










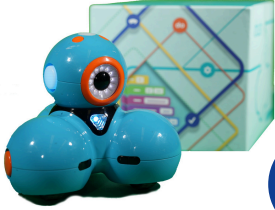






<p><b>Fach 1</b></p>	<p><b>LEGO® Classic Große Bausteine Box</b></p>		<p>Insgesamt 790 Bausteine und andere LEGO® Teile in 33 Farben sowie Bauanleitungen, welche zur Einstiegshilfe dienen. Alle Materialien sind in einer robusten Kunststoffbox verpackt.</p>
<p><b>Fach 2</b></p>	<p><b>Kosmos Mikroskop</b></p>		<p>Ein hochwertiges Schülersmikroskop mit präziser Mechanik. Anbei liegt ein Anleitungsheft, welches altersgerecht die Techniken zur Herstellung eigener Präparate aufführt.</p>
<p><b>Fach 3</b></p>	<p><b>MAKEBLOCK mBot2</b></p>		<p>mBot2 ist ein Bildungsroboter für Anfänger und Fortgeschrittene, ideal geeignet für den Informatik- und MINT-Unterricht. Dank seines fortschrittlichen Mikrocontrollers CyberPi ist er netzwerkfähig. Das ermöglicht Pädagogen einen interaktiven und fortschrittlichen Unterricht durchzuführen, bei dem mehrere mBot2 miteinander kommunizieren. Das Messen von Rotation und Geschwindigkeit ermöglicht nun exakte Fahrmanöver.</p>
<p><b>Fach 4</b></p>	<p><b>Kosmos Easy Elektro - Start</b></p>		<p>Wie baut man ein elektrisches Codeschloss, wie hoch steigt die Luftschraube bei voller Leistung und wie erzeuge ich mit Magneten Strom? In 60 Experimenten rund um physikalische Phänomene wie Strom und Spannung, Elektrizität und Magnetismus tauchen Kinder spielerisch in die Welt der Elektrotechnik ein.</p>
<p><b>Fach 5</b></p>	<p><b>Makey Makey</b></p>		<p>Von Obst über Münzen bis hin zu Haustieren kann das Makey Makey® Kit fast jedes leitfähige Element in eine Tastatur oder Maus verwandeln. Außerdem ist alles völlig sicher - es besteht keine Gefahr, Ihre Katze oder sonst jemanden zu schocken.</p>
<p><b>Fach 6</b></p>	<p><b>Kosmos Magnet-Spaß</b></p>		<p>Gegenstände schweben ganz ohne Berührung und bewegen sich durch eine unsichtbare Kraft fort - in spannenden Experimenten erforschen Kinder Magnetismus.</p>
<p><b>Fach 7</b></p>	<p><b>Cubetto MINT Coding-Roboter aus Holz</b></p>		<p>Der Roboter Cubetto aus strapazierfähigem Holz erlaubt Kindern ab 3 Jahren erste Programmerversuche. Ohne Bildschirm und Tastatur, sodass sich die Kleinen voll und ganz auf die wesentlichen Aspekte des Programmierens konzentrieren können, ohne abgelenkt zu werden.</p>
<p><b>Fach 8</b></p>	<p><b>Fischer Technik - Creative Box Basic</b></p>		<p>Ausgestattet mit vielen Grundbausteinen, Winkelträgern und anderen „Basics“ ist dieses Creative Box Basic Set geeignet, um Großes zu schaffen: Es kann frei gebaut werden, ein vorhandenes Thema kann nachkonstruiert und ein bestehendes Projekt weiter ausgebaut werden.</p>

<p><b>Fach 9</b></p>	<p><b>Fischer Technik - Creative Box Mechanics</b></p>		<p>Ob ein Schneckengetriebe, ein Kettenantrieb, eine Seilwinde oder sonst ein technisches Thema: Mit dieser Box ist es ganz einfach nachzubauen! Anhand des Modells kann dann die Funktionsweise erkannt und verstanden werden, während der Aufbau konstruktives Denken stärkt.</p>
<p><b>Fach 10</b></p>	<p><b>Arduino Starter Kit</b></p>		<p>Das Set eignet sich für den Einstieg und lehrt die Grundlagen der Elektronik. Durch Aktoren und Sensoren entstehen komplexe Projekte, welche sich durch Programmierung steuern und bedienen lassen. Die 15 verschiedenen Projekte lassen sich hervorragend in MINT-Themen einbinden.</p>
<p><b>Fach 11</b></p>	<p><b>Kosmos Line-Follow Robot</b></p>		<p>Einen Roboter konstruieren, der ganz von alleine einer Linie folgen kann. Je nach Einstellung der elektronischen Bauteile verändert der Roboter sein Verhalten. Durch den Roboter wird greifbar, dass auch analoge Elektronik dazu in der Lage ist, Umweltreize zu verarbeiten. So lernen Kinder zwischen 10 und 14 Jahren beim Konstruieren nicht nur eine Menge über Widerstände, LEDs und Potentiometer, sondern auch, welche Parallelen es zu anderen Welten gibt!</p>
<p><b>Fach 12</b></p>	<p><b>Dash</b></p>		<p>Für die ersten Programmierkenntnisse zieht der Roboter Dash Kindern ab 6 Jahren die bunte und spannende Welt der Robotik. Kreativ und interaktiv entdecken Kinder das ABC des Programmierens.</p>
<p><b>Fach 13</b></p>	<p><b>LEGO® Spike</b></p>		<p>Das SPIKE Prime-Set vereint farbenfrohe LEGO Elemente mit einer einfach zu bedienenden Hardware und einer kindgerechten Drag-and-drop-Programmiersprache, die auf Scratch basiert. Gedacht für Schüler*innen der 5. bis 8. Klasse.</p>
<p><b>Fach 14</b></p>	<p><b>Blue-Bots</b></p>		<p>Der Blue-Bot Bodenroboter bringt Kindern auf spielerische Art und Weise das Thema Programmierung und die Programmiersprache näher. Er verfügt über die Richtungstasten Vorwärts, Rückwärts, Links- und Rechts-Drehung. Die Kinder können damit eine Abfolge von Bewegungen speichern. Der Blue-Bot führt diese Bewegungen durch die Befehle schrittweise aus.</p>
<p><b>Fach 15</b></p>	<p><b>Kosmos Easy Elektro - Games</b></p>		<p>Spielend Stromkreise verstehen! Mit dem intuitiven Easy-Klick System bauen Kinder ihre eigenen Schaltkreise und lernen in über 60 Experimenten die Welt der Elektronik kennen.</p>
<p><b>Fach 16</b></p>	<p><b>Kosmos Easy Elektro - Light</b></p>		<p>Der Schnupperkurs rund um Strom, Spannung und elektrische Schaltungen - einfach und intuitiv zum Ausprobieren für Kinder von 8 bis 12 Jahren.</p>

Fach 17

**GEOMAG Color  
Klein (91 Stücke)**



ab 3

Die Magnetstäbe in Kombination mit den Stahlkugeln erlauben Konstruktionen von vielseitigen geometrischen Formen und ausgefallenen Figuren. Geometrische Körper und Formen können geschaffen werden, dynamische Kreationen in fröhlichen Farben und unglaublichen magnetischen Kräften erstellt werden. Das Spielen mit Geomag verbessert Feinmotorik, Hand-Augen-Koordination und Konzentration.

Fach 18

**GEOMAG Color Groß  
(127 Stücke)**



Fach 19

**Fischertechnik  
STEM Statics**



ab 10

Warum ist in der Welt der Statik ein Dreieck so wichtig? Wo begegnen wir diesem im Alltag überall? Diese und weitere statische Prinzipien werden mit STEM Statics einfach und verständlich anhand praxisnaher Modellbeispiele erforscht.

Fach 20

**Fischertechnik  
Funny Machines**



ab 7

Durch einen kleinen Anstoß actionreiche und spannende Reaktionen auslösen und mit drei verschiedenen Modellen ist Spielspaß garantiert. Der Kreativität freien Lauf lassen, bspw. durch die Kombination mit Alltagsgegenständen

Fach 21

**Matador  
Baukasten**



ab 5

Der Matador Baukasten ermöglicht grenzenlosen und langanhaltenden Bauspaß für Kinder ab 5 Jahren bis ins hohe Erwachsenenalter. Es können sowohl einfache Modelle, als auch komplexe, technisch anspruchsvolle Bauwerke konstruiert werden. Ideen ohne Ende mit Matador E717 und seinen 717 Teilen inkl. Werkzeug und Bauvorlage.

Fach 22

**LEGO® Education  
BricQ Motion  
Essential Set**



ab 6

Dieses 523-teilige Set bietet Grundschüler\*innen (ein Set für je 2 Lernende) einen Einstieg in MINT-Themen. Es motiviert, physikalische Konzepte mit den eigenen Händen zu erforschen. Aus verschiedenen Bauelementen wie Federn, Gewichtssteinen, Messelementen und Zahnrädern entstehen realitätsnahe Modelle, welche zu spannenden Experimenten zu Kräften, Wechselwirkungen und Bewegungen einladen.

Fach 23

**LEGO® Education  
BricQ Motion Prime  
Set**



ab 10

Das 564-teilige Set für weiterführende Schulen bringt Schüler\*innen (2 Lernende je Set) das Thema Naturwissenschaften greifbar näher. Das Set mit zahlreichen Spezialsteinen wie Zahnrädern, Rädern und Achsen, Kugeln, Gewichten und Pneumatikteilen kommt komplett ohne technische Ausstattung, Programmierung und Motoren aus. Zum Erforschen spannender Experimente zu Kräften, Bewegungen und Wechselwirkungen für Lernende der 5. bis zur 8. Klasse.

Fach 24

**Ozobot-Set**



ab 8

Der Ozobot wird programmiert durch das Zeichnen von Linien und die Verwendung von Farben. Zunächst muss eine schwarze Linie gezeichnet werden, auf jener der Roboter entlangfährt. Im Anschluss kann mit den Farben rot, blau und grün unterschiedliche Farbcodes erstellt werden, welche Ozobot kennt und die entsprechend Anweisungen ausführt. Eine Änderung der Geschwindigkeit, der Richtung, das Einschalten einer Zeitschaltuhr oder das Codieren von coolen Moves - mit mehr als 25 verschiedenen Farbcodes können Sie dem Lernroboter zahlreiche Anweisungen geben.

**Fach 25**

**USB-Ladestation**



**Erste-Hilfe-Fach bei leeren Akkus!**

**Fach 26**

**Sphero Bolt**



Der Sphero Bolt bietet für Kinder ab 8 Jahren einen unkomplizierten Einstieg in das Thema Robotik. Durch seine Komplexität ist er jedoch auch für Schüler bis in die Sekundarstufe 2 sehr gut einsetzbar. Er fördert räumliches und logisches Denken.

**ab 5**