



93100

039720.IMP

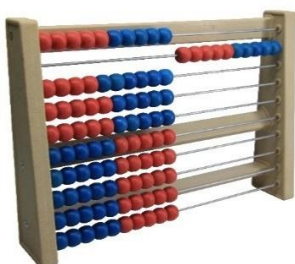
Geometrische Legeplättchen (Pattern Blocks)**SPIELMATERIAL**

40 Legeplättchen (Pattern Blocks) aus 5mm starkem RE-Wood® in 6 verschiedenen geometrischen Grundformen:

4 Sechsecke, 4 Trapeze, je 8 kleine und große Rhomben, 8 Quadrate und 8 Dreiecke.

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93102

080203.IMP

Rechenrahmen**SPIELMATERIAL**

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

Lernspielsets von WISSNER

93104

080253.IMP

20er Rechenkette rot - blau**SPIELMATERIAL**

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93106

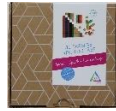
080350.IMP

Zahlenzerlegungsbox mit 20 Kugeln**SPIELMATERIAL**

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



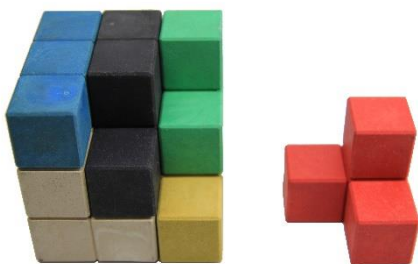
93108 **080510.IMP**
30 farbige Rechenstäbe

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Entdecken des Zahlenraums 1 - 10
2. Zuordnung von Farben zu entsprechenden Zahlen
3. Bildung des Zahlbegriffs – Erschließung des Zehner- Stellenwertsystems
4. Erschließung aller Grundrechenarten durch sichtbare Zuordnung und begreifbares, spielerisches Lernen
5. Unterstützung beim Übergang vom visuellen Abbild des Zahlenraums zum mathematisch abstrakten Rechengvorgang



93110 **080555.IMP**
SOMA-Würfel, 7 farbige Elemente

SPIELMATERIAL

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

Lernspielsets von WISSNER

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93112 **080645.IMP**
EURO - Spielgeldsatz, 44 Teile

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



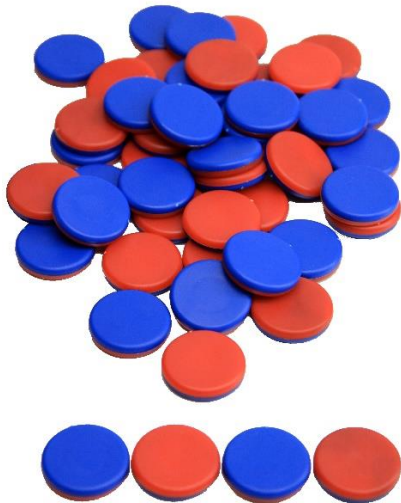
93114 080700.IMP
Farbiger Tangram Satz mit 28 Teilen

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93116 080810.IMP
50 Wendeplättchen rot - blau

SPIELMATERIAL

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

Lernspielsets von WISSNER**SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ**

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



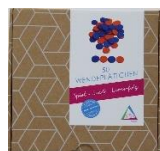
93118 090203.IMP
Lernuhr ø 11 cm

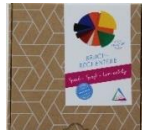
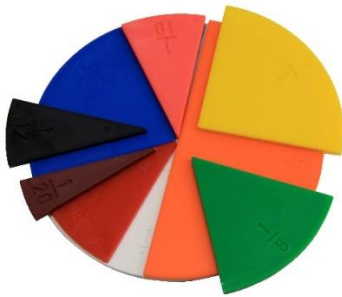
SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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





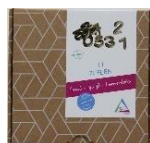
93120 **120125.IMP**
Bruchrechenteile rund, 22 Teile

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93122 **R80000.IMP11 Ziffern**

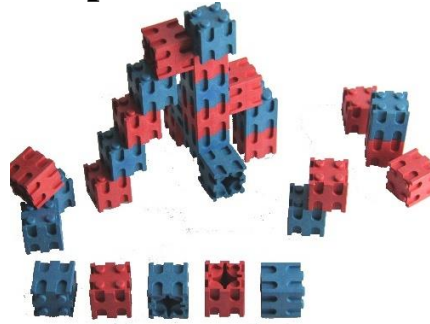
SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

Lernspielsets von WISSNER



93124 **080582.IMP**
30 Steckwürfel rot / blau

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93148 **200095.IMP**
Domino Uhrzeit

SPIELMATERIAL

60 Aufgabenkärtchen 1 Anleitung.

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



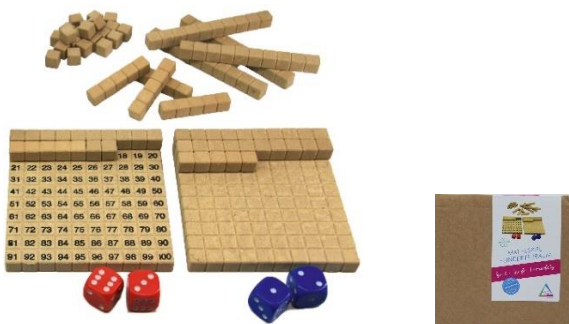
93140 **200010.IMP**
Mathespiel - Längeneinheiten

SPIELMATERIAL

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

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93142 **200020.IMP**
Mathespiel - Hunderterraum

SPIELMATERIAL

2 Hunderterplatten mit und ohne aufgedruckte Zahlen, 22 Zehnerstäbe, 6 Fünferstäbe und 28 Einerwürfelchen aus RE-Wood®, je 2 rote und blaue Würfel, 1 Anleitung.

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

Lernspielsets von WISSNER



93144 **200030.IMP**
Mathespiel - kleines Einmaleins

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett, je 55 rote und gelbe transparente Plättchen, je 2 rote und gelbe Würfel, 1 Anleitung mit Lösungstabelle.

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



93146 **200090.IMP**
Lernspiel Uhrzeit

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett mit Zeigersatz, 4 Spielsteine, 90 Aufgabekärtchen, 1 Würfel, 1 Anleitung.

SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

Die RE-Wood®-Stapelzahlen sind da!



Unsere **RE-Wood®-Stapelzahlen** gibt es naturfarben oder in 10 verschiedenen Montessori-Farben. Jede Stapelzahl ist so hoch wie ihr Wert, d.h. die 1 ist exakt 1cm hoch, die 10 dementsprechend 10cm hoch. Alle Zahlen sind 4cm breit und 3cm tief. So lassen Sie die Kinder spielerisch die Welt der Zahlen entdecken!

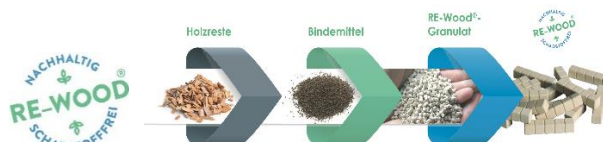
Geförderte Kompetenzen

- Zahlen und Rechnen
- Raum und Form
- Größe und Messen

Durch spielerischen Umgang mit den Stapelzahlen werden die Kompetenzen vertieft und erweitert

- Kennenlernen der Zahlen 1 - 10 in korrekter Zahlendarstellung
- Erlernen der Schreibweise durch Nachfahren der Stapelzahlen
- Erkennen der Zahl und deren Wert, je größer die Stapelzahl umso größer der Wert
- Vergleichen der Stapelzahl-Türme ohne zu zählen
 - gleiche Höhe = gleicher Wert
- Zerlegen der Stapelzahlen-Türme in Zahlenreihen
- Erfassen und Nachvollziehen der Grundrechenarten mit allen Sinnen
- z.B. $5+5=10$, $12-3=9$, $3 \times 3=9$, $12:6=2$
- Rechnen mit Stapelzahlen
- Selbstkontrolle "Hilf mir es selbst zu tun" nach Maria Montessori

Lernspielsets von WISSNER



93170 R80021.000
Satz aus 34 Stapelzahlen aus RE-Wood®, im Karton



93176 R80021.M00
Satz aus 34 Stapelzahlen in Montessori Farben aus RE-Wood®, im Karton



93178 080050.000
42 Aufgabenkärtchen zu den Stapelzahlen, im Karton