



# LERNSPIELSETS

*Spiel - Spaß - Lernerfolg*





WISSNER®



## Spiel - Spaß - Lernerfolg

Als Familienunternehmen Wissner setzen wir seit über 40 Jahren auf eine bewusste, nachhaltige Materialauswahl und produzieren – **ausschließlich in Deutschland.**

Wir entwickeln innovative und ressourcenschonende Produktionstechnologien. Darauf sind wir besonders stolz. Unsere didaktisch sinnvoll einsetzbaren Lern-, Lehrmittel und Lernspiele eignen sich nicht nur für Kita und Schule, sondern auch für den Endkunden.

Die Leitlinie unserer Produkte steht unter dem Motto:  
**aktiv lernen – sehen, sprechen, handeln.**

Die Vorgaben an unsere Produkte ist ihre Kombinierbarkeit und Kompatibilität  
– **alles passt zu allem.**

Unsere Systemarbeitsmittel unterstützen ein ganzheitliches Lernen und helfen das Erlernte mit allen Sinnen aktiv zu begreifen. Das ist unser Geheimnis.

Wir stehen zu unserem Wort und versprechen unseren Mitarbeitern und Geschäftspartnern nichts, was wir nicht halten können. Klare und faire Regeln nach innen und außen unterstreichen unsere Professionalität und schaffen ein Arbeitsumfeld, das durch Transparenz, Ehrlichkeit und Vertrauen besticht.

Wir möchten Kindern mit nachhaltigen und ökologischen Lern- und Lehrmitteln sowie Lernspielen Freude am Lernen vermitteln und ihnen helfen, das Gelernte spielend zu vertiefen.

Unser Ziel ist es, dass in jeder Schule und in jedem Kindergarten ein Lern- und Lehrmittel der Wissner Produktfamilie zu finden ist und die Lernspielsets in jedem Kinderzimmer zu Hause sind. Dabei wollen wir auch zukünftig unsere nachhaltige und ökologische Herstellung sowie den didaktischen Bezug nicht aus den Augen verlieren und weiterhin ausschließlich in Deutschland produzieren.

J.Wißner 01.01.2023





- Unsere Lernspiele stehen unter dem Motto **aktiv lernen – sehen, sprechen, handeln** und helfen den Kindern, das in der Schule Gelernte spielend zu vertiefen.

Unser nachhaltiges und ökologisches RE-Wood® Material wird aus zerkleinerten Holzresten deutscher Produktion und einem recycelten Bindemittel im Verhältnis 80 zu 20 ressourcenschonend hergestellt. RE-Wood® ist zu 100%-recyclebar, CO2-neutral und frei von Schadstoffen. Artikel aus RE-Wood® sind stabil, leicht und besitzen eine hohe Gebrauchssicherheit. Informieren Sie sich gerne genauer über RE-Wood® auf [www.wissner-aktiv-lernen.com](http://www.wissner-aktiv-lernen.com)



- Unser nachhaltiges und schadstoffreies RE-Plastic®-Material besteht zu 100% aus recyceltem Kunststoff desselben Werkstofftyps. Es ist sowohl qualitativ als auch optisch und haptisch zum bisher verwendeten Material absolut gleichwertig. Da RE-Plastic® wiederum zu 100% recycelt werden kann, sorgen wir so für einen stetigen, effektiven und verantwortungsbewussten Recycling-Kreislauf. Informieren Sie sich gerne genauer über RE-Plastic® auf [www.wissner-aktiv-lernen.com](http://www.wissner-aktiv-lernen.com)



Mehr Infos zu unseren Technologien



## Stapelzahlen Starter-Set (11 Stück)

**SPIELMATERIAL**  
Satz aus 11 Stapelzahlen aus RE-Wood®.  
1 x 1, 1 x 2, 1 x 3, 1 x 4, 2 x 5, 1 x 6, 1 x 7, 1 x 8, 1 x 9, 1 x 10 ermöglicht mehrfach den Wert 10 mit unterschiedlichen Stapelzahlen zu stapeln. Der Wert der Stapelzahlen (aus Vollmaterial) entspricht der Höhe in Zentimeter. Alle Zahlen sind 4 cm breit und 3 cm tief. Verpackt im Karton mit Anleitung.

- SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ**
1. Das Erkennen von Zahlen, ohne vorher zählen zu müssen
  2. Das Vorwärts- und Rückwärtszählen
  3. Erlernen der Schreibweise durch Nachfahren der Stapelzahlen
  4. 10-er Bündelung
  5. Die vier Grundrechenarten durch Zerlegen und Stapeln handelnd nachvollziehen

EAN-Code: 4260414067945



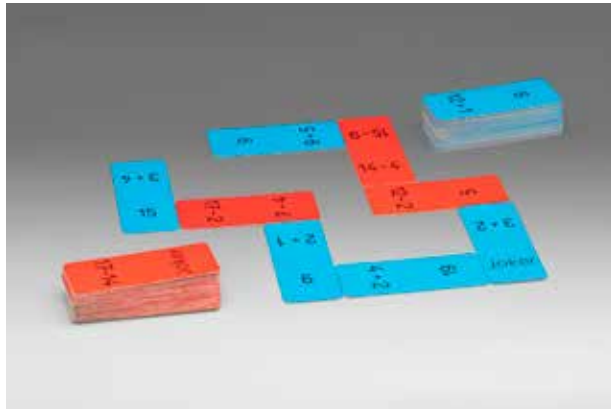
**GLEICHE HÖHE = GLEICHER WERT**



<http://bit.ly/aktivlernen>



R80020.000 **13,90 €**



## Domino Addition und Subtraktion

**SPIELMATERIAL**  
60 Aufgabenkärtchen (30 blaue = leichtes Spiel; 30 rote = schweres Spiel; gemischt = großes Spiel). Spielerisches Üben von Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum 1-20. Für 2-4 Spieler.  
1 Anleitung in 4 Sprachen (DE, EN, FR und ES).  
Größe eines Domino-Kärtchens: 10,7 x 4,2 cm.  
Hergestellt aus 100% recycelter, kaschierter Pappe.



**SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spielerisches Üben von Plus- und Minusaufgaben im Zahlenraum 1-20
2. Gelerntes anwenden und vertiefen
3. Kopfrechnen üben, wichtige Zahlenbeziehungen zueinander einstudieren

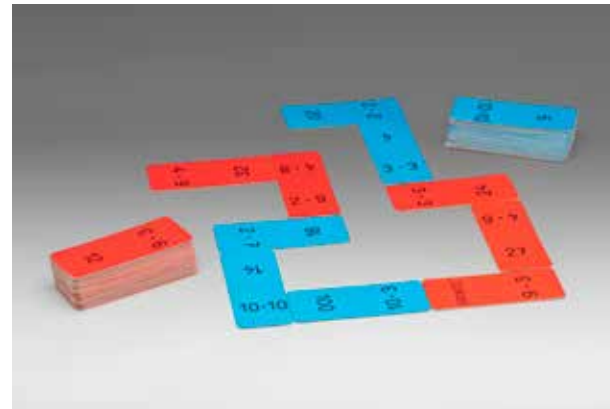
EAN-Code: 4260414067716



<http://bit.ly/aktivlernen>



200096.IMP **14.95 €**



## Domino Multiplikation

**SPIELMATERIAL**  
60 Aufgabenkärtchen (30 blaue = leichtes Spiel; 30 rote = schweres Spiel; gemischt = großes Spiel). Spielerisches Üben von Einmaleins-Aufgaben im Zahlenraum 1-100. Für 2-4 Spieler.  
1 Anleitung in 4 Sprachen (DE, EN, FR und ES).  
Größe eines Domino-Kärtchens: 10,7 x 4,2 cm.  
Hergestellt aus 100% recycelter, kaschierter Pappe.



**SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spielerisches Üben des kleinen Einmaleins
2. Gelerntes anwenden und vertiefen
3. Kopfrechnen üben, wichtige Zahlenbeziehungen zueinander einstudieren

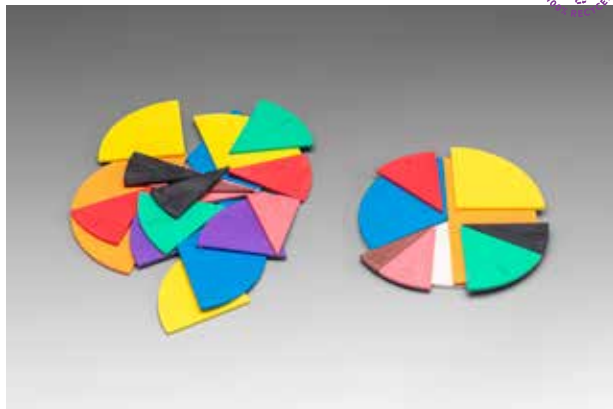
EAN-Code: 4260414067723



<http://bit.ly/aktivlernen>



200097.IMP **14.95 €**



## Bruchrechen- teile rund, 22 Teile

### SPIELMATERIAL

1 Vollkreis (ø 10 cm) und 21 verschiedene Bruchrechentteile in unterschiedlichen Farben. Der jeweilige Bruchteil ist auf den entsprechenden Segmenten eingepreßt. 1x  $1/1$ , 2x  $1/2$ , 3x  $1/3$ , 4x  $1/4$ , 2x  $1/5$ , 2x  $1/6$ , 2x  $1/8$ , 2x  $1/10$ , 2x  $1/12$  und 2x  $1/20$ .

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Brüche als Anteile von etwas Ganzem verstehen
2. Vergleichen und Ordnen von Brüchen mit gemeinsamen oder verschiedenen Nennern
3. Verständnis für den Zusammenhang zwischen Brüchen und
4. Anteilen (Bruch- Nenner – Zähler)
5. Unterstützung beim Kürzen und Erweitern
6. Handelndes und anschauliches Lösen von Bruchrechnungsaufgaben

EAN-Code: 4260414066757

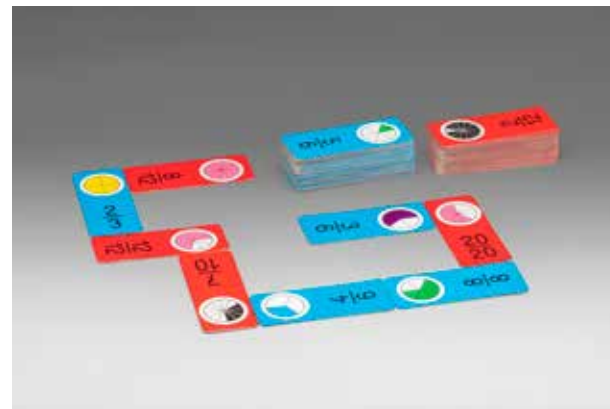
120125.IMP **7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066757



## Domino Bruchrechnen

### SPIELMATERIAL

60 Aufgabenkärtchen (30 blaue = leichtes Spiel; 30 rote = schweres Spiel).

Spielerisches Üben der gängigsten Bruchaufgaben. Für 2-4 Spieler.

1 Anleitung in 4 Sprachen (DE, EN, FR und ES).

Größe eines Domino-Kärtchens: 10,7 x 4,2 cm.

Ideal kombinierbar mit unserem runden Bruchrechen Satz (Bestellnr.: 120125.IMP, EAN: 4260414066757, S.8) Hergestellt aus 100% recycelter, kaschierter Pappe.



### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Spielerisches Üben der gängigsten Bruchaufgaben
2. Gelerntes anwenden und vertiefen
3. Kopfrechnen üben, wichtige Zahlenbeziehungen zueinander einstudieren

EAN-Code: 4260414067747

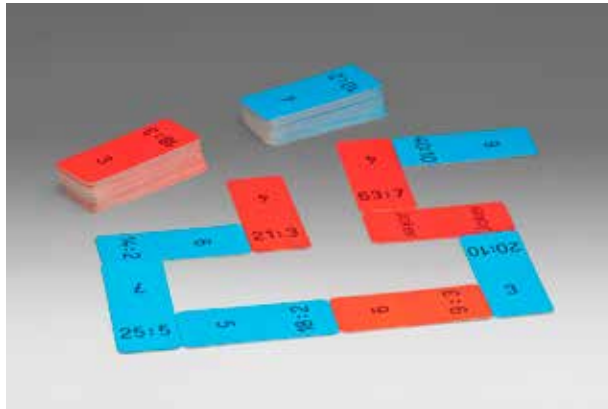


<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 067747

200099.IMP **14,95 €**



## Domino Division

**SPIELMATERIAL**  
60 Aufgabenkärtchen (30 blaue = leichtes Spiel; 30 rote = schweres Spiel; gemischt = großes Spiel). Spielerisches Üben von Teilungsaufgaben im Zahlenraum 1-100. Für 2-4 Spieler.  
1 Anleitung in 4 Sprachen (DE, EN, FR und ES).  
Größe eines Domino-Kärtchens: 10,7 x 4,2 cm.  
Hergestellt aus 100% recycelter, kaschierter Pappe.

**SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spielerisches Üben der gängigsten Teilaufgaben
2. Gelerntes anwenden und vertiefen
3. Kopfrechnen üben, wichtige Zahlenbeziehungen zueinander einstudieren
4. Rechnen mit Zehnerübergang
5. Förderung der Motivation durch spielerischen Wettstreit

EAN-Code: 4260414067730

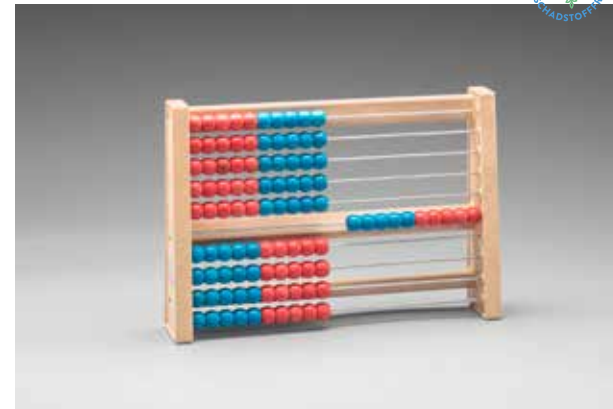


<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 067730

200098.IMP **14,95 €**



## Rechenrahmen

**SPIELMATERIAL**  
Hunderter-Rechenrahmen aus dem Naturmaterial RE\_Wood® mit 100 Kugeln. Die roten und blauen Kugeln sind in einer 5er-Struktur angeordnet.

**SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Zahlendarstellung und Zählen
2. 1 weniger - 1 mehr
3. Addition - Dazuzählen mit und ohne Zehnerübergang
4. Multiplikation - Vervielfachen
5. Division - Aufteilen - Verteilen

EAN-Code: 4260414066665



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066665

080203.IMP **12,95 €**



## Geometrische Legeplättchen (Pattern Blocks)

**SPIELMATERIAL**  
40 Legeplättchen (Pattern Blocks) aus 5mm starkem RE-Wood® in 6 verschiedenen geometrischen Grundformen: 4 Sechsecke, 4 Trapeze, je 8 kleine und große Rhomben, 8 Quadrate und 8 Dreiecke.

**SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Kreatives Legen von Mustern und Figuren
2. Entdecken und Benennen verschiedener Flächenformen
3. Erkennen der Deckungsgleichheit
4. Entdecken von Symmetrien
5. Stärkung von Konzentration und Ausdauer

EAN-Code: 4260414066641



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066641

039720.IMP **7.95 €**



## 11 Ziffern

**SPIELMATERIAL**  
Satz aus 11 Ziffern von 1 bis 10. Die aus RE-Wood® gefertigten Ziffern sind 7 cm hoch und 1 cm dick

**SPIELINHALT/GEFÖRDERTE  
KOMPETENZ**

1. Nummerierte Richtungspfeile unterstützen eine korrekte Schreibweise
2. Das Begreifen der Ziffern erleichtert das Kennenlernen der einzelnen Zahlen
3. Vertiefungen in der Mitte der Ziffern ermöglichen das Nachspuren

EAN-Code: 4260414067167



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 067167

R80000.IMP **7.95 €**



## Mathespiel - Hunderterraum

### SPIELMATERIAL

2 Hunderterplatten mit und ohne aufgedruckte Zahlen, 22 Zehnerstäbe, 6 Fünferstäbe und 28 Einerwürfelchen aus RE-Wood®, je 2 rote und blaue Würfel.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Spielerisches Üben und Festigen der Zahlenräume bis 20 und bis 100
2. Üben von strukturiertem Zählen
3. Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum 1-100
4. Erlernen und Vertiefen der Zehnerübergänge
5. Operatives Handeln mit der Hundertertafel-Systematik
6. Motivation zur Erstellung eigener Aufgaben durch Selbstkontrolle und spielerischen Wettstreit

EAN-Code: 4260414066894

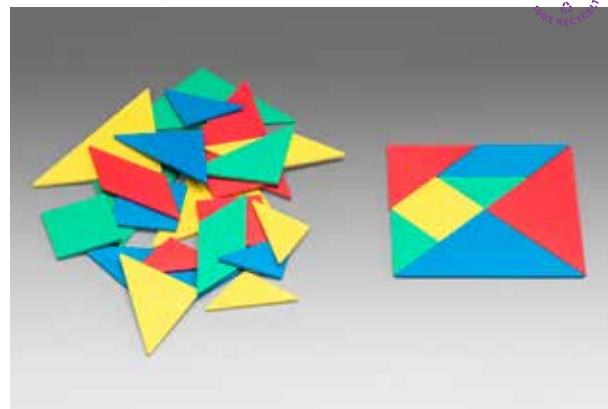


<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066894

200020.IMP **19,90 €**



## Farbiger Tangramsatz mit 28 Teilen

### SPIELMATERIAL

28 Teile in 4 verschiedenen Farben (rot, blau, grün, gelb) mit je 7 Formen aus RE-Plastic®. Die Gesamtgröße eines Tangrams beträgt 10 x 10 cm.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Eigenes, kreatives Erstellen von Figuren und Mustern – aktiv-entdeckender Zugang zur Geometrie
2. Zusammenlegen von sieben Teilen zu einem Quadrat –
3. Knoteffekt – Förderung von Ausdauer und Geduld
4. Erkenntnis von Lagebeziehungen
5. Ordnen der Figuren nach Form und Farbe – Verständnis geometrischer Figuren
6. Erkennen von Deckungsgleichheit und Symmetrie

EAN-Code: 4260414066726



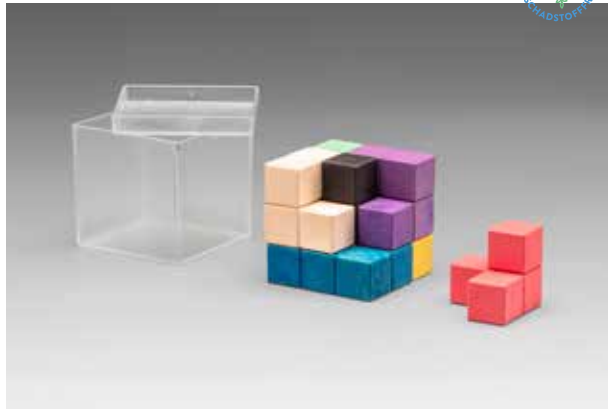
<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066726

080700.IMP **7.95 €**





## SOMA-Würfel, 7 farbige Elemente

**SPIELMATERIAL**  
Soma – Würfel (6 x 6 x 6 cm) aus 7 Teilen in den Farben rot, blau, weiß, gelb, grün, lila und schwarz. Die unterschiedlichen Teile sind jeweils aus 4 bzw. 3 Einzelsteinen zusammengesetzt.

- SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**
1. Einstieg in das räumliche Denken durch Bau zahlreicher einfacher Figuren - Förderung einer lösungsorientierten Kreativität
  2. Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens
  3. Erstellen eines Würfels (240 Möglichkeiten) oder andere geometrischer Körper
  4. Stärkung von Konzentration und Ausdauer

EAN-Code: 4260414066702

080555.IMP

**9,95 €**

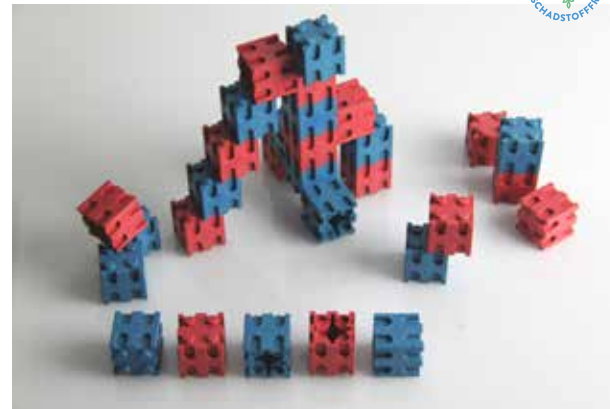
Vorlagen für  
SOMA Würfel



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066702



## 30 Steckwürfel rot - blau

**SPIELMATERIAL**  
Je 15 blaue und rote Steckwürfel aus RE-Wood®. Die Steckwürfel sind allseitig und auch versetzt steckbar.

- SPIELINHALT/  
GEFÖRDERTE KOMPETENZ**
1. Ungeordnete Menge an Plättchen schätzen und dann zählen- Erarbeitung eines fundierten Zahlbegriffs
  2. Geordnete Mengen legen und zerlegen
  3. Addition und Subtraktion (Tausch und – Umkehraufgaben)
  4. Kreatives Bauen von Figuren und Körpern
  5. Unterstützung beim Übergang von visueller und motorischer Rechentechnik zum abstrakten Zählen und Rechnen

EAN-Code: 4260414067181

080582.IMP **7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 067181



## 50 Wendeplättchen rot - blau

**SPIELMATERIAL**  
50 rot/blau Wendeplättchen aus RE-Plastic®. Mit einem Durchmesser von 2,5 cm und einer Stärke von 0,5 cm sind die Plättchen für Kinderhände gut greifbar.

**SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Ungeordnete Menge an Plättchen schätzen und dann zählen - Erarbeitung eines fundierten Zahlbegriffs
2. Geordnete Mengen legen und zerlegen
3. Addition und Subtraktion (Tausch und - Umkehraufgaben)
4. Anschauliche Darstellung einfacher Einmaleins-Aufgaben Multiplikation mit entsprechenden Umkehraufgaben (Division)
5. Unterstützung beim Übergang von visueller und motorischer Rechentechnik zum abstrakten Zählen und Rechnen

EAN-Code: 4260414066733

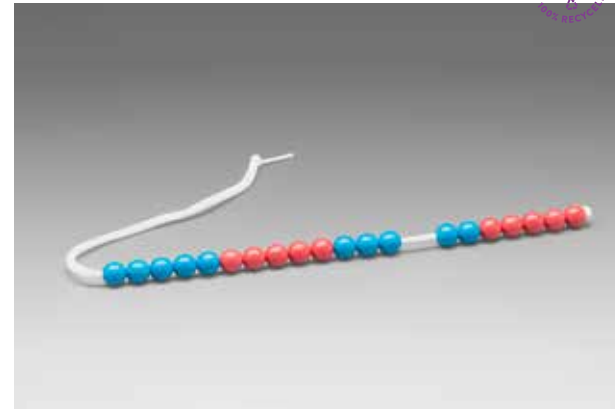
080810.IMP **7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066733



## 20er Rechenkette, rot-blau

**SPIELMATERIAL**  
Rechenkette (ca. 45 cm) mit 20 Kugeln, die im 5er-Schritt auf einer reißfesten, dehnbaren Schnur aufgefädelt sind. Die Kugeln sind aus RE-Plastic® und haben einen Durchmesser von 10 mm. Beim Ziehen der Schnur wird die leichte Kugelarretierung aufgehoben und alle Perlen rutschen wieder aneinander.

**SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spaß am Rechnen und Üben der Feinmotorik
2. Spielerische Förderung des Zahlenverständnisses
3. Erkennen von Mengen
4. Größer - gleich - kleiner - Vergleiche
5. Erschließung des Zahlenraums bis 20
6. Erkennen und Nutzen der 5er und 10er-Struktur

EAN-Code: 4260414066672

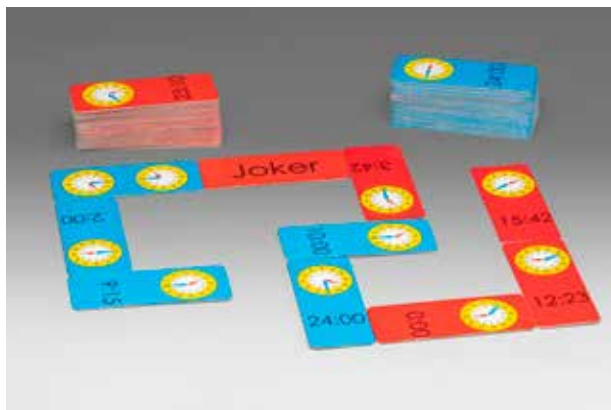


<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066672

080253.IMP **5.95 €**



## Uhrzeit Domino

**SPIELMATERIAL**  
60 Aufgabenkärtchen, 1 Anleitung  
(30 blaue = leichtes Spiel; 30 rote = schweres Spiel; gemischt = großes Spiel)

1 Anleitung in 4 Sprachen (DE, EN, FR und ES).

Größe eines Domino-Kärtchens:  
10,7 x 4,2 cm.

Hergestellt aus 100% recycelter, kaschierter Pappe.

**SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spielerisches Üben rund um die Uhr und die Zeit
2. Gelerntes anwenden und vertiefen
3. Verknüpfung von analoger und digitaler Uhrenanzeige
4. Förderung der Motivation durch spielerischen Wettstreit

EAN-Code: 4260414067143



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 067143

200095.IMP

**14.95 €**



## Lernuhr ø 11 cm

**SPIELMATERIAL**  
Lernuhr aus RE-Plastic® mit erhabenem Ziffernblatt sowie verstellbaren und synchronen Stunden- und Minutenzeigern.

**SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Kennenlernen der Funktion des großen und kleinen Zeigers
2. Ablesen der Uhrzeit und die Uhr nach vorgegebenen Uhrzeiten stellen.
3. Unterscheiden von Stunden, Minuten und Sekunden sowie den Begriffen „viertel“ und „halb“
4. Rechnen mit Uhrzeiten (Zeiten addieren- Zeitspannen berechnen)
5. Schnelleres Verständnis des Systems mit 24 Stunden, 60 Minuten und 60 Sekunden

EAN-Code: 4260414066740



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066740

090203.IMP

**7.95 €**

ab 5  
Jahren



## 30 farbige Rechenstäbe

### SPIELMATERIAL

Farbige Rechenstäbe aus RE-Wood® mit eingefräster Unterteilung (Cuisinaires und Dienes System kombiniert). 11 Einer weiß 1x1x1 cm, 5 Zweier rot 2x1x1 cm, 4 Dreier grün 3x1x1 cm, 3 Vierer rosa 4x1x1 cm, 2 Fünfer gelb 5x1x1 cm, 1 Sechser dunkelgrün 6x1x1 cm, 1 Siebener schwarz 7x1x1 cm, 1 Achter braun 8x1x1 cm, 1 Neuner blau 9x1x1 cm, 1 Zehner orange 10x1x1 cm

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Entdecken des Zahlenraums 1-10
2. Zuordnung von Farben zu entsprechenden Zahlen
3. Bildung des Zahlbegriffs – Erschließung des Zehner-Stellenwertsystems
4. Erschließung aller Grundrechenarten durch sichtbare Zuordnung und begreifbares, spielerisches Lernen

EAN-Code: 4260414066696

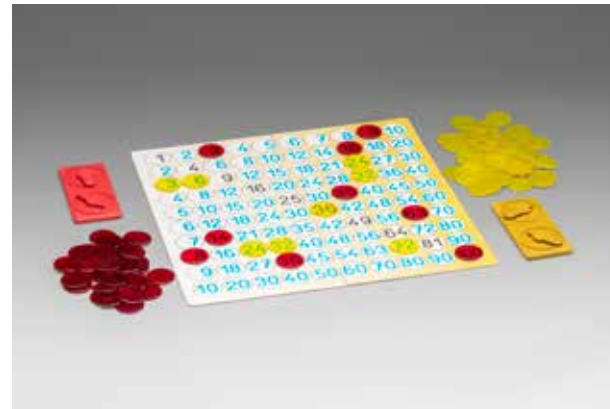
080510.IMP **7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



aktiv  
lernen  
WISSEN  
ab 6  
Jahren



## Mathespiel - kleines Einmaleins

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett, je 55 rote und gelbe transparente Plättchen,
- 2 Zufallsgeneratoren mit jeweils 2 Drehrädern,
- 1 Anleitung mit Lösungstabelle.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Spielerisches Üben und Festigen des kleinen Einmaleins
2. Möglichkeit der Kontrolle durch beiliegende Lösungstabelle
3. Automatisierung von leicht zu merkenden Kernaufgaben des Einmaleins
4. Möglichkeit, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer individuell zu steigern

EAN-Code: 4260414066900



<http://bit.ly/aktivlernen>



200030.IMP **19.90 €**



## Zahlenzerlegungsbox mit 20 Kugeln

**SPIELMATERIAL**  
Zahlenzerlegungsbox (12,5 x 7,5 x 1,5 cm) mit drei trennbaren Kammern und 20 roten Kugeln.

**SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Anschauliches Zerlegen von Zahlen innerhalb des 10er- bzw. 20er-Zahlenraumes
2. Bildliche Darstellung von Additions- und Subtraktionsaufgaben und Aufstellen einfacher Gleichungen
3. Errechnen verdeckter Kugeln durch Abdecken von Kammern
4. Zerlegung in zwei Summanden durch Schließen der linken Kammer
5. Zerlegung in drei Summanden durch Öffnen des linken Kammerdeckels
6. Selbstkontrolle (hoher Anforderungscharakter) durch jeweiliges Öffnen und Schließen der zwei Deckel

EAN-Code: 4260414066689

080350.IMP **7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



## Mathespiel - Uhrzeit

**SPIELMATERIAL**  
1 Spielbrett mit Zeigersatz, 4 Spielsteine, 90 Aufgabenkärtchen, 1 Würfel, 1 Anleitung

**SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

1. Spielerisches Üben und erlerntes Vertiefen rund um die Uhr und die Zeit
2. Verknüpfung von analoger und digitaler Uhrenanzeige
3. Förderung der Motivation durch spielerischen Wettstreit

EAN-Code: 4260414067129



<http://bit.ly/aktivlernen>



20090.IMP **19.90 €**



## EURO - Spielgeld 44 Teile

### SPIELMATERIAL

Satz aus 22 Scheinen (5 x 5€, 5 x 10€, 3 x 20€, 3 x 50€, 2 x 100€, 2 x 200€ und 2 x 500€) und 22 Münzen (5 x 1 Cent, je 2 x 2, 5, 10, 20 und 50 Cent, 5 x 1€ und 2 x 2€). Die Papierscheine sind etwa 15% verkleinert. Die Münzen sind aus Kunststoff und haben Originalgröße.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Erkennen der einzelnen Geldwerte und deren Verhältnis zueinander
2. Nachstellen verschiedener Einkaufsszenarien
3. Spielerisches Erlernen von Addition und Subtraktion
4. Frühzeitiges Erlernen des Umgangs mit Geld

EAN-Code: 4260414066719



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066719

080645.IMP

**7.95 €**



## Mathespiel - Längeneinheiten

### SPIELMATERIAL

1 Spielbrett, 37 Aufgabenkarten, 4 Spielsteine, 1 Würfel, 1 Anleitung.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Wiederholung und Festigung bekannter Längeneinheiten (mm, cm, dm, m)
2. Beziehungsreiches Verknüpfen von passenden Längeneinheiten mit alltäglichen Gegenständen
3. Spielerisches Umwandeln und beziehungsreiches Anwenden von Längeneinheiten im 10er-Stellenwertsystem
4. Förderung der Motivation durch spielerischen Wettstreit

EAN-Code: 4260414066887



<http://bit.ly/aktivlernen>



4 260414 066887

200010.IMP

**19.90 €**



## Starter-Set 1

Inhalte:

- 1 x 039720.IMP - 40 geometrische Legeplättchen
- 1 x 080203.IMP - 100er Rechenrahmen rot/blau
- 1 x 080253.IMP - Rechenkette bis 20 rot/blau
- 1 x 080350.IMP - Zahlenzerlegungsbox
- 1 x 080510.IMP - 30 farbige Rechenstäbe
- 1 x 080555.IMP - SOMA - Würfel, 7 farbige Elemente
- 1 x 080645.IMP - EURO - Spielgeldsatz, 22 Münzen und 22 Scheine
- 1 x 080700.IMP - farbiger Tangramsatz, 28 Teile
- 1 x 080810.IMP - 50 Wendeplättchen, rot/blau
- 1 x 090203.IMP - Lernuhr
- 1 x 120125.IMP - Bruchrechenteile rund, 22 Teile
- 1 x R80000.IMP - Ziffersatz aus 11 Ziffern
- 1 x 080582.IMP - 30 Steckwürfel rot/blau
- 1 x 200010.IMP - Mathespiel - Längeneinheiten
- 1 x 200020.IMP - Mathespiel - Hunderterraum
- 1 x 200030.IMP - Mathespiel - kleines Einmaleins
- 1 x 200090.IMP - Mathespiel - Uhrzeit
- 1 x 200095.IMP - Domino - Uhrzeit
- 1 x 200096.IMP - Domino - Addition & Subtraktion im 20er Zahlenraum
- 1 x 200097.IMP - Domino - Multiplikation
- 1 x 200098.IMP - Domino - Division
- 1 x 200099.IMP - Domino - Bruchrechnen
- 1 x R80020.000 - Stapelzahlen Starter-Set (11 Stück), im Karton mit Anleitung

2 x 200000.007 - Display (18 x 17 x 36 cm)

10 x Lernspielset-Katalog



200000.100 **Preis auf Anfrage**



## Starter-Set 2

Inhalte:

- 2 x 039720.IMP - 40 geometrische Legeplättchen
- 2 x 080203.IMP - 100er Rechenrahmen rot/blau
- 2 x 080253.IMP - Rechenkette bis 20 rot/blau
- 1 x 080350.IMP - Zahlenzerlegungsbox
- 2 x 080510.IMP - 30 farbige Rechenstäbe
- 2 x 080555.IMP - SOMA - Würfel, 7 farbige Elemente
- 2 x 080645.IMP - EURO - Spielgeldsatz, 22 Münzen und 22 Scheine
- 2 x 080700.IMP - farbiger Tangramsatz, 28 Teile
- 2 x 080810.IMP - 50 Wendeplättchen, rot/blau
- 2 x 090203.IMP - Lernuhr
- 2 x 120125.IMP - Bruchrechenteile rund, 22 Teile
- 2 x R80000.IMP - Ziffernsatz aus 11 Ziffern
- 2 x 080582.IMP - 30 Steckwürfel rot/blau
- 1 x 200010.IMP - Mathespiel - Längeneinheiten
- 2 x 200020.IMP - Mathespiel - Hunderterraum
- 2 x 200030.IMP - Mathespiel - kleines Einmaleins
- 1 x 200090.IMP - Mathespiel - Uhrzeit
- 1 x 200095.IMP - Domino - Uhrzeit
- 1 x 200096.IMP - Domino - Addition & Subtraktion im 20er Zahlenraum
- 1 x 200097.IMP - Domino - Multiplikation
- 1 x 200098.IMP - Domino - Division
- 1 x 200099.IMP - Domino - Bruchrechnen
- 2 x R80020.000 - Stapelzahlen Starter-Set (11 Stück), im Karton mit Anleitung
  
- 1 x 200000.006 - Tray (60 x 40 x 30 cm) und Topschild
- 2 x 200000.007 - Display

20 x Lernspielset-Katalog



200000.200 **Preis auf Anfrage**





LERNT MAN NICHT AM BESTEN,  
OHNE ES ZU MERKEN?!



---

Ihr Fachhändler