Lernmittel / Spiele

0154293 Deutsch lernen mit Bildern und Geschichten für Kamishibai
Buch + DVD Alter: außerschulische Bildung
Bilder bieten in Verbindung mit dem gesprochenen und gesungenen Wort eine hervorragende Hilfe beim Erwerb einer neuen Sprache. Das gemeinsame Erleben und die Begegnung stellen die emotionale Voraussetzung für das Deutschlernen dar. Mit der Möglichkeit, sich im Dialog auszudrücken, entsteht Sicherheit und sprachliche Vielfalt über die alltäglichen Erfahrungen hinaus: Märchen in mehreren Sprachen mit Bildern kennen lernen; Geschichten durch Musik und Bewegung erleben; Den Wortschatz über spielerische und sinnliche Zugänge erweitern; Das aktive Sprachvermögen beim Malen und Entdecken anregen; Kulturbegegnung ermöglichen

0154414 Ohrenspitzer Koffer auf!
Broschüre Alter: außerschulische Bildung
Methodenbuch zur Zuhörbildung & Konzentrationsförderung. Praxisorientierte Methodensammlung für die Grundschule, das in sechs Modulen kreative und abwechslungsreiche Ansätze und umfangreiches Material (auf einer separaten Daten-CD) für die Unterrichtsgestaltung bietet. Themen, die das Buch enthält, sind: Das Hörorgan des Menschen, Das Wetter, Heimat und Fremde, Straßenverkehr, Erfinder, Freundschaft.

01500142 Die 50 besten Spiele in unruhigen Situationen
Buch Alter: ab 3 Jahre
Unruhige Situationen im Kindergarten oder in der Grundschule gibt es immer wieder: Die Gruppe wird zum kribbeligen Ameisenhaufen und an ein „Weiter-wie-geplant“ ist nicht zu denken. Diese 50 Spiele helfen den Kindern, ihr inneres Gleichgewicht wiederherzustellen und zur Aufmerksamkeit zurückzufinden. Spiele, die überschießende Energien abbauen; Spiele, die aus Bewegung zur Ruhe; Spiele für die Körperwahrnehmung; Spiele mit magisch-fantastischen Elementen; Spiele, die zur Stille führen

01500143 Die 50 besten Fingerspiele
Buch Alter: ab 3 Jahre
Mit ihren einprägsamen Reimen und lustigen Bewegungen sind Fingerspiele bei kleinen und auch älteren Kindern beliebt. Diese 50 fantastischen Fingerspiele funktionieren sowohl zu zweit als auch in der Gruppe und fördern die spielerische Entdeckung der Welt. Entdeckungsspiele; Spiele für zwei; Spiele rund um den Menschen; Spiele rund um Jahreslauf und Natur; Tierische Fingerspiele

01500167 Kunstgeschichte für Kinder
Buch Alter: ab 6 Jahre
Ein Lehrbuch mit allen relevanten Kunstepochen von der Höhlenmalerei bis zur modernen Kunst, berühmten Künstlern, Meisterwerken, kindgerechten Sachtexten, Basis- und Ergänzungsarbeiten.

01500192 Schreib- und Graphomotorik – Schreiben lernen leicht gemacht
Praxisbuch zur Ergänzung des Schreibunterrichts
Ergänzen Sie Ihren Schreibunterricht durch spielerische Schreibmotorik-Übungen, die den Transfer vom ersten Schreiben hin zur automatisierten Schrift erleichtern. Das Besondere auf einen Blick: Einzigartiges, motivierendes Konzept mit abwechslungsreichen Übungen zur Förderung der Schreibmotorik; Orientiert sich an den Bildungsstandarts; Mit Hinweisen zur

richtigen Stift- und Sitzhaltung; Viele Kopiervorlagen für den Einsatz im Einsatz im Unterricht; Flexibel integrierbar in bestehende Konzepte zum Schriftspracherwerb

01500193 Schreibmotorik – Vorbereitung auf das Schreibenlernen
Praxisbuch Alter: außerschulische Bildung
Praxisbuch mit kreativen und spielerischen Übungen: Schreibmotorik fördern, um die Kinder ideal auf das spätere Schreibenlernen vorbereiten! Kinder die 1-Mal pro Woche ihre Schreibmotorik trainieren, legen den entscheidenden Grundstein für den späteren Schrifterwerb. Unterstützen Sie die Kinder dabei mit spielerischen Schreibmotorik-Übungen, schulrelevante Kompetenzen frei von Leistungsdruck und mit kreativen Gestaltungsmöglichkeiten gezielt zu entwickeln. Das Besondere auf einen Blick: Einzigartiges, motivierendes Konzept mit abwechslungsreichen Übungen zur Förderung der Schreibmotorik; Orientiert sich am Bildungs- und Erziehungsplan; Mit Hinweisen zur richtigen Stift- und Sitzhaltung; Viele Bastelideen, Arbeitsblätter und Vorlagen; Integriert bewährte Konzepte der sprachlichen Bildung.

01500249 Leichter Schreiben lernen – Tempo aufnehmen: schnell schreiben
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Dabei führt ein Abenteuer inklusive Erstlesegeschichten und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde den Schnellschreib-Wettbewerb gewinnen?

01500250 Fit fürs Schreibenlernen – Rhythmus finden: Flüssig schreiben
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Denn wer eine gute Schreibmotorik entwickelt, lernt besser und leichter schreiben. Dabei führt ein spannendes Abenteuer inklusive Erstlesegeschichte und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde die verrückte Schulolympiade gewinnen?

01500251 Leichter Schreiben lernen – Druck dosieren: locker schreiben
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Denn wer eine gute Schreibmotorik entwickelt, lernt besser und leichter schreiben. Dabei führt ein Abenteuer inklusive Erstlesegeschichten und Bastelseiten, durch die Schreibmotorik-Übungen. Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um die verschwundenen Buchstaben lösen?

01500252 Leichter Schreiben lernen – Form üben: Lesbar schreiben
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Denn wer eine gute Schreibmotorik entwickelt, lernt besser und leichter schreiben. Dabei führt ein Abenteuer inklusive Erstlesegeschichten und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um die verformten Buchstaben lösen?

01500253 Fit fürs Schreibenlernen - Druck dosieren: Fest und locker mit dem Stift
Arbeitsheft Alter: ab 4 Jahre
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Denn wer eine gute Schreibmotorik entwickelt, lernt besser und leichter schreiben. Dabei führt ein Abenteuer, inklusive Vorlesetexte und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um die geheimnisvollen Spuren lösen?

01500254 Fit fürs Schreibenlernen - Rhythmus finden: Flüssig mit dem Stift
Arbeitsheft Alter: ab 4 Jahre
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Dabei führt ein Abenteuer, inklusive Vorlesetexte und Bastelseiten, durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um verschwundenen Artisten lösen?

01500255 Fit fürs Schreibenlernen – Form Üben: Sicher mit dem Stift
Arbeitsheft Alter: ab 4 Jahre
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Dabei führt ein Abenteuer, inklusive Vorlesetexte und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um die gestohlene Vase lösen?

01500256 Fit fürs Schreibenlernen – Tempo steuern: schnell und langsam mit dem Stift
Arbeitsheft Alter: ab 4 Jahre
Mit den Schreibmotorik-Übungen in diesem Heft können Kinder beim Schreibenlernen unterstützt werden. Dabei führt ein Abenteuer inklusive Vorlesetexte und Bastelseiten durch die Schreibmotorik-Übungen: Können die 4 Entdecker-Freunde das Rätsel um die verschwundenen Gegenstände lösen?

01500265 Wie lebt das Huhn? Arbeitsmaterial zum Kamishibai
Arbeitsmaterial Alter: ab Klasse 1
Und was machen Hühner eigentlich den ganzen Tag, außer Eier zu legen? Und der Hahn? Mithilfe des Bilderbuchkinos/Kamishibai lernen wir eine glückliche Hühnerschar auf dem Bauernhof besser kennen. Wir erfahren, in welcher Umgebung sich Hühner wohlfühlen und was sie dazu brauchen, was sie am liebsten fressen und wie sie sich verhalten. Schließlich wollen wir wissen, woher die Eier im Supermarkt stammen. Thema: Körperbau Hahn und Henne; Wie lebt das Huhn am liebsten? Blick ins Ei; Haltungsformen für Hühner; Woher kommt das Ei.

01500318 Medienerziehung in der Kita
Lernmittel Alter: Außerschulische Bildung
Smartphone, Tablet, Apps und Social Media – die mediale Vielfalt, mit der Kinder heute aufwachsen, ist groß. Doch wie können Pädagog/innen und Eltern die Kinder im Umgang insbesondere mit den elektronischen und digitalen Medien stark machen und ihre Medienkompetenz fördern? Der Schlüssel liegt in einer lebensweltorientierten und altersangemessenen Medienerziehung durch Erwachsene, die selbst über eine alltagstaugliche Medienkompetenz verfügen. Dieses Grundlagenwerk beantwortet Ihre Fragen zur Entwicklung und Förderung der kindlichen Medienkompetenz in Familie, Kita und Grundschule.

01500350 Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der seine Schnuffeldecke nicht hergeben wollte

Buch Produktionsjahr: 2018 Alter: ab 4 Jahre

Der kleine Siebenschläfer hat seine Schnuffeldecke so lieb! Nur ganz kurz und ausnahmsweise leiht er sie dem Eichhörnchen, damit es seine Nüsse darin tragen kann. Aber dann braucht auch noch die Haselmaus Hilfe und dann der Maulwurf… Schon bald staunt der kleine Siebenschläfer nicht schlecht, was man mit so einer Schnuffeldecke alles anstellen kann.

01500351 Projektmappe Wald

Arbeitsheft Produktionsjahr: 2019 Alter: ab 5 Jahre

Im Wald wird es Kindern nie langweilig: Hier können sie klettern, auf Baumstämmen balancieren und sich richtig austoben. Mit ein bisschen Glück läuft ihnen vielleicht sogar ein Reh oder ein Eichhörnchen über den Weg. Gleichzeitig ist der Wald auch ein Ort, in dem sie zur Ruhe kommen können: Sie spüren das weiche Moos, riechen den Duft der Tannennadeln und beobachten Ameisen bei ihrer Arbeit. Inhalt: Blätter und Früchte: Was gehört zusammen? Tischspiel: Die Stockwerke des Waldes; Was wird aus Holz hergestellt?; Klanggeschichte: Waldhexe Gundula und die Tiere des Waldes; Wir feiern ein Tannenbaumfest; Hasen-Hüpf-Spiel; Kulinarisches aus dem Wald; Rechnen mit Pilzen; Wahrnehmungsspiele mit Zapfen; Entspannungsgeschichte: im Wald; Spiellied: Ein kleiner Krabbelkäfer, usw.

01500352 Der Ameisenhügel – ein Fensterklappenbuch

Buch Alter: ab 3 Jahre

Huhu! Willkommen bei den Ameisen! Lerne Stück für Stück die faszinierende Welt dieser fleißigen Insekten kennen und finde heraus, wie sie leben und arbeiten – ganz ähnlich wie wir Menschen, du wirst staunen! Ein Fensterpappenbuch für kleine Naturfreunde zum Anschauen, Lesen und Entdecken.

01500353 Projektreihe Kindergarten: Im Wald

Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre

Der Wald ist der ideale Lernort für Kinder. Hier werden nicht nur zahlreiche Bereiche wie z. B. Motorik, Sinneswahrnehmung, soziale und emotionale Fähigkeiten gefördert. Im Wald erschließen sich die Kinder ihr Wissen spielerisch selbst. Sie erleben die Natur hautnah, können sich austoben und ausprobieren. Turnen im Laub, das Sammeln von Waldfrüchten oder das Verfolgen von Tierspuren – im Wald lässt sich die Natur mit allen Sinnen genießen und erleben. In diesem Heft finden Sie zahlreiche kreative Ideen für Ihr ganz individuelles Waldprojekt. Inklusive praktischer Kopiervorlagen zur Gestaltung von Arbeitsblättern.

01500354 Wald-Musik für Kinder: Hören – Singen – Bewegen – Klingen

Arbeitsheft mit CD Alter: ab 3 Jahre

Die Waldmusikanten sind da: „Piep, piep! Tock-Tock! Hurra! Bei den Tieren im Wald ist so allerhand los: Die Ameisen laufen in heller Aufregung zur Ameisenkönigin, das Eichhörnchen Hopsi ist unterwegs und ein Häslein hat etwas gehört. Wer hat es gestört? Diese und viele andere Waldlieder, Baum- und Tiergeschichten verzaubern unsere Waldkinder auf besondere Weise. Zu den abwechslungsreichen Musikangeboten gibt es: neue, fetzige und stimmungsvolle Kinderlieder, Vorschläge zur Liedbegleitung mit einfachen Instrumenten, Tipps zum Bau von Waldinstrumenten, ein Ameisen-Theaterstück zum Darstellen und Vertonen, und so manche Überraschung…Ein Musikschatzkästchen für jede Jahreszeit!

01500355 Mein Filzklappenbuch: Was versteckt sich im Wald?
Filzklappenbuch Alter: ab 3 Jahre
Im Wald gibt es viel zu entdecken! Wo haben sich Biber, Maus und Eichhörnchen nur versteckt? Filzklappen für kleine Kinderhände; fördert die Motorik; zum Suchen und Entdecken

01500357 Die Römer an Stationen
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 3
Selbstständiges Lernen in der Grundschule (Stationenlernen): Mit wenig Vorbereitungsaufwand können sich Schüler Wissenswertes über den jeweiligen geschichtlichen Themenbereich und dessen Bedeutung für die Weltgeschichte erarbeiten. Die verschiedenen Niveaustufen entsprechen dem unterschiedlichen Leistungsvermögen der Kinder. Mit Aufgabenkarten mit Selbstkontrolle und Lösungen.

01500358 Alltagsleben im Alten Rom
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 5

01500368 Die Eule mit der Beule
Buch Alter: ab 3 Jahre
Die kleine Eule hat eine Beule. Der Fuchs, die Maus, die Schlange und der Bär versuchen sie zu trösten. „Schscht!“, macht die Schlange und streichelt ihre Wange. „Pusten tut sehr gut“, macht der Fuchs ihr Mut. Das ist alles wunderbar, doch am Ende hilft nur eins: die Mama. Das Bilderbuch mit Schiebern auf jeder Seite und witzigen Reimen, die trösten und ablenken.

01500371 Lisa und Max: Der Jahrmarkt
Buch Alter: ab 3 Jahre
Lisa und Max, die Zwillinge, wohnen im kleinen Land Liechtenstein. Diesen Herbst freuen sich die beiden besonders auf den Jahrmarkt in Eschen, denn sie dürfen zum ersten Mal alleine hingehen. Nach einer lustigen Fahrt auf dem Karussell landen die beiden im Festzelt, wo sie alle möglichen Leckereien bestellen. Aber wer hat das Geld dabei? Zum Glück tauch gerade rechtzeitig ein verwirrter Mops auf. Und der wird verzweifelt von einer dicken Frau gesucht….

01500372 Peter Hase – Ein turbulentes Abenteuer
Buch Alter: ab 4 Jahre
Es ist Hochsommer und ein fahrender Jahrmarkt kommt ins Dorf. Peter Hase und Benjamin Kaninchen dürfen nicht hingehen, wie ungerecht! „Sicherlich haben die Jahrmarktsbesucher viel zu viel Spaß, um zwei kleine Langohren zu bemerken“, überlegen die beiden – und hast-dunichtgesehen zwängen sie sich durch ein Loch im Zaun. So beginnt ein Abenteuer, aufregend wie eine Achterbahnfahrt… und meisterhaft erzählt von Oscarpreisträgerin Emma Thompson.

01500373 Prinz Henry geht aufs Töpfchen
Buch Alter: ab 2 Jahre
Prinz Henry möchte Abenteuer erleben. Doch ständig hindert ihn seine Windel daran. Außerdem möchte er richtige Unterhosen tragen – wie seine großen Vorbilder! Prinz Henry beschließt also, seine königlichen Geschäfte künftig auf dem Töpfchen zu verrichten. Doch wie um alles in der Welt stellt man das an? Eine königlich amüsante Geschichte für kleine Thronbesteiger.

01500374 Windel, Töpfchen, Klo – Wohin mit dem Popo?
Buch Alter: ab 2 Jahre
Warum brauche ich ein Töpfchen? Kann ich damit spielen? Wann kann ich auf die Toilette gehen? Dieses Buch erklärt mithilfe von über 20 Klappen spielerisch und anschaulich alles, was kleine Kinder über das Trockenwerden wissen wollen.

01500377 Das Kaninchen und der Feldhase
Buch Alter: ab 6 Jahre
Wer hat die längeren Ohren – das Kaninchen oder der Feldhase? Halten Kaninchen Winterschlaf? Wieso kommt die Hasenmutter nur nachts zu ihren Kindern? Und wie fühlt sich ein Kaninchen als Haustier richtig wohl? Spannendes und Wissenswertes rund um Meister Lampe, seinen Vetter – das Kaninchen – und ihre Lebensräume.

01500380 Natürlich bunt! Der Regenwald zum Ausmalen
Arbeitsheft Alter: ab 4 Jahre
Mit bunten Vorlagen, Tipps und Tricks zum Kolorieren sowie vielen zusätzlichen Informationen zu den einzelnen Tier- und Pflanzenarten, die im Regenwald zu Hause sind.

01500381 Projektmappe Regenwald
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Hinter dem Begriff „Regenwald“ verbirgt sich eine faszinierende Welt voller exotischer Tiere und Pflanzen, in der es viel zu entdecken gibt. Allein die riesigen Bäume und die verschiedenen Stockwerke des Waldes lassen Kinder staunen. Hier leben Tiere wie der Jaguar, der Orang-Utan oder das Chamäleon, denen wir in unseren heimischen Wäldern nicht begegnen. Auch das Klima ist anders – warum regnet es eigentlich so viel im Regenwald? Mit dem kleinen Regentropfen Pitsch machen die Kinder eine Reise durch den Wasserkreislauf und erfahren so, wie der Regen entsteht. Als Extra im Heft finden Sie zwei Seiten mit farbigen Bildkarten, die unterstützend bei verschiedenen Angeboten, zum Beispiel zur Sprachförderung, eingesetzt werden können.

Warum und wie wir Menschen den Regenwald und seine Artenvielfalt schützen sollten, dürfen die Kinder selbst ausprobieren, indem sie zum Beispiel das Recycling von Papier oder Waren aus dem Fair-Trade-Handel kennenlernen. Aus dem Inhalt: Tiere im Regenwald – So wachsen Orchideen und Bromelien – Anlautspiel: A wie Affe – Trommelmusik – Regenmacher – Eine Trommel bauen – Versuch: Pflanzen geben Wasser ab – Der Kautschuk – Kochbananen – Ein Baumriese im Regenwald – Die Tiere tanzen – Fair Trade: von der Kakaobohne zur Schokolade – Den Regenwald schützen… u.v.m.

01500382 Mein großes Buch über den Regenwald
Buch Alter: ab 5 Jahre
Laubfrösche! Jaguare! Exotische Vögel! Erlebe die spannende Welt des tropischen Regenwaldes und begegne knallgrünen Laubfröschen, edlen Jaguaren und exotischen Vögeln. Begleitet von faszinierenden Fotos auf jeder Seite, werden über 30 Bewohner dieses einzigartigen Lebensraums vorgestellt – von Schlangen, die sich über den Waldboden schlängeln, bis hin zu riesengroßen Schmetterlingen, die zwischen den allerhöchsten Baumwipfeln umherflattern. Inhalt: über 200 spektakuläre Fotos; altersgerechte Erläuterungen zum Thema Regenwald; spannende Fakten auf jeder Seite; einfache Texte zum Vorlesen oder ersten Selberlesen; Fragen in jedem Kapitel als Anregung zum interaktiven Lernen

01500409 Das Grüffelo-Mitbachbuch
Buch Alter: 4 – 5 Jahre
Das Mitmachbuch für alle Grüffelo-Fans: mit Ausmalbildern, Bilderrätseln, Kreuzworträtseln, Suchbildern, einer Grüffelo-Maske und über 40 ablösbaren Stickern.

01500428 Kleine Klimaschützer in Aktion – Natur- und Umweltschutz in der Kita – Spielideen und Lieder für Kinder
Buch Alter: ab 3 Jahre
Kinder möchten wissen, was sie tun können, um die Natur zur bewahren. Klimawandel und Umweltzerstörung sind nicht nur wichtige Themen für Erwachsene. Die Autorin Andrea Erkert hat gemeinsam mit den Kinderliedermachern Christian Hüser und Heiner Rusche eine Sammlung von Spielideen und Liedern für den Kindergarten zusammengestellt, die aus Kindern spielerisch kleine Klimaschützerinnen und Klimaschützer machen!

01500451 Astrid Lindgren – Eine Schreibwerkstatt für 8- bis 12-Jährige
Arbeitsheft Alter: ab 8 Jahre
Was für eine Autorin! – Ein Leben lang bärenstark, blitzgescheit und ungestüm wie Pippi Langstrumpf, immer auch ein bisschen Outlaw, naturverliebte Räubertochter, politisch engagierte Frau und stilsichere Erzählerin voller Witz und Melancholie. Das Arbeitsheft lädt ein zur didaktischen Expedition in Astrid Lindgrens Kinderland. Von Pippis Villa Kunterbunt führt der Weg zu Kalle Blomquist, der im Idyll einer heilen Welt große Verbrechen aufklärt. An der Seite von „Mio, mein Mio“ begleiten die Leserinnen und Leser den kleinen Bosse auf seinem „schrecklichschönen“ Lebensweg ins Zauberreich der Poesie, und schließlich wird der Mattiswald durchstreift, wo man zeigt, was Freiheit, Liebe und Glück bedeuten. Daneben wird die Lebensgeschichte von Astrid Lindgren in einzelnen Stationen nachgezeichnet. Die Verflechtungen zwischen biographischen Episoden und literarischen Werken zeigen, wie Literatur und Leben einander bedingen und bereichern.

01500452 Kalle Blomquist Meisterdetektiv – So machen Klassiker Spaß!
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Kalle Blomquist gehört zu den Klassikern in der Literatur. Die in diesem Lektürebegleiter enthaltenen Kopiervorlagen sind als Begleitmaterial zu den Büchern einsetzbar und bieten verschiedene Aufgabentypen. Die Schülerinnen und Schüler können sich z. B. mit Lückentexten, sinnefassenden Fragen zum Text, Richtig/Falsch-Aussagen, Textinterpretationen etc. beschäftigten. Der Hintergrund des Buches wird dadurch erschlossen und kritisch betrachtet. Ebenso wird auf den jeweiligen Autor hingewiesen.

7050013 Lego mindstorms education NXT Basis Set
Lernmittel D 2008 Alter: ca. 14-16 Jahre
Das Basis Set bildet die Grundlage für alle Roboterkonstruktion in Schule und Unterricht mit dem NXT-System. Mit Hilfe farbiger Bauanleitungen können einfache aber sehr variabel einsetzbare Robotermodelle gebaut werden. Auf Basis stabiler Elemente lassen sich sehr robuste Roboter konstruieren. Mit Hilfe zahlreicher Applikationen können somit die Grundlagen der Roboterprogrammierung bis hin zu komplexen Problemlösungen erarbeitet werden.

7050074 Stimmt's?
Spiel D 2014 Alter: 12-18 Jahre
Kartenspiel mit Fragen aus Alltag, Geschichte, Geographie, Politik. Das Spiel ist für zwei bis

sechs Spieler geeignet. Enthalten sind 312 Behauptungen, die alle mit "Stimmt" oder "Stimmt nicht" beantwortet werden können.

7050076 Bodenmatte Schatzsuche (Blue-Bot/Bee-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Eine Lernbodenmatte für das Schatzsuchen mit 16 Feldern (60 x 60 cm) zur Schulung des räumlichen Denkens.

7050080 Transparente Rasterfolie (Blue-Bot/Bee-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Transparente Matte mit 24 Taschen für individuelle Aufgabenstellungen. Unter anderem zur Schulung des räumlichen Denkens.

7050083 Dein Körper und Du
Lernmittel/Spiel D 2013 Alter: 6-8 Jahre
Was sind Milchzähne? Woher kommt Muskelkater? Wie funktioniert das Ohr? In diesem Wissensspiel werden Fragen rund um den menschlichen Körper altersgerecht und umfassend beantwortet. Dank bunter Illustrationen lernen die Kinder den menschlichen Körper kennen.

7050084 Tier-Set Bauernhof
Lernmittel/Spiel D 2013 Alter: 6-8 Jahre
Das interaktive Tier-Set Bauernhof mit drei tiptoi® Spielfiguren, großer Spielunterlage und Stall bietet eine Verknüpfung der Spielfiguren mit einer variantenreich bespielbaren Bauernhof-Welt. Ein Rollenspiel-Set mit viel Spaß, Sachwissen, Geschichten und Such- und Lern-Spielen. Mit weiteren tiptoi® Spielfiguren aus der Bauernhofwelt kombinierbar.

7050085 Mission im Lese-Dschungel
Lernmittel/Spiel D 2012 Alter: 6-10 Jahre
Im tiefen Dschungel warten 15 verschiedene Missionen in drei Schwierigkeitsgraden auf die Spieler: Geheimnisse lüften, seltene Tiere entdecken, Verbrecher fangen und vieles mehr. Um ans Ziel zu gelangen, müssen die Abenteurer gemeinsam die kniffligen Aufgaben erfüllen.

7050086 Abenteuer Tierwelt
Lernmittel/Spiel D 2010 Alter: 6-10 Jahre
Bei 50 verschiedenen Tierarten verliert man leicht den Überblick. Die Spieler helfen dem Tierpfleger Tim die gesuchten Tiere zu finden. Dabei müssen sie Tierlaute erkennen und zu echten Spurenlesern werden. Die Spieler erfahren alles über die spannenden Eigenschaften der verschiedenen Tiere und vertiefen ihr Wissen in vier Spielen.

7050087 Die Englisch-Detektive
Lernmittel/Spiel D 2010 Alter: 6-10 Jahre
In einer englischen Kleinstadt treibt der verrückte Professor Mad sein Unwesen. Als Englisch-Detektive versuchen die Spieler gemeinsam, die Chaos-Aktionen des Professors zu verhindern und ihm das Handwerk zu legen. Dabei lernen sie spielerisch eine neue Sprache kennen. Aber Vorsicht: Auch im Hauptquartier der Detektive hat Professor Mad seine Wanzen versteckt. Die entsprechenden Audiodateien sind bereits auf dem Stift gespeichert.

7050089 Der interaktive Globus
Lernmittel D 2013 Alter: 6-8 Jahre
Audio-Infos zu 197 Ländern in elf Wissensgebieten. Vier interaktive Spiele. Rund um den Globus erfahren die Spieler zahlreiche Informationen und spannende Geschichten zu Themen wie Geografie, Landesgrößen, Hauptstädte, Sprachen uvm. In vier aufregenden Spielen vertiefen sie ihr Geografie-Wissen.

7050093 Der Grüffelo: Alles wird gut
Spiel D 2013 Alter: 6-8 Jahre
Die kleine Maus trifft auf ihrem Spaziergang durch den Wald den Grüffelo. Helft der kleinen Maus, das Zielfeld am Ende des Waldes zu erreichen. Wenn euch das gelingt, bevor der Fuchs, die Eule und die Schlange angekommen sind, habt ihr alle gemeinsam das Spiel gewonnen.

7050094 Grüffelo-Handpuppe mit Maus-Fingerpuppe
Handpuppe/Fingerpuppe D 2013 Alter: 6-8 Jahre
Aufwendig verarbeitete, kuschelweiche Handpuppe als wunderbare Ergänzung zum Buch, mit abnehmbarer Maus Fingerpuppe. Auch groß genug für Erwachsenenhände, ca.36 cm hoch, abwaschbar

7050095 Der Grüffelo
Bodenpuzzle D 2014 Alter: 6-8 Jahre
Riesiges Bodenpuzzle aus fester Pappe, perfekt geeignet für kleine Kinderhände! In attraktiver Verkaufsbox mit praktischen Tragegriffen.

7050096 Der Grüffelo – Mein bunter Kreativkoffer
Lernmittel D 2014 Alter: 6-8 Jahre
Dieser Mitmach-Koffer bietet tolle Beschäftigungsideen und jede Menge Platz zum Malen für alle Grüffelo-Fans! Der Kreativblock hält lustige Rätsel und viele Weitermalbilder bereit. Mit den abwechslungsreichen Malschablonen und Stickern lassen sich die Bilder im Block erweitern oder eigene Kreationen gestalten. Auf der abwischbaren Zeichentafel können die zahlreichen Motive aus dem Block ganz einfach geübt werden. Bunte Aufstellfiguren rund um den Grüffelo sorgen zusätzlich für Spiel und Spaß. Inhalt: Kreativblock, Zeichentafel, Malschablonen und Sticker, Figuren zum Aufstellen und Spielen

7050099 Magors Lesezauber
Lernmittel D 2010 Alter: 6-8 Jahre
Der Zauberer Magor will sich auf den anstehenden Zauberwettbewerb vorbereiten. Doch der freche Rabe hat ihm die Aufgaben stibitzt. Die Spieler helfen dem schusseligen Zauberer, den Raben zu fangen und unterstützen ihn dabei, die knifflgen Zauberaufgaben zu lösen. In verschiedenen Schwierigkeitsstufen werden die Zauberlehrlinge dabei spielerisch ins erste Lesen eingeführt.

7050100 Das Geheimnis der Zahleninsel
Lernmittel/Spiel D 2010 Alter: 6-10 Jahre
Auf zur Schatzjagd! Auf der Zahleninsel sind jede Menge Schatzkisten versteckt, die nur darauf warten geborgen zu werden. Die Spieler müssen knifflige Rechenaufgaben lösen, die sie von den Inselbewohnern gestellt bekommen, um an die verborgenen Schätze zu

gelangen. In unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden üben die Schatzsucher so das Kopfrechnen und lernen spielerisch das Einmaleins kennen.

7050102 Lego education storystarter Basis Set
Lernmittel D 2013 Alter: 6-12 Jahre
Das Basis-Set hilft Schülerinnen und Schüler, eine Geschichte zu erzählen. Es hilft, einfach anzufangen oder Worte zu finden, die das ausdrücken, was sie eigentlich sagen möchten. Das neue StoryStarter-Konzept von LEGO® Education hilft den Schülerinnen und Schülern, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und fördert ihre Schreib-, Sprach- und Lesefähigkeiten. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten mithilfe von LEGO®-Steinen und -Figuren, um gemeinsam bessere Geschichten zu entwickeln. Dabei nutzen sie die spezielle Software, um ihre Ergebnisse zu visualisieren und zu präsentieren. Dieses Set enthält ausreichend viele Komponenten, um bis zu fünf Schülerinnen und Schüler mit allem auszustatten, was sie zur Gestaltung ihrer eigenen Geschichten benötigen. Die Baumaterialien werden in einer robusten Aufbewahrungsbox zusammen mit Sortierkästen, Bodenplatten, Drehzeiger und einem Sortiment aus speziellen Steinen und Minifiguren geliefert.

7050103 Menschlicher Körper
Lernmittel/Spiel D 2015 Alter: 6-8 Jahre
Lexikonwissen, Quiz- und Kartenspiel über den menschlichen Körper: Warum schmecken Tränen salzig? Woraus bestehen Zähne? Die „All-Wissenden“ helfen den Kindern, Wissen von A bis Z zum Thema „Menschlicher Körper“ zu sammeln.

7050104 Der hungrige Zahlen-Roboter
Lernmittel/Spiel D 2014 Alter: 6-7 Jahre
Was ist ein Dreieck? Wie sieht eine 4 aus? Was ist 5 + 2? Die Kinder lösen im tiptoi® Spiel „Der hungrige Zahlen-Roboter“ mathematische Aufgaben und füttern den hungrigen Robby! Je nach Schwierigkeitsstufe lernen sie Formen oder Zahlen kennen oder üben zu rechnen. Für Rechenprofis kann der Zahlenraum sogar bis 20 erweitert werden.

7050107 Ting – Der Hörstift
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Ting (chinesisch für hören) sieht aus wie ein einfacher Stift. Aber in ihm verbirgt sich eine Technologie, die ihn zu einem intelligenten Lesegerät macht. Der Sensor an der Stiftspitze liest einen Code auf Buchseiten oder Spielen. Dieser Code ist mit Audiodateien verknüpft, die zum entsprechenden Buch oder Spiel gehören.

7050108 Schatzsuche in der Buchstabenburg
Lernmittel/Spiel D 2015 Alter: 6-7 Jahre
A wie Ameise, G wie Giraffe - jeder der 30 tierischen Burgbewohner steht für einen Buchstaben. Um den Schatz des Drachen zu ergattern, müssen die Bewohner befragt und Hinweise gefunden werden. Doch hinter welcher Tür verbirgt sich welcher Bewohner? Dazu müssen die Spieler die Tiere und Laute den entsprechenden Buchstaben zuordnen. Quassel, das Burggespenst, unterstützt die Spieler dabei.

7050116 Schnapp und weg! Fußball
Spiel D 2014 Alter: 6-18 Jahre
Spiel für zwei oder mehr Spieler. Wer reagiert am schnellsten und entdeckt zuerst zwei

gleiche Karten auf dem Tisch? Und wer hat am Ende alle Karten gewonnen? Hier sind Konzentration und Schnelligkeit gefragt.

7050117 Die Olchis werden Fußballmeister
Spiel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Fußball-Stürmer-Spiel mit Würfeln für 2-4 Spieler. Traumwetter für die Olchis: ein Platzregen verwandelt den Fußballplatz in eine Schmuddelwiese! Da lässt sich das Spiel gegen den 1 FC Schmuddelfing ja vielleicht doch noch gewinnen?! Es wird rutschig, da heißt es aufgepasst: Jeder Spielzug entscheidet! Welchen Weg wollen die Spieler nehmen, wie weit wollen sie vorwärts kommen und welches Risiko wollen sie dabei eingehen? Und vor allem: Wer schießt als Erster ein Tor?

7050118 Fußball – Das lustige Wissensspiel
Spiel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Für 2-4 Spieler. Wie trainieren Fußballspieler, welche Ausrüstung wird benötigt und was ist ein Foul? 10 Themenkarten rund um Training, Ausrüstung und Aufgaben beim Fußball liegen aus. Die Spieler suchen die jeweils passenden Motivkärtchen. Wer sich gut merkt, wo welche Motive liegen, hat die Nase vorn und zeigt, dass er ein echter Fußball-Profi ist. In der Anleitung zahlreiche, kindgerechte Infotexte rund um das Thema Fußball.

7050121 Die Musikinstrumente von A-Z
Kartenspiel Alter: ab 6 Jahre
Quiz- und Kartenspiel für 1 -6 Spieler. Spielerisch kann interessantes Wissen mit dem Tiptoi-Stift zu den Musikinstrumenten erworben werden.

7050134 Bild-Wort-Zuordnung
Lernmittel D 2016 Alter: 6-7 Jahre
Der Kartensatz für die Arbeit mit der Setzleiste enthält 50 Kartenpaare (10 Aufgabensätze) zum ersten Lesen von Wörtern für Leseanfänger: 5 Bilder + 5 Wörter - Welches Wort gehört zu welchem Bild?

7050135 Das brauch ich jeden Tag!
Spiel D 2016 Alter: 6-7 Jahre
Für Kinder, die Deutsch als Zweitsprache lernen, ist der Aufbau des ersten Wortschatzes grundlegend. Die Wortschatzarbeit erfolgt durch ein Lernspiel (Kartenspiel) und vermittelt häufig gebrauchte Nomen mit ihrem Artikel. Die Kinder lernen, Wörter zu verstehen und abzuspeichern sowie Wörter aus dem Gedächtnis abzurufen und auszusprechen.

7050136 Immer 5
Spiel D 2016 Alter: 6-7 Jahre
Das Kartenspiel "Immer 5" ist ein Zuordnungsspiel (Quintette finden) mit je 5 verschiedenen Darstellungen zu den Zahlen 1 bis 10.

7050143 Lebensspuren – Erzählkarten für Biografiearbeit, Gedächtnistraining und Erzählcafés
Karten Alter: außerschulische Bildung
Aus der bewussten Erinnerung, z. B. an das, was man alles schon geschafft hat, lassen sich Ideen und Kräfte gewinnen, mit denen das „Vorwärts-Leben“ gut gelingt. Diese 64 Erzählkarten helfen dabei, sich gezielt zu Themen der Kindheit, der Jugend, an Gründerzeiten und

Reifejahre zu erinnern. Zu jeder Lebensphase gibt es 12 Fragekarten, z. B. Welche Gedichte habe ich gelernt?, Wo stehe ich in der Geschwisterreihe? Wer waren meine Idole? Oder Welches Geschenk hab ich nie vergessen?

7050160 Toniebox
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Das digitale Audiosystem für Kinder. Die Toniebox ist eine interaktive Box mit verschiedenen Features und dazu passenden Tonies: z.B. Hörspiel-Geschichten, Musik oder zum Selbstbespielen.

7050162 Tier-Buzzer
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Mit den Tier-Buzzern kann jeder ganz schnell antworten: mal wiehert ein Pferd, mal bellt ein Hund, mal kräht ein Hahn - oder hat da gerade die Kuh gemuht? Die Tier-Buzzer können in Spiele und Lernprojekte aller Art integriert werden. Jeder Buzzer misst 9 cm im Durchmesser. Set mit vier verschiedenen Tier-Buzzern.

7050163 Talk-Point
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Die farbigen Knöpfe mit einem Durchmesser von 4,5 cm können Wörter oder ganze Sätze aufnehmen - und jederzeit wiedergeben. Durch die einfache Handhabung können Talk-Points überall benutzt werden können: für sprechende Displays, Frage- u. Antwortspiele, Entdecker-Spiele, Schnitzeljagden, Ausstellungen u.v.m. Die Talk-Points haben 10 Sekunden Aufnahmevolumen.

7050164 Superwurm
Spiel D 2016 Alter: 8-10 Jahre
In diesem Memo-Spiel finden die Spieler alle Tiere aus dem Kinderbuch wieder: Krötenkind und das Käferlein, Biene, Schnecke, Spinne klein – und natürlich Superwurm. Wer deckt die meisten passenden Paare auf und hat am Ende den höchsten Kartenstapeln vor sich liegen?

7050185 Peggy - Die sprechende Riesenklammer
Lernmittel D 2017 Alter: 6-8 Jahre

7050186 Magnobuzzer
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Die Magnobuzzer sind magnetisch und erzeugen beim Drücken Geräusche: vom Gitarrenklang über die Türglocke bis zum Yipee-Ruf ist alles dabei. 6 verschiedene Oberflächen mit sechs verschiedenen Geräuschen.

7050187 Voxa Sprach-Bilderrahmen
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
In diesen „Bilderrahmen“ können bis zu 6 verschiedene Bilder, Piktogramme, Fotos oder Wörter eingesetzt werden. Zu jedem Bild können dann bis zu 10 Sekunden Text aufgesprochen werden. Ein einfacher Druck auf das Bild genügt und die Botschaft wird wiedergegeben! Voxa kann vertikal oder horizontal an Wänden angebracht werden. Mögliche Bildgröße: 75 x 100 mm.

7050188 Soundibook - von A5 bis A3
Lernmittel D 2016 Alter: 6-8 Jahre
Soundibook ist ein sprechendes Bild- und Text-Buch: Die neuen Text- und Fotoalben werden zu sprechenden Büchern! Jedes Buch hat eine Reihe von Plastik-Knöpfen, die mit einem beliebigen Text 10 Sek. lang besprochen werden können. So kann das Kind immer wieder die entsprechende Seite aufschlagen und den aufgesprochenen Text hören.

7050190 LEGO Education WeDo 2.0
Lernmittel DK 2017 Alter: 8-10 Jahre
WeDo 2.0 ist ein handlungsorientiertes Lernkonzept für den Sachunterricht in der Grundschule. Der Bausatz mit der dazugehörigen Software und dem Einführungsprojekt enthält Mittel, den Schülern die Bereiche Natur, Biologie, Technik, Informationstechnologie, Programmierung und Sozialwissenschaften näher zu bringen. Je zwei Schüler arbeiten an einem Bausatz, mit dem sie eigene Konstruktionen entwerfen, kreative Ideen modellieren und sich untereinander austauschen. Ein Link zur Software wird mit dem Bausatz geliefert. Die Hard- und Software wird Schritt für Schritt erklärt und zeigt deren Einsatz im Unterricht. Die Software stellt eine einfache und intuitive Programmierumgebung zur Verfügung.

7050191 Laubbäume
Lernmittel/Legematerial D 2017 Alter: 8-12 Jahre
Lege- und Informationsmaterial das einen Einstieg in die Welt der Laubbäume, ihrer Blätter, Borken, Blüten und Früchte bietet. Das Lernmaterial besteht aus: 14 Bäume, die mit umfassenden Bild- und Textmaterial vorgestellt werden. Blätter, Borken, Blüten und Früchte werden auf separaten Kärtchen mittels Fotografien gezeigt. Ein Heftchen fasst alles nochmals zusammen.

7050192 Hunderassen
Lernmittel D 2017 Alter: 6-10 Jahre
20 Hunderassen werden in Wort und Bild vorgestellt nach dem Vorbild der Hundemodelle der Firma Schleich.

7050195 AnyBook Reader
Lernmittel D 2012 Alter: 6-10 Jahre
Der AnyBook Reader ist ein audio-digitales Sprachausgabegerät in Stiftform, mit dem z.B. Lieder, Bilderbücher, Aufgabenpläne oder Hinweisschilder mit der eigenen Stimme vertont werden können. Er eignet sich zum eigenständigen Vorlesen von Büchern, findet aber auch in weiteren Einsatzgebieten Verwendung. Der AnyBook Reader ist zur Sprachförderung geeignet, zum Lernen von Fremdsprachen und zum Training des Gedächtnisses. Zum Beispiel, um sich Abläufe (Pläne, Anleitungen etc.) in Erinnerungen zu rufen, zur akustischen Kennzeichnung von Fotos oder zur Vertonung von Hinweisen oder Regeln, die Personen ohne Schriftsprachkenntnisse nicht lesen können (z.B. Warnhinweise in der Werkstatt oder Schule). Durch die neue Software "AnyBook Case" kann man ein virtuelles Bücherregal auf dem PC anlegen und dort seine Audio-Aufnahmen verwalten oder sogar mit Freunden teilen. Modell DRP-5100.

7050202 Capisco
Spiel D 2010
Aus einem Pool von 400 Begriffen aus Alltag, Politik, Gesellschaft und Wirtschaft müssen diese umschrieben und erraten werden, ohne die am nächsten liegenden "Hilfswörter" zu

verwenden. Beispiele: Familie, Gewalt, Demokratie, Menschenrechte oder Tarifvertrag sind Begriffe, die wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Doch weiß man wirklich immer genau, wie man sie umschreiben und definieren kann? Fällt einem zur Erklärung von "Demokratie" mehr ein als Wahlen, Parlament oder Volksherrschaft? Den Durchblick hat, wer den Mitspielenden auch ohne die "verbotenen" Wörter den gesuchten Begriff umschreiben kann.

7050203 Memory Baden-Württemberg
Spiel D 2010 Alter: 6-10 Jahre
Mit dem Spiel reisen die Spieler einmal quer durch Baden-Württemberg und entdecken dabei die Sehenswürdigkeiten. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Bilder, behält der Spieler die beiden Karten und deckt sofort zwei weitere auf. Dies wird wiederholt, bis er zwei verschiedene Bilder aufdeckt.

7050204 Wahltag - Wer überzeugt, regiert!
Spiel D 2013 Alter: 14-18 Jahre
Alle Kandidaten (Spieler) müssen beherzt für ihre Überzeugung kämpfen. Gefragt sind Sachwissen, gute Argumente, sicheres Auftreten und manchmal auch Glück. Gewonnen hat, wer am Wahltag die meisten Prozentpunkte hat. Um regieren zu können, braucht man mehr als 50 Prozent. Wenn es einer Partei allein nicht reicht, dann muss sie eine Koalition bilden.

7050205 Baden-Württemberg - Suchen Sie Buchen
Spiel D 2011 Alter: 10-18 Jahre
Was liegt wo? Die Mitspielenden haben die Aufgabe, Orte und Sehenswürdigkeiten auf einer Baden-Württemberg-Landkarte möglichst genau zu verorten. Um zu gewinnen, braucht man neben Wissen auch eine gute Strategie und etwas Glück, denn wer zu hoch pokert, kann am Ende alles verlieren.

7050210 Legislativity - Das Spiel zur EU-Gesetzgebung
Spiel D 2017 Alter: 14-18 Jahre
In dem Würfel- und Strategiespiel wetteifern unterschiedliche Ideen darum, EU-Gesetz zu werden und die dafür notwendigen Mehrheiten in Kommission, Ministerrat und Europäischem Parlament zu erhalten. Auf dem langen Weg zur Gesetzesreife lauern aber Unwägbarkeiten aller Art für das Gesetz: Lobbyisten und Lobbyistinnen nehmen Einfluss, Mehrheiten können sich ändern, Zufälle und plötzliche Ereignisse entfalten ihre Auswirkungen…

7050211 Lego Duplo Tier-Quiz
Spielklötze D 2017 Kindergarten
Wer schafft es zuerst sein Tiermodell zu bauen? Ein Spiel gegen- und miteinander oder jedes Kind für sich. Spielend werden so Farben und Formen differenziert, das Einhalten von Regeln gelernt und Erfolgserlebnisse geschaffen.

7050212 Der heiße Draht
Lernmittel D 2017 Alter: 6-8 Jahre
Bei diesem Spiel führt man die Drahtschlinge um die Windungen des "heißen Drahtes", ohne ihn dabei zu berühren. Auf den farbig abgesetzten Stationen kann man eine Rast einlegen. Fehler werden mit einem Piepton angezeigt und man muss je nach Aufgabenstellung entweder zur letzten Raststation zurück oder von Neuem beginnen.

7050213 Solarsystem aufblasbar
Lernmittel D 2017 Alter: 6-10 Jahre
Umdrehung, Umlaufbahnen, Lage, Anordnung, Größe und Form der Planeten und der Sonne können hiermit erklärt werden.

7050228 Das Grüffelokind
Tonie-Figur 2016 Alter: 4-6 Jahre
Der dunkle Wald, so warnt der Grüffelo sein Kind, ist voller Gefahren, denn dort lebt die große, böse Maus. Das Grüffelokind aber ist neugierig, und eines Nachts macht es sich auf den Weg, um die mysteriöse Maus aufzuspüren., die den Grüffelo einst das Fürchten gelehrt hat. Auf der Suche erlebt das Grüffelokind ein großes Abenteuer.

70500001 Spannende Erfindungen
Lernmittel/Kartenspiel D 2018 Alter: 6-10 Jahre
Lexikonwissen, Quiz- und Kartenspiel über Erfindungen. Wer hat das Auto erfunden? Und aus welchem Material ist eigentlich eine Zahnbürste? Die Spieler wählen dabei zwischen drei Erlebnisebenen: Wissenswertes, Spielen und Kartenspiel.

70500002 Retter und Helfer
Lernmittel/Kartenspiel D 2018 Alter: 6-10 Jahre
Lexikonwissen, Quiz- und Kartenspiel über das Rettungswesen. Wer hilft bei einem Unfall? Wie schnell kann ein Rettungshubschrauber fliegen? Und wer nimmt einen Notruf entgegen? Reno Retter nimmt einen mit in die Welt der Einsatzkräfte, ihrer Fahrzeuge und Hilfsmittel. Von A wie Abschleppdienst bis Z wie Zivilcourage erzählt er alles über die Retter und Helfer.

70500004 Das Rad der Gefühle
Lernmittel Produktionsjahr: 2018 Alter: 6-10 Jahre
Nicht nur Kinder haben Schwierigkeiten, wenn sie ausdrücken sollen, was und wie stark sie etwas empfinden. Hier hilft das neue "Rad der Gefühle" weiter. Das zweiseitige drehbare Emotionsrad hilft, Emotionen wahrzunehmen, deutlich zu machen und schnell eine Problemlösung zu finden. Als Gefühle finden sich: ängstlich, wütend, erschrocken, müde, aufgeregt, entmutigt, ungeduldig und traurig. Als Lösungsvorschläge können angezeigt werden: tief einatmen, Ohrenschützer, ruhiger Raum, Musik hören, beruhigendes Objekt, sich ausruhen, diskutieren oder umarmen.

70500006 Raupe Nimmersatt
Memory D 2018 Alter: 6-8 Jahre
Ein Holz-Memory-Spiel für 2 Spieler mit Bildern aus dem gleichnamigen Bilderbuch.

70500007 Die kleine Raupe Nimmersatt
Konturenpuzzle D 2018 Kindergarten
Enthalten sind 5 Puzzles, bestehend aus jeweils 3 Teilen.

70500008 Raupe Nimmersatt
Lerntafel D 2018 Kindergarten/Grundschule
Eine Lerntafel aus Holz, die Wissen zur Uhrzeit und dem Datum vermitteln. Die Zeiger und Schiebeelemente lassen sich leicht einstellen.

70500011 Handpuppe Schmetterling Eric Carle

Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Handpuppe aus Knüpfplüsch aus dem Bilderbuchklassiker: Die kleine Raupe Nimmersatt von Eric Carle

70500012 Teppich Zebrastreifen
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Teppich als Zebrastreifen zur Vorbereitung auf den Straßenverkehr und zur spielerischen Verkehrserziehung.

70500013 Verkehrshütchen 4er-Set
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Verkehrshütchen zur Vorbereitung auf den Straßenverkehr und zur spielerischen Verkehrserziehung.

70500014 Ampel zur Verkehrserziehung
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Ampel zur Vorbereitung auf den Straßenverkehr und zur spielerischen Verkehrserziehung.

70500015 10 Verkehrsschilder
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
10 große Verkehrsschilder zur Vorbereitung auf den Straßenverkehr und zur spielerischen Verkehrserziehung: Stopp, Vorfahrt achten, Vorfahrtsstraße, Rechtsabbiegen, Achtung Zebrastreifen, Radweg, Fußweg, Achtung Baustelle, Achtung spielende Kinder, Zebrastreifen.

70500016 Getreide – Die sieben Getreidearten
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Lern- und Legematerial zum Thema Getreide. Eines unserer wichtigsten Nahrungsmittel wird im Legekreis vom Samenkorn bis zum fertigen Produkt unter die Lupe genommen. Hafer, Gerste, Roggen, Weizen, Mais, Reis und Hirse werden bildlich dargestellt, beschrieben und mit Informationen versehen. Man erfährt, woher Brot und Nudeln stammen, woher Popcorn kommt und vieles andere mehr.

70500017 Die Entwicklung des Menschen – von der Geburt bis zum Lebensabend
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Lern- und Legematerial zum Thema Mensch. Von der Geburt zum Kleinkind über die Pubertät zum Erwachsenen wird die Entwicklung des Menschen spiralförmig dargestellt. Einzelne farbige Segmente bilden auf dem Boden oder an der Wand eine übersichtliche Entwicklungsspirale. Das farbige Material besteht aus Segmenten zur körperlichen Entwicklung und macht sie damit sichtbar.

70500018 Bauwerke – Informationen rund um das Thema Bauwerke, Architektur, Geschichte
Lernmittel Alter: ab Klasse 1
Lern- und Legematerial zum Thema Bauwerke. Die Legekarten stellen einige bedeutende Bauwerke vor. Der Fokus liegt auf der Höhe dieser Bauwerke.

70500019 Kinder rund um die Welt

Lernmittel Alter: ab 5 Jahre

Lern- und Legematerial zum Thema Kinder in fremden Ländern. Hier lernt man das Leben und den Alltag von Kindern in fremden Ländern kennen. Man erfährt, was es bedeutet, Kind in einem anderen Land zu sein und entdeckt Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu sich selbst. Mit Hilfe von Sachinformationen, Liedern, Spielen, Bastelideen lernt man fremde Kulturen und deren Lebenswirklichkeit kennen. So entwickelt man Verständnis für Kinder aus anderen Ländern.

70500021 Bee-Bot Modenmatte Märchen

Lernbodenmatte Alter: ab 5 Jahre

Eine Lernbodenmatte mit Märchenmotiven und 3x8 Feldern (120 x 24 cm). Diese dient als Hintergrund für drei der berühmtesten Märchen: Goldlöckchen und die drei Bären; Hans und die Bohnenranke; Die drei kleinen Schweinchen

70500022 BeeBot – Lernbodenmatte Bauernhof

Lernbodenmatte Alter: ab 5 Jahre

Eine Lernbodenmatte mit 25 verschiedenen Feldern (Wiese, Gemüsebeet, Gebäude, Weg) rund um den Bauernhof (120 x 45 cm).

70500032 pi mal Daumen – Schätzen, tippen, wissen! Quiz zum Datenreport 2018

Kartenspiel Alter: ab 5 Jahre

Ein Schätzspiel mit Fragen und Antworten zur Gesellschaft, Politik, zu Deutschland und Europa. Das Kartenspiel enthält 180 statistische Quizfragen (Schätzfragen): Beispiele: Wie viele Kühe gibt es in Deutschland? Wie hoch ist der Stromverbrauch pro Kopf und Jahr? Wie viel Prozent der Haushalte besitzen ein Handy?

70500039 BlueBot – Bodenroboter

Bodenroboter Alter: ab 5 Jahre

Blue-Bot ist ein programmierbarer, interaktiver, Bluetooth-fähiger Bodenroboter, der mit Tablet oder PC kompatibel und zu steuern ist. Er kann einen anderen Bee-Bot oder Blue-Bot erkennen und begrüßen. Der Lernroboter verfügt über verschiedene Funktionen, z.B. Audio-Aufnahme und Wiedergabe.

70500040 Die Welt der Technik – wie funktioniert eigentlich…? TipToi

Kartenspiel Alter: ab 6 Jahre

Zuordnungsspiel rund um das Thema Technik, das Wissen zu Fahrzeugen, Maschinen und Elektrogeräten vermittelt. Der Stift erklärt die Regeln, stellt die Aufgaben, überprüft die Antworten, spielt originalgetreue Geräusche. Wie wird ein Bagger gesteuert? Wie funktioniert eine Bohrmaschine? Und wozu braucht man eigentlich Strom? Der Roboter Teckky erklärt die Technik. Im Spiel gilt6 es Eigenschaften zuzuordnen und Zusammenhänge zu erkennen, etwa: Welche Geräte haben einen Motor?

70500041 Puzzle Deutschland – Finde das Brandenburger Tor!

Puzzle Alter: ab 6 Jahre

Interaktives Puzzle (104 Teile, TipToi) mit Deutschland-Karte. Wenn das Puzzle fertig zusammengesetzt ist, können die Spieler mit dem Stift auf Entdeckungsreise durch Deutschland gehen. In einer Rallye lernen die Spieler Sachwissen über Flüsse, Gebirge, Städte und Sehenswürdigkeiten: Wo steht das Brandenburger Tor? In welcher Stadt befindet sich der größte Hafen Deutschlands?

70500042 Chick Life Cycle: Entdeckerset
Lernmittel Alter: ab 6 Jahre
Das Learning Resources Entdeckerset zeigt die Entwicklung vom Ei zum Küken. Man kann die gesamte Spanne der 21 Tage dauernden Brutzeit in diesem alle Einzeltage aufführenden Set beobachten. Man kann die mit Details versehenen Kunststoffeier einfach „aufschlagen“ und die Entwicklungsstufen eines Kükens bis zum Schlüpfen betrachten. Das Set enthält die Spielanleitung, Kunststoffeier und ein Aufbewahrungstablett. Die Spielanleitung enthält praktische Definitionen, Fakten über Hühner und einen kopierbaren Bogen, den man beschriften kann. Eier und Aufbewahrungstablett sind beschriftet, so dass man sich selbst überprüfen und alles richtig einordnen kann.

70500048 Rund, eckig oder was? Denk- und Legespiele zu Formen
Kartenspiel Alter: ab 3 Jahre
In unserer Welt gibt es viele Formen: Das Dach eines Hauses hat drei Ecken, ein Marmeladendeckel ist rund, ein Bilderbuch rechteckig. Mit diesem Kartenset lernen die Kinder die geometrischen Grundformen Rechteck, Viereck, Dreieck, Kreis, Halbkreis, Oval kennen und entdecken die jeweiligen Formen bzw. Flächen in Alltagsgegenständer wieder – unabhängig von deren Größe, Farbe oder Beschaffenheit. Das Begleitheft beinhaltet methodische Hinweise und vielfältige Spiel- und Praxisideen zum Einsatz der Karten.

70500053 Mikroskop
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Das Mikroskop ist mit einer weichen Augenauflage, einer einfachen, 20-fachen Vergrößerung, einem Fokussierrad sowie einem Plastikbehälter zum Untersuchen von Proben ausgestattet. Das Objektivteil lässt sich von der Basis entfernen.

70500054 50 erstaunliche Experimente für kleine Wissenschaftler
Legekarten Alter: 8 – 12 Jahre
Wieso kann man Glatteis mit Salz bekämpfen, wie funktioniert der Wasserkreislauf, warum lösen sich Muschelschalen eigentlich in Essig auf und wie kommt bitteschön das Ei in die Flasche? 50 spannende Experimente liefern kleinen (und großen) Forschern ganz nebenbei das Hintergrundwissen für viele naturwissenschaftliche Phänomene und regen zum Nachdenken an.

70500058 Deutschlands Bundesländer
Arbeitsheft Alter: ab 10 Jahre
Um die Deutschlandkarte werden die 16 Bundesländer kreisförmig angelegt. Die Segmente der nächsten Kreisringe werden entsprechend ihrem Bundesland zugeordnet. Enthalten sind Bilder und Karten auf der einen Seite, Textinformationen auf der Rückseite.

70500059 Virtuali-Tee Curiscope: Augmented-Reality-T-Shirt
Shirt Alter: ab 5 Jahre
Mittels des Augmented-Reality-T-Shirts und der kostenlosen App (für iOS und Android) kann der menschliche Körper (Kreislauf-, Atmungs- und Verdauungssystem) in 360-Grad-Videos erkundet werden. Ein interaktiver Leitfaden kann per Fingertipp aufgerufen werden, um mehr über die Lunge, Leber, das Herz und das Verdauungsorgan zu erfahren.

70500060 Merge Cube
Würfel Alter: ab 10 Jahre

Der Merge Cube ist ein holografisches Objekt. Der Würfel erwacht mit einem iOS- oder Android-Handy/Tablet, oder kompatibler VR/AV-Brille zum Leben. Mithilfe von Augmented-Reality-Technologie und der Kamera und Sensoren im Mobilgerät verwischt der Merge Cube die Grenzen zwischen der physischen und der digitalen Welt. Spiele und 360-Grad-Videos (teilweise kostenlos) können online im „Merge Miniverse“ heruntergeladen werden.

70500071 Wolken, Wind & Regen
Arbeitsheft Alter: ab 8 Jahre
Ein Band mit insgesamt drei Legematerialien: ein 10-teiliges Material zum Wasserkreislauf sowie zwei 21-teilige Materialien zum einen über die Wolkenfamilien und zum anderen rund um das Thema "Wind". Durch Zuordnen von Legekärtchen lernen die Schülerinnen und Schüler beispielsweise etwas darüber, wie Wolken und Niederschlag zustande kommen, welche Wolkenarten es gibt oder wie unterschiedlicher Luftdruck Wind entstehen lässt. Werden die Kärtchen passend an die jeweiligen Mittelstücke angelegt, ergibt sich ein großes Legematerial. Beim Wasserkreislauf entsteht ein in sich geschlossener Kreis mit einem Schema in der Mitte, das einen Überblick über den Wasserkreislauf gibt. Bei den anderen beiden Materialen ergeben sich ein Zehneck mit zehn Strahlen bzw. ein Fünfeck mit fünf Strahlen.

70500085 Bodenmatte Geometrische Formen (Blue-Bot/Bee-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Die Bodenmatte (60 x 60 cm) mit geometrischen Formen (16 Felder a 15 x 15 cm) kann fachübergreifend eingesetzt werden. Kinder erhalten spielend einen Einblick in die Geometrie und machen die ersten Schritte in die Welt der Programmierung. Dank des widerstandsfähigen Kunststoffs kann die Bodenmatte auch im Außenbereich eingesetzt werden.

70500121 Lego Education Spike Prime Set
Legokasten Alter: ab 5 Jahre
Das Education Prime-Set ist ein praxisorientiertes Lernkonzept für den MINT-Unterricht. Es vereint LEGO Elemente mit einer einfach zu bedienenden Hardware und einer kindgerechten Drag-and-Drop-Programmiersprache, die auf Scratch basiert. Es regt Schülerinnen und Schüler dazu an, kritisch zu denken und komplexe Probleme zu lösen – unabhängig von ihrem aktuellen Lernstand. Von einfachen Einstiegsprojekten bis hin zu komplexen Konstruktionsmöglichkeiten hilft das Set allen Schülern dabei, die Grundlagen der MINT-Fächer spielerisch zu erlernen. Beim gemeinsamen Bauen von Modellen, dem Programmieren und dem Experimentieren werden Fähigkeiten und Kompetenzen entwickelt.

70500152 Auf gutem Weg
Lernmittel Alter: außerschulische Bildung
Tausende Pilger machen sich jedes Jahr auf den Weg nach Santiago de Compostela. Viele von ihnen gehen, weil sie neue Erfahrungen und tragende Antworten für ihr Leben suchen. Ursprung ihres Suchens ist eine tiefe Sehnsucht, aus dem Einerlei des Alltags auszubrechen. Die Karten liefern Anregungen zu Meditationen und geben Impulse und Denkanstöße.

70500174 Legespiel Landkreis Rottweil
Memory Alter: ab 6 Jahre
Ein Legespiel (Memory) mit verschiedenen Bildern innerhalb des Landkreises Rottweil.

70500175 Quartett Rottweil

Kartenspiel Alter: ab 6 Jahre
Das Quartett lädt ein zu einem Stadtrundgang in die ehemalige Reichsstadt Rottweil am oberen Neckar. Auf den 32 Spielkarten kann man viel zur Stadt entdecken.

70500206 Mein großes Waldquiz
Quizkarten Alter: ab 6 Jahre
Antworten auf Fragen wie "Trinken Bäume nachts?", "Ist das Singen für Vögel gefährlich?" und "Wie funktioniert das Internet des Waldes?". Peter Wohlleben präsentiert kindgerechte Fragen zu vielen Themen aus dem Wald. So können Kinder das Leben im Wald mit ganz anderen Augen sehen.

70500207 Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der nicht einschlafen konnte
Merkspiel Produktionsjahr: 2021 Alter: ab 4 Jahre
Alle Siebenschläfer machen sich bereit für den Winterschlaf, nur das Siebenschläferkind ist einfach noch nicht müde. Deshalb sucht der kleine Waldbewohner den Rat seiner Freunde – sie kennen doch sicherlich Tricks zum Einschlafen! Auf seinem Weg durch den Wald trifft er den Fuchs, der ihm den Tipp gibt, Schäfchen zu zählen, und die Nachtigall zwitschert ein bezauberndes Lied für ihn. Die Tiere werden dabei müder… aber der kleine Siebenschläfer bleibt wach. Könnt ihr dem kleinen Waldbewohner auf seinem Weg ins Traumland helfen?

70500208 Baumstamm-Haus mit Fingerpuppen-Set
Plüschtier Alter: ab 3 Jahre
6 kleine Tiere verstecken sich gerne in diesem Versteck im Baumstamm: Igel, Dachs, Eichhörnchen, Fuchs, Eule und Vogel. Wer darf als erster drin wohnen? Mit diesen Fingerpuppen kann man viele Geschichten mit den 6 Freunden im Wald erfinden.

70500217 Natur-Memo Wald
Legespiel Alter: ab 3 Jahre
Den Wald spielerisch entdecken! Dieses Gedächtnisspiel ist eines der beliebtesten Gesellschaftsspiele für Groß und Klein. Aber dieses Spiel bietet nicht nur Spielspaß, es kann auch wunderbar im Unterricht eingesetzt werden. Die naturgetreu gezeichneten Karten zeigen exakte Handzeichnungen. Vom heimischen Reh über die Waldameise bis hin zum Maiglöckchen sind bekannte Tiere und Pflanzen auf den Karten abgebildet. Die Kinder trainieren nicht nur ihr Gedächtnis, sondern lernen nebenbei auch unsere Pflanzen und Bewohner des Waldes kennen. Ob sie darüber hinaus auch die Arten richtig benennen, können sie anhand der beigefügten Klappkarte kontrollieren.

70500218 Der kleine Siebenschläfer
Kuscheltier Alter: ab 3 Jahre
Das Kuscheltier zur erfolgreichen Buchreihe, hochwertig verarbeitet. Der kuschelweiche kleine Siebenschläfer ist einfach zum Liebhaben, mit flauschigem, hochwertigen Plüschfell. Der kleine Siebenschläfer aus den Büchern von Sabine Bohlmann und Kerstin Schoene als kuscheliges Stofftier – zum Spielen und Einschlafen, als Freund und Begleiter.

70500221 Osmo – Genius Starter Kit
Lernmittel Alter: ab 6 Jahre
5 Spiele zu den Themen Mathematik, Rechtschreibung, Lesen, Kunst, Naturgesetze und räumliche Intelligenz. Echte Spielsteine werden mit digitalen Lernwelten kombiniert. Jedes Spiel baut auf konkreten Aktionen auf. Egal ob Tangram-Elemente zusammengestellt

werden, Zahlen-Spielsteine oder Freihandgemälde erstellt werden, Osmo sieht jede Bewegung und reagiert sofort darauf.

70500222 Osmo – Little Genius Starter Kit
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Kinder werden mit vier Spielen aufs Lesen, Schreiben und Lauten vorbereitet, indem sie mit bunten Stäbchen und Ringen, die sich an dem Pädagogen Fröbel orientieren, Buchstaben und Bilder gestalten. Es wird dabei das motorische Gedächtnis gefördert – ein ganzheitlicher Ansatz für frühkindliches lernen. Benötigt wird ein iPad.

70500223 Osmo – Coding Starter Kit
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
In drei Lernwelten erlernen Kinder die Grundlage des Programmierens bis hin zu fortgeschrittenen Konzepten (Sequenzen und Schleifen), indem sie echte, bunte Coding-Blöcke zusammenstecken. Sie lösen im Team oder alleine knifflige Aufgaben und komponieren eigene Hits, während sie eine Kernkompetenz erlernen. Sie verbessern dadurch ihr logisches Denken, ihre Kreativität und Problemlösungskompetenz.

70500243 Mein rundes Puzzle: Der Jahrmarkt
Puzzle Alter: ab 4 Jahre
24-teiliges rundes Kinderpuzzle mit Motiv Riesenrad.

70500244 Meine ersten Spiele: Hallo Töpfchen!
Spiel: Alter: ab 2 Jahre
Oje – Pia und Paul müssen dringend Pipi! Könnt ihr ihnen helfen, schnell aufs Töpfchen zu kommen? Der Würfel entscheidet: Entweder rückt das Töpfchen näher oder es gibt noch etwas zu trinken. Doch schnell ist auch einmal ein Missgeschick passiert! Ihr habt es rechtzeitig geschafft? Toll! Das Pipi landet im Töpfchen. Das spielerische Töpfchen-Training hilft den Kindern ganz nebenbei beim Sauberwerden.

70500252 So hüpft der Hase
Knobelspiel: ab 6 Jahre
Hilf dem Hasen, den richtigen Weg in ihr Versteck zu finden! Lass sie über andere Hasen, Pilze oder sogar die beweglichen Füchse hüpfen, damit alle Hasen ihr Versteck sicher erreichen. 60 spannende Aufgaben müssen die Hase hüpfend schaffen – Sprungkräfte sind gefragt.

70500254 Programmierbares Microbit-Starter-Kit für Micro:bit 35 Projekten
Micro-bit-Set Klasse: ab Klasse 7; ab 10 Jahre
Elektronischer Baukasten zum Erlernen von Elektronik, Programmierung und IoT. Mit dem Microcontroller kann man spielerisch das Programmieren erlernen. Dieses Kit enthält eine Vielzahl von Sensormodulen, z. B. PIR, Flamme, Bodenfeuchtigkeit, Wasserstand, Linienfinden. Enthalten sind 35 Projekte mit detaillierter Anleitung sowie ein PDF-Handbuch.

70500261 Lego Education Spike Essential
Lego Alter: ab Klasse 1
Fünf Lerneinheiten (zwei Lerneinheiten für die Klassen 1 und 2, drei Lerneinheiten für die Klassen 3 und 4 für insgesamt 50 Unterrichtsstunden) umfassen jeweils 7-8 Aufgaben, die mathematische Kompetenzen sowie soziale und emotionale Fähigkeiten der Schüler und

Schülerinnen fördern und sie ermutigen MINT-Konzepte zu erforschen. Mit den Lego-Elementen bauen sie Modelle und die Minifiguren begleiten sie durch die Geschichten der Lerneinheiten. Die einfach bedienbare und vielseitige Hardware, wie der intelligente Hub, Motoren und Sensoren, erwecken die Modelle zum Leben, indem sie mithilfe von Symbol- und Textblöcken programmiert werden. Erste-Schritt-Anleitungen, Einführungsmaterial, Hilfsmittel zur Lernzielkontrolle und eine Online-Plattform helfen Lehrkräften bei der Vorbereitung und Umsetzung des Unterrichts.

70500268 Erstes Lesen und Schreiben – Mika & die Welt der Worte
Lernspiel Alter: 4 – 8 Jahre
In dem Lernspiel geht Mika auf eine Reise durch ferne Galaxien. Dabei werden Grundkenntnisse zum Lesen und Schreiben vermittelt. Vorschulübungen und Schwungübungen sind in Missionen eingebettet. Lerninhalte: Richtige Stifthaltung und Schreibmotorik und Übungen: Reime, lange und kurze Wörter, Silben, Anlaute und Buchstaben. (Edurino sind digitale Lernspiele mit Figuren und Stift; benötigt wird noch ein Smartphone oder ein Tablet)

70500269 Erste Zahlen & Mengen – Robin & die Zahlen (Spielfigur)
Lernmittel Alter: 4 – 8 Jahre
In dem Lernspiel wird mit Robin die Welt der Zahlen wieder aufgebaut. Spielerisch werden Zahlen und Mengen vermittelt. Vorschulübungen sind in Missionen eingebettet (benötigt wird noch der Edurino-Stift und ein mobiles Endgerät)

70500273 Puzzles „Mein Planet und seine Energie“
Puzzle Alter: ab 4 Jahre
Zwei Puzzle (mit 12 und 16 Teilen), um die Herkunft der Energien zu entdecken und wie sie verwandelt werden. Ein Puzzle stellt die fossilen Energien mit begrenzten Ressourcen dar, das andere erneuerbare Energien, die somit zum Umweltbewusstsein beitragen.

70500274 Alle Länder in Europa – Länder, Städte, Flaggen, Daten, Fakten, Besonderheiten, EU& Nicht-EU-Länder
Legematerial Alter: ab Klasse 3
Das enthaltene Material zu allen Ländern in Europa bietet viele Arbeitsmöglichkeiten. Die Legematerialien können auf verschiedenste Weise zusammengeführt werden oder auch als Vorlagen für Ländersteckbriefe oder ein Länderheftchen für die Schülerhand dienen. Enthalten sind: 5 Überblickskarten, 46 Länder auf DIN-A6-Karten, 4 Antwortkärtchen, 28 Wortkärtchen mit den Namen von Meeren und Gebirgen, Kopiervorlagen.

70500275 Tag und Nacht
Legekärtchen Alter: ab Klasse 1
Jeden Tag erlebt und doch selten so bewusst wahrgenommen: das Zusammenspiel und die Abhängigkeit von Tag und Nacht. Erfahren wird Wesentliches über Licht und Schatten und deren Folgen z. B. für den Gebrauch von Sonnenuhren. Ebenfalls wird der Rhythmus von Tag und Nacht und seine Auswirkungen auf Menschen und Tiere, Arbeitswelt und Lebenszyklus von Pflanzen anschaulich erklärt.

70500277 Niki & das erste Englisch (Spielfigur)
Lernmittel Alter 4 – 8 Jahre

Spiel- und Lern-App. Mit dem Vogel Niki lernen Kinder den Englischen Grundwortschatz mit über 150 Wörtern und Phrasen. Mit 20 Lernspielen mit 200 Spielminuten (benötigt wird noch der Edurino-Stift und ein mobiles Endgerät)

70500288 Luka & Die Welt des Coding (Spielfigur)
Lernmittel Alter: 4 – 8 Jahre
Mit der Figur Luka kann man den „Computer Planeten“ erforschen und herausfinden, wie er funktioniert. Gefördert werden logisches Denken, Kreativität und Problemlösungskompetenz (es wird noch ein Edurino-Stift und ein mobiles Endgerät benötigt)

70500343 Gefühle-Domino – Denk- und Legespiel zu Emotionen im Alltag
Lernmittel Alter: 4 – 8 Jahre
Gefühle sind vielfältig und individuell! Dieses Dominospiel ermöglicht Gesprächsanlässe über ganz unterschiedliche Gefühle, in denen sich Kinder wiederfinden können. Die 30 Bildkarten, die auf der einen Seite jeweils ein Gefühle-Symbol und auf der anderen Seite eine Szene aus dem Kinderalltag zeigen, bieten völlig freie Kombinationsmöglichkeiten und machen dadurch das Spiel lebendig und immer wieder neu und spannend. So können die Kinder Gefühle auf spielerische Art kennenlernen… sowohl bei sich als auch bei anderen! Das Begleitheft enthält die Spielanweisung und viele weitere pädagogische Hinweise zu Gefühlen bei Kindern.

70500345 Bäume-Spiel – Das Spiel zum Baummaterial
Legematerial Alter: Klasse 2 – 6
Würfelspiel, das einen Einstieg in die Welt der Laubbäume, ihrer Blätter, Borken, Blüten und Früchte bietet.

70500349 Blue-Bot Programmierleiste
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Mit der Blue-Bot Programmiertaste lernen Kinder auf bildlichem und einfachem Weg, den Blue-Bot zu programmieren. Die Chips werden auf der Leiste in die entsprechende Vertiefung aufgelegt, je nachdem wie der Bewegungsablauf sein soll. Die Chips können so hingelegt werden, dass der Blue-Bot nach vorne, nach hinten, nach rechts oder links fährt. Sobald alle Chips auf dem Lesegerät entsprechend gelegt wurden, kann auf „Start“ gedrückt werden und der programmierte Ablauf wird abgespielt. Die Chips können immer wieder individuell angeordnet werden. Zudem kann der Blu-Bot durch Drücken des „Pausensymbols“ eine Pause einlegen.

70500350 Labyrinth aus Holz (Bee-Bot/Blu-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Dieses Zubehör für den Bee- oder Blue-Bot erweitert die Spiel- und Lernmöglichkeiten der Lernroboter. Die Wände des Holzlabyrinths können beliebig oft versetzt werden, so dass alle denkbare Routen erstellt werden können. Der Roboter muss so programmiert werden, dass er möglichst in einem Zug durch das Labyrinth fahren kann.

70500356 Asa: Unsere Natur
Edurino-Figur Alter: ab 4 Jahre
Erkunde gemeinsam mit Asa unsere Natur. Baue den Naturpark wieder auf und entdecke Wälder, Seen und Wiesen, um Spannendes über Tiere, Pflanzen und vieles mehr zu erfahren. Lerninhalte: Heimische Pflanzen & Tiere, Entdecken unserer Artenvielfalt; Erkennen von

Zusammenhängen in der Natur; Nachhaltigkeit & Umweltschutz; Richtige Stifthaltung und Schreibmotorik

70500377 Pippi Langstrumpf Memo-Spiel
Memo-Spiel Alter: ab 4 Jahre
Mit diesem Memoryspiel lernen Kinder Konzentration und Geduld. Paare gleicher, verdeckt aufliegender Kärtchen müssen durch Aufdecken im Wechsel der Spieler erkannt werden.

70500379 Pippi Langstrumpf – Die lustige Sachensuche
Spiel Alter: ab 4 Jahre
Sicher kennt ihr alle das berühmte Spiel der Sachensuche aus dem Kinderbuchklassiker „Pippi Langstrumpf“. Unglaublich, was Pippi unterwegs alles sieht und findet. Sie hat sich eine Alternative für euch ausgedacht, wenn ihr mal nicht draußen spielen könnt. In diesem Spiel müsst ihr genau hinsehen, zuhören und kombinieren, um die gesuchten Dinge zu finden.

70500380 Pippi Langstrumpf – Puzzle
Puzzle Alter: ab 4 Jahre
Enthalten sind 3 Puzzle-Bilder mit Motiven zu Pippi Langstrumpf mit jeweils 48 Teilen.

70500385 MaKey MaKey (Bausatz)
Bausatz für Coding Alter: ab 12 Jahre
Enthalten ist ein Bausatz, der alle nötigen Komponenten enthält, um fast jeden erdenklichen Gegenstand in ein Eingabegerät für den Computer/Laptop zu verwandeln. So kann zum Beispiel eine Banane als Leertaste verwendet werden. Bei allen möglichen Experimenten gibt es immer nur eine Voraussetzung: Die benutzten Objekte müssen leitfähig sein! Die Platine, ein vereinfachter Arduino, kann per USB an einen Computer/Laptop angeschlossen werden - Treiber sind nicht erforderlich. Geboten werden 6 verschiedene typische Controllertasten auf der Vorderseite und nochmals 12 auf der Rückseite mit denen sich WASDFG sowie Maustasten und Bewegungen simulieren lassen, wenn sie mittels Jumper angeschlossen werden. Der Bausatz kann das gleichzeitige Drücken von bis zu 6 Tasten verarbeiten, so dass sogar Musik damit gemacht werden kann. Neben einfachem Tastendrücken können sogar Mausbewegungen weitergegeben werden.

70500386 Hindernisse (Bee-Bot/Blue-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Mittels der Hindernis-Teile aus Holz (10 Wandstücke, 6 Türen und 2 Bögen) kann ein Parcours für den Bee-Bot/Blue-Bot gebaut werden. Anschließend muss der Bot so programmiert werden, dass er den Parcours durchfährt. Die Hindernisse können flexibel kombiniert werden.

70500387 Transparente Rasterfolie (Bee-Bot/Blue-Bot)
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Mittels der transparenten Rasterfolie mit 16 Feldern ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten für Aufgaben mit dem Bee-Bot oder Blue-Bot. Legt man beispielsweise ein Bild oder eine Landkarte darunter, kann der Bot auf die Reise geschickt werden. Die Feldgröße entspricht genau einem Bee-Bot- oder Blue-Bot-Schritt.

70500388 Ozobot Evo Klassenset (18 Evo-Roboter)
Lernmittel Alter: Ab 10 Jahre
Mit dem Klassensatz wird die Welt der Robotik entdeckt und schrittweise und mit steigenden Schwierigkeitsgrad an die Programmierung herangeführt. Zu Beginn wird mit dem Zubehör Linien und erste Farbcodes auf Papier gezeichnet. Der Ozobot Evo kann dank der Farbsensoren diese erkennen und folgt den Befehlen. Durch die eingebauten Infrarotsensoren kann der Ozobot sogar Hindernissen ausweichen. Nach den Grundlagen kann mit der App „OzoBlockly! Visuell programmiert werden – hier werden Blöcke zusammengesetzt. Dabei können die Richtung sowie Sound- und Lichteffekte bestimmt werden. Ein Leitfaden und weitere Hilfsmittel sind im Lieferumfang inbegriffen. Das Programmieren ohne Computer, nur mit Linien und Farben, zeigt, wie ein Roboter kommuniziert. Der Lernroboter Ozobot hat eine transparente Kuppel. Fährt der Roboter übere eine Farbei, wird diese erkannt und per LED-Licht wiedergegeben. Die App „OzoBlockly“ enthält neue Spiele und Herausforderungen.

70500400 Ari: Meine Körperteile
Edurino-Figur Alter: ab 4 Jahre
Erkunde gemeinsam mit Ari die Forschungsstation und erfahre dort Interessantes über deine Körperteile, die fünf Sinne, deine Zähne und wie du am Besten auf deinen Körper aufpasst. Lerninhalte: Körperteile & körperliche Vielfalt; Entdecken der fünf Sinne; Zahn- und Körperpflege; Schutz & Bedürfnisse des Körpers; Richtige Stifthaltung & Schreibmotorik

70500401 Leo: Meine Gefühle
Edurino-Figur Alter: ab 4 Jahre
Mache dich gemeinsam mit Leo auf eine Reise durch die magische „Gefühlswelt“ und lerne , Gefühle zu erkennen und mit ihnen umzugehen. Lerninhalt: Eigene Gefühle spüren und benennen; Gefühle anderer erkennen; Gefühle ausdrücken; Mit Gefühlen umgehen; Richtige Stifthaltung & Schreibmotorik

70500419 Spielewürfel Bauernhof aus Stoff
Lernmittel Alter: ab 1 Jahr
Der Motorikwürfel kann Babys in ihrer motorischen Entwicklung fördern. Mit Zwischeneffekt, Rassel und Knisterfolie ist er für Babys zum Spielen in Bauchlage geeignet. In der Spiegelfolie können Babys sich selbst entdecken. Durch das öffnen von Türen und Fenster des Würfels, sind Bauernhoftiere zu sehen.

70500420 Geräusche-Puzzle Bauernhof
Puzzle Alter: ab 1 Jahr
Das Kinderpuzzle ist aus Holz gefertigt. Die Puzzleteile haben jeweils eine bestimmte Form und Farbe, die sich auch auf der Holzplatte findet. Werden die 6 Figuren auf die Grundplatte gesetzt, ertönt ein passendes Geräusch. Das Puzzle kann gelöst werden indem man die Tiere nach Farbe, Form und Geräusch sortiert.

70500450 Müll reduzieren
Lernspiel Alter: ab 3 Jahre
Beobachtungs- und Zuordnungsspiel: Das Spiel soll Kinder unterstützen, ihr Umweltbewusstsein zu entwickeln, indem sie Wege entdecken um Ressourcen zu schonen, den Energieverbrauch zu verringern oder den Müll zu reduzieren. Durch das drehen der Rouletteschеibe können die Bildkarten den Kategorien „Recyceln“, „Reduzieren“ oder „Wiederverwenden“ zugeordnet werden und fördert dadurch nachhaltige Alltagsgewohnheiten.

70500452 Warum wir recyceln
Lernspiel Alter: ab 3 Jahre
Wie funktioniert Wiederverwertung? Was passiert mit einer Plastikflasche oder einem Milchkarton beim Recyceln? Mithilfe der Bildkarten können diese Prozesse veranschaulicht werden.

70500453 Lebenszyklus einer Ameise
Holzpuzzle Alter: ab 3 Jahre
Im Lieferumfang sind 4 leicht greifbare und abwaschbare Figuren enthalten, die durch ihre Details zum Erkunden anregen. Die beiden Holzpuzzle bieten eine visuelle Darstellung der Entwicklungsstadien mit passenden Beschriftungen in deutscher Sprache. Beim Zusammenlegen werden die einzelnen Phasen vermittelt, und gleichzeitig werden Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Geduld und Problemlösungsfähigkeit trainiert.

70500454 Lebenszyklus eines Schmetterlings
Holzpuzzle Alter: ab 3 Jahre
Im Lieferumfang sind 4 leicht greifbare und abwaschbare Figuren enthalten, die durch ihre Details zum Erkunden anregen. Die beiden Holzpuzzles bieten eine visuelle Darstellung der Entwicklungsstadien mit passenden Beschriftungen in deutscher Sprache. Beim Zusammenlegen werden die einzelnen Phasen vermittelt, und gleichzeitig werden Feinmotorik, Auge-Hand-Koordinatorin, Konzentration, Geduld und Problemlösungsfähigkeit trainiert.

70500455 Lebenszyklus einer Schnecke
Holzpuzzle Alter: ab 3 Jahre
Im Lieferumfang sind 4 leicht greifbare und abwaschbare Figuren enthalten, die durch ihre Details zum Erkunden anregen. Die beiden Holzpuzzles bieten eine visuelle Darstellung der Entwicklungsstadien mit passenden Beschriftungen in deutscher Sprache. Beim Zusammenlegen werden die einzelnen Phasen vermittelt, und gleichzeitig werden Feinmotorik,Auge-Hand-Koordination, Geduld und Problemlösungsfähigkeit trainiert.

70500456 Riesen-Memo Weltall
Memory Alter: ab 3 Jahre
Das Spiel besteht aus 34 Karten, die Memokärtchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum dürfen alle jeweils 2 Kärtchen aufdecken. Wer am meisten Paare findet, gewinnt. Das Spiel bietet die Möglichkeit, die Merkfähigkeit zu stärken und die Aufmerksamkeit zu schulen.

70500457 Rotierendes Sonnensystem
Modell Alter: ab 8 Jahre
Das Modell veranschaulicht die Bewegung der acht Planeten um die Sonne. Über einen Schalter lässt sich die vollautomatische Rotation der Himmelskörper steuern. Enthalten ist eine Asteroidengürtel-Standfuß mit acht Planeten, der Sonne und dem an der Erde befestigten Mond. Das Modell hat zwei Geschwindigkeiten und einen Nachtlicht-Modus.

70500458 Mein Körper – Das Quiz
Quizkarten Alter: ab 8 Jahre

Ein Quiz über den menschlichen Körper mit 100 Fragekarten, speziell für Kinder aufbereitet. Während des Spiels erhalten die Kinder Informationen über Organe, Knochen und Zellen. Die Abläufe des menschlichen Körpers werden auf verständliche und unterhaltsame Weise erklärt.

70500459 Mein erster Experimentierkasten: Körper und Sinne
Experimentierkasten Alter: ab 5 Jahre
Wie halte ich das Gleichgewicht? Was können meine Fingerspitzen fühlen, und warum blubbert es in meinem Bauch? Durch einfache Experimente entwickeln Kinder ein zunehmendes Verständnis für ihren Körper. Kleine Demonstrationen der Versuche, die auch für Erwachsene interessant sein können, fördern das Selbstbewusstsein der Kinder. Eine Anleitung mit Bildern zeigt alle Arbeitsschritte und ermöglicht das eigenständige Forschen auch ohne Lesekenntnisse.

70500460 Die 5 Sinne – Zuordnungsspiel
Zuordnungsspiel Alter: ab 3 Jahre
Auf den 40 Fotografien werden Wahrnehmungserfahrungen dargestellt, die mit dem jeweiligen Sinn in Verbindung gesetzt werden und einem der 5 Sinne zugeordnet werden können. Die dargestellten Umgebungen, Personen und Situationen sind dem Kind vertraut und seinem Lebensumfeld entnommen. Die Kinder können ihr Wissen erweitern über die Funktion der verschiedenen Sinnesorgane um dann über ihre Wahrnehmungserfahrungen zu sprechen.

70500462 Schmetterlinge und ihre Flügel
Memospiel Alter: ab 6 Jahre
Auf den Karten sind 25 verschiedene Schmetterlingskarten aus der ganzen Welt und ihre Flügel abgebildet, darunter z. B. der Distelfalter, der Monarchfalter oder der Bananenfalter. Welche Flügel passen zu welchem Schmetterling? Die jeweiligen Flügelober- und Unterseiten sollen verglichen und die passenden Flügel de richtigen Schmetterling zugeordnet werden.

70500463 Maxi-Memospiel: Verschiedene Kulturen
Memospiel Alter: ab 3 Jahre
Die Karten zeigen einen Teil der Vielfalt an Kulturen und Menschen der Welt. Das Spiel besteht aus 34 Karten, die Memokärtchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum dürfen alle jeweils zwei Kärtchen aufdecken. Wer am meisten Paare findet, gewinnt. Das Spiel bietet die Möglichkeit, die Merkfähigkeit zu stärken und die Aufmerksamkeit zu schulen.

70500464 3D-Sonnensystem mit Infokarten
Lernmittel Alter: ab 3 Jahre
Das Modell zeigt die Position der einzelnen Planeten im Sonnensystem, ihre Größenunterschiede, ihre Umlaufbahnen sowie wesentliche Merkmale, einschließlich der Bedingungen für das Auftreten einer Sonnenfinsternis. Die Planetenmodelle sind auf einem runden Holzbrett angeordnet, auf dem die Umlaufbahnen eingraviert sind. Zu jedem Planeten gibt es Karten mit Informationen wie Temperatur, Durchmesser, Leuchtkraft und weitere Fakten.

70500465 Lebenszyklus der Wildbiene
Lernmittel Alter: ab 4 Jahre

Mit den Modellen können Kinder die Entwicklung (Metamorphose) der Wildbiene kennenlernen. Die Mauerbiene legt in einer Niströhre die dargestellte Brutkammer an, die Larven schlüpfen, wachsen ,bis sie sich zu einem festen Kokon verpuppen. In diesem findet die Entwicklung zur Biene statt. Die fertigen Wildbienen überwintern im Kokon und schlüpfen im Frühling als erwachsenes Tier. Das Modell kann im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung genutzt werden.

70500466 Stoffmodell: Bienenstock
Stoffmodell Alter: ab 4 Jahre
Dieses Modell veranschaulicht vereinfacht den Aufbau eines Bienenstocks. Der ganze Stock kann geöffnet werden. Die Kinder können die Eier/Kokons erforschen, können die Bienen in den Stock hinein und wieder hinaus fliegen lassen und eignen sich damit die wesentlichen Kompetenzen zur Entwicklung und Lebensweise von Bienen an. Das Stoffmodell kann im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung genutzt werden.

70500467 Stoffmodell: Lebenszyklus Huhn mit Küken
Stoffmodell Alter: ab 4 Jahre
Dieses Modell veranschaulicht vereinfacht den Lebenszyklus des Huhns Schritt für Schritt. Zum Entdecken der einzelnen Entwicklungsstadien werden die Küken in die Eier und die Eier in das Huhn gesteckt. Das Stoffmodell kann im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung genutzt werden.

70500512 Einlegepuzzle: Feuerwehreinsatz
Puzzle Alter: ab 3 Jahre
Enthalten sind 48 Puzzleteile aus Holz, das Motiv ist ein Feuerwehreinsatz.

70500514 Goki Indianerlager-Set
Biegepuppen Alter: ab 4 Jahre
Das 14-teilige Indianerlager-Set aus Holz beinhaltet Wigwams, Indianerfiguren, Pferde, Bisons, Totempfahl, Lagerfeuer/Ofen, Trommel und Bogen mit Pfeilen. Hiermit kann der „Wilde Westen“ an den Spieltisch geholt werden.

70500518 Das kleine Buchtheater… und Märchen werden lebendig
Lernmittel Alter: ab 3 Jahred
Das Buchtheater aus Holz besteht aus einem aufklappbaren Buch, das eine Kulisse für Märchen oder eigene Geschichten bildet. Sieben Holzfiguren ermöglichen das Nachspielen bekannter Erzählungen wie Hänsel und Gretel, Rotkäppchen oder Der kleine Smolicek, sowie das Erfinden neuer Geschichten. Beim Spielen erweitern Kinder ihren Wortschatz und nutzen ihre sprachlichen Fähigkeiten. Das Buchtheater kann auch zur Sprachförderung in Deutsch und anderen Sprachen eingesetzt werden (dazu: 72500643 Das kleine Buchtheater: Stadt – Land – Strand; 01500534 Das kleine Buchtheater: Lasse und Lena)

70500532 Fischertechnik education STEM Coding Max Experimentierkasten
Lernmittel Alter: ab Klasse 5
Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I können anhand von elf alltagsnahen Modellen und unabhängigen Aufgabenstellungen grundlegende Konzepte der Informationstechnik und Robotik erlernen. Mithilfe eines leicht bedienbaren Controllers, verschiedener Sensoren und Aktoren sowie einer intuitiven App können sie praxisnahe Probleme umsetzen. Dabei ist es möglich fachliche, methodische, personelle und soziale Kompetenzen auf unterschiedlichen

Niveaustufen zu erwerben. Zudem erhalten sie eine vorberufliche Orientierung in mathematisch-naturwissenschaftlich-technischen und informatischen Bereichen.

70500537 Edurino – Freundschaft und Soziales
Lernmittel Alter: ab 4 Jahre
In neuen Missionen zeigt Leo, wie emotionale Intelligenz gestärkt und starke Verbindungen aufgebaut werden. Durch Geschichten und Interaktionen lernen Kinder, ihre eigenen Gefühle und die anderer besser zu verstehen. Wichtig für Soziale Kompetenzen, die sie wachsen lassen. Setzt man die Figur Leo auf das Tablet, wird die App gestartet und das Kind kann mit einem Eingabestift in den Spiel- und Lernspaß eintauchen. Ziele: Soziale Kompetenzen entwickeln; Interessen erkennen & wertschätzen; Empathie ausdrücken; Konfliktlösungsstrategien kennenlernen

70500538 Edurino – Digitale Medien verstehen und nutzen
Lernmittel Alter: ab 4 Jahre
Luca zeigt Kindern, wie sie sicher und klug mit Technik umgehen. Auf seiner Reise lernen sie, das digitale Leben kreativ und verantwortungsbewusst zu meistern, von den ersten Schritten in der Online-Welt bis hin zu künstlichen Intelligenzen und bewusster Mediennutzung. Setzt man die Figur auf das Tablet, wird die App gestartet und das Kind kann mit einem Eingabestift mit dem Spiel- und Lernspaß beginnen. Ziele: Digitale Geräte kennenlernen; Sicherer und gesunder Umgang mit digitalen Medien; Kreativ werden mit Hilfe digitaler Tools; Erstes Verständnis von künstlicher Intelligenz

70500542 Tale-Bot Pro Bundle
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Der Tale-Bot Pro ist ein Lernroboter für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter, der das Programmieren mit interaktiven Karten ermöglicht. Die Steuerung erfolgt über Tasten oder Befehlskarten, ganz ohne Bildschirm oder zusätzliche Geräte. Eine Stimmanleitung und direktes Feedback begleiten den Lernprozess. Ergänzt wird das Angebot durch die „Activity-Box“ mit interaktiven Karten, leeren Vorgaben, thematischen Aufklebern und weiteren Befehlskarten. Die Box ist fachübergreifend konzipiert und fördert das Verständnis grundlegender Programmierkonzepte wie Befehle, Sequenzen und Schleifen.

70500543 mTiny Discover Kit
Lernmittel Alter: ab 4 Jahre
Das mTiny Discover Kit orientiert sich am Lern- und Entwicklungsleitfaden für 3- bis 6-jährige sowie an der Theorie der Multiplen Intelligenzen von Howard Gardner. Es kombiniert spielerisch verschiedene Wissensbereiche und unterstützt das Point-and-Click-Programmen. Kinder werden zu aktiver Erkundung und selbstgesteuerten Lernen angeregt. Dabei werden ihre Fähigkeiten zur Problemlösung sowie zum kreativen und interaktiven Denken gefördert. Ziel ist es, Grundlagen für lebenslanges Lernen zu entwickeln. Enthalten sind Unterrichtsmaterialien zum Download.

70950000 Blue Bot Stiftehalter
Stiftehalter
Mit dem Stiftehalter für Filzstifte bis zu einem Durchmesser von 1 cm wird der Bee-Bot oder Blue-Bot zu einem richtigen Künstler, wenn die Kinder ihn entsprechend programmieren. Den Stiftehalter einfach auf die Hülle des Bot stecken, einen Stift in die Halterung packen und los geht’s.

70950001 Fledermaus Baby, Spielfigur
Plüschtier Alter: ab 3 Jahre
Die Fledermäuse schlafen den Tag über und werden erst nach Sonnenuntergang aktiv. Sie suchen nachts Insekten zum Fressen. Auf der Beutejagd können sie bis zu 50 km/h schnell werden. Wie können die Fledermäuse bei Nacht sehen? Mit den sogenannten Ultraschallwellen. Das heißt, sie senden Laute aus, die so hoch sind, dass wir Menschen sie nicht hören können. Die Ultraschallwellen prallen an Hindernissen wieder ab und kommen zurück. Durch die Art der Wellen und die Zeit, die sie brauchen, wissen die Fledermäuse, wo und wie weit sich ein Hindernis befindet. Unglaublich, oder? Die PVC-freie Spielfigur von Bullyland hat eine Flügelspanne von ca. 14 cm und ist naturgetreu von Hand bemalt.

70950002 Bodenmatte für Bee-Bot/Bluebot – Transparente Rasterfolie
Lernmittel Alter: ab 5 Jahre
Mittels der transparenten Rasterfolie mit 84 Feldern ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten für Aufgaben mit dem Bee-Bot oder Blue-Bot. Legt man beispielsweise ein Bild oder eine Landkarte darunter, kann der Bot auf die Reise geschickt werden. Die Feldgröße entspricht genau einem Schritt des Bots.

70950003 Plüschtier Schnecke Lotta
Plüschtier Alter: ab 1 Jahr
Schnecke Lotta. Mit ihrer einzigartigen Form lädt sie Kinder jeden Alters zu unendlich kreativem Spiel ein. Ob auf abenteuerlichen Reisen durch fantasievolle Welten oder gemütlichen Kuschelstunden. Lotta ist stets an ihrer Seite. Handgefertigt mit Liebe zum Detail und höchster Qualität, verspricht sie unzählige kuschelweiche Momente. Ihr fröhliches Lächeln und das stolz getragene braune Schneckenhaus verleihen ihr einen unwiderstehlichen Charme. Pflegeleicht und herrlich weich erobert Lotta im Nu die Herzen von Kindern und Erwachsenen gleichermaßen. Ein Geschenk, das von Herzen kommt und ein treuer Begleiter fürs Leben wird – Schnecke Lotta, ein wunderbares Geschenk zur Geburt und darüber hinaus!

70950005 Greenscreen-Box
Lernmittel
Greenscreen-Box inklusiver Toolbox

70950006 Grisu – Der Feuerwehrdrache
Plüschfigur
Grisu – der Feuerwehrdrache. Ein Kuscheltier zum Thema Feuerwehr; das Maskottchen aller Feuerwehren

71500001 Lernwerkstatt: Advent & Weihnachten
Kopiervorlagen Alter: ab 8 Jahre
Enthalten sind Kopiervorlagen mit Aufgaben zum Malen, Basteln, Lesen, Schreiben und Nachdenken; Themen: Dezember – Weihnachtsmonat; Der erste Advent; Der zweite Advent; Der dritte Advent; der vierte Advent; Der Heilige Abend; Die Raunächte.

71500002 Lernwerkstatt: Piraten & Seeräuber früher und heute
Arbeitsheft Alter: ab 8 Jahre
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen zur Freiarbeit und zum Stationenlernen. Die Texte und Erzählungen werden durch Aufgaben ergänzt. Themen: Die Räuber der sieben Meere; das

Leben an Land und auf der See; Die Mannschaft; die Nahrung; Piratengesetze, Die Schiffe, die Waffen; der Angriff; die Beute; Navigation; Kompass und Co.; die Wikinger; die Hanse; Kaperbriefe; Klaus Störtebeker; Berühmte Piraten und ihre Geschichten

71500003 Lernwerkstatt: Vom Getreidekorn zum Brot
Arbeitsheft Alter: 8 – 10 Jahre
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen zum Thema „Vom Getreidekorn zum Brot“. Täglich befindet sich nahrhaftes und leckeres Brot auf dem Tisch. Doch wie wird dieses eigentlich hergestellt? Die Lernwerkstatt erklärt den Weg vom geernteten Getreidekorn bis zum köstlichen Mehrkornbrot auf dem Frühstückstisch. Inhalt: Getreidearten; Das Getreidekorn; Die Getreidepflanzen; Aufbau des Korns; Mehlarten; Getreide im Laufe des Jahres; Getreideanbau heute und früher; Geschichte der Mühlen; Moderne Mühlen heute; Bäcker als Beruf; Biobäcker; Brotsorten; Grundwissen zum Brotbacken; Lösungen.

71500004 Lernwerkstatt: Viele Kulturen – nur eine Welt
Arbeitsheft Alter: 8 – 12 Jahre
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen zum Thema „Viele Kulturen – nur eine Welt“. Große Kulturen vor vielen 1000 Jahren prägten die Entwicklung der Menschheit. Ägypter, Römer, Griechen, nicht zu vergessen die Chinesen, haben neben anderen Anteil an den Fortschritten, die der Mensch seit seiner Existenz gemacht hat. Dabei geht es nicht nur um sachliche, materielle, sondern auch um die geistige, eben kulturelle Entwicklung. In unserer globalen Umgebung heute ist von jeder Kultur ein wenig vorhanden, und es ist interessant, wo die Wurzeln der Dinge liegen. Inhalt: Wie lebten die Menschen früher? Überblick über die verschiedenen großen Kulturen; Welche Erfahrungen nutzen wir heute? Wer hat uns was gelehrt? Lösungen

71500005 Lernwerkstatt: Hexen & Halloween
Arbeitsheft Alter: 6 – 12 Jahre
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen zum Thema „Hexen und Halloween“. Der Herbst ist die Zeit der Ernte, der bunten Farben, der geheimnisvollen Nebeltage und die Zeit von Hexen und Halloween. Inhalt: Feste im Herbst; Kürbiskinder; Der Herbstbaum; Bäume; Blätter, Früchte; Getreideernte; Kartoffeln; Kleine Drachen basteln; Das Erntedankfest; Halloween; Der Kürbis; Basteln zu Halloween; Spinnen & Gespenster; Fledermäuse basteln; Hexen, Hexenbesen und Hexenhut; Hexentanz; Thanksgiving in Amerika; Die Natur im November; Lösungen

71500006 Lernwerkstatt Winterschläfer, Winterruher & -aktive
Arbeitsheft Alter: 8 – 12 Jahre
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen. Die Tiere in der Natur haben verschiedene Lebensweisen und Vorlieben. Wir kennen den Winterschläfer (z. B. den Igel), den Winterruher (z. B. das Eichhörnchen) und winteraktive Tiere (z. B. das Wildkaninchen). Zu allen dreien sind Arbeitsmaterialien enthalten. Inhalt: Der Winterschläfer; Igel Lucki; Lebensraum; Alltag; Igelsprache und –sinne; Nahrung, Nachwuchs; Freunde und Feinde; Winterschläfer; Winterruher & -aktive Tiere haben verschiedene Lebensweisen und Vorlieben; Lösungen

71500008 Lernwerkstatt Vom Kokon zum Schmetterling
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 2
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen. Enthalten ist Wissenswertes über Schmetterlinge. Die Arbeitsblätter enthalten interessante Infotexte sowie dazu ausgearbeitete

Aufgabenstellungen, die in verschiedenen Sozialformen (Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) erarbeitet werden. Inhalt: Was ist ein Schmetterling? Lebenszyklus (Metamorphose); Das Ei; Die Raube; Die Puppe; Der Falter; Verschiedene Schmetterlingsarten; Schmetterlingsmemory; Die kleine Raupenzucht; Unsere Schmetterlingsarten; Überwinterungsstrategien der Schmetterlinge; Die Bastel-Ecke; Die Ideen-Ecke; Wissenstest.

71500009 Lernwerkstatt Löwenzahn – Alles Wissenswerte rund um die Pusteblume
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 2
Ein Themenheft mit Kopiervorlagen zum Thema Löwenzahn: Der Löwenzahn ist wohl jedem Kind bekannt. Hier lernen die Schüler anhand von Informationstexten, kurzen Sachgeschichten und Detailzeichnungen mehr über den Löwenzahn als Pflanze. Die Zusammensetzung, die Verwendung von Löwenzahn und die Verbreitung der Samen sind nur eine kleine Auswahl der Themen. Die Lernwerkstatt beinhaltet neben einer Lernzielkontrolle auch weiterführende Übungen (Lückentexte, Richtig-Falsch-Aussagen, Silbenrätsel, Wortspiele). Inhalt: Hinführung (Löwenzahn entdecken, Allgemeines); Bau des Löwenzahns (gelbe Blüte, Pusteblume-Blüte, Blätter); Verbreitung des Löwenzahns; Bereich Deutsch (Richtig/Falsch; Schüttelsätze; Löwenzahn-Wörter, Silbenrätsel, Gedichte); Rezepte und weitere Ideen (Löwenzahn-Salat; Kunst mit Löwenzahn); Lernzielkontrolle und vieles mehr.

71500010 Das Frühlingsbuch
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Singen, Malen, Basteln, Spielen und Lernen – hier finden Sie Vorschläge dem Jahreslauf entsprechend. Dazu gibt es neue und alte Geschichten zum Vorlesen, Mandalas und vieles mehr. Zu allen kreativen Kopiervorlagen für die Kinder erhalten Sie eine pädagogische Anleitung mit Hinweisen und Tipps zum praktischen Einsatz. Inhalt: Der Frühling ist da; Rund um Pflanzen; Rund um Tiere; Rund um Markt und Bauernhof; Rund ums Wetter; Rund um Ostern; Hexen und Walpurgisnacht; Lösungen.

71500011 Das Sommerbuch
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Singen, Malen, Basteln, Spielen und Lernen – hier finden Sie Vorschläge dem Jahreslauf entsprechend. Dazu gibt es neue und alte Geschichten zum Vorlesen, Mandalas und vieles mehr. Zu allen kreativen Kopiervorlagen für die Kinder erhalten Sie eine pädagogische Anleitung mit Hinweisen und Tipps zum praktischen Einsatz. Inhalt: Das bin ich; Der Morgenkreis; Unterwegs zum Kindergarten; Den Sommer genießen; Fingerspiele und Hampelmänner; Spiele für drinnen und draußen; Obst; Tiere; Die Sonnenblume; Lösungen.

71500012 Das Herbstbuch
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Singen, Malen, Basteln, Spielen und Lernen – hier finden Sie Vorschläge dem Jahreslauf entsprechend. Dazu gibt es neue und alte Geschichten zum Vorlesen, Mandalas und vieles mehr. Zu allen kreativen Kopiervorlagen für die Kinder erhalten Sie eine pädagogische Anleitung mit Hinweisen und Tipps zum praktischen Einsatz. Inhalt: Herbstbäume; Herbstblätter; Mittmachgeschichte; Bewegungsgeschichte; Rund um den Igel und das Eichhörnchen; Der Jahreszeitentisch im Herbst; Pilze und Kürbisse und vieles mehr.

71500013 Das Winterbuch
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre

Singen, Malen, Basteln, Spielen und Lernen – hier finden Sie Vorschläge dem Jahreslauf entsprechend. Dazu gibt es neue und alte Geschichten zum Vorlesen, Mandalas und vieles mehr. Zu allen kreativen Kopiervorlagen für die Kinder erhalten Sie eine pädagogische Anleitung mit Hinweisen und Tipps zum praktischen Einsatz. Inhalt: Schneeflöckchen; Am Vogelhaus; Winter-Mandalas; Die ABC-Katze; Schneemann aus Wolle kleben; Winterkleidung; Vier Winterrätsel; Der Sternenhimmel – basteln und beobachten; Duftreise; Kasperle und vieles mehr.

71500014 Die Ostergeschichte
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Die Ostergeschichte wird in Bildern Schritt für Schritt erzählt. Die 19 Bilder lassen sich einzeln oder in verschiedenen Kombinationen einsetzen. Man kann die Materialien gezielt selektieren und jeweils passend zu der Ostergeschichte im Klassenverbund einsetzen. Geboten wird Freiarbeitsmaterial für die Osterzeit. Inhalt: Einzug in Jerusalem; Jesus wirft die Händler aus dem Tempel; Judas erhält 30 Silberlinge; Jesus wäscht den Jüngern die Füße; Das Abendmahl und „Einer von euch wird mich verraten“; Judas verlässt die Runde; Jesus besteigt den Ölberg und geht in den Garten; Getsemani; Während Jesus betet, schlafen die Jünger ein; Die Tempelwachen, Judas und die Hohepriester such nach Jesus; Judas küsst Jesus auf die Wange; Jesus wird verhaftet und zu Pontius Pilatus gebracht; Petrus verleugnet Jesus; Jesus erhält eine Dornenkrone und wird gequält; Pilatus fragt das Volk, wer begnadigt werden soll; Der Kreuzweg; Am Kreuz; Das leere Grab; Jesus lebt; Weitere Inhalte: Osterbilder, Osterlampe, Puzzle; Kratzbild; Faltkirche; Gedanken und Aufträge; Familie Hahn, Osterei, und vieles mehr.

71500015 Die Weihnachtsgeschichte
Arbeitsheft Alter: ab 3 Jahre
Die Weihnachtsgeschichte wird in Bildern Schritt für Schritt erzählt. Die 19 Bilder lassen sich einzeln oder in verschiedenen Kombinationen einsetzen. Die Bilder können als Ausmalvorlage dienen oder zusammen mit den umfangreichen Ideen zum Basteln, Lesen, Malen ergänzend im Religionsunterricht eingesetzt werden.

71500016 Lernwerkstatt: Unsere Zähne – Richtige Zahnpflege ist lebenswichtig!
Arbeitsheft Alter: Klasse 1 – 4
Das Arbeitsheft erklärt, warum es entscheidend ist, die ersten Zähne ordentlich zu putzen und auf eine gesunde Ernährung zu achten. Die Kopiervorlagen sind mit vielen Bildern, Malaufgaben und Versuchen bestückt.

71500017 Baden-Württemberg – Deutsche Bundesländer kennenlernen
Arbeitsheft Alter: Klasse 4 – 6
Bedeutende Landschaften, Flüsse, Gebirge, Sehenswürdigkeiten oder die politische Struktur werden von den Schülern unter die Lupe genommen. Die Arbeitsblätter sind abwechslungsreich und zum Teil individuell für die jeweilige Stadt/Gemeinde einsetzbar.

71500018 Erforsche… Müll & Recycling – Mülltrennung, Müllvermeidung im Alltag, Wiederverwertung, Wertvolle Rohstoffe, Nachhaltig leben u.v.m
Arbeitsheft Alter: Klasse 1 – 4
Speziell für den Einsatz ab der 1. Klasse bietet diese Lernwerkstatt jede Menge abwechslungsreiches Material. Die Arbeitsblätter sind dabei unterteilt für den Einsatz in Klasse 1 (kein Leseanteil), Klasse 2 (wenig Leseanteil) und Klassen ¾. Unterschiedlichste Aufgabentypen beleuchten das jeweilige Thema aus verschiedenen Blickwinkeln.

71500019 Unsere Ernährung
Arbeitsheft Alter: Klasse 3 – 10
Enthalten ist Material für den sonderpädagogischen Förderbedarf und den inklusiven Unterricht. Folgende Themen werden behandelt: Ernährungspyramide; das braucht unser Körper; Getränke; Obst und Gemüse; Getreide und Brot; Milch und Käse; Fisch und Fleisch; Fette und Öle; Süßigkeiten und fettige Snacks; Was ich gegessen und getrunken habe

71500020 Lernwerkstatt: Die Müllzwerge: Der tägliche Müll – wohin damit?
Arbeitsheft Alter: Klasse 2 – 7
Der tägliche Müll – wohin damit? Was versteht man eigentlich unter Recycling? Diese Lernwerkstatt erklärt den Schülerinnen und Schülern die Zusammenhänge einfach und verständlich und sorgt so für mehr Umweltbewusstsein.

71500021 Erforsche das Feuer
Arbeitsheft Alter: ab Klasse 1
Das Arbeitsheft behandelt Themen wie Brennbar/nicht brennbar; Feuerwehr, Vulkane, Versuche mit Feuer, Redensarten. Die Schüler werden ermutigt, das Element Feuer eigenständig zu erforschen und zu entdecken. Dabei nehmen sie aktiv an Versuchen und Aufgaben teil, die ihnen die verschiedenen Eigenschaften und Gefahren des Feuers näherzubringen. Es gibt Aufgaben ohne Leseanteil, mit reduziertem Leseanteil und anspruchsvollere Texte und Aufgaben für die Klassen 3 und 4.

7250103 Durch das Kirchenjahr
Fotokarten Alter: außerschulische Bildung
Diese extragroßen Fotokarten zu den Festen des Kirchenjahrs unterstützen darin, mit Senioren ins Gespräch zukommen und Erinnerungen auszutauschen. Das Begleitheft bietet Anregungen zum Einsatz der Fotokarten, Informationen zu den Festen sowie Gesprächsimpulse, Gedichte, Lieder und Gebete. So kann man mit den Bildern auch komplette Andachten gestalten! Werden die Motive in der Kapelle ausgestellt, helfen die Fotos den Senioren bei der Orientierung im Jahreslauf. Themen: Advent Weihnachten/Heilige Nacht; Erscheinung/Dreikönig; Lichtmess, Aschermittwoch, Karfreitag, Ostersonntag, Pfingsten, Mariä Himmelfahrt, Erntedank, Allerheiligen.

7250138 Lebensleistungen - 30 Gründe, auf sich stolz zu sein
Schaubilder Alter: außerschulische Bildung
Oft nimmt man gar nicht wahr, was man in seinem Leben Tag für Tag bewerkstelligt. Nimmt man es jedoch wahr, weiß man es nicht zu würdigen. Die Themenkarten bieten Impulse, auf die Lebensleistungen und Lebenskompetenzen zu schauen. Denn da gibt es das Wiederaufstehen nach dem Scheitern, das Loslassen und Abschiednehmen, das Nein-sagen-können und Widerstehen, das Erfüllungen-Auskosten und Genießen – alles Gründe, um auf sich selbst stolz zu sein und das eigene Leben selbstbewusst und mit Selbst-Achtung zu gestalten.

7250329 Fotokarten Gefühle
Schaubilder D 2016 Kindergarten/Grundschule
Dieses Material zeigt Gesichter von Kindern mit charakteristischen Gesichtsausdrücken: Welcher Ausdruck passt zu Langeweile? Und welcher passt zu dem Gefühl, das man haben kann, wenn andere auf einen neidisch sind?

7250444 Weltkarte politisch mit Flaggen

Weltkarten Alter: ab Klasse 5
Die Karte zeigt sämtliche Kontinente mit allen Ländern und ihren Grenzen sowie die Zeitzonen. Zusätzlich sind alle wichtigen Flughäfen eingezeichnet. In Deutschland sind das beispielsweise Hamburg, München, Hannover, Berlin, Stuttgart, Düsseldorf, Köln und Frankfurt. Die russische Halbinsel Krim wurde auf dieser Weltkarte farblich der Ukraine zugeordnet, wurde aber mit einer Grenze und somit als Mitglied der russischen Föderation eingezeichnet. Am unteren Bildrand sind die Flaggen von 192 Mitgliedstaaten der Vereinten Nationen zu sehen. Außerdem stehen neben jeder Flagge die Hauptstadt des jeweiligen Landes, die Fläche in Quadratkilometern und die Einwohnerzahl.

7250445 Illustrierte Weltkarte für Kinder
Weltkarte Alter: ab 6 Jahre
Die illustrierte Weltkarte für Kinder ist bunt und liefert Informationen zu allen Kontinenten, Ländern, besonderen Orten oder Tieren. Denn diese über 500 Legendenpunkte sind nummeriert und am unteren Bildrand beschrieben. Den gesamten Rand dieser Weltkarte schmücken sämtliche Flaggen aller Länder.

7250446 Flüchtlingskarte Nordafrika, Mittlerer Osten und Europa – politisch
Weltkarte Alter: ab Klasse 5
Auf dieser Karte stehen die Länder im Fokus, aus denen die meisten Asylbewerber zu uns kommen: unter anderem Syrien, Afghanistan, Irak, Eritrea und Somalia. Diese und andere Länder sind besonders groß und in kräftigen Farben dargestellt, so dass sie gut und deutlich zu erkennen sind. Darüber hinaus sind auf dieser Karte Europa und der nördliche Teil Afrikas eingezeichnet.

7250452 Wir entdecken die Formen
Legekarten Alter: ab 4 Jahre
In unserer Umgebung gibt es viele Formen zu entdecken, die das kleine Förmchen auf den illustrierten Bildkarten präsentiert. Ausgangspunkt ist dabei die Lebenswelt der Kinder. Spielerisch lernen sie so Begriffe wie Kreis, Dreieck und Viereck kennen.

7250479 Mahlzeit! – Der Kita-Speiseplan in Bildern
Legekarten Alter: 3 – 6
Mit Hilfe der Fotokarten können sich Kinder schnell ein Bild machen, was es zum Mittagessen in der Kita gibt. Das Begleitheft informiert darüber, wie der Speiseplan eingesetzt werden kann. Rubriken: Obst, Gemüse, Salat, Fleisch, Wurst, Fisch, Eier, Beilagen, Aufläufe, Gerichte, Suppen, Saucen, Brot, Kuchen, Gebäck, Süßspeisen, Desserts, Getränke

7250519 Kinder Europakarte
Weltkarte Alter: ab 6 Jahre
Die Europakarte für Kinder ist bunt und bietet zahlreiche Informationen zu den Ländern, berühmten Personen und Sehenswürdigkeiten. Diese sind mit Zahlen versehen und werden in einer Legende näher beschrieben. Am oberen Rand der Europakarte sind die Flaggen aller Länder abgebildet.

7250521 Deutschlandkarte für Kinder
Weltkarte Alter: ab 6 Jahre

Viele Sehenswürdigkeiten und berühmte Menschen sind an ihren Orten auf der Karte abgebildet und in einer Legende beschrieben. Außerdem die einzelnen Bundesländer, viele Städte, die Nachbarländer Deutschlands mit Flaggen und viele weitere Details.

72500014 Lichtspielhaus und Liebestöter – Heiteres Gedächtnistraining in Seniorengruppen
Schaubilder Alter: außerschulische Bildung
Das Medium beschäftigt sich mit Begriffen rund ums Wohnen und um den Haushalt, um Essen und Trinken, Schule und Beruf, Kleidung und Mode, Freizeit und Mobilität. Auf der Vorderseite jeder Karte findet sich eine Fotografie des Begriffs, auf der Rückseite Fragen dazu.

72500138 Lebensleistungen – 30 Gründe, auf sich stolz zu sein
Themenkarten Produktionsjahr: 2014 Außerschulische Bildung
Oft nehmen wir gar nicht wahr, was wir in unserem Leben Tag für Tag bewerkstelligen. Und wenn wir es merken, wissen wir es meist nicht zu würdigen. Mit diesen 30 Themenkarten sind Gruppen und Teilnehmer im Einzelgespräch eingeladen, auf ihre Lebensleistungen und Lebenskompetenzen zu schauen. Denn Lebensleistung heißt viel mehr als nur produktiv sein und Ergebnisse erzielen. Der Blick auf diese Lebenskompetenzen hilft mit, aktuelle Herausforderungen anzupacken. Auch schwere Zeiten und drohende Einschränkungen sind mit Blick auf diesen Ressourcen-Rucksack leichter zu bewältigen. 30 Denkanstöße mit einer Einleitung ins Thema von Biografiearbeit-Trainer Hubert Klingenberger.

72500217 Auf gutem Weg
Themenkarten Produktionsjahr: 1999 Außerschulische Bildung
Was fasziniert so viele Menschen am Pilgern? Was treibt sie und mich an, für eine gewisse Zeit zu pilgern und – so die ursprüngliche Bedeutung des Wortes „peregrinatio“ – „in der Fremde zu leben“? Auf vielen Wegen sind Menschen als Pilger unterwegs. Als handlicher Begleiter geben ihnen diese Karten Impulse und gute Gedanken mit auf den Weg.

72500233 Symbole der 5 Weltreligionen
Themenkarten Produktionsjahr: 2020 Alter: ab 6 Jahre
Mit diesen 30 farbenfrohen Bildkarten lernen Schülerinnen und Schüler die Weltreligionen kennen: Hinduismus, Buddhismus, Judentum, Christentum und Islam lassen sich gut über ihre zentralen Bildsymbole erschließen. Die Vorderseiten der Karten zeigen ein Symbol, die Rückseiten erklären es und geben Einblick in die einzelne Weltreligion. Für ein besseres Verständnis und zusätzliches Wissen sind Hintergrundinformationen zu den einzelnen Religionen auf den Karten ergänzt. Zusätzlich gibt es Ideen für die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Karten.

72500407 Die Welt ist voller Wunder – Klimaschutz & Kinderspiritualität: 30 Ideen für die Kita
Themenkarten Produktionsjahr: 2022 Alter: ab 2 Jahre
Die Welt ist wunderbar, lasst sie uns schätzen und bewahren! Ob „Willkommensgruß“, „Wildblütentanz“ oder „Wurmcafé“: Mit diesen pädagogischen Angeboten erleben Kinder im Kindergarten die Welt, sich und andere darin mit allen Sinnen. Diese Schöpfungserfahrungen machen nicht nur Spaß, sie zeigen auch, dass die belebte Natur etwas Großartiges ist, mit dem wir in Beziehung treten können. 30 Ideen für drinnen und draußen zeigen, dass Nachhaltigkeit und Kinderspiritualität zusammengehören.

72500408 Dinosaurier – Die Dinos sind zurück!
Legematerial Alter: Klasse 2 – 4
Verschiedene Dinos werden anhand von Bild-, Wort- und Textkärtchen vorgestellt.

72500624 50 Sternbilder & Planeten

Karten-Set Alter: ab 6 Jahre
Auf 50 Karten wird je ein Sternbild oder Planet mit einer Illustration und einem Steckbrief mit Infos zum Beispiel zu Merkmalen und Beobachtungszeit vorgestellt. Das Kartenset enthält neben wissenswerten Fakten über die Sternbilder und Planeten auch Quizfragen. Die Sternbilder leuchten im Dunkeln und können zum Beispiel bei Nachtwanderungen eingesetzt werden.

72500628 Klimawandel spielend leicht verstehen – 30 Karten für Gesprächsimpulse im Unterricht
Schautafeln Alter: ab 6 Jahre
Die Box enthält 30 Karten mit Bildern, um Kindern das Thema Klimawandel näherzubringen. Sie behandelt grundlegendes Wissen, Auswirkungen auf Mensch, Tier und Umwelt sowie nachhaltige Handlungsoptionen. Das Begleitheft bietet praktische Anwendungsmöglichkeiten und kreative Aufgaben zur Unterstützung im Unterricht. Damit können Lehrkräfte das Thema Klimawandel für Kinder unterschiedlicher Leistungsniveaus anschaulich gestalten.

72500643 Das kleine Buchtheater
Schaubilder Alter: ab 4 Jahre
Das Buchtheater lässt Märchen lebendig werden. Dieses Medium ist ein Ergänzungsheft und enthält 12 Bilder zu den Themen Meer, Leben auf dem Land, Stadt, Weltraum

72500659 Von App bis Web – Medienkompetenz für Kinder
Karten-Set Alter: ab 3 Jahre
Digitale Medien sind Teil der Lebenswelt von Kindern. Umso wichtiger ist es, Kinder in ihrem kompetenten Umgang damit zu stärken. Mit den 30 Ideen dieses Kartensets lassen sich digitale Medien abwechslungsreich in den pädagogischen Alltag integrieren und viele Lernmöglichkeiten schaffen, z. B. zur Sprachförderung, Naturerkundung oder kreativen Gestaltung. Dabei entdecken Kinder Tablets, Apps und Co. Spielerisch und werden angeregt, Mediennutzung kritisch zu reflektieren. Inklusive Begleitheft und Downloadmaterial mit nützlichen Hintergrundwissen und Praxistipps. Für den Einsatz in Kita, Grundschule und Hort.

7550297 Naturgeräusche Effekt-Set
Geräuschekoffer Alter: ab Klasse 5
Die enthaltenen Effekt-Instrumente bringen den Klang der Natur in den Musikunterricht ein. Mit den Instrumenten-Set für Naturgeräusche können zahlreiche Klänge der Natur nachgeahmt werden. Hierzu sind 19 Effekt-Instrumente enthalten.

7550454 Judentum-Koffer
Materialkoffer Alter: ab 8 Jahre
Das Judentum kennt viele Rituale und Symbole. Dieser Materialkoffer ist der Versuch einer Annäherung an diese alte aber lebendige Religion. Enthalten sind zahlreiche Materialien zu den Themen Jahreslauf und Lebenslauf

7550456 Islam-Koffer
Materialkoffer Alter: ab 8 Jahre
Der Islam kennt als Grundpflichten die sogenannten 5 Säulen. So erscheint es sinnvoll diese 5 Säulen ins Zentrum des Unterrichts über den Islam zu stellen. Islamische Gegenstände und Schriften sollen helfen, diese Weltreligion begreiflich zu machen.

7550461 Experimentier-Koffer Kompass & Magnetismus
Materialkoffer Alter: ab Klasse 6
Mittels des Experimentierkoffers können bis zu 16 Arbeitsgruppen ausgestattet werden. Jede Gruppe erhält hierzu Material für erste Erfahrungen mit dem Kompass und für Experimente mit dem Thema Magnetismus. In der Lehrer-Handreichen sind detaillierte Informationen für Experimente enthalten.

7550557 Ohrenspitzen-Koffer
Produktionsjahr: 2013
Mit Hörspielen kann man sehr vielseitig im Unterricht arbeiten. Der Methodenkoffer beinhaltet Anregungen, wie die Zuhörförderung in den Unterrichtsalltag integriert werden kann und dient zu Informations- und Testzwecken für die Lehrkraft.

7550709 Weltretten mit Mohrrüben
Unterrichtsmappe Alter: ab Klasse 8
Die Ernährung stärkt das körperliche Wohlbefinden, beeinflusst aber auch die Natur und Umwelt – nicht nur in Deutschland. Denn die Zutaten für das Essen oder auch das Futtermittel für Schweine, Kühe und Hühner kommen aus der ganzen Welt. Es besteht also eine Wechselwirkung zwischen dem, was gegessen wird und der Natur und ihrer Lebewesen in andere Länder der Erde.

7050722 Ab in die Tonne. Aber in welche?
Arbeitsmappe Alter: ab 3 Jahre
Spielerisches Lernerlebnis für Kindergarten- und Vorschulkinder zum Thema Wertstoffsortierung und Recycling. Die Arbeitsmappe enthält ein Begleitheft für Erzieherinnen mit Anleitung und Kurzgeschichte samt Abfall-Lied zum Vorlesen bzw. gemeinsam singen.

7550723 Recyclingwissen für die Klassen 5-7
Unterrichtsmaterial Alter: ab Klasse 5
Das Unterrichtsmaterial enthält die Lerneinheit Umweltzerstörung, Recycling und Papierrecycling sowie einen didaktischen Kommentar.

7550724 Echte Profis trennen richtig
Unterrichtsmaterial Alter: ab Klasse 3
Das Unterrichtsmaterial zum Thema Abfallvermeidung, Abfalltrennung und Recycling enthält Wertstoffprofi-Ausweise, Material zur gelben Tonne, Aufgabenset zur blauen, braune und graue Tonne, für den Glas-Container, Wertstoffhof.

7550725 Jahreskreis für Tisch mit Zeichnungen
Lehrmittel/Legematerial D 2015 Alter: 6-9 Jahre
Die Jahreszeiten und Monate in Form von Kreissegmenten können als Kreis mit einem Durchmesser von ca. 75 cm aufgelegt werden. Diese Version verwendet jahreszeitenspezifische Zeichnungen. Den Mittelpunkt bildet die Sonne. Der innere Teil des Kreises zeigt die Jahreszeiten. An diese schließen die Monatskarten an. Verschiedene Ereignisse werden so den Jahreszeiten oder Monaten zugeordnet.

7550726 Die Biene – mehr als nur Honig!
Lehrmittel/Legematerial D 2015 Alter: 7-10 Jahre
Dieses Material bietet viele Informationen rund um das Thema „Biene“ und enthält 20 A5 Karteikarten, 1 A5 Titelkarte, 1 Bildverzeichnis, 108 Legekarten + Würfelspiel mit Frage – und Aktionskarten (Download) + Wabenspiel (Download). Die Informationen können den Karteikarten entnommen werden und mit den Legekarten ansprechend als „Wabenmuster“ aufgelegt werden. Beim Würfelspiel üben, festigen und testen die Kinder ihr Wissen.

7550727 Die Kontinente – Unterwegs auf der ganzen Welt
Lehrmittel D 2015 Alter: 6-11 Jahre
Material zur Erkundung der Kontinente. Sehenswürdigkeiten, Eigenheiten und Tierwelt werden den einzelnen Kontenten zugeordnet. Dieses Material umfasst: Karteikarten, ein Informationsheft, ein Puzzle und Informationskarten, welche zum Weiterforschen und Recherchieren anregen.

7550728 Unser Körper - Körper, Pflege, Sinne
Lehrmittel/Legematerial Alter: 6-7 Jahre
Das Thema Körper wird von verschiedenen Seiten betrachtet. Die Kinder lernen die Begriffe einzelner Körperteile kennen. Sie ordnen Sinneseindrücke den Sinnesorganen zu. Anhand des Themas Körperpflege werden Sätze gebildet, bei denen das Verb besonders hervorgehoben wird.

7550729 Der Feldhase – Mein Name ist Hase
Lehrmittel D 2015 Alter: 7-12 Jahre
Das Material bietet unterschiedliche Arbeitsmöglichkeiten rund um das Thema "Hasen". Den Kindern wird ein heimisches Wildtier näher gebracht

7550730 Trimino – Das komplette 1x1 für die Grundschule
Legematerial Alter: ab Klasse 1
Material zur Übung und Festigung der Einmaleinsreihen. Das Material umfasst 130 Legekärtchen.

7550731 100 Schachtelwörter – Lesen und Schreiben mit Zündholzschachteln
Lehrmittel/Legematerial D 2015 Alter: 6-7 Jahre
Erstschreiben mit Hilfe von Bildern und Buchstabenkärtchen in Streichholzschachteln. Das Material besteht aus: 100 Bilder auf Selbstklebeetiketten, 100 Wörter auf Selbstklebeetiketten, Buchstaben zum Bilden der Wörter.

7550732 Brückenwörter – Barfuß zum Fußpilz?
Lehrmittel/Legematerial D 2015 Alter: 7-10 Jahre
Barfuß zum Fußpilz" ... und andere Wortspielereien mit Brückenwörtern. Brückenwörter lassen sich jeweils mit einem Wort davor und einem Wort danach kombinieren: Zahn - Rad - Schloss (Zahnrad und Radschloss).

7550733 Die Wertstoffprofis
Spiel Alter: ab 5 Jahre
Die Wertstoffprofis haben es satt, dass der Abfall in ihrer Straße ohne Rücksicht auf den Boden geworfen oder falsch sortiert wird. Sie haben sich vorgenommen, den Abfall richtig zu entsorgen. Dabei soll ihnen geholfen werden. Für 4 Spieler

7550852 Effektgruppe Wetter
Geräuschekiste Alter: ab 3 Jahre
Geräuschekiste mit verschiedenen Instrumenten bzw. Gegenständen zur Erzeugung von Geräuschen wie Donner, Wind, Regen, Meeresrauschen usw.

7550853 Geräuschekiste Percussion Set Word-Music
Instrumente D 2017 Alter: ab 3 Jahre
Enthalten sind 26 aufeinander abgestimmte Instrumente, die ohne Vorkenntnisse spielbar sind. Das Set passt ebenfalls zur Begleitung von Djemben. Shaker: Shaker aus Mango- und Shishamholz, 8 cm; 1 Maraca aus Mahagoniholz, 22 cm lang; 1 Paar Kürbis-Maracas mit Ethno-Motiven; 1 Handthal - indischer Schellenstab; 2 Kalabash - traditionelle Shaker in Ghana; 1 Caxixi - Shaker aus Rattanholz, 15 cm; 1 runder Kokosnuss-Shaker, 6 cm; 1 Schüttel-Ei aus Mahagoniholz; 1 Schüttel-Ei aus Rattanholz, 6 cm; 1 Schüttel-Ei aus bemaltem Rattanholz, 13 cm; Agogos & Chekere: 1 Holz-Agogo; 1 Agogo aus Bambus-Rohr; 2

Shaker-Agogo-Kombinationen; 1 Agogo aus Tropenfrüchten; 1 Kürbis-Chekere, Ø 9 cm; 1 Kokiriko aus Kokosholz; Trommeln: 1 Schlitztrommel aus Bambus; 1 Dreiklang-Trommel aus Kokosnüssen; Rasseln: 1 Double Rakatak; 1 Single Rakatak; 1 Ziegenhuf-Rassel; 2 Rasseln aus Samen-Kapseln; 1 Juju-Stabrassel; 1 Flechtkorb

7550873 Ohrenspitzer – Methodenkarten zur spielerischen Zuhörerbildung
Außerschulische Bildung
Wie geht das eigentlich, richtig zuhören? Es braucht Konzentration und die Fähigkeit, Störfaktoren und -geräusche auszublenden, Lärmquellen zu lokalisieren und bewusst auch Zwischentöne wahrzunehmen. Diese Fähigkeiten lassen sich mit unterschiedlichen Methoden üben und trainieren. Methoden, die von Ohrenspitzer gesammelt, in fünf Themengebiete geordnet und anschaulich erklärt werden – auf den neuen Methodenkarten. Auf 45 Karten wird je eine Methode beschrieben, die notwendigen Materialien sind ebenso aufgelistet wie die Fähigkeiten, die sich damit trainieren lassen. Zeitangaben erleichtern die Planung, ein Farbschema hilft, die Methode einem Themengebiet zuzuordnen und kleine Symbole geben an, ob sich eine Methode für eine Gruppe oder die Einzelarbeit eignet. Alle Methoden sind mit wenigen Materialien niederschwellig umzusetzen und führen von einer grundlegenden Beschäftigung mit dem Thema „Hören“ über die Beschäftigung mit dem naturwissenschaftlichen Phänomen Schall hin zu Anleitungen, Hörangebote selbst zu gestalten und dabei mit dem Einsatz digitaler Aufnahmetechnik zugleich medienkompetent aktiv und gestalterisch tätig zu werden.

7550880 Das menschliche Ohr
Modell Alter: ab Klasse 1
Ein Modell des menschlichen Ohrs (Trommelfell, Gehörknöchelchen, Schnecke, Labyrinth) in 4 Teile zerlegbar. Anhand des Modells kann erläutert werden, wie Klänge und Geräusche entstehen.

7550883 Forscherkoffer Wetter
Lehrmittel Alter: ab 5 Jahre
Der Experimentierkoffer behandelt folgende Themen: Temperatur, Luftdruck, Wind, Luftfeuchtigkeit, Wolken und Niederschlag, Wettererscheinungen. Zu jedem Versuch gibt es eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, eine Lehrer-Versuchsanleitung mit Vorbereitung und Erklärung, alle notwendigen Materialien und Beobachtungsbögen. Kinder probieren von sich aus gern neue Dinge aus. Die kleinen Forscherinnen und Forscher basteln, mischen, starten Versuche, beobachten, zerlegen und untersuchen. Sie machen ihre eigenen Erfahrungen und durchschauen auf diese Weise Zusammenhänge aus Natur und Umwelt. Dieser Wissensdrang wird unterstützt und in lehrplanrelevante Bahnen gelenkt. Gleichzeitig soll das Interesse an Naturwissenschaften spielerisch verstärkt und eigenständiges sowie verantwortungsvolles Handeln gefördert werden.

7550888 Licht und Farben
Lehrmittel – Experimente; Alter: ab 10 Jahre
Du bist gewohnt, deine Umgebung farbig zu sehen. Aber woher kommen die Farben und warum ist unsere Welt so bunt? Dieser Experimentierkasten gibt dir Anregungen zu sehr vielen Versuchen und Beobachtungen, bei denen du zuschauen kannst, wie Farben auf unterschiedliche Weise entstehen. Inhalt: Farben und ihre Nachbilder; Komplementärfarben; Gefärbte und farbige Schatten; Farbfilter; Subtraktives Farbmischen; Gedruckte Farben; Additives Farbmischen; Farben auf dem Kreisel; Flimmerfarben; Prismen-Farben;

Regenbogenlicht; Der doppelte Regenbogen; dein persönlicher Regenbogen; Farben durch optische Gitter; Polarisationsfilter; Experimente mit einem Diaprojektor oder Beamer; Rote Sonne und blauer Himmel; Welche Farbe hat das Wasser? Farbkreise

7550894 Der menschliche Oberkörper
Torso Alter: ab Klasse 3
Das handbemalte Anatomie-Modell besteht aus 11 zerlegbaren Teilen. Die Themen Atmungsorgane, Blutkreislauf, Verdauungsapparat und Harnwegssystem werden damit anschaulich, begreifbar und leicht verständlich erklärbar.

7550903 Interaktiva – die sprechende Wand
Lehrmittel Alter: ab 3 Jahre
Die interaktive Wand ist mit 30 transparenten Taschen ausgestattet, in denen man Bilder, Fotos, Zeichnungen usw. sichtbar aufbewahren kann. Zu jeder Tasche kann man einen Text von bis zu 10 Sekunden aufnehmen. Zum Beispiel kann die Frage gestellt werden, was in der Tasche ist, es kann eine Aufgabe gestellt werden oder einfach nur eine Aussage gemacht werden.

75500007 Elektrischer Strom -Dem Strom auf der Spur
Materialkoffer Alter: ab 8 Jahre
Begriffe und Funktionen werden erklärt. Zum Beispiel die Wirkung des Stroms, Stromquelle, Stromkreise, Reihen- und Parallelschaltung usw. Auch zu Themen wie Sonnenenergie, Strommessung, Leiter und Nichtleiter werden lehrreiche Experimente angeboten. Eine leistungsfähige Solarzelle sowie ein Voltmeter sind enthalten. An verschiedenen Stationen können physikalische Experimente durchgeführt werden.

75500008 Elektrizität und Stromkreise
Materialkoffer Alter: ab 3 Jahre
Mit dem Experimentier-Koffer kann man Stromkreise bauen und Schalter in diese einsetzen. Man erfährt, wie Licht und Wärme mit elektrischem Strom erzeugt wird. Die Leitfähigkeit von verschiedenen Testmaterialien kann untersucht werden. Der Koffer enthält Arbeitsmaterial für 16 Arbeitsgruppen mit über 540 Bauteilen. Eine Handreichung mit Kopiervorlagen für Arbeitsblätter ist enthalten.

75500019 Die verkehrssichere Fahrradwerkstatt – Eine Lernwerkstatt für Klasse 4
Lehrmittel Alter: ab Klasse 4
Die Werkstatt vermittelt den Kindern wie sie sich richtig im Straßenverkehr bewegen, welche Regeln sie beachten müssen und wie sie ihr eigenes Fahrrad verkehrssicher machen. Legespiele, Ankreuzaufgaben und Lückentexte bereiten die Kinder auf die Prüfung vor, so dass sie sich sicher und vorausschauend alleine im Straßenverkehr bewegen können.

75500031 Alzheimer Koffer
Koffer Alter: ab Schuljahr 5
Am Beispiel der Erforschung der Alzheimer-Demenz wurden zahlreiche Themen aus den Bereichen Neurobiologie, Molekularbiologie und Genetik aufgearbeitet. Die Schülerinnen und Schüler werden auf die Spur der Forschungsgeschichte angesetzt. So erhalten Sie einen Einblick in die Grundlagen und Vorgehensweise der Forschung.
Alzheimer Demenz ist eine bislang unheilbare Krankheit, die zur Pflegebedürftigkeit führt und nicht nur das Leben der Betroffenen, sondern auch das ihres familiären Umfeldes massiv beeinträchtigt. Ausgehend von einem Wissenschaftler (Alois Alzheimer), der das Talent und die

Fähigkeiten besaß, das Gehirn bis auf die mikroskopische Ebene zu untersuchen, entwickelte sich die Forschung weiter bis hin zu modernsten Analysetechniken im Bereich der aktuellen biomedizinischen Forschung.

75500037 Trauerkoffer für die Grundschule
Koffer Alter: ab 3 Jahre
Der Umgang mit Trauer, Verständnis für die davon Betroffenen und deren unterschiedliche Reaktionen auf Verlust und Abschied werden thematisiert. Mit der Trauer offen umgehen, authentisch bleiben und sich Hilfe bei Kollegen sowie außerschulischen Partnern zu holen, wird empfohlen. Nicht nur die Arbeit mit den Kindern selbst ist dabei ein wesentlicher Aspekt, auch den Ängsten der Erwachsenen wird hier Rechnung getragen. Der Koffer enthält Anregungen und Hilfen für die Trauerarbeit mit Kindern und Eltern.

75500090 Hygiene und Krankheitsübertragung
Lehrmittel – Experimente Alter: ab 5 Jahren
Mit einfachen Versuchen vermittelt die "Experimentierbox Hygiene und Krankheitsübertragung" Kindern, wie wichtig Händewaschen ist und warum sie sich dadurch vor Krankheiten schützen können. Spielerisch wird Hintergrundwissen über Hygiene und Krankheitsübertragung angeeignet. Schnupfen, Husten, Niesen, Heiserkeit, aber auch Durchfall oder Erbrechen sind ansteckend. Dabei ist Vorbeugen recht einfach: 85 Prozent aller Ansteckungen erfolgen durch Händeschütteln, Anfassen eines verseuchten Griffs, z.B. Türklinke, etc. Wer sich selbst und andere vor Ansteckungen schützen will, sollte sich mehrmals täglich die Hände waschen, um krankheitserregende Organismen abzuwaschen. Für Kinder ist nicht immer einsichtig, warum sie ständig ihre Hände waschen sollen und sie nehmen es nicht immer so ernst. Das in der Box enthaltene UV-Gel enthält kleine Partikel, die unter UV-Licht sichtbar werden und leuchten. Bei der Durchführung der Versuche cremen sich einige Kinder ihre Hände mit dem UV-Gel ein und reichen sie einander. Die Partikel werden dabei nahezu unbemerkt von Hand zu Hand übertragen - ähnlich wie Bakterien. Strahlt man die Hände mit der UV-Lampe an, leuchten die Rückstände des Gels in einem violetten Farbton. Es lässt sich sehr gut erkennen, dass sich besonders an den Fingernägeln und den Zwischenräumen der Finger Partikel sammeln, die man mit bloßem Auge nicht erkennt. Auch nach flüchtigem Händewaschen finden sich noch Reste.

75500106 Lebenszyklus Schmetterling
Wendepuppe Alter: ab 4 Jahre
Die Wendepuppe zeigt den Lebenszyklus des Monarchfalters. Zum Verwandeln werden die Reißverschlüsse genutzt. Die Puppe veranschaulicht die Entwicklung des Monarchfalters (Metamorphose) Schritt für Schritt. Bei abgeschlossener Verwandlung können die Hände in die Flügel des Schmetterlings gelegt werden und der Monarchfalter so durch Auf- und Abbewegungen zum Flattern gebracht werden.

75500107 Lebensräume Krabbelwelt
Holzbrett Alter: ab 4 Jahre
Mit der Krabbelwelt lernt man verschiedene Tiere und ihre Lebensräume kennen. Ein See mit Seerosen, ein Gemüsebeet mit Tomaten und Salat, eine bunte Blumenwiese – wo fühlen sich Schmetterling, Libelle und Schnecke am wohlsten? Man kann die Tierfiguren den sechs verschiedenen Lebensräumen zuordnen. Alle Räume sind über kleine Öffnungen miteinander verbunden. So können sich die Tiere gegenseitig besuchen. Das Set besteht aus vier farbig bedruckten Bauteilen aus Holz,die sich ineinander stecken lassen, sodass insgesamt sechs Bereiche entstehen. Außerdem enthalten sind 11 Holztiere: Raupe, Regenwurm, Käfer, Libelle, Schnecke, Biene, Grashüpfer, Marienkäfer, Spinne und Spinnenläufer.

75500129 Stabilo EduPen – Schreibmotorik einfach messen und kompetenzorientiert fördern

Lehrmittel Alter: außerschulische Bildung
Erleichtert die individuelle Förderung beim Schreibenlernen. Der Stabilo EduPen ist Ihr digitaler Helfer im Schreibunterricht: Nach einem kurzen Test mit Stift und Papier wertet die App die Daten aus und ordnet das Kind je nach Förderschwerpunkt automatisch einem Schreib-Team zu. IN der App finden Sie auf die Teams ausgerichtete Arbeitsblätter, die eine individuelle und kompetenzorientierte Förderung ermöglichen.

75500150 Immunsystem – Hormone – Gentechnik: Aufbau, Funktion und medikamentöse Therapie
Das Medienpaket enthält interaktive Übungen, Arbeitsblätter, Folien und Kurzfilme. Die Schülerinnen und Schüler lernen den Aufbau und die Funktion des Immunsystems sowie potentielle Gefahren für unsere Gesundheit und medikamentöse Therapien kennen. Sie lernen alles über die Regelkreise von Sexualhormonen und Blutzucker sowie Therapiemöglichkeiten bei Diabetes mellitus. Sie tauchen in die Welt eines Wissenschaftlers ein und überführen mithilfe gentechnischer Verfahren einen Straftäter. Sie setzen sich mit ihrer Zukunft und einer potentiellen Karriere im Pharmaziebereich auseinander.

75500168 Lebenszyklus Marienkäfer
Lehrmittel Alter: ab 3 Jahre
Enthalten sind vier Objekte, die den Lebenszyklus eines Marienkäfers in 4 Stufen darstellen: Eier, Larve, Puppe und Marienkäfer.

75500169 Lebenszyklus Biene
Lehrmittel Alter: ab 3 Jahre
Enthalten sind vier Objekte, die den Lebenszyklus einer Biene in 4 Stufen darstellen: Eier, Larve, Puppe und Biene.

75500181 Raus in den Wald! 30 Übungen und Spiele zum Waldbaden mit Kindern
Methodenkarten Alter: ab 4 Jahre
Den Wald kennenlernen und achtsam wahrnehmen: Dies gelingt mit den Anleitungen, Übungen und Spielen auf diesen 30 bunt illustrierten Karten. Ob für einen Waldausflug, regelmäßige Waldtage oder ein geplantes Waldprojekt: Spiele zum Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen und Bewegen machen den Waldaufenthalt mit Kita-Kindern oder Schülern zu einem ganzheitlichen Naturerlebnis. Ganz nebenbei lernen die Kinder beim Spielen mit Naturmaterial und Achten auf Spuren und Geräusche auch heimische Bäume, Pflanzen und Tiere kennen.

75500182 Lärmampel Pro
Lärmampel
Mit der Lärmampel PRO kontrolliert man den Lärmpegel in der Klasse. Bekannte Symbole: Rot, Gelb und Grün veranschaulichen den momentanen Geräuschpegel in der Umgebung. Mithilfe der 4 einstellbaren Lärmstufen lässt sich die akzeptable Lautstärke regeln. Wenn die Klasse zu laut ist, springt die Ampel automatisch auf Gelb oder Rot. Ein Signalton kann eingeschaltet werden, der bei Rot ertönt. Lärm wird somit für alle Schüler sichtbar.

75500186 Projektkoffer Klimawandel – wir schützen unser Klima
Materialkoffer Alter: ab 5 Jahre
CO^2, Klimaerwärmung, Treibhausgase und Treibhauseffekt – was versteht man darunter und was bedeuten sie für die Kinder in ihrer Lebenswirklichkeit? Der Koffer bietet viele Ideen und Material zum Thema Klimawandel. So erforschen die Kinder die Themen Klimawandel selbständig durch Versuche. Sie machen mit dem Projektkoffer ihre eigenen Erfahrungen und durchschauen auf diese Weise Zusammenhänge aus Natur und Umwelt. Mithilfe der Magnetbilder erarbeiten sie die Hauptverursacher des Klimawandels und finden Lösungen, was sie selbst gegen die Klimaerwärmung tun können. Sie sammeln mithilfe der Magnetbilder

gemeinsam klimaschädliche Verhaltensweisen und klimafreundliche Alternativen. Sie festigen ihr Wissen spielerisch mit den digitalen interaktiven Übungen oder den Memospiel-Bildkarten. Die drei enthaltenen Aktions- bzw. Lernspiele vereinen kooperativen Spielspaß und Hintergrundwissen zum Thema Klimawandel.

75500224 Handspielpuppe Eule
Plüschtier Alter: ab 6 Jahre
Die Handspielpuppe Eule ist 31 cm groß und aus Softwool-Material gefertigt. Diese kann für ein Puppen-Theater genutzt werden.

75500225 Projektkoffer Wasserkreislauf – Wir schützen unser Wasser
Materialkoffer Alter: Klasse 3 – 4
Zu wenig Regen, trockene Wälder und Felder, Überschwemmungen, verschmutzte Gewässer – Wasser ist das wichtigste Lebensmittel. Und sauberes Wasser ist eine knappe Ressource auf der Erde. Mit diesem Projektkoffer erfahren die Kinder, wie der Wasserkreislauf funktioniert, was mit dem Regenwasser passiert, das auf die Erde fällt und im Erdreich versickert und warum es so wichtig ist, Wasser sauber zu halten. Der Projektkoffer enthält Versuchsmaterialien sowie Schüler- und Lehrer-Versuchskarten. Die Medien sind miteinander verzahnt und ermöglichen es, verschiedene Lernkanäle anzusprechen. So erforschen die Kinder den Wasserkreislauf selbständig durch Experimente, erweitern ihre Erfahrungen mit einem Lehrfilm, bauen den Wasserkreislauf mit Magnetbildern selbständig nach und vertiefen ihn mit interaktiven Übungen, Arbeitsblättern und Fensterfolien.

75500242 Games im Unterricht – Toolkit-Koffer
Materialkoffer Alter: ab Klasse 7
Das Games im Unterricht Toolkit richtet sich an alle Lehrkräfte im Fachbereich Informatik, die nach einer praktischen und projektbezogenen Möglichkeit suchen, ihre Schüler spielerisch herauszufordern und ihnen dabei informatische Grundlagen wie Codierung, Algorithmen und Programmierung zu vermitteln. Dabei führen die Comic-Helden Platina und Chip durch verschiedene Module. Hard- und Software zu den Modulen sowie Handreichung findet man im zusammengestellten Koffer.

75500257 Insekten – Wir lernen viele Insekten kennen!
Legematerial Alter: Klasse 1 – 6
Dieses sehr umfangreiche Material bietet viele Informationen rund um das Thema „Insekten“ und kann (entsprechend ausgewählt) auf vielen Schulstufen eingesetzt werden.

75500258 Unser Sonnensystem….alles dreht sich
Legematerial Alter: Klasse 3 – 6
Das Material liefert Informationen zu den 8 Planeten und viele weitere interessante Fakten und Phänomene rund um unser Sonnensystem und das Universum.

75500263 Teleskop-Lupen-Dose
Lernmaterial Alter: ab 3 Jahre
Die Welt besteht aus einer Vielzahl von Lebewesen. Manche sind mit einem Blick schon zu erkennen, andere wiederum sind so klein, dass man genauer hinschauen muss. Die Lupendose übernimmt die Funktion eines super scharfen Auges. Das Besondere an dieser Lupendose ist, dass es sich um zwei übereinander gesetzte Lupen handelt. Sie ist sehr handlich und kann in jeder Schultertasche oder im Rucksack verstaut werden. Ein Blick durch die Lupendose und die gefangenen Insekten lassen sich schön bestaunen. Die Neugier des Kindes wird geweckt und eine kleine Entdeckerin oder ein kleiner Entdecker wird geboren. Die Kinder lernen spielerisch die faszinierende Naturwelt kennen und werden wissenschaftlichen Aspekten gefördert (ausziehbar bis max. 9 cm; 2 Vergrößerungsstufen)

75500264 Facetten-Linsen – So sehen Insekten (3-Teilig)
Lernmaterial Alter: ab 3 Jahre

Diese vielseitigen Linsen haben zwei Effekte: Zum einen können Kinder mit ihrer Hilfe verstehen, wie Insekten und Spinnen sehen und warum z. B. Fliegen so schnell sehen können, dass man sie kaum fangen kann. Zum anderen können sie durch das drehbare Okular und die faszinierenden Effekte ganz neue Sinneserfahrungen machen. Die Facettenlinse teilt – wie im Auge der Bienen, Schmetterlinge, Marienkäfer, Ameisen, Fliegen oder anderen Insekten – das Bild in viele kleine Einzelteile. Die Spinnen betrachten mit der Spirallinse – oder auch Ocelli-Linse genannt – die Welt. Insekten haben lineare Linsen mit Querfacetten.

75500278 Coding in der Grundschule – Programmieren lernen mit Cody
Lehrmittel Alter: ab Klasse 1
Die Cody-Box bietet einen einfachen Einstieg in die Programmierung und Codierung. Organisiert ist sie in fünf Registern: Unplugged, Blue-Bot, ScratchJR, BOB3 und Material. Einleitende Erklärkarten bieten grundlegende Informationen und führen ins jeweilige Thema ein. Danach folgen die Unterrichtsideen. Diese sind den Schulfächern zugeordnet und enthalten Empfehlungen zur Klassenstufe, für die jeweilige Übung geeignet ist, sowie einen zeitlichen Umfang zur besseren Planung. Am Ende jeder Karte findet sich ein Bezug zum Bildungsplan Grundschule Baden-Württemberg. QR-Codes auf den Karten führen zu Erklärfilmen, Motivationsvideos, dem Blue-Bot-Song sowie weiteren Online-Materialien. Für jede Einheit wurde eine Präsentation erstellt, die Schritt für Schritt durch die Unterrichtseinheit leitet. Diese kann ohne weitere Bearbeitung im Unterricht eingesetzt werden. Daneben sind Zusatzmaterialien und Kopiervorlagen entahlten sowie das Kartenspiel „Cody und Kaila unplugged“ und ein Stempel für die Cody-Clubkarte.

75500280 BOB3 Grundschulset mit 8 BOB3-Roboter
Lernmittel Alter: ab Klasse 3
Der kleine Roboter motiviert, sich mit der Thematik Programmierung auseinanderzusetzen. Grundlegende Prinzipien der Robotik werden schrittweise herangeführt. Verschiedene Lerninhalte in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden werden in Form des Stationslernens gemeinsam erarbeitet. Aufgaben, passende Werkstattpläne, Ausmalbilder, Lesetexte mit Fragen unterstützen dabei. Mit dem BOB3-Roboter kann man die Grundlagen der Robotik verstehen und aktiv nutzen; Algorithmen entwerfen, testen und bewusst reflektieren; auftretende Probleme gemeinsam erkennen und eine Lösungsstrategie entwickeln; die Lösungsstrategie in eine algorithmische Sequenz umwandeln und diese programmatisch umsetzen.

75500285 KiTa Liederbox
Lernmaterial Alter: ab 3 Jahre
Die Box enthält 50 Aktionskarten für musikalische Impulse passend zu 10 Liedern vom Tonie Kindergartenlieder. Mit diesen musikpädagogischen Handreichungen lernt man spielerisch Neues kennen und sich kreativ auszudrücken.

75500292 Lebensraum Regenwald
Textkarten Alter: ab 3 Jahre
Mit den Bild- und Textkarten wird der Lebensraum Regenwald exemplarisch vorgestellt. Das Mittelstück zeigt ein typisches Bild und den Namen des Lebensraumes. Die 6 Bildkärtchen sprechen folgende Themen an: Allgemeine Informationen, Beispiel zum Lebensraum, Menschen im Lebensraum, Tiere im Lebensraum, Pflanzen im Lebensraum, Besonderheiten.

75500293 Zeit und Uhren
Legematerial Alter: ab Klasse 1
Das Material besteht aus 2 Teilen: Dem Legematerial zur Uhrzeit und dem Legematerial zu den verschiedenen Uhrenarten. Die Kinder arbeiten zur Uhrzeit und stellen Analogzeit und Digitalzeit einander gegenüber. Bei der Arbeit mit den Kärtchen zu den verschiedenen

Uhrenarten lernen sie verschiedene Typen und ihre Bezeichnungen kennen. Außerdem können sie mit den Textkärtchen Sätze bilden.

75500294 Sonnensystem
Wandkarte
Die Karte zeigt unter anderem alle acht Planeten unseres Sonnensystems wie Erde, Merkur, Venus, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus und Neptun sowie eine Tabelle mit Informationen zu jedem Planeten wie Größe, Abstand zur Erde, Temperatur etc. Weitere Details sind Informationen über die Sonne ,die Milchstraße, den Asteroidengürtel, Lichtjahre, Kometen, Meteoriten, Satelliten, Raumstationen und vieles mehr. Auf Illustrationen ist die Geschichte der Sternenforschung zu sehen, von Kopernikus über Isaac Newton bis hin zu unseren heutigen Raumstationen und der Erforschung des Mars. Auch wie die Welt zu Urzeiten aussah, ist auf Abbildungen zu sehen: Saurier, Eiszeit und Mammuts.

75500303 Biegepuppen Großfamilie
Biegepuppen Alter: ab 4 Jahre
Die Winzling- Biegepuppen Großfamilie ist eine Sammlung von 12 Figuren – die Erwachsenenfiguren sind ca. 13 cm groß, die Kinderfiguren ca. 9 cm. Diese sind teilweise aus Holz gefertigt, mit Wollhaaren versehen und können durch ihre Flexibilität nach Belieben gebogen werden. Die typische Kleidung jedes Charakters spiegelt die Individualität wider. Durch den Einsatz dieser Puppen kann die Feinmotorik, sowie das kreative Spielen und die Fantasie sowie das soziale Lernen (Gruppenspiel) gefördert werden.

75500304 Biegepuppen Kinder der Welt
Biegepuppen Alter: ab 4 Jahre
Dieses Set besteht aus 11 unterschiedlichen Kinderpuppen aus aller Welt, die die verschiedenen Kulturen repräsentieren. Die Puppen sind teilweise aus Holz gefertigt, mit Wollhaaren versehen und können durch ihre Flexibilität nach Belieben gebogen werden. Sie unterstützen die Wertschätzung von Diversität und das Erlernen von Empathie durch das Nachspielen und Erkunden verschiedener kultureller Kontexte.

75500303 Weihnachtskrippe aus Holz
Lehrmittel Alter: ab 4 Jahre
Dieses Set besteht aus einer Weihnachtskrippe und den entsprechenden Krippenfiguren aus Holz. Mittels dieser Materialien können die biblischen Szenen nachgespielt und die Geburt Jesu sowie die Ankunft der Heiligen Drei Könige im Spiel miterlebt werden.

75500313 Den Schöpfungskreis mit Kindern entdecken
Erzähltasche Alter: ab 4 Jahre
Zentrale Erzählungen und Personen des Alten Testaments werden erklärt und Kinder werden dazu eingeladen, aktiv mitzudenken und ihre Eindrücke einzubringen. Mithilfe von Symbolbildern aus natürlichen Materialien werden die Geschichten visualisiert und regen zum Austausch und Nachdenken an. Ein Praxisbuch mit Anleitungen sowie eine Materialtasche für die Gestaltung der Legebilder ermöglichen den Einsatz in Kita, Kindergottesdienst oder Grundschulunterricht. Der Schöpfungskreis dient als religionspädagogisches Konzept, um biblische Geschichten mit der Lebenswelt der Kinder zu verknüpfen und ein lebensbejahendes Gottesbild zu vermitteln.

75500315 Forscherpuppe: Meine und deine Gefühle

Stoffpuppe Alter: ab 3 Jahre
Die Forscherpuppe ermöglicht Kindern, verschiedene Gefühlslagen zu entdecken, indem sie Gesichtsausdrücke anpassen und emotionale Töne hören können. Gesichtszüge wie Augen, Mund und Augenbrauen werden per Klettverschluss angebracht, und durch Drücken eines Knopfes ertönen passende Geräusche. Die Kinder überlegen, wie Mimik und Gestik Gefühle ausdrücken. Diese interaktive Methode unterstützt selbstentdeckendes Lernen und fördert die emotionale Kompetenz.

75500320 Die Kinderrechte – Ein Legekreis für die Grundschule in 10 Bildern
Legematerial Alter: ab Klasse 1
Dieser Legekreis besteht aus vier Kreisen mit insgesamt 32 Teilen. Sie können den Legekreis als Ganzes oder auch nur einzelne Teile davon verwenden. Empfehlenswert ist es, die Kinder in einen Sitz- oder Stuhlkreis zu holen und den Legekreis in der Mitte auf dem Boden für alle gut sichtbar auszulegen. Es gibt keinen chronologischen Aufbau, Sie brauchen also keine Reihenfolge beim Besprechen der Rechte einzuhalten. Jedes Recht ist wichtig und Sie können selbst entscheiden, mit welchem begonnen wird. Alternativ können Sie die Kinder auch verdeckt ziehen lassen. Zu jedem der zehn Rechte gibt es einen kurzen Text mit einem Fallbeispiel, ein dazu passendes Bild und eine Überschrift, die das Recht kurz zusammenfasst.

9075004 Römer-Koffer
Materialkoffer Alter: ab Klasse 5
Die Römer haben das Leben der ansässigen Bevölkerung in den von ihnen eroberten Gebieten beeinflusst. Archäologen haben in Süddeutschland an vielen Orten zahllose Überreste der römischen Kultur ausgegraben. Die kulturellen und zivilisatorischen Leistungen der römischen Kultur kann man in Museen vielerorts bewundern, so auch im Archäologischen Museum Colombischlössle Freiburg. Der römische Alltag wird in diesem Materialkoffer durch die breitgefächerte Auswahl an archäologischen Faksimile aus dem Leben der Römer hautnah veranschaulicht und verdeutlicht.