

medienwerkstatt



FTE N MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIEN  
MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER S  
FTE N MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENW  
MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SC  
EN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWE  
MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCH  
N MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWER  
MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHU

LSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERK  
STATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHULSCHRIFTEN MEDIENWERKSTATT MÜHLACKER SCHUL

# Mühlacker Schulschriften

Infos und Hinweise zum Gebrauch der Schriften

## PädFonts 6



# Mühlacker Schulschriften



## Pädagogische Zeichensätze 6

Infos und Hinweise zum Gebrauch  
für Apple-Macintosh, Windows & Linux

### Lizenzvereinbarungen:

Durch Öffnen der Verpackung haben Sie die Lizenzbestimmungen als verbindlich anerkannt. Die Lizenz gibt Ihnen das Nutzungsrecht auf einem Computer.

Für Schulen gelten unsere gesonderten Schullizenzbestimmungen.

Die Lizenzbestimmungen gelten nur für den nichtkommerziellen Einsatz. Es ist untersagt mit den Schriften der Medienwerkstatt Mühlacker Arbeitsblätter bzw. Druckwerke zu erstellen und diese dann kommerziell zu vertreiben. Lizenzbestimmungen für den kommerziellen Einsatz müssen mit der Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsgesellschaft mbH vereinbart werden.

Jedwede Veränderung der Software ist untersagt. Es ist untersagt, von der Software abgeleitete Werke zu erstellen. Der Lizenznehmer darf den Inhalt der Disketten auf Festplatte kopieren und eine persönliche Sicherungskopie erstellen. Kopien dürfen nicht verkauft, vermietet, verliehen oder vertrieben werden. Der Lizenzgeber (Medienwerkstatt) übernimmt keinerlei Haftung für direkte oder indirekte Schäden, die aus der Benutzung der Software entstehen.

Die ausführlichen Bestimmungen erfahren Sie am Ende dieses Dokuments.

Copyright © 2010

Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsgesellschaft mbH

Pappelweg 3

75417 Mühlacker

Tel.: 07041 83343 Fax: 07041 860768

E-Mail: [info@medienwerkstatt-online.de](mailto:info@medienwerkstatt-online.de)

Homepage: [www.medienwerkstatt.de](http://www.medienwerkstatt.de)  
[www.schulschriften.de](http://www.schulschriften.de)  
[www.grundschrift.de](http://www.grundschrift.de)

## Schriften installieren

Beim Installieren neuer Zeichensätze verfahren Sie grundsätzlich so, wie es im Booklet des Datenträgers beschrieben ist.

Wählen Sie auf der CD-ROM aus dem Order „Schriften installieren“ das gewünschte Paket aus und öffnen Sie es mit einem Doppelklick.



Geben Sie Ihren Namen,

den Namen Ihrer Schule und

die 20-stellige Registriernummer ein.

*Diese haben Sie mit Ihrer Bestellung erhalten.*

**Geben Sie Ihre von der Medienwerkstatt Mühlacker erhaltenen Lizenzdaten EXAKT so ein, wie sie auf der Rechnung oder einem separaten Lizenzinfoblatt abgedruckt sind, oder wie Sie sie per E-Mail erhalten haben.**

**ACHTUNG:** Geben Sie als „Name“ immer den Namen ein, auf den die Lizenz ausgestellt ist.

**Bevor Sie evtl. Updates installieren, entfernen Sie bitte die alten Zeichensätze der Mühlacker Schulschriften aus Ihrem Betriebssystem und von Ihrer Festplatte, da es sonst zu Kompatibilitätsproblemen kommen kann.**

Die Schriften werden dann automatisch in den richtigen Ordner kopiert.

## Übersicht über die Schriften:

### Anlautschriften:

Anlaute 1 Kasten.....	4
Anlaute 2 Kasten.....	4
Anlaute 3 einfach.....	4
Anlaute 3 Kasten.....	4
Anlaute 4 einfach.....	4
Anlaute 4 Kasten.....	4
Anlaute 5 einfach.....	4
Anlaute 5 Kasten.....	4

### Rätselschriften:

Rätselschrift 1 – A / B.....	5
Rätselschrift 2 – A / B.....	5
Rätselschrift 3 – A / B.....	5
Rätselschrift 4 – A / B.....	6
Rätselschrift 5 – A / B.....	6
Rätselschrift 6 – A / B.....	6
Rätselschrift 7 – A bis F.....	7

### Rasterschriften:

Rasterschrift 2D -A.....	8
Rasterschrift 2D -B.....	8
Rasterschrift 2D -C.....	8
Rasterschrift 3D -A.....	9
Rasterschrift 3D -B.....	9
Rasterschrift 3D -C.....	9

### Schulschriften zur besonderen Verwendung:

Druck - Spiegelschrift.....	9
Druck - Schraffur.....	9
Grundschrift-Druck shadow.....	9

### für andere Gelegenheiten:

Halloween Jack-o-latern.....	10
Plastik schwarz.....	10
Plastik weiss.....	10

### Lizenzvereinbarungen:.....

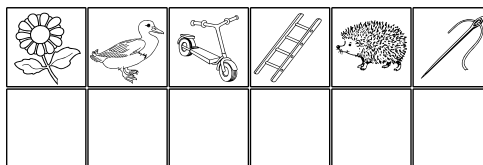
11

## Anlautschriften

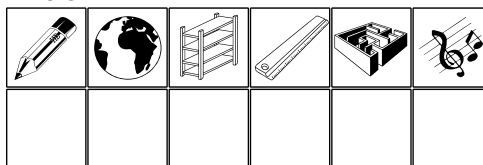
Zur Vereinfachung bei der Erstellung von Arbeitsbögen gibt es jetzt alle **Anlautschriften** mit einem Kasten versehen, so dass die Kinder unter den Symbolen den dazu passenden Buchstaben eintragen können.

Die Schriften enthalten auch Symbole für zusammengesetzte Buchstaben. beachten Sie dazu bitte die im Ordner „Dokumente“ abgelegten Tastaturbelegungen.

Der erste Schriftsatz **Anlaut 1 Kasten** orientiert sich an den mehr oder weniger üblichen Bildern.

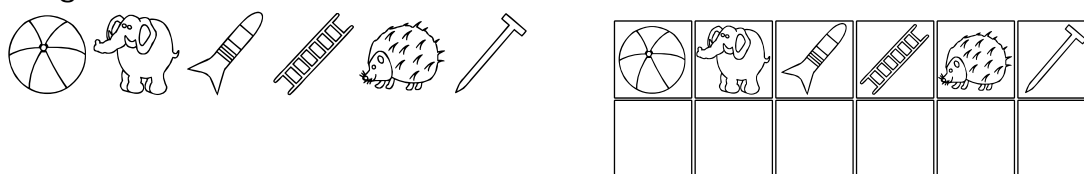


Der zweite Satz **Anlaut 2 Kasten** benutzt nur Bilder aus der Schule und der näheren Umgebung der Kinder.

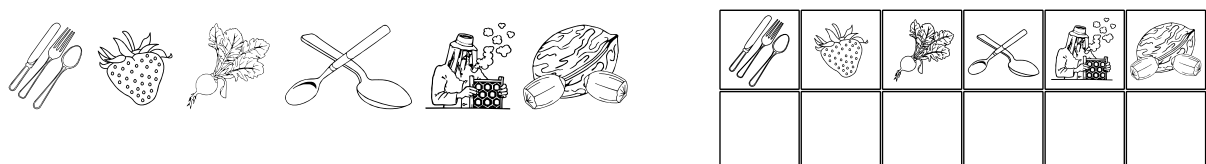


**Die Anlautschriften 1 und 2 ohne Kästchen sind im Paket „PädFont 5“ enthalten.**

Die Schriften **Anlaut 3 einfach / Kasten** orientiert sich an den mehr oder weniger üblichen Bildern.



Die Schriften **Anlaut 4 einfach / Kasten** benutzt Bilder aus dem Bereich Essen und Trinken.



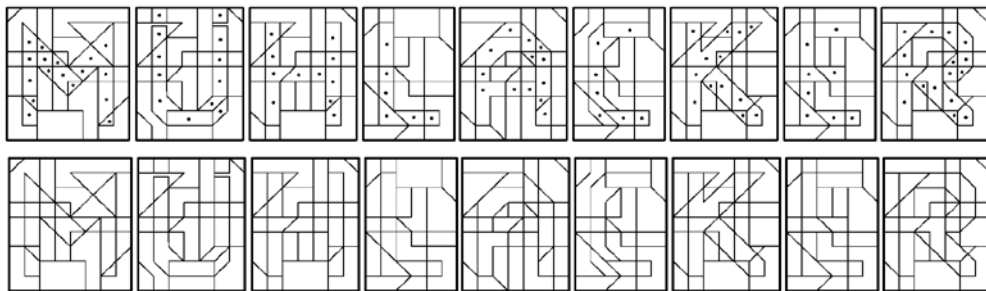
Die Schriften **Anlaut 5 einfach / Kasten** orientiert sich an den mehr oder weniger üblichen Bildern der Tinto-Fibel.



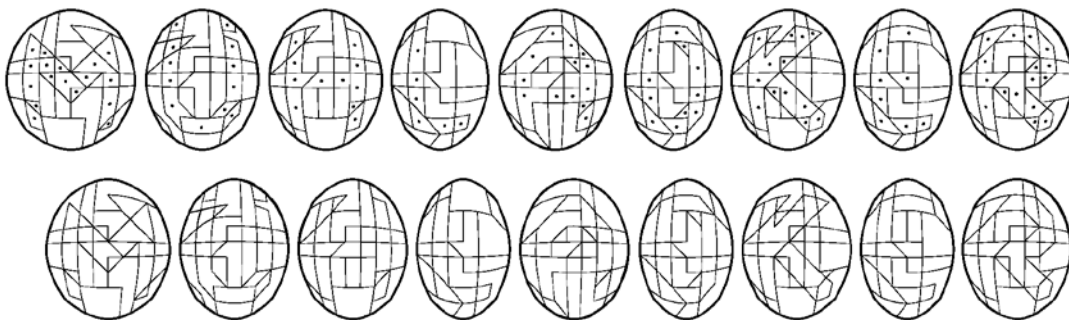
## Rätselschriften

Mit den **Rätselschriften** können Lösungswörter oder sogar kleinere Rätselaufgaben erstellt werden. Erst durch das Ausmalen gekennzeichnete Felder oder der zu suchenden Felder können die Buchstaben genauer benannt werden. Es trainiert die Auge-Hand-Koordination.

**Rätselschrift 1 – A / B** die Buchstaben stehen in einem geometrischen Raster.



**Rätselschrift 2 – A / B** hier sind die Buchstabenfelder noch zusätzlich verzerrt.



**Rätselschrift 3 – A / B** die Buchstaben sind hier sehr zerstückelt vorhanden und müssen entsprechend ergänzt werden.

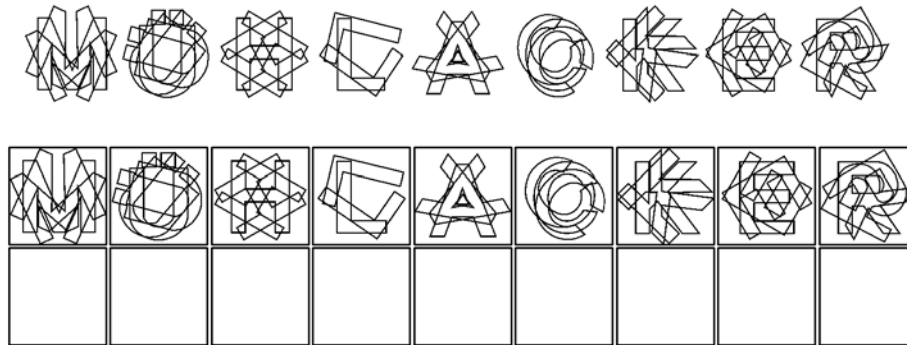
Zur Vereinfachung gibt es hier wie bei den Anlautschriften eine Version mit Kästchen, so dass die Kinder erst einmal die Buchstaben erkennen und notieren können.

**M E M I E N W E R K S T A T T M Ü H L A C K E R**

M	Ü	H	L	A	C	K	E	R

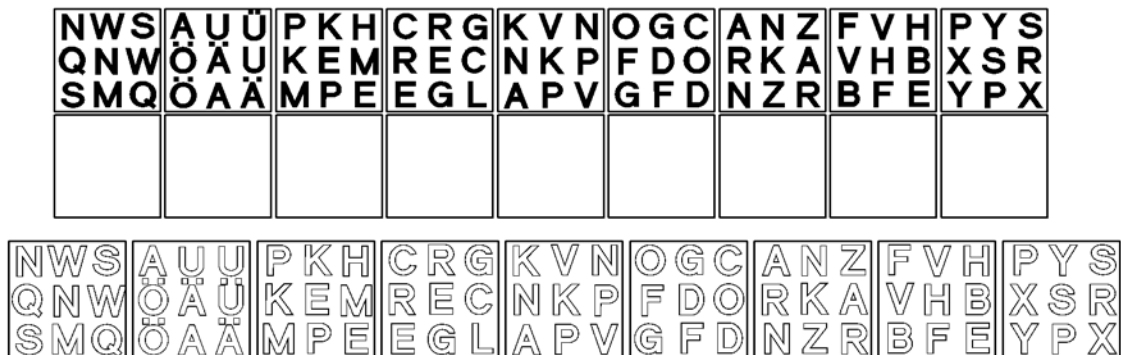
**Raetselschrift 4 – A / B** die Buchstaben liegen hier mehrmals gedreht übereinander. Die Kinder können den „richtigen“ Buchstaben ausmalen.

Zur Differenzierung gibt es hier wie bei den Anlautschriften eine Version mit Kästchen, so dass die Kinder erst einmal die Buchstaben erkennen und notieren können.

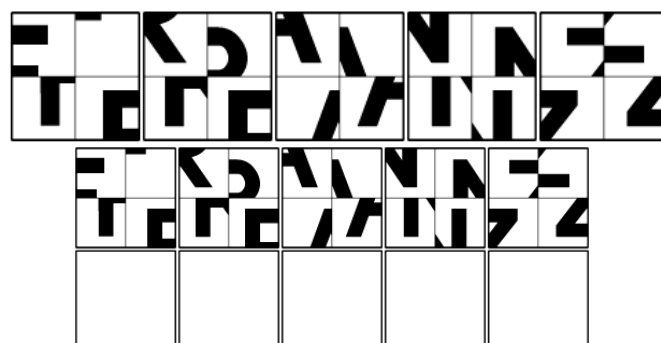


**Raetselschrift 5 – A / B** bis auf den einen „richtigen“ Buchstaben gibt es hier andere Buchstaben zweimal. Die Kinder können den „richtigen“ Buchstaben ausmalen.

Auch hier gibt es wie bei den Anlautschriften eine Version mit Kästchen, so dass die Kinder erst einmal die Buchstaben erkennen und notieren können.



**Raetselschrift 6 – A / B** jeder Buchstabe ist in vier Teile zerlegt. Nur welcher Buchstabe lässt sich daraus zusammensetzen? Auch eine Fassung mit Kästchen ist vorhanden.



**Raetselschrift 7 – A / B / C** hier stehen alle Buchstaben hinter einem Zaun.

**MÜHLLACKER**





**MÜHLLACKER**

MÜHLLACKER

Es können auch Zaunfösten am Anfang und Ende gesetzt werden. Damit lassen sich sogar leere Zaunflächen bilden.



Die dazu notwendigen Sonderzeichen finden Sie für Windows auf den Tasten

  [(alt gr [)] für den Anfang und   (alt gr ]) für das Ende.

Einen Zwischenraum finden man auf der Taste  (#).

Auf dem Mac   für den Anfang und   für das Ende.

Auch hier gibt es mit der **Raetselschrift 7 – D / E / F** eine Version mit Kästchen, damit die Kinder die Buchstaben erst „übersetzen und entziffern“ können bevor der Text für sie lesbar wird.

<b>M</b>	<b>Ü</b>	<b>H</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>K</b>	<b>E</b>	<b>R</b>

<b>F</b>	<b>R</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>Z</b>

<b>J</b>	<b>A</b>	<b>G</b>	<b>T</b>

<b>I</b>	<b>M</b>

F	R	A	N	Z

J	A	G	T

I	M




## Rasterschriften


Rasterschriften gibt es in 2D und in 3D. Diese Schrift ist auch für Spielereien in Mathematikunterricht interessant.



Die Konstruktion der Buchstaben ist nur aus geraden Linien und Schrägen im 90° Winkel entstanden.

Ein feines Gitternetz lässt sich im Nachhinein unter die Buchstaben legen. Dafür geht man an den Anfang einer Zeile und bewegt zwischen den Buchstaben nur mit den Pfeiltasten.

### für all diese Schriftarten gilt:

Die Buchstaben B, C, D, E, F, L, und alle Ziffern werden mit den Taste   (Mac  ) unterlegt.

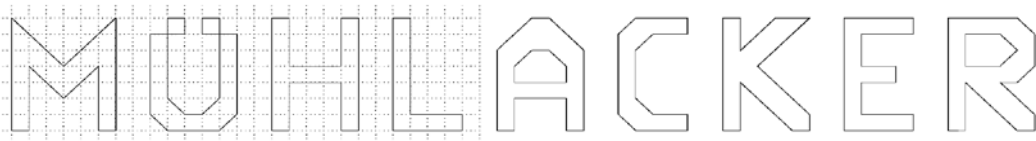
Die Buchstaben A, G, H, K, N, O, P, Q, R, S, T, U, Y, Z werden mit den Taste  unterlegt.

Die breiten Buchstaben M, V, W, X werden mit den Taste   (Mac  ) unterlegt.

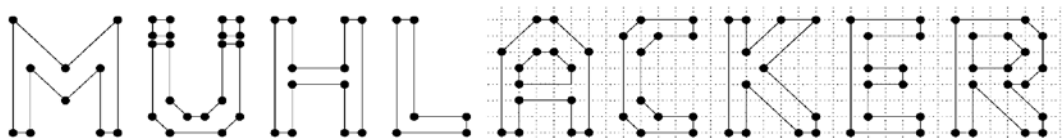
Der Buchstabe I mit  und das J mit .

Die Rasterschriften gibt es in drei Ausführungen.

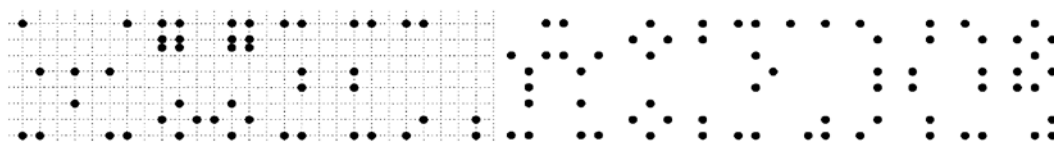
### Rasterschrift 2D –A (gezeichnet in dünnen Linien)



### Rasterschrift 2D –B (die Eckpunkte sind betont)



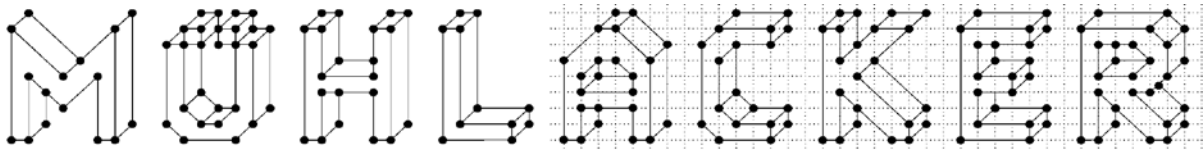
### Rasterschrift 2D –C (nur die Eckpunkte)



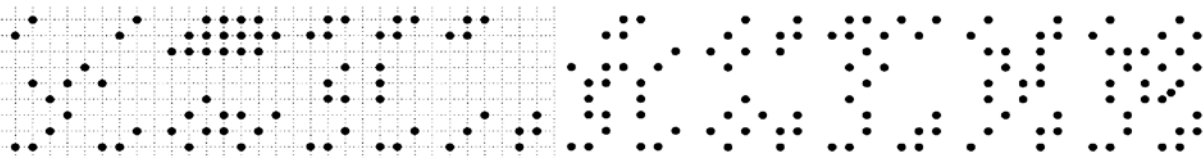
### Rasterschrift 3D –A (gezeichnet in dünnen Linien)



### Rasterschrift 3D –B (die Eckpunkte sind betont)



### Rasterschrift 3D –C (nur die Eckpunkte)



### Schulschriften zur besonderen Verwendung:

#### Druck - Spiegelschrift

**rekcahM tatakrewneidEM**

#### Druck - Schraffur

**Medienwerkstatt Mühlacker**


#### Grundschrift-Druck shadow

**Medienwerkstatt Mühlacker**

## für andere Gelegenheiten:

**Halloween Jack-o-latern** eine Schrift für Überschriften und Einladungen zu Halloween.

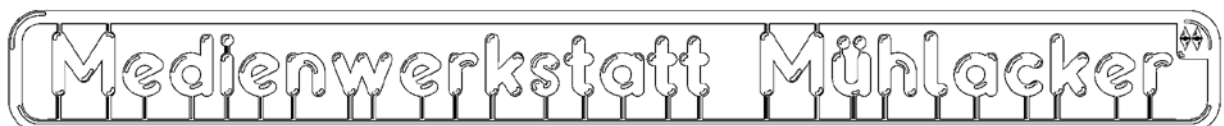
Der Kürbis mit dem Gesicht liegt auf der Taste .



Ein Kürbis für den Anfang finden Sie auf der Taste .





und für das Ende einen leeren Kürbis auf der Taste .







**Plastik schwarz und Plastik weiss** eine Schrift wie ein Ast aus einem Plastikbausatz.



Win: Anfang und Ende finden Sie auf den Tasten   und  .

Mac: Anfang und Ende finden Sie auf den Tasten   und  .

Win: Anfang und Ende mit einem Symbol auf   und  .

Mac: Anfang und Ende finden Sie auf den Tasten   und  .

## **LIZENZVEREINBARUNGEN**

### **Schulschriften der Medienwerkstatt**

#### **(c) 1991-2010 Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsges. mbH**

Das vom Käufer erworbene Softwarepaket enthält die Schriften (Zeichensätze) sowie ein zugehöriges Benutzerhandbuch als computerlesbare Dateien. Zeichensätze und Begleittext sind urheberrechtlich geschützt.

Mit dem Erwerb des Softwarepaketes räumt der Rechtsinhaber dem Käufer das Recht ein, die Schriften unter den nachfolgend angegebenen Nutzungsbedingungen zu verwenden. Eine weitergehende Nutzung oder Verwertung ist ausgeschlossen.

Ist der Käufer mit den hierin angegebenen Nutzungsbedingungen nicht einverstanden, kann er das ungeöffnete Softwarepaket an den Verkäufer zurückgeben gegen Rückerstattung des entrichteten Kaufbetrages, abzüglich der entstandenen Versandkosten. Bei geöffneter und bereits installierter Software ist eine Rückgabe nur in Absprache mit dem Verkäufer möglich.

### **§ 1 Nutzungsumfang**

#### **1a.) Einzellizenz**

Der Käufer hat das Recht, die Schriften nach Erwerb einer Einzellizenz gleichzeitig nur auf einem Computer für schulische Zwecke zu nutzen. Eine Nutzung für kommerzielle Zwecke oder zur Verbreitung von Dateien im Internet ist ausdrücklich ausgeschlossen.

#### **1b.) Schullizenz**

Die Schullizenz beinhaltet das Nutzungsrecht auf allen Schulcomputern und auf den Privatrechnern der Lehrkräfte, die an der betreffenden Schule beschäftigt sind. Eine Nutzung für kommerzielle Zwecke oder zur Verbreitung von Dateien im Internet ist ausdrücklich ausgeschlossen.

#### **1c.) Verwendung für kommerzielle Zwecke**

Die Schriftennutzung für gewerbliche Produkte ist möglich und muss im Einzelfall mit dem Lizenzgeber vertraglich geregelt werden.

### **Erläuterung zur Nutzungsvereinbarung bei Einzel- und Schullizenzen:**

Die Nutzung der Schulschriften ist in der Schule, im Arbeitsbereich der einzelnen Lehrkraft, uneingeschränkt möglich.

#### **1. Direkte Verwendung der Schriften (TrueType-Zeichensätze):**

- \* Gestattet auf dem PC der Lehrkraft in der Schule und zu Hause.
- \* Keine Nutzung durch andere Lehrkräfte - hierzu ist Schullizenz erforderlich.

#### **2. Weitergabe von Werken/Arbeiten, die vom Lizenznehmer unter Einbeziehung der Schulschriften erstellt wurden (z.B. Arbeitsblätter in ausgedruckter Form):**

- \* Gestattet an alle Schüler des Lizenznehmers
- \* Gestattet an alle Lehrer(innen) an der Schule des Lizenznehmers

2.)

Die Programmierung darf vom Käufer nicht geändert oder bearbeitet werden. In der Software enthaltene Firmennamen, Warenzeichen, Copyright-Vermerke und sonstige Vermerke über Rechtsvorbehalte dürfen nicht geändert werden.

3.)

Der Käufer ist berechtigt, von der Software eine Sicherungskopie herzustellen, wenn dies zur Sicherung der künftigen Benutzung der Software erforderlich ist.

4.)

Nach Verfügbarkeit einer neuen Version der Software hat der Käufer das Recht, das Softwarepaket gegen ein entsprechendes Paket der neuen Version zu einem vom Verkäufer listenmäßig angegebenen Update-Preis zu aktualisieren.

## **§ 2 Gewährleistung**

1.)

Es wird darauf hingewiesen, daß es nicht möglich ist, Computersoftware so zu entwickeln, dass sie für alle Anwendungsbedingungen fehlerfrei sind. Der Verkäufer leistet Gewähr, dass die Software im Sinne der von ihm herausgegebenen und zum Zeitpunkt der Auslieferung an den Käufer gültigen Softwarebeschreibung brauchbar ist und die dort zugesicherten Eigenschaften aufweist. Eine unerhebliche Minderung der Brauchbarkeit bleibt außer Betracht.

2.)

Der Verkäufer gewährleistet, dass die Originalsoftware auf einem geprüften Datenträger ordnungsgemäß aufgezeichnet ist.

3.)

Erweist sich die Software im Sinne von Abs.1 als nicht brauchbar oder im Sinne von Abs. 2 als fehlerhaft, erfolgt innerhalb einer sechsmonatigen Gewährleistungsfrist, die mit der Auslieferung des Softwarepaketes an den Käufer beginnt, eine Rücknahme des gelieferten Softwarepaketes durch den Verkäufer und ein Austausch gegen ein neues Softwarepaket gleichen Titels. Erweist sich auch dieses im Sinne von Abs. 1 als nicht brauchbar im Sinne von (2) als fehlerhaft und gelingt es dem Rechtsinhaber nicht, die Brauchbarkeit mit angemessenem Aufwand und innerhalb eines angemessenen Zeitraums herzustellen, hat der Käufer oder Nutzer nach seiner Wahl das Recht auf Minderung des Kaufpreises oder Rückgabe des Softwarepaketes und Rückerstattung des Kaufpreises.

4.)

Eine weitergehende Gewährleistungspflicht besteht nicht. Insbesondere besteht keine Gewährleistung dafür, dass das Softwarepaket den speziellen Anforderungen des Käufers oder Nutzers genügt. Der Käufer trägt die alleinige Verantwortung für Auswahl, Installation und Nutzung sowie für die damit beabsichtigten Ergebnisse.

5.)

Nach Verfügbarkeit einer neuen Version der Software hat der Käufer das Recht, das Softwarepaket gegen ein entsprechendes Paket der neuen Version zu einem vom Verkäufer listenmäßig angegebenen Update-Preis zu aktualisieren.

### **§ 3 Haftung**

1.)

Der Verkäufer und der Rechtsinhaber haften unabhängig vom Rechtsgrund für Schäden, die durch von ihnen zu vertretende schuldhaftes Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht in einer das Erreichen des Vertragszwecks gefährdenden Weise verursacht wurden. Die Haftung ist auf den vertragstypischen Schaden begrenzt, mit dessen Entstehen der Auftragnehmer bei Vertragsabschluss aufgrund der ihm zu diesem Zeitpunkt bekannten Umständen rechnen musste. Jedoch übersteigt die Haftung durch den Verkäufer in keinem Falle den Betrag des jeweiligen Produktpreises.

Eine Haftung für entgangenen Gewinn, unterbliebene Einsparungen, mittelbare Schäden und Folgeschäden ist ausgeschlossen.

2.)

Die in Abs. 1 genannten Haftungsbeschränkungen gelten nicht für Schäden, die auf Vorsatz, grober Fahrlässigkeit oder dem Fehlen zugesicherter Eigenschaften beruhen, und für eventuelle Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes. Durch das Akzeptieren dieser Vertragsbestimmungen und durch die folgende Installation wird der Nutzungsvertrag rechtskräftig.

Gerichtsstand bei Streitigkeiten ist Mühlacker

Für den Verkäufer:

Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsgesellschaft mbH

Pappelweg 3

75417 Mühlacker

Erika Grupp, Peter Baral

[www.medienwerkstatt.de](http://www.medienwerkstatt.de)