in fantasy



WEIGHT
1,9 Kg



BOX DIMENSIONS
65 X 5 X 45 cm



BOX CONTENTS
- **1 FLOATING GALLEON**,
COMPOSED OF 9 COLORED
SHAPES HOOKED TO A
CLOUD (60x30,4 cm)
- **1 CLOUD**
- **5 CHARACTERS**



EIN GROSSES MOBILE UM MIT SCHATTEN ZU SPIELEN

Francis Di Ein fliegendes Schiff wird als Riesen-Mobile Installation an der Kinderzimmerdecke aufgehängt.

Kinder schauen fasziniert hinauf und können mit der Galeone aus buntem transparentem Material spielen.

5 Spielfiguren als durchsichtige Silhouetten helfen dem Kind seine imaginäre Geschichte zu erleben und zu spielen.

Mit Sonnenlicht, einer Lampe, oder sogar mit einer kleinen Taschenlampe beginnt ein Schatten- und Reflexionsspiel. Das bunt reflektierte Licht macht das Kinderzimmer zur Theaterbühne.



Ziele

- [1] Geschichten ausdenken und erzählen
- [2] Mit Schatten spielen
- [3] Die Installation zum Eintauchen in einen interaktiven Lernprozess



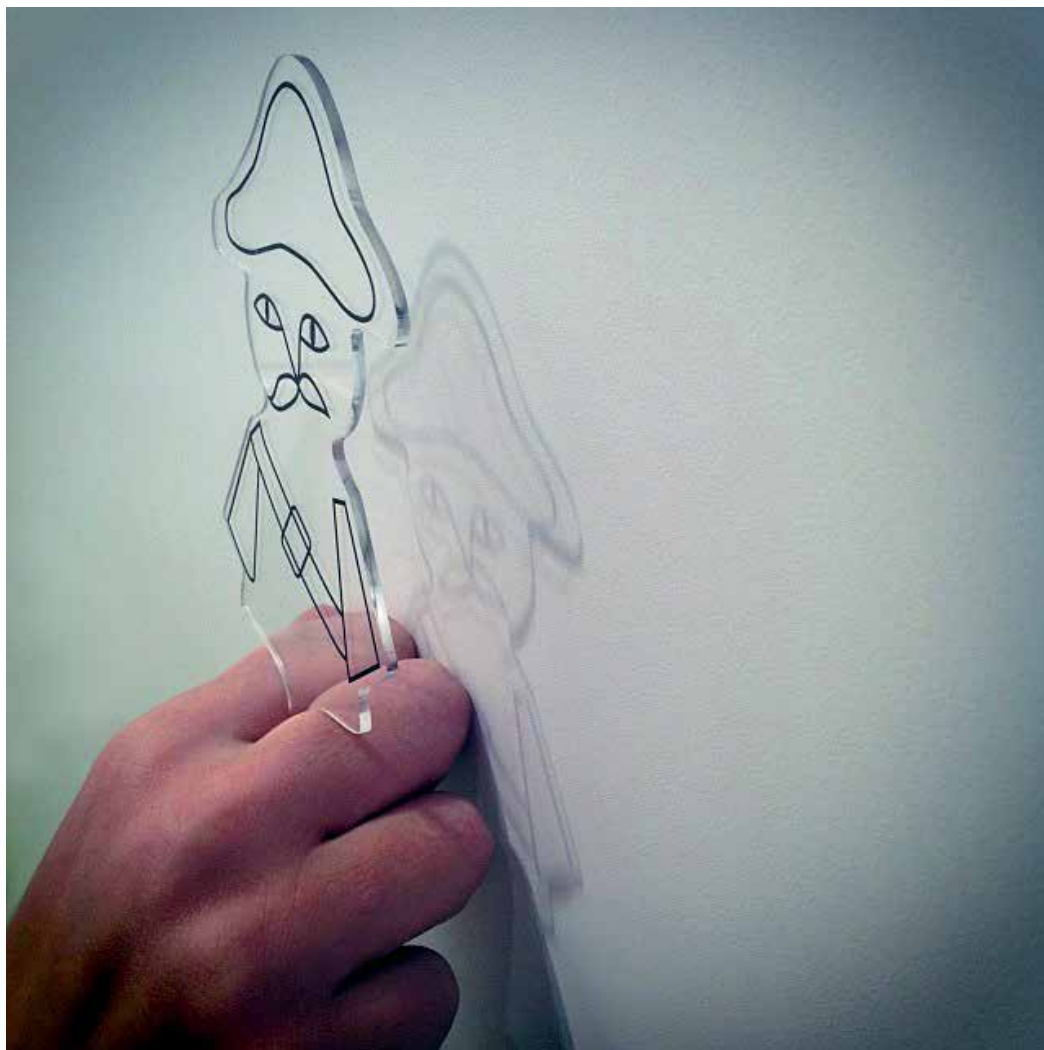
GEWICHT
1,9 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 X 5 X 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 1 **SCHIFF**, BESTEHEND AUS
9 BUNTEN TEILEN, AUFGEHÄNGT
AN EINER WOLKE (60x30,4 cm)
- 1 **PWOLKE**
- 5 **SCHIFFSTEILE**



UN GRAND MOBILE POUR UN JEUX D'OMBRES

l'aident à jouer et à vivre son histoire fantastique. La lumière du soleil, d'une lampe ou d'une torche permet de commencer un jeu d'ombres et de reflets qui transforme la chambre de l'enfant dans un théâtre d'ombres.

Les galions volants fascinent les enfants.

Le nez vers le haut, l'enfant peut jouer avec ce galion, transparent et coloré, accroché au plafond au lieu d'un mobile classique.

Cinq silhouettes transparentes



Buts

- [1] Développer des histoires
- [2] Jouer avec les ombres
- [3] Vivre une installation comme une forme d'apprentissage immersif



POIDS
1,9 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 X 5 X 45 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
- **1 FLOTTANTE GALION**,
COMPOSÉ DE 9 FORMES COLORÉS
ACCROCHÉS À UN NUAGE
(60x30,4 cm)
- **1 NUAGE**
- **5 CARACTÈRES TRANSPARENTS**



Gianni Erre





CREA IL TUO TEATRO INVENTA LE TUE STORIE

diventano protagoniste delle storie inventate dai bambini.
Il teatro di stoffa è un omaggio a **Gianni Rodari** che di storie
meravigliose per bambini ne ha inventate davvero tante.

È un telo che diventa un teatro.

Il cerchio centrale va
ritagliato per ricavare 5
marionette di stoffa. Il telo,
con il cerchio in mezzo vuoto,
si trasforma in un teatro da
appendere alle porte. Le
marionette vanno cucite
insieme a mamma o papà e

“Zoo di storie e diversi,,

di **Gianni Rodari**

Due bambini, per provare il loro coraggio,
si fanno chiudere nello zoo e ascoltano
incantati le bellissime storie degli animali: è
un susseguirsi di sorprese e di emozioni.
Lo zoo ideale di Rodari non è dunque un
luogo di prigionia per gli animali, ma è uno
spazio di felicità, di libertà della fantasia, di
piacere del racconto.

Obiettivi

- [1] Inventare e raccontare storie
- [2] Implementare la biblioteca personale del bambino (ma anche di classe o di scuola)
- [3] Stimolare la lettura e il racconto
- [4] Sperimentare il lavoro di cucitura



PESO
0,4 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
50 x 0,5 x 35 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- 1 TELO DI STOFFA (95 x 135 cm)



MAKE YOUR PERSONAL THEATRE INVENT YOUR OWN STORIES

The theater is a tribute to **Gianni Rodari** who invented wonderful stories for children.

It's a cotton fabric that becomes a theater.

The circle in the middle has to be cut off to obtain five fabric puppets. The cloth with the circle in the middle is a theater that can be hung on the door. Children can sew the puppets with mom or dad and use them as the protagonists of their stories.

“Zoo di storie ediversi,,

by **Gianni Rodari**

(A zoo of stories and verses)

In order to show their courage, two children are locked up in a zoo and they hear wonderful stories from animals: a sequence of surprises and emotions.

The perfect Zoo for Rodari is not a place where animals are imprisoned, but a place of happiness, free imagination, and joyful storytelling.

Goals

- [1] Creating and telling stories
- [2] Implement a personal children's library (but also a class or school library)
- [3] Fostering reading and story-telling skills
- [4] Experimenting the sewing process



WEIGHT
0,4 Kg



BOX DIMENSIONS
50 x 0,5 x 35 cm



BOX CONTENTS
- **FABRIC COVER** (95 x 135 cm)



SCHAFFE DEIN THEATER UND ERFINDE DEINE GESCHICHTEN

Marionetten gemeinsam mit Mama und Papa zuschneiden und nähen, damit sie Protagonisten ihrer Geschichten werden. Das Stoff-Theater ist eine Hommage an **Gianni Rodari**, der viele wunderbare Geschichten für Kinder geschrieben hat.

“**Zoo
di storie
e diversi,**”

von **Gianni Rodari**

(Der Tiergarten von Geschichten und Versen)

Um ihren Mut zu zeigen, lassen sich zwei Kinder im Tiergarten einsperren und sie hören verzaubert die wunderschönen Geschichten der Tiere: es folgt ein Aneinanderreihen von Überraschungen und Abenteuern. Der ideale Tiergarten von Rodari ist deshalb kein Gefängnis für die Tiere, sondern ein Ort des Glücks, der Freiheit der Phantasie, der Freude am Erzählen.

Gianni Erre ist ein Tuch, das zu einem Theater werden kann. Der Kreis in der Mitte muss ausgeschnitten werden, um 5 Schnittmuster für Stoff-Marionetten zu erhalten. Das Tuch mit dem leeren Kreis in der Mitte wird zu einem Theater, das an die Tür gehängt werden kann. Die Kinder können die

Ziele

- [1] Geschichten ausdenken und erzählen
- [2] Die eigene Kinderbibliothek (oder eine Klassen-oder Schulbibliothek) schaffen
- [3] Die Fähigkeiten Lesen und Geschichtenerzählen fördern
- [4] Näharbeit ausprobieren



GEWICHT
0,4 Kg

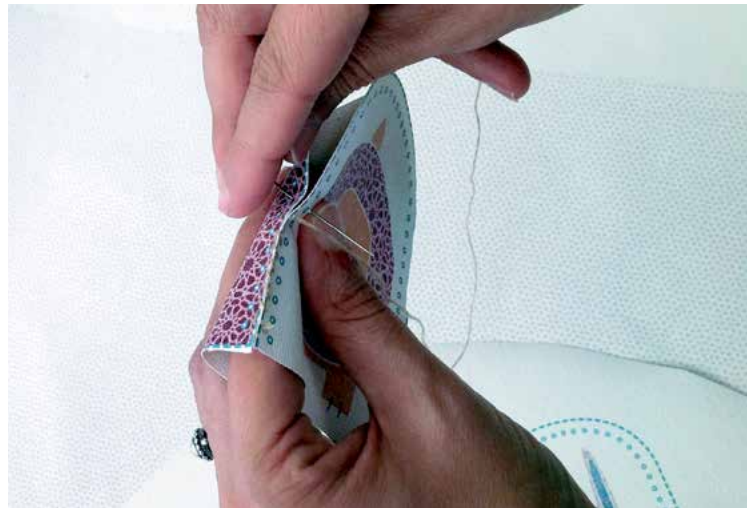


BOX ABMESSUNGEN
50 x 0,5 x 35 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- **STOFFTUCH** (95 x 135 cm)





CRÉER VOTRE THÉÂTRE, INVENTANT VOS HISTOIRES

cousues avec maman ou papa, et elles deviennent les protagonistes des histoires inventées par les enfants. Le théâtre en tissu est un hommage à **Gianni Rodari** qui a inventé de merveilleuses histoires pour les enfants.

C'est un tissu qui devient un théâtre.

Le centre du cercle doit être coupé pour obtenir cinq marionnettes. Le tissu, sans le cercle coupé, se transforme dans un théâtre à accrocher à la porte.

Les marionnettes doivent être

“**Zoo
di storie
e diversi,**”

de **Gianni Rodari**

(Zoo d'histoires et de poèmes)

Deux enfants, pour prouver leur courage, se font enfermer dans un zoo et ils écoutent fascinés de belles histoires d'animaux: une succession de surprises et d'émotions. Le zoo idéal de Rodari n'est donc pas un lieu de détention pour les animaux, mais plutôt un espace de bonheur, de libre imagination, de plaisir pour les histoires.

Buts

- [1] Inventer et raconter des histoires
- [2] Mettre en œuvre la bibliothèque personnelle de l'enfant (mais aussi de la classe ou de l'école)
- [3] Encourager la lecture et l'histoire
- [4] Découvrez le travail de couture



POIDS
0,4 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
50 x 0,5 x 35 cm

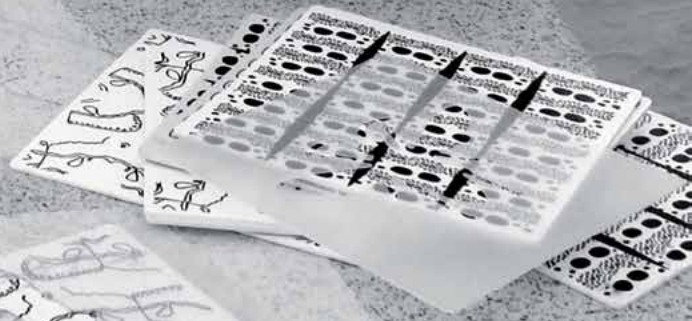


CONTENU DE LA BOÎTE
- **TOILE EN TISSU** (95 x 135 cm)



Gregor Sa





SCOPRIRE IL FROTAGE E CONOSCERE GLI INSETTI

Gregor Sa si compone di quattro tavole stampate in rilievo con le texture di insetti come la coccinella, il bruco, la libellula, la farfalla (*Libellula Anax imperator*, *Bruco Hyles euphorbiae*, *Coccinella ocelata*, *Farfalla cobra*).

Per catturare le texture usa la

tecnica del frottage (ricordi il gioco che facevi con la moneta o con le foglie?): appoggia il foglio alla tavoletta, prendi un pastello o un colore a cera e comincia a catturare la superficie stampata in rilievo.

Il bambino può disegnare gli insetti con gli stencil. Si può fare una prima classificazione o inventare nuovi insetti come coccinelle-bruco... mescolando texture e forme degli stencil.

Un libro-teatro può diventare la casa degli insetti o il primo album scientifico.

Pochi elementi per iniziare la storia e il gioco.

Obiettivi

- [1] Disegnare con il frottage
- [2] Studiare le texture degli insetti
- [3] Narrare storie con il libro-teatro di carta



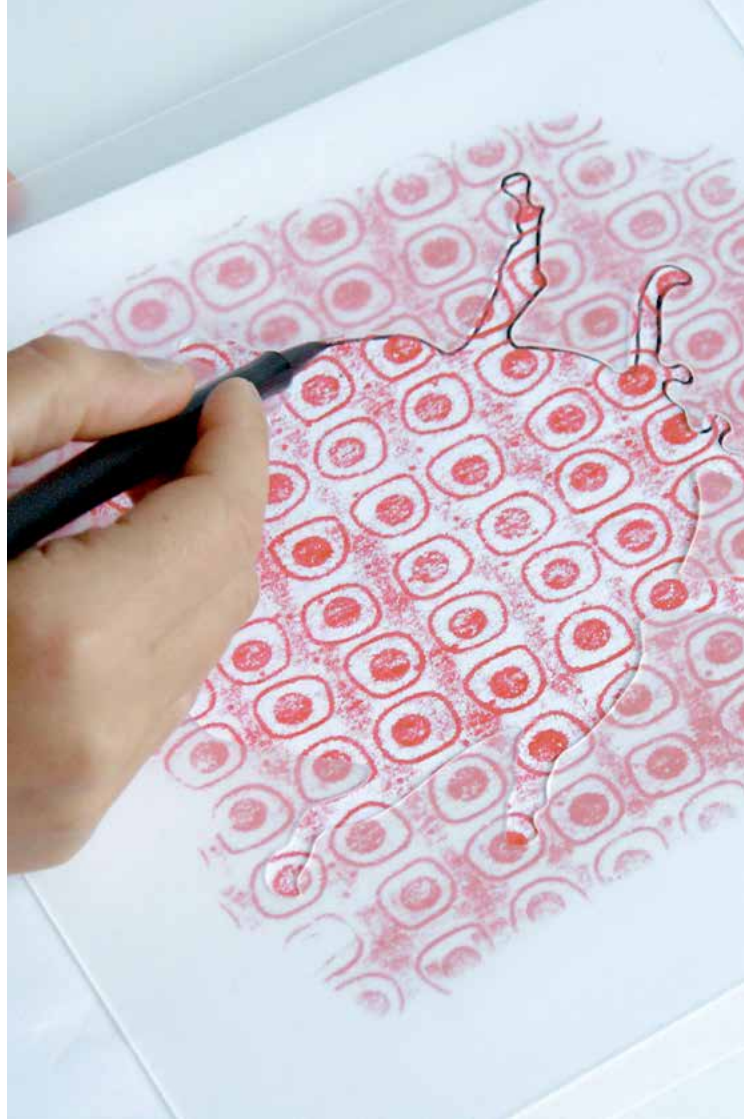
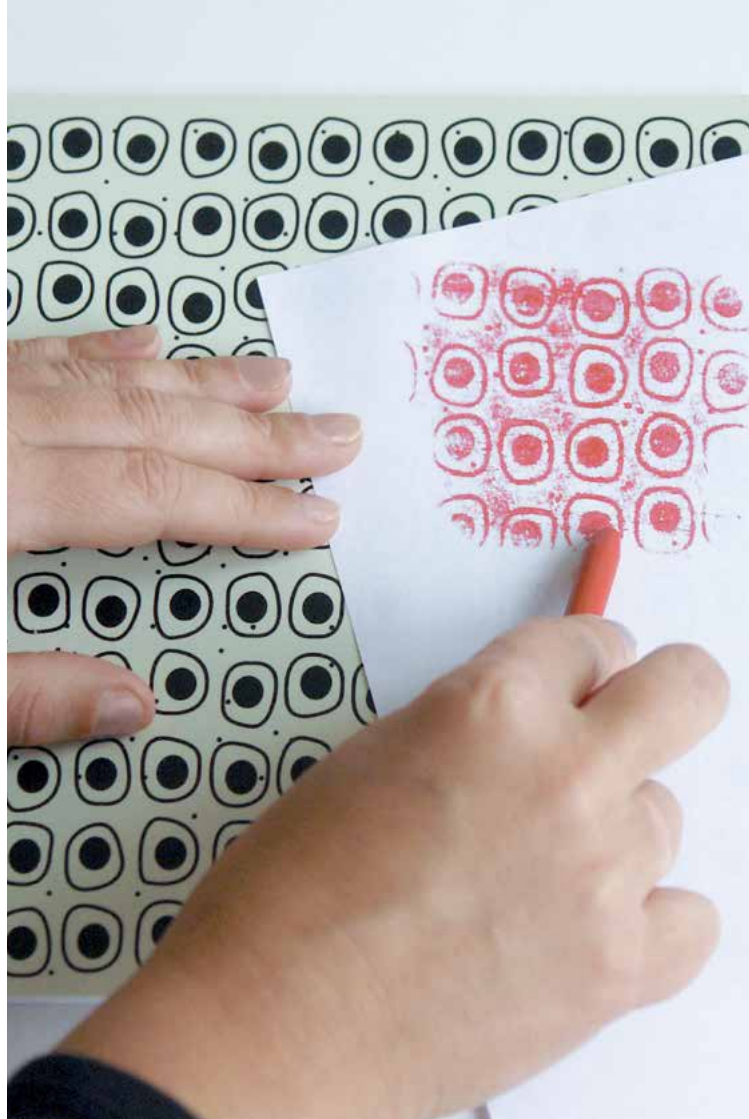
PESO
1,4 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **4 BASI PER FROTAGE** (20x20 cm)
- **5 INSETTI STENCIL** (20x20 cm)
- **1 LIBRO-TEATRO DI CARTA**
(20x20 cm)



DISCOVER FROTTAGE AND INSECTS

Gregor Sa consists of four template panels embossed with scientifically accurate textures of insects as ladybird, caterpillar, dragonfly, butterfly (*Dragonfly Anax imperator*, *caterpillar Hyles euphorbiae*, *ocelata Ladybug*, *Butterfly cobra*).

To capture the texture, children can use the technique of frottage (do you remember the game we all did with the coins or with the leaves?): take a crayon or color wax and begin to capture the reliefprinted surface on the paper.

Child can draw insects with stencils, make a first classification or invent new insects, such as ladybird-caterpillar, mixing textures and stencils. A book-theater can become the home of the insects or the first scientific album.

The book is printed on recycled paper and is inspired by the book-games realized by **Bruno Munari**.

Few elements help to start the story and the game.

Goals

- [1] Drawing with the frottage technique
- [2] Studying insect textures.
- [3] Telling stories with a paper book-theatre



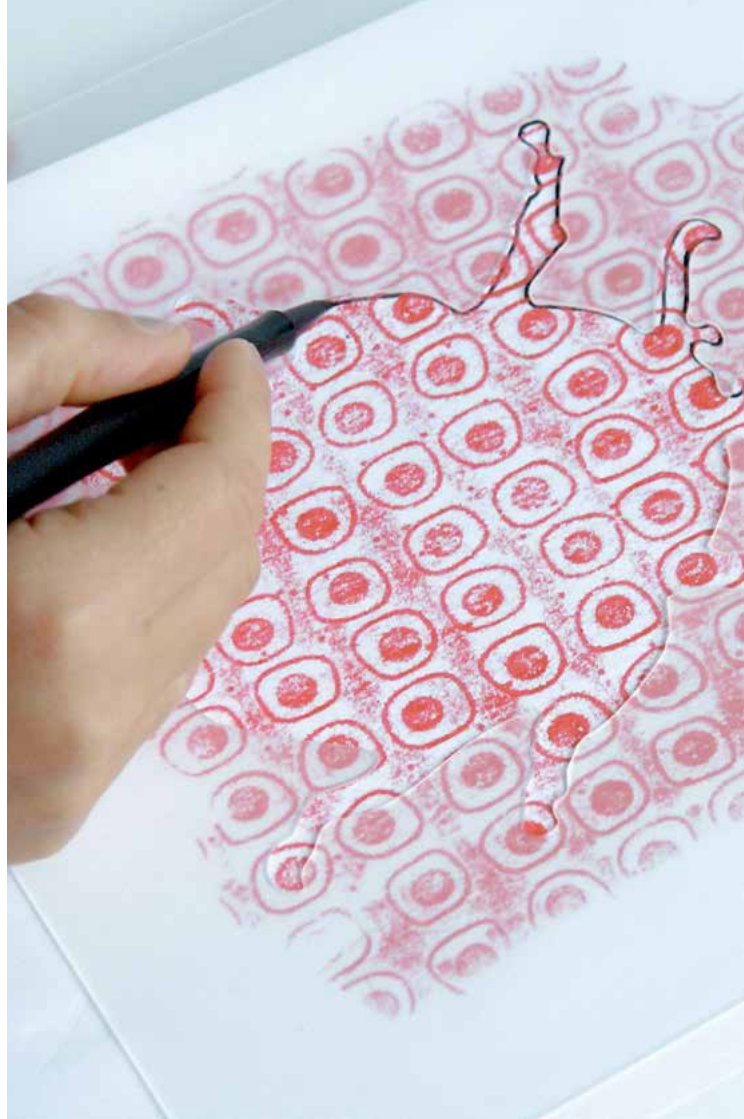
WEIGHT
1,4 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS
- **4 BASES FOR FROTTAGE**
(20×20 cm)
- **5 INSECTS STENCIL** (20×20 cm)
- **1 PAPER BOOK-THEATRE**
(20×20 cm)



DIE FROTTAGE-TECHNIK ENTDECKEN UND ÜBER INSEKTEN LERNEN

Gregor Sa Frottage-Technik entdecken und über Insekten lernen. Das Spiel besteht aus 4 Karten in Reliefdruck mit wissenschaftlich genauen Texturen von Insekten, wie z.B. Marienkäfern, Schmetterlingsraupen, Libellen (*Libellula anax imperator*, *Bruco Hyles euphorbiae*, *Coccinella ocelata*, *Attacus atlas*).

Die Frottage oder Abreibung ist eine alte Drucktechnik. Eine Oberflächenstruktur wird durch Abreiben mittels Kreide oder Bleistift auf ein aufgelegtes Papier übertragen.

Kinder können Insekten zeichnen mit Schablonen, sich ganz neue Insekten ausdenken wie "Marienkäfer-Raupen", oder Textur und Schablonen zu einem Kunstwerk zusammenfügen.

Das Heft kann zum Theater werden und zu einem Zuhause für die Insekten, oder es wird die erste wissenschaftliche Studie. Das Heft wird auf Recyclingpapier gedruckt und ist von Bruno Munaris Spielbüchern inspiriert, wo vorgedruckte Elemente dabei helfen, das Spiel zu beginnen.

Ziele

- [1] Mit der Frottage Technik zeichnen lernen.
- [2] Texturen von Insekten beobachten.
- [3] Geschichten mit einem Papierbuch/Theater erzählen



GEWICHT
1,4 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 4 PLATTEN MIT RELIEFMUSTER FÜR DIE FROTTAGETECHNIK (20x20 cm)
- 5 INSEKTEN SCHABLONEN (20x20 cm)
- 1 PAPIER-BUCH-THEATER (20x20 cm)





DÉCOUVRIR LE FROTTAGE ET LES INSECTES

Gregor Sa est composé de quatre tuiles imprimées en relief avec les textures d'insectes comme la coccinelle, la chenille, la libellule, le papillon (*Libellule Anax imperator*, chenille *Sphinx de l'euphorbe*, *Ocelata coccinelle*, *Papillon cobra*). Pour capturer

la texture, l'enfant utilise la technique du frottage (vous souvenez-vous du jeu que vous faisiez avec une monnaie ou des feuilles?): il suffit de prendre un crayon ou des pastels à la cire colorés et de commencer à capturer la surface en relief sur le papier.

L'enfant peut dessiner les insectes avec des pochoirs ou faire une première classification ou inventer de nouveaux insectes, en mélangeant les textures et les pochoirs.

Un livre-théâtre peut devenir la maison des insectes ou un premier album scientifique.

Peu d'éléments permettent de commencer l'histoire et le jeu.

Buts

- [1] Dessiner avec la technique du frottage
- [2] Etudier la texture des insectes
- [3] Raconter des histoires avec un livre / théâtre en papier



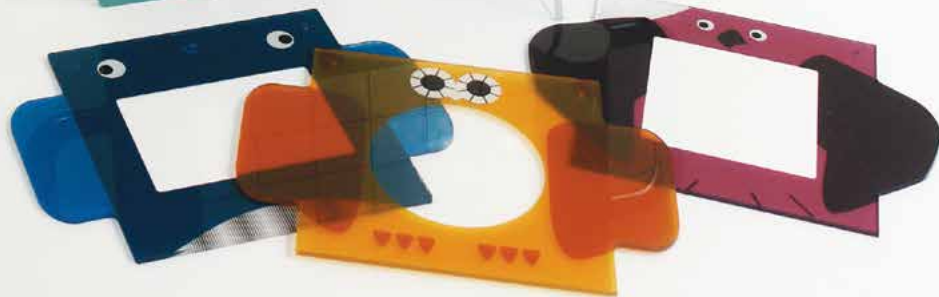
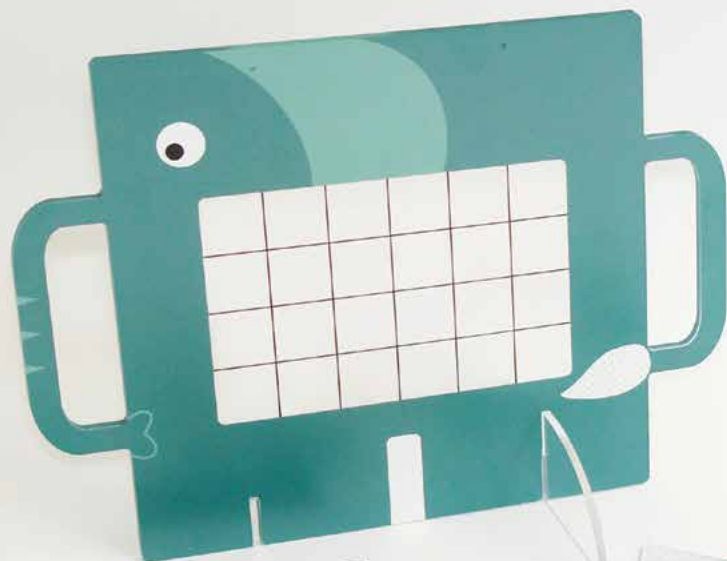
POIDS
1,4 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm

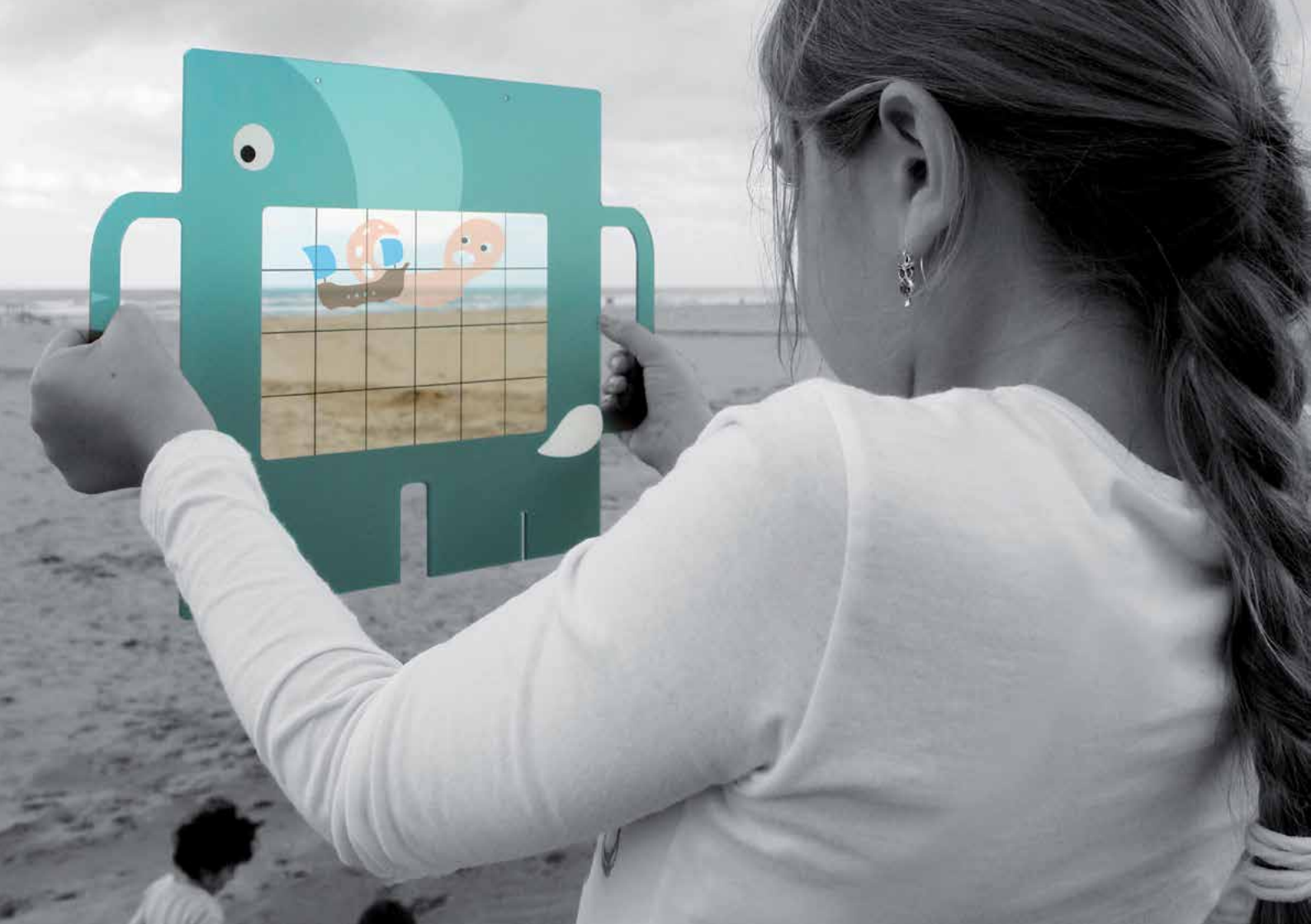


CONTENU DE LA BOÎTE
- 4 BASES DE FROTTAGE (20x20 cm)
- 5 POCHOIR INSECTES (20x20 cm)
- 1 LIVRE-THÉÂTRE EN PAPIER (20x20 cm)



Luigi Ghi





RIQUADRARE E DISEGNARE

proposte da Luigi Ghi, ispirato al famoso fotografo italiano **Luigi Ghirri**. Sembra facile fare una bella fotografia: imparare a osservare è una competenza fondamentale.

Il gioco comprende 4 visori di cui 3 pensati come strumenti divertenti per “ritagliare” il mondo circostante.

Il quarto visore, a forma di elefante, serve a riprodurre col disegno ciò che si inquadra grazie ad un reticolo di quadrati. La quadrettatura permette di ‘dividere’ la realtà che il bambino ha davanti in tante porzioni, facilmente riproducibili con il disegno. La quadrettatura in rilievo sul visore permette in qualsiasi luogo (nel bosco, in un museo...) di poter “copiare dalla realtà”.

L’obiettivo di questo gioco è **“imparare a guardare”**. Scoprire dettagli, incorniciare la realtà, selezionare l’immagine: sono le attività

Obiettivi

- [1] Imparare a guardare con curiosità
- [2] Imparare a selezionare e comporre
- [3] Imparare a disegnare con la quadrettatura



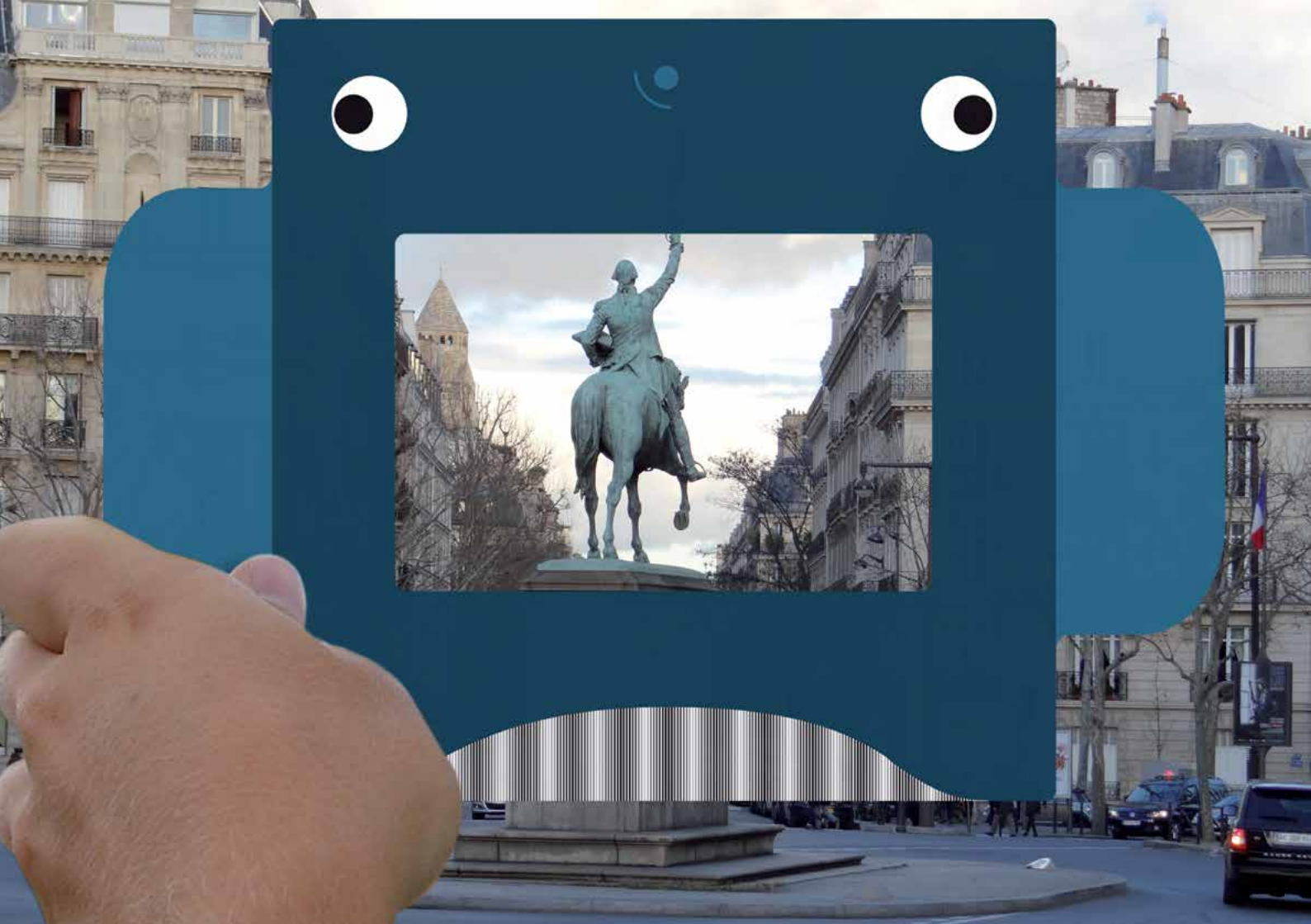
PESO
1,5 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **1 VISORE ELEFANTE** (40x29,7 cm)
- **3 VISORI (GUFO, BALENA E AQUILA)** (21,5x15 cm)



FRAME REALITY AND DRAW

by the great italian photographer **Luigi Ghirri**. It seems easy to make a good photograph: learn to look and see the picture is a fundamental skill.

The game consists of 4 viewers to frame reality and try to draw it. The 4th frame, in the shape of an elephant, makes it possible (either you are in the woods or in the museum) to have the look trough a grid. The squares of the relief embossed grid allow to re-compose the picture and are a helpfull tool to copy. Children are tempted to play with the composition and draw it again in their own way. Create a work of art and your own copy of reality“!

The objective of this game is to “**learn to look at**”.

Discover details, framing reality, to select the images is the aim of Luigi Ghi, inspired

Goals

- [1] Learning to observe
- [2] Learning to select and compose
- [3] Learning to draw by a grid



WEIGHT
1,5 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS
- **1 ELEPHANT VIEWER** (40x29,7 cm)
- **3 VIEWERS (OWL, WHALE AND EAGLE)** (21,5x15 cm)



RAHME DIE WELT EIN UND SIE ZEICHNE

Bilder wahrnehmen und zeichnen.

Ziel dieses Spiels ist bewusster sehen zu lernen. Kinder können Details entdecken, die Realität durch einen Bilderrahmen betrachten, Bilder komponieren. Aus

vielen Eindrücken schöne Bilder selektieren, ist die Fähigkeit, die wir in unserem Spiel Luigi Ghi lernen, inspiriert vom renommierten italienischen Fotografen **Luigi Ghirri**. Es mag leicht erscheinen, ein gutes Foto zu machen, die Fähigkeit jedoch schöne Bilder zu sehen, ist eine hohe Kunst.

Das Spiel enthält 4 Rahmen, um ein Stück Realität einzurahmen. Sie sind ein Hilfsmittel für erste Versuche, die ausgesuchten Bilder nachzumalen. Drei sollen einrahmen, der vierte Rahmen in Elefantenform macht es möglich, das ausgesuchte Bild (im Wald so wie im Museum) durch ein Raster zu betrachten. Die Quadrate in Reliefprägung teilen den Bildausschnitt noch mal auf und machen das Bild leicht reproduzierbar, verleiten dazu mit der Komposition zu spielen und ermöglichen es, das Bild nachzumalen. Gestalte eine eigene Kopie der Wirklichkeit als Kunstwerk!

Ziele

- [1] Lernen, neugierig zu beobachten
- [2] Auswählen und Kompositionen erstellen
- [3] Lernen, mit einem Gitter zu zeichnen



GEWICHT
1,5 Kg

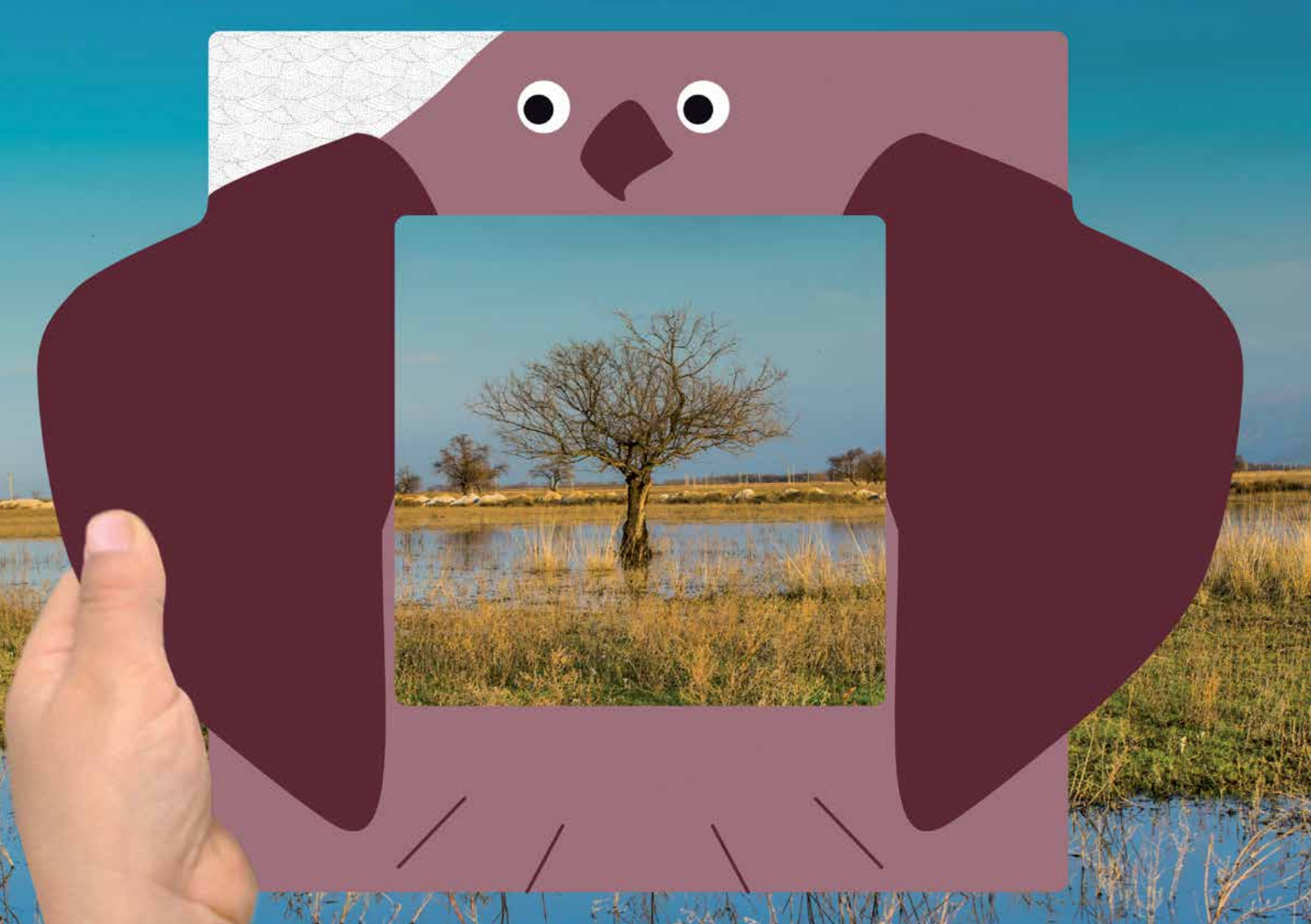


BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 1 RAHME IN ELEFANTENFORM
(40x29,7 cm)
- 3 RAHMEN (EULE, WAL UND ADLER)
(21,5x15 cm)





ENCADRER ET DESSINER

L'objectif de ce jeu est
«**d'apprendre à regarder**».

Découvrir des détails, encadrer
la réalité, sélectionner les

images sont les buts de Luigi Ghi, inspiré par le grand photographe italien **Luigi Ghirri**. Prendre une belle photo semble une tâche très facile, mais il faut avant tout apprendre à regarder.

Le jeu se compose de 4 éléments: 3 viseurs, permettent d'encadrer la réalité et d'essayer de la dessiner.

Le quatrième viseur, en forme d'éléphant, sert à dessiner avec une grille de carrés. La grille permet à l'enfant de séparer en carreaux l'image qu'il a devant et de mieux «copier de la réalité».

Buts

- [1] Apprendre à regarder avec curiosité
- [2] Apprendre à sélectionner et composer
- [3] Apprendre à dessiner avec une grille



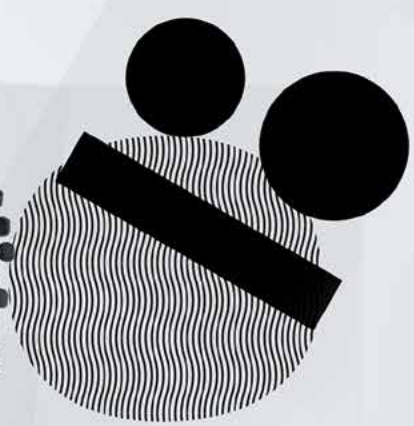
POIDS
1,5 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm

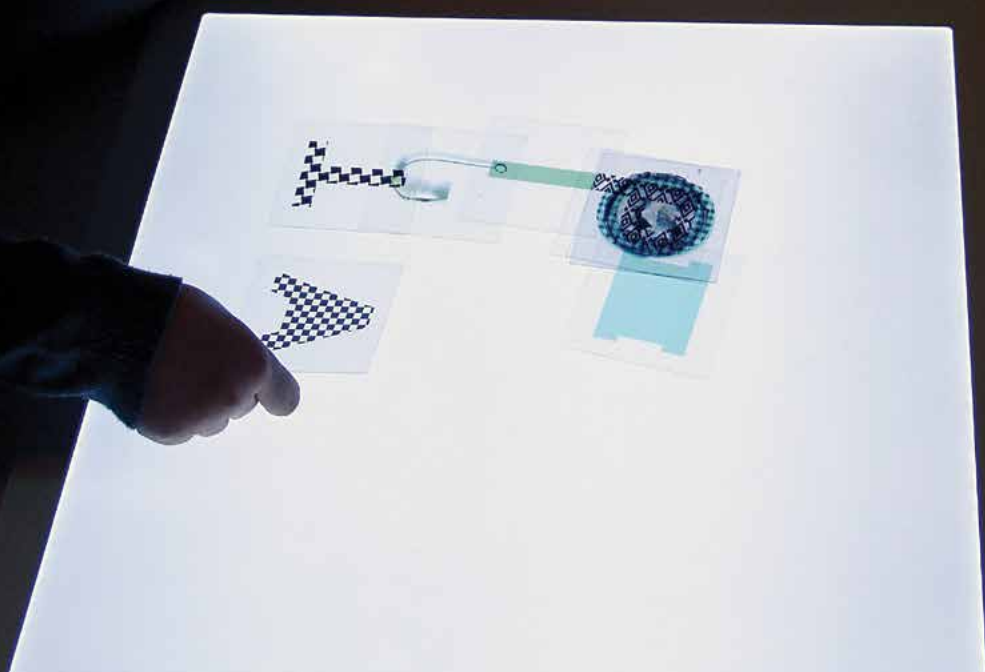
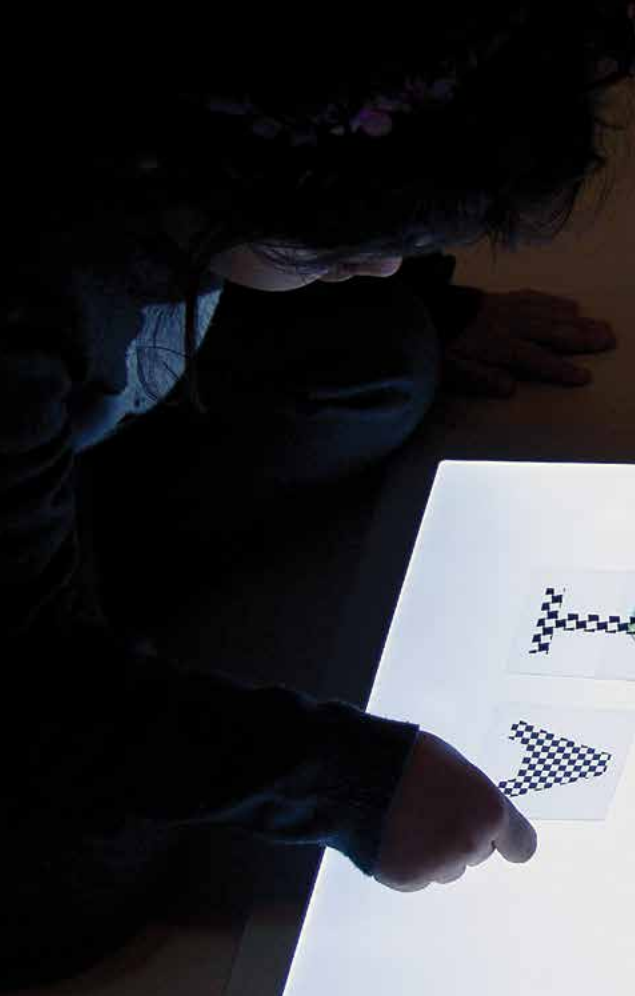


CONTENU DE LA BOÎTE
- 1 **ÉLÉPHANT CADRE** (40x29,7 cm)
- 3 **CADRES (HIBOU, BALEINE ET AIGLE)** (21,5x15 cm)



Max Mi





GIOCARE CON L'ALFABETO

I **caratteri tipografici** hanno tutte le qualità che distinguono una persona.

Helvetica, un carattere disegnato dallo svizzero **Max Miedinger**, è un tipo semplice, rigoroso. Si vede subito che è onesto, puntuale e ottimista. Ci si può fidare. Ma adesso ci si può anche giocare.

L'alfabeto **Max Mi** insegna ai bambini la ricchezza delle forme che nascono da ogni lettera, invita a combinarle con la fantasia, a inventarne di nuove usando materiali naturali e di recupero, cambiando segno, disegno, colore. Si scrive e si legge combinando e scombinando e si fanno apparire animali, paesaggi, composizioni astratte, giocando e imparando i giochi dell'ABC.

Insegnanti, atelieristi e genitori attenti lo troveranno utile e divertente. A scuola, con la lavagna luminosa, le lettere di **Max Mi** daranno spunto a un intero alfabeto di appassionanti attività didattiche.

Obiettivi

- [1] Familiarizzare con le lettere dell'alfabeto e gli elementi della lettura e scrittura
- [2] Favorire il riconoscimento delle lettere
- [3] Stimolare la composizione
- [4] Favorire la scoperta di altri punti di vista e possibilità
- [5] Permettere al bambino una propria ricerca personale sul segno



PESO
0,3 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
277 TESSERE TRASPARENTI
STAMPATE (7x7 cm)



PLAYING WITH ALPHABET

Fonts have the same qualities as a person.

Helvetica - developed by **Max Miedinger**, a Swiss typeface designer - is a simple guy, but very strict. You can see

straight away how honest, precise, and optimistic he is. You can trust him. And now you can even play with him.

Max Mi's alphabet helps children to discover the richness of shapes made by letters, encourages them to use imagination to mix them, or to create new ones by using natural and recycled materials, or by modifying signs, drawings, and colours. You can read and write by combining and separating letters or by adding animals, landscapes, and abstract compositions, to play and learn with ABC games.

Teachers, studio teachers and careful parents will find this game useful and entertaining. At school, with an overhead projector, **Max Mi**'s letters will offer an entire alphabet of exciting educational activities.

Goals

- [1] Getting familiar with letters and reading/writing skills
- [2] Encouraging letters recognition
- [3] Stimulating composition
- [4] Encouraging the exploration of different points of view and possibilities
- [5] Allowing children to make personal researches on signs



WEIGHT
0,3 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS
277 TRANSPARENT PRINTED CARDS
(7x7 cm)



SPIELEN MIT DEM ALPHABET

Jede Schriftart, sowie jeder Mensch, hat ihre eigene Persönlichkeit.

Entworfen von dem Schweizer **Max Miedinger** ist **Helvetica** eine einfache und solide Schrift. Sie sehen sofort, dass die Schrift

ehrlich, präzise und optimistisch ist. Sie strahlt Vertrauen aus. Und jetzt kann auch mit ihr gespielt werden.

Das **Max-Mi** Alphabet lehrt Kinder, den figurativen Reichtum der einzelnen Buchstaben zu entdecken, ihre Fantasie zu verwenden, um die Zeichen zu kombinieren, natürliche oder recycelte Materialien zu verwenden. Kinder lernen, durch einfache Änderungen der Linien, der Zeichen und Farben, neue Formen zu erfinden.

Wir schreiben und lesen mit Hilfe von Assoziationen und Dissoziationen, durch Hinzufügen von Tieren, Landschaften oder abstrakten Kompositionen.

Lehrer, Erzieher und sehr aufmerksame Eltern verfügen hiermit über eine nützliche und unterhaltsame Alternative, um spielerisch das ABC zu erlernen.

In der Schule ermöglicht es ein Overhead, die **Max Mi** Buchstaben in ein Alphabet mit äusserst spannenden didaktischen Möglichkeiten zu verwandeln.

Ziele

- [1] Sich mit den Buchstaben des Alphabets und den Elementen des Lesens und Schreibens vertraut machen
- [2] Fördert das Erkennen der einzelnen Buchstaben
- [3] Ermutigt dazu neue Kompositionen zu gestalten
- [4] Fördert die Entdeckung verschiedener Sichtweisen und Möglichkeiten
- [5] Hilft dem Kind, die Schriftzeichen individuell zu entdecken und zu untersuchen



GEWICHT
0,3 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
277 TRANSPARENTE KARTEN
(7x7 cm)





JOUER AVEC L'ALPHABET

Les **caractères typographiques** ont toutes les qualités d'une personne.

Dessiné par le suisse **Max Miedinger, Helvetica** est un type simple et rigoureux. Ça

se voit tout de suite qu'il est honnête, précis et optimiste. On peut lui faire confiance. Et maintenant on peut aussi jouer avec lui.

L'alphabet **Max Mi** apprend aux enfants à découvrir la richesse figurative de chaque lettre, à faire appel à leur imagination pour associer les signes, à utiliser des matériaux naturels ou recyclés pour inventer de nouvelles formes, en changeant tout simplement de trait, de dessin, de couleur. On écrit et on lit à l'aide d'associations et de dissociations, d'animaux, de paysages, de compositions abstraites; on joue, en apprenant les jeux de l'ABC.

Les enseignants, les maîtres d'atelier et les parents les plus attentifs pourront ainsi disposer d'un moyen utile et amusant. À l'école, un tableau lumineux permettra de transformer les lettres de **Max Mi** dans un alphabet de passionnantes activités didactiques.

Buts

- [1] Se familiariser avec les lettres de l'alphabet et les éléments de la lecture et de l'écriture
- [2] Favoriser la reconnaissance des lettres
- [3] Encourager la composition
- [4] Favoriser la découverte de différents points de vue et possibilités
- [5] Aider l'enfant à conduire une recherche personnelle sur les signes



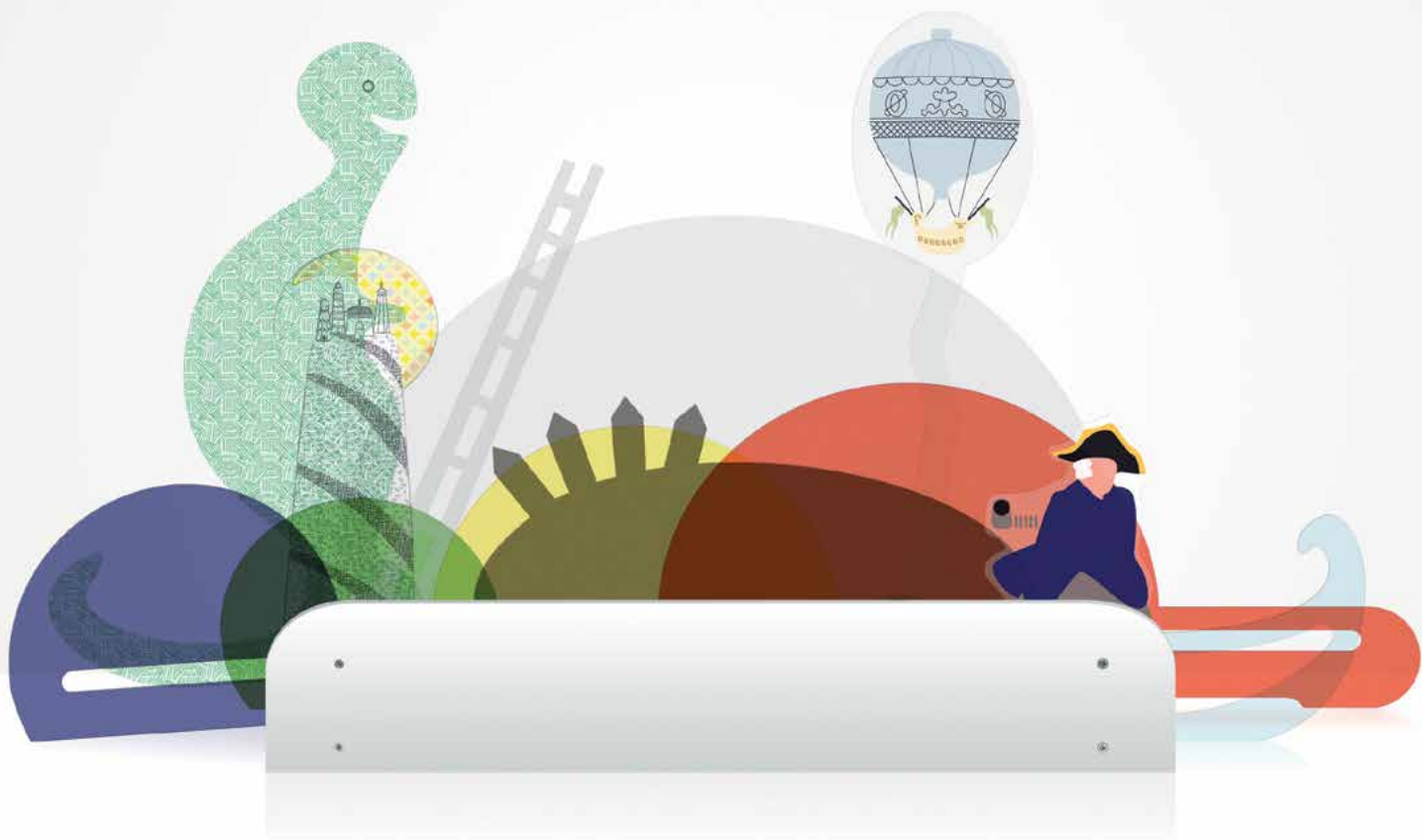
POIDS
0,3 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45



CONTENU DE LA BOÎTE
277 CARTES TRANSPARENTES
IMPRIMÉES (7x7 cm)



Münchhausen Bi





C'ERA UNA VOLTA

un viaggio sulla luna. Questo teatro vorrebbe essere un inno all'immaginazione, disegnato per creare storie e mondi fantastici. Un gioco per costruire scenografie poetiche: un dinosauro che diventa una collina, una mongolfiera che prende il volo, un faro in lontananza.

Come nel gioco del *Più e meno* di **Bruno Munari**, il bambino compone la scenografia con forme colorate. Più bambini possono giocare insieme inventando storie e giocando sovrapponendo le numerose quinte teatrali.

Questo gioco è ispirato al famoso **Barone di Münchhausen** che divenne popolare per le sue incredibili avventure: tra queste,

Obiettivi

- [1] Inventare storie
- [2] Sviluppare lo storytelling musicale
- [3] Usare creativamente la tecnologia



PESO
4,1 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
50 x 20 x 35 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- 14 PERSONAGGI-SCENA
(50x30 cm)



SCARICA L'APP
PER REALIZZARE LA
COLONNA SONORA

DEL TUO GIOCO
CON MÜNCHHAUSEN BI

Visita il sito internet www.italiantoy.it



ONCE UPON A TIME

The name of this game is inspired by the famous **Baron of Münchhausen**, who became popular for his incredible adventure tales:

amongst them, the story of a trip to the moon.

This game is a hymn to imagination, designed to create stories and fantasy worlds. A game allowing to build poetic sets in a theatre stage: a dinosaur becoming a hill, a hot air balloon flying off, a distant lighthouse sparkling mysterious light.

Inspired by the game "*Plus and minus*" by **Bruno Munari**, Münchhausen Bi allows children to play with theatrical coloured sets. Several children can play together, invent stories and play overlapping different scenes.



**DOWNLOAD
THE APP TO MAKE
THE SOUNDTRACK
OF YOUR GAME
WITH MÜNCHHAUSEN BI**

Visit the website www.italiantoy.it

Goals

- [1] Creating and telling stories
- [2] Developing musical storytelling
- [3] Using technology in a creative way



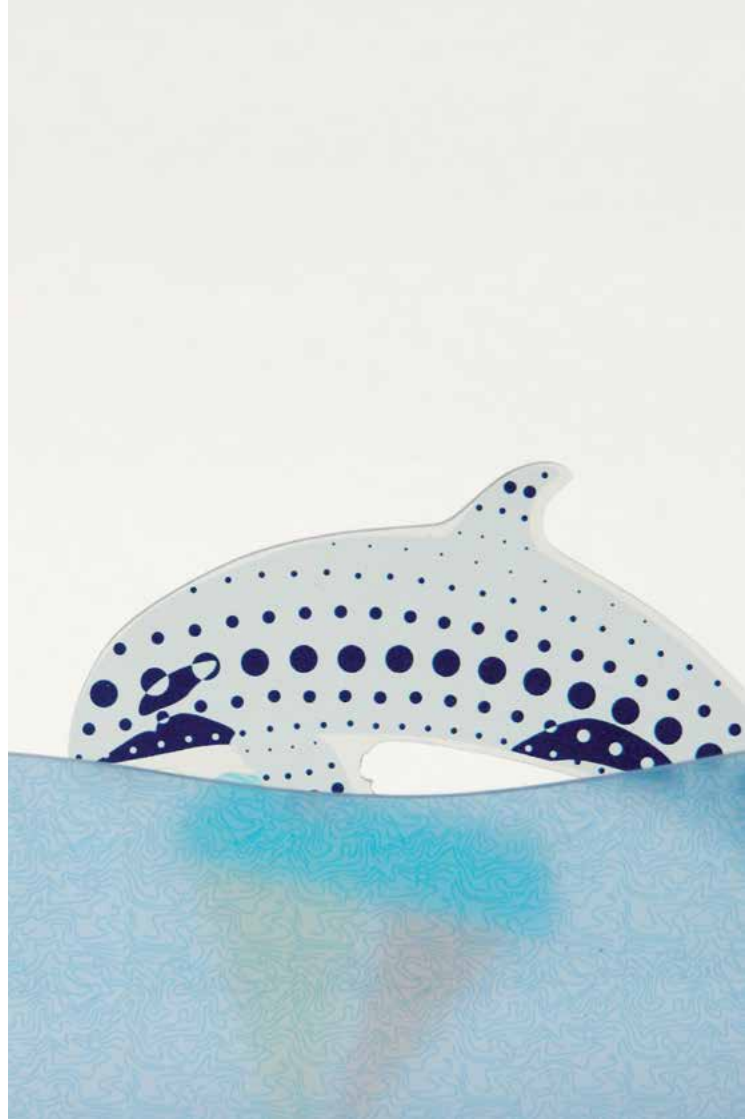
WEIGHT
4,1 Kg



BOX DIMENSIONS
50 x 20 x 35 cm



BOX CONTENTS
- **14 CHARACTERS-STAGE**
(50x30 cm)



ES WAR EINMAL

Das heutige Spiel verdankt seinen Namen dem unter der Bezeichnung "Lügenbaron" berühmt gewordenen Geschichtenerzähler "**Baron von Münchhausen**". Seine Erzählungen, unter anderem ein Märchen über eine Reise zum Mond, inspirierten uns bei der Entwicklung dieses Spiels. Dieses Spiel ist eine Ode an die Phantasie, eine Anregung, um fantastische Geschichten und imaginäre Welten zu erfinden. Eine poetische Theaterbühne wird geschaffen, wo Dinosaurier sich in Hügel verwandeln, ein Heissluftballon abhebt und ein weit entfernter Leuchtturm mysteriöses Licht wirft.

Inspiziert von dem Spiel „*Plus und Minus*“ von **Bruno Munari** ermöglicht Münchhausen Bi den Kindern das Spielen mit einer Theaterkulisserie aus bunt gefärbtem Material. Mehrere Kinder können gemeinsam spielen und neue Geschichten erfinden, überlappen mehrerer theatralischen Sets.



LADEN SIE DIE APP
HERUNTER UM IHREN
SOUNDTRACK

DES SPIELS ZU MACHEN MIT
MÜNCHHAUSEN BI

Besuchen Sie die Website www.italiantoy.it

Das heutige Spiel verdankt seinen Namen dem unter der Bezeichnung "Lügenbaron" berühmt gewordenen

Geschichtenerzähler "**Baron**

von Münchhausen". Seine Erzählungen, unter anderem ein Märchen über eine Reise zum Mond, inspirierten uns bei der Entwicklung dieses Spiels. Dieses Spiel ist eine Ode an die Phantasie, eine Anregung, um fantastische Geschichten und imaginäre Welten zu erfinden. Eine poetische Theaterbühne wird geschaffen, wo Dinosaurier sich in Hügel verwandeln, ein Heissluftballon abhebt und ein weit entfernter Leuchtturm mysteriöses Licht wirft.

Inspiziert von dem Spiel „*Plus und Minus*“ von **Bruno Munari** ermöglicht Münchhausen Bi den Kindern das Spielen mit einer Theaterkulisserie aus bunt gefärbtem Material. Mehrere Kinder können gemeinsam spielen und neue Geschichten erfinden, überlappen mehrerer theatralischen Sets.

Ziele

- [1] Lernen, neugierig zu beobachten
- [2] Auswählen und Kompositionen erstellen
- [3] Lernen, mit einem Gitter zu zeichnen



GEWICHT
4,1 Kg

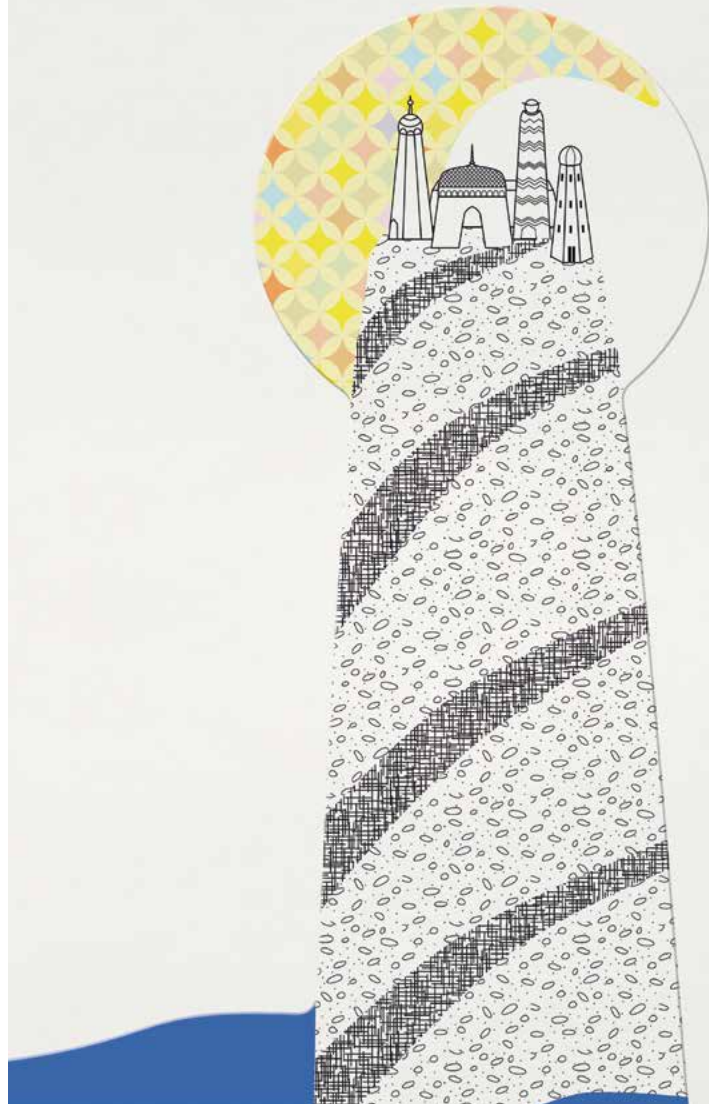


BOX ABMESSUNGEN
50 x 20 x 35 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 14 THEATERBÜHNE MIT 14
FIGUREN-ELEMENTE (50x30 cm)





IL ÉTAIT UNE FOIS

inclus un voyage sur la lune. Ce jeu est un hymne à l'imagination, conçu pour créer des histoires et des mondes imaginaires. Un jeu permettant de construire des scènes poétiques: un dinosaure qui devient une colline, un ballon à air chaud qui s'envole, un phare qui s'éclaire au loin.

Inspiré du jeu "*Plus et moins*" conçu par **Bruno Munari**, Munchhausen Bi permet aux enfants de jouer avec les décors de théâtre colorés. Plusieurs enfants peuvent jouer ensemble pour inventer des histoires et superposer les différents décors.

Le nom de ce jeu s'inspire du célèbre **Baron de Münchhausen**, qui est devenu populaire pour ses incroyables histoires, y

Buts

- [1] Inventer des histoires
- [2] Développer la narration musicale
- [3] Utiliser de manière créative la technologie



POIDS
4,1 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
50 x 20 x 35 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
- 14 PERSONNAGES-SCÈNE
(50x30 cm)



TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION
POUR EFFECTUER

LA BANDE

DE VOTRE JEU AVEC
MÜNCHHAUSEN BI

Visitez le site Web www.italiantoy.it



okkio Pin





DAL SEGNO (D'ARTISTA) AL DISEGNO. UN GIOCO DI SEGNI, DI OMBRE, DI STORIE

meno noti come il Pescatore verde. E se le tavolette con i personaggi vengono appoggiate sotto un foglio di carta si possono frottare i “segni d'artista” e pensare “cosa fanno venire in mente”.

Dal segno al disegno, il passo è facile.

Chi non conosce la storia di **Pinocchio**?

Bambini di tutto il mondo hanno ascoltato o visto le avventure di questo birbante burattino di legno.

L'illustratore italiano **Alessandro Sanna** lo ha ridisegnato per Italtantoy, per giocare con le ombre, per reinventare la storia, per curiosare tra personaggi

Obiettivi

- [1] Facilitare la narrazione grazie a personaggi originali e stimolanti
- [2] Sperimentare le potenzialità del segno (d'artista) per inventare disegni, produrre immagini personali
- [3] Scoprire le ombre



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA

- **11 TAVOLE CON I PERSONAGGI DELLA STORIA DI PINOCCHIO** DISEGNATI DA **ALESSANDRO SANNA** (12x19,2 cm)
- **1 CORNICE BIANCA** NELLA QUALE ABBINARE DUE ALLA VOLTA I PERSONAGGI PER FROTTARE I SEGNI CHE SONO STAMPATI IN RILIEVO (LABORATORIO “DAL SEGNO AL DISEGNO”) (36x27,5 cm)
- **1 BASE BIANCA** CHE SERVE COME BASE D'APPOGGIO AI PERSONAGGI PER RACCONTARE LA STORIA (E INVENTARNE NUOVE) (27,6x24 cm)



FROM ARTIST'S ORIGINAL TO YOUR OWN NEW DRAWING. A PLAY OF DRAWINGS, SHADOWS AND STORIES

under a piece of paper, it is possible to draw the “artist’s sketch” with the frottage technique and think about “what the artist had in mind”.

From artist’s template to your drawing – it’s a really small step.

Who does not know the story of **Pinocchio**?

Children from all over the world have listened to or watched the adventures of this scamp wooden puppet.

The Italian illustrator **Alessandro Sanna** redesigned it for **Italiantoy** to play with shadows, to reinvent the story, to meet less known characters, such as the green Fisherman. If the characters cards are placed

Goals

- [1] Facilitating storytelling thanks to original and stimulating characters
- [2] Experience the (artist’s) original drawing’s potential to invent drawings, produce own images
- [3] Discovering shadows



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS

- **11 PANELS WITH THE CHARACTERS OF PINOCCHIO'S STORY**, DRAWN BY **ALESSANDRO SANNA** (12x19,2 cm)
- **1 WHITE BACKGROUND** TO BE USED AS A SUPPORT BASE FOR THE CHARACTERS TO TELL THE STORY (AND TO INVENT NEW ONES) (36x27,5 cm)
- **1 WHITE FRAME** TO MATCH TWO CHARACTERS AT A TIME TO USE THE FROTTAGE TECHNIQUE FOR THE 3D-PRINTED SIGNS (LAB ACTIVITY: “FROM SIGN TO DRAWING”) (27,6x24 cm)



MIT ORIGINALEN DES KÜNSTLERS ERSCHAFFEN WIR NEUE ZEICHNUNGEN UND SCHATTENSPIELE, ERZÄHLEN DIE GESCHICHTEN MIT UNSEREN FIGUREN NEU

Reliefzeichnungen mit Hilfe der Frottage-Technik; so sind sie Anregung zum Kreation von völlig neuen Zeichnungen.

Von der Vorlage zum eigenen Kunstwerk! Vom Schattenspiel zur eigenen Zeichnung, ein kurzer Schritt.

Wer kennt nicht die Geschichten von **Pinocchio**? Kinder aus aller Welt haben die Abenteuer der spitzbübischen Holzmarionette **Pinocchio** gehört und gesehen. Der italienische Illustrator **Alessandro Sanna** hat für Italian Toy die Charaktere neu gestaltet, um mit Schatten zu spielen, die Geschichten neu zu erfinden und weniger bekannte Figuren kennenzulernen, wie z.B. den grünen Fischer.

Die Figuren werden unter ein Blatt Papier gelegt, zum Abmalen der originalen Künstler-

Ziele

- 1] Die Erzählung Dank der Originalen und inspirierenden Figuren vereinfachen
- 2] Mit Originalen des Künstlers erschaffen wir neue Zeichnungen und Schattenspiele, erzählen die Geschichten mit unseren Figuren neu
- 3] Schattenspiele entdecken



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG

- **11 PLEXIGLAS FIGUREN IN 3D RELIEFDRUCK MIT CHARAKTERE AUS PINOCCHIO'S GESCHICHTE, GEZEICHNET VON ALESSANDRO SANNA** (12x19,2 cm)
- **1 WEISSER BÜHNENHINTERGRUND** UM DIE FIGUREN AUFZUSTELLEN UND DIE GESCHICHTEN ZU ERZÄHLEN (BZW. NEU ZU ERFINDEN) (36x27,5 cm)
- **1 WEISSER BILDERRAHMEN** WOMIT 2 FIGUREN ZUSAMMENGEFÜGT UND ABGEMALT WERDEN KÖNNEN MITTELS FROTTAGE-TECHNIK. (WORKSHOP "VON DER VORLAGE ZUR EIGENEN ZEICHNUNG") (27,6x24 CM)





DU SIGNE (D'ARTISTE) AU DESSIN. UN JEUX D'OMBRES, DE SIGNES, D'HISTOIRES

personnages moins connus, tels que le « pêcheur vert ».

Si les personnages sont placés sous du papier, il est possible de reproduire les « signes d'artiste » avec la technique du frottage et de représenter les idées que ces signes inspirent.

Passer du signe d'artiste au dessin de l'enfant est vraiment facile.

Qui ne connaît pas l'histoire de **Pinocchio**?

Les enfants de partout dans le monde ont entendu ou regardé les aventures de ce drôle de pantin de bois.

L'illustrateur italien **Alessandro Sanna** l'a redessiné pour Italtantoy afin d'y jouer avec les ombres, d'en réinventer l'histoire et de rencontrer les

Buts

- [1] Faciliter la narration grâce aux caractères originaux et stimulants
- [2] Faire expérience de la potentialité du signe d'artiste pour s'inspirer et inventer de dessins, pour produire des images personnelles
- [3] Découvrir les ombres



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm



CONTENU DE LA BOÎTE

- **11 TABLES AVEC LES PERSONNAGES DE L'HISTOIRE DE PINOCCHIO** CONÇU PAR **ALESSANDRO SANNA** (12x19,2 cm)
- **1 BASE BLANCHE** QUI SERT AUX PERSONNAGES POUR RACONTER L'HISTOIRE (ET INVENTER DE NOUVEAU) (36x27,5 cm)
- **1 CADRE BLANC** DANS LEQUEL DEUX TABLETTES À LA FOIS PEUVENT ÊTRE FROTTER EN UTILISANT LES SIGNES QUI SONT IMPRIMÉS EN RELIEF (LABORATOIRE DU SIGNE - D'ARTISTE - AU DESSIN D'ENFANT) (27,6x24 cm)



Paolo Pi





FARE PUZZLE E XILOGRAFIA

La scatola contiene 25 cubi di legno (di 4 cm di lato) incisi nelle sei facce che vanno prima composti come un puzzle, poi stampati per scoprire la xilografia, antica tecnica di stampa.

Puoi creare visi con emozioni diverse scegliendo tra 6 possibilità, poi imbevi il rullo nel colore e passalo sul legno.

Appoggia un foglio di carta, con le mani massaggiarlo affinché aderisca bene, poi sollevalo e guarda come è venuta la stampa xilografica.

Puoi usare anche solo 4 cubi (e hai sei composizioni suggerite), oppure 9 cubi, oppure comporre liberamente i segni cercando l'effetto grafico che ti piace di più.

 **Se hai iPad
scarica l'iBook
di Paolo Pi gratuitamente**

e potrai continuare a comporre
visi anche con la tecnologia

<http://www.bookcry.com/book/italiantoy/Paolo-pi>

Obiettivi

- [1] Riconoscere e esprimere le proprie emozioni
- [2] Educare all'immagine
- [3] Sperimentare una tecnica artistica come la xilografia



PESO
1,9 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
44,5 x 7 x 31,5 cm

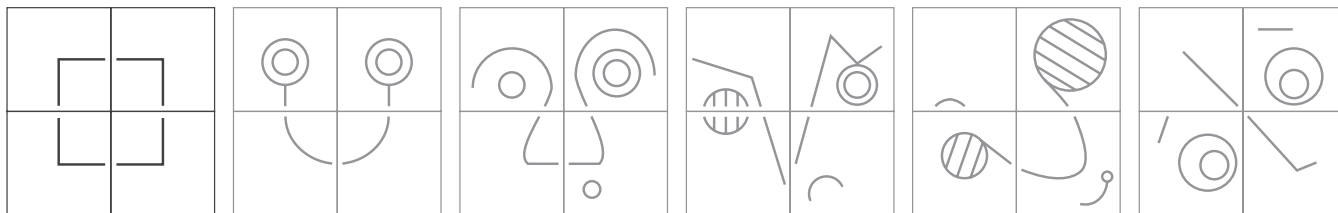
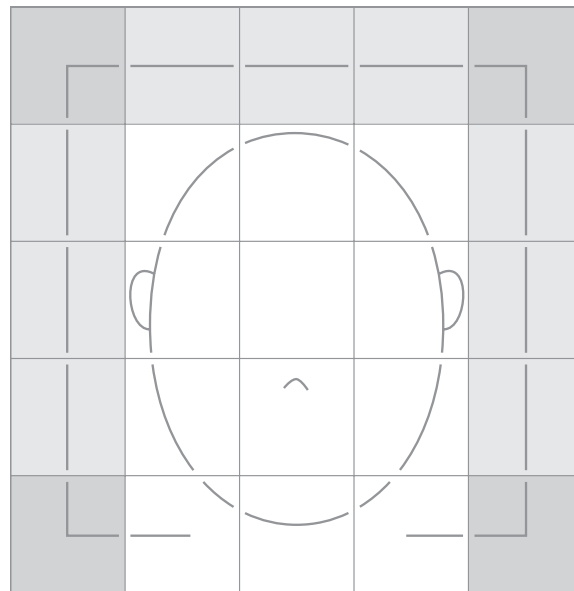


CONTENUTO DELLA SCATOLA
- 25 CUBI DI LEGNO (4x4 cm)
- 1 BOTTIGLIETTA DI COLORE
AD ACQUA
- 1 RULLO

COMPOSIZIONI CON 4 CUBI

I bambini più piccoli (**dai 4 ai 6 anni**) possono cominciare con la composizione dei **4 cubi che si trovano sugli angoli**. Le facce composte - o i segni liberamente composti - sono le prime xilografie del bambino. Un elastico può fermare i 4 cubi mentre il bambino inchiostra con rullo e colore.

Il bambino può fare puzzle diversi: i nostri suggerimenti sono solo indicazioni per cominciare il lavoro. Nella scatola è stato inserito un colore ma il bambino può usare più colori. Consigliamo di partire dalla monocromia e da colori scuri che valorizzino il contrasto con la xilografia bianca.



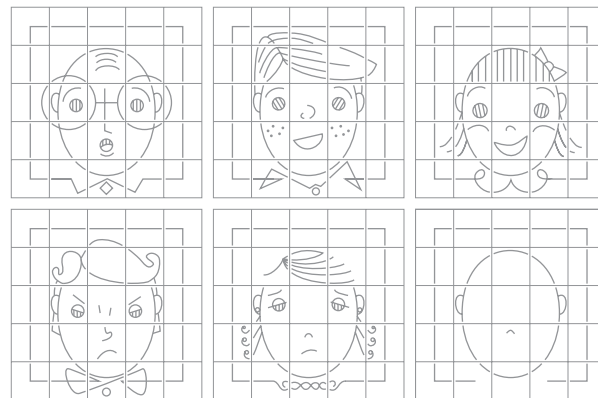
COMPOSIZIONI CON 9 CUBI

I bambini **dai 7 ai 9 anni** possono usare i **13 cubi laterali** per comporre puzzle con 9 cubi. Le facce composte (fermate con un elastico) possono essere poi inchiostrate e stampate.

I cubi possono essere usati dal bambino per comporre disegni a partire dai segni, in modo libero: il bambino compone i segni che più gli piacciono e sperimenta la stampa xilografica. Può essere usato anche più di un colore.

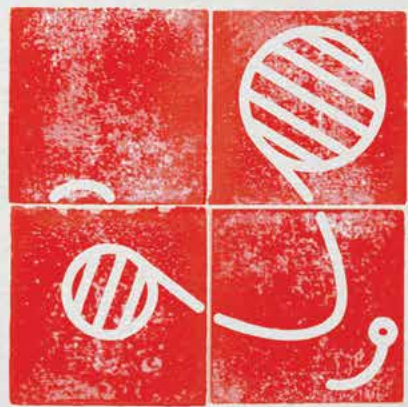
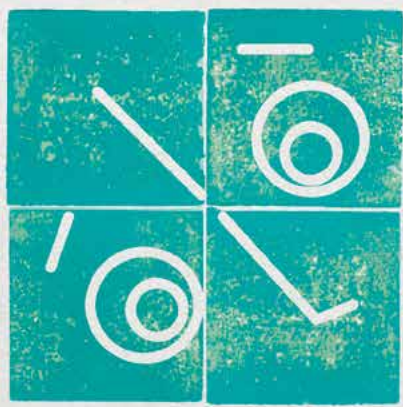
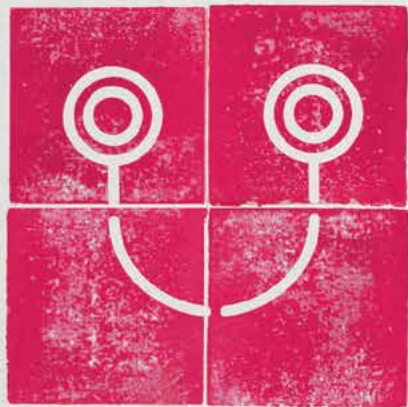
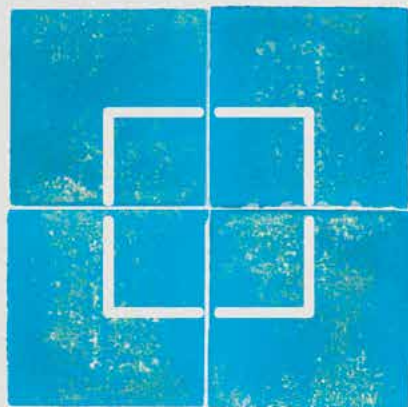


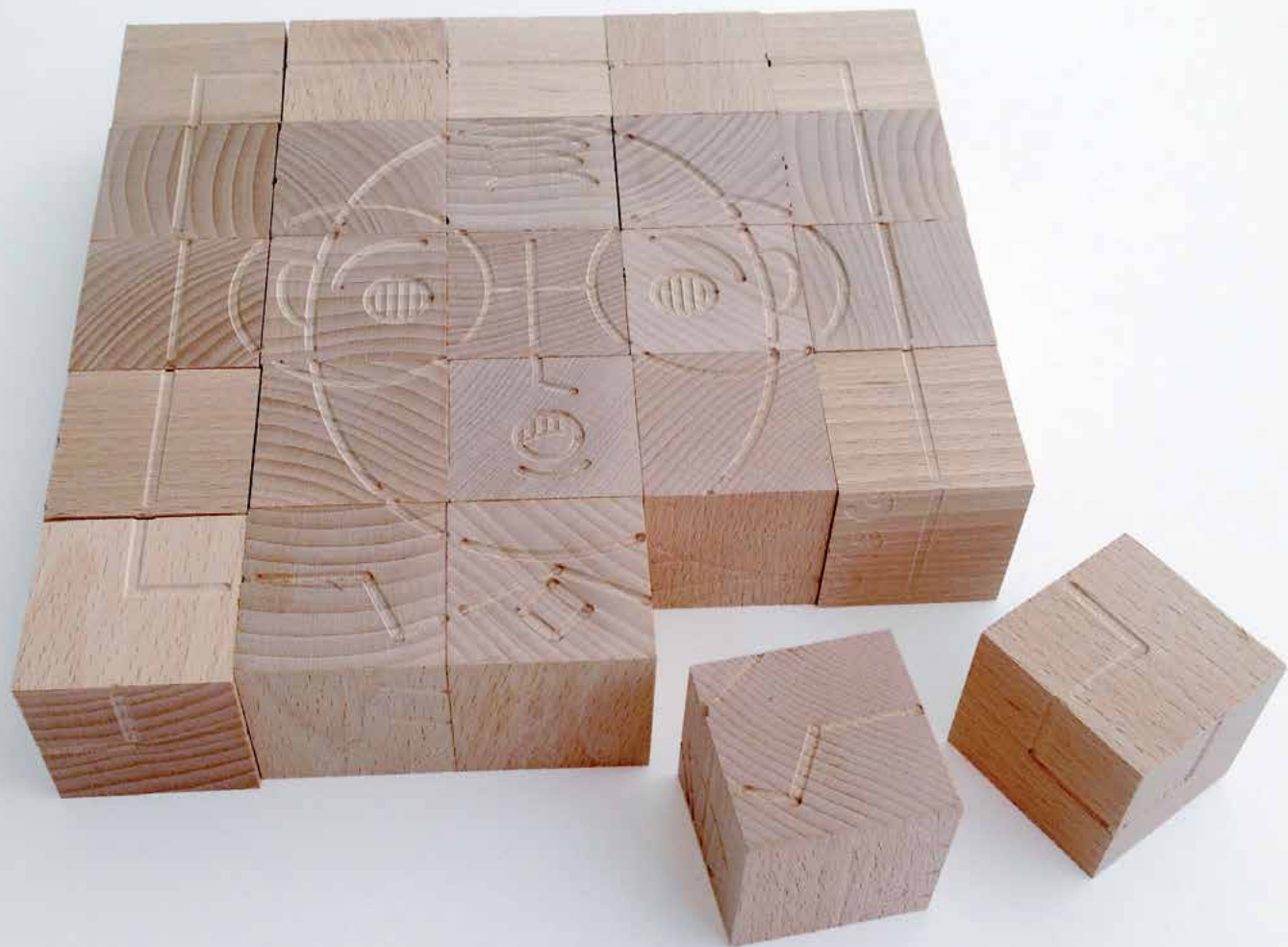
COMPOSIZIONI CON 25 CUBI

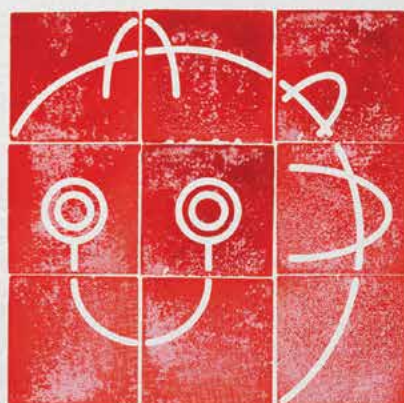
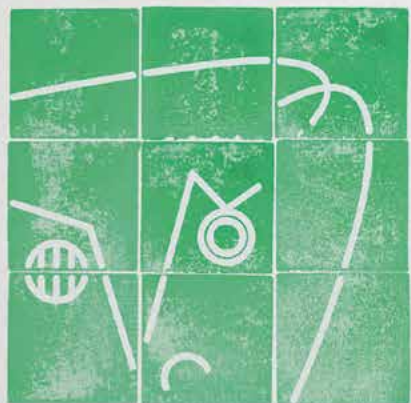


Dai 9 anni in su, i bambini usano tutti i **25 cubi** per immagini più complesse. I bambini ritratti nei puzzle di 25 cubi esprimono emozioni diverse: l'obiettivo è di favorire il riconoscimento delle emozioni e di suggerire alcuni elementi grafici per la loro espressione e comunicazione.

Uno dei visi è volutamente “vuoto” per permettere al bambino di disegnare una volta effettuata la xilografia.







DO PUZZLE AND XILOGRAPHY

the colours and the typography roller contained in the box. They can only use 4 cubes (with six compositions suggested) or 9 or 25 (children can compose different drawings and different graphic effects appear).

The 25 wooden cubes are engraved with six faces – each one expressing a different emotion such as joy, anger, sadness and wonder. It is important for children to learn how to recognize emotions.

Paolo Pi is also an iBook allowing children to have fun with puzzles, to draw faces or to compose them with a simple drag and drop gesture.



With Paolo Pi, children can make their own book of faces
using both the woodcut printing technique and the images taken with an iPad

<http://www.bookry.com/book/italiantoy/Paolo-pi>

Paolo Pi contains 25 wooden cubes (sides of 4 cm each) engraved on six faces.

Children can reassemble the cubes as a puzzle and try-out the ancient technique of woodcut (xylography) using

Goals

- [1] Recognising and expressing emotions
- [2] Becoming familiar with images
- [3] Experimenting artistic techniques such as xylography



WEIGHT
1,9 Kg



BOX DIMENSIONS
44,5 x 7 x 31,5 cm



BOX CONTENTS
- 25 WOODEN CUBES (4x4 cm)
- 1 BOTTLE OF WATER-BASED COLOR
- 1 PLATEN

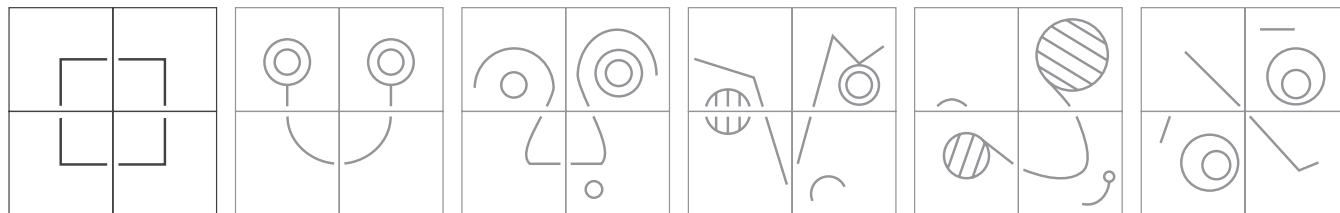
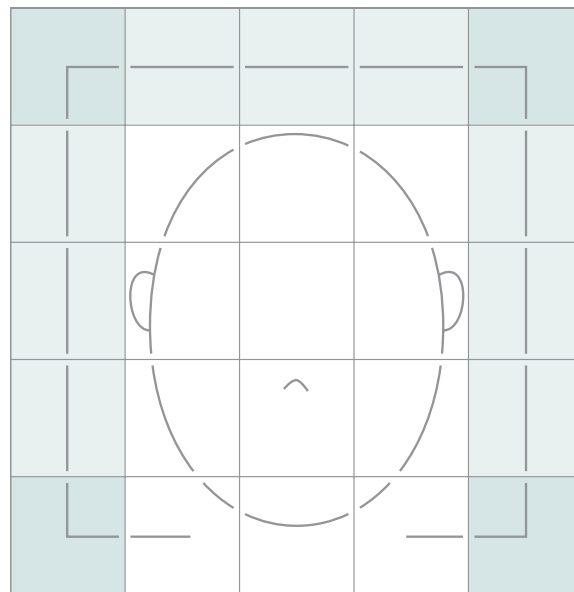
COMPOSITIONS WITH 4 CUBES

Younger children (**4 to 6 years old**) can start composing images with the **4 cubes in the corners**.

The cube faces - or the signs composed by the child - will be the first child's xylographic prints. A rubber band will hold the 4 cubes together while the child is inking with roller and coloured ink.

The child can make different puzzles: our suggestions are just a few instructions to kick off the work.

The box contains just one colour, but it is possible to use several colours. Our suggestion is to start with only one colour - possibly a dark one, in order to highlight the contrast with the white xylographic print.



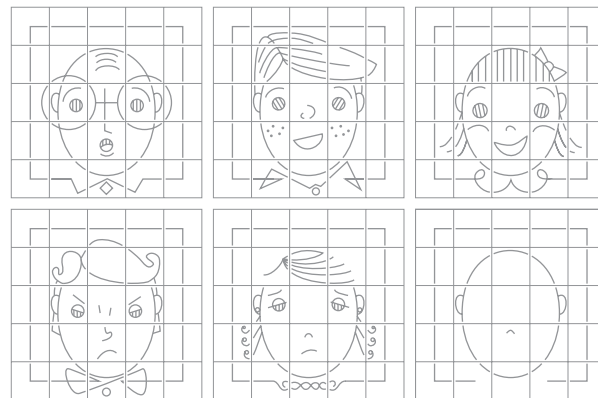
COMPOSITIONS WITH 9 CUBES

7 to 9 year-old kids can use the **13 lateral cubes** to compose 9-cube puzzles. The composed faces (held together by a rubber band) can then be inked and printed.

The cubes can be used to make drawings starting from signs, in a totally free manner: the child can compose the images he/she prefers and will experiment xylographic printing. He/she can also use more colours.

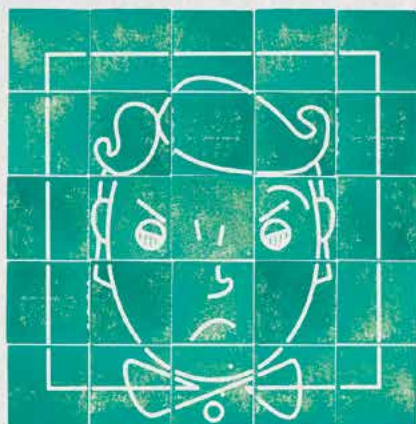


COMPOSITIONS WITH 25 CUBES



From the age of 9, children can use all of the **25 cubes** to create more complex images. The children faces in the 25-cube puzzles show different feelings: the purpose of this game is to encourage kids to recognise feelings and suggest some graphic elements to express and communicate emotions.

It is no coincidence that one of the faces is “empty”: the goal is to enable the child to draw his/her own after he/she has finished the xylographic print.



VOM PUZZLE ZUR XYLO- GRAPHIE

Die Box beinhaltet 25 Holzwürfel (Seiten: 4 cm) mit 6 gravierten Würfelflächen, die zuerst als Puzzle zusammengestellt werden müssen. Dann wird gedruckt, um so die Xylographie oder Holzschnitt, eine alte Drucktechnik, zu entdecken.

Man kann Gesichter mit verschiedenen Emotionen (6 verschiedene Möglichkeiten) zusammenstellen. Dann wird die Rolle eingefärbt und die Farbe auf das fertige Holzpuzzle (= die Druckfläche) gestrichen. Es wird ein Blatt Papier aufgelegt und mit den Händen gut angedrückt, um die Farbe gleichmäßig zu verteilen. Dann kann das Blatt abgezogen werden und das xylographisch gedruckte Bild erscheint. Es können auch nur 4 Holzwürfel verwendet werden, oder 9 Holzwürfel, (siehe die 6 bzw. 8 empfohlenen Kompositionen). Auch völlig frei gewählte Kombinationen sind möglich um die Lieblingsgrafik zu erschaffen.



Für iPad

kann man die App Paolo Pi kostenlos herunterladen,
um Gesichter und Kompositionen auch am Bildschirm zusammenzustellen

<http://www.bookkry.com/book/italiantoy/Paolo-pi>

Ziele

- [1] Gefühle erkennen und ausdrücken
- [2] Bilder sehen
- [3] Experimentieren mit Kunst-Techniken, wie z.B. die Xylographie



GEWICHT
1,9 Kg



BOX ABMESSUNGEN
44,5 x 7 x 31,5 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 25 HOLZWÜRFEL (4x4 cm)
- 1 FLASCHE FARBE AUF WASSERBASIS
- 1 ROLLE

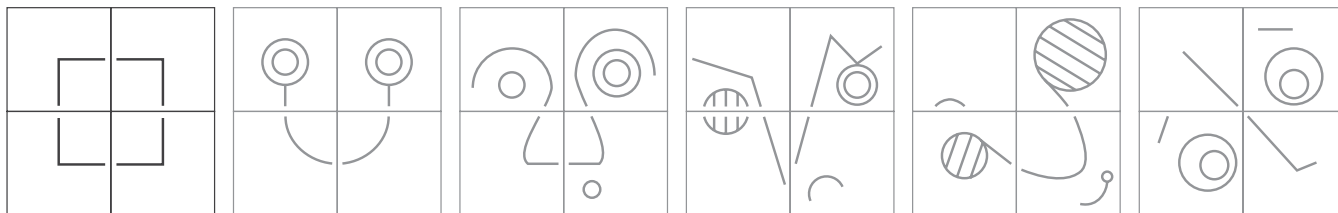
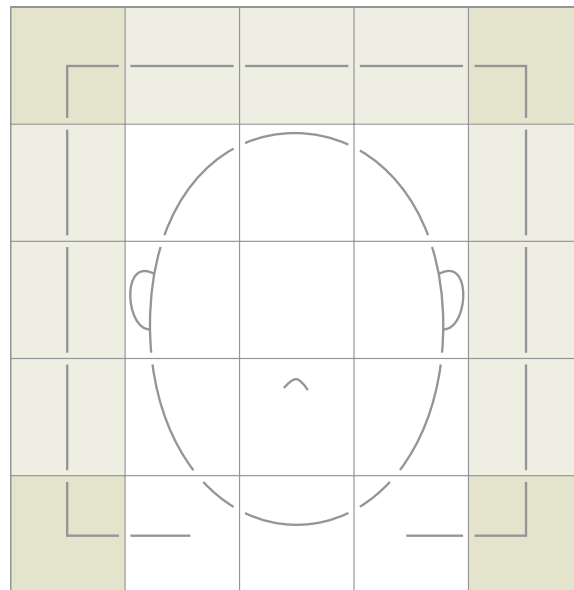


KOMPOSITIONEN MIT 4 WÜRFELN

Die jüngsten Kinder (**von 4 bis 6 Jahre alt**) können mit der Zusammensetzung mit **4 Würfeln beginnen**, z.B. mit den 4, auf denen sich eine Gravur mit einer Ecke befindet. Die zusammengesetzten Seiten – oder die frei zusammengestellten Zeichen – sind die ersten Xylografien des Kindes. Ein Gummiband kann die 4 Würfel festhalten, während das Kind diese mit Walze und Farbe einfärbt.

Das Kind kann unterschiedlichste Puzzle legen: unsere Empfehlungen sind nur Hinweise, um die Arbeit zu beginnen.

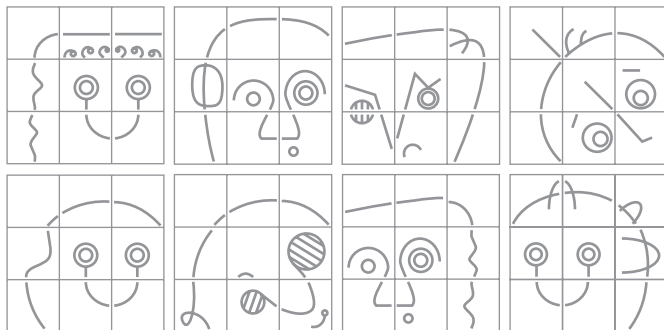
Die Box beinhaltet nur eine Farbe, das Kind kann jedoch mehrere Farben verwenden. Wir empfehlen, einfarbig und mit dunklen Farben zu beginnen, die den Kontrast zum weißen Papier in der Xylografie hervorheben.



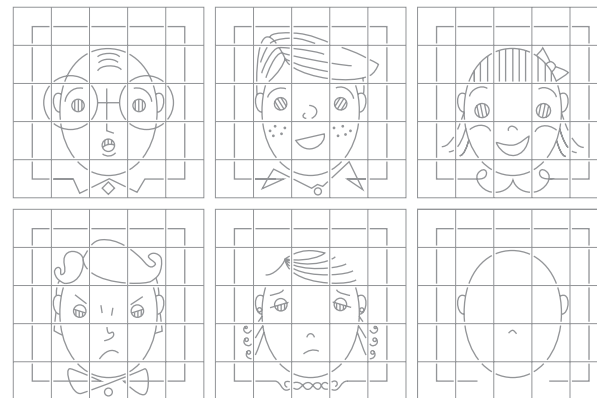
KOMPOSITIONEN MIT 9 WÜRFELN

7 bis 9 Jahre alte Kinder können die 13 Seitenflächen der Würfel benutzen, um Puzzles mit 9 Würfeln zu legen. Die zusammengestellten (von einem Gummiband festgehaltenen) Ergebnisse können dann eingefärbt und gedruckt werden.

Die Würfel können vom Kind verwendet werden, um Zeichnungen mit frei erfundenen Muster herzustellen: das Kind stellt die Teile so zusammen, wie es mag, und so kann es den Xylographischen Druck ausprobieren. Man kann mehrere Farben verwenden.

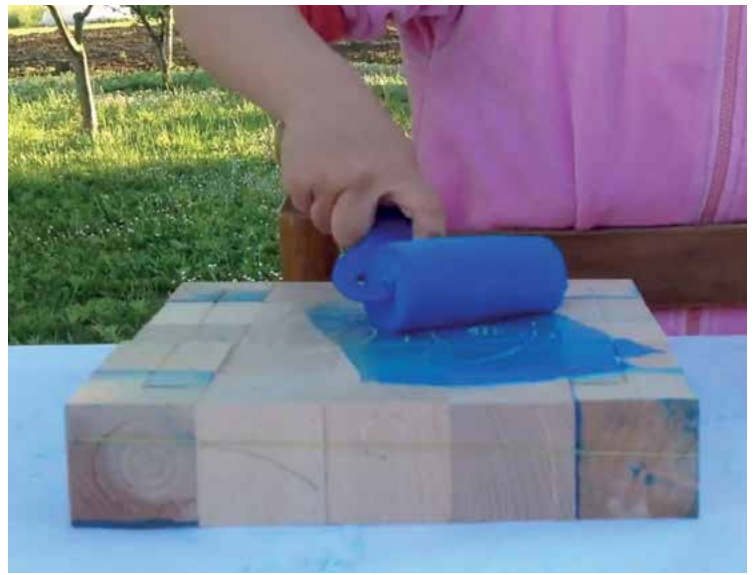
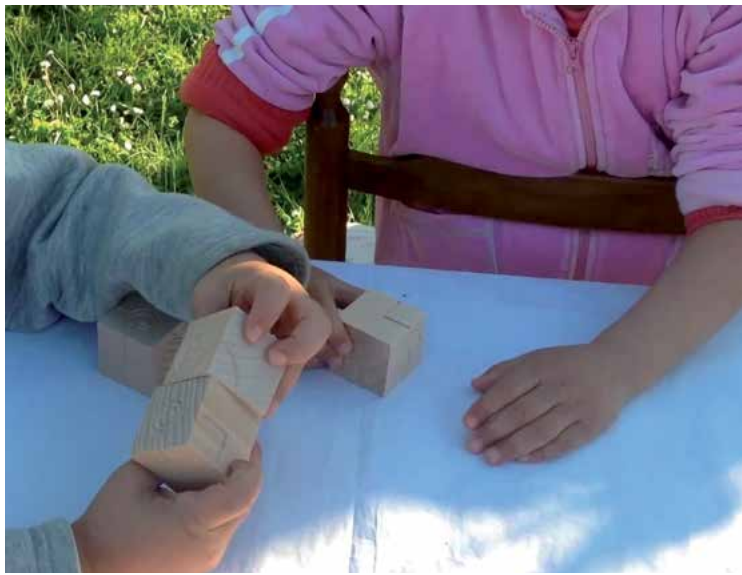


KOMPOSITIONEN MIT 25 WÜRFELN



Ab 9 Jahre können die Kinder 25 Würfel verwenden, um komplexere Bilder zu machen. Die in den 25 Würfel-Puzzles abgebildeten Kindergesichter drücken verschiedene Gefühle aus: Ziel dieses Spiels ist, dass die Kinder die Gefühle erkennen und graphische Elemente zum Ausdruck der Gefühle auswählen können, um sie auf das Papier zu übertragen.

Eines der Gesichter ist absichtlich „leer“, damit das Kind es selber fertig malen kann, nachdem die Xylographie vervollständigt wurde.



JOUER AVEC LES PUZZLES ET LA XYLO- GRAPHIE

Les enfants peuvent utiliser 4 cubes seulement (avec six compositions proposées) ou 9 ou tous les 25 cubes (pour composer librement des signes et chercher de différents effets graphiques). Six visages sont gravés sur les 25 cubes en bois: ils expriment de différentes émotions telles que la joie, la colère, la tristesse et l'émerveillement. Il est important pour les enfants de savoir reconnaître et d'exprimer les émotions. Paolo Pi est également un e-Book qui permet aux enfants de s'amuser avec des puzzles, de dessiner des visages ou de les composer d'un simple geste des doigts (glisser-déposer).



Avec Paolo Pi les enfants peuvent faire leur propre livre de visages **en utilisant à la fois une ancienne technique de gravure sur bois et les images prises avec un iPad**

<http://www.bookry.com/book/italiantoy/Paolo-pi>

Paolo Pi contient 25 cubes en bois (4 cm de chaque côté) gravés sur les six faces. Les enfants peuvent faire le puzzle et expérimenter l'ancienne technique de gravure sur bois (xylographie) avec les couleurs et le rouleau contenus dans la boîte.

Buts

- [1] Reconnaître et exprimer ses émotions
- [2] Éducation à l'image
- [3] Découvrir une technique artistique tels que la gravure sur bois



POIDS
1,9 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
44,5 x 7 x 31,5 cm



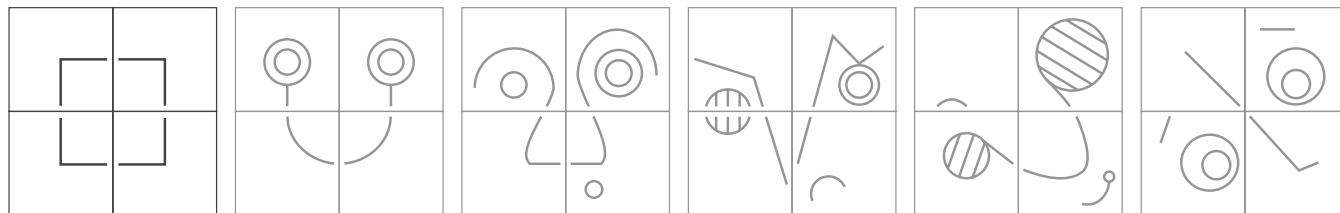
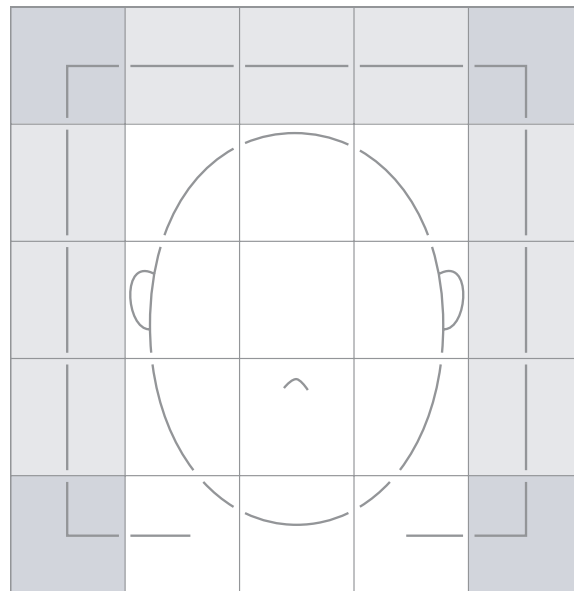
CONTENU DE LA BOÎTE
- 25 CUBES EN BOIS (4x4 cm)
- 1 BOUTEILLE DE COULEUR
À BASE D'EAU
- 1 ROULEAU

COMPOSITIONS AVEC 4 CUBES

Les jeunes enfants (**âgés de 4 à 6 ans**) peuvent commencer avec une composition de **quatre cubes qui sont situés sur les coins**.

Les visages composés - ou des signes composés librement - sont les premières xylographies de l'enfant, ses gravures. Un élastique peut arrêter les quatre cubes; l'enfant utilise un rouleau d'encre et la couleur pour peindre les cubes en bois.

L'enfant peut faire différents puzzles: nos suggestions ne sont que des indications pour lancer les travaux. Dans la boîte il y a une couleur, mais on peut utiliser plusieurs couleurs. Nous vous recommandons de commencer par les monochromes et les couleurs sombres afin de souligner le contraste avec l'impression xylographique blanc.



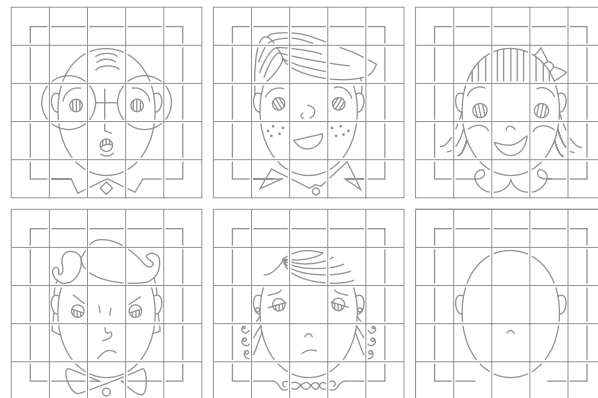
COMPOSITIONS AVEC 9 CUBES

Les enfants âgés de **7 à 9 ans** peuvent utiliser **13 cubes latéraux** pour composer de puzzle avec 9 cubes. Les visages composés (s'arrêtent aussi avec un élastique) peuvent ensuite être encrée et imprimée.

Les cubes peuvent être utilisés pour faire des dessins à partir de signes, d'une manière totalement libre: l'enfant peut composer les images qu'il / elle préfère et expérimenter l'impression xylographique. Il / elle peut également utiliser d'autres couleurs.



COMPOSITIONS AVEC 25 CUBES



Dès l'**âge de neuf**, les enfants peuvent utiliser tous les 25 cubes pour créer des images plus complexes. 5 portraits d'enfants sont engravés dans le 25 cubes et ils expriment différentes émotions: l'objectif est d'encourager la reconnaissance des émotions et de suggérer de signes graphiques pour s'exprimer.

Ce n'est pas par hasard que l'une des faces est "vide": l'objectif est de permettre à l'enfant de dessiner après qu'il / elle a terminé l'impression xylographique.



Piano Bi

IKSK



GIOCARRE CON IL POP UP, CON LA CITTÀ, CON LA FANTASIA

Una città nascosta a tutti
tranne che ai bambini: entra,
esci, siediti, racconta, affacciati.
La fantasia, con l'aiuto dei
disegni adesivi, pianta alberi,
costruisce strade, lascia
scappare il gatto sui tetti,
ferma le macchine, muove le
strade, appoggia una scala al
cielo.

Piano Bi è un libro gigante
che sta ben saldo sulle sue gambe, non si sfoglia ma si abita.
È un piano alternativo per scatenare l'invenzione. Una parete
sembra l'ingresso di un castello medievale e un'altra è il palazzo di
Sherazade.

Per l'architettura, la sociologia, l'urbanistica, una città a misura di
bambino è sempre stata espressione dell'utopia, per **Piano Bi** è solo
un gioco. Ma a noi sembra abbastanza.

Obiettivi

- [1] Giocare con materiali naturali
- [2] Favorire la composizione a partire da elementi dati
- [3] Stimolare la fantasia
- [4] Divertirsi con le architetture dei libri pop up



PESO
5 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
80 x 5 x 120 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
UN LIBRO POP UP CHE DIVENTA
UNA CITTÀ (160x120 cm)



PLAYING WITH POP-UPS, TOWNS, AND IMAGINATION

reading it. It's an alternative plan aimed at sparking inventiveness. One wall evokes the entrance of a medieval castle, while another one looks like Scheherazade's Palace.

Architects, sociologists and experts in town planning are convinced that a child-friendly town is utopian. **Piano Bi** transforms it into a game. And we think it's really great!

Only children can see hidden towns – places they can go to or leave, where they can sit down, tell stories, look around. Stickers allow imagination to plant trees, build roads, let cats wandering on the roofs, stop cars, move roads, build stairways to heaven.

Piano Bi is a giant, sturdy book – one you can live instead of

Goals

- [1] Playing with natural materials
- [2] Fostering composition skills with given objects
- [3] Stimulating imagination
- [4] Enjoying pop-up books



WEIGHT
5 Kg



BOX DIMENSIONS
80 x 5 x 120 cm



BOX CONTENTS
A POP-UP BOOK THAT BECOMES
A TOWN (160x120 cm)



SPIEL MIT POP-UP MIT DER STADT UND MIT DER FANTASIE

Piano Bi ist ein riesiges, robustes Buch, nicht zum Lesen, sondern eines, in dem man leben kann. Es ist ein alternativer Plan mit dem Ziel, die Vorstellungskraft zu beflügeln.

Eine Wand sieht aus wie der Eingang einer mittelalterlichen Burg, die andere erinnert an den Palast von Schéhérazade.

Architekten, Soziologen und Städtebau-Experten sind überzeugt, dass die Idee von einer kinderfreundlichen Stadt utopisch ist. **Piano Bi** wandelt diese Idee um in ein Spiel. Ein Spiel, uns gefällt!

Eine Stadt, die niemand sieht, ausser die Kinder: sie können eintreten, wieder rausgehen, sich setzen, Geschichten erzählen, schauen/beobachten.

Aufkleber erlauben der Fantasie, Bäume zu pflanzen und Wege zu bauen. Sie lassen Katzen auf den Dächern laufen, halten Autos an, bauen Straßen um und machen eine Stiege in den Himmel möglich.

Ziele

- [1] Spielen mit natürlichen Materialien
- [2] Kompositionen gestalten mit verfügbaren/ vorhandenen Objekten
- [3] Förderung und Stimulierung der Fantasie
- [4] Spaß am lebensgroßen Pop-up Buch possibilities



GEWICHT
5 Kg

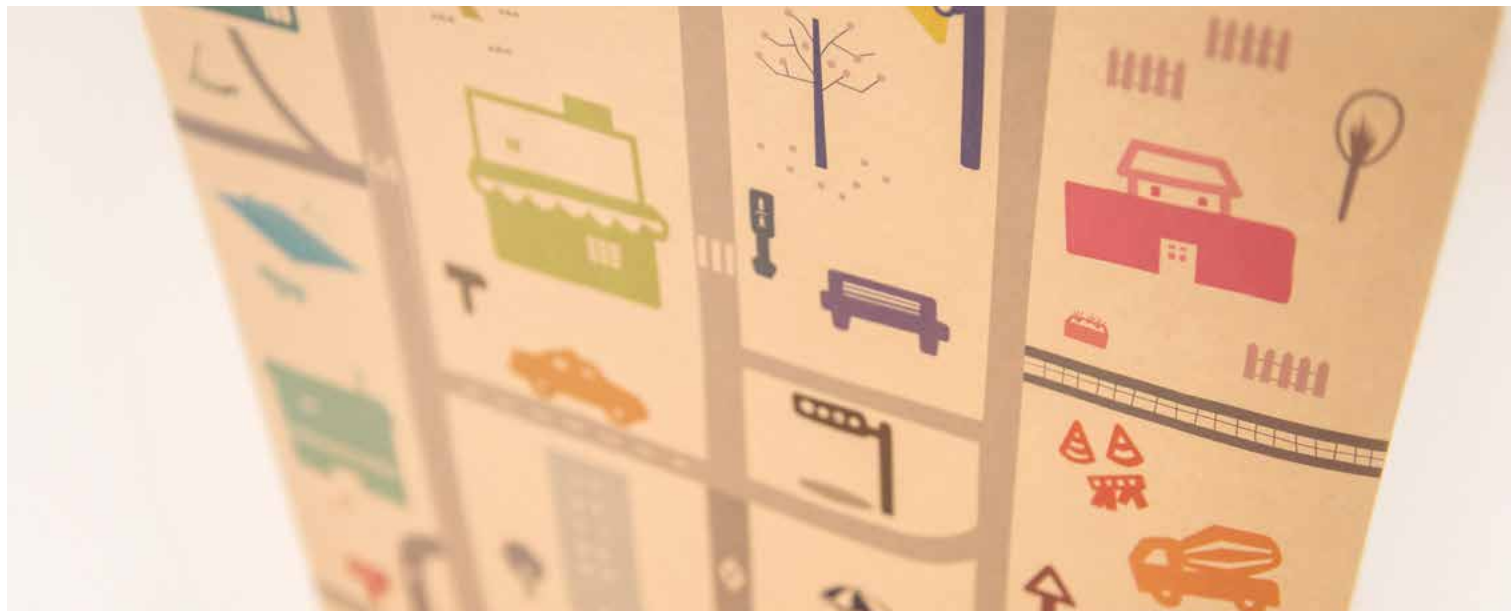


BOX ABMESSUNGEN
80 x 5 x 120 cm



INHALT DER VERPACKUNG
EIN LEBENDIGES BUCH, DASS
SICH VERWANDELT IN EINE STADT
(160x120 cm)





JOUER AVEC LES LIVRES ANIMÉS, LA VILLE, L'IMAGINA- TION

Piano Bi est un livre géant, bien campé, qu'il faut vivre au lieu de lire. C'est un plan alternatif destiné à éveiller l'imagination. Une paroi ressemble à l'entrée d'un château médiéval, alors que l'autre évoque le palais de Schéhérazade.

Les architectes, les sociologues et les experts en urbanisme sont convaincus que l'idée d'une ville adaptée aux enfants est utopique.

Piano Bi la transforme dans un jeu, ce qui n'est pas mal du tout!

Une ville que personne ne voit, à part les enfants: ils peuvent entrer, sortir, s'asseoir, raconter, regarder. Les autocollants permettent à l'imagination de planter des arbres, construire des routes, laisser les chats se promener sur les toits, arrêter les voitures, déplacer les rues, élever une échelle aux étoiles.

Buts

- [1] Jouer avec des matériaux naturels
- [2] Favoriser la composition à partir des objets à disposition
- [3] Encourager et stimuler l'imagination
- [4] S'amuser avec le mécanisme des livres animés



POIDS
5 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
80 x 5 x 120 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
UN LIVRE ANIMÉ QUI SE
TRANSFORME DANS UNE VILLE
(160x120 cm)



Pico Pi





INCREDIBILE MATEMATICA

Giocare per imparare a contare, divertirsi con i numeri, sfidarsi con le operazioni matematiche. **Pico Pi** è uno strano circo con una

pallina che fa impazzire acrobati, animali e artisti. Decidi un numero e scegli il percorso da fare per arrivarci. Vince il primo che ci riesce. Se ad esempio la sfida è “vince chi fa più di cento” fai correre la tua pallina sotto le addizioni e le moltiplicazioni, ma stai lontano dalle divisioni e dalle sottrazioni. Scegli la tua sfida matematica e cerca il percorso migliore.

REGOLE DEL GIOCO

Primo modo | **Giocatori: da 2 a 4** | Viene deciso per quanti minuti dura una partita. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Allo scadere del tempo deciso inizialmente vince il giocatore che ha raggiunto il numero più alto. Alternativa: vince il giocatore che ha il numero più basso. **Difficoltà:** occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

Secondo modo | **Giocatori: da 2 a 4** | Viene deciso un numero. Ogni giocatore sceglie l'angolo da cui fare il primo lancio della biglia. Ogni volta che la biglia passa sotto un personaggio del circo o sotto il tendone occorre fare l'operazione matematica indicata. Vince il primo giocatore che raggiunge il numero deciso inizialmente. **Difficoltà:** occorre scegliere il proprio percorso individuando velocemente dove conviene far passare la biglia.

Terzo modo | **Le sagome del circo e il tendone sono strumenti per disegnare:** puoi appoggiarli al foglio e ridisegnare i personaggi passando la matita intorno alla sagoma. Potrai così inventare un tuo circo, secondo la tua fantasia. Solo un lato del personaggio è disegnato: il retro lo puoi inventare tu, aggiungendo le tue operazioni matematiche preferite.

Obiettivi

- [1] Appassionarsi al calcolo matematico attraverso il gioco
- [2] Imparare a disegnare utilizzando delle forme e delle sagome



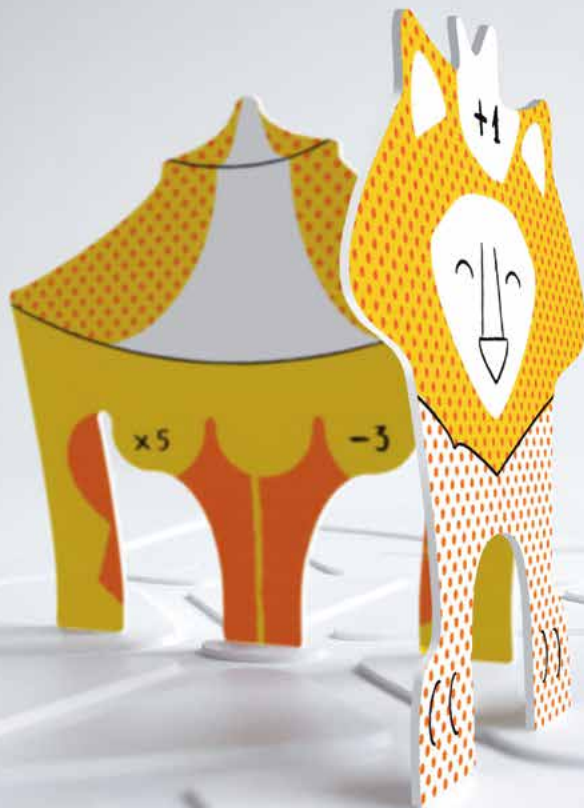
PESO
1,4 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
65 x 5 x 45 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- 1 BASE (62x42 cm)
- 8 PERSONAGGI DEL CIRCO
E IL TENDONE
- 2 BIGLIE



AMAZING MATHEMATIC

Learning to count by playing, have fun with numbers, challenge each other with math operations.

Pico Pi is a strange circus

with a marble causing acrobats, animals and artist to go crazy. The players agree on a certain game challenge and each player chooses his path and strategy to reach it. The first player to succeed is the winner. If, for instance, the challenge is “who scores more than 100”, you will make the ball roll under additions and multiplications, but beware of divisions and subtractions. Choose your maths challenge and select the best path.

GAME RULES

First method | Players: 2 to 4 | The players decide how long a game will last. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. After the pre- defined game time, the player who has reached the highest score, wins. Alternative solution: the player with the lowest score wins.
Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

Second method | Players: 2 to 4 | A number is set. Every player chooses a corner to shoot the first marble. Every time the marble goes under a circus character or under the tent, the player will perform the mathematical operation described. The player who first reaches the pre-defined number, wins.
Difficulties: it is necessary to choose a path by quickly understanding the most profitable trajectory for the marble.

Third method | The circus silhouettes and the circus tent are drawing tools: you can lay them on a piece of paper and draw the characters by using them as stencils. You can create your own circus, based on your imagination. Only one side of the silhouette is coloured: you can draw the other side, by adding your favourite mathematical operations.

Goals

- [1] Growing passion for mathematic calculation by playing
- [2] Learn to draw using shapes and patterns



WEIGHT
1,4 Kg



BOX DIMENSIONS
65 x 5 x 45 cm



BOX CONTENTS
- 1 BASE (62x42 cm)
- 8 CIRCUS CHARACTERS AND
A CIRCUS TENT
- 2 MARBLES



MATHEMATIK ZUM STAUNEN

Spielend lernen mit Zahlen umzugehen, Spaß an Zahlen und Ziffern entdecken und rivalisierende Mathematik-Herausforderungen angehen.

Pico Pi ist ein lustiger Zirkus. Eine kleine Kugel rollt durch das Zirkuszelt und macht Luftakrobaten, Tiere und Künstler verrückt. Für jedes neue Spiel wird eine Zahl festgelegt und jeder Spieler sucht sich einen Pfad aus, um das Ziel zu erreichen. Der Spieler, der als erster die festgelegte Zahl erreicht hat, hat die Spielrunde gewonnen. Wenn z.B. die Herausforderung lautet: „wer zuerst die Zahl 100 überschreitet“, gilt es, die Kugel bei Additionen und Multiplikationen durchrollen zu lassen und nicht bei Teilungen und Subtraktionen! Wähle eine Mathematik-Herausforderung und suche den besten Weg, um das Ziel so schnell wie möglich zu erreichen.

SPIELREGELN

Spielregeln Methode 1 | Spieler: 2 bis 4 | Die Spieler legen eine bestimmte Spieldauer fest. Jeder Spieler sucht sich eine Ecke aus, von wo er die erste Kugel schießen darf. Jedes mal wenn die Kugel unter einer Figur oder unter dem Zelt durchrollt, wird die entsprechende Mathematik Formel angewendet. Der Spieler, der beim Ende der festgelegten Spieldauer die höchste Zahl erreicht hat, hat gewonnen. Alternative Gewinnbeurteilung: Der Spieler mit der niedrigsten Zahl gewinnt.

Herausforderung: schnell den meist profitabelen Weg für die Kugel zu erkennen.

Spielregeln Methode 2 | Spieler: 2 bis 4 | Eine Zahl wird festgelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Ecke, von wo die erste Kugel geschossen wird. Jedes mal wenn die Kugel unter einer Figur oder dem Zelt durchrollt, wird die entsprechende Mathematik Formel angewendet. Der Spieler, der als erster die abgesprochene Zahl erreicht, ist der Gewinner.

Herausforderung: so schnell wie möglich zu erkennen, welcher der meist lukrative Weg für die Kugel ist, um das Ziel zu erreichen.

Spielmethode 3 | Die Zirkusfiguren und das Zirkuszelt sind Malvorlagen. Man kann die Figuren auf ein Blatt Papier legen und die Konturen abmalen. Gestalte mit deiner eigenen Vorstellungskraft deinen eigenen neuen Zirkus. Nur eine Seite der Figuren ist bemalt und beschriftet, benutze die Rückseite zum anmalen und für eigens erdachte Mathematik-Aufgaben.

Ziele

- [1] Spielend Spaß erleben an Mathematischen Herausforderungen
- [2] Mit Profilen und Modellen zeichnen lernen



GEWICHT
1,4 Kg



BOX ABMESSUNGEN
65 x 5 x 45 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- 1 SPIELBRETT (62x42 cm)
- 8 ZIRKUSFIGUREN UND EIN
ZIRKUSZELT
- 2 MURMELN





MATHÉMA- TIQUE AMUSANT

Jouer pour apprendre à compter, s'amuser avec les chiffres, rivaliser à l'arithmétique. **Pico Pi** est un cirque bizarre, avec un marbre qui rend fous les animaux et les artistes. Décidez un numéro

et choisissez le chemin à suivre pour l'atteindre. Le premier qui réussit, gagne. Par exemple, est de «dépasser la centaine», les joueurs doivent faire passer la bille au-dessous de l'addition et de la multiplication, mais s'éloigner des divisions et des soustractions. Choisissez votre défi de mathématiques et cherchez l'itinéraire le meilleur.

LES RÈGLES DU JEU

Première méthode | Joueurs: 2-4 | Les joueurs décident combien de temps leur jeu durera. Chaque joueur choisit un coin pour prendre le première marbre. Chaque fois que le marbre passe sous un personnage de cirque ou sous la tente, le joueur devra effectuer l'opération mathématique décrit. Quand le temps qui avait été décidé avant c'est passé, le joueur qui a atteint les meilleur score gagne le match. Solution alternative: le joueur avec le plus bas score gagne.

Difficulté: vous devez choisir votre propre chemin en identifiant où vous devriez rapidement faire passer votre marbre.

Deuxième méthode | Joueurs: 2-4 | Un nombre est fixé. Chaque joueur choisit un coin pour prendre le première marbre. Chaque fois que le marbre passe sous un personnage de cirque ou sous la tente, le joueur devra effectuer l'opération mathématique décrit. Le joueur qui atteint le nombre pré-défini pour premier, gagne le match.

Difficulté: vous devez choisir votre propre chemin en identifiant où vous devriez rapidement faire passer votre marbre.

Troisième méthode | Les silhouettes et la tente du cirque sont des outils de dessin: vous pouvez les poser sur un papier et dessiner les personnages en les utilisant comme des pochoirs. Vous pouvez créer votre propre cirque, en fonction de votre imagination. Un seul côté de la silhouette est coloré: vous pouvez dessiner l'autre côté, en ajoutant vos opérations mathématiques préférés.

Buts

- [1] Se passionner à la mathématique par le jeu
- [2] Apprendre à dessiner en utilisant de formes



POIDS
1,4 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
65 x 5 x 45 cm



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 BASE (62x42 cm)
- 8 PERSONNAGES DU CIRQUE ET LEUR CHAPITEAU
- 2 MARBRES



Sonia Di





GIOCA CON TRE DIMENSIONI

È un'architettura per bambini, ispirata dal lavoro di **Sonia Delaunay**, realizzata con nove pareti colorate, nove pareti stampate e sette basi bianche, stampate in

rilievo, con le texture dei pavimenti italiani.

Si possono costruire case per bambole e pupazzi ma anche città dal design contemporaneo. Il bambino si lascia ispirare dalle forme e dalle texture e costruisce secondo la sua fantasia.

Potrà essere una casa-torre o un villaggio di piccole case. Le sette basi bianche possono essere usate per disegnare con la tecnica del frottage.

Obiettivi

- [1] Stimolare i primi approcci all'architettura e alla tridimensionalità
- [2] Giocare con tre dimensioni
- [3] Studio dell'ambiente domestico
- [4] Disegnare con il frottage
- [5] Studiare le texture della casa



PESO
6,9 Kg



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
50 x 7 x 47 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA
- **18 PARETI** (20x20 cm)
- **7 BASI BIANCHE**
44x44 cm (1 PEZZO) 22x44 cm
(2 PEZZI) 22x22 cm (4 PEZZI)



PLAYING WITH THREE DIMENSIONS

printed and seven white bases, embossed with the texture of traditional Italian flooring.

You can build houses for dolls and puppets but also cities with a contemporary design. Children can build their own imaginary structures: high rise buildings or small villages.

The seven white backgrounds can also be used for drawing with the frottage technique.

Sonia Di is a children's architecture doll-house, inspired by the work of **Sonia Delaunay**, made of nine colored walls in different shapes, nine transparent walls with furniture images

Goals

- [1] Fostering a first approach to architecture and 3D
- [2] Playing with three dimensions
- [3] Studying the house environment
- [4] Drawing with the frottage technique
- [5] Studying the house textures



WEIGHT
6,9 Kg



BOX DIMENSIONS
50 x 7 x 47 cm



BOX CONTENTS
- **18 WALLS** (20x20 cm)
- **7 WHITE BACKGROUNDS**
44x44 cm (1 PIECE) 22x44 cm
(2 PIECES) 22x22 cm (4 PIECES)



SPIEL MIT DREI DIMENSIONEN

durchsichtigen, mit Möbelbildern und Figuren bedruckten Wänden und 7 weissen Bodenplatten mit Dessins traditioneller italienischer Bodenmuster in Reliefprägung.

Kinder können Häuser für Puppen und Marionetten bauen oder moderne Städte planen und bauen. Die Kinder werden von Formen und Muster inspiriert und angeregt nach eigener Fantasie zu bauen.

Das Ergebnis kann ein Hochhaus sein, oder ein Dorf mit kleinen Häusern. Die 7 weissen Bodenplatten können verwendet werden als Vorlagen, um kreativ zu gestalten und mit Hilfe der Frottage Technik neue Bilder zu malen.

Sonia Di, von **Sonia Delaunays** Malerei inspiriert, ist ein Architektur-Puppenhaus für Kinder. Das Haus setzt sich zusammen aus 9 bunten Wandelemente in verschiedenen Formen, 9

Ziele

- [1] Den ersten Ansatz zur dreidimensionalen Architektur fördern
- [2] Mit drei Dimensionen spielen
- [3] Die Haus-Umgebung beobachten
- [5] Mit der Frottage-Technik zeichnen
- [5] Die Haus-Texturen entdecken



GEWICHT
6,9 Kg



BOX ABMESSUNGEN
50 x 7 x 47 cm



INHALT DER VERPACKUNG
- **18 BUNTE WÄNDE** (20x20 cm)
- **7 WEISSE BODENPLATTEN/
HINTERGRÜNDE**
44x44 cm (1 KOMPONENTE)
22x44 cm (2 KOMPONENTEN)
22x22 cm (4 KOMPONENTEN)





JOUER EN TROIS DIMENSIONS

C'est une architecture pour enfants, inspirée par le travail de **Sonia Delaunay** et réalisée avec neuf parois colorées, neuf parois imprimées et sept bases blanches, imprimées en

relief, avec la texture des carrelages italiens.

On peut construire des maisons pour poupées et marionnettes, mais aussi des villes au design contemporain.

Les enfants s'inspirent des formes et des textures pour construire, selon leur imagination, une maison-tour ou un village de petites maisons.

Les sept bases blanches peuvent être utilisées pour dessiner avec la technique du frottage.

Buts

- [1] Stimuler les premières approches à la troisième dimension et à l'architecture
- [2] Jouez avec le concept d'espace en trois dimensions
- [3] Etude de l'environnement domestique
- [4] Dessiner avec la technique du frottage
- [5] Etudier les texture de la maison



POIDS
6,9 Kg



DIMENSIONS DE LA BOÎTE
50 x 7 x 47 cm



CONTENU DE LA BOÎTE
- **18 PAROIS** (20x20 cm)
- **18 BASES BLANCHES** 44x44 cm
(1 BASE) 22x44 cm (2 BASES)
22x22 cm (4 BASES)

italiantoy®

via Lamone 18/D, 47924 Rimini, Italy | www.italiantoy.it | info@italiantoy.it