

Texas Instruments

TIPP & SPRICH

Der Lernspaß mit Bildern, die richtig sprechen

Spiel- und Bedienungsanleitung



Liebe Eltern,

Tipp & Sprich ist ein elektronisches Lernspiel, das mit dem Kind spricht und ihm nicht nur Antworten auf Fragen gibt, sondern auch umgekehrt-Fragen stellt und sie, werden sie nicht richtig beantwortet, geduldig wiederholt.

Tipp & Sprich gehört zu den Lernspielen von TEXAS INSTRUMENTS!

© 2010 Joerg Woerner

Das Abenteuer „Sprache und Lernen“

Experten sind sich mittlerweile darin einig, daß die „Muttersprache“ (ganz gleich, in welchem Land) für jedes Kind, das zu sprechen beginnt, eine „Fremdsprache“ ist. Kinder lernen erst allmählich Wörter und ihre Bedeutung kennen.

Didaktisch sinnvoll werden mit Tipp & Sprich bereits Kinder ab etwa 3 Jahren in die Phonetik eingeführt; wobei das „Sinnvolle“ die spielerische Auseinandersetzung mit der Sprache, mit den Begriffen und mit den Wörtern ist.

Aber auch später, wenn das Kind Sprache, Wörter und Begriffe in ihren Grundzügen beherrscht, ist Tipp & Sprich ein Begleiter, der beim Lernen hilft. Spielerisch und mit viel Spaß an der Sache werden Kinder bis zu etwa 6 Jahren mit Lern-Inhalten vertraut gemacht: Durch Tipp & Sprich mit bunten Bilderbögen und vielen Spielen.

TIPP & SPRICH

Der Lernspaß mit Bildern, der mit dem Kind „durch dick und dünn geht“:

Auswechselbare Bilderbögen sorgen dafür, daß das Lernen mit Tipp & Sprich niemals langweilig wird.

Tipp & Sprich ist robust und verträgt so manchen kräftigen Knuff. Selbst das Gewicht eines Erwachsenen hält Tipp & Sprich sozusagen „spielend“ aus. Das Kunststoffmaterial ist kindersicher und so verarbeitet, daß keine gefährlichen Ecken und Kanten Ihr Kind verletzen können. Denn: Tipp & Sprich soll Ihrem Kind auch noch nach Jahren Spaß beim Lernen bereiten.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

Elektronisches Lemspiel, Modell TIPP & SPRICH

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsbl. Vfg. 1046/1984 der Deutschen Bundespost

(Amtsblattverfügung)

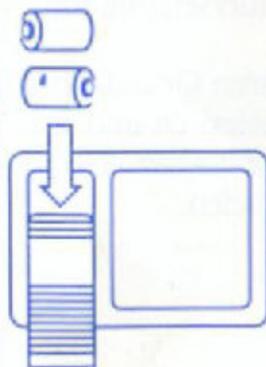
funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

TEXAS INSTRUMENTS ITALIA S.p.A.

(Name des Herstellers/Importeurs)

So funktioniert Tipp & Sprich, der Lernspaß mit Bildern, die richtig sprechen



Batterien einlegen:
Batteriefach öffnen und
Batterien (2 Alkali-Monozellen
1,5 V) einlegen

CE

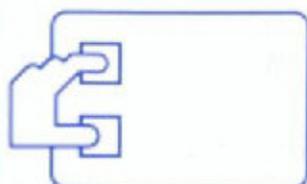
Texas Instruments Italia SpA
02015 Cittadiale (Rieti), Italia

In unserem ständigen Bemühen um die Sicherheit Ihres Kindes empfehlen wir, Bedienungsleitungen mit Heftklammern von Ihrem Kind fernzuhalten. Bitte bewahren Sie Name und Adresse des Herstellers für eventuelle Rückfragen auf.

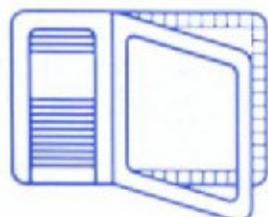


In der Schweiz sind verbrauchte Batterien an die Verkaufsstelle zurückzugeben.
En Suisse, les piles sont à rapporter après usage au point de vente.

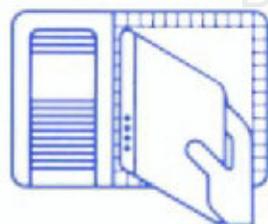
Bilderbögen einlegen:



Mit Daumen und Zeigefinger die Knöpfe in der Vertiefung des Bodens leicht drücken

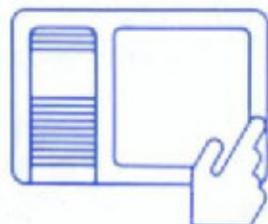


Deckel abheben



Bilderbogen einlegen bzw. austauschen

Bitte achten Sie darauf, daß immer nur ein Bilderbogen im Tipp & Sprich eingelegt ist

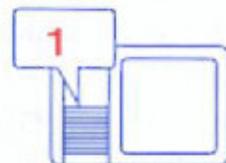


Deckel andrücken

Zum Einschalten auf „On“; zum Ausschalten auf „Off“ drücken.

So spricht Tipp & Sprich:

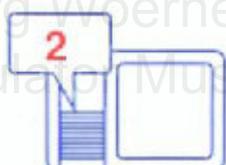
Helfen Sie Ihrem Kind beim ersten Mal im Umgang mit Tipp & Sprich: Legen Sie einen Bilderbogen ein und drücken Sie auf „On“. Es ertönt ein Musik-Signal, dann die Stimme.



Drück ein Bild.

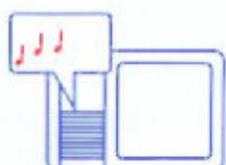
Das ist die Katze. Miau, miau.

Wenn das Kind ein Bild drückt, wird das Objekt genannt. Der genannte Begriff wird oftmals von einem Ton begleitet, der typisch für das gedrückte Objekt ist.

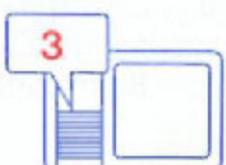


Wo ist der Hund? Wuff, wuff!

Nach etwa 10 Sekunden beginnt Tipp & Sprich automatisch zu fragen, wenn nicht vorher ein anderes (oder das gleiche) Bild gedrückt wurde.



Das Kind antwortet, indem es das abgefragte Bild drückt. Ist die Antwort korrekt, ertönt ein Lob, begleitet von einer Melodie.



Versuch's noch einmal.

**Das ist die Katze.
Wo ist der Hund? Wuff, wuff!**

Wenn das Kind eine falsche Abbildung drückt, wird es ermuntert, es noch einmal zu versuchen.

Tiere, Bäume, Autos usw. sind Dinge, die Kinder schon relativ früh interessieren und faszinieren.

Dieser Bilderbogen kommt mit seinen Abbildungen den kindlichen Neigungen entgegen und vermittelt frühzeitig

die richtige Zuordnung von Namen zu Dingen und Tönen. Sie können Ihrem Kind beim Lernen noch zusätzlich helfen, wenn Sie ihm die kleine Geschichte vorlesen oder erzählen.

Die gelbe Katze

An dem Tag, als die gelbe Katze bemerkte, daß vor dem Haus die ersten Blumen blühen, wußte sie: Es ist Frühling.

So schnell sie ihre vier Beine trugen, lief die gelbe Katze aus dem Haus, um den Blumen guten Tag zu sagen. Aber sie wußte ganz genau: Um zu den Blumen zu kommen, muß ich die Straße überqueren. Und dabei muß ich besonders gut aufpassen.

Darum blieb sie am Randstein stehen und blickte nach links. Da sah sie auch schon das rote Auto.

Doch plötzlich bellte der Hund, der im Schatten des großen Baumes saß.

Die gelbe Katze erschrak ganz fürchterlich und wollte gleich losrennen, um dem Hund zu entkommen.

Da hupte das rote Auto – und die gelbe Katze erinnerte sich, daß sie trotz ihrer Angst vor dem Hund und ihrer Freude über die Blumen auf die Straße achten muß, bevor sie diese überquert.

Sie blickte also noch einmal nach links und überzeugte sich davon, daß sie frei war. Schnell lief sie bis zur Mitte der Straße, blieb stehen und schaute nach rechts.

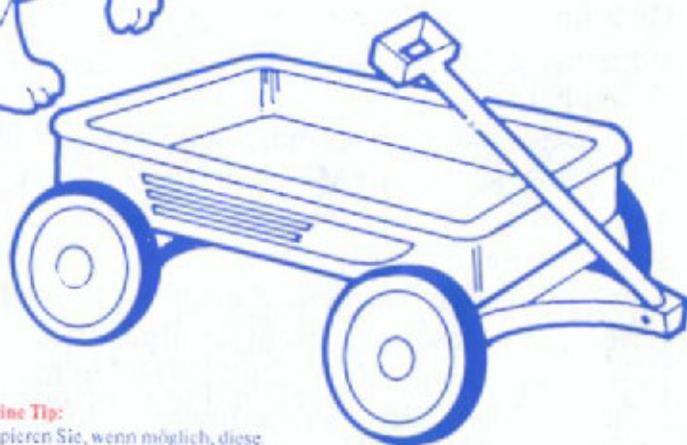
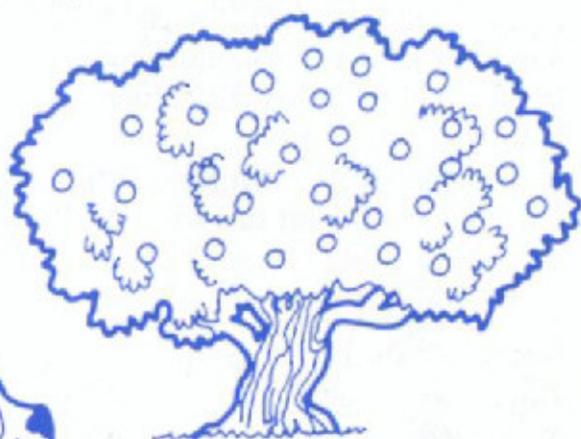
Auch hier sah sie: Es kommt kein Fahrzeug – und schnell wie der Blitz lief sie über die Straße zu den Blumen.

Da freute sich auch der blaue Laster, der vor dem roten Auto stand, daß die Katze wohlbehalten über die Straße gekommen war. Und der Hund unter dem Baum bellte beleidigt, weil ihm die Katze entwischt war.



Das mögen alle Kinder

Dieser Bilderbogen hilft Ihrem Kind, Tiere und Dinge beim Namen zu nennen.



Das Ausmal-Bild

Lassen Sie Ihr Kind das Bild ausmalen, entsprechend der Vorlage auf dem Bilderbogen. Durch das Malen prägen sich Namen im Gedächtnis noch besser ein.

Der kleine Tip:

Fotokopieren Sie, wenn möglich, diese Ausmal-Seite mehrmals und lassen Sie das Kind die Gegenstände auch in anderen Farben als in der Vorlage ausmalen.

Ihrem Kind begegnen Zahlen im Alltag überall, ob auf Preisschildern im Supermarkt, an Bushaltestellen oder in der Fernsehzeitschrift. In allen Fällen treten die Zahlen in ungeordneter Folge auf.

Dieses Bild wird Ihrem Kind helfen, sein Zahlenverständnis zu trainieren. Lassen Sie zunächst das Kind die Zahlen vorgeben, die es kennenlernen will.



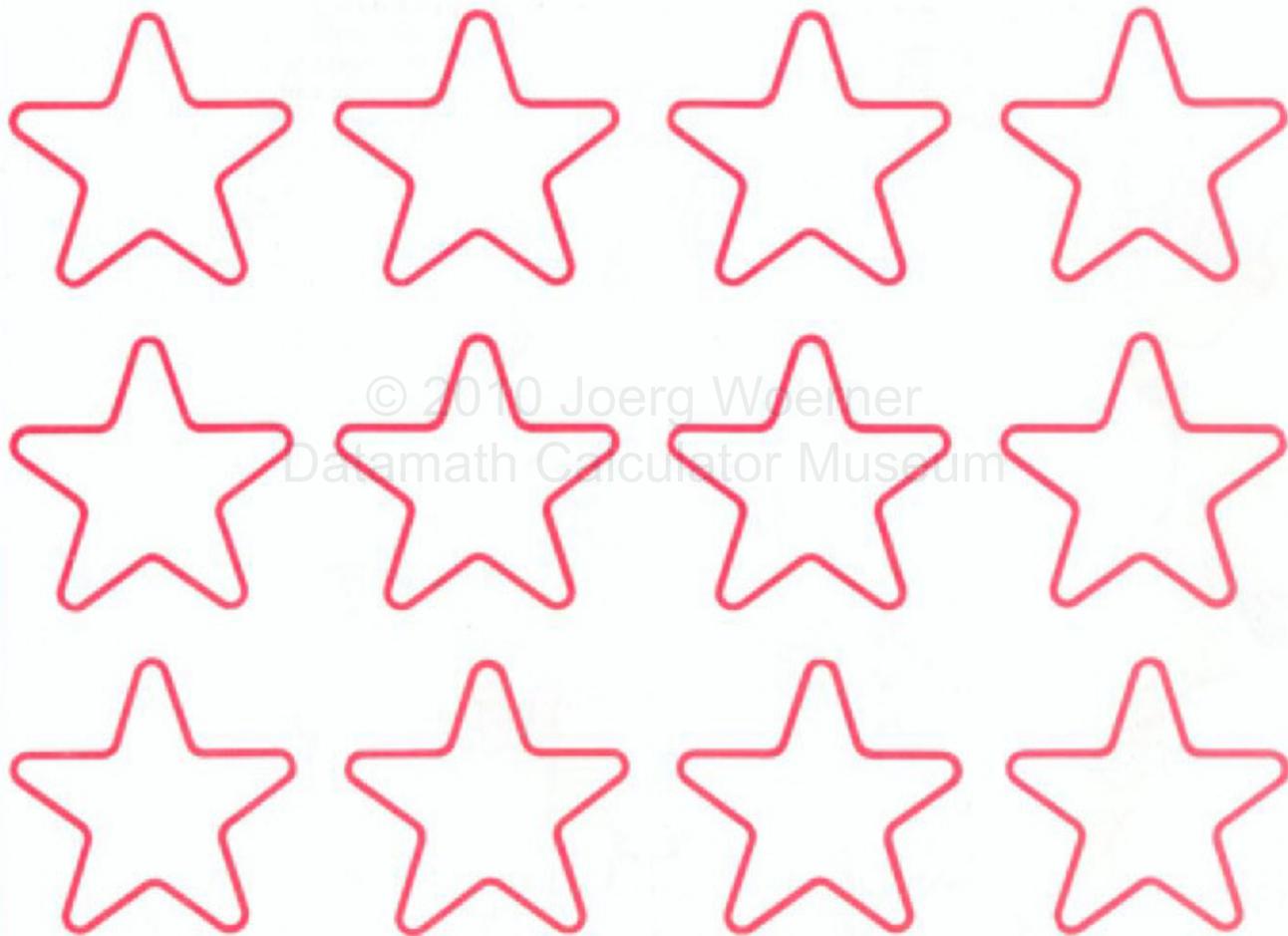
Tipp & Sprich sagt ihm auf Druck, wie die gefragte Zahl heißt. In der Folge kann dann Tipp & Sprich Ihr Kind nach Zahlen "abfragen". Eine ähnliche Übung finden Sie übrigens auf dem Bilderbogen "Zahlenmärchen". Dadurch sind die Übungen abwechslungsreicher für das Kind.

Der kleine Tip:
Zählenspiele für mehrere Kinder im Garten.

Schreiben Sie verschiedene Zahlen auf bunte Luftballons, blasen Sie sie auf und verteilen Sie diese dann zwanglos im Garten/auf der Wiese. Die Kinder werden einen Riesenspaß daran haben, den Luftballon mit der jeweils von Ihnen vorgegebenen Zahl zu finden. Besonders aufregend wird es sein, wenn Sie einen Preis für dasjenige Kind aussetzen, das die meisten Luftballons eingesammelt hat.

Farben

Oftmals ist es für ein Kind gar nicht einfach, verschiedene Farben voneinander zu unterscheiden. Fotokopieren Sie diese Seite (evtl. mehrmals) und kleben Sie sie auf einen Karton. Dann schneiden Sie die Sterne aus und versehen sie in der Mitte mit einem Loch.



Sterntaler

Die ausgeschnittenen weißen Sterne dürfen, wenn die Frage richtig beantwortet ist, in der entsprechenden Farbe ausgemalt werden. Wurden alle Farben richtig erkannt, nimmt das Kind eine Schnur und knüpft aus den einzelnen Sternen eine Sterntaler-Kette.

Alle Kinder mögen den Bauernhof – ganz gleich, ob sie nun auf dem Land oder in der Stadt aufwachsen.

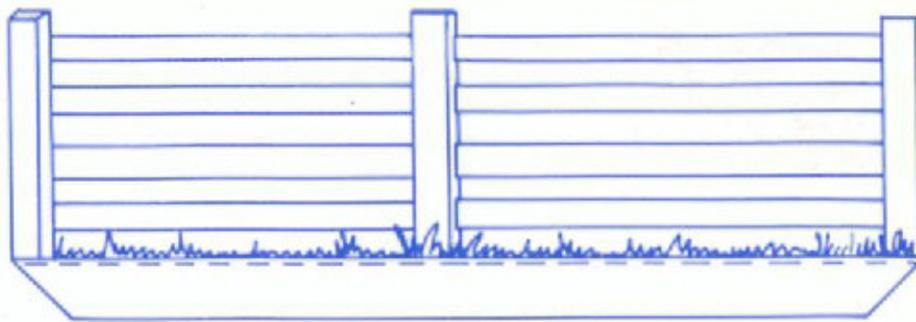
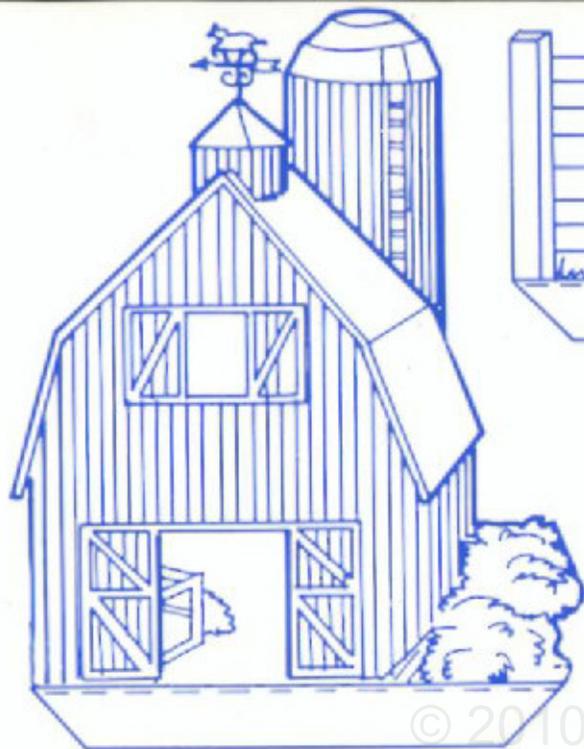
Die Bilder auf der nächsten Seite sind natürlich nur ein kleiner Ersatz für einen „echten“ Bauernhof – aber wenn Sie Ihren Kleinen die einzelnen Figuren (die sie vorher ausmalen dürfen) ausschneiden, kommt so etwas wie Ferienstimmung in die Wohnung.

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

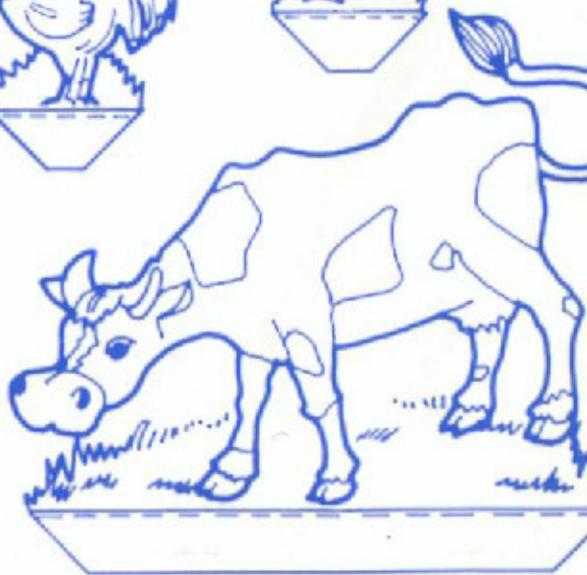
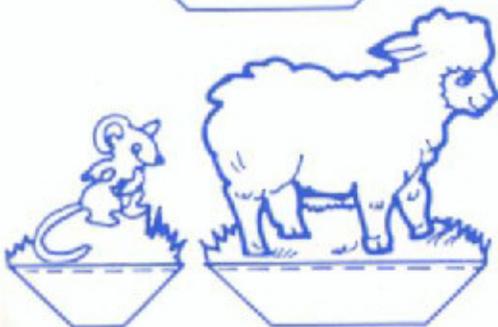
Der kleine Tip:

Wie wär's, wenn Sie am nächsten Wochenende einmal mit den Kindern ins Grüne fahren?

Vielleicht laden Sie dazu auch noch ein paar nette Nachbarn und Freunde ein, die ebenfalls Kinder haben, und veranstalten ein Picknick im Freien. Ihre Kinder freuen sich bestimmt!



© 2010 Jurg Woerner
Datamath Planetarium Museum





© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Tiere auf dem Bauernhof

Natürlich gibt es auf einem Bauernhof noch viel mehr Tiere, als auf dem Bilderbogen abgebildet sind.

Trotzdem – für die kleine Geschichte, die Sie Ihren Kindern vorlesen – oder vielleicht noch besser: mit eigenen Worten erzählen – können, sind es bestimmt genug.

Der Spätaufsteher

Eines Morgens – ich glaube, es war ein Sonntag – ließ der stolze Hahn sein kräftiges „Kiikerikiii“ ertönen. Aber, was mußte er sehen, als er die Augen öffnete?

(Wie ihr wißt, kräht ja ein Hahn immer mit geschlossenen Augen.)

Vor ihm stand in einer Pfütze das Schwein und lachte, daß es nur so quiekte: „Oink, Quieik – ich glaube, heute hat unser Wecker verschlafen. Schau mal um dich. Alle Tiere sind schon wach.“

„I-aah, i-aah“, brummte Hans Grau, der Esel. „Alle nicht. Ich bin jetzt erst aufgewacht. Und deinetwegen“, er drehte seinen Kopf dem Hahn zu, „komme ich jetzt zu spät zu meinem Frühstück.“

„Da-a-as maacht nix, daa-s maacht nix“, quakte da die Ente. „Wenn du deine langen Ohren gespitzt hättest, hättest du auch die Glocke gehört, mit der das Schaf schon seit mindestens einer halben Stunde läutet.“

„Aber wenn ich doch geschlafen habe“, murrte der Esel.

„So tief und fest schläft am Morgen niemand mehr“, kollerte der eingebildete Truthahn, der gerade des Weges kam, schlug kurz mit den Flügeln und stolzierte davon.

Die Kuh stand in der Ecke und wunderte sich ein bißchen über die ganze Aufregung. Ruhig

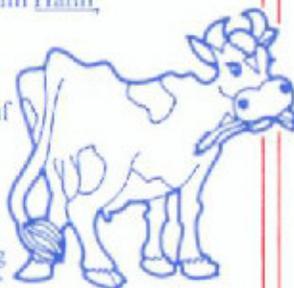
kaute sie an einem Strohalm. Dann fragte sie das Pferd: „Verstehst du eigentlich die ganze Aufregung?“ „Nun“, entgegnete das Pferd, „wenn ich ehrlich bin: nicht ganz. Aber ich glaube (und hier zwinkerte das Pferd mit dem Auge und grinste ein wenig schadenfroh) man hat's nicht leicht, wenn man ein Esel ist.“

Da kam das Pferd beim Hahn, der das gehört hatte, aber an den rechten. „Hans Grau hat ganz recht, wenn er sich auf mich verläßt“, schimpfte er, „schließlich bin ich ja dafür verantwortlich, daß ihr alle rechtzeitig geweckt werdet.“

„Was regst du dich denn so auf?“ fragte das Schwein ganz erstaunt, „es hat dir doch keiner was getan.“

„Mir nicht“, erwiderte da der Gockel, „aber ich finde, ihr solltet den Esel in Ruhe lassen. Er kann nichts dafür, daß ich verschlafen habe. Und deswegen rege ich mich auf.“

„Du hast eigentlich recht“, schnaubte das Pferd. „Hans Grau, entschuldige, daß ich mich über dich lustig gemacht habe.“ „Und mir tut's leid, daß du meinetwegen ausgelacht wurdest“, sagte der Hahn, „ich versprech's dir: So schnell verschlafe ich nicht wieder.“



Mit kleinen Tieren beschäftigen sich Kinder besonders gern – auch wenn gerade ihre Namen für die Kinder nicht einfach auszusprechen sind.

Das Gedächtnis-Spiel

Schneiden Sie die 16 Zeichnungen für Ihr Kind aus, kleben Sie sie auf einen Karton und lassen Sie das Kind die Bilder ausmalen.

Die bunten Karten werden dann – mit dem Bild nach unten – auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Mitspieler darf zwei Karten ziehen und so aufdecken, daß alle sie sehen.

Kommt ein Pärchen zustande, darf er es an sich nehmen. Wenn nicht, dreht er beide Karten wieder um und legt sie an den Platz zurück. Nun darf der nächste Spieler zwei Karten aufdecken.

Gewinner ist, wer sich die Lage der Karten am besten gemerkt und die meisten Pärchen gezogen hat.

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

Der kleine Tip:

Wenn mehrere Kinder spielen, kann es sein, daß die Karten nicht ausreichen.

Nehmen Sie doch einfach den Bilderbogen, fotokopieren ihn zweimal und lassen Sie die Kinder die Bilder ausmalen. Anschließend stellen Sie durch Ausschneiden und Aufkleben weitere 8 Kartenpärchen für das Gedächtnisspiel her.

Der rosa Elefant

Dieser Bilderbogen hat es in sich:

12 Tiere tummeln sich im Dschungel. Und es ist gar nicht so einfach, sie alle auf den ersten Blick zu entdecken. Aber – mit ein paar Farbstiften und etwas Geduld wird aus der Zeichnung auf der nächsten Seite ein buntes Urwald-Bild. Vielleicht helfen Sie Ihrem Kind etwas beim Ausmalen:

Legen Sie doch mit viel Grün und Braun den Hintergrund des Bildes an. Die Tiere darf dann Ihr Kind in der Reihenfolge ausmalen, in der es die Bilder auf dem Bilderbogen drückt.

Die Geschichte vom rosa Elefanten

Kinder mögen Geschichten, die ganz spontan erfunden werden. Es ist nicht immer ganz leicht, eine Geschichte so „auf Abruf“ parat zu haben. Aber wenn man den „Ansatz“ gefunden hat – ist es gar nicht mehr so schwer:

Der Elefant wird immer wegen seiner **rosaroten** Haut geneckt. Das gefällt ihm gar nicht (schließlich sind Elefanten empfindsame Tiere).

Da erzählt er, wie er zu seiner **rosa** Haut gekommen ist: Er hat gerade seinen Urlaub am Meer verbracht, aber seinen Sonnenschirm zu Hause vergessen. Weil er eine sooo empfindliche Haut hat, bekam er einen Sonnenbrand – und darum ist er jetzt immer noch ein bißchen **rosa**.

Da lachten alle Tiere, denn sie hatten erkannt, daß der Elefant sie foppen wollte. Aber sie beschlossen auch, ihn nicht mehr auszulachen, nur weil er anders aussah.

Der kleine Tip.

Ihre Geschichte wird den Kindern bestimmt viel Spaß machen. Darum noch ein paar Anregungen für weitere Geschichten, die alle in diesem Bilderbogen „versteckt“ sind:

Warum das Krokodil so flach ist –

Warum der Löwe so eine dicke Mähne hat –

Warum das Zebra Streifen hat –

Wie der Papagei zu seinen bunten Federn kam.



Die Zahlen von 1-10

Ziffern und Zahlen sind - neben Begriffen und Wörtern - eine ganz neue Welt für die Kinder.

Hier einzusteigen, helfen viele Kinderlieder, die mit Zahlen zu tun haben. Zum Beispiel das Lied von den „10 kleinen Jägerlein“.

Zehn kleine Jägerlein

10 kleine Jägerlein,
die wandern querfeldein.
Das eine blieb am Weg zurück -
da waren's nur noch neun.

9 kleine Jägerlein,
die zechten spät zur Nacht.
Das eine schlief ermüdet ein -
da waren's nur noch acht.

8 kleine Jägerlein,
sich beim Spiel die Zeit vertrieben.
Das eine wollt' nicht mehr nach Haus -
da waren's nur noch sieben.

7 kleine Jägerlein,
mitsamt dem Hündchen Rex,
die hackten Holz, doch eins wurd' krank -
da waren's nur noch sechs.

6 kleine Jägerlein,
die gingen ohne Strümpf'.
Die Biene stach eins in den Fuß -
da waren's nur noch fünf.

5 kleine Jägerlein,
die neckten Mensch und Tier.
D'rum wurde eines eingesperrt -
da waren's nur noch vier.

4 kleine Jägerlein,
die fingen einen Hai.
Das eine fiel dabei ins Meer -
da waren's nur noch drei.

3 kleine Jägerlein,
die aßen süßen Brei.
Das eine aß zuviel davon -
da waren's nur noch zwei.

2 kleine Jägerlein,
die fuhr'n in die Stadt Mainz.
Das eine hat sich dort verirrt -
zum Schluß blieb nur noch eins.

1 kleines Jägerlein,
beschloß in den Wald zu geh'n.
Dort traf es seine Freunde all' -
da waren's wieder **10**.

Die Zahlen von 11-30

Das Telefonbuch-Spiel

Nehmen Sie Ihr Telefonbuch und schlagen Sie eine beliebige Seite auf.

Ihr Kind soll nun versuchen, aus den Telefonnummern zweistellige Zahlen zwischen 11 und 30 wiederzuerkennen und diese Zahlen auf dem Bilderbogen zu drücken.

18		24	12		
23		11		22	15
	21		16	20	
14		28		13	27
	19	30		29	
25		26	17		

Spiel' mit Zahlen!

Lassen Sie Ihr Kind die Figuren auf der nächsten Seite ausmalen.

Anschließend auf einen dünnen Karton kleben, mit einer Schere ausschneiden, den Standfuß umknicken – und schon haben Sie die Vorlage für

Das lustige Kombinations-Spiel

Dieses Spiel setzt der Phantasie praktisch keine Grenzen. Darum ein kleines Beispiel: Sechs Fische schwimmen in einem Teich. Plötzlich kommt eine Katze und schnappt zwei Fische (Katze dazustellen und zwei Fische wegnehmen). Wie viele Tiere sind jetzt noch da? – Fünf; vier Fische und eine Katze.

Auf einmal kommen zwei Hunde. Die eine Katze nimmt Reißaus – aber nicht ohne sich vorher noch einen Fisch zu angeln.

Wie viele Tiere sind's jetzt noch? Immer noch fünf; drei Fische und zwei Hunde.

Der kleine Tip:

Wenn Sie das Spiel- und Anleitungsbuch nicht zerschneiden wollen – fotokopieren Sie einfach die Seite und lassen Sie sie von Ihrem Kind ausmalen.



Das Zahlen-Märchen

Die Zahlen von 1-25 haben sich auf diesem Bild versteckt. Helfen Sie Ihrem Kind, diese Zahlen einmal in der Reihenfolge von 1-25 und dann umgekehrt auf dieser Seite zu finden.

Die gefundene richtige Zahl wird ausgemalt und auf dem Bilderbogen gedrückt.

Die Ausmal-Geschichte

Das Suchbild regt bestimmt auch Sie zum Erfinden einer Geschichte an. Oder: Lassen Sie sich zu dem Bild eine Geschichte erzählen. Alle Begriffe, Namen und Zahlen, die in dieser Geschichte vorkommen, dürfen dann gleich ausgemalt werden.



Der kleine Tip:

Die deutschen Märchen sind für Geschichten zu diesem Bilderbogen ein wahres „Schatzkästlein“, wenn Sie Ihrem Kind eine eigene Geschichte erzählen wollen: Hänsel und Gretel - Rotkäppchen - Schneeweißchen und Rosenrot - Der Hase und der Igel - können ebenso Ihre Erzähl-Grundlage sein wie zum Beispiel Brüderchen und Schwesterchen oder der Wolf und die sieben Geißlein.

Das Clown-Gesicht



Wir malen ein Clown-Gesicht

Schalten Sie Tipp & Sprich auf „Fragen“ (Einschalten und ca. 10 Sekunden warten). Wird die Frage richtig beantwortet, darf sich der Spieler den Teil des Gesichtes, den er richtig erkannt hat, mit Fingerfarben bemalen. Außerdem darf er auch die nächste Frage beantworten. Wird eine Frage nicht richtig beantwortet, ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Übrigens: Wollten Sie nicht schon lange mal selbst wissen, wie Sie mit einem Clown-Gesicht aussehen?

Ja?!

Na – dann spielen Sie doch mit. Ihr Kind freut sich bestimmt darüber. Viel Spaß.

Der Clown hat mehr als nur ein Gesicht

Als Billie der Clown eines Tages in den Spiegel schaute, sah er sein Gesicht. Es war sehr nett und lustig anzusehen – aber Billie paßte vor lauter Begeisterung darüber nicht auf. Und schon stieß er mit dem Ellenbogen an den Tisch, auf dem eine Vase stand.

Die fiel auch prompt herunter und landete genau auf Billies Füßen. „Au, au! Mein armer Zeh!“, rief Billie. Und steckte sich den Daumen in den Mund, um seine Schmerzen besser ertragen zu können.

„Bin ich froh“, dachte er, als die Schmerzen nachließen, „daß mir die Vase nicht auf die Beine oder gar auf das Knie gefallen ist. Sonst hätte ich mir ja die ganze Hand in den Mund stecken müssen, um den Schmerz zu ertragen.“



Die Garantie

IM FALL VON SCHWIERIGKEITEN

1. Überprüfen Sie ob der **Tipp & Sprich** eingeschaltet ist.
2. Überprüfen Sie ob die Batterien richtig eingesetzt sind.
3. Wenn das Gerät nicht funktioniert, nehmen Sie die Batterien heraus und setzen Sie diese wieder ein.
4. Weist der **Tipp & Sprich** einen Defekt auf, wird er bei Rückgabe innerhalb von einem Jahr ab Kaufdatum kostenlos ersetzt. Über Rückgabe und Service informiert Sie Ihr Händler. In Österreich und der Schweiz sind alle gesetzlichen Gewährleistungsansprüche ausgeschlossen.

© 2010 Joerg Woerner
Tamath Calculator Museum

TEXAS
INSTRUMENTS



	Last Name Familienname Nom Cognome Achternaam Efternamn Etternavn Ultimo nome Apellidos	First Name Vorname Prénom Nome Voornam Fornamn Fornavn Primerio nome Nombre	
	Address Adresse Indirizzo Adres Gedraads Endereço Dirección		
Date, Datum, Data, Parvämäär, Dato, Fecha	Town Ort Vila Città Stad By Ciudad/Vila Cidade	P. C. Code Postleitzahl Código Postal Código Postale Postcode Postre Codigo postal D. Postal	Country Land Pays Paese País

© 2010 Joerg Woerner
Datamath Calculator Museum

