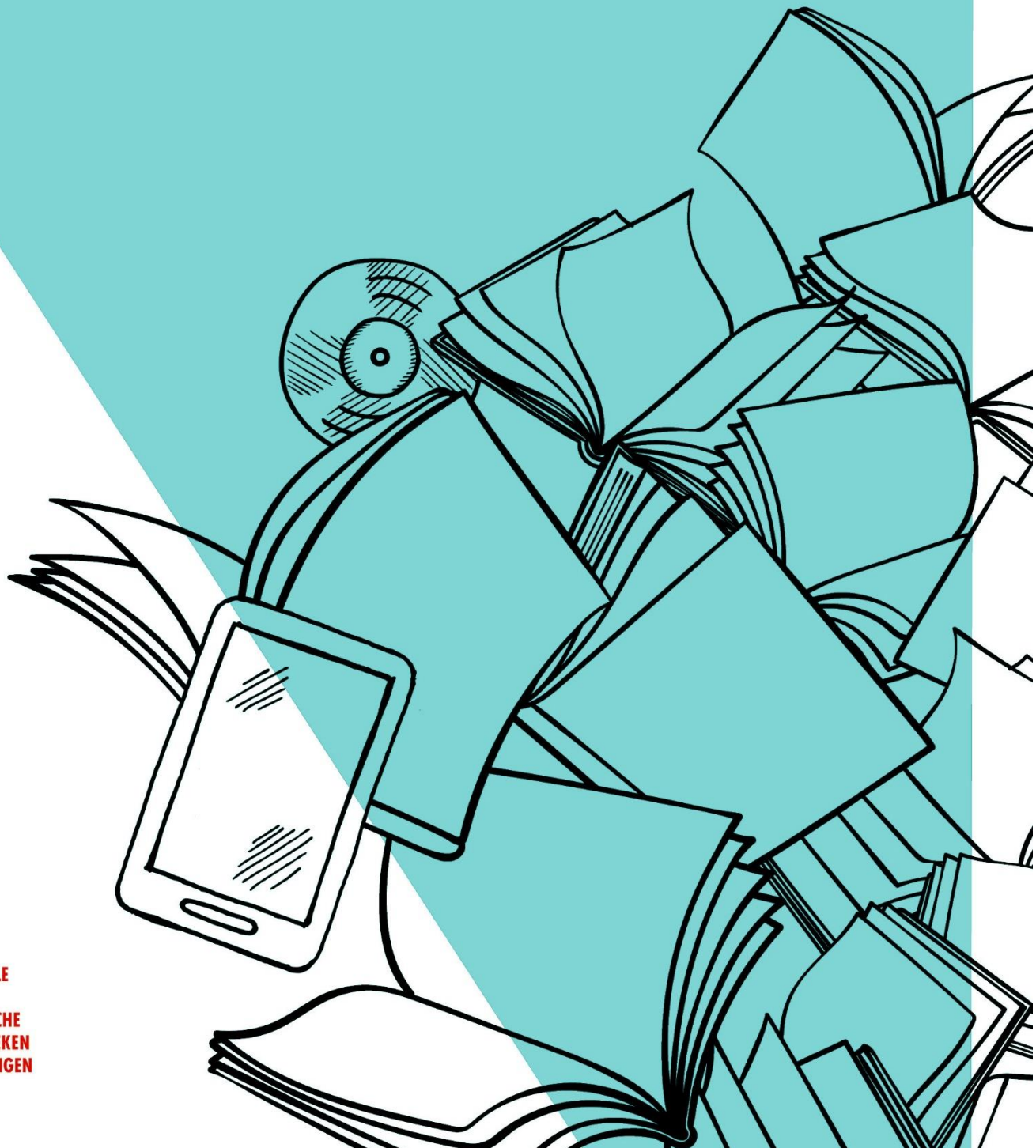


Makerspace und Spiele für Veranstaltungen 2024

ANGEBOTE FÜR
BIBLIOTHEKEN UND SCHULEN



LANDES-
FACHSTELLE
FÜR
ÖFFENTLICHE
BIBLIOTHEKEN
IN THÜRINGEN

Kontakt

Hausanschrift Landesfachstelle für Öffentliche Bibliotheken in Thüringen Domplatz 1 99084 Erfurt E-Mail: landesfachstelle@erfurt.de	Sabine Brunner Leiterin Tel.: 0361/26289370 E-Mail: sabine.brunner@erfurt.de brunner@bibliotheken-thueringen.de	<ul style="list-style-type: none">• Beratung von Bibliotheksträgern und BibliotheksleiterInnen in allen grundsätzlichen Fachfragen• Beratung bei Bau- und Einrichtungsfragen• Planung und Vergabe staatlicher Fördermittel
	Heike Meier Mitarbeiterin Aus- und Fortbildung Tel.: 0361/26289371 E-Mail: heike.meie@erfurt.de meier@bibliotheken-thueringen.de	<ul style="list-style-type: none">• Betreuung aller neben- und ehrenamtlich geleiteten Bibliotheken• Bibliotheksstatistik• Qualitätsmanagement
Postadresse Landesfachstelle für Öffentliche Bibliotheken in Thüringen Postfach 900215 99105 Erfurt	Elisabeth Greil Mitarbeiterin Verwaltung, Öffentlichkeitsarbeit, Haushalt Tel.: 0361/26289372 E-Mail: elisabeth.greil@erfurt.de	<ul style="list-style-type: none">• Bearbeitung der Zuwendungsverträge und Verwendungsnachweise• Haushalt• Web-Anwendungen und Öffentlichkeitsarbeit
	Anke Martin Mitarbeiterin Ergänzungsbibliothek Tel.: 0361/26289373 E-Mail: anke.martin@erfurt.de	<ul style="list-style-type: none">• Betreuung und Koordination der thematischen und AV-Bestände des Medienpools• Bearbeitung Leihverkehrsbestellung

Register

Kontakt.....	2
Ausleihbedingungen	5
Ausstattung	6
Handpuppe Opa	6
Kamishibai	6
Kamishibai: Praxisbücher	6
Kniebuchaufsteller	6
Präsentationstisch	7
Schattentheater.....	7
Schattentheater: Praxisbücher	7
Werbeaufsteller.....	7
Wimpelkette	7
Würfel Thuebibnet	7
Zitate-Würfel	8
Material	8
Medienrucksack.....	8
MINT	8
Experimentierkasten Elektro.....	8
fischertechnik education Mechanics 2.0	8
MakerBox Vol. 5 - Easy Elektro Start	8
MakerBox Vol. 17 - Globus Orboot.....	9
MakerBox Vol. 24 - Technik Workshop	9
Mini-Box Elementarphysik - Optik.....	9
Schüler-Experimentierset Photovoltaik.....	10
Windkraft-Bausatz	10
Musik und Klang	11
Bauklötze mit Klängen für Blinde Bausteine Color	11
Klassenrhythmikset.....	11
Tongo-Go - Stahlzungentrommel	11
Robotik & Coding.....	11
Andy.....	11
Artie Max.....	12
Bee-Bot	12
Calliope mini	12
Cubetto : Programmierbarer Lernroboter	12
Cubetto Abenteuer Paket	13
Dash-Roboter.....	13
Intelino Smart Train	13
MakerBox Vol. 1 - Dash.....	14
MakerBox Vol. 11 - Sphero BOLT	14
MakerBox Vol. 20 - Blue-Bot	14
MakerBox Vol. 23 - Sphero mini.....	15

Makey Makey Kit.....	15
Ozobot	15
Robo Wunderkind Education Kit.....	16
Sphero indi.....	16
Wooden puzzles for Ozobot	16
Spiele für Veranstaltungen	17
Bibliotheks-Memo	17
Brettspiel-Set mit Würfel & Becher Taktil	17
Disc Deluxe.....	17
Escape-Room-Kiste.....	17
Escape-Room: Praxisbücher	18
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Dame / Mühle	18
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Verflix & Six	18
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Halma	19
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Wortschatz.....	19
Fallschirm-Schwungtuch.....	19
Hüpfsäcke	19
Jumbo Black & White Dominoes - Jumbo Schwarz und Weiß Dominosteine.....	20
LEGO City Kiste 1.....	20
LEGO City Kiste 2.....	20
LEGO Classic und City Kiste	20
Ludo	20
MakerBox Vol. 21 - Challenge	21
Maxi-Domino.....	21
Senioren-Brettspiel TAC Premium mit großer Kartenbeschriftung.....	21
Tic, Tac, Toe.....	21
XXL Angelfieber Gesellschaftsspiel.....	22
XXL Hexenküche Brettspiel	22
Technik	22
3D-Druck-Stift	22
Beamer	22
Diaprojektor.....	23
Dokumentenkamera	23
Foto-/Video-Stativ Tripod EA 550.....	23
Foxy-Reader	23
Kekzhörer Starterset Blau + Audiochip Cookie Crew	23
Kekzhörer Starterset Rot + Audiochip Cookie Crew	24
Nintendo DS i XL 99910	24
Nintendo New 3DS XL.....	24
Nintendo Switch	24
Nintendo Wii.....	24
Playstation 4	24
Playstation 5	25

SAMi – der Lesebär	25
TING - Der Hörstift	25
Tiptoi - Der Stift	26
Tolino vision 3 HD	26
Toniebox Starterset grün mit Kreativ-Tonie	26
Toniebox Starterset hellblau mit Kreativ-Tonie	26
Toniebox Starterset pink mit "Die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte"	27
Xoro HTC Fernseher	27

Ausleihbedingungen

Die Ausleihdauer der Präsentationsmittel/Makerspace beträgt **4 Wochen** oder kann **nach Absprache** individuell mit Ihnen festgelegt werden. Für den Transport sollte die Bibliothek selbst sorgen. Bitte sprechen Sie sich kurz vorher mit der Fachstelle ab. Sie können die Technik in der Landesfachstelle ausprobieren.

Die von uns bereitgestellten Präsentationsmittel sollen ergänzend Ihre Öffentlichkeitsarbeit unterstützen.

Ausstattung

Handpuppe Opa

Die Handpuppe ist eine einfache Hilfe bei Veranstaltungen mit Kindern. Die Handpuppe kann nicht lesen und eignen sich dadurch hervorragend als Partner in der Leseanimation. Mit ihr werden spielerische und humorvolle Buchvorstellungen und Leserunden möglich.

Handpuppe Opa 64 cm	99104
------------------------	-------

Kamishibai

Das Kamishibai ist ein Bühnenmodell aus Holz und eignet sich gut für lebendige Leseveranstaltungen. Dafür werden in den Kamishibai-Aufsteller nach und nach Bildkarten eingeschoben. So entfaltet sich die Geschichte vor den Augen der Zuhörer.

Kamishibai : japanisches Erzähltheater. 1 Holzrahmen, aufklappbare Seitenteile	99105
---	-------

Kamishibai : japanisches Erzähltheater. 1 Holzrahmen, aufklappbare Seitenteile	99057
---	-------

Kamishibai: Praxisbücher

Mediennummer	Verfasser	Titel	Thematik – Inhalt
42844	Brandt, Susanne	Mein Erzähltheater Kamishibai: Deutsch lernen mit Bildern und Geschichten	Praxis- und Methodenbuch zum Erzähltheater
34886	Gruschka, Helga	Mein Kamishibai	Praxis- und Methodenbuch zum Erzähltheater
54226	Platt, Charles	Make: Elektronik: Eine unterhaltsame Einführung für Maker, Kids, Tüftlerinnen und Bastler	
39482	Seggewiß, Swana	Kamishibai-Geschichten für den Kindergarten	Praxis- und Methodenbuch zum Erzähltheater

Kniebuchaufsteller

Ein Aufsteller für Kniebücher. Ein Kniebuch ist ein Bilderbuch mit Spiralbindung in einem großen Querformat. Beim Vorlesen betrachten die Kinder die großen Abbildungen auf der ihnen zugewandten Seite. Dem Vorlesenden stehen auf der Rückseite neben verkleinerten Abbildungen auch der Text zum Vorlesen zur Verfügung.

Kniebuchaufsteller 1 Aufsteller	99058
------------------------------------	-------

Kniebuchaufsteller 1 Aufsteller	99059
------------------------------------	-------

Kniebuchaufsteller 1 Aufsteller	99060
------------------------------------	-------

Präsentationstisch

99050

Präsentationstisch
1 Messtisch (3 aufstellbare Tische)

Schattentheater

Beim Schattentheater werden farbige, schwarze oder weiße Schatten (Negativschatten) auf einer beleuchteten Leinwand erzeugt.

17/393

42839

Schattentheater : für das Schattenspiel in Kindergarten und Schule, mit Online-Zugang.
/ Konzeption, Text und S/W-Zeichnungen: Angelika Albrecht-Schaffer. - 1. Auflage. - München : Don Bosco, 2016. - Hartpappe, aufklappbare Seitenteile, Bühne mit weißer Folie bespannt ; Starterset mit 4 Figuren ; Begleitmaterial
EAN 4260179513794 : 49,00 €

SW: Schattentheater
Kindergartenmaterialien

Schattentheater: Praxisbücher

Mediennummer	Verfasser	Titel	Thematik – Inhalt
42842	Albrecht-Schaffer, Angelika	Schattentheater für Kinder	Praxisbuch für das Spiel mit Licht und Schatten

Werbeaufsteller

Aufsteller für Plakate, um Werbung für Ihre Bibliothek oder Veranstaltungen zu machen. Dazu können Sie bei der Landesfachstelle Eindruckplakate bestellen.

99049

Werbeaufsteller
1 Aufsteller für A2 Plakate

Wimpelkette

Schwarz/gelbe Wimpelkette zur Dekoration

99051

Wimpelkette

Würfel Thuebibnet

Werbemittel und Dekoration

99052

Würfel Thuebibnet
1 Würfel ; 40 x 40 x 40 cm

99053

Würfel Thuebibnet
1 Würfel ; 40 x 40 x 40 cm

Zitate-Würfel

Kann zur Dekoration oder als Messestand verwendet werden.

Zitate-Würfel 6 Würfel (40x40x40 cm) ; 1 Plexiglasscheibe (40x40 cm) ; 1 Plexiglasscheibe (40x40 cm)	99055
---	-------

Material

Medienrucksack

Zusammenstellung von Medien nach Wunsch

Medienrucksack 1 Rucksack	99100
------------------------------	-------

MINT

Experimentierkasten Elektro

Von einfachen Stromkreisen mit Batterie, Schalter und Lämpchen bis hin zur Alarmanlage mit Reed-Schalter führt der Experimentierkasten in die Elektrotechnik ein und ermöglicht auch Ungeübten den Einstieg in diese faszinierende Welt.

Bitte beachten Sie: 2 1,5-Volt-Batterien (LR3, AA, Mignon) wird benötigt. Diese ist nicht im Lieferumfang enthalten.

Experimentierkasten Elektro Kosmos Easy Elektro Start. - Basisplatte, Kontaktelemente, Batteriefach, Schalter, Taster, Umschalter, Lämpchen, Elektromotor, Relais, Summer, Messgerät, Spule, Eisenkern, Magnet, Magnetschalter, Kompass und Propeller, illustrierte Versuchsbeschreibungen	99037
---	-------

fischertechnik education Mechanics 2.0

Grundlagen der Mechanik und Statik

Das Set bietet lehrplanrelevante Themen aus den MINT-Bereichen Physik, Technik, Naturwissenschaften und unterstützt Schülerinnen und Schüler beim Erlangen grundlegender Kenntnisse zu mechanischen und technischen Prinzipien.

fischertechnik education Mechanics 2.0 : Baukasten. 500 Teile, Bauanleitung	99033
--	-------

MakerBox Vol. 5 - Easy Elektro Start

Von einfachen Stromkreisen mit Batterie, Schalter und Lämpchen bis hin zur Alarmanlage mit Reed-Schalter führt der Experimentierkasten in die Elektrotechnik ein und ermöglicht auch Ungeübten den Einstieg in diese faszinierende Welt.

Bitte beachten Sie: 2 1,5-Volt-Batterien (LR3, AA, Mignon) wird benötigt. Diese ist nicht im Lieferumfang enthalten.

24/1

99000

MakerBox Vol. 5 - Easy Elektro Start

199,90 €

4 Leitleisten 1 Steckkontakt; 7 Leitleisten 2 Steckkontakte; 4 Leitleisten 3 Steckkontakt; 2 Leitleisten 4 Steckkontakt; 1 Leitleisten 5 Steckkontakt; 1 Leitleisten 6 Steckkontakt; 1 Leitleisten 7 Steckkontakt; 1 Aufbauplatte; 1 Eisenkern; 3 Glühlämpchenmodule; 3 Glühlämpchen; 1 Kompass; 1 Luftschraube; 1 Magnetschalter; 1 Relais; 1 Spule/Elektromagnet; 2 Taster; 1 Batteriefach; 1 Elektromotor; 1 Magnet; 1 Messgerät; 1 Schalter; 1 Summer; 2 Umschalter; 1 Metallteile-Set; 3 Stoffreste; 10 Kartoneinlagen; 10 Kunststoffteile; 5 Holzbretter; 3 Aufbewahrungsboxen, 1 Transportbox; 1 Anleitung; 1 Inhaltsverzeichnis laminiert

MakerBox Vol. 17 - Globus Orboot

Mit dem interaktiven Globus Orboot die Welt entdecken: Er ist kein herkömmlicher Globus: Länder, Grenzen und Städtenamen sucht man zunächst vergeblich. Aber im Zusammenspiel mit der dazugehörigen App und einem Tablet oder Smartphone vermittelt er Kindern eine Menge Lehrreiches, Informatives und Wissenswertes über die einzelnen Länder sowie über unsere Welt.

24/3 I-III

99002

MakerBox Vol. 17 - Globus Orboot

App: Orboot Earth

199,90 €

1 Globus Orboot, Buch "Sieben Kontinente, ein Planet", Buch "Die bunte Welt der Flaggen", 5 Flaggenübersichten laminiert, "Erste Schritte" laminiert, "Eigenes Konto" laminiert, Kopiervorlage "Meine Reise" laminiert, 12 Buntstifte, 1 Bleistift und 1 Radiergumm, 1 Spitzer, 1 Aufbewahrungsbox, 1 Transportbox

MakerBox Vol. 24 - Technik Workshop

Anhand von 22 Funktions-Modellen mit großem Alltagsbezug erklärt dieser Experimentierkasten Schritt für Schritt, welche physikalischen Grundlagen hinter der jeweiligen Technik stecken. Ein spannender MINT-Workshop für Kinder von 10 bis 14 Jahren

24/4

99003

MakerBox Vol. 24 - Technik Workshop

315,90 €

1 Kosmos -Technik Workshop (80 Teile Boxverzeichnis laminiert); 1 Schere; 1 Kreppband; 1 Maßband; 2 Tischtennisbälle; 2 Holzbretter; 30 Unterlegscheiben; 1 Gewicht-Set; 1 LED-Taschenlampe; 1 Fertigpräparate für Mikroskop; 1 Küchenwaage; 18 Holzbausteine; 6 Aufbewahrungsboxen; 1 Transportbox; 1 Anleitung; 1 Inhaltsverzeichnis laminiert

Mini-Box Elementarphysik - Optik

Grundlegende Experimente zu Optik

Die Box enthält eine Anleitung sowie 19 verschiedene Artikel, z. B. eine Projektionsschachtel, eine Taschenlampe mit Lampenhalter, Batterien, eine Schlitzblende, Linsen, Schirme und einen Schattenstab. Eine Profilschiene, auf die optische Elemente gestellt werden, dient als optische Bank. Mit den Materialien der Box können grundlegende Experimente zum Themenbereich Optik durchgeführt werden.

Die Anleitung beschreibt die folgenden 15 Experimente:

Ausbreitung des Lichts, Entstehung des Schattens, Reflexion von Licht. Brechung des Lichts, Reflexion an einem Spiegel, Bilder am ebenen Spiegel, Brennpunkt einer Sammellinse, Bilder durch Sammellinsen, Funktion des Auges, Funktion der Brille, Modell einer Kamera, Modell eines Diaprojektors, Modell eines astronomischen Fernrohrs, Modell eines Mikroskops, Zerlegung des Lichts

24/19

99016

Mini-Box Elementarphysik - Optik

: Cornelsen Experimenta GmbH. - 1 Koffer, 1 Anleitung, 1 Profilschiene, 1 Projektionschatel, 1 Taschenlampe, 1 Lampenschalter, 1 Bikonvexe Linse $f = +50$ mm, 1 Bikonvexe Linse $f = +100$ mm, 1 Kreuzständer, m. Makierung, 3 Kreuzständer schwarz, 1 Pfeil-Blende, 1 Küvette + 1 Spiegel, 1 Kunstglasscheibe, 1 Kunststoffplatte, 1 Schattenstab, 2 Teelichte, 2 Klammern rot, 1 Schlitzblende, 1 Kronglasprisma

Schüler-Experimentierset Photovoltaik

Spannende Schülerexperimente zum Thema Photovoltaik

Dieses Set lädt Schülerinnen und Schüler ab 14 Jahren zum Experimentieren ein. Das Thema Photovoltaik wird sachlich, greifbar und vor allem leicht verständlich dargestellt. Mit dem inbegriffenen Handbuch und verschiedenen Versuchen erzielen die jungen Forschenden schnelle Lernerfolge. Die Zellen haben ca. 800 mA bei 0,55 V. Die Leistung beträgt ungefähr 0,44 Watt.

Die Themen:

Allgemeines zur Solartechnik, unterschiedliche Arten von Solarzellen, Leistung einzelner Solarzellen, Parallel- und Reihenschaltung von Solarzellen, Verschattung von einzelnen Solarzellenäußere Einflussgrößen wie „schlechtes Wetter“, Ausrichtung und Neigungswinkel und vieles mehr

24/18

99015

Schüler Experimentierset zur Photovoltaik

1 Solareinheit mit 2 Solarzellen, 1 digitales Multimeter mit Messspitzen und Batterie, 2 Messkabel, 2 Experimentierrahmen mit Neigungswinkelanzeige, 2 schwarze Kartons, 3 Farbfolien, 1 Handbuch

Windkraft-Bausatz

Windkraft – die kostenlose Energiequelle erforschen

MINT-Unterricht ganz praktisch: Kinder sollten früh Erfahrungen mit modernen Technologien sammeln und sich mit ihnen vertraut machen. Dieser Bausatz enthält 2 Arten von Rotorblättern und ein Getriebe mit 3 verschiedenen Übersetzungsverhältnissen zum Experimentieren. So entstehen 2 riesige Windräder, die fast 1 Meter hoch sind. Die Kinder ab 8 Jahren können den Winkel und die Anzahl der Windradflügel einstellen, um den Wind optimal zu nutzen.

Bitte beachten Sie: 1 AA/HR06/KR06-Batterie wird benötigt. Diese ist nicht im Lieferumfang enthalten.

24/17

99014

Windkraft-Bausatz

Ellwangen : Arnuf Betzold GmbH

EAN 4066486277547 : 56,50 €

1 Anleitung; 10 Verbindungsstücke kurz; 10 Verbindungsstücke lang; 20 Verbindungsstücke Achse; 7 Fixierung; 1 Zahnradhalterung; 6 Unterlegscheiben; 3 90°-Konverter-L, 1 90°-Koverter-R; 2 Verbindungsstück Basis; 1 LED-Leuchte; 2 Schrauben; 2 Zahnräder; 3 Zahnräder mittel; 2 Zahnräder groß; 4 Dreiflochstangen; 5 Fünflochstangen; 4 Doppellochstangen; 6 Doppellochstangen lang; 3 Rahmen kurz; 1 Rahmen lang, Antriebsachsen klein; 2 Antriebsachse groß; 1 Anschlussdeckel, 1 Propellersockel; 6 Rotorblätter kurz; 3 Rotorblätter lang; 1 Röhre; 2 Röhrenanschlüsse; 2 Basisgitter; 1 Motor; 1 Öffner für Batteriehalter; 1 Dübel/Achsen-schrauber; 1 Kombi-Zange; 6 Kabelbinder

Musik und Klang

Bauklötze mit Klängen für Blinde Bausteine Color

Mit diesen 12 Bauklötzen spielen Kinder Memory mal anders. Anstatt gleichen Bildern werden jetzt Klangpaare gesucht. Die Kinder lernen Töne zu unterscheiden und zu erkennen. Dadurch wird ihre auditive Wahrnehmung geschult und ihr Gehör verbessert. Das hilft nicht nur im Alltag, sondern ist auch die ideale Vorbereitung auf eine gezielte musikalische Gehörbildung. Die Holzklötze liegen gut in der Hand und lassen sich auch von Kindern ganz einfach greifen.

21/1390

51383

Bauklötze mit Klängen für Blinde Bausteine Color

London : Fontana. - 1 Spiel (12 x klingende Bausteine in 6 Farben im Baumwollbeutel, 1 Spielanleitung)

ISBN 200-0-00-103334-0 : 106,95 €

Klassenrhythmikset

30 Instrumente in einer Box

Die rhythmischen Instrumente fördern spielerisch die Musikalität und das Rhythmusgefühl der Kinder. Motorik und Koordination sind ebenfalls gefragt, wenn es um Takte und die Kombination von Klängen geht. Die Instrumente können außerdem zum Einstieg oder Auflockerung bei Veranstaltungen gut genutzt werden.

24/21

99018

Klassenrhythmikset : Mit 30 Instrumenten.

1 Kunststoffbox; 1 Drachenmaul; 1 Tamburin (20 cm Ø); 1 Schellenring (20 cm Ø); 4 Schütteleier; 4 Paar Schlagstäbe; 1 Tonblock; 1 Holz-Guio; 1 Vier-Töne-Block; 1 Paar Mini-Maracas; 2 Holzstäbe mit Glöckchen; 2 Doppel-Schellenstäbe; 1 Stielkastagnette; 4 Holz-Rundkastagnetten; 1 Schellenkranz mit Holzgriff; 1 Plastik-Schellenkranz; 2 Paar Fingercymbeln; 1 Triangel (15 cm); 1 Triangel (10 cm)

Tongo-Go - Stahlzungentrommel

Ein Instrument zum Spielen und Begleiten:

Eine Stahlzungentrommel, auch bekannt als Steel Tongue Drum, Tank Drum oder Hank Drum, ist ein Rhythmusinstrument, das besonders für den Anfang geeignet ist. So bekommen Kinder ein erstes Gefühl für Rhythmik, auch ohne Noten lesen zu müssen. Zudem schulen sie ihre Koordination und Feinmotorik.

Die Trommel kann außerdem zum Einstieg oder Auflockerung bei Veranstaltungen gut genutzt werden.

24/20

99017

Tongo-Go - Stahlzungentrommel

1 Trommel (33 cm), 2 Schlagstöcke, 1 Anleitung, 1 Transporttasche

Robotik & Coding

Andy

KOSMOS Andy – Dein erster Roboter

Programmierbar über die Tasten am Kopf mit übersichtlichen Knöpfen am Kopf ohne Bildschirm oder Computer inkl. Anleitung & 9 Spielkarten. Auf einfache Art und Weise lernen Kinder ab 5 Jahren die Grundlagen der Programmierung kennen.

Bitte beachten Sie, dass zur Nutzung 3 1,5-Volt-Batterien Typ LR 6 (AA, Micro) und ein Schraubendreher notwendig sind.

24/22

99019

Andy : Dein erster Roboter.

1 Roboter, 1 Anleitung, 9 Spielkarten

Artie Max

Programmieren trifft auf Kreativität

Der WLAN-fähige Zeichenroboter „Artie Max“ hilft Ihren Schüler/innen ab 8 Jahren ihre MINT-Kenntnisse aufzubauen. Der Roboter kann jede Codierung in farbige Kunstwerke verwandeln und eignet sich daher sowohl für Anfänger/innen als auch für echte Roboter-Profis. Das Malen mit dem innovativen Zeichenroboter erfolgt sicher und geschützt, da dieser über sein sicheres, eingebautes WLAN direkt mit Ihrem angebundenen Gerät kommuniziert und hierfür kein Internet erforderlich ist.

24/25	99022
Artie Max : Zeichenroboter. 1 Roboter, 1 USB-Ladekabel, 1 roter Stift, 1 grüner Stift, 1 blauer Stift, 1 Bedienungsanleitung	

Bee-Bot

Programmieren leicht gemacht

Je früher sich Kinder mit der Logik des Programmierens befassen, desto einfacher baut sich das entsprechende Verständnis auf. Mit dem Bee-Bot Bodenroboter finden Sie dafür eine kindgerechte Lösung. Auf spielerische Weise werden auch das räumliche Denken und das mathematische Verständnis hervorragend geschult.

Einfache Handhabung

Der Bee-Bot verfügt über die Richtungstasten Vorwärts, Rückwärts, Links- und Rechts-Drehung. Die Kinder können damit eine Abfolge von Bewegungen speichern. Der niedliche Bienenroboter führt diese Bewegungen bzw. Befehle schrittweise aus. Auf speziellen Matten planen die Kinder den Weg zu einem vorgegebenen Ziel. Diese einfache Planung der Bewegungsabläufe entspricht bereits der algorithmischen Logik des Programmierens.

24/11	99034
Bee-Bot 1 Bee-Bot-Roboter, 1 Spielmatte, 10 Bausteine, 1 Stifthalter, 1 Spielanleitung	

24/12	99035
Bee-Bot 1 Bee-Bot-Roboter, 1 Spielmatte, 10 Bausteine, 1 Stifthalter, 1 Spielanleitung	

Calliope mini

Mit seiner benutzungsfreundlichen, blockbasierten Programmiersprache ist der Minicomputer das ideale Werkzeug, um Schüler und Schülerinnen ab der 3. Klasse an wichtige Programmierkonzepte heranzuführen. Zusätzlich ermöglicht die Kompatibilität mit textbasierten Programmiersprachen wie MicroPython eine vertiefende Auseinandersetzung mit dem Programmieren.

Calliope mini	99043
Microcontroller, Batteriehalter, USB-Kabel, 1 Heft	

Cubetto : Programmierbarer Lernroboter

Der Cubetto Lernroboter ist für Kinder ab 3 Jahren geeignet. Er ermöglicht das Erlernen von ersten Programmierschritten und logischen Denkstrukturen ohne den Einsatz von Computer oder Tablet.

Das Medienpaket enthält unter anderem die Programmierbausteine Cubetto „Logik“.

Als Erweiterung sind zusätzliche Spielmatte erhältlich und die Bee-Bot Spielmatte können für Cubetto ebenfalls verwendet werden.

Bitte beachten Sie: Zum Betrieb werden 6 Batterien AA benötigt, die nicht im Lieferumfang enthalten sind.

24/5

99005

Cubetto : Programmierbarer Lernroboter

Brno : Primo Toys. - 1 Cubetto-Roboter, 1 Cubetto-Programmierboard, 1 Stoffmatte, 16 Programmierblöcke (grün, rot, gelb, blau), 1 Gebrauchsanweisung, 1 Aktivitätenheft + 12 Programmiersteine Logik (4 blau, 4 schwarz, 4 gelb)

239,00 €

Cubetto Abenteuer Paket

Altes Ägypten Spielmatte

Unternehme eine historische Reise ins alte Ägypten zu den großen Pyramiden.

Erfahre mehr über längst vergangene Zivilisationen. Suche nach alten Schätzen und enthülle die Geheimnisse der Sphinx.

Die Cubetto Spielmatte kann für die Bee-Bots/Blue-Bot ebenfalls verwendet werden.

24/6

99004

Cubetto Abenteuer Paket : Antikes Ägypten.

1 Stoffmatte, 1 Anleitungsheft. - (Adventure Pack ; 2)

Voraussetzung: Cubetto Roboter, Bee-Bot, Blue-Bot

39,90 €

Dash-Roboter

Wonder Workshop „Dash-Roboter“

Dash zeigt Kindern ab 6 Jahren die bunte und spannende Welt der Robotik. Kreativ und interaktiv entdecken Kinder das Abc des Programmierens. Der kleine Lernroboter singt, tanzt, reagiert auf Stimmen und Hindernisse. Je nach Alters- und Wissensstufe kann Dash mit 5 verschiedenen Apps programmiert werden.

Das Medienpaket enthält unter anderem das Zubehör-Set Katapult und 72 Karten mit Aufgaben. Die Karten werden in deutscher Sprache geliefert. Mit diesen Karten können Kinder selbständig neue Aufgaben mit dem Dash und Dot durchspielen.

So wird Dash programmiert – Dash-Apps für jede Altersstufe und jedes Lernniveau:

„**Wonder**“: Mit einfacher, visueller Programmiersprache erstellen Kinder mit Bildern Ihren ersten Programmiercode.

„**Path**“: Kinder zeichnen einen Weg für den Dash. Dieser fährt den gezeichneten Weg in Ihrer Einrichtung nach.

„**Xylo**“: Hier wird es musikalisch. Schritt für Schritt und vor allem spielerisch gehen Kinder mit dieser App auf erste Algorithmen, Befehlsfolgen und Schleifen zu.

„**Blockly**“: Diese App beginnt nun bereits mit einem fortgeschrittenem Programmierkonzept. Erste Projekte und Aufgaben werden mit dem Dash gelöst.

„**GO**“: Lichter, Sounds, Sensoren und Bewegungen werden einzeln durch Programmierung angesprochen.

Alle Apps stehen Ihnen kostenlos im App Store oder im Google Play Store zur Verfügung.

24/9

99008

Dash-Roboter

1 Dash-Roboter, 1 Ladekabel, 2 Baustein-Anschlüsse, 1 Einführungshandbuch, 72 Lernkarten

Apps: Wonder; Go; Blockly; Path

1 Katapult (1 Kopf-Aufsatz (orange), 1 Fuß-Aufsatz (orange), 1 Katapult-Halterung (blau), 1 Katapultschlinge (schwarz), 3 Bälle (gelb, grün, rosa), 6 Zielscheiben (3 orange, 3 blau), 1 Bau-Anleitung)

Intelino Smart Train

Die smarte intelino Lokomotive bietet Kindern schon ab 3 Jahren die Gelegenheit, spielerisch mit den Konzepten der Programmierung in Kontakt zu kommen. Dabei kombiniert Intelino traditionelles Spielzeug mit hochentwickelter, edukativer Technologie.

Intelino kann auch mit den Holzschienen und Waggonen anderer Hersteller, z.B. BRIO oder IKEA, verwendet werden. Der intelino Smart Train kann auch über eine App programmiert werden. So wird das Tablet oder Smartphone zum Leitstand der Lok. Über die App können zum Beispiel auch die Sounds des Zuges angepasst werden.

24/10	99009
Intelino Smart Train	
1 Lok, 1 Waggon, 8 Gleisteile Weichen (schwarz), 8 Gleisteile Gerade, 24 Gleisteile Kurve, 80 Aktionsblöcke (bunt), 1 Aufkleberbogen, 1 USB-Ladekabel, 1 Kurzanleitung, 1 Informationsleitfaden	

MakerBox Vol. 1 - Dash

Dash zeigt Kindern ab 6 Jahren die bunte und spannende Welt der Robotik. Kreativ und interaktiv entdecken Kinder das ABC des Programmierens. Der kleine Lernroboter singt, tanzt, reagiert auf Stimmen und Hindernisse. Je nach Alters- und Wissensstufe kann Dash mit 5 verschiedenen Apps programmiert werden.

24/2	99001
MakerBox Vol. 1 - Dash	
1 Dash-Roboter; 4 Kegel; 1 USB-Ladekabel; 1 Transportbox; 1 Inhaltsverzeichnis laminiert	
Apps: Wonder; Go; Blockly; Path	
339,90 €	

MakerBox Vol. 11 - Sphero BOLT

Eine Kugel, die auf Kommando läuft, springt, die Richtung wechselt und wasserdicht ist. Sie kann programmiert oder als Joystick verwendet werden. BOLT ist ein programmierbarer Roboter in Kugeloptik. Eine App mit einer intuitiven, bildhaften Programmiersprache setzt der Kreativität keine Grenzen. Eine Dockingstation zum Aufladen von BOLT sowie weitere nützliche Zusatzteile sind ebenfalls in der Box enthalten.

24/31	99028
MakerBox Vol. 11 - Sphero BOLT	
Apps: Sphero Edu; Sphero Play	
349,50 €	
1 Sphero BOLT; 1 Sphero Terrain Park; 1 USB Ladegerät; 5 Pylon Kegel; 1 Transportbox; 1 Inhaltsangabe Box laminiert; 1 Tipps und Tricks laminiert	

MakerBox Vol. 20 - Blue-Bot

Der BlueBot bringt Kindern auf spielerische Art und Weise das Thema Programmierung näher. Er verfügt über die Richtungstasten Vorwärts, Rückwärts, Links- und Rechts-Drehung. Die Kinder können damit eine Abfolge von Bewegungen speichern. Der BlueBot führt diese Bewegungen schrittweise aus. Auf speziellen Matten oder mit zugehörigen Karten planen die Kinder den Weg zu einem vorgegebenen Ziel. Diese einfache Planung der Bewegungsabläufe entspricht bereits der algorithmischen Logik des Programmierens.

24/32	99029
MakerBox Vol. 20 - Blue-Bot	
App: Blue-Bot	
349,90 €	
1 Blue-Bot; 1 Transparentmatte 4x4 Felder; 1 Transparentmatte mit Taschen 4x6 Felder; 50 B-Bot Befehlskarten; 10 B-Bot-Bausteine aus Holz; 1 Stoff-Würfel, 6 Kartoneinlagen für Würfel; 10 B-Bot-Farbkarten rot; 10 B-Bot-Farbkarten grün; 10 B-Bot-Farbkarten gelb; 10 B-Bot-Farbkarten blau; 10 B-Bot-Farbkarten weiß; 4 Whiteboard Marker (schwarz, rot, blau, grün); 1 USB-Ladegerät; 1 Inhaltsangabe laminiert; 1 Bedienungsanleitung laminiert; 1 Aufbewahrungsbox; 1 Papprolle mit Deckel; 1 Versandrolle; 1 Transportbox	

MakerBox Vol. 23 - Sphero mini

Der Sphero mini ist ein golfballgroßer, programmierbarer Roboter in Kugelform. Die dazugehörige App mit einer bildhaften und intuitiven Programmiersprache setzt der Kreativität keine Grenzen. Das beiliegende Activity Kit macht jeden Tisch zum spannenden Parcours. Auf dem Fußboden geben ihm Pylone die Route vor, denn er kann auch längere Distanzen bewältigen.

24/33	99031
MakerBox Vol. 23 - Sphero mini App: Sphero Play 439,90 €	
2 Sphero mini, 32 Aktivitäts-Karten, 2 Sphero-Hüllen, 2 USB-Kabel, 12 Kegel, 6 Mini-Pylone, 56 Konstruktionsteile, 10 Kegel bunt, 1 Stoppuhr digital, 1 Maßband Kunststoff, 3 Aufbewahrungsboxen, 1 Transportbox, 1 ISB-Ladegerät 4xUSB, 1 Inhalt laminiert	

Makey Makey Kit

Die vielseitige Platine, die Alltagsgegenstände zum Klängen bringt.

Die kleine Platine verwandelt leitfähige Gegenstände in programmierbare Computertasten und bietet so einen einfachen, ersten Einstieg ins Making.

Mit MaKey MaKey lassen sich Kompetenzen in den Bereichen Medien und Informatik, Technisches Gestalten, Natur und Technik, Musik, Bewegung und Sport sowie überfachliche Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Sozialkompetenz erlernen.

24/13	99010
Makey Makey Kit 1 Makey Makey Board, 7 Krokodilklemmen, 6 Kabel, 1 USB-Kabel, 1 Anleitung App: Scratch EAN 713757965125 : 49,90 €	

24/14	99011
Makey Makey Kit 1 Makey Makey Board, 7 Krokodilklemmen, 6 Kabel, 1 USB-Kabel, 1 Anleitung App: Scratch EAN 713757965125 : 49,90 €	

Ozobot

Programmieren auf Papier

Ganz und gar analog wird der Roboter mithilfe der mitgelieferten bunten Marker und weißem Papier programmiert. Besonders für den Einstieg ist diese Art der Programmierung ideal und faszinierend. Die Kinder zeichnen Linien und Farbcodes und platzieren den Ozobot auf der Linie. Der smarte Roboter folgt nun den Linien und reagiert auf die gewählten Farben und Farbcodes. Je nach Vorgabe verändert sich das Verhalten des Roboters, während er seinen Parcours bewältigt.

	99038
Ozobot : Starter Kit. 1 Ozobot, Activity Pack, 4 Color Code markers, USB charger	

	99039
Ozobot : Starter Kit. 1 Ozobot, Activity Pack, 4 Color Code markers, USB charger	

Robo Wunderkind Education Kit

Der Robo Wunderkind-Roboter besteht aus mehreren bunten, würfelförmigen Modulen, die in vielen verschiedenen Variationen zusammgebaut werden können. Die Steuerung des Roboters erfolgt via Bluetooth-Verbindung zur App am Smartphone oder Tablet.

Die verschiedenen Module lassen sich kinderleicht und schnell aufbauen. Das Robo Wunderkind Education-Kit zeigt Schüler/innen ab 5 Jahren die Grundlagen der Robotik und des Programmierens.

Die Programmierung erfolgt anschließend über 3 verschiedene Apps. Hier steht das intuitive Lernen im Vordergrund. Robo Live, Robo Code und Robo Blockly bauen aufeinander auf und können je nach Wissensstand und Schwierigkeitsgrad genutzt werden.

24/24	99021
Robo Wunderkind Education Kit : Robo Wunderkind Roboter.	
Puchheim : Robo. - 1 Hauptmodul mit Akku; 3 Motoren; 1 Distanzsensor;; 1 Verbindungsmodul; 1 Taster; 1 RGB Licht; 1 Linienfolger; 6 Universalverbinder; 1 Drahtverbinder; 2 Räder groß; 1 Rad klein; 4 Steinadapter; 1 Trenntool; 1 USB-Kabel	
Apps: Robo Live; Robo Code	
299,00 €	

Sphero indi

Grundlagen der Robotik erlernen - ohne Bildschirm und teurer Software

Sphero indi ist ein kleiner Roboter in Form eines Autos. Wohin der Roboter fahren soll, bzw. welche Aktion als Nächstes ausgeführt werden soll, legen Kinder ab 4 Jahren selbst fest. Dazu werden die enthaltenen Farbkarten ausgelegt. Der eingebaute Farbsensor erkennt den Code und weiß sofort, was er zu tun hat. Mit diesem spielerischen Verfahren programmieren Ihre Kinder ohne extra Software, Bildschirm und Endgeräte.

24/23	99023
Sphero indi : Student Kit.	
2021. - 1 Koffer (blau), 1 Roboter, 20 Farbmatten, 15 Karten mit Programmieraufgaben, 1 Ladekabel	

Wooden puzzles for Ozobot

Mit Hilfe des Holzpuzzle-Sets können Sie schnell unterschiedliche Aufgaben für den Ozobot erstellen. Set passt für den Evo und für den Bit.

Der Ozobot ist NICHT enthalten und muss gesondert bestellt werden.

24/7	99006
Wooden puzzles for Ozobot	
96 Teile, 1 Anleitung	
Voraussetzung: Ozobot	
69,95 €	
24/8	99007
Wooden puzzles for Ozobot	
96 Teile, 1 Anleitung	
Voraussetzung: Ozobot	
69,95 €	

Spiele für Veranstaltungen

Extra große Spiele und XXL-Spiele für Draußen

Bibliotheks-Memo

Ein großformatigen Memo-Spiel, entwickelt zum Spielen in der Kindergruppe, geeignet vom Vorschulalter bis zur Klassenstufe 2. Mit farbenfrohen Motiven aus der Buch- und Medienwelt sowie aus dem Bibliotheksalltag werden Grundkenntnisse vermittelt.

13/301	99056
Bibliotheks-Memo	
/ Idee: Städtische Bibliotheken Dresden. Gestaltung: S. Eichler. - Reutlingen : ekz.bibliotheksservice, [2005]. - 1 Spiel (32 Kunststoffkarten, 1 Anleitung in Box) ; 16 x 16 cm	
# Großspiel	
SW: Bibliothek	
Bibliothekslegespiel	
Memory	

Brettspiel-Set mit Würfel & Becher Taktil

Dank einem Spielbrett mit gut fühlbaren Markierungen zum Eintragen der Würfelergebnisse mittels einfach steckbarer Stäbchen ist diese Variante von Würfelspiel besonders gut für Blinde und Sehbehinderte Spieler geeignet.

21/1400	51385
Brettspiel-Set mit Würfel & Becher Taktil	
: Caretec. - 1 Spiel (1 Fühlbrett, 5 taktile Würfel, 1 Würfelbecher)	
ISBN 200-0-00-103723-2 : 65,95 €	

Disc Deluxe

Das etwas andere Dartspiel!

Das Teller-Dart ist ein Wurfspiel mit 3 Wurfscheiben die auf den großen, runden Teppich geworfen werden.

24/28	99025
Disc Deluxe : Darts einmal anders.	
Teller Dart. - 1 Spielfeld, 3 Wurfscheiben, 4 Bodenbefestigungen	
EAN 8717775440505 : 30,95 €	
# Großspiel	

Escape-Room-Kiste

Material Zusammenstellung

24/15	99012
Escape-Room-Kiste	
Bücher für die Grundschule (Medien-Nr.: 51291, Medien-Nr.: 51295, Medien-Nr.: 54540) ; 1 vier-stelliges-Zahlenschloss, 3 drei-stellige Zahlenschlösser; 1 Taschenlampe - Superfire Z01; 1 Ladekabel, 1 Akku; 2 Stifte mit UV-Lampe, 1 Transportkiste (Holz)	

Mediennummer	Verfasser	Titel	Thematik – Inhalt
51291	Knoblauch, Verena	Escape Rooms für die Grundschule - Klasse 1/2	Escape Rooms Grundschule (Inhalt Escape Kiste)
51295	Knoblauch, Verena	Escape Rooms für die Grundschule - Klasse 3/4	Escape Rooms Grundschule (Inhalt Escape Kiste)
54540	Machleidt, Kristina	Escape Rooms für den Englischunterricht 3/4	Escape Rooms Grundschule (Inhalt Escape Kiste)
54536	Schäfer, Elena	Mini-Escape Rooms für den Englischunterricht	Escape Rooms Sekundarstufe
54537	Schäfer, Stefan	Escape Rooms Allgemeinwissen Klassen 5-10	Escape Rooms Sekundarstufe
54535	Schäfer, Stefan	Escape-Rooms für den Deutschunterricht 5-10	Escape Rooms Sekundarstufe
54538	Schäfer, Stefan	Escape Stories zur Leseförderung Deutsch 5-6	Escape Rooms Sekundarstufe
54539	Schäfer, Stefan	Mini-Escape Rooms für den Deutschunterricht	Escape Rooms Sekundarstufe

Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Dame / Mühle

Diese Magnetspiele sind ideal für Senioren und Demenzkranke. Freuen Sie sich auf die extra großen Magnetspiele mit den beiden bekannten Spielen Dame & Mühle. Das große handliche Spielbrett verfügt über einen stabilen Holzrahmen und ist wendbar. Auf der einen Spielbrettseite spielt man Dame, auf der anderen Mühle. Die Spielfiguren sind extragroß, man kann sie gut greifen. Sie haften am Brett und rutschen so nicht runter. Die Figuren sind durch ihre Farben besonders gut zu erkennen.

Demenzkranken erinnern sich am besten an ihre Kindheit. Viele Senioren haben früher oft Gesellschaftsspiele gespielt. Gerade diese beiden Spiele sind der Generation vertraut.

21/1392	51374
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Dame / Mühle : Oberschwäbische Magnetspiele. - 1 Spiel (1 x Spielbrett "Dame/Mühle", 12 helle Setzsteine, 12 dunkle Setzsteine, 3 helle Damesteine, 3 dunkle Damesteine, 1 Spielanleitung) Ab 6 Jahre. Für 2 Spieler ISBN 403-5-88705-031-8	

Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Verflixt & Six

Dieses Doppelspiel bietet Ihnen das bei Jung und Alt beliebte Gesellschaftsspiel "Verflixt" für bis zu 4 Personen auf der einen und für bis zu 6 Personen auf der anderen Seite! Die Spielfelder und auch die besonders griffigen Spielsteine sind extra groß und kontrastreich gestaltet. Die Spielsteine haften gut auf dem magnetischen Spielfeld, so dass das Spiel nicht aus Versehen durcheinandergerät.

21/1393	51372
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Doppelspiel Verflixt & Six : Oberschwäbische Magnetspiele. - 1 Spiel (1 Spielbrett "Verflixt/Six", 24 Spielsteine, 1 Würfel, 1 Spielanleitung) Ab 6 Jahre. Für 2-6 Spieler ISBN 403-5-88705-016-5 : 89,95 €	

Extra großes Magnetspiel Brettspiel Halma

Das beliebte Strategiespiel Halma für maximal drei Personen eignet sich für Jung und Alt!

Ziel des Spiels ist, die eigenen Figuren als erster in das gegenüberliegende Feld zu bringen.

Das Spielfeld und auch die besonders griffigen Spielsteine sind extra groß und kontrastreich gestaltet. Die Spielsteine haften gut auf dem magnetischen Spielfeld, so dass das Spiel nicht aus Versehen durcheinandergerät.

21/1391	51375
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Halma	
: Oberschwäbische Magnetspiele. - 1 Spiel (1 Spielbrett "Halma", 45 Spielsteine, 1 Spielanleitung)	
Ab 3 Jahre	
ISBN 403-5-88705-009-7 : 85,95 €	

Extra großes Magnetspiel Brettspiel Wortschatz

Magnetisches Kreuzwortspiel - Spieleklassiker - Die Spielsteine haften gut auf dem magnetischen Spielfeld, so dass das Spiel nicht aus Versehen durcheinandergerät.

21/1390	51367
Extra großes Magnetspiel Brettspiel Wortschatz : ein magnetisches Kreuzwortspiel.	
: Oberschwäbische Magnetspiele. - 1 Spiel (1 magnetischer Spielplan, 117 magnetische Buchstabensteine im Stoffbeutel, 2 Leersteine, 4 magnetische Holzleisten, 1 Spielanleitung)	
Ab 10 Jahren. Für 2 bis 4 Spieler. Spieldauer: ca. 60 Minuten	
62,17 €	

Fallschirm-Schwungtuch

Vielfältig verwendbares Spielgerät

Ob draußen auf der Wiese oder drinnen in der Turnhalle – das Fallschirm-Schwungtuch ist ideal für Bewegungsspiele und rhythmische Übungen in der Gruppe. Das Schwungtuch bietet endlose Einsatzmöglichkeiten, bei denen der Gruppenzusammenhalt gestärkt und die Konzentration, Reaktion, Koordination und Bewegung jedes einzelnen Kindes gefördert werden.

24/16	99013
Fallschirm-Schwungtuch	
Betzold Sport Fallschirm-Schwungtuch. - Ellwangen : Betzold. - Schwungtuch 3,6 m Durchmesser, 1 Beutel	
# Großspiel	

Hüpfsäcke

Ein ewiger Klassiker, der immer wieder Spaß bringt

Wer mit seinem Sack als Erstes durchs Ziel gehüpft ist, hat gewonnen. Dieser Spiele-Klassiker eignet sich ideal für Feste. Der Hüpf sack ist robust und extra lang, sodass er auch von Erwachsenen gut benutzt werden kann. Die kleinen Kinder krepeln den Rand einfach so weit um, dass es passt. Geeignet für drinnen und draußen.

24/26	99044
Hüpfsäcke	
2 Hüpfsäcke (Jute)	
# Großspiel	

24/27	99045
Hüpfsäcke	
2 Hüpfsäcke (Jute)	
# Großspiel	

Jumbo Black & White Dominoes - Jumbo Schwarz und Weiß Dominosteine

Soft-Domino im Großformat aus weiches Moosgummi-Material

Mit den großen Soft-Domino-Steinen kann das Legespiel auf eine ganz andere Art und Weise gespielt werden. Mit einer Größe von je 18 x 10 x 2,5 cm (L x B x H) können auch schon kleine Kinderhände die weichen Steine aus Moosgummi gut greifen und positionieren. Auch wenn das Spiel in der Gruppe gespielt wird, hat jeder eine gute Sicht auf die Steine und kann seine dazulegen, wenn sie passen. Dieser Spiele-Klassiker eignet sich ideal für Feste.

24/30	99027
Jumbo Black & White Dominoes - Jumbo Schwarz und Weiß Dominosteine 28 Dominospielsteine, 1 Spielanleitung	
# Großspiel	

LEGO City Kiste 1

Die Lego-Bausteine und Figuren in dieser Kiste bieten die Möglichkeit, z.B. Spiel- und Gesprächsanlässe im Rahmen der Leseförderung zu schaffen.

LEGO City Kiste 1 60216 Feuerwehr in der Stadt und 60204 Krankenhaus	99070
---	-------

LEGO City Kiste 2

Die Lego-Bausteine und Figuren in dieser Kiste bieten die Möglichkeit, z.B. Spiel- und Gesprächsanlässe im Rahmen der Leseförderung zu schaffen.

LEGO City Kiste 2 60141 Polizeiwache, 60234 Stadtbewohner – Jahrmarkt, 11003 Bausteine - Witzige Figuren und 70838 The Lego Movie 2 - Queen Watevra's "So-Not-Evil" Space Place	99071
--	-------

LEGO Classic und City Kiste

Die Lego-Bausteine und Figuren in dieser Kiste bieten die Möglichkeit, z.B. Spiel- und Gesprächsanlässe im Rahmen der Leseförderung zu schaffen.

LEGO Classic und City Kiste 10698 Große Baustein-Box, 31097 Stadthaus mit Zoohandlung und Café und 60220 Müllabfuhr	99072
--	-------

Ludo

Witterungsbeständiger Klassiker von großem Format. Ideal als lustiger Programmpunkt beim nächsten Sommerfest.

Ludo : Großspiel (Mensch ärgere Dich nicht). 2x2 Meter Spielfeld, aufblasbarer Würfel, Spielfiguren ab 6 Jahre	99041
# Großspiel	

MakerBox Vol. 21 - Challenge

Diese MakerBox hilft Ihnen bei der Schulung von wichtigen – teilweise für selbstverständlich gehaltenen – sensorischen Fähigkeiten wie Motorik, Reaktionsvermögen, Hören und Fühlen

Die Spiele:

Das Kugellabyrinth (1): Ein ballförmiges dreidimensionales Labyrinth

Das Holzpuzzle (2): Fast so was wie ein analoges Tetris

Kendamo (3): Ein zeitloses uraltes japanisches Fangspiel

Binabo (4): Das neue Spielzeug konstruiert aus

24/358	99032
MakerBox Vol. 21 - Challenge	
4 Spiele	
249,90 €	
1 Kugellabyrinth; 1 Holzpuzzle in Aufbewahrungsbox; 1 Geschicklichkeitsspiel Kendama in Aufbewahrungsbox; Konstruktionsspiel Binbao in 2 Aufbewahrungsboxen, 1 Transportbox; 1 Inhaltangabe Box laminiert; 1 Spielanleitung Kendama laminiert; 5 Bauanleitungen Binbao laminiert; 1 Spielanleitung Holzpuzzle laminiert; 1 Binbao-Informationsblatt Nachhaltigkeit; 1 Binbao-Handbuch mit Gruppenspielen	

Maxi-Domino

Ein Maxi-Dominospiel für die ganze Familie - mit 28 sehr großen Dominosteinen aus Naturholz in einem praktischen Stoffbeutel.

21/1396	51377
Maxi-Domino	
Sterzing : Mespi GmbH. - 1 Spiel (28 Spielsteine)	
Ab 5 Jahre	
ISBN 800-89-7300-300-6 : 55,09 €	
# Großspiel	

Senioren-Brettspiel TAC Premium mit großer Kartenbeschriftung

TAC - die einzigartige Kombination aus Brett- und Kartenspiel - kann ohne Übertreibung als kleine Revolution auf dem Feld der Taktikspiele bezeichnet werden. Trotz einfacher Regeln entwickelt sich jedes Spiel schnell zu einer spannenden Herausforderung, Das Ziel jedes der beiden Zweier-Teams ist es, als erstes die eigenen Kugeln ins "Haus" zu bringen. Doch das ist einfacher gesagt als getan... Denn nur starkes Teamplay und vorausschauende, flexible Taktik ebnen den Weg zum Erfolg!

21/1395	51380
Senioren-Brettspiel TAC Premium mit großer Kartenbeschriftung	
1 Spiel (1 Holzspielbrett, 2 Deckblätter (Ersatzkarten), 4 Infokarten, 16 Spielkugeln, 104 Spielkarten, 1 Aufbewahrungsbeutel für Spielkugeln, 1 Spielkarton, 1 Ausführliche Bedienungsanleitung („Taktikheft“))	
Ab 8 Jahren. 1-4 Spieler. 45-60 Minuten Spieldauer	
139,00 €	

Tic, Tac, Toe

XXL-Version des Spiele-Klassikers:

Tic Tac Toe ist ein echter Klassiker und einfach erklärt: Jede Spielerin und jeder Spieler bekommt ein Symbol zugewiesen. Nun wird abwechselnd gelegt und wer als erstes 3 gleiche Symbole in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) legt, hat gewonnen. Das XXL-Spielfeld eignet sich ideal für die kurze Pause oder die Spiel-ecke in der Bibliothek.

24/29

99026

Tic, Tac, Toe : XXL-Spiel.

Ellwangen : Betzold. - 1 Spielfeld (1x1 m), 5 Spielsteine rot (Ø 23 cm), 5 Spielsteine blau (Ø 23 cm)

Großspiel

XXL Angelfieber Gesellschaftsspiel

Der kniffliger Geschicklichkeitsspaß für drinnen und draußen in Großausführung!

Mit Hilfe der Angeln werden die Fische "gefangen" und auf ihrem jeweiligen Ständer abgelegt.

21/1394

51382

XXL Angelfieber Gesellschaftsspiel

: Beleduc. - 1 Spiel (4 Angeln, 4 Angelständer, 12 Fische, 1 Spielunterlage, 1 Spielanleitung)

Ab 4 Jahre. Für 2-4 Spieler

Großspiel

XXL Hexenküche Brettspiel

Mit besonders großen Pilzen.

Die kleinen Hexenküchenmeister suchen unter den Pilzen nach den gewürfelten Farbpunkten. Derjenige, der seinen Hexenkessel zuerst mit 7 Fliegenpilzen füllt gewinnt.

21/1398

51388

XXL Hexenküche Brettspiel : findet die magischen Fliegenpilze.

Oldernhau : beleduc Lernspielwaren GmbH. - 1 Spiel (1 Holzspielbrett mit Drehscheibe, 28 Holzpilze, 1 Farbwürfel, 1 Baumwollbeutel]

Ab 4 Jahre. Für 2-4 Spieler

ISBN 401-4-88825-520-5 : 80,58 €

Technik

3D-Druck-Stift

Die 3D Masse werden mit Hilfe von Kunststoffstäbchen (genannt Filamente), die im Stift erwärmt werden, erzeugt.

Diese erhärtet dann innerhalb weniger Sekunden und lässt mit Hilfe von Vorlagen tolle 3D Kunstwerke entstehen.

Dieser 3Doodler 3D-Start-Stift und seine Kreationen werden nicht heiß, sodass keine Verbrennungsgefahr besteht.

24/29

99036

3D-Druck-Stift

Stift, Filament, Anleitung, Projektbuch, Mikro-USB-Kabel, Anleitung

Beamer

Beamer für Veranstaltungen.

99020

Beamer : EPSON EH-TW5350.

+ Stromkabel; Fernbedienung inkl. Batterien; HDMI-Kabel; Gebrauchsanleitung Heft und CD

Diaprojektor

Projektor zur Verwendung von Bilderbuchkinos oder Veranstaltungen.

Diaprojektor 1 Diaprojektor + 3 Dia-Magazine	99102
---	-------

Dokumentenkamera

Die ELMO Dokumentenkamera ist ein leistungsstarkes und vielseitiges Werkzeug für den Einsatz in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen. Mit ihrer hohen Auflösung ist sie ideal geeignet, um Dokumente, Bilder und 3D-Objekte auch vor größeren Gruppen zu zeigen.

Dokumentenkamera + Anleitung, USB-Kabel, Stromkabel, Fernbedienung	99103
---	-------

Foto-/Video-Stativ Tripod EA 550

Stativ zur Befestigung für eine Kamera.

Foto-/Video-Stativ Tripod EA 550 3-Wege-Panorama Fluideffektkopf, Kameraschnellkupplungsplatte, Nivellierlibelle - Kurbelsäule, 3-teilige 20 mm Rhombicbeine ; minimaler Auszug 505 mm, maximaler Auszug 1295 mm	99024
---	-------

Foxy-Reader

Foxy Reader - sprechender Leser von Etiketten, Anhängern und Spielkarten. Dieses handliche Gerät erleichtert Blinden und Sehbehinderten das Auffinden von Verbrauchs- und Gebrauchsgütern oder deren Verpackungen.

21/1399 Foxy-Reader : sprechender Leser von Etiketten, Anhängern und Spielkarten, MP3-Player und Recorder. Wien : CareTec International GmbH. - 1 Foxy-Reader, 1 SD Speicherkarte, 1 Mini USB-Kabel, 1 Ladegerät, 1 Kopfhörer, 2 Akkus, 1 Trageschleife, 240 Etiketten, 5 Kleideretiketten, 1 Deck Spielkarten, 1 Bedienungsanleitung, 1 Akustische Bedienungsanleitung auf CD ISBN 912-0-04-384038-6 : 121,38 €	51369
---	-------

Kekzhörer Starterset Blau + Audiochip Cookie Crew

Die Kopfhörer von Kekz® bietet kindgerechte Unterhaltung für zuhause und unterwegs. Einfach den Audiochip außen an die Ohrmuschel des Kekzhörers® klicken, um die Wiedergabe zu starten. Die Medienkiste ist für Kinder ab 3 Jahren geeignet. Die Kekzhörer gibt Kindern die Möglichkeit, ihre Hörspiele ohne Download und Bildschirm selbst zu steuern.

22/375 Kekzhörer Starterset Blau + Audiochip Cookie Crew München : Kekz GmbH, [2021]. - 1 Kekzhörer Einheitssacht.: Kekzhörer Starterset Blau + Audiochip EAN 4260721750004 : 59,99 € Ein blauer Kekzhörer und ein Kekz-Audiochip "Cookie Crew - 32 Spiel- und Bewegungslieder". SW: Kekz	51834
---	-------

Kekzhörer Starterset Rot + Audiochip Cookie Crew

Die Kopfhörer von Kekz® bietet kindgerechte Unterhaltung für zuhause und unterwegs. Einfach den Audiochip außen an die Ohrmuschel des Kekzhörers® klicken, um die Wiedergabe zu starten. Die Medienkiste ist für Kinder ab 3 Jahren geeignet. Die Kekzhörer gibt Kindern die Möglichkeit, ihre Hörspiele ohne Download und Bildschirm selbst zu steuern.

22/340	51841
Kekzhörer Starterset Rot + Audiochip Cookie Crew München : Kekz GmbH, [2021]. - 1 Kekzhörer Einheitssacht.: Kekzhörer Starterset Rot + Audiochip EAN 4260721759991 : 59,99 €	
Ein roter Kekzhörer und ein Kekz-Audiochip "Cookie Crew - 32 Spiel- und Bewegungslieder".	
SW: Kekz	

Nintendo DS i XL 99910

	99101
Nintendo DS i XL Originalverpackt mit Kabel	
# Nintendo DS	

Nintendo New 3DS XL

	99106
Nintendo New 3DS XL Originalverpackt mit Kabel	

Nintendo Switch

24/247	99046
Nintendo Switch : Neon-Rot/Neon-Blau. 1 Tasche mit Nintendo Switch Konsole 4x Joy-Con-Controller (2x rechts und 2x links, jeweils 1x in Neon-Rot, 1x in Neon-Blau und zusätzlich 1x pastell-lila und 1x pastell-grün), Nintendo Switch-Station, Joy-Con-Halterung, Nintendo Switch-Netzteil, HDMI-Kabel, Joy-Con-Handgelenksschlaufen 329,00 €	

Nintendo Wii

	99108
Nintendo Wii Originalverpackt mit Kabel + 2 Controller + 1 Nunchuck + 1 Lenkrad	

Playstation 4

	99047
Playstation 4 : Konsole , zusätzlich das Konsolenspiel Eagle Flight (Playstation VR). 1 TB Speicher mit 2 Controllern + 1 VR-Brille + Playstation 4 Kamera	

Playstation 5

24/248	99030
Playstation 5	
1 PS5-Konsole; 2 Controller; 2 USB-Kabel; 1 Netzkabel; 1 HDMI-Kabel; 1 Sockel; 1 Kurzanleitung; 1 Sicherheitsanleitung	

SAMi – der Lesebär

Mit dem SAMi-Bären tauchen Kinder ab 3 Jahren eigenständig in die Welt der Bücher ein und können sich zahlreiche Geschichten beliebig oft erzählen lassen. Hierfür wird der Bär oben an das Buch gesteckt und schon fängt er an, die Geschichte vorzulesen. Er erkennt immer genau, auf welcher Seite sich das Kind befindet und liest die entsprechende Seite vor.

22/322	51762
SAMi - dein Lesebär! Starter-Set: Lesebär mit Buch - Paw Patrol - die Jagd nach dem Gold : dein Hör- und Bucherlebnis.	
Ravensburg : Ravensburger Verlag GmbH, [2021]. - 1 SAMi-Figur, 1 Buch "Paw Patrol - die Jagd nach dem Gold", 1 Ladekabel, 1 Anleitung. - (SAMi - dein Lesebär)	
ISBN 400-5-556-00097-5 : 69,99 €	
SW: SAMi-Kiste 1	

24/231	51763
SAMi - dein Lesebär! Starter-Set: Lesebär mit Buch - Der größte Schatz der Welt : dein Hör- und Bucherlebnis. / Schütze Andrea ; Joëlle Tourlonias. - Ravensburg : Ravensburger Verlag GmbH, [2021]. - 1 SAMi-Figur, 1 Buch "Der größte Schatz der Welt", 1 Ladekabel, 1 Anleitung. - (SAMi - dein Lesebär)	
ISBN 400-5-556-00096-8 : 69,99 €	
SW: SAMi-Kiste 2	

TING - Der Hörstift

TING (chinesisch für "Hören") sieht nur aus wie ein einfacher Stift. In ihm verbirgt sich aber eine einmalige Technologie, die ihn zu einer Kombination aus Lesegerät und intelligentem mp3-Player macht. Mit dem Sensor an der Stiftspitze wird ein Code auf Buchseiten ausgelesen.

TING - Der Hörstift	99061
[Gütersloh] : Brockhaus u.a., 2015. - 1 Tingstift ; in Behältnis 21 x 16 x 3 cm + USB-Kabel, Anleitung	
41,99 €	
# TING	

TING - Der Hörstift	99062
[Gütersloh] : Brockhaus u.a., 2015. - 1 Tingstift ; in Behältnis 21 x 16 x 3 cm + USB-Kabel, Anleitung	
41,99 €	
# TING	

TING - Der Hörstift	99063
[Gütersloh] : Brockhaus u.a., 2015. - 1 Tingstift ; in Behältnis 21 x 16 x 3 cm + USB-Kabel, Anleitung	
41,99 €	
# TING	

Tiptoi - Der Stift

„Tiptoi“ ist ein interaktives Lernspiel, das sich aus einem Digitalstift und einem Spielbrett, Buch oder Puzzle zusammensetzt.

99064	Tiptoi - Der Stift : das audiodigitale Lernsystem für Bücher und Spiele. Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 2015. - 1 Tiptoi-Stift, in Behältnis 28 x 19 x 5 cm, 1 USB-Kabel, 1 Standfuß, Tiptoi-Manager (11 S. : Ill.), 1 Beibl. # Tiptoi
99065	Tiptoi - Der Stift : das audiodigitale Lernsystem für Bücher und Spiele. Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 2015. - 1 Tiptoi-Stift, in Behältnis 28 x 19 x 5 cm, 1 USB-Kabel, 1 Standfuß, Tiptoi-Manager (11 S. : Ill.), 1 Beibl. # Tiptoi
99066	Tiptoi - Der Stift : das audiodigitale Lernsystem für Bücher und Spiele. Ravensburg : Ravensburger Spieleverl., 2015. - 1 Tiptoi-Stift, in Behältnis 28 x 19 x 5 cm, 1 USB-Kabel, 1 Standfuß, Tiptoi-Manager (11 S. : Ill.), 1 Beibl. # Tiptoi

Tolino vision 3 HD

E-Book Reader

99110	Tolino vision 3 HD Ahrensburg : Longshine Technologie GmbH, 2016. - 1 Tolino + 1 Benutzungsordnung ISBN 4016621123789 : 149,00 €
-------	--

Toniebox Starterset grün mit Kreativ-Tonie

Die Toniebox ist eine speziell für kleine Kinder ab 3 Jahre konzipierte Audiobox. Die Kreativtonies können Sie selbst mit Musik, Geräuschen oder Hörbüchern befüllen.

19/5	99068
Toniebox Starterset grün mit Kreativ-Tonie Düsseldorf : Boxine GmbH, [2018]. - 1 Toniebox (grün, 12 x 12 x 12 cm), 1 Ladestation, 1 Tonie-Hörfigur (90 min), je 1 Bedienungsanleitung für die Toniebox und die Tonies Voraussetzungen: WLAN ; Tonie ISBN 425-1-192-10757-2 : 79,95 €	

Toniebox Starterset hellblau mit Kreativ-Tonie

Die Toniebox ist eine speziell für kleine Kinder ab 3 Jahre konzipierte Audiobox. Die Kreativtonies können Sie selbst mit Musik, Geräuschen oder Hörbüchern befüllen.

19/4	99040
Toniebox Starterset hellblau mit Kreativ-Tonie Düsseldorf : Boxine GmbH, [2018]. - 1 Toniebox (hellblau, 12 x 12 x 12 cm), 1 Ladestation, 1 Tonie-Hörfigur (90 min), je 1 Bedienungsanleitung für die Toniebox und die Tonies Voraussetzungen: WLAN ; Tonie ISBN 425-1-192-10755-8 : 79,95 €	

Toniebox Starterset pink mit "Die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte"

Die Toniebox ist eine speziell für kleine Kinder ab 3 Jahre konzipierte Audiobox.

18/750

99067

Toniebox Starterset pink mit "Die Geschichte vom Löwen der nicht schreiben konnte"

Düsseldorf : Boxine GmbH, [2018]. - 1 Toniebox (pink, 12 x 12 x 12 cm), 1 Ladestation, 1 Tonie-Hörfigur (90 min), je 1 Bedienungsanleitung für die Toniebox und die Tonies

Voraussetzungen: WLAN ; Tonie

ISBN 425-1-192-10759-6 : 79,95 €

Xoro HTC Fernseher

99054

Xoro HTC Fernseher

1 HD-Fernseher + 1 Fernbedienung + 2 Standfüße + 1 Bedienungsanleitung + 1 Scard-Adapter

LED Fernseher mit 81 cm (32 Zoll); MPEG-4 DVD-Player und USB HD Media Player; Anschlüsse: HDMI, Scart (RGB), USB 2.0, CI/CI+ Schacht, VGA, AV (FBAS), Comp. YPbPr (benötigt Adapterkabel), Stereo AV, Kopfhörer, PC Audio in, S/PDIF coaxial