



Freude am Lernen

2022

Über 14.000 Artikel von Spielmaterial bis Möbel auf www.dusyma.com

Willkommen bei Dusyma

Ihrem kompetenten Partner für
Schule und Ganztagesbetreuung



Lulu Schiffler-Betz
Geschäftsführung

**Liebe Schulleitung,
liebes Pädagogen team,**

wie bereits in den letzten 2 Jahren hat uns die Covid-Pandemie auch in diesem Jahr in unserer täglichen Arbeit und im Alltag begleitet. Heute endlich wagen wir alle Hoffnung auf einen guten Sommer und wünschen uns nichts sehnlicher als die Zeit vor Corona zurück.

Erneut gilt es an dieser Stelle Ihnen unseren Dank auszusprechen. Sie haben gewährleistet, dass der Schulbetrieb, auch unter den gegebenen Einschränkungen, weiterlaufen konnte und die Kinder die Bildung erfahren konnten, die sie so dringend brauchen. Ebenfalls möchten wir uns bei den Pädagog:innen der Ganztagsbetreuung bedanken, die durch eine stetige und verlässliche Betreuung den Kindern soziale Begegnungen und ein Stück Sicherheit und Normalität bewahrt haben.

Wir haben uns auch in diesem Jahr wieder viele Gedanken über sinnvolles pädagogisches Lern- und Spielmaterial gemacht, Ideen verfolgt und weiterentwickelt. Viele kreative Meetings unseres Dusyma-Ideenwerstatt-Teams haben uns zu neuen Themenwelten geführt:



Park & Build, der Klassiker Parkhaus in einer kreativen und modularen Variante auf Seite 11

Bauplatten Architekt und die **Luxy Bauplättchen** bilden hierfür eine tolle Ergänzung, Seite 42

Außerdem finden Sie in diesem Flyer noch zahlreiche weitere **Original Dusyma Produkte** und eine große Bandbreite spannender Lernmaterialien für den Unterricht und die Ganztagsbetreuung, sowie neue Möbelideen für die Raumgestaltung, z.B.

Trimo

Lernen Sie mit den Kindern die kulturellen Unterschiede - sowie die Gemeinsamkeiten kennen, Seite 7

Joyk®

Unsere Empathiepuppen bereichern jeden Erzählkreis und erleichtern den Einstieg in Gespräche über Gefühle und Emotionen, Seite 12 und 13

Exclusive Dusyma - das Boson Calliope Starter Set

Ideal um die Fertigkeiten der Kinder im Bereich der digitalen Bildung zu vertiefen, zu erweitern und zu festigen, Seite 33

RaumWürfel

Schaffen Sie neue „Lernräume im Raum“. Durchbrechen Sie die gewohnte starre Raumplanung hin zu flexibel gestaltbaren Lernorten, Seite 15 und 37

Den Bereich der **Digitalen Bildung** haben wir besonders ins Auge gefasst. Lassen Sie sich **ab Seite 25** davon überzeugen und lernen Sie unsere Neuheiten in diesem Bereich kennen.

„Unsere Aufgabe besteht darin, Kinder, von Anfang an, in ihrer Medien- und Technologiekompetenz zu stärken. Die Zukunft des Bildungssystems ist digital und die digitale Kompetenz gehört bereits heute zu den Basiskompetenzen“

Prof. Dr. Wassilios Fthenakis

Lassen Sie uns daher gemeinsam auf diese Entdeckungsreise gehen und den Kindern die passenden Werkzeuge geben für das Erlernen der Basiskompetenzen für lösungsorientiertes Denken und Handeln...

... der Zukunft unseren Kindern zuliebe.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß beim Stöbern durch unser Dusyma Sortiment.

Lulu Schiffler-Betz



INHALT

	KLASSENZUSAMMENHALT UND VIELFALT	06 - 07
	GEFÜHL UND MITGEFÜHL	08 - 09
	RÜCKZUGSORTE UND SPIELWELTEN SCHAFFEN	10 - 11
	JOYK®-EMPATHIEPUPPEN Mehr als nur Kuschneln	12 - 13
	MATERIALIEN FÜR DEN SPRACH- UNTERRICHT	14 - 15
	MIT ALLEN SINNEN ERFAHRUNGEN MACHEN	16 - 17
	SPIELE FÜR DIE PAUSE UND DIE BETREUUNG	18 - 19
	MATHESPIELE	20 - 21
	NATUR UND UMWELT	22 - 24
	DIGITALE BILDUNG	25 - 38
	MATERIALIEN ZUM BAUEN UND KONSTRUIEREN	39 - 42
	KREATIVES GESTALTEN UND MUSIK	43 - 44
	ERNÄHRUNG	45
	SPORT UND BEWEGUNG	46 - 47
	UNSER DUSYDO PROGRAMM	48 - 49
	FACHBÜCHER	50

Finden Sie auf den Seiten 34 - 35
eine Bastelanleitung zum Thema
„Digital & Kreativ“

Das Dusyma Sortiment mit **Feinschliff**

Wir machen die pädagogische Sprache sichtbar

In zahlreichen intensiven Arbeitstreffen haben wir gemeinsam mit der pädagogischen Expertise von Frau Susanne Kalbreier ein neues Curriculum-Konzept für die Strukturierung unseres umfangreichen Sortiments erarbeitet. Es waren sehr bereichernde Workshops mit teils auch kontroversen Diskussionen. Nun sind wir mit dem Ergebnis zufrieden und glücklich es präsentieren zu können.

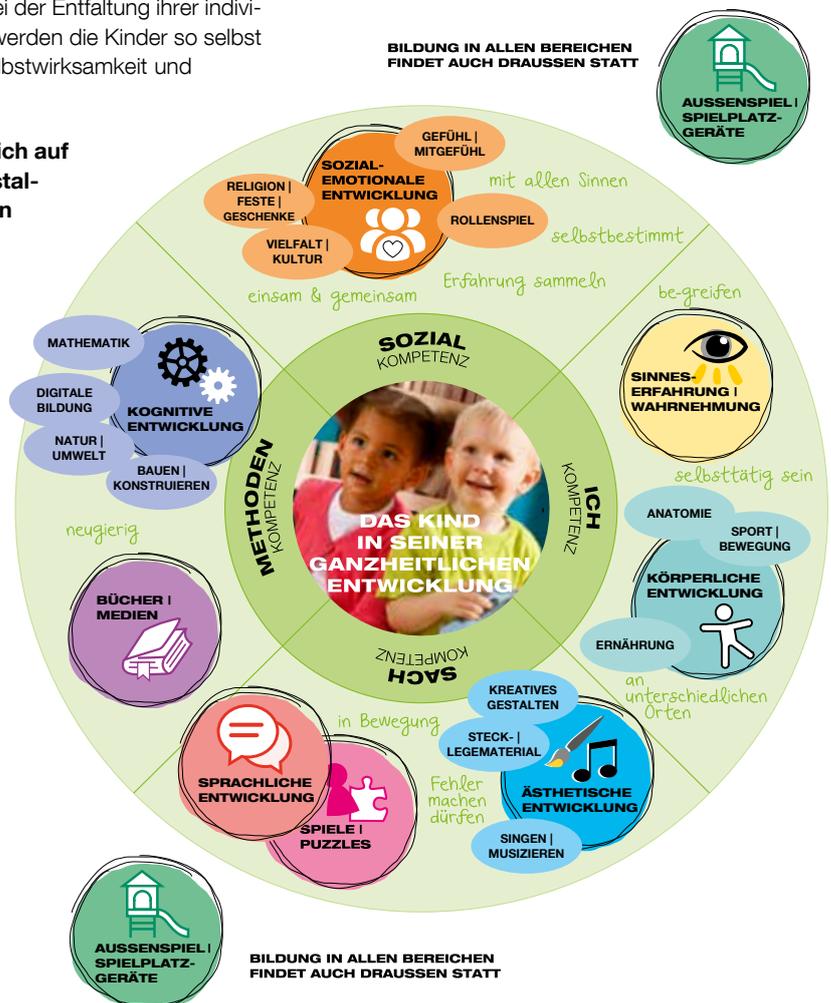
Doch was hat uns dazu bewegt, unser Gesamtsortiment auf den Kopf zu stellen, zu durchleuchten und es für Sie noch anschaulicher aufzubereiten?

Für uns bei Dusyma steht die entwicklungsgerechte ganzheitliche Bildung aller Kinder mit ihren reichen Facetten immer im Vordergrund. Sie bestimmt unser Handeln. Um dies zu veranschaulichen ist es uns wichtig, dass unsere Produkte mit den bekannten und international anerkannten Begriffen aus den Bildungs- und Entwicklungsbereichen gekennzeichnet sind. So finden Sie stets die passenden Produkte für die Kinder um sie damit wertschätzend bei der Entfaltung ihrer individuellen Potentiale zu unterstützen. Liebevoll begleitet werden die Kinder so selbst tätig und erfahren darüber das wichtige Gefühl der Selbstwirksamkeit und erlangen das Vertrauen in ihre eigenen Fähigkeiten.

Unser ganzheitliches Konzept ist selbstverständlich auf alle pädagogischen Konzeptionen und Raumgestaltungsschwerpunkte im Rahmen der nationalen und internationalen Bildungsplänen umsetzbar.

Denn Spielen, Lernen und Bildung findet draußen wie drinnen statt!

Unser Curriculum



Fachberater:in
in Ihrer Region
bequem finden
[dusyma.com](https://www.dusyma.com)

Jetzt auch virtuell

Sie verzichten gerade auf persönliche Produktpräsentationen, sind aber neugierig, was wir alles Neues zu bieten haben? **Kein Problem:** Ab sofort bieten wir auch virtuelle Termine an. Jetzt Fachberater:in anrufen – nicht nur bei Interesse an unseren Exklusiv Produkten!

Exklusiv

über Fachberater:in
bestellbar

Original
Dusyma

103 540 13 Bunte Lichtstadt

Das Phänomen Licht und Schatten fasziniert Kinder und fordert zum Experimentieren auf. Beim Beleuchten entstehen farbige Schatten einer Stadt, die sich effektiv untereinander mischen. Kleine Häuser werden in der Projektion an der Wand zu einer beeindruckend großen, leuchtenden Skyline. Die unterschiedlich gestalteten Ober- und Unterteile lassen sich miteinander kombinieren und fantasievoll zusammensetzen. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Experimentierfreude, räumliches Vorstellungsvermögen, Farb- und Formdifferenzierung





Original
Dusyma

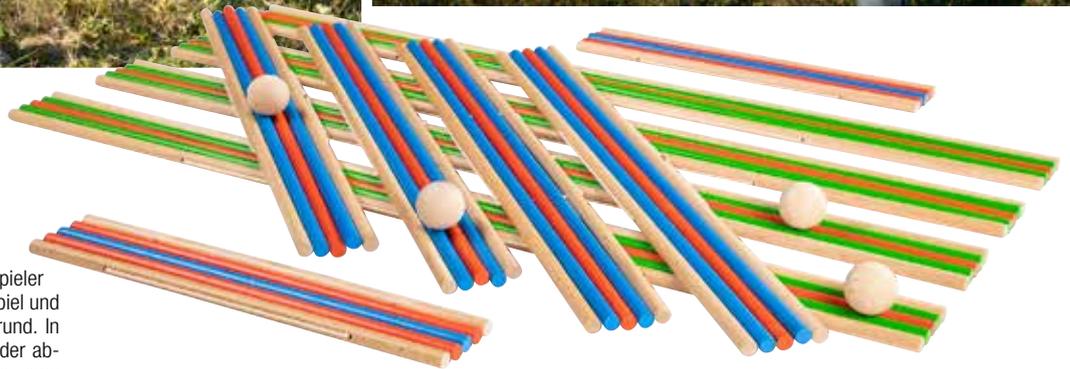
Rinnenralle

Spielidee: Anett Buddrus
Bei diesem Geschicklichkeitsspiel werden flexibel verbundene Stäbe zu einer Rinne geformt, in der die Kugel zum Rollen kommt. So kann die Kugel von Rinne zu Rinne, von Spieler zu Spieler weitergegeben werden. Vor allem Spiel und Spaß stehen bei der Rinnenralle im Vordergrund. In der Gruppe lernen die Spieler sich untereinander abzusprechen und machen somit wertvolle Erfahrungen im Bereich des sozialen Lernens. **Ab 1 Spieler. Ab 5 Jahre.**

Förderung: Teamarbeit/Kooperation, Geschicklichkeit, Soziale Kompetenzen

Material: Buche

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleine Kugeln, Erstickungsgefahr.



103 873 13 Mix

151,68 / 180,50

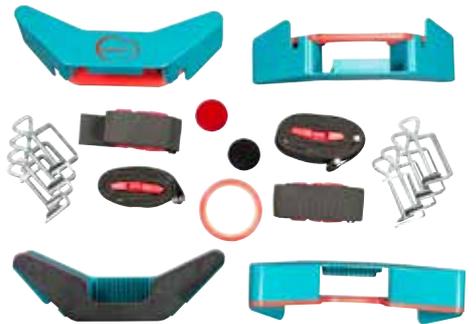
Inhalt: 4 Rinnen (70 x 5 cm), 4 Rinnen (50 x 5 cm), 2 Rinnen (30 x 5 cm), 4 Holzkugeln (Ø 3 cm), Baumwollbeutel zur Aufbewahrung; 1 Spielanleitung

103 872 13 Rinnenralle (o.Abb.)

104,62 / 124,50

Inhalt: 5 Rinnen (70 x 5 cm), 5 Holzkugeln (Ø 3 cm), Baumwollbeutel zur Aufbewahrung; inklusive 1 Spielanleitung

Spielspaß im Team



Heshher Ball

Dieses lustige Teamspiel ist in 5 Minuten aufgebaut. Gespielt wird mit den Händen. Der Spielball wird nach einer festgelegten Spielerreihenfolge nacheinander auf den HeshherBall gerollt mit dem Ziel, diesen in Bewegung zu halten und nach Möglichkeit in eines der 4 Tore einzulocken. Die Spieler sind dabei immer in Bewegung und müssen je nach Situation auch mal um den Tisch laufen. Passt auf jede Tischgröße mind. 60 x 100 cm, maximal 140 x 200 cm, Tischplattenstärke max. 6,5 cm. **Ab 6 Jahre.**

Förderung: Koordinationsvermögen, Reaktionsvermögen, Konzentration

Inhalt: 4 Bänder mit Steckschnallen, 4 Eckteile / Tore mit 4 Spannschrauben, 2 Gummibälle mit Velours beschichtet; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Kunststoff, Hartgummi

552 271 13

78,57 / 93,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.





i Info: Greifen Sie das Thema Vielfalt spielerisch auf



Original Dusyma

Trimo

Spielidee: Barbara Hinz
Überall auf der Welt...dass ist das Motto dieses Spiels. Es geht darum die kulturellen Unterschiede- sowie Gemeinsamkeiten kennenzulernen. 10 verschiedene Themen werden zugeordnet. So suchen die Spieler zum Beispiel zum Thema „Hüte“ oder „Häuser“ die 3 passenden Kärtchen. Zu jedem Thema gibt es immer einen passenden Drilling, zur Selbstkontrolle haben die Kärtchen Markierungen. In der ausführlichen Anleitung werden alle Themen beschrieben und die Gegenstände benannt. So entstehen Gesprächsanlässe und das Verständnis für andere Kulturen wird gefördert. **Für 1 - 4 Spieler. Ab 5 Jahre.**

Förderung: Interkulturelle Kompetenz, Verständnis über verschiedene Kulturen, Soziale Kompetenzen

Inhalt: 30 Karten (8 x 8 cm); inklusive 1 Spielanleitung, im Holzkasten

Material: Birke Multiplex, bedruckt

103 495 13

66,81 / 79,50

Bringen Sie die Vielfalt in die Bauecke



Original Dusyma

Lichtdächer aus aller Welt

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt
Diese Dachformen sind eine perfekte Ergänzung zu unseren Lumi- und Luxy Bausteinen. Sie stellen Dachformen aus 3 verschiedenen Kulturkreisen dar (europäisch, orientalisches, asiatisches) und bieten so Gesprächsanlässe zum Thema andere Länder und Kulturen. Durch die verschiedenen Materialien entstehen bei Lichteinfall wunderschöne Farb- und Formenspiele. Die Dachformen können mit unseren Lumi- und Luxy Bausteinen (z.B. 103 162 13 und 103 325 13) sowie mit den Dusyma Uhl Bausteinen (183 214 13) zu farbenprächtigen Bauwerken kombiniert werden. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Kognitive Fähigkeiten, Fingerkoordination, Farbwahrnehmung

Inhalt: 25 Dachformen aus 3 Kulturkreisen (Größte Dachform 20 x 5 x 1,6 cm, kleinste Dachform 6,6 x 3,3 x 1,6 cm), 11 Luxy Leuchtbeusteine in 3 Formen (Uhl Bausteine, Säulensteine, Quader), 11 Uhl Bausteine in 3 verschiedenen Formen (Uhl Bausteine, Säulensteine, Quader); 1 Holzkiste mit Acrylglasdeckel (20,6 x 20,6 x 7 cm)

Material: Acrylglas, Holz, satiniert

103 543 13

262,61 / 312,50



Gleich mitbestellen

183 207 13
Uhl Backsteinbaukasten
183 205 13
Uhl Bauplättchen

Dusyma
Unseren Kindern zuliebe

NEU Kids of the World

Kinder machen sich auf die Reise, um die Welt zu erkunden. Sie kommen aus Afrika, Amerika, der Antarktis, Asien, Australien und Europa und freuen sich darauf, andere Kontinente und deren Länder kennenzulernen. Jedes Kind bringt Postkarten mit, die landestypische Landschaften, Tiere oder Bauwerke zeigen und verschenkt diese, sobald es einen anderen Weltreisenden trifft. **Für 2 - 6 Spieler. Ab 5 Jahre.**

Förderung: Soziale Kompetenzen, Interkulturelle Kompetenz, Sprachkompetenz

Inhalt: 1 Spielbrett (Ø 49 cm), 6 Holzfiguren (7 cm hoch), 36 Postkarten, 1 Würfel; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton, Holz

560 852 13

54,54 / 64,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.



NEU Emotionen Spiel

Dieses Spiel greift die Basisemotionen Glück, Wut, Angst und Traurigkeit auf. Es bietet einen einfachen Einstieg rund um das Thema der Gefühlswelt und erleichtert zugleich über die eigenen Gefühle zu sprechen. **Für 2 - 4 Spieler. Ab 4 Jahre.**
Förderung: Soziale Kompetenzen, Empathie, Kommunikation, Feingefühl, Fantasie
Inhalt: 1 Spielplan (33 x 33 cm), 4 große Emotionskarten (18 x 18 cm), 36 Aufgabekärtchen (6 x 6 cm), 4 Komplimentkärtchen Feder, 1 große Federkarte, 1 Holzwürfel (Kantenlänge 2,5 cm), 1 Spielfigur (5 cm hoch); inklusive 1 Spielanleitung
Material: Kunststoff

560 880 13

67,82 / 80,70



Gleich mitbestellen

808 330 13
Das Farbenmonster

Das Farbenmonster

In diesem kooperativen Spiel helfen die Spieler dem Monster dabei, seine Gefühle richtig zuzuordnen. Dabei erzählen sie von Situationen, in denen sie schon einmal das gesuchte Gefühl hatten. Die Anleitung enthält Tipps und Anregungen für den pädagogischen Einsatz. **Für 2 - 5 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Soziale Kompetenzen, Empathie
Inhalt: 1 Spielplan (28 x 50 cm), 8 Gläser, 2 Regale, 1 Würfel, 2 Figuren (Monster 9 x 6,5 x 1,5 cm), 5 Gefühlsplättchen; inklusive 1 Spielanleitung
Material: Karton, Holz

560 791 13

36,72 / 43,70

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erststichungsgefahr.

Emotionen & Gefühle spielerisch ausdrücken ...



808 597 13



Kamishibai Bildkarten

Verschiedene Sets für das Erzähltheater „Kamishibai“. Bildkarten mit praktischer Textvorlage und Bilderübersicht, sorgsam und altersgerecht illustriert. Mit dem DIN A3 Format lassen sich die Geschichten in größeren Kindergruppen spielend leicht visualisieren und können Bild für Bild nacherzählt werden.

807 943 13



Respektvoll miteinander sprechen

S. Schöllmann. Immer mehr Schulen arbeiten mit dem Prinzip der gewaltfreien Kommunikation und verwenden hierfür die sogenannte „Giraffensprache“ - ein von Respekt und Wertschätzung geprägtes Miteinander. Passend dazu bietet dieses Buch fertig ausgearbeitete Stundenentwürfe und Module für Klassen 1-4, inklusive aller benötigten Materialien und einer Audio-CD. Die Materialien lassen sich an die jeweilige Klassenstufe anpassen. So können sich Kinder und Lehrer gleichermaßen mit dem Prinzip der gewaltfreien Kommunikation vertraut machen. 88 Seiten, broschiert, A4-Format.

808 439 13

22,42 / 23,99



ZUM VIDEO

DON BOSCO

Kamishibai Erzähltheater

Das Erzähltheater „Kamishibai“ eignet sich bestens zum bildgestützten Erzählen mit Kindergruppen. Wenn die zwei Türen sich öffnen beginnt das kleine Theater im Raum.

Inhalt: 1 Erzähltheater (zusammengeklappt: ca. 46 x 32,5 x 6,5 cm, aufgeklappt: ca. 91,5 x 32,5 x 5,5 cm)
Material: Holz

556 652 13

78,99 / 94,-



NEU Sonst hau ich dir eine rein

In den Fotostories stellen Schüler alltägliche Konflikte dar und zeigen unterschiedliche Wege diese zu lösen. Mit methodischer Handreichung. **Ab 6 Jahre.**

Förderung: Konzentration, Aufmerksamkeit, Freies Erzählen, Kommunikation, Soziale Kompetenzen

Inhalt: 12 Bildkarten

Material: Karton

808 596 13

15,13 / 18,-



Original Dusyma

Malfenster Isisi

Genau hinschauen und mit Pinsel und Farbe das Gesehene direkt auf die Glasscheibe übertragen. Ist die Farbe noch feucht, kann das Porträt mit einem Blatt Papier abgezogen werden. Tipp: Sollte die Farbe bereits angetrocknet sein, kann man sie mit Hilfe einer Sprühflasche wieder befeuchten. An den roten Holzkugeln kann ein Erwachsener das Malfenster problemlos hochheben, zum Transportieren ist seitlich ein Metallgriff angebracht.

Inhalt: 1 Stück (lackierter Massivholzrahmen Standfüße 70,00 x 8,00 cm mit einer 0,5 cm starken, nahezu unzerbrechlichen Sicherheitsglasscheibe)

Material: Sicherheitsglas, Massivholz
Maße: 78 cm x 58 cm x 8 cm

102 620 13

204,96 / 243,90



Spiegel für Malfenster

Einfache Handhabung: der Spiegel wird mit 4 festmontierten Saugnäpfen an der Glasscheibe befestigt.

Material: Acrylglas

Maße: 69 cm x 49 cm x 0,3 cm

102 700 13

95,38 / 113,50



i Tipp: (Selbst)porträts können, nachdem Sie auf der Scheibe aufgemalt wurden, auf Papier abgezogen werden.

... durch Geschichten, Kreativität oder Bewegung



1 **Boxhandschuhe**
Für Kinder geeignete Ausführung.
Ab 5 Jahre.

Inhalt: 1 Paar (Größe 6 Unzen)
Material: 100 % Polyurethan

522 360 13

22,61 / 26,90

2 **Aufhängekette für Boxsack**
Inhalt: 1 Stück (Einzelgliedkette 5 cm)
Material: Stahl
Maße: 200 cm

549 876 13

28,49 / 33,90



3 **Boxsack Hamburg**
Stabiler Boxsack auch für ältere Kinder.
Ab 5 Jahre.

Förderung: Koordinationsvermögen, Reaktionsvermögen
Inhalt: 1 Stück (mit Kettenaufhängung)
Material: 100 % Nylon
Maße: 60 cm x 30 cm

551 998 13

60,92 / 72,50



Anti Aggressionsschläger

Mit diesem Anti-Aggressionsschläger können sich die Kinder gefahrlos von ihrem aufgestauten Ärger befreien. Ein befreiendes Duell mit einem Gegner, ohne sich und dem anderen dabei wehzutun. **Ab 6 Jahre.**

Förderung: Körperwahrnehmung

Inhalt: 1 Stück

Material: 100 % Baumwolle, Innenfutter: Schaumstoff

Maße: 56 cm x 15 cm

546 727 13

42,02 / 50,-

Bildkarten Anti Mobbing

Mit dem Anti Mobbing Lernspiel können Erziehende und Lehrende gut mit den Kindern ins Gespräch kommen, wenn es um das knifflige Thema Mobbing geht. Mobbing kommt vor und es sollte eine Null-Toleranz-Grenze geben. Dieses Spiel hilft dabei, herauszufinden und zu lernen, was Mobbing ist und was es für die einzelnen Personen bedeutet. Wenn man darüber reden kann, ist es viel leichter Anti Mobbing aktiv zu leben. Die Karten sind in 5 unterschiedliche Sequenzen mit jeweils 4 Schritten eingeteilt. **Ab 1 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Sprachförderung, Empathie, Freies Erzählen, Problemlöseverhalten, Soziale Kompetenzen

Inhalt: 20 Bildkarten (11,5 cm x 11,5 cm)

Material: stabiler Karton

556 132 13

21,09 / 25,10





MEHR AUF
[dusyma.com/
domino](http://dusyma.com/domino)

Original Dusyma 38 cm

Domino Sitz- und Rückenpolster

Dieses multifunktionale Sitzpolster kann mit Hilfe einer einfachen Klettverschlussverbindung leicht und stabil mit dem Rückenteil verbunden werden.

Material: Webstoff Polyester 100 %, Füllung: Schaumstoffkern, Polyester

Hier abgebildet

Domino Sitzpolster

356,30 / 424,-

Maße: 70 cm breit, 70 cm tief, 38 cm hoch

① 704 025 13 kiwi

② 704 027 13 silver

Domino Rückenpolster

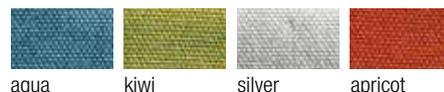
305,88 / 364,-

Maße: 70 cm breit, 70 cm tief, 38 cm hoch

③ 704 037 13 silver

Weitere Farb- und Größenvarianten finden Sie in unserem Online Shop

**Wunschstoff:
Webstoff**



aqua kiwi silver apricot

Individuelle Gestaltungsmöglichkeiten



Sofakissen 40 x 40 cm

Sofakissen in leuchtend bunten Farben. Passend zur Serie Harmony. Komplett waschbar.

Material: 65 % Polyester, 35 % Baumwolle, Innenfutter: 100% Polyesterwatte

Maße: 40 cm x 40 cm

551 234 13 8,66 / 10,30

551 234 13 türkis

551 235 13 grün

NEU 551 236 13 rot

NEU 551 237 13 grau



Ablagebrett für Sofasystem

Praktisch zum Abstellen für allerlei Dinge. Einfach das Ablagebrett über die Rückenlehnen aufschieben.

Material: Buchemassivholz

Maße: 45 cm x 28 cm x 9,5 cm

704 041 13

49,58 / 59,-

zzgl. Frachtkosten

Zeit für Entspannung und Regeneration. Schaffen Sie Orte und Möglichkeiten für Ruhepausen im Schul- und Hortalltag.

DusyDO
MACHT'S MÖGLICH

MEHR AUF
[dusyma.com/
DusyDo](http://dusyma.com/DusyDo)

Aktuelle Farbvarianten der Matte und Lehne sehen Sie im Online Shop



Original Dusyma

Große Raumhäuser

Material: Spanplatte (2,5 cm dick), Buche Vollholz, weiß, klar lackiert

Maße: 165 cm breit, 82,5 cm tief, 145,8 cm hoch

Hier abgebildet

① **Haus 2, Rückwand teiloffen**
473 501 13 1613,45 / 1920,-
zzgl. Frachtkosten

② **Rückenlehne rosé**
700 352 13 83,19 / 99,-
Maße: 13 cm - 25,8 cm breit, 77,4 cm tief, 25,8 cm hoch
zzgl. Frachtkosten

③ **Bodenmatte Quadrat grau**
700 360 13 63,87 / 76,-
Maße: 80 cm breit, 77,4 cm tief, 3 cm hoch
zzgl. Frachtkosten

④ **Teppich Bubble Quadrat, hellgrün**
700 415 13 92,44 / 110,-
Maße: 78 cm breit, 78 cm tief
zzgl. Frachtkosten

⑤ **Podest für Raumhäuser**
Das Podest passt perfekt in große und kleine Raumhäuser.
Material: Spanplatte, Buche Vollholz, weiß, klar lackiert
Maße: 77,4 cm breit, 79,9 cm tief, 22,5 cm hoch
473 505 13 276,47 / 329,-
zzgl. Frachtkosten



"Ich kann mein Auto auf jeder Höhe rein und raus fahren lassen!"



Unsere **NEUE Themenwelt**, die modulares und kreatives Bauen fördert- lassen Sie die Kinder in ihre eigene kleine Welt, die das klassische Rollenspiel mit der kognitiven Fähigkeit des Bauen & Konstruieren verbindet, eintauchen...

NEU Aus der Dusyma Ideenwerkstatt



Original Dusyma

Park & Build

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt
Auf geht's zum Parkhaus-Bauprojekt! Mit den vielfältig nutzbaren Bauplatten, Säulen im Uhl-Maß und Abfahrten können Kinder nach ihren Vorstellungen ein Parkhaus für die Limousinchen (040 280 13) bauen und dieses immer wieder umgestalten.

Ergänzt werden kann Dusyma Park & Build mit dem passenden Lift (183 194 13), dem Zubehör Set (183 193 13) und den Bauplatten Architekt (183 192 13), wodurch eine vielseitig beispielbare Basis für das Kleine-Welt-Spiel entsteht.

In Kombination mit weiteren Baumaterialien entstehen allerlei Möglichkeiten zur kreativen Nutzung. So lässt sich der Rohbau des Parkhauses beispielsweise zu einem Bürogebäude oder einem Haus mit Dachgarten umfunktionieren. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Gestalten im Raum, Fantasie, Kommunikation, Dreidimensionales-Denken

Inhalt: 2 Bauplatten (50 x 42 x 0,8 cm), 2 Abfahrten, 5 Säulen (Ø 6 cm, 26,6 cm hoch), 10 Säulen (Ø 6 cm, 13,3 cm hoch), 5 Säulen (Ø 6 cm, 0,8 cm hoch), inklusive 1 Spielanleitung

Material: Naturkautschuk, Birke Multiplex, Buche, natur lackiert

① 183 195 13

167,23 / 199,-



Park & Build Lift

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt
Der mechanische Lift kann stufenlos auf jeder Höhe halten, damit die Autos auf einer anderen Ebene weiterfahren können. Zudem ist der Lift außergewöhnlich hoch, wodurch er in Verbindung mit den Podesten und Regalen des DusyDo Möbelprogramms kombinierbar ist. Als Teil der Dusyma Park & Build Themenwelt kann der Fahrstuhl um das dazugehörigen Parkhaus sowie ergänzendes Zubehör erweitert werden.

Ab 3 Jahre.

Förderung: Physikalische Eigenschaften/Phänomene kennen lernen, Gestalten im Raum

Inhalt: 1 Lift

Material: Birke Multiplex, natur lackiert

Maße: 13 cm x 13 cm x 61 cm

② 183 194 13

74,79 / 89,-



Park & Build Zubehör

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt
Spannende Erweiterungen zum Parkhaus Park & Build, welche die Themenwelt durch Details wie Zapfsäule, Schranke, Kassenautomat und Waschanlage ergänzen und neue Spielmöglichkeiten und Impulse setzen. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Alltagswissen

Inhalt: 4 Teile (1 Waschanlage mit Naturhaarborsten 13,3 x 7,6 x 6,6 cm, 1 Zapfsäule, 1 Schranke, 1 Kassenautomat)

Material: Silikon, Buche, farbig gebeizt, lackiert

③ 183 193 13

54,20 / 64,50

JOYK®
 Made for
Dusyma

EMPATHIEPUPPEN
 Original
 Empathy Dolls



#dusymaexperts

BRITT-MARIE EGEDIUS-JAKOBSSON
 Sonderpädagogin mit Zusatzausbildung
 in der Kinder- und Jugendpsychiatrie
 Familientherapeutin; Design-Ausbildung



Joyk®-Puppen beliebt bei Mädchen und Jungen

Das Spiel mit Puppen ist bei Kindern von grundlegender Bedeutung. Die kleinen Gefährten spenden Trost und unterstützen in schwierigen Situationen. Sie sind als ständiger Begleiter unerlässlich für den Übergang in die Selbstständigkeit. Im spielerischen Umgang mit Puppen wird Erlebtes verarbeitet, sowie verantwortungsvoller Umgang miteinander gelernt, Interaktion zwischen den Kindern wird gefördert.

Viele Erwachsene denken, dass Jungen nicht mit Puppen spielen sollten, da sie dadurch zu viele feminine Eigenschaften entwickeln könnten. Allerdings benötigen Jungen genau wie Mädchen Objekte, wie die Joyk Puppen, mit denen sie Empathie und soziale Fähigkeiten üben und erlernen können. Gerade Jungen brauchen, wenn sie Rollenspiele spielen, Bestätigung durch Erwachsene. Diese besonderen Puppen, ganz aus weichem anschmiegsamen Stoff gefertigt, wecken intensive Gefühle. Sie sind weich gefüllt und am Po beschwert, das dazu auffordert, die Puppen wie richtige Babies zu halten und zu tragen. Die feinen Gesichtszüge und ausdrucksstarken Augen fordern Aufmerksamkeit und Fürsorge ein.



Das **Human Touch® Konzept** wurde entwickelt, um den Aufbau emotionaler Bindungen durch sensorische Reize wie Gerüche und Vibrationen zu verstärken. Die Empathiepuppen mit Human Touch® haben an ihrem Körper eine kleine Tasche um das sinnesanregende Zubehör zu verstauen.



103 662 13 Rietsäckchen
11,88 / 18,90

Bei Gefühlen und Erinnerungen spielen Gerüche eine wichtige Rolle. Verwenden Sie in den Rietsäckchen vertraute Düfte wie Zimt, Lavendell oder Vanille.
Förderung: Empathie, Fühl- und Tastsinn, Sinneswahrnehmung
Inhalt: 5 Stück
Maße: 6,5 cm x 9 cm

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

103 660 13 Herzschlag **11,60 / 13,80**

Das rhythmische Schlagen eines menschlichen Herzens ist wohl unsere früheste Lebenserfahrung. Mit ihm verbinden wir Sicherheit und Vertrauen, daher hat es eine sehr beruhigende Wirkung. Das batteriebetriebene Herz simuliert den menschlichen Herzschlag, wodurch das Gefühl der Geborgenheit noch verstärkt wird. 60 Schläge pro Minute.
Förderung: Empathie, Fühl- und Tastsinn, Sinneswahrnehmung
Technische Daten: 2 x Knopfzelle, Batterien enthalten: Nein
Inhalt: 1 Stück
Maße: Ø 6,5 cm

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.



JOYK®
Made for
Dusyma

 Designänderungen vorbehalten

 40%

Die Joyk® Empathiepuppen übernehmen im Spiel und in der Therapie die Rolle einer geliebten Person. Aufgrund ihres weichen Körpers und der klaren Gesichtsstruktur, mit der „echten“ Stupsnase, wecken sie die Zuneigung, das Vertrauen und den natürlichen Fürsorgeinstinkt. Bei der Gestaltung der Gesichtszüge wurde den Augen eine besondere Bedeutung beigemessen, sodass es so scheint als würde ein ständiger Blickkontakt bestehen. Diese Besonderheit dient der Entwicklung einer starken emotionalen Bindung, welche Voraussetzung für das Erlernen sozialer Kompetenzen ist. Es hat sich gezeigt, dass Angstzustände und Stress, bei Menschen mit Defiziten in der Sinnesentwicklung, durch den Umgang mit den Joyk® Empathiepuppen verringert werden können. Die ganzheitliche Entwicklung wird unterstützt und das Verständnis für Emotionen gefördert. Die Kleidung ist aus 100 % Baumwolle, bis 30 °C handwaschbar und einfach An- und Ausziehen. Hinweis: Wir empfehlen die Benutzung der Joyk® Empathiepuppen bei Kindern unter 12 Monaten und bei Menschen mit besonderen Bedürfnissen nur unter Aufsicht.

Förderung: Empathie, Sinneswahrnehmung, Soziale Kompetenzen

Material: Stretchstoff, 100 % Polyester

65 cm groß je 75,21 / 89,50

103 639 13 **Emelie** 103 664 13 **Antonio**

103 640 13 **Johan** 103 643 13 **Nelly**

103 702 13 **Sofia**

47 cm groß je 70,17 / 83,50

103 644 13 **Naomi** 103 645 13 **Mia**

HUMAN TOUCH®

Sitzpuppe

Geschlechtsmerkmale

Füllung



Nelly



Emelie



Sofia



Antonio



Johan



Naomi



Mia

**BEST
SELLER**


 Die Puppen können aufgrund der Füllung problemlos sitzen und ebenso flach hingelegt werden

Dusyma
 Unseren
 Kindern zuliebe



i Zum Erlernen von verschiedenen Sprachen geeignet.



AnyBook Set

Der Anybook Audiostift ist ein Sprachausgabegerät in Stiftform, mit dem zum Beispiel Buchseiten, Aufgabenpläne, Arbeitsstationen oder Gegenstände vertont werden können. Jedes gewünschte Objekt wird dafür einfach mit einem Sticker beklebt und mithilfe des Stiftes besprochen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, Audio-dateien über die enthaltene Software Anybook Case zuzuweisen.

Das Bildwörterbuch „Zeig es, sag es!“ enthält mehr als 2600 Begriffe, METACOM Symbole zum Entdecken, Sprachen lernen und Kommunizieren. Jedes Symbol ist mit zwei Codes versehen. Jeweils oben kann man sich den deutschen Begriff dazu anhören. Unten können eigene Aufnahmen aufgesprochen werden: Sätze im Kontext zum Symbol, kleine Geschichten und Erlebnisse oder natürlich auch das Wort in einer anderen Sprache. So lässt sich „Zeig es, sag es!“ auch wunderbar zum Erlernen von Deutsch oder Fremdsprachen einsetzen.

Förderung: Sprachförderung, Wortschatzerweiterung, Alltagswissen, Auge-Hand-Koordination

Inhalt: 1 Audiostift (18 x 3,8 cm), 1 Bildwörterbuch „Zeig es, Sag es!“ (170 Seiten, 21 x 21 cm); inklusive 120 fertige Sticker mit lustigen Sounds und 280 freie Sticker (200 weiße und 80 transparente Aufkleber) für eigene Aufnahmen, Mini-USB Kabel

558 517 13

115,13 / 137,-

Das perfekte Klassen Freundebuch



NEU Anybook Mein sprechendes Freundebuch

Das erste inklusive Freundebuch. Auf den Seiten können sich Kinder in unterschiedlichen Formen verewigen - mit Fotos, Texten, Zeichnungen, Stickern oder mit den sprechenden Aufklebern in Verbindung mit dem Anybook Audiostift. Das Album bietet durch die Vertonung mit dem Audiostift und den METACOM Symbolen unterschiedliche Möglichkeiten der unterstützten Kommunikation. Das Buch enthält über 500 Sticker mit METACOM Symbolen, für die fertige Audiodateien mit Sprachaufnahmen und Soundeffekten zur Verfügung stehen. Alle Anybook Codes und Sticker können natürlich mit dem Audiostift auch mit eigenen Aufnahmen besprochen werden. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Sprachförderung, Wortschatzerweiterung, Alltagswissen, Auge-Hand-Koordination

Inhalt: 1 Audiostift (18 x 3,8 cm) mit 200 Stunden Aufnahme- und Wiedergabekapazität, Mikrofon, Lautsprecher, Kopfhörer- und USB-Anschluss, 1 Buch „Freundinnen und Freunde - Mein sprechendes Freundebuch“ (96 Seiten, 21 x 21 cm), 512 Sticker auf 8 Bögen (1,75 x 1,75 cm), 400 Aufkleber mit Leercodes, 1 USB-Kabel, 1 Bedienungsanleitung und Software-Handbuch

561 368 13

108,40 / 129,-

Materialien für den Sprachunterricht



NEU Die Stadt der magischen Buchstaben

U. Günster-Schöning. Dieses Brettspiel fördert den ersten Umgang mit Buchstaben. Die Zauberlehrlinge sind in der magischen Buchstabenstadt unterwegs und sammeln die (Anfangs-)Buchstaben der Wortkarten. Wer sie eingesammelt hat, flitzt schnell zum Zauberkessel. Wer kommt zuerst dort an? Mit 2 Spielniveaus für Vorschul- und Grundschulkindern. **Für 2 - 4 Spieler. Ab 5 Jahre.**

Förderung: Sprachförderung, Wortschatzerweiterung

Inhalt: 40 Wortkarten, 1 Spielbrett, 4 Holzspielfiguren, 1 magischer Würfel, 1 Zauberkesselblock; inklusive 1 Spielanleitung

556 139 13

16,81 / 20,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erststückergefahr.

NEU Das Dings

Zu 10 Themengebieten des Alltags (u.a. Berufe, Freizeit, Gesundheit, Haushalt, Wetter) können 120 Begriffe erraten werden. Es gibt immer 6 Hinweise, die das gesuchte DINGS Stück für Stück genauer umschreiben. Diese Ausgabe wurde speziell für die Arbeit in internationalen Klassen und mit Flüchtlingen entwickelt.

Ab 1 Spieler. Ab 7 Jahre.

Förderung: Sprachförderung, Alltagswissen, Begriffsverständnis, Wortschatzerweiterung

Inhalt: 120 Ratekarten (6 x 9 cm, mit 120 zu erratenden Begriffen); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton

560 882 13

15,92 / 18,95

NEU Noch ein Dings

In diesem Spiel werden zu 15 Themen des Alltags (u.a. Erfindungen, Feste, Hygiene, Landwirtschaft, Märchen, Weltall, Werkzeuge) jeweils 16 Begriffe erraten. Immer 6 Hinweise umschreiben das gesuchte DINGS und die Lösung ist unten auf der Karte in Spiegelschrift notiert. Das DINGS... kommt im Märchen vor, ... erfüllt Wünsche, ... hat oft einen spitzen Hut auf - na, schon eine Idee? **Ab 1 Spieler. Ab 7 Jahre.**

Förderung: Sprachförderung, Alltagswissen, Begriffsverständnis, Wortschatzerweiterung

Inhalt: 120 Ratekarten (6 x 9 cm, mit 240 zu erratenden Begriffen); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton

560 883 13

15,92 / 18,95





Durchbrechen Sie starre Raumplanungen hin zu flexibel gestaltbaren Lernorten!



RaumWürfel | Ein **RAUM** im **RAUM**

Schriftsprache entdecken, Ideen festhalten, Geschichten schreiben

Schreib- Werkstatt

Ideen festhalten, Geschichten erfinden, mit Buchstaben und Wörtern experimentieren und erste Botschaften schreiben: In der SchreibWerkstatt wird Schriftsprache auf vielfältige Art erfahrbar.



A B C D E F
G H I J K L
M N O P Q R
S T U V W X
Y Z Ä Ü Ö



Großbuchstaben

Mit den großen, haptisch ansprechenden Buchstaben lernen Kinder das Alphabet kennen und können erste Wörter bilden. **Ab 3 Jahre.**

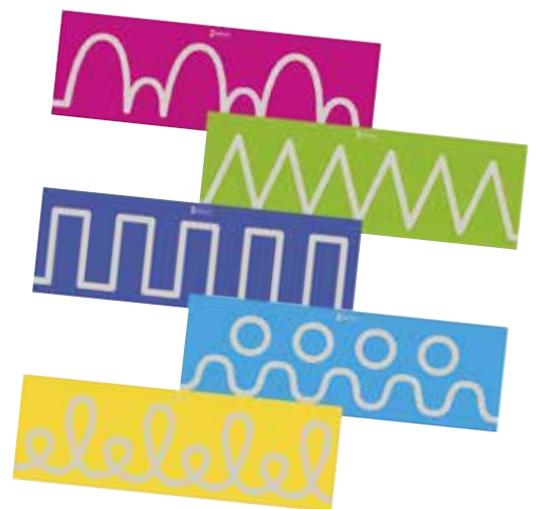
Förderung: Lesefertigkeiten, Rechtschreibfertigkeiten, Sprachförderung

Inhalt: 35 Teile (26 Großbuchstaben („M“ 20 cm x 19 cm), 6 Punkte für die Umlaute und je ein A, O und U)

Material: Birke Multiplex

103 438 13

180,67 / 215,-



Graphomotorik Set

Schwungübungen sind für das Schreibenlernen unentbehrlich. Die Kinder lernen dadurch die Bewegungen, welche für das Schreiben wichtig sind: Striche, Bögen, Kreise und Schleifen. In diesem Set sind die einzelnen Bögen selbstklebend und lassen sich problemlos an der Wand befestigen. Somit können die Spuren im Stehen nachgefahren werden und Feinmotorik und Graphomotorik werden spielend geschult.

Förderung: Graphomotorik, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Sprachförderung

Inhalt: 5 selbstklebende Bögen (Schleifen, Zinnen, Schräge, Wellen und Brücken)

Material: Kunststoff

Maße: 75 cm x 25 cm

556 111 13

90,76 / 108,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.

Pandemiebedingt kann es ggf. zu Preisänderungen kommen. Aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop. Preise in € ohne/inklusive Mehrwertsteuer. Der höhere Preis beinhaltet die Mehrwertsteuer.





Original
Dusyma

Sandexperimentierwanne

Die Sandexperimentierwanne bietet Platz für mehrere Kinder. Sie bietet viel Raum für Begegnung, Abgrenzung und kreatives Miteinander. Außerdem kann auch erst einmal „aus sicherem Abstand“ beobachtet und Berührungängste abgebaut werden. Für Kinder im Kindergartenalter werden neben den sinnlichen Erfahrungen besonders die sozio-emotionalen Fähigkeiten gefördert. Für Kinder unter drei Jahren bietet die Sandexperimentierwanne einen großen sinnlichen Spielraum für freies Experimentieren. Als Abdeckung passen 2 Deckel für Sandwanne. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Sinneswahrnehmung, Kreativität, Konzentration, Soziale Kompetenzen

Inhalt: Sandexperimentierwanne mit zwei Metallgriffen, Boden aus Einscheibensicherheitsglas, 1 Sandschieber zum Glätten der Sandfläche, ca. 2 kg feiner Quarzsand

Material: Buche

Maße: 100 cm x 65 cm x 8 cm

103 861 13

188,66 / 224,50



2 x

i 2 Lichtplatten groß notwendig für die Sandexperimentierwanne

Lichtplatte groß

Diese Lichtplatte ist in den Maßen auf unsere Sandwanne (102 201 13) abgestimmt, zur optimalen Positionierung sind 4 Klötzchen enthalten. Für die Sandexperimentierwanne (103 861 13) werden 2 Lichtplatten benötigt.

Förderung: Visuelle Wahrnehmung, Experimentierfreude

Technische Daten: LED, 12 V 12 W x , 50000 h

Inhalt: 1 Lichtplatte mit Lichtfläche: 55,0 cm x 39,5 cm (1 Grundplatte mit Magnetstreifen am Rand, 1 Abdeckplatte, 1 weiße Lichtstreifolie, 1 Anschlusskabel mit Kippschalter und Netzteil)

Material: Acrylglas

Maße: 60,5 cm x 45 cm x 1 cm

102 690 13

217,23 / 258,50



Tisch für Sandexperimentierwanne

Dieser Tisch wurde speziell für die Sandexperimentierwanne (103 861 13) entwickelt. Die Sicherung der Sandexperimentierwanne auf dem Tisch erfolgt durch Arretierstifte.

Material: Metall, Beine: Metall

Maße: 100 cm breit, 65 cm tief, 2,5 cm dick

405 102 13

371,43 / 442,-

zzgl. Frachtkosten



Original
Dusyma

NEU Teppich Oval

Diese Teppiche geben dem Raum eine neue Struktur. Durch ihre ovale Form passen sie sich angenehm an die vorhandene Raumstruktur an und schaffen Inseln für Themen wie Arbeiten mit der Sandwanne, Sandstation oder andere. Der herunterfallende Sand wird durch diesen Teppich aufgefangen und somit die Rutschgefahr deutlich reduziert. Sand lässt sich leicht von der Oberfläche abbürsten.

Inhalt: Je 1 gekettelter Teppich, eingestuft als geeignet für Allergiker

Material: Rückseite: Antirutschbeschichtung, Nuttschicht: Synthetikvelours aus 100 % Polyamid

Maße: 240 cm x 150 cm

700 916 13 anthrazit

461,34 / 549,-

700 918 13 hellblau

461,34 / 549,-

jeweils zzgl. Frachtkosten

i Lieferung ohne Dekoration
16



Original Dusyma



Bewegte Lichtwelten

Spielidee aus der Klax-Pädagogik.

Mit diesem Projektionsvorhang entsteht eine begehbare, faszinierend dreidimensionale Erlebniswelt: Über einen Beamer oder Overheadprojektor werden Filme oder Bilder auf das speziell lichtdurchlässige Textil und die Wand dahinter projiziert. Beim Betreten des Raumes zwischen Wand und Vorhang erleben die Kinder diese Lichtwelt hautnah und sich selbst als Teil davon. Wie faszinierend es ist unter Wasser die Fische auf sich zuschwimmen zu sehen oder in einem Wasserfall zu sitzen. Mit verschiedenen Materialien kann auf dem Overheadprojektor mit Licht und Schatten experimentiert werden. Sinnliche Erfahrungen und grundlegendes Wissen über das Spiel von Licht und Schatten werden dabei vermittelt.

Förderung: Sinneswahrnehmung, Experimentierfreude, Fantasie, Soziale Kompetenzen

Inhalt: 1 Seilspanngarnitur (200 cm), 1 Vorhang (200 x 220 cm), (100% Polyester, Trevira CS, schwer entflammbar, waschbar bis 30° C), 12 Clips zum Aufhängen des Vorhangs, 3 Säckchen zum Beschweren und Aufspannen des Vorhangs

103 949 13

213,45 / 254,-



ZUM VIDEO



Mit allen Sinnen Erfahrungen sammeln



Original Dusyma

Schatzinsel

Spielidee: Helga Peters, Dusyma Ideenwerkstatt

Die Schatzinsel ist ein spannendes Spiel zur Förderung der Raumwahrnehmung, des Orientierungs- und Tastsinnes.

Darüber hinaus eignet sich das Spiel mit seinen Aufgabenkarten sehr gut als Einstieg in das Programmieren. Das Thema der Schatzsuche ist dabei eine zusätzliche Anregung. Die Kinder müssen sich am Aufbau der Aufgabenkarten orientieren und so ihren Weg planen. Kinder lernen unter anderem vorausschauendes Denken und Handeln. Dies sind wichtige Eigenschaften, die später fürs Programmieren nötig sind. **Für 1 - 6 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Raum-Lage-Beziehung, Grobmotorik, Planerisches Vorgehen, Logisches Denken, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Problemlöseverhalten, Kommunikation, Teamarbeit/Kooperation

Inhalt: 15 Aufgabenkarten, 16 Platten (2 x Linoleum, 2 x Kies, 2 x Kunstrasen, 2 x Kork, 2 x Teppich, 2 x Metall, 2 x Sand, 2 x Melaminbeschichtung), (25 x 25 cm), 6 Schatzkarten (Krone, Spiegel, Perle, Ring, Schatztruhe, Kelch), (13 x 13 cm), 2 Hinderniskarten (Räuber, Löwe), (13 x 13 cm), 1 Aufbauplan; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Kunststoff, MDF, beschichtet

102 610 13

293,70 / 349,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickengefahr.

NEU Beamer

Dieser ultraportable LED-Projektor bietet stundenlange Unterhaltung, ohne dass ein Netzkabel erforderlich ist. Durch sein geringes Gewicht und Größe findet er leicht Platz in Tasche und Rucksack.

Inhalt: Beamer, Netzteil, Fernbedienung, Kurzanleitung; Akkubetrieben, integrierte Wi-Fi-Konnektivität, integrierter JBL-Lautsprecher mit Bluetooth, USB- und USB-C-Anschluss, HDMI-Anschluss, 3,5 mm Klinke-Anschluss (Audio), WLAN-Anschluss, Bluetooth

700 894 13

293,28 / 349,-

zzgl. Frachtkosten



Dusyma
Unseren Kindern zuliebe



NEU Logic CASE Starter Set

Dieses Knobelspiel bietet den perfekten Einstieg in die Rätselwelt. Es gilt, die verschiedensten Aufgaben zu entschlüsseln und zu lösen. Mit dem Holzstift kann das Kind seine Antwort selbst auf Richtigkeit überprüfen: Lässt sich die Karte herausziehen oder nicht? **Ab 1 Spieler. Ab 6 Jahre.**

Förderung: Logisches Denken, Konzentration

Inhalt: 40 Rätselkarten (mit 77 Rätseln, 10 x 14,5 cm), 1 kleine Karte (Blende), 1 Rätselbox (aus Kunststoff), 1 Holzstift (mit Schnur und Kordelstopper); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton, Polypropylen, Buche

560 864 13

10,92 / 13,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



NEU Tap It!

Ein actionreiches Reaktionsspiel für viele Altersgruppen. Vier Buzzer werden kabellos miteinander synchronisiert und leuchten in acht verschiedenen Farben. Wird ein Buzzer gedrückt, muss so schnell wie möglich zurück gedrückt werden. Werden die Buzzer im Raum verteilt, kommt noch mehr Bewegung ins Spiel. **Für 1 - 8 Spieler. Ab 8 Jahre.**

Förderung: Aufmerksamkeit, Auge-Hand-Koordination, Reaktionsfähigkeit

Inhalt: 4 Wireless-Buzzer (Ø 8,5 cm); inklusive 1 Spielanleitung

Technische Daten: Batterieart: 8x AA, Batterien enthalten: Nein

Material: Kunststoff

560 863 13

36,13 / 43,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



HABA

3 x 4 = Klatsch

Das Rechenspiel 3 x 4 = Klatsch ist ein spannendes Lernspiel, welches spielerisch die Rechenfähigkeit im Einmaleins fördert. **Für 2 - 6 Spieler. Ab 8 Jahre.**

Förderung: Freude am Lernen, Reaktionsfähigkeit, Konzentration, Mathematische Kompetenzen

Inhalt: 6 Fliegenklatschen, 42 Fliegenkarten, 5 Blumenkarten, 45 Holzfliegen, 2 zehneckige Zahlenwürfel; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Papier, Karton, Kunststoff

561 343 13

28,24 / 33,60

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



Kniffel®

Wer hat das meiste Würfelglück und noch dazu die beste Taktik? Ein beliebter Klassiker inklusive einem extragroßen Block für 600 Spiele. **Für 2 - 8 Spieler. Ab 8 Jahre.**

Förderung: Kognitive Fähigkeiten, Mathematische Kompetenzen, Strategisches Denken

Inhalt: 1 Kniffel-Block, 1 Würfelbecher (Leder, 9 cm hoch, Ø 6 cm), 5 Würfel (Kunststoff, Kantenlänge 1,5 cm), 4 Bleistifte

560 811 13

20,92 / 24,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



Activity® Junior

Die Junior-Edition enthält 990 Begriffe, die explizit für die Altersgruppe ausgewählt wurden. Auch hier geht es darum, Wörter zu umschreiben, darzustellen oder zu zeichnen. Grafik, Spielmaterial und natürlich die Grundidee orientieren sich an der erfolgreichen Erwachsenenvariante. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Kommunikation, Alltagswissen, Teamarbeit/Kooperation

Inhalt: 1 Spielplan (43 x 33 cm), 330 Begriffskarten (5, 7 x 9 cm), 4 Spielfiguren, 1 Sanduhr; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton, Kunststoff

560 819 13

27,31 / 32,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



L.A.M.A.

Der Name ist Programm: L.ege A.lle M.inuspunkte A.b! Werde deine Karten los, um so möglichst keine Chips zu kassieren. Steigst du aus, oder hoffst du eine passende Karte zu ziehen? **Für 2 - 6 Spieler. Ab 8 Jahre.**

Förderung: Mathematische Kompetenzen, Strategisches Denken

Inhalt: 56 Spielkarten, 70 Chips (Ø 2 cm); inklusive 1 Spielanleitung

560 823 13

7,90 / 9,40

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



Original Dusyma

Tactori

Spielidee: Oliver Braun

Tactori ist ein spannendes Strategiespiel für Klein und Groß. Die liebevoll gestalteten Türme laden schon die Kleinen zum Stapeln ein. Wer schafft den höchsten Turm? Tactori bietet durch ein beidseitig benutzbares Spielbrett vielfältige, aufeinander aufbauende Spielmöglichkeiten. Gleichfarbige Steine und Stege sollen auf dem Spielbrett so aufgestellt werden, dass Brücken und Vierecke gebaut werden können. Dies geht sogar in die Höhe und über mehrere Etagen. Aber aufgepasst: Die Mitspieler möchten auch so viele Brücken und Vierecke legen wie möglich. Da ist Nachdenken und taktisches Vorgehen gefordert. Tactori bietet enormen Spielspaß für Kinder verschiedenen Alters und Erwachsene. Anhand der verschiedenfarbigen Steine lassen sich auch mathematische Vorgänge wie Addition und Subtraktion erklären. **Für 1 - 4 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Feinmotorik, Strategisches Denken, Planerisches Vorgehen, Kognitive Fähigkeiten, Visuelle Wahrnehmung

Inhalt: 1 Spielbrett mit Vorder- und Rückseite (25 Felder und 81 Felder) aus Birken-Sperrholz, 64 Türme in vier unterschiedlichen Farben aus Buchenholz (Ø 3 cm und 3 cm hoch), 60 Stege in vier unterschiedlichen Farben aus Buchenholz (8,5 cm lang); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Holz

103 587 13

Sonderpreis
135,50

Original Dusyma

Verflixt und Zugelegt

Spielidee: Dietmar Wenzel

Ganz schön „verflixt“, herauszufinden, welche Augenzahl mit dem Wilden Würfel gewürfelt wurde. Mit Hilfe von Kugeln und einem speziellen Legebrett erarbeitet man sich spielerisch die Mengenerfassung. In einer weiteren Spielvariante wird mit der gewürfelten Zahl bestimmt, welches Holzteil in den Rahmen eingelegt wird. Nach und nach füllt sich das Brett. Jetzt muss man „verflixt“ aufpassen, dass alle Teile richtig dazugelegt werden und das Brett am Ende ohne Lücken „zugelegt“ ist. Das Spiel beinhaltet eine ausführliche Spielanleitung mit vielen Spielvorschlägen und zusätzlichen Arbeits- und Kopiervorlagen und lässt sich im Einzelspiel oder in der Kleingruppe gut einsetzen. **Ab 1 Spieler. Ab 3 Jahre.**

Förderung: Visuelle Wahrnehmung, Raum-Lage-Beziehung, Erfassen von Teil-mengen, Konzentration, Ausdauer

Inhalt: Wilder Würfel aus Kunststoff (Kantenlänge 4,5 cm), 16 Holzkugeln (8 rote, 8 blaue, Ø 3 cm), 52 Legeteile aus Holz, Holzkasten mit beidseitigem Spielfeld: Oberseite als Legebrett, Unterseite Spielfeld mit 16 Vertiefungen, Raster-Folie; inklusive 1 Spielanleitung mit Vorlagenseiten und Kopiervorlagen

Material: Kunststoff, Holz

103 318 13

106,64 / 126,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr. Kleine Kugeln, Erstickungsgefahr.

Kostenlose
ARBEITSBLÄTTER
unter
dusyma.com/himmel
entwickelt von

Klett MINT



Original Dusyma

HimmelHoch

Spielidee: Gerhard Piaskowy

Himmelsrichtungen sind Thema in diesem Denkspiel. Auf einer quadratischen Spielfläche wird von den Spielern ein kompakter Turm aus Winkelsteinen gebaut. Dabei sind die Himmelsrichtungen zu beachten, die auf den Holzkarten angezeigt sind. Zu Beginn kann das Spielfeld zur Orientierung im Raum mit einem Kompass eingerichtet werden. **Für 1 - 4 Spieler. Ab 7 Jahre.**

Förderung: Planerisches Vorstellungsvermögen, Vorläuferkompetenzen für das Koordinatensystem, Konzentration

Inhalt: 1 Spielfeld (18,5 x 18,5 cm), 24 Karten beidseitig bedruckt (6 x 6 cm), 24 L-Bausteine mit Fräsung (6 x 9 cm), 1 Kompass (Ø 5 cm); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Buche, Birke Multiplex

103 725 13

122,61 / 145,90

Kostenlose
ARBEITSBLÄTTER
unter
dusyma.com/zugelegt
entwickelt von

Klett MINT



103 610 13
Verflixt und Zugelegt Maxi

online-shop
dusyma.com

Dusyma
Unsere
Kindern zuliebe



Original Dusyma

Magnet Würfel Set

Das Magnet Würfel Set beinhaltet 6 Würfel, die jeweils aus 24 magnetischen Einzelteilen bestehen. Diese lassen sich verschieden kombinieren. Die einzelnen Teile sind verschiedenfarbig und helfen zusätzlich, Kindern ein gewisses Feingefühl für Farben und Ästhetik zu entwickeln. Zusätzlich sind 21 Vorlagenkarten enthalten, auf deren Rückseiten sich die Lösungen befinden. **Für 1 - 6 Spieler. Ab 3 Jahre.**

Förderung: Formempfinden, Dreidimensionales-Denken

Inhalt: 6 magnetische Würfel aus je 24 Teilen (8 x 8 x 8 cm), 21 Vorlagekarten

Material: Kunststoff, Holz

Maße: 8 cm x 8 cm x 8 cm

103 369 13

181,09 / 215,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

BEST SELLER



Kostenlose ARBEITSBLÄTTER unter dusyma.com/schatten entwickelt von



Original Dusyma



Schatten Bauspiel

Spielidee: Claude Imhof

Wie durch Zauberhand ist das Bauwerk verschwunden, nur die rätselhaften Schatten sind noch zu sehen. Nun gilt es, das Bauwerk wieder aufzubauen. Dabei dienen die Abbildungen der Schatten als Vorlage. Die Schatten-Bilder sind in Originalgröße, so können die Baumeister selbst ihr Bauwerk überprüfen. Die nach Schwierigkeitsgraden sortierten Schatten-Vorlagen führen Schritt-für-Schritt in die neue Baukunst ein und ermöglichen rasch ein selbständiges Arbeiten. Zusätzlich kann mit der Blanko-Vorlage ein Bauwerk nach eigenen Ideen ergänzt werden. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Abstraktions- und Vorstellungsvermögen

Inhalt: 20 Würfel Kantenlänge 4 cm, 4 Quader lang, 4 Quader kurz, 6 Dreiecke gleichseitig, 4 Dreiecke gleichschenkelig, 20 Schatten-Vorlagen, davon 1 Blanko zum Bemalen, 1 abwischbarer Stift, 2 Kunststoffafeln zum Einstecken, 2 Clips zum Befestigen der Vorlagen, Baumwollbeutel; inklusive 1 Spielanleitung

Material: Karton, Buche

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

102 753 13 Schatten Bauspiel 156,22 / 185,90

190 027 13 6er Klassen Set 689,50 / 820,50

192 753 13 aus Plantagenholz 125,97 / 149,90

Stapelzahlen

Durch die Stapelzahlen werden einfache mathematische Aufgaben gelöst und die Grundrechenarten gelernt. Jeder Baustein hat die Form einer Zahl und ist so hoch wie der Wert der jeweiligen Zahl. Eine gelungene Kombination, die Mathematik greifbar macht. Die passenden Aufgabenkarten (561 339 13) enthalten verschiedene Übungen welche als Ergänzung geeignet sind.

Förderung: Mathematische Kompetenzen, Rechenfertigkeiten

Material: Pappe

561 338 13 200er Zahlenraum 67,14 / 79,90

Inhalt: 68 Stapelzahlen (Zahlen von 1-10; Zahl 10 ist 10 cm hoch. Alle Zahlen sind 4 cm breit und 3 cm tief), 2 Kontrolllinealen; 1 Baumwollbeutel, Anleitung

561 339 13 Aufgabenkarten 16,39 / 19,50

Inhalt: 42 Aufgabenkarten





Kostenlose
ARBEITSBLÄTTER
unter
dusyma.com/einmaleins
entwickelt von
Klett MINT



Kostenlose
ARBEITSBLÄTTER
unter
dusyma.com/patterni
entwickelt von
Klett MINT



Original Dusyma

Patterni

Spielidee: Peter Jürgensen
Dieses Spiel ist ein abstraktes Legespiel, bei dem mindestens 2 Spieler immer abwechselnd Rauten an ein Muster anlegen. Ziel ist es, die Formen nachzubilden, welche auf ihren Aufgabenkarten dargestellt sind. Der Spieler erfüllt seine Aufgabe allerdings nur, wenn nicht ein anderer Spieler ihm zuvorkommt und die letzte Raute an das vorgegebene Muster legt. Somit bleibt es spannend bis zum Schluss! **Für 2 - 4 Spieler. Ab 7 Jahre.**
Förderung: Logisches Denken, Geometrisches Verständnis, Konzentration
Inhalt: 45 Legeplättchen (in 3 Formen sortiert, großes Legeplättchen ca. 6 x 5 cm), 45 Aufgabenkarten (beidseitig bedruckt, 7 x 9 cm); inklusive 1 Spielanleitung
Material: Pappe, Acrylglas

103 909 13 **55,04 / 65,50**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Schnitt- und Stichgefahr durch scharfe Kanten und Spitzen.

Original Dusyma

Einfach Einmaleins

Spielidee: designdirect
Ein Spiel ab der zweiten Klasse mit dem das Üben des Einmaleins mit Spaß und Freude gelingt. Unterschiedliche Varianten und Möglichkeiten helfen den Kindern das Einmaleins spielerisch zu vertiefen und zu automatisieren. Die Kinder können dabei ihrem Tempo entsprechend weiterkommen. Deshalb können bis zu vier Mitspieler mit unterschiedlichem Rechen tempo zusammen spielen. Mit dem Einfach Einmaleins wird das Einmaleins räumlich greifbar für die Grundschüler gemacht. **Für 1 - 4 Spieler. Ab 6 Jahre.**
Förderung: Mathematische Vorläuferkompetenzen, Mathematische Förderung, Zahlenverständnis
Inhalt: Spielbrett bedruckt und klar lackiert aus Birke Multiplex mit Vor- und Rückseite, Spardose (Hartglasschale), zwei Sechserwürfel, zwei Zehnerwürfel, je 100 transparente Chips in vier Farben, zwei Schieber für Spalte und Zeile, 1 zusätzlicher Schieber, Anleitung mit verschiedenen Spielvarianten
Material: Kunststoff, Holz
Maße: 27,5 cm x 27,5 cm x 0,8 cm

103 899 13 **78,91 / 93,90**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

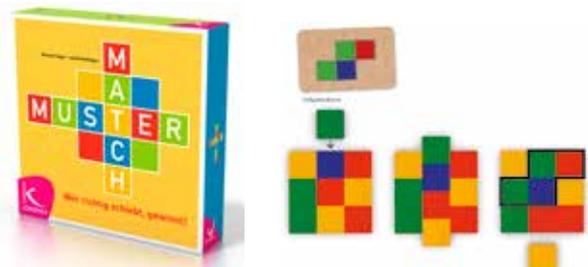


NEU Super Mathe Spion

Begeben euch auf eine geheime, mathematische Mission im Zahlenraum bis 100. Jeder Spieler erhält gleich viele Missionskarten, welche jeweils mithilfe der Fingerabdruckplättchen gelöst werden müssen. Dem Spieler ist es hier selbst überlassen wie er zum Ergebnis kommt, einzig die Rechenoperation wird durch den Würfel vorgegeben. **Für 2 - 4 Spieler. Ab 7 Jahre.**
Förderung: Aufmerksamkeit, Kennenlernen der Zahlen, Kognitive Fähigkeiten, Mathematische Kompetenzen
Inhalt: 100 Missionskarten (von 1-100), 4 Decoder Brillen, 1 Holzwürfel (mit +, -, : und x), 27 Fingerabdruckplättchen (mit versteckten Zahlen); inklusive 1 Spielanleitung
Material: Karton, Kunststoff, Holz

560 844 13 **15,88 / 18,90**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



NEU Muster Match

Wer richtig schiebt, gewinnt! Ein Muster- Schiebespiel in drei Spielvarianten: für Einsteiger, Könner und Profis. Durch das Verschieben von Farbplättchen müssen die dargestellten Farbmuster erzeugt werden. Wer aufmerksam die Spielzüge seiner Mitspieler:innen verfolgt und dabei die Muster auf den eigenen Aufgabenkarten entdeckt, kann ebenfalls Punkte ergattern. **Ab 2 Spieler. Ab 5 Jahre.**
Förderung: Problemlöseverhalten, Geometrisches Verständnis, Aufmerksamkeit
Inhalt: 180 Spielkarten (6 x 9 cm), 36 Farbplättchen (6,5 x 6,5 cm); inklusive 1 Spielanleitung

560 881 13 **20,81 / 24,95**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.





Forscherkoffer Erneuerbare Energien

Mit diesem Forscherkoffer erzeugen Kinder Energie mit Sonne, Wind und Wasser und lassen ein Auto mit Sonnenlicht fahren. Durch diese und viele andere spannende Experimente, die in diesem Set enthalten sind, erforschen die Kinder Wind, Wasser, Sonne und Bioenergie und werden so zu Experten für erneuerbare Energien. Die Experimente sind so aufgebaut, dass sie möglichst selbstständig durchgeführt werden können und eine ausführliche Anleitung mit Versuchskarten und Arbeitsblättern liegt bei.

Förderung: Experimentierfreude, Erfahren physikalischer Gesetzmäßigkeiten, Entdecken naturwissenschaftlicher Phänomene

Inhalt: 1 Bausatz Solar-Flitzer (ca. 4,2 x 3,0 x 1,9 cm), 1 Solarzeppelin aus Kunststoff-Folie (aufgeblasen ca. 3 x 1 m), 1 Bausatz Ballon-Helikopter, 6-tlg., aus Kunststoff (ca. Ø 28 cm), 1 Bausatz Bananenuhr (Zitronenuhr), 9-tlg., 1 Bausatz Wasserrad aus Holz, 12-tlg., 1 Hagemann Fresnel-Linse (ca. 19 x 30 cm), 1 Thermometer mit Kunststoff-Gehäuse (ca. 20,5 x 4,5 cm), 1 Rolle Klebeband, 2 Bogen schwarzes Tonpapier (DIN A4), 10 Blatt weißes Papier (DIN A4), 2 transparente Experimentierbecher aus Kunststoff (ca. 0,4l), 2 Teelichter, 10 Strohhalme, 4 Luftballons, 5 Schaschlikspieße aus Holz, 1 Segelboot aus Holz (4,8 x 14,8 x 20 cm), 1 Schutzbrille für Kinder, aus Kunststoff (ca. 13,5 x 5 cm), 2 Nägel, 1 Stück Knete (ca. 4 g), 1 Tüte Trockenhefe (ca. 7 g), 4 Büroklammern, 5 Stecknadeln; Begleitordner mit pädagogischer Anleitung und CD, in Kunststoffbox

700 536 13

95,80 / 114,-

zzgl. Frachtkosten

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erststckungsgefahr. Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. Kerzen nie unbeaufsichtigt brennen lassen. Im brennenden Zustand Mindestabstand von 10 cm einhalten. Kerzen nie auf oder unmittelbar neben brennbaren Gegenständen abbrennen. Brennende Kerzen nicht in Reichweite von Kindern oder Haustieren aufstellen.



NEU

Geschenkset Marienkäfer

Mit diesem Set kann man die Entwicklung des heimischen Zweipunkt-Marienkäfers von der Larve zum erwachsenen Tier beobachten. Das Zucht-Set kann das ganze Jahr über bestellt werden. Die lebenden Larven werden jedoch nur von März bis Oktober verschickt. Zu beachten ist, dass die Zusage der Larven 2-3 Wochen Vorlauf benötigt. Nach Erhalt der Marienkäfer-Larven dauert es etwa 1-2 Wochen, bis sie sich verpuppen. Etwa 1 Woche später schlüpfen die Marienkäfer. Es braucht somit etwa 30 Tage für das gesamte Projekt. Marienkäfer-Larven können nachbestellt werden, daher ist das Set wieder verwendbar. Das Begleitmaterial enthält viele wertvolle Anregungen zum umwelt- und klimabewussten Handeln und zur Bildung für nachhaltige Entwicklung.

Förderung: Entdecken naturwissenschaftlicher Phänomene, Geduld
Inhalt: 1 Gutschein für 10 - 15 Larven, 1 Aufzucht-Vivarium aus Kunststoff, ca. 3,5 cm hoch, Ø 10,9 cm, 1 Kalender für Beobachtungen, 1 Lupendose, ca. 7,5 cm hoch, Ø 6 cm, 228 Marienkäfer-Belobigungs-Aufkleber, 7 Kopiervorlagen (differenziert für Kindergarten und Schule), 2 interaktive Übungen für Tablet, PC und Beamer oder Whiteboard; inklusive 1 ausführliche, vierfarbige Anleitung mit Bildern

561 357 13

37,73 / 44,90



Zuchtset Schmetterlinge

Die Zucht von Schmetterlingen ist einfach und unkompliziert. Eine spannende Entwicklung wie aus einer Raupe ein schöner Schmetterling wird. Alle Entwicklungszyklen können genau beobachtet werden. Ein Erlebnis der besonderen Art.

Der Gutschein für die Raupen kann das ganze Jahr eingelöst werden, allerdings erfolgt der kostenlose Versand der Raupen nur in der Zeit von März bis Anfang September. Nach Bestellung der Raupen dauert es in etwa 2 Wochen bis diese verschickt werden. Allerdings besteht hierfür auch die Möglichkeit ein Wunschdatum anzugeben. Nach Erhalt der Raupen dauert es etwa 1 bis 2 Wochen bis sich diese verpuppen und weitere 1 bis 2 Wochen bis sie schlüpfen. Das Zuchtset kann jedoch das ganze Jahr bestellt und erhalten werden.

Förderung: Entdecken naturwissenschaftlicher Phänomene, Geduld
Inhalt: Gutschein für Raupen im Aufzuchtbehälter mit Futter, Schmetterlingsnetz zum Beobachten (Puppe bis Falter), Höhe ca. 30 cm, Ø 30 cm, Bestimmungstafel Schmetterlinge DIN A5, Aufkleber Set „Schmetterlinge und Co.“ (ca. 150 Stk.), Facettenlinse aus Kunststoff (Ø ca. 3,4 cm), 1 Futterschwämmchen aus Schaumstoff (Ø ca. 3,5 cm), 1 Pipette aus Kunststoff, Schmetterlingsnahrung (ca. 5 g); verschiedene Vorlagen und Übungen, Anleitung

561 332 13

38,57 / 45,90

Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.



RecycleBar

Spielidee: Melanie Gabert

Ein Spiel, das zum Recyceln einlädt und das Thema Umweltschutz spielerisch aufgreift. Durch das Sortieren der unterschiedlichen Gegenstände und Materialien in die fünf entsprechenden Abfallbeutel (Kompost, Verpackung, Restmüll, Papier, Glas) wird das Thema Recycling verständlich, bewusst und begreifbar gemacht. Sinnes- und Materialerfahrungen werden durch das Fühl-Säckchen ermöglicht.

Der Lieferumfang kann variieren.

Hinweis: Farblich mitgelieferte Klebpunkte ermöglichen das Anpassen an die Müllverordnung ihrer Kommune. **Für 1 - 8 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Konzentration, Mathematische Vorläuferkompetenzen, Wortschatzerweiterung, Sprachverständnis

Inhalt: 50 Holztafelchen mit Fotodruck, 30 Gegenstände aus den unterschiedlichsten Materialien, 6 Müllsäckchen 100% Baumwolle (je 1x gelb, grün, blau, braun, schwarz, natur), 6 Symbolklebmen, 1 Würfel, 6 x 50 Klebpunkte, Mülltonne als Aufbewahrungsbox (Ø 23 cm, 30 cm hoch); inklusive 1 Spielanleitung

103 434 13

145,29 / 172,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickengefahr.



Bildung für nachhaltige Entwicklung



Filter Werkstatt

Spielidee: Pit Brüssel

Beim Experimentieren lernen die Kinder das aufregende Element Wasser genauer kennen und erfahren, wie man schmutziges Wasser reinigen kann. In einem Eimer Erde, Sand und Gras vermischen und dieses in die vorbereitete Kläranlage geben. Nach jedem Durchgang wird etwas Filtrat in ein kleines Glas abgefüllt, damit die Ergebnisse verglichen werden können. Wie viel Durchläufe sind nötig um klares Wasser zu erhalten? Die verschiedenen Versuche geben einen recht umfassenden Einblick in die Selbstreinigungskräfte des Wassers und ebenso in die Technik, wie die Menschen sich die Selbstreinigungskräfte zu Nutzen gemacht haben. **Für 1 - 3 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität, Konzentration
Inhalt: 1 großer Kunststofftrichter (Ø 25,5 cm), 1 Metall-Sieb, rundes Filterpapier (10 St.) in zwei Größen, je 3 kg Quarzsand und Quarz-Kies, 300 ml Aktivkohlegranulat; 1 Anleitung mit 11 ausführlichen Experimenten
Material: Kunststoff

103 127 13

71,85 / 85,50

Filter Werkstatt Nachfüllpackung

Gleich wie Artikel Nr. 103 127 13, aber ohne Trichter und ohne Metall-Sieb.

103 128 13

25,97 / 30,90



Kostenlose **ARBEITSBLÄTTER** unter dusyma.com/filter entwickelt von





Mag(net)ische Experimentierbox

Erfahrungen mit Magnetismus machen wir beinahe täglich. Aber wieso haftet ein Magnet am Kühlschrank? Mit den Materialien der Experimentierbox und der dazugehörigen ausführlichen Broschüre kann man mit den Kindern direkt einsteigen und das Phänomen „Magnetismus“ erforschen. Die Experimentierbox ist für eine Gruppe von 10 kleinen Forschern mit vielen hochwertigen Materialien ausgestattet, inklusive ausführlichem Arbeitshandbuch. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Materialerfahrung, Experimentierfreude
Inhalt: 2 Rundstabmagnete, 2 große Hufeisenmagnete (10 cm lang), 2 Paar Supermagnete, 12 Magnete

mit Griff, 2 Magnetring-Sets, je 1 x groß und klein, 10 Scheibenmagnete für Marmeladenglas-Deckel, 20 Ferritmagnete (1,4 x 1 x 5 cm), 1 Globus (klein), 5 Flachbatterien (4,5 V), 10 Kabel mit Krokodklemmen, Sowie weiteren Experimentiermaterialien, wie Eisen-späne, Eisenkugeln, Metallplättchen, Korkringe, Kordel, Garn, Büroklammern, Kupferdraht, Nägel, Nähnadeln, Filzstift, Reagenzgläser aus Kunststoff. Insgesamt mehr als 120 Experimentiermaterialien, Alles übersichtlich in großen Clickboxen (für Kleinteile), verpackt in einer großen Clickbox mit Handgriffen und Schaumstoffeinsatz; inklusive ausführlichem Arbeits-handbuch

702 652 13 **352,10 / 419,-**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. zzgl. Frachtkosten Kleinteile, Erststichungsgefahr.
 Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

i enthält Material für 10 Kinder, inklusive ausführlichem Arbeitshandbuch



Einfache Maschinen 2.0

Wie konstruiert man eine stabile Brücke? Wie funktioniert ein Schaltgetriebe? Dieser Lernbaukasten ist eine ideale Ergänzung zum Experimentierkasten Einfache Maschinen (561 267 13). Anhand 30 verschiedener Modelle können elementare Fragen aus den Bereichen Mechanik und Statik beantwortet werden. Schüler ab 9 Jahren erlangen so grundlegende Kenntnisse zu mechanischen und technischen Prinzipien. Alles was noch zusätzlich benötigt wird, ist eine 9V-Blockbatterie.

Ab 9 Jahre.

Förderung: Experimentierfreude, Konzentration, Technisches Verständnis

Inhalt: 500 verschiedene Bauteile, Schlitzschraubenzieher; Bauanleitung

Material: Kunststoff

561 313 13 **117,65 / 140,-**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Lange Schnur/Kette, Strangulationsgefahr.



Einfache Maschinen

Konstruieren und Bauen von bis zu 40 verschiedenen Maschinen. Vermittlung von technischem Grundverständnis und Einführung in die Technik des Alltags: unter anderem Getriebe, Flaschenzug, Lenkung und Statik. Eine gute Ergänzung für den MINT-Bereich.

Ab 7 Jahre.

Förderung: Erfassen logischer Zusammenhänge, Mathematische Vorläuferkompetenzen, Physikalische Eigenschaften/Phänomene kennen lernen

Inhalt: 500 Teile

561 267 13 **97,48 / 116,-**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Lange Schnur/Kette, Strangulationsgefahr.

500
Teile

i Auf der Homepage von Fischertechnik finden Sie, auf die Bildungspläne abgestimmte, Lehrmaterialien und Arbeitsblätter.



ZUM VIDEO

NEU Intelino Coding Train

Intelino verbindet kreatives, erstes Programmieren mit einem Zug und dem Einsatz im Bau- und Konstruktionsbereich. Der Zug wird anhand von Farbplättchen programmiert, die direkt in die Schienen eingesteckt werden. Zusätzlich lässt sich Intelino mit einer kostenfreien App steuern, diese ist sowohl für iOS-, als auch Android-Endgeräte erhältlich. Die Gleise können dabei mit bekannten Holzformaten kombiniert werden. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Logisches Denken, Erstes Programmieren, Feinmotorik

Betriebssystem: Android, iOS,

Technische Daten:

Inhalt: 1 Zug mit Wagon, 20 Schienen, 40 Farbplättchen/Coding Blöcke, alles aus Kunststoff, 1 Micro-USB Ladekabel

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



561 369 13 Smart Train
108,40 / 129,-

Intelino verbindet kreatives, erstes Programmieren mit einem Zug und dem Einsatz im Bau- und Konstruktionsbereich. Der Zug wird anhand von Farbplättchen programmiert, die direkt in die Schienen eingesteckt werden. Zusätzlich lässt sich Intelino mit einer kostenfreien App steuern, diese ist sowohl für iOS-, als auch Android-Endgeräte erhältlich. Die Gleise können dabei mit bekannten Holzformaten kombiniert werden.

Inhalt: 1 Zug mit Wagon, 20 Schienen, 40 Farbplättchen/Coding Blöcke, alles aus Kunststoff, 1 Micro-USB Ladekabel



ZUM VIDEO

NEU Photon

Photon EDU ist einer der weltweit ersten interaktiven Lernroboter, der sich gemeinsam mit dem Kind entwickelt. Er ist mit 10 Sensoren ausgestattet, erkennt somit Geräusche, Hindernisse, Entfernungen, schwarze Linien, Berührungen und Licht. Dank der komplementären Lernszenarien sind die Bedienung und das Lösen von Aufgaben kinderleicht. Photon wird über Tablet, PC oder Smartphone programmiert. Die kostenlose App ist sowohl für Android, als auch iOS erhältlich. Photon ist extrem langlebig und sofort einsatzbereit. Die EDU Matte ist eine ideale Ergänzung zu Photon und bildet die Grundlage für verschiedene Spiele und Aufgaben. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Erstes Programmieren, Räumliches Vorstellungsvermögen, Logisches Denken

Technische Daten: Ladefunktion: Micro-USB

Material: Polycarbonat, TPE, PVC

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

561 363 13 EDU Roboter **200,84 / 239,-**

Inhalt: 1 Photon EDU Roboter 17 x 17 x 19 cm, Zugang zur Photon EDU, Coding und Robot App, Zugang zur Datenbank mit didaktischen Materialien in digitaler Form, 1 Anleitung, 1 Micro-USB Kabel; Systemanforderungen: Tablet oder Smartphone mit Prozessor 1,2 GHz, 4 Kerne, 8 GB Speicher, 1 GB DDR3 RAM-Speicher, 7" Bildschirm mit Auflösung 1024 x 600, Betriebssystem mind. Android 4.4 KitKat oder iOS 7.0, Bluetooth 4.0 oder neuer

561 364 13 EDU Matte **41,93 / 49,90**

Inhalt: 1 Matte aus PVC (190 x 130 cm); Systemanforderungen: Tablet oder Smartphone mit Prozessor 1,2 GHz, 4 Kerne, 8 GB Speicher, 1 GB DDR3 RAM-Speicher, 7" Bildschirm mit Auflösung 1024 x 600, Betriebssystem mind. Android 4.4 KitKat oder iOS 7.0, Bluetooth 4.0 oder neuer

NEU KUBO Coding Starter Set

Mit KUBO werden spielerisch und ohne Bildschirm die grundlegenden Konzepte des Programmierens vermittelt. Die Tag Tiles werden dabei wie bei einem Puzzle miteinander verbunden, KUBO wird auf den Start gesetzt und schon fährt er los und führt das Programm aus. Die Aktivitäten-Karte regt Kinder dazu an, sich eigene Geschichten, Programme und Aufgaben auszudenken. Das Set enthält leicht verständliche Aufgaben und Aktivitäten, sodass sofort losgelegt werden kann. Mit der My Kubo App können neue Features und Updates für KUBO heruntergeladen werden. Diese ist kostenlos bei Google Play oder im App Store erhältlich. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Erstes Programmieren, Logisches Denken, Feinmotorik

Betriebssystem: Android, iOS

Inhalt: 1 Aktivitäten-Karte, 4-teilig aus Karton, 48 x 48 cm, 1 KUBO Roboter, 46 Coding Tag Tiles mit verschiedenen Richtungen und Funktionen, 1 Micro-USB Kabel, 1 leicht verständliche Kurzanleitung

Material: Kunststoff

561 380 13 **184,03 / 219,-**

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.





Bee-Bot® & Blue-Bot®



Bee-Bot®

Bee-Bot® ermöglicht Kindern einen leichten Einstieg ins Programmieren. Er lässt sich steuern, indem man die Richtungs-Knöpfe auf seinem Rücken drückt. Hat man die gewünschten Befehle eingegeben, drückt man auf „Go“ und schon fährt er los. So kann man Bee-Bot® z.B. durch Parcours steuern. Dabei fährt er immer in 15 cm-Schritten und kann sich auch im 90°-Winkel drehen. Bis zu 200 Befehle können gleichzeitig eingegeben werden. Darüber hinaus besitzt Bee-Bot® eine Aufnahmefunktion, um z.B. Geräusche aufzunehmen und wieder zu geben. Durch die Planung der Bewegungsabläufe werden die Kinder an die algorithmische Logik des Programmierens herangeführt. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Logisches Denken, Kreativität, Erstes Programmieren, Räumliches Denken

Technische Daten: Lithium-Polymer-Akku, über USB-Kabel aufladbar, Nutzungsdauer im normalen Gebrauch ca. 6 h, im Dauerbetrieb ca. 1,5 h, Ladedauer ca. 2 h

Inhalt: Bee-Bot®, USB-Ladekabel ca. 50 cm lang Ladedauer ca. 2 Stunden, Nutzungsdauer im Dauerbetrieb ca. 1,5 Stunden, Nutzungsdauer im normalen Gebrauch ca. 6 Stunden; inklusive Bedienungsanleitung

Material: Kunststoff

Maße: 14,5 cm x 15 cm x 8 cm

558 343 13

83,61 / 99,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erststickungsgefahr.

Blue-Bot®

Blue-Bot® ist ein Bluetooth-fähiger Bodenroboter, der sowohl mit Tablet oder vom PC aus, als auch direkt gesteuert werden kann. Der erstellte Programmablauf wird an den Blue-Bot® geschickt oder direkt eingegeben. Blue-Bot® legt sofort los und ist somit perfekt geeignet, um das Ursache-Wirkungs-Prinzip zu verdeutlichen. Blue Bot® verfügt über ein transparentes Gehäuse, sodass Kinder sehen können, was ihm Antrieb verleiht und wie er aufgebaut ist. Darüber hinaus besitzt er eine Aufnahmefunktion, um z.B. eigene Geräusche aufzunehmen und wieder zu geben.

Die passende Software für PC und Mac sowie die App für Android/iOS können kostenlos heruntergeladen werden. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Logisches Denken, Kreativität, Erstes Programmieren, Räumliche Wahrnehmung

Betriebssystem: Android, iOS,

Technische Daten: über USB-Kabel aufladbar, Ladedauer ca. 12 Stunden, Nutzungsdauer ca. 2 Stunden, Betriebsdauer ca. 8 Stunden

Inhalt: 1 Blue-Bot®, USB-Ladekabel ca. 50 cm; inklusive Anleitung

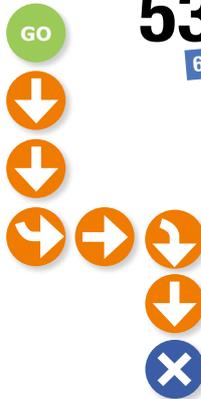
Material: Kunststoff

Maße: 14,5 cm x 15 cm x 8 cm

561 168 13

109,24 / 130,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile, Erststickungsgefahr.



SparPreis

539,-

6er Set



561 159 13 Bee-Bot® 6er-Set
452,94 / 539,-

Inhalt: 6 Bee-Bots®, Ladestation mit Steckdosenkabel (37,5 x 34 x 3,4 cm), (Ladedauer 4 h), Bedienungsanleitung

SparPreis

724,-

6er Set



561 169 13 Blue-Bot® 6er-Set
608,40 / 724,-

Inhalt: 6 Blue-Bots®, 1 Ladestation (37,5 x 37,5 x 3,5 cm), Anleitung

i Bee® Bot im Lieferumfang nicht enthalten



NEU Bee-Bot® Tunnel

Diese Tunnel bieten eine zusätzliche dreidimensionale Herausforderung beim Spielen und Programmieren mit Bee-Bot® und Blue-Bot®. Die Holzteile der Tunnel lassen sich leicht zusammenstecken.

Förderung: Kreativität, Räumliches Vorstellungsvermögen, Erstes Programmieren, Logisches Denken

Inhalt: 3 Tunnel (2 Tunnel 15 x 15 cm, 1 Tunnel 30 x 15 cm)

Material: Sperrholz

561 373 13

62,94 / 74,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erststickungsgefahr.



Buchstabenmatte

Bee-Bot®/Blue-Bot®

Diese Matte ist eine geeignete Ergänzung für den Bee-Bot® und den Blue-Bot®. Die Kinder lernen das Alphabet mit Groß- und Kleinbuchstaben anhand verschiedener Alphabetisierungsspiele.

Ab 3 Jahre.

Förderung: Fantasie, Sprachförderung, Geschicklichkeit

Inhalt: Buchstabenmatte (phthalatfrei), Anleitung

Material: Polyvinylchlorid

Maße: 90 cm x 75 cm

561 171 13

34,87 / 41,50



i Kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch über Themen wie Umwelt, Plastikvermeidung und Recycle.



Clip It Education Kit

Recycling auf eine andere Art! Alles was man dazu braucht sind Kunststoffdeckel. Mithilfe der Clips können diese zusammengeclippt werden und es entstehen tolle Gebilde, Formen und Muster. Die Clips lassen sich außerdem mit bekannten Bausteinen kombinieren und sind aus recycelten Kunststoffdeckeln. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Feinmotorik

Inhalt: 500 x 2D Clips, 300 x 3D Clips aus 100 % recycelten Kunststoffdeckeln 2 cm, 7 Modelle zum Nachbauen, 5 Stickerbögen, 3 Plakate zum Thema Umwelt

Material: Recycling-Kunststoff

561 281 13

71,68 / 85,30

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

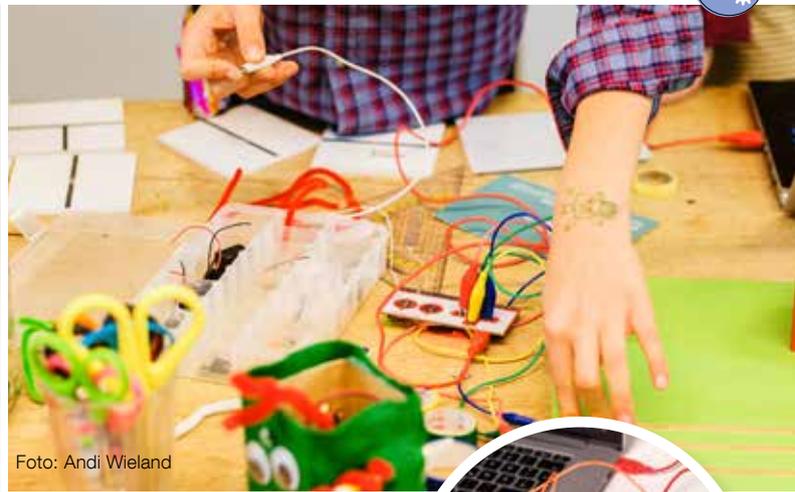


Foto: Andi Wieland



Makey Makey

Makey Makey verknüpft auf kreative Art und Weise Alltagsgegenstände und die virtuelle Welt. Schließt man die Leiterplatte an einen Computer an und kombiniert sie mit leitfähigen Gegenständen, verwandeln sich diese in ein Touchpad. Ein Klavier aus Bananen und viele weitere Kreationen lassen sich so basteln. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Physikalische Eigenschaften/Phänomene kennen lernen

Betriebssystem: Windows, Mac OSX, Linux

Inhalt: 1 Makey Makey, 1 USB-Kabel, 7 Krokodilklemmen, 6 Anschlussdrähte

Maße: 9,5 cm x 5 cm

561 192 13

71,34 / 84,90

Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.



ZUM VIDEO

Komplettssets aus der Makerwerkstatt

buchtipps

NEU Gemeinsam tüfteln statt einsam glotzen

J. Kleeberger, F. Schmid. 69 tolle Experimente warten darauf ausprobiert zu werden. Dabei trifft Analoges auf Digitales: Basteln, schneiden, kleben, programmieren. Illustrationen zeigen Schritt für Schritt, wie es geht. Tüftelwissen rundet das Ganze ab: Wie Stromkreis, Batterie, LED oder Motor funktionieren, oder wie man Programme wie Scratch Jr, Makey Makey, Stop Motion Studio und CoSpaces einsetzt. **Ab 5 Jahre.** 320 Seiten, 14,8 x 21,0 cm.

808 585 13

17,76 / 19,-



 2 x AA (im Lieferumfang nicht enthalten)

Easy Elektro Start

Dieses Set ermöglicht einen Einstieg im Bereich Elektronik. Durch das Easy-Klick-System können Kinder die Versuche selbst unternehmen. Sie können erste Messungen vornehmen, mit einem Elektromotor experimentieren, Alarmanlagen bauen und erfahren Schritt für Schritt, was mit Elektrizität alles möglich ist. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität, Erfahren physikalischer Gesetzmäßigkeiten

Inhalt: 1 Messgerät, 1 Luftschraube, 1 Relais, 1 Spule, 1 Kompass, 2 Magnete, 11 Elektromotoren, 20 Verbindungsstücke, 1 Batteriebox, 1 Platte

561 318 13

62,94 / 74,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



ZUM VIDEO

Inklusive

- 1 Lernbox Konstruieren,
- 1 Lernbox Geometrische Körper,
- 1 Lernbox Wissen,
- 1 Werkzeugbox,
- 1 TinkerSchool Schullizenz inkl. Webinare

NEU 3 D- Drucker Set „TinkerSchool“

Dieses Komplett-Paket enthält alles, was man benötigt um in das Thema 3D-Druck einzusteigen. Der Drucker hat ein beheiztes Druckbett, eine automatische Druckbettkalibrierung sowie ein flexibles Druckbett zum einfachen Entfernen fertiger Objekte. Er ist in 30 Minuten aufgebaut, eine Videoanleitung für den Zusammenbau ist verfügbar. In der mitgelieferten Lernbox sind bereits fertig gedruckte Objekte als Anschauungsmaterial enthalten, um auf das Thema hinzuleiten. In der Werkzeugbox befinden sich verschiedene Werkzeuge zur Nachbearbeitung von 3D-Drucken. Alles was noch benötigt wird ist ein Endgerät wie Tablet oder PC und die Software PrusaSlicer und schon kann es losgehen.

Förderung: Alltagswissen, Kreativität, Räumliches Vorstellungsvermögen, Dreidimensionales-Denken, Technisches Verständnis

Inhalt: 3D-Drucker Prusa MINI+: Druckraum 18 x 18 x 18 cm, inkl. Filamentsensor, LAN-Anbindung (WiFi optional), USB-Anschluss, farbiger LCD-Bildschirm, geeignet für verschiedenste Filamente wie PLA, PETG, ASA, ABS, PC, CPE, PVA, PP, Nylon, Flex und Woodfill, TinkerSchool Schullizenz: mit unbegrenzter Zahl

an Lehrerkonten, Kursen und Schülerkonten, 1 Jahr Laufzeit mit automatischer Verlängerung sowie Support per Telefon, Videokonferenz und E-Mail für 1 Jahr, 1 Lernbox Konstruieren: 35 gedruckte Objekte aus Biokunststoff PLA, in transparenter Kunststoffbox mit Deckel, 21 x 17 x 15 cm, 1 Werkzeugbox 3D Druck Nachbearbeitung: 19 Werkzeuge zur Nachbearbeitung von 3D Drucken, z.B. Bastelmesser, Spachtel, Schlüsselfeilen, in transparenter Kunststoffbox mit Deckel, 21 x 17 x 15 cm, 1 Lernbox Geometrische Körper: 3 Stationskarten, 1 Infokarte, 2 Geometrie-Schablonen, 28-teiliges Memory, 14 geometrische Körper, aus dem 3D-Drucker, in transparenter Kunststoffbox mit Deckel, 21 x 17 x 15 cm, 1 Lernbox Wissen 3D-Druck: 2 Infokarten, 5 Materialproben verschiedenster Filamente, 3 Infillkarten, 3 gedruckte Objekte, A2 Lernposter, in transparenter Kunststoffbox mit Deckel 21 x 17 x 15 cm, 5 Rollen PLA-PHA Filament, 1,75 mm Durchmesser, je 750 g , Gehäuse für Prusa MINI+

700 905 13

1595,80 / 1899,-

zzgl. Frachtkosten



250 Stück

NEU 3D Stift Schule

Mit diesem Stift können Kinder ihre Ideen in 3D zum Leben erwecken. Einfach das Filament in den 3D Stift einführen und per Knopfdruck losmalen. Innerhalb weniger Sekunden erhärtet das Filament und es lassen sich mit Hilfe von Vorlagen tolle 3D Kunstwerke erstellen. Dabei werden weder Stift noch Filament heiß, sodass keine Verbrennungsgefahr besteht. Das Filament ist BPA-frei und ungiftig. **Ab 6 Jahre.**

Förderung: Dreidimensionales-Denken, Kreativität, Fantasie, Feinmotorik

Technische Daten: Ladefunktion: Micro-USB,

Inhalt: 1 3D Start+ Stift, 72 Filamente in 8 verschiedenen Farben, 1 Micro-USB Ladekabel, 1 Handbuch und Vorlagen

Material: Kunststoff

Maße: Karton 22 x 25 x 7 cm

561 366 13

46,22 / 55,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

3D Stift Filament Set

Passendes Filament Set für 561 366 13 3D Stift Schule. **Ab 6 Jahre.**

Förderung: Dreidimensionales-Denken, Kreativität, Fantasie, Feinmotorik

Inhalt: 250 Filamentstäbchen in 5 Farben (rot, blau, grün, grau, schwarz)

Material: Kunststoff

561 367 13

29,33 / 34,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



Puzzles zum Leben erwecken!

Realistische Videos zu den verschiedenen Tieren und ihren Lebensräumen finden Sie kostenlos im App Store. Einfach nach Rolf AR suchen und downloaden



Lagenpuzzle

Die 4 Lagen veranschaulichen die verschiedenen Wachstumsphasen und Lebenszyklen der Tiere. Die passende App mit realistischen Videos zu den verschiedenen Tieren und ihren jeweiligen Lebensräumen kann kostenlos im App Store und Google play Store runtergeladen werden. Einfach nach Rolf AR suchen und downloaden.
Ab 4 Jahre.

Förderung: Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Alltagswissen, Wortschatzerweiterung

Inhalt: je 86 Puzzleteile (aufsteigend von 9, 16, 25, 36)

Material: Holz, bedruckt

Maße: 28 cm x 28 cm x 2 cm

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.

je **86**
Teile

NEU 560 870 13 ling	Schmetter- 33,53 / 39,90	556 985 13 Marienkäfer 33,53 / 39,90
NEU 560 871 13	Frosch 33,53 / 39,90	556 986 13 Schildkröte 33,53 / 39,90
NEU 560 872 13	Lagenpuzzle Set Tiere 4er Set, bestehend aus 556 986, 560 870 und 560 871.	SparPreis 149,- 4 Puzzle



ZUM VIDEO

NEU AR-Erlebniskarten

Mit Hilfe von Augmented Reality (erweiterte Realität) werden diese Bildkarten zum Leben erweckt. Hält man ein Smartphone oder Tablet mit der geöffneten App über eine Grafik aus den Kartensets, erscheint innerhalb kürzester Zeit eine 2D- bzw. 3D-Animation. Kinder haben so die Möglichkeit, Dinosaurier und andere Tiere interaktiv zu betrachten, ein völlig neues Lernerlebnis. Die Karten bieten zusätzlich Informationen zu den Tieren und können auch analog als Kartenspiel verwendet werden. Die Areeka App ist kostenlos für iOS und Android verfügbar. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Alltagswissen, Entdecken naturwissenschaftlicher Phänomene, Experimentierfreude

Inhalt: 23 Erlebniskarten mit 3D Modellen (7 x 10 cm)

Material: Karton

① **561 382 13 Tiere 25,13 / 29,90**

Kinder können mit diesen Karten den natürlichen Lebensraum der Tiere erkunden und finden einiges über die Größenverhältnisse der Tiere im Vergleich zu uns Menschen heraus.

Inhalt: 23 Erlebniskarten

② **561 383 13 Dinos 25,13 / 29,90**

Diese Karten bieten Einblick in die Ernährung und den Lebensraum von Dinosauriern. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit sich die jeweiligen Skelette anzusehen.

Inhalt: 19 Erlebniskarten





ALLES IN EINER PRAKTISCHEN TASCHE VERSTAUT.



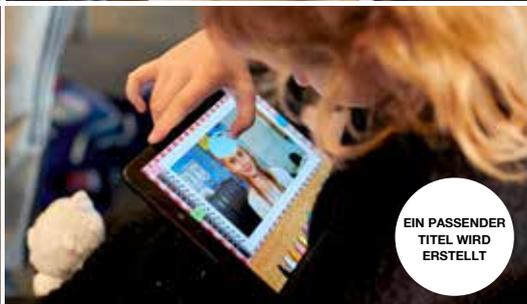
RAHMEN GEMEINSAM ZUSAMMEN-STECKEN



TABLET EINLEGEN



DIE APP ÖFFNEN LOS GEHT'S



EIN PASSENDER TITEL WIRD ERSTELLT



BIS DAS FERTIGE BUCH PRÄSENTIERT WIRD



APP
1 Jahr GRATIS
in jeder Tasche
enthalten

MEHR INFOS
UNTER
[dusyma.com/
cobo](http://dusyma.com/cobo)



ZUM VIDEO



CoboStories Basis Set

Das CoboStories Basis Set bietet einen gelungenen Einstieg in die Welt der Stop-Motion-Filme. In der praktischen Tragetasche ist bis auf ein Tablet alles enthalten, was für den Start benötigt wird. Nun noch die App runterladen, sich einloggen und schon kann es losgehen.

Förderung: Kreativität, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Räumliches Vorstellungsvermögen, Räumliches Denken, Motorik, Konzentration

Inhalt:

- 1 CoboStories Aufbewahrungstasche (65 x 45 cm)
- Stabiler Holzrahmen mit 9 Teilen zum eigenständigen Auf- / Abbauen (Holzrahmen aufgebaut 80 x 40 x 62 cm)
- 3 Hintergründe für Animationen (32 x 44 cm)
- 4 Vorlageblätter mit Figuren
- 1 Blatt mit Augenstickern
- 5 CoboStories Filmkarten mit Lernzielen und Aufgaben
- 5 CoboStories Buchkarten mit Lernzielen und Aufgaben
- 5 Jokerkarten
- 1 Packung Fotokleber
- 1 Cobo Lernmodell Poster
- CoboAdvanced Lizenz zur Nutzung der App für 1 Jahr

600 848 13

276,47 / 329,-

CoboStories Schulset

Das CoboStories Schulset besteht aus 5 Basis-Sets (600 848 13). Die Advanced Lizenz ist jeweils schon für 1 Jahr enthalten. Wird die Lizenz nach einem Jahr erneuert, reicht 1 Lizenz für die gesamte Schule bzw. Einrichtung.

Förderung: Kreativität, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Räumliches Vorstellungsvermögen, Räumliches Denken, Motorik, Konzentration

Inhalt:

- 5 mal das Basis Set (600 848 13)
- inkl. Lizenz für 1 Jahr, CoboAdvanced App

600 851 13

1197,48 / 1425,-

SetPreis
1.425,-
5x Basis Set

Wir haben auch Statisten und passende Hintergründe

Gleich mitbestellen



Heimische Tiere
562 211 13



ZUM VIDEO



Kamishibai Bildkarten 556 104 13



ZUM VIDEO

Spielerisches erstes Programmieren



i Bee-Bot® und Rastermatte nicht im Lieferumfang enthalten. Bitte separat bestellen.



buchtipp



Medienpädagogik in Kindergarten und Grundschule

A. Bostelmann. In diesem Buch finden Sie 23 Praxisbeispiele mit Handlungsempfehlungen u.a. zu den Themen: Angebote mit Tablet und Digitalkamera für die Erstellung von Fotoprojekten, Kennenlernen und Anwenden von Foto- und Filmtechniken, passenden Apps und Tools oder Planung von Erzählungen und Handlungsabfolgen für die Erstellung eigener Filme.

Außerdem wird das Konzept der Trickfilmwerkstatt Cobostories (600 848) vorgestellt und mit Praxisideen veranschaulicht. Mit Spiralbindung. **Ab 4 Jahre.** 188 Seiten, 23,5 x 20,0 cm.

808 323 13

23,18 / 24,80

Original
Dusyma

Coding Schatzinsel

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt

Mit diesem Set können Kinder spielerisch in das Thema des Programmierens eingeführt werden. Das Thema der Schatzsuche ist dabei eine zusätzliche Anregung. Die Motivkarten sind hierbei die Plattform, auf die die Aufgabe bzw. ein vorgegebener Pfad übertragen wird und auf der das Programm später mit Hilfe eines Roboters ausgeführt werden soll. Durch das Programmieren eines Roboters mit einer Schrittlänge von 15 cm, wie z.B. dem Bee-Bot® (558 343 13) oder Blue-Bot® (561 168 13) und dem Abspielen des Programmes bekommen die Spieler ein sofortiges Feedback, ob ihr Programm funktioniert und ihr Roboter auf dem richtigen Zielfeld landet. All dies sind wichtige Schritte, wenn es darum geht, Programmieren zu lernen. Die Transparente Rastermatte (561 174 13) dient als Unterstützung damit die Aufgabenkarten nicht verrutschen. **Für 2 - 4 Spieler. Ab 5 Jahre.**

Förderung: Raum-Lage-Beziehung, Grobmotorik, Planerisches Vorgehen, Logisches Denken, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Problemlöseverhalten, Kommunikation, Teamarbeit/Kooperation, Erstes Programmieren

Inhalt: 15 Aufgabenkarten (15 x 15 cm), 16 Motivkarten (Wasser, Moos, Gras, Steine, Sand), (15 x 15 cm), 6 Schatzkarten (Krone, Spiegel, Perle, Ring, Schatztruhe, Kelch), (13 x 13 cm), 2 Hinderniskarten (Räuber, Löwe), (13 x 13 cm), 3 Blankokarten (15 x 15 cm), 20 rote Chips; inklusive Anleitung

Material: Kunststoff

102 608 13

44,54 / 53,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

Dusyma
Unseren
Kindern zuliebe



Exclusive
Dusyma

Boson Starter Set

Die Boson Bausteine zerlegen komplizierte Schaltungen in einfache, leicht verständliche Funktionsmodule, die sich beliebig miteinander kombinieren lassen. Die einzelnen Module und Sensoren sind farblich sortiert, je nach Funktion. Die Starter-Sets mit den jeweiligen Projektkarten bieten einen perfekten Start in die Welt der Elektronik und Kindern können ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Wie wäre es z.B. mit einer leuchtenden Krone? Die Boson Sets benötigen keinerlei Programmierkenntnisse und sind ideal einsetzbar als Material für den MIN(K)T- oder den Makerbereich. Die Module haben eingebaute Magnete, können angeschraubt oder mit Klettverschluss befestigt werden und lassen sich mit verschiedenen Materialien kombinieren wie z.B. Papier, Holz, Stoff oder anderen bekannten kompatiblen Bausteinen. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität, Erstes Programmieren



i mit bekannten Bausteinen, Klett und anderen Materialien kombinierbar



MEHR AUF
[dusyma.com/
bosonkit](https://dusyma.com/bosonkit)



Boson Starter Set Bewegung

Mit diesem Set können verschiedenste Projekte aus dem Bereich „Bewegung“ umgesetzt werden, wie z.B. eine Windmühle oder ein fahrendes Auto. Das Set enthält passende Projektkarten und Bausteine für bis zu 6 Kinder. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität, Erstes Programmieren
Inhalt: Boson-Module (2,5 x 4 x 1cm), Batteriehalter für 3x AAA-Batterien (nicht enthalten), Micro-USB-Kabel, 12 Projektkarten aus Papier, praktische Kunststoffbox (25 x 18 x 10cm)

561 161 13

192,44 / 229,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile, Erstickengefahr.



i inkl. 10 Projektkarten





Kooperationsprodukt



Fotos: Andi Wieland



CALLIOPE - Programmieren ohne Vorkenntnisse

Exclusive
Dusyma

Calliope Tüftel Set

Der Calliope mini ist ein Mikrocontroller der zeigt, dass jeder ohne große Vorkenntnisse programmieren kann. Von einem selbstprogrammierten Blinken bis hin zu einem Piano oder einer Alarmanlage, der Calliope mini lässt viel Raum für Kreativität. Neben 25 roten sowie einer RGB-LED und zwei programmierbaren Buttons enthält das Board einen kombinierten Lagesensor mit Bewegungssensor und Kompass sowie ein Funk-Modul. Der Calliope mini lässt sich über einen Computer oder Laptop über kostenlose Editoren programmieren und übertragen. Das einzige was hierfür benötigt wird ist eine sichere Internetverbindung.

Die Lernkarten, welche im Set enthalten sind, ermöglichen einen Einstieg, bei dem selbstständiges Arbeiten gefördert wird und die Lösungen zur Selbstkontrolle bereits vorhanden sind. Viele kreative Möglichkeiten sind hier schon enthalten.

Das Begleitheft zeigt auf wie man mit dem Calliope Tüftel Set lernt, was benötigt wird um damit zu arbeiten aber auch Projektideen werden hier erläutert. Wichtige 21st Century Skills werden gefördert. Das Calliope Tüftel Set bietet einen gelungenen Einstieg ins Programmieren und bietet viele Ideen für eigene kreative Programmier-Projekte, in Verbindung mit Alltagsmaterialien wie z.B. ein leuchtendes Namensschild oder eine Bewässerungsanzeige für Pflanzen. Das Calliope Tüftel Set ist für Einzel- und Gruppenarbeit geeignet. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Erstes Programmieren, Konzentration, Kommunikation, Erkennen von Zusammenhängen, Kritisches Denken, Kreativität, Teamarbeit/Kooperation, Problemlöseverhalten

Inhalt: 1 Calliope mini, 4 Krokodilklemmen, 1 USB Kabel, 1 Batteriepack, 2 Batterien enthalten (AAA), 27 Lernkarten, 1 Begleitheft

103 750 13

72,69 / 86,50

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



ZUM VIDEO



Lernkarte Herzschlag

NEU Boson Calliope Starter Set

Dieses Set verbindet die beliebten Boson Bausteine mit dem Calliope mini und bietet somit eine perfekte Ergänzung zum Calliope Tüftel Set (103 750). Das Kit enthält acht ausgewählte Module, welche die gängigsten digitalen und analogen Sensoren und Aktoren abdecken und kinderleicht mit dem Calliope mini verbunden werden können. Sobald die Erweiterungsplatine an den Calliope mini angeschraubt ist, können alle Bausteine direkt per Kabel angeschlossen werden und eigene Ideen für Programme sowie die beigelegten Projekte umgesetzt werden. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität, Erstes Programmieren

Technische Daten: Ladefunktion: Micro-USB,

Inhalt: 1 Erweiterungsplatine für Calliope mini mit Micro-USB-Anschluss, 8 Boson Bausteine (Druckknopf, Bewegungssensor, Rotationssensor, Feuchtigkeitssensor, Ventilator, Leitfähigkeitsschalter, Mini-Servo, Lautsprecher), 18 Verbindungskabel in 3 Längen, 1 Karte mit Verlinkung zur ausführlichen Gebrauchsanleitung, 1 Schnellstartanleitung, 5 Projektkarten, 6 Schrauben; voller Funktionsumfang nur mit Stromversorgung über Micro-USB-Anschluss möglich

Material: Papier, Kunststoff

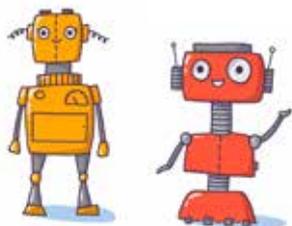
561 379 13

70,59 / 84,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



Dusyma
Unsere
Kindern zuliebe



FRANZISKA SCHMID
Geschäftsführerin Junge Tüftler
gGmbH



DR. JULIA KLEEBERGER
Geschäftsführerin Junge Tüftler
gGmbH

TüftelAkademie

Die Plattform für digitale Bildung
Hier finden Kinder & Jugendliche sowie Lehrende alles, um
mit digitalen Werkzeugen die Welt nachhaltig zu gestalten.

Warum gibt es die TüftelAkademie

Digitalisierung trifft Nachhaltigkeit

Wir möchten, dass junge Menschen sinnvoll mit Digitalisierung in Berührung kommen und unsere Welt verantwortungsvoll gestalten. Deshalb kombinieren wir digitale Bildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung.

Smarte Projekte für smarte Menschen

Unsere Projektideen und TüftelBoxen inspirieren nicht nur Kinder & Jugendliche, sondern unterstützen Eltern und Lehrpersonen mit konkreten Projektideen und Anleitungen.

Tech-Time ist nicht gleich Screen-Time

Wir entfachen das kreative Potenzial von Kindern mit Hilfe von kuratierten Inhalten aus den Bereichen Technologie, Tüftelei und Nachhaltigkeit – und jeder Menge Spaß. Für eine neue Generation von kreativen Macher*innen, die selbst entscheiden, wie wir mit Technologie leben wollen.

Kreative Projekte von Expert*innen

Alle Projekte und Kurse sind gemeinsam mit Pädagog*innen, Designer*innen, Informatiker*innen und anderen kreativen Köpfen entwickelt.

Du möchtest in deiner Schule oder Bildungsort direkt loslegen? Das sind unsere Angebote für Lehrer*innen & Kursleiter*innen:



Viele kostenfreie Unterrichtsmaterialien.
Zum Beispiel zu Themen wie:

- Analoges Programmieren ohne Computer
- Spielerischer Einstieg in Robotik
- sprechendes Poster programmieren zu: Müll im Meer
- Interaktive Quizzes programmieren zum Thema Ernährung und Klima



Fortbildungsangebote für Lehrende und Erzieher*innen von Kita bis Sek II zu Themen wie:

- Das 1x1 der digitalen Bildung im Unterricht
- Einstieg ins Thema Künstliche Intelligenz
- Erste Schritte mit digitalen Werkzeugen für Kita und Grundschule



Projekttag für Klassen und Gruppen:

- Basteln mit Licht - Stromkreise verstehen
- Filmakademie: Storytelling mit Scratch
- Roboter in der Grundschule



"DIGITAL + KREATIV"

Fröhliche Pflanzen mit Calliope Mini

Programmiere deine eigene Bewässerungsanzeige und vergiss nie wieder deine Pflanzen zu gießen. Über einen Stromkreis im Blumentopf und dem Display des Calliope mini wird dir angezeigt wann deine Pflanzen glücklich sind und wann du sie wieder gießen solltest. Mit Pflanzensamen kannst du so ohne Probleme eigene Blumen pflanzen und alle mit deinem grünen Daumen beeindrucken.

Du brauchst:

- 1 Calliope Mini
- 1 Laptop mit Internetverbindung
- Behälter (z. B. Milchkarton, Plastikflasche oder Joghurtbecher)
- Erde
- Pflanzen bzw. Samen
- Cuttermesser
- Krokoclipps
- 2 Nägel
- Schrauben oder Büroklammern
- farbiges Klebeband



1. Leg alles bereit

Bereite alle wichtigen Materialien vor, damit du dein Projekt problemlos umsetzen kannst. Eine Liste mit allen Materialien findest du weiter oben.

2. Pflanzenbehälter aus schönem Müll bauen

Aus recycelten Materialien könnt ihr schöne Pflanzbehälter herstellen. Zum Beispiel kann farbiges Klebeband ein Tetrapack oder Trinkbecher in bunte Gefäße verwandeln.

Tipp: Behaltet auch die Deckel um ein Mini-Gewächshaus zu bauen.

3. Behälter bepflanzen und Samen einsäen

Nachdem du einen schönen Behälter gestaltet hast, kannst du diesen nun mit Erde befüllen und eine Blume einpflanzen oder z.B. Gurkensamen in die Erde stecken.

4. Calliope mini kennenlernen

Du hast noch nie mit dem Calliope gearbeitet und möchtest herausfinden was der kleine Mikrocontroller so kann? Schau dir unser Einführungsvideo an und entdecke die wunderbare Welt des Calliope mini. Mit Hilfe der Lernkarten (siehe Downloadbereich) kannst du erste kleine Übungen mit dem Calliope mini umsetzen.

5. Pflanzenbewässerung programmieren

Nun programmieren wir den Calliope mini für unsere Bewässerungsstation. Besuche lab.open-roboter.org und wähle Calliope mini, um die Programmoberfläche zu öffnen.



Schreibe ein Programm, das überprüft, ob die Pflanzenerde feucht ist. Der Calliope mini hat keinen eigenen Feuchtigkeitssensor. Wir messen die Feuchtigkeit mithilfe eines Stromkreises. Über die goldenen Ecken des Calliope mini (Pins) lässt sich überprüfen, ob Strom fließt (=Erde feucht genug, Pin = gedrückt), oder kein Strom fließt (= Erde trocken, Pin = nicht gedrückt). Die Anzeige auf dem Display des Calliope mini zeigt entweder einen lachenden Smiley (=Erde feucht, Pin = gedrückt), oder einen traurigen Smiley (=Erde trocken, Pin = nicht gedrückt).

Zusatz: Temperaturmessung programmieren

Nachdem du nun die Feuchtigkeit in deiner Erde messen kannst, gibt es die Möglichkeit deine Pflanzenstation noch zu erweitern. Du kannst z.B. die Temperatur mit dem Calliope messen.

6. Wie funktioniert das?

Wasser leitet Strom. Ist die Erde im Blumentopf zu trocken, wird der Strom nicht geleitet und der Pin nicht „gedrückt“. Wichtig ist, dass du die Erdung nicht vergisst. Dafür musst du eine Krokoclemme am Minus-Pol des Calliope mini befestigen und mit einer Büroklammer in die Erde stecken.

Tipp zum Testen: Stelle mit den Fingern eine Verbindung zwischen den Pins und dem Minus-Pin her.

7. Programmierung speichern und herunterladen

Der Calliope mini ist während der Programmierung mit deinem Computer über das Mini-USB verbunden. Wenn du dein Programm auf den Calliope mini übertragen möchtest, klicke auf unten rechts und speichere deine Programmierung auf MINI. Im Video wird dir das Speichern nochmal genau erklärt.

8. Pflanzenstation testen...

...scheint so, als bräuchte unsere Pflanze etwas Wasser. Vergiss nicht die Batteriebox an den Calliope mini anzubringen, damit du es auch ohne Computer nutzen kannst. Teste nun deine Programmierung und befeuchte die Erde, um zu testen, ob alles funktioniert und dir ein lachender Smiley entgegen blickt.

Juhu, geschafft!

Alles erledigt? Bravo! Oder hat vielleicht doch nicht alles geklappt? Trotzdem bravo! Teile gern deine Erfahrungen mit uns und schicke eine Nachricht an: post@tueftelakademie.de



Lernräume gestalten – die Makerwerkstatt

Für das Erschaffen, Entwickeln und Herstellen von neuen Dingen braucht es eine Lernumgebung, die Kinder anregt mit den zur Verfügung gestellten Materialien und Werkzeugen neue Dinge zu kreieren und selbstbestimmt aktiv zu werden. Im Makerraum steht das selbstbestimmte Konstruieren, Ausprobieren und Herstellen im Vordergrund. Das „Bauen“ von neuen Dingen und neuem Wissen wird hier ermöglicht.

Objektplanungen: Dipl. Ing. Angela Franzen
Architektin und Kindheitspädagogin (BA)



RaumWürfel



Lab-Lotte



Welche Ausstattung ist für den Raum wichtig:

Stauraumregal: Unerlässlich ist ein Ort für Aufbewahrung und Präsentation von Materialien. Wohlgeordnet und gut sichtbar sortiert und ästhetisch präsentiert. Idealerweise in Aufbewahrungskästen mit transparenten Fronten in unterschiedlichen Größen, damit das Material auch dort einfach wieder „aufgeräumt“ werden kann und die Kinder angeregt werden mit den vielfältigen Materialien aktiv und kreativ zu werden.

Flexibler Makerwagen: die Lab-Lotte ist ein kompletter mobiler Mini-Makerspace: mit Experimentierbereich und genügend Platz für alle Materialien und Werkzeug, welches man als Maker benötigt.

Höhenverstellbare Werkische mit robuster und massiver Tischplatte: sowohl für das Werken als auch für das Tönen und Gestalten mit unterschiedlichsten Materialien. Hier kann gehämmert und gesägt, aber auch genäht, gemalt und gebaut werden.

Mobile und kompakte Werkbank für das Arbeiten im Freien, in Fluren oder an „normalen“ Tischen ist mit einer tragbaren Werkbank überall möglich: mit Schraubzwingen und idealen Voraussetzungen für das exakte Befestigen, Sägen, Bearbeiten und Bohren.

Wasserstelle: tiefes Keramikbecken auf Höhe der Kinder, oder mit ausziehbarer Podeststufe, damit die Kinder selbstständig Pinsel und Hände reinigen und Wasser schöpfen können. Idealerweise mit Tonabscheider, um beim regelmäßigen Gestalten mit Ton den Abfluss nicht zu verstopfen.

Werkzeugaufbewahrung: ob im Regal, im speziellen Werkzeugschrank oder in der Makerlotte, Werkzeuge brauchen ihren zugewiesenen Platz.

Chill - Out Bereich: für das Beobachten der anderen, das Ausruhen aber auch für das Reflektieren, das Lesen und Studieren von Büchern.

buchtipp



Das Maker-Buch für Kita und Grundschule
J. Jammer, K. Narr. „Probieren, hinterfragen und kreieren“ ist das Motto dieses Buches. Von ersten Stromkreisen bis zum Malroboter: mit den präzisen Fotoanleitungen richtet sich das Buch sowohl an Anfänger als auch an Fortgeschrittene. Statt passive Konsumenten, werden Kinder zu aktiven Gestaltern. Buch mit Spiralbindung. **Ab 5 Jahre.** 108 Seiten, 20,5 x 18,0 cm.

808 213 13

18,50 / 19,80



Be a Maker mit der mobilen Lab-Lotte oder im RaumWürfel



Dusy Schrauber
auf Seite 43

MEHR AUF
[dusyma.com/
lab-lotte](https://dusyma.com/lab-lotte)



MEHR AUF
[dusyma.com/
raumwuerfel](https://dusyma.com/raumwuerfel)



Die Lab-Lotte ist ein kompletter mobiler Mini-Makerspace: mit Experimentierbereich und genügend Platz für alle Materialien und Werkzeug, welches man als Maker benötigt. Sie basiert auf den Combino Rahmen und passt daher perfekt zum Dusyma Combino Regal. Mit den leichtlaufenden Rollen kann die Lab-Lotte im Maker-Raum einfach bewegt werden, zwischen den Gruppenräumen wandern oder mit nach draußen genommen werden: Alles, was benötigt wird, findet hier übersichtlich seinen Platz. In die Regalbögen passen unsere Materialkästen (bitte separat bestellen). Mit abschließbarer Powerbox, damit Verkabelungen und Steckdosen mit 220 V nicht von den Kindern bedient werden können.

Jede Schule oder jeder Hort kann zu einem Makerspace werden. In dem DusyMaker RaumWürfel finden alle Materialien Platz, um einen eigenen Maker Bereich zu kreieren. Hier können sich die Ideen der Kinder kreativ entfalten und die Lust am Gestalten wird erfahrbar.

Original
Dusyma

Lab-Lotte

Inhalt: Rahmen und Leisten aus Buche Vollholz, weiße Rückwand MDF weiß beschichtet, Stangen oben: Metall

Material: Birke Multiplex, Spanplatte, Birke Vollholz

Maße: 105 cm lang, 55 cm tief, 156,4 cm hoch

412 289 13

1182,35 / 1407,-

zzgl. Frachtkosten

412 274 13 Befestigungsset
Lab-Lotte **38,66 / 46,-**

zzgl. Frachtkosten

412 276 13 Haspel für Lab-Lotte
20,17 / 24,-

Maße: 16 cm x 16 cm x 4,8 cm x 18 mm
zzgl. Frachtkosten



Dusyma
Unseren
Kindern zuliebe



NEU Digitales Mikroskop Wireless

Das Mikroskop wird über WLAN mit einem Tablet, Smartphone oder PC verbunden und kann Objekte auf einem Monitor bis zu 43 x vergrößern. Durch Drücken des Auslösers können Fotos der Objekte gemacht werden, Videoaufnahmen sind auch möglich. Das Mikroskop ist leicht zu bedienen und daher auch für Kinder gut geeignet. Geeignet für iOS, Windows und Android. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Aufmerksamkeit, Experimentierfreude, Konzentration, Genaues Sehen, Alltagswissen

Betriebssystem: ab Windows XP, ab Android 2.2, ab Mac OS 10.4.8, ab iOS 5

Technische Daten: LED-Array, Sensoren: CMOS Sensor mit Sensorauflösung 680 x 480 Pixel (VGA), Sichtbereich: 0,8 x 0,6 cm 2.0

Inhalt: Mikroskop mit 43facher Vergrößerung, Adapter, Installations-CD, USB Kabel, Bedienungsanleitung

Material: Kunststoff

Maße: 8,5 cm, Ø 7 cm

561 381 13

125,21 / 149,-

Hand Kamera

Mit dieser handlichen, robusten Handkamera können digitale Fotos und kleine Videosequenzen in sehr guter Qualität aufgenommen werden. Sie ist leicht zu bedienen und daher auch sehr gut für Kinder geeignet. Ausflüge in den Wald können dokumentiert und anschließend ausgewertet werden. Auch im Rollenspiel kann die Kamera eingesetzt werden. Über eine Ladestation und eine USB Verbindung ist sie wiederaufladbar. Ein moderner Spaß, der vielseitige Möglichkeiten eröffnet. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Aufmerksamkeit, Konzentration

Betriebssystem: Windows 7, Windows 8, Windows 8.1

Technische Daten: Lithium-Ionen-Akku, 8-fach-Digitalzoom für Foto und Video, SD Kartenslot für bis zu 2 GB, 32 MB interner Speicher

Inhalt: Handkamera mit 2 Zoll Display, Ladestation (Akkuladefunktion ca. 9 h), AV-Kabel, Benutzerhandbuch

Maße: 16 cm x 12 cm x 9 cm

558 253 13

216,64 / 257,80

Endoskopkamera

Mit dieser Endoskopkamera lassen sich bisher verborgene Ecken erkunden. Durch ihren langen Schwannenhals und den abnehmbaren Monitor kommt sie auch in die kleinsten Hohlräume. Da die Kamerasonde (Sondenslänge 183 cm, Sondendurchmesser 0,8 cm) wasserdicht ist, können so z.B. Tiere im Wasser noch besser beobachtet werden. Ein tolles Instrument zur Erkundung. Batterien können direkt mitbestellt werden (560 044).

Förderung: Experimentierfreude, Aufmerksamkeit, Konzentration

Technische Daten: Batterieart: 4 AA, Lithium-Polymer-Akku, Batterien enthalten: Nein, Ladefunktion: über USB-Kabel laden

Inhalt: Endoskop-Kamera (Gewicht ca. 680 g), Magnetaufsatz, Hakenaufsatz, Spiegelauflauf, Composite Video-Kabel, Li-Po-Akku und USB-Ladekabel, Monitor-Armband-Halter, Bedienungsanleitung

Material: Kunststoff

561 191 13

247,06 / 294,-

Jetzt geht's über Stock und Stein

Outdoor Roboter

Der erste Roboter für draußen! Der Outdoor Roboter ist robust und auf verschiedenen Untergründen einsetzbar. Er ist wiederaufladbar und verfügt über verschiedenste Funktionen, wie z.B. Bluetooth, einen Hindernissensor und kann auch via App oder dem TacTile Reader (561 170 13) gesteuert werden. Es lassen sich bis zu 256 Schritte einspeichern. Er ist nicht wasserdicht.

Ab 3 Jahre.

Förderung: Erstes Programmieren, Experimentierfreude

Inhalt: Roboter (22 x 20 x 10,5 cm), USB-Ladekabel; inklusive 1 Anleitung

Material: Kunststoff

561 300 13

184,03 / 219,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erststichungsgefahr.



Regional bieten unsere Fachberater:innen **Workshops** zu unterschiedlichsten Themenbereichen bei Ihnen in der Einrichtung an.

Infos auf [dusyma.com/workshops](https://www.dusyma.com/workshops)



TomTec
Jeu de construction en bois



Bauhölzer TomTec 1000

TomTec ist ein Konstruktionsspiel mit einem innovativen Konzept von Tom Van der Bruggen, dem Erfinder von KAPLA. Das Holz, das für TomTec verwendet wird, ist so geschnitten, dass die Maserung parallel zur Schnittrichtung verläuft und das Holz sich nicht verbiegt, obwohl es sehr dünn geschnitten ist. Das macht die hohe Qualität dieses Spiels aus. Mittels Scharnierklemmen können die Holzplättchen verbunden werden und dadurch leichte, elegante und stabile Strukturen geschaffen werden. Bauwerke, Tiere, Werkzeuge, Formen... TomTec ist eine unerschöpfliche Quelle immer neuer Kreationen.

Hinweis: Nicht kompatibel zum klassischen KAPLA-System ohne Verbinders. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Teamarbeit/Kooperation, Fingerfertigkeit

Inhalt: 386 Bauhölzer (Längstes: 28 x 2,5 cm; kurzes: 2,5 x 2,5 cm x 0,4 cm stark), 640 Scharnierklemmen aus Kunststoff, 1 Ideenheft (in 6 verschiedenen Längen), Holzkiste (38 cm x 38 cm x 9 cm)

Material: Kunststoff, Pinie

551 620 13

116,81 / 139,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



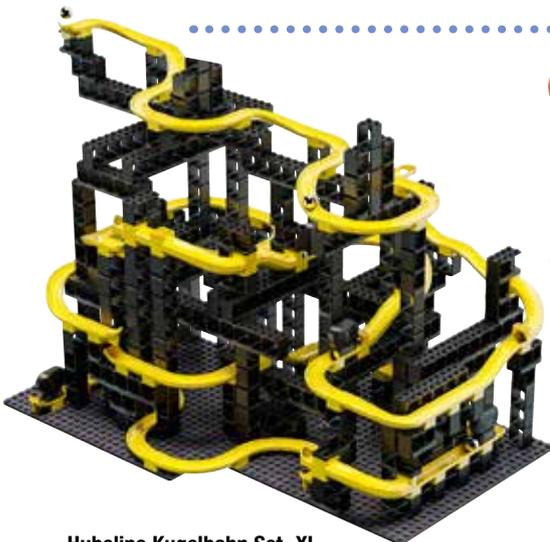
HUBELINO

Hubelino Kugelbahn Set
Ab 8 Jahre.

Förderung: Kreativität, Experimentierfreude, Fingerfertigkeit, Auge-Hand-Koordination

Material: Kunststoff

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



246
Teile

Hubelino Kugelbahn Set XL

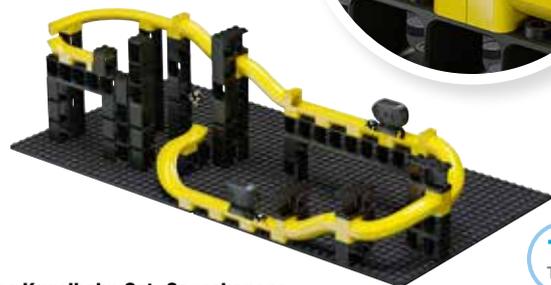
Dieses ausgefeilte Kugelbahn-System mit vielen unterschiedlichen Elementen bietet die Möglichkeit zu riesengroßen Konstruktionen. Durch die enthaltenen Gausskanonen ist dieser Baukasten darüber hinaus hervorragend um die Faszination an Magnetismus und kinetischer Energie zu entdecken. Alle Bauteile aus dem Set sind kompatibel mit gängigen Bausteinen anderer Hersteller. Die beigelegte Anleitung enthält bilderte Schritt-für-Schritt Anleitungen zum Aufbau verschiedener Kugelbahnen. Ideal für Baumeister, die eine riesengroße Magnet-Kugelbahn bauen wollen.

Inhalt: 4 Gausskanonen (3 x 2 x 1 cm), 84 Bahnelemente, 144 Konstruktionselemente, 2 Grundplatten (20,5 x 20,5 cm), 12 Metallkugeln (Ø 1 cm), inklusive Anleitung

551 655 13

150,42 / 179,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



70
Teile

Hubelino Kugelbahn Set Gausskanone

Dieses Set ist eine perfekte Ergänzung zur Hubelino Kugelbahn Set XL (551 655 13), kann aber auch für sich verwendet werden. Mit 70 Bauteilen lassen sich verschiedenste Magnet-Kugelbahnen konstruieren. Mit den enthaltenen Gauss-Kanonen lassen sich die Metallkugeln noch schneller durch die Kugelbahn bewegen und die Kraft des Magnetismus wird erlebbar gemacht. Alle Bauteile aus dem Set sind kompatibel mit gängigen Bausteinen anderer Hersteller. **Ab 8 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Experimentierfreude, Fingerfertigkeit, Auge-Hand-Koordination

Inhalt: 2 Gausskanonen (3 x 2 x 1 cm), 24 Bahnelemente, 38 Konstruktionselemente, 2 Grundplatten (20,5 x 20,5 cm), 4 Metallkugeln (Ø 1 cm), inklusive Anleitung

551 656 13

58,82 / 70,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.





NEU LEGO® Kreativ Bauset mit durchsichtigen Steinen

Dieses LEGO® Bauset mit durchsichtigen Steinen enthält jede Menge LEGO® Teile und Steine in allem möglichen Formen, Farben und Größen sowie zahlreiche Augen und Räder. Darüber hinaus sind 8 Bauideen (u. a. Vogel, Löwe, Roboter, Einhorn) enthalten. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Feinmotorik

Inhalt: 500 Teile

Material: Kunststoff

551 719 13

25,21 / 30,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

NEU LEGO® Mittelgroße Bausteine Box

Dieses LEGO® Bauset bietet eine große Auswahl an Steinen in 35 verschiedenen Farben sowie Fenster, Augen und viele Räder. Dies ermöglicht kreative Bauvorhaben und das Spielen mit unterschiedlichsten Fahrzeugen. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Feinmotorik, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen

Inhalt: 484 Teile

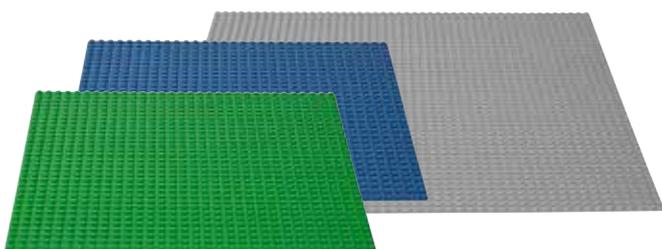
Material: Kunststoff

551 731 13

21,01 / 25,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

 Je 1 Bauplatte



LEGO® Bauplatte

Bauplatten in gewohnter LEGO® Qualität. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Experimentierfreude, Kreativität

Inhalt: Je 1 Bauplatte

Material: Kunststoff

551 670 13 Grün 7,06 / 8,40

Maße: 25,5 cm x 25,5 cm

551 671 13 Grau 13,28 / 15,80

Maße: 38 cm x 38 cm

551 672 13 Blau 7,06 / 8,40

Maße: 25,5 cm x 25,5 cm



Weitere exklusive
Produkte bei Ihrer
Fachberatung
im Außendienst



**BEST
SELLER**

100
Teile

Power Clix®
Die Bauteile halten einfach durch Magnetkraft. Schnell entstehen stabile und dennoch leicht aufklappbare Modelle. Es können eigene Netze gelegt und dann überprüft werden, ob tatsächlich ein Körper entsteht. **Ab 5 Jahre.**
Förderung: Experimentierfreude, Motorik, Räumliches Vorstellungsvermögen
Inhalt: 8 Parallelogramme, 8 Sechsecke, 8 Viertelkreise, 8 X-Formen, 18 Quadrate (6 x 6 cm), 18 Dreiecke, 14 Rechtecke, 18 Verbindungsstäbe, mit eingetzten Magnetkugeln, im Karton
Material: Kunststoff

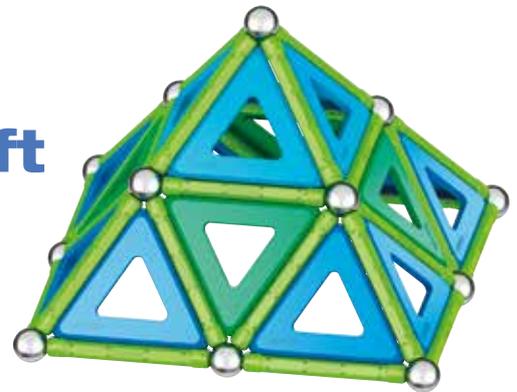
551 543 13 **278,99 / 332,-**
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

Konstruktionssysteme mit Magnetkraft

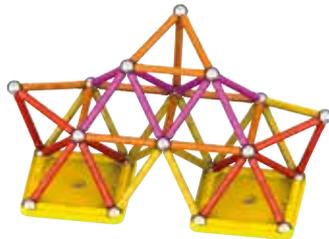
GEOMAG

Bei diesem Konstruktionssystem mit Magnetkraft sind die Stäbe extra groß und an beiden Enden magnetisch. Das Material ermöglicht erste physikalische Erfahrungen mit Magnetismus. **Ab 3 Jahre.**
Förderung: Kreativität, Dreidimensionales-Denken, Erfahren physikalischer Gesetzmäßigkeiten
Material: Recycling-Kunststoff, Metall

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



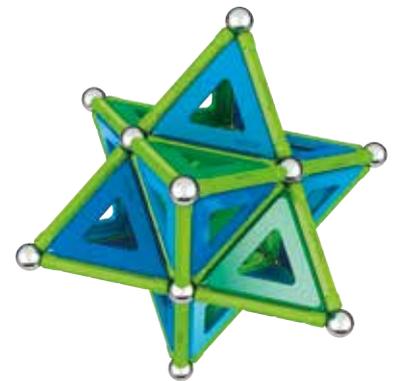
93
Teile



551 707 13 Classic 93-tlg. **50,42 / 60,-**
Inhalt: 44 Stäbe (5,8 cm lang in gelb, orange, rot und lila), 44 Kugeln (ca. Ø 1 cm), 2 quadratische Grundplatten gelb, 3 fünfeckige Grundplatten orange



114
Teile



551 708 13 Classic Panels 114-tlg. **58,82 / 70,-**
Inhalt: 36 grüne Stäbe (5,8 cm lang), 36 Kugeln (ca. Ø 1cm), 24 dreieckige 12 quadratische und 5 fünfeckige Paneele (grün, blau, hellblau)



Georello

Alles dreht sich! Wie greifen Zahnräder verschiedener Größe am Besten ineinander? Was passiert wenn man ein weiteres Zahnrad dazwischen ordnet oder gar eine Kette? Wer baut das größte, sich drehende Bauwerk? Auf spielerische Art lernen Kinder einfache und grundlegende mechanische Gesetzmäßigkeiten kennen. **Ab 5 Jahre.**
Förderung: Physikalische Eigenschaften/Phänomene kennen lernen, Mathematische Vorläuferkompetenzen
Inhalt: 18 rote Verbindungen mit 4-Weg Verbindungen, 1 Kette mit 46 Teilen, 80 Gelenke, 70 Säulen, 5 kleine, 7 mittlere und 2 große Zahnräder, 8 schwarze Sockel, 2 Rotoren mit Riemen, 2 Kurbeln, im Karton
Material: Kunststoff

558 120 13 Tech **36,30 / 43,20**
Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.



i Luxy Leuchtbausteine gibt es auch satiniert und heißen Lumi Lichtbausteine



Luxy Leuchtbausteine

Da die Luxy Leuchtbausteine exakt den Maßen der bekannten Dusyma Uhl Bausteine (183 214 13), der Schmuck- (128 316 13, 128 317 13, 128 318 13) und der Juwelenbausteine (103 008 13) entsprechen, können sie mit diesen in farbenprächtigen Bauwerken kombiniert werden. Lieferung mit transparentem Deckel.

Förderung: Fingerfertigkeit, Motorik, Kreativität, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Farbwahrnehmung, Formendifferenzierung

Material: Acrylglas

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre., Kleinteile, Erstickungsgefahr.



i kompatibel mit allen Bausteinen in Uhl-Maßen



Uhl Bauplättchen

Die Uhl Bauplättchen sorgen ähnlich wie die bekannten Uhl Bausteine (183 214 13) für ein neues Bauerlebnis. Sie sind kombinierbar mit allen Bausteinen in Uhl Maßen sowie den Lumis (103 273 13) und Luxys (103 330 13). Besonders die Feinmotorik wird bei den Uhl Bauplättchen gefördert. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Formendifferenzierung und -Zuordnung, Feinmotorik, Geschicklichkeit, Kreativität

Inhalt: 96 Uhl Bauplättchen, 1 Uhl Bausteinkasten (30 x 23 x 8,5 cm)

Material: Buche

Maße: 13,3 cm x 3,33 cm x 0,83 cm

183 205 13

74,71 / 88,90

1 **103 325 13 Luxy bunt im Holzkasten** **302,10 / 359,50**

Inhalt: Je 80 Steine (Säulensteine, Brückenbogen, Halbkugeln, diagonale geteilte Quader, halbe Quader, Quader 6,66 x 3,33 x 1,66 cm), 14 glasklare Platten, 1 Holzbaukasten in Buche, satiniertes Boden (20,6 x 20,6 x 7 cm), 1 Acrylglasdeckel transparent

2 **103 328 13 im Karton bunt** **99,08 / 117,90**

Inhalt: Je 28 Steine (Säulensteine, Brückenbogen, diagonale Ziegel, Halbkugeln, Quader, Ziegel), und 4 Platten in glasklar

Perfekte Ergänzung zu unserer neuen Themenwelt Park & Build



NEU Bauplatten Architekt

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt

Die Bauplatten Architekt kombinieren in ihrer Grundform runde und eckigen Elemente, die zu modernem Bauen anregen. In Kombination mit weiteren Baumaterialien entstehen allerlei Freispielmöglichkeiten sowie eine gelungene Basis für das Kleine-Welt-Spiel. Zudem eignen sich die vielfältig einsetzbaren Platten als Ergänzungen für Park & Build (183 195 13), indem sie das Parkhaus um zusätzliche Ebenen erweitern. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Kreativität, Dreidimensionales-Denken

Inhalt: 2 Bauplatten (50,0 cm x 42,0 cm x 0,8 cm)

Material: Birke Multiplex, natur lackiert

183 192 13

49,58 / 59,-



NEU Luxy Bauplättchen

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt

Die transparenten Luxy Bauplättchen sind eine wertvolle Ergänzung zu unseren Luxy Leuchtbausteinen und Uhl-Bausteinen, da sie dem gleichen Grundmaß folgen. So können sie zu ausgefallenen Bauwerken kombiniert werden und sorgen für ein neues Bauerlebnis. Setzt man die Bauplättchen im Konstruktionsspiel bei Park & Build (183 195 13) ein, sind sie auch dort ein echter Hingucker. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Fingerfertigkeit, Kreativität, Abstraktions- und Vorstellungsvermögen, Dreidimensionales-Denken, Planerisches Vorgehen

Inhalt: 24 Plättchen (13,3 x 3,33 x 0,8 cm), 3 Quadrate (6,66 x 6,66 x 0,8 cm);

Karton mit transparentem Deckel

Material: Acrylglas

103 541 13

82,35 / 98,-

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Schnitt- und Stichgefahr durch scharfe Kanten und Spitzen.



Kreatives Gestalten mit Licht



Leuchtende Muster

Spielidee: Eine Idee aus der Klax-Pädagogik. Ob als Mandala oder mit Naturmaterialien bestückt – die Platten und Folien von „Leuchtende Muster“ laden Kinder dazu ein, Farb- und Mustereffekte zu erleben. Die bunten farbigen Platten können mit Hilfe der Würfel übereinandergelegt werden, so dass Farbmischungen erzeugt werden. Legt man nun zusätzlich die Mandalafolien darauf, entstehen Muster, welche immer wieder neu verändert werden können. Die fluoreszierenden Kanten bieten einen zusätzlichen ästhetischen Anreiz.

Ab 4 Jahre.

Förderung: Auge-Hand-Koordination, Farbwahrnehmung, Kreativität, Visuelle Wahrnehmung, Ästhetisches Empfinden

Inhalt: 3 fluoreszierende Acrylplatten (gelb, orange, blau, ca. 33 x 33 cm), 8 Musterfolien aus recycelter PE-Folie (25 x 25 cm), 12 Holzwürfel (Buche, Kantenlänge 6,7 cm); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Acryl, Recycling-Kunststoff, Buche

103 520 13

138,66 / 165,-

buchtipp



Aktionstablets – Muster in Licht und Schatten

A. Bostelmann. Welche Farbe hat das Licht? Welchen Schatten wirft ein Korken? Wie duften Blätter, Blüten und Gewürze? Beim Untersuchen der Naturmaterialien entwickeln Kinder ein natürliches Verständnis für Ästhetik und die Zusammenhänge dieser Welt. Wie Sie im Kindergarten Lernanlässe voller Schönheit und Sinnlichkeit schaffen und dabei bewusst für Momente der Faszination und Neugier sorgen, erfahren Sie in diesem Buch. 112 Seiten, 18 x 23 cm.

808 539 13

21,31 / 22,80



Landschaften und Brücken mit dem Dusy Schrauber bauen und mit dem Straßentape 500 376 13 bekleben



Dusy Schrauber

Spielidee: Stephanie Dietmann

Aus alten Kartons werden Flugzeuge, Autos, Möbel usw. Mit diesem praktischen Schrauber kann jeder zu einem Baumeister werden. Die Kurbel lässt sich leicht bedienen. Der Dübel wird auf den Bohrer aufgesetzt und kann direkt auch in mehrere Schichten Pappe eingeschraubt werden. Die Verbindung ist sehr stabil, der Dübel kann nach Gebrauch herausgeschraubt und wieder verwendet werden. Bohren und Schrauben ist beides möglich. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Kreativität

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Kleinteile, Erstickungsgefahr.

Set

Inhalt: 1 Schrauber, 1 Bohraufsatz, 1 Bithalter; (inklusive 100 Gipskartondübel)

Material: Metall, Buche

Maße: 10 cm x 18 cm

103 732 13

47,48 / 56,50

i Bitte Werkzeug unter Aufsicht verwenden.

BEST SELLER



Dusy Schrauber

Inhalt: 1 Schrauber, 1 Bohraufsatz, 1 Bithalter

Material: Metall, Buche

Maße: 10 cm x 18 cm

103 734 13

43,61 / 51,90

Dübel

Inhalt: 400 Dübel (Gipskartondübel 2,5 cm)

103 733 13

28,99 / 34,50



Bastelpaket für den Kunstunterricht



Bastelpaket

Inhalt:

- 144 x Dusyma Wachsmalkreiden
- 6 x Aqua Tint (gelb, rot, hellgrün, hellblau, magenta, lila)
- 50 x Pasteurpipetten
- 6 x Dusyma Bastelkleber
- 100 x Schmucksteine
- 24 x Dusyma Klebestift 20 g
- 6 x Buddy Farbstifte
- 72 x Glitzer-Kleber
- 6 x Kinderschere blau,
- 20 Platten Moosgummi A3
- 500 Blatt Faltblätter 20 x 20
- 100 Bogen Aquapapier
- 192 Blatt Papier-Mustermix
- 500 Blatt Kopierpapier A3

562 339 13

226,05 / 269,-

SparPreis

269,-

mehr als
1.926 Teile

Ideal für den Einsatz im Schulunterricht oder für die Beschäftigung im Hort

NEU Hi-Lo Percussionset

Die beiden Grundklänge „Hi“ und „Lo“ können jedem Instrument durch einfachen Druck der Hand oder verschließen spezieller Resonanzlöcher entlockt werden und bieten dadurch neue Klangmöglichkeiten. Die „Hi-Lo“-Serie steht für ein besonders ergonomisches und innovatives Design sowie für extrem robuste Materialien und eine hochwertige Verarbeitung.

Förderung: Musikalische Förderung, Rhythmusgefühl, Auditive Wahrnehmung

Inhalt: 6 Instrumente (Hi-Lo Guiro, Hi-Lo Vibra, Hi-Lo Agogo, Hi-Lo Shaker (Ø 7,5 cm),

Hi-Lo Maracas (2 Stück, je 20 cm), Hi-Lo Tambourine (23 cm)); inklusive Baumwollbeutel

Material: ABS Kunststoff

553 870 13

91,60 / 109,-



Hi-Lo Vibra

Hi-Lo Agogo



Hi-Lo Shaker



Hi-Lo Guiro



Hi-Lo Tambourine



Hi-Lo Maracas



Original
Dusyma

i Tipp an Pädagog:innen: Greifen Sie das Thema gesunde Ernährung, Herkunft der Lebensmittel oder Essverhalten mit der Ernährungspyramide auf.

Ernährungspyramide

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt

Die Pyramide zur gesunden Ernährung ist in verschiedene Schichten eingeteilt und zeigt die angestrebte Gewichtung der verschiedenen Lebensmittelgruppen in unserer Ernährung. Die Basis der Pyramide steht für das, was wir viel zu uns nehmen sollten, und an der Spitze findet sich, was nur in gewissen Grenzen gut ist. Dabei sind alle Lebensmittel erlaubt, wenn sie im richtigen Verhältnis zueinanderstehen. Der Umgang mit echten Lebensmitteln mit allen Sinnen steht bei unserer bestückbaren Ernährungspyramide im Vordergrund. Die Pyramide dient hier sehr anschaulich der Kategorisierung der vielfältigen Lebensmittel, z.B. der Lieblings Speisen oder der ausgesuchten Mahlzeiten des Kochtages. Das wertschätzende Verarbeiten der Lebensmittel, das Teilen und das anschließende gemeinsame Genießen fördert zudem die Kommunikation, stärkt den Zusammenhalt der Gruppe und ist ein wichtiger Faktor der menschlichen Esskultur. **Ab 4 Jahre.**

Förderung: Erkennen von Zusammenhängen, Kommunikation, Sensorik

Inhalt: Pyramide mit 6 Stufen, Spielanleitung, Materialkästen (402 186 13) bitte separat bestellen, Lieferung zerlegt, inkl. Montagematerial, einfache Selbstmontage

Material: Birke Multiplex, lackiert

Maße: 113 cm x 36 cm

103 525 13

252,02 / 299,90

Gegen Klappen sichern!



Exklusives Lebensmittelset bei Ihrem **Fachberater:in** im **Außendienst** erhältlich

i Ohne Dekoration

Materialkasten Ahorn Optik

Boden in die Seitenteile der Kästen eingenetzt.

Inhalt: 1 Materialkasten passend für DIN A4

Material: Buchemassivholz, 2-fach lackiert

Maße: 23,3 cm x 35 cm x 14 cm

402 186 13

36,13 / 43,-

zzgl. Frachtkosten

Kostenlose **ARBEITSBLÄTTER** unter dusyma.com/ernaehrung oder mit **300 432** dazu bestellen entwickelt von

Klett MINT



Original
Dusyma



Frisch auf den Tisch

Spielidee: designdirect

Wachsen Bananen auf dem Baum? Wo wachsen Kiwis? Wie sehen Radieschen innen aus? Haben Gurken Kerne? Mit „Frisch auf den Tisch“ wird elementares Wissen um Herkunft, Art und Aussehen von Lebensmitteln vermittelt. Ein freies Sortier- und Legespiel, das das Bewusstsein der Kinder für gesunde Lebensmittel sensibilisiert, Freude am Erzählen und das Interesse an gesunder und ausgewogener Ernährung weckt. Durch die realistische Fotodarstellung der Nahrungsmittel auf den Bildkarten und die Vielseitigkeit hat das Spiel einen hohen pädagogischen und ästhetischen Wert. Schon die Kleinen haben Spaß daran, Obst und Gemüse nach Farben und Aussehen zu sortieren. Anspruchsvoller wird es, wenn mehrere Kategorien auf den Tafeln zugeordnet werden sollen: Welche Früchte wachsen auf dem Baum und welches Gemüse wächst über oder unter der Erde? Gehört die Birne zum Obst? **Ab 1 Spieler. Ab 3 Jahre.**

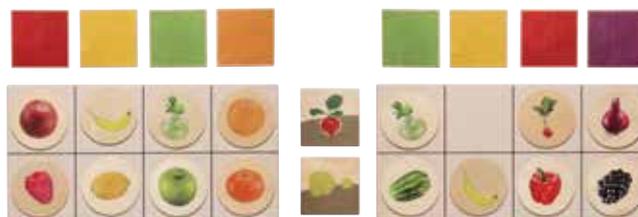
Förderung: Alltagswissen, Freude am Lernen, Sprachkompetenz

Inhalt: 110 runde Bildkarten (Ø 6 cm), 5 Sortiertafeln mit Einteilung (14 x 28 cm), 7 x 2 Farbkarten (6 x 6 cm), 10 x 2 Themenkarten (6 x 6 cm); inklusive 1 Spielanleitung

Material: Birkenperrholz

103 916 13

195,38 / 232,50



Kategorie: Farben

Über/ Unter der Erde



Innen und Außen

Von hier - von weit weg



NEU Aktionsrad

Das Rad wird gedreht und dann wird es spannend: Welche Bewegung muss nachgeahmt werden? Manche Bewegungen erfordern Gleichgewicht, andere sind etwas herausfordernder, aber alle machen Spaß. Auf der Rückseite der Scheibe befindet sich ein Farbspiel für noch mehr Spielmöglichkeiten. **Ab 1 Spieler. Ab 3 Jahre.**

Förderung: Koordinationsvermögen, Geschicklichkeit, Gleichgewicht

Inhalt: 1 Drehscheibe, 1 Spielscheibe (beidseitig bedruckt)

Material: Sperrholz

Maße: Ø 40 cm

560 868 13

33,61 / 40,-

Wurf- und Fangspiel

Das etwas andere und abwechslungsreiche Wurf- und Fangspiel. Viele kreative und temporeiche Spiele im Team sind möglich. Absprachen und Kooperationen sind erforderlich. **Für 2 - 12 Spieler. Ab 4 Jahre.**

Förderung: Geschicklichkeit, Soziale Kompetenzen

Inhalt: 1 Set (6 Wurfnetze ca. Ø 35 cm mit elastischen Haltebändern ca. 60 cm, 6 Säckchen mit Granulat gefüllt ca. 9 x 9 cm, 1 Ball mit Gewebehülle, 1 Aufbewahrungstasche)

Material: 100 % Polyester, 100 % Nylon, Innenfutter: Granulat

552 119 13

94,96 / 113,-

Bewegungsspiele für draussen

Auf die Plätze, fertig ... los!



NEU Buzzer Timer

Wenn der rote Button gedrückt wird, wird die Zeit gestoppt. Dieser Timer zeigt immer die beste Zeit, ist also ideal geeignet für Spiele und Sportarten mit Wettkampf-Charakter. **Ab 3 Jahre.**

Inhalt: 1 Timer (benötigt werden 3 AA/Micro-Batterien, nicht im Lieferumfang enthalten)

Material: Kunststoff

Maße: 10 cm x 10 cm x 10 cm

557 278 13

25,21 / 30,-



NEU Handpfeife

Die hygienische Alternative zur traditionellen Trillerpfeife. Handpfeife für den mobilen Einsatz im praktischen Aufbewahrungsbeutel. Der typische Pfiff entsteht durch das Zusammendrücken des Blasebalgs, je nach Intensität entsteht dadurch ein leiser oder lauter Trillerpfeifton. Mit Metallring zur Anbringung einer Schnur. **Ab 3 Jahre.**

Inhalt: 1 Stück mit Aufbewahrungsbeutel

Material: Vinyl

Maße: 6 cm

552 279 13

10,50 / 12,50

**Original**
Dusyma**Sacky**

Spielidee: Dusyma Ideenwerkstatt

Der Sacky ist ein lustiges Bewegungsspiel, in dem alleine oder in der Gruppe unterschiedliche Transport- und Bewegungsweisen ausprobiert werden. Auf den Würfelseiten zeigt die jeweilige Grafik dem Spieler, wie der Sacky zu transportieren ist. Ein kreatives, motivierendes Spiel in der Einrichtung, für den Schulhof oder für unterwegs. **Ab 5 Jahre.**

Förderung: Grobmotorik, Geschicklichkeit, Gleichgewicht**Material:** 100 % Polyester, beschichtet, Innenfutter: Kunststoffkugelchen**Maße:** 9 cm x 9 cm x 9 cm**103 870 13 Sacky****25,04 / 29,80****Inhalt:** 1 Stück; inklusive 1 Spielanleitung**103 869 13 Sacky Team****90,08 / 107,20**

Dieses Set bietet zusätzlich zu den drei enthaltenen Sackys sechs Ringe, welche als Ziel- oder Start/Endmarkierungen für Parcours eingesetzt werden können. Somit werden weitere Spieler einbezogen und es ergeben sich neue Spielvarianten.

Inhalt: 3 Sacky, 6 Ringe (Ø 30 cm), Aufbewahrungstasche; inklusive 1 Spielanleitung**Maße:** Sacky ca. 9 x 9 cm, Ringe Ø 38 cm**NEU Motorikelemente eco**

Diese Motorikelemente bieten eine umweltfreundliche Alternative zu bisherigen Sportgeräten: es besteht zu 100 % aus recyceltem Kunststoff. Bei der Herstellung wird hierfür nur der Kunststoff verwendet, der aus der sonstigen Produktion des Herstellers übrig bleibt. Somit wird auch Material, das ansonsten die Umwelt belastet hätte, zu 100 % dem Herstellungszyklus wieder zugeführt. **Ab 3 Jahre.**

Förderung: Koordinationsvermögen, Grobmotorik**Inhalt:** Jeweils 1 Stück**Material:** Recycling-Kunststoff**Gymnastikreifen eco**

Flacher und flexibler Gymnastikreifen, stabil und kehrt immer wieder in die ursprüngliche Form zurück.

Maße: Ø 60 cm**557 276 13****6,64 / 7,90****Markierungskegel eco**

Ein vielseitig einsetzbarer Kegel mit 12 Löchern, passend für flache Reifen und Stäbe.

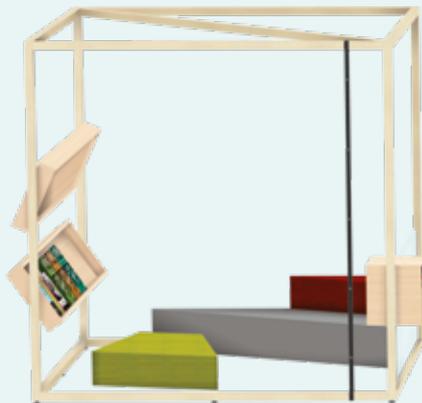
Maße: 30 cm**557 275 13****6,30 / 7,50****Dusyma**
Unseren
Kindern zuliebe

Original
Dusyma



DusyDO

MACHT'S MÖGLICH



RaumWürfel
MACHT'S VIELSEITIG!



RaumFormen
MACHEN ALLES MIT!



Vielfältig - wie im Alltag - geht es bei DusyDo zu.

Der **RaumWürfel** macht's vielseitig: Von der SchreibWerkstatt bis zum Theater – kreieren Sie einen Raum im Raum.

RaumHäuser machen's lebendig und sind mobil: Als Rückzugsort oder individueller Spielraum. Unsere **RaumFormen** machen's mit: Die leichten Polster, Podeste und Teppiche passen zu allen DusyDo Möbeln, sind vielseitig und flexibel nutzbar, kreieren und definieren Räume, Nischen und Ecken.

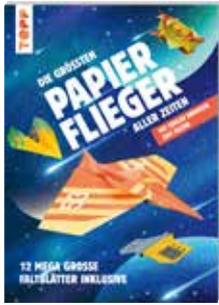
Die **RaumTalente** machen schließlich was Sie wollen: Die Basis unserer modularen Möbelwelt sorgt für viel Stauraum, Präsentationsflächen, Lernstationen und vielfältige Spielmöglichkeiten: **VIELES IST ERLAUBT UND FAST ALLES MÖGLICH!**



RaumHäuser
MACHEN'S LEBENDIG!



RaumTalente
MACHEN WAS DU WILLST!



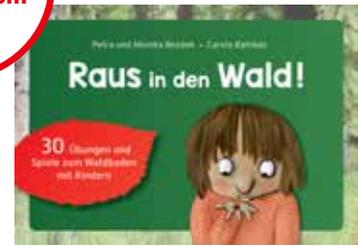
NEU Die größten Papierflieger aller Zeiten
 D. Meißner. Das Buch enthält 12 XXL-Faltblätter (30 x 42 cm groß) mit coolen Designs zum Herausstrennen und Losfalten, zahlreiche Faltzeichnungen und extra Drohnenmodellen mit Schritt für Schritt Anleitungen! Darüber hinaus gibt es ein Kapitel mit grundlegenden Flugtipps, sowie Logbuchseiten zum Download, in das die Flugversuche eingetragen werden können. **Ab 6 Jahre.** 48 Seiten, Softcover. 30,0 x 42,0 cm.

808 511 13 11,36 / 12,15



NEU Der kleine Heine. Rätselmix 1
 S. Heine. Welches H kräht früh am Morgen? Was ist das Gegenteil von feige? Und wie viel ergeben 53 minus 24? Dieser „Rätselmix“ aus der Schmiede des erfolgreichen Rätselmachers lässt das Herz von Rاتفans und Gehirnakrobaten höher schlagen. Von einfachen Bilderrätseln über anspruchsvolle Buchstaben-salate bis hin zu kniffligen Rechenpyramiden liefern die rund 80 Rätsel und Denkaufgaben jede Menge Knobelspaß. Ob alle Ergebnisse richtig sind, verrät der große Lösungsteil am Ende des Buches. **Ab 8 Jahre.** 96 Seiten, Softcover. 14,8 x 21,0 cm.

808 552 13 5,56 / 5,95



NEU Raus in den Wald
 M. Bezdek, P. Bezdek, C. Bambas. Bewegen, spielen, entspannen: den Wald mit allen Sinnen erleben. Mit den 30 Bewegungsspielen wird der Waldaufenthalt zu einem Erlebnis. Bunte Illustrationen und leicht verständliche Anleitungen zeigen, wie Kinder den Wald beim Spiel mit Naturmaterialien achtsam wahrnehmen und sich dabei entspannen können. Ideal für den Waldkindergarten, Waldprojekte oder Waldtage im Hort. **Ab 5 Jahre.** 32 Karten, 21 x 14,8 cm.

808 547 13 16,82 / 18,-



30 Power-Pausen für Kinder
 E. Leitenstorfer. Diese Übungskarten für Kita und Grundschule beschreiben effektive Übungen aus Kinesiologie, Kinder-Yoga und Gehirnjogging für Bewegungsstunde, Sportunterricht oder die bewegte Pause. Viele Übungen sind im Kreis, in der Halle, draußen oder sogar am Platz möglich und erfordern kein oder nur wenig Material wie Bälle oder Tücher. 32 Seiten, 14,8 x 21 cm.

808 523 13 16,82 / 18,-



Gefühle verstehen, Gemeinschaft erleben
 U. Blucha, M. Schuler. Dieses Praxisbuch deckt alle wichtigen Schwerpunkte der sozial-emotionalen Förderung ab: Vom Umgang mit Gefühlen, der Stärkung der Gemeinschaft über die Förderung von Empathie und Konfliktlösungsstrategien bis hin zur Auseinandersetzung mit Werten ist hier alles enthalten. Zu jedem Bereich bietet das Buch eine abwechslungsreiche Mischung aus Spielen, Geschichten, Liedern, Kreativideen und Bewegungsangeboten. 88 Seiten, Softcover. 27 x 21 cm.

808 516 13 19,63 / 21,-



Das Kosmos Buch der Technik
 Ob Handy, Fernseher oder Autos: Die Technik, die wir täglich nutzen, entwickelt sich in atemberaubendem Tempo. Leicht verständlich und mit beeindruckend detaillierten Illustrationen erklärt dieses Buch den Aufbau von ca. 300 Geräten und Maschinen aus unserem Alltag und zeigt, wie sie funktionieren. Zusätzliche Infokästen erläutern die Grundlagen und bieten Wissenswert-Skurries. **Ab 8 Jahre.** 160 Seiten, Hardcover. 27,7 x 22,5 cm.

808 434 13 20,56 / 22,-



Gemeinsam retten wir die Erde
 L. Spilsbury, H. Kai. Kinder lernen die Natur und ihre Schönheit von klein auf kennen. Sie sehen aber auch den Plastikmüll, der einfach auf dem Boden liegt, riechen die Abgase in der Luft und hören von Naturkatastrophen. Dieses Sachbilderbuch erklärt Kindern anschaulich und mit Hilfe konkreter Beispiele, warum ein sauberer Planet für uns Menschen so wichtig ist und was jeder Einzelne tun kann, damit es der Erde gut geht. **Ab 5 Jahre.** 32 Seiten, Hardcover. 22,6 x 22,6 cm.

808 485 13 9,35 / 10,-



Wir sind gleich und doch verschieden
 L. Spilsbury, H. Kai. Wir Menschen haben viel gemeinsam, ganz egal wo und wie wir leben. Aber bunt wird unsere Welt erst durch die Unterschiede, weil wir verschiedene Sprachen sprechen, andere Kleidung tragen, anders essen, spielen und feiern. Dieses Bilderbuch erklärt Kindern anschaulich, was Bräuche, Traditionen und Werte sind und wie wir Toleranz üben können. **Ab 5 Jahre.** 32 Seiten, Hardcover. 22,6 x 22,6 cm.

808 486 13 9,35 / 10,-



Die wunderbare Welt der Eiche
 Von den Wurzeln bis zum Wipfel - überall entdecken wir Tiere, die in dem Baumriesen eine Heimat, einen Unterschlupf oder Nahrung finden. All die Lebewesen, die uns in der Natur meist verborgen bleiben: vom kleinsten Käfer bis zum imposanten Greifvogel - werden hier in diesem Sachbilderbuch anschaulich vorgestellt. **Ab 6 Jahre.** 72 Seiten. 33,8 x 25,1 cm.

808 471 13 18,69 / 20,-

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

1. [Allgemeines]

1.1. Die nachstehenden allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dusyma Kindergartenbedarf GmbH (Dusyma GmbH) sind Bestandteil aller Angebote, Lieferungen, Verträge und sonstigen Leistungen an seine Kunden (Verbraucher und Unternehmer).

1.2. Im Sinne dieser Geschäftsbeziehung, ist:

- ein Verbraucher jede natürliche Person, die einen Vertrag zu einem Zweck abschließt, der überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden kann.

- ein Unternehmer ein gewerblicher, behördlicher oder selbstständiger Endabnehmer wie Kindergärten, Krippen, Schulen, Horte, Heime, Praxen, Krankenhäuser, Behinderten-Einrichtungen und ähnliche Institutionen sowie Vereine, juristische Personen sowie rechtsfähige Personen- oder Kapitalgesellschaften, die bei Abschluss eines Rechtsgeschäftes mit uns in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handeln.

1.3. Gegenüber Unternehmen gelten ausschließlich unsere Geschäftsbedingungen. Abweichende Bedingungen erkennen wir nicht an, es sei denn, wir haben ihrer Geltung ausdrücklich schriftlich zugestimmt oder durch die Teilnahme an Ausschreibungen mit abweichenden Geschäftsbedingungen, diesen zugestimmt. Unsere Geschäftsbedingungen gelten ansonsten auch dann, wenn wir in Kenntnis entgegenstehender oder von unseren Geschäftsbedingungen abweichenden Bedingungen die Leistung an den Kunden vorbehaltlos erbringen.

1.4. Der Abschluss von Verträgen erfolgt ausschließlich in deutscher oder englischer Sprache.

2. [Angebot, Bestellvorgang und Vertragsabschluss]

2.1. Das Angebot richtet sich gleichermaßen an Verbraucher und Unternehmer.

2.2. Es gilt stets der Warenpreis zum Zeitpunkt der Bestellung. Ein Katalog verliert mit Erscheinen der jeweiligen Neuausgabe seine Gültigkeit. Unsere Angebote sind freibleibend. Bei der Erstellung unseres Internetangebotes und der Kataloge können wir Fehler nicht ausschließen. Können wir eine Bestellung nicht annehmen, informieren wir den Kunden hierüber.

2.3. Angebote in unseren Online-Shops können befristet sein. Einzelheiten ergeben sich aus der jeweiligen Produktbeschreibung. Trotz sorgfältiger Bevorratung kann es vorkommen, dass ein Aktionsartikel schneller als vorgesehen ausverkauft ist und wir deshalb eine Bestellung des Aktionsartikels nicht annehmen können.

2.4. Indem der Kunde per Internet, E-Mail, Telefon, Fax, Post oder über einen Außendienstmitarbeiter eine Bestellung an uns übersendet, gibt der Kunde ein Angebot zum Abschluss eines Kaufvertrages mit uns ab.

2.5. Per Internet bestellen Kunden, indem sie Artikel in den Warenkorb legen, die Kasse aufrufen, ihr Kundenkonto aufrufen bzw. ein Kundenkonto eröffnen, die Versandinformationen übermitteln, die Zahlungsweg wählen und die Zusammenfassung der Bestellung bestätigen. Der Kaufvertrag kommt bei Bestellung per Internet nicht bereits durch die vom Server automatisch versandte Bestellbestätigung zustande, sondern erfolgt seitens der Dusyma GmbH erst durch Versand der Ware oder einer gesonderten ausdrücklichen Annahmeerklärung.

2.6. Bestellungen werden von uns gespeichert. Sollten Kunden die Daten ihrer Bestellungen verlieren, wenden Sie sich bitte per E-Mail, Telefon, Fax oder Post an uns. Wir senden eine Kopie der Daten ihrer Bestellung gerne zu.

2.7. Angaben über unsere Ware (insbesondere Daten, Maße etc.) sind nur ungefähr und annähernd; sie stellen keine Garantie bezüglich der Beschaffenheit der Ware dar, es sei denn, die Garantie erfolgt ausdrücklich. Geringfügige Abweichungen und technische Änderungen gegenüber unseren Abbildungen oder Beschreibungen bleiben ausdrücklich vorbehalten.

2.8. Gültig sind jeweils unsere aktuellen Unterlagen, Konstruktions- und Ausführungsänderungen, welche die Funktion und Qualität der abgebildeten Produkte nicht negativ beeinflussen, behalten wir uns vor; sie geben keinen Grund zur Beanstandung.

2.9. Für Unternehmen können besondere Wünsche hinsichtlich der Ausführung und Aufmachung der Waren berücksichtigt werden, wenn geschlossene Fabrikationsaufträge auf große Mengen erstellt werden. Sich hieraus ergebende Mehrkosten gehen zu Lasten des Unternehmers.

3. [Preise, Zahlungs- und Lieferbedingungen]

3.1. Für Verbraucher und Unternehmer verstehen sich alle Preise, sofern nicht gesondert ausgewiesen, inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer in der jeweils geltenden Höhe. In unseren Katalogen benennen wir zusätzlich zum Bruttopreis auch den Nettopreis. Die Mehrwertsteuer wird in der Rechnung separat ausgewiesen. Zahlungen können per Vorauskasse oder per Rechnung erfolgen.

3.2. Für Verbraucher gilt:

3.2.1. Es besteht kein Mindestbestellwert

3.2.2. Bei Erstbestellung kann eine Zahlung per Vorauskasse stattfinden.

3.2.3. Bei Artikeln, die direkt von unseren Herstellern geliefert werden = Streckenlieferungen, erfolgt die Zahlung stets per Vorauskasse.

3.2.4. Der Versand der Ware erfolgt nach Wahl der Dusyma GmbH, bei Streckenlieferungen nach Wahl des Vorlieferanten.

3.2.5. Die Lieferkosten werden von uns gemäß unserer Übersicht zu den Versandkosten berechnet. Wir sind zu Teillieferungen berechtigt. Sofern Teillieferungen durchgeführt werden, übernehmen wir die zusätzlichen Versandkosten, sofern sie von uns verursacht sind.

3.3. Für Unternehmer gilt:

3.3.1. Der Mindestbestellwert für Händler in Deutschland beträgt 250,- Euro netto, für Unternehmer die Wiederverkäufer außerhalb Deutschlands sind, beträgt der Mindestbestellwert 500,- Euro.

3.3.2. Erstbestellungen werden gegen Vorauskasse abgewickelt, es sei denn, die Dusyma GmbH stimmt einer anderen Zahlungsart ausdrücklich schriftlich zu.

3.3.3. Die Lieferung erfolgt, sofern nichts anderes vereinbart ist, ab Werk auf Kosten und Gefahr des Unternehmers zu den am Tage der Lieferung gültigen Preisen. Gewünschte Sendungsveränderungen erfüllen wir gerne, die hierdurch entstehenden Mehrkosten gehen zu Lasten des Unternehmers.

3.3.4. Bei Lieferungen in Länder außerhalb Deutschlands können für Wareneinführen Einfuhrabgaben anfallen, die der Unternehmer zu tragen hat. Die Höhe der Einfuhrabgaben variiert in verschiedenen Zollgebieten. Für die ordnungsgemäße Abführung aller notwendigen Zölle und Gebühren ist der Unternehmer verantwortlich.

3.3.5. Lieferungen auf Inseln erfolgen bis zum Anleger auf dem Festland. Die Transportkosten ab dem Anleger übernimmt der Kunde, und rechnet direkt mit dem örtlichen Speiditeur ab, oder die Kosten werden gesondert in Rechnung gestellt.

3.3.6. Für Unternehmer, die Wiederverkäufer sind, werden gesonderte Verpackungen zum Selbstkostenpreis berechnet.

3.3.7. Aufrechnungsrechte stehen einem Unternehmer nur zu, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgesetzt oder von uns anerkannt sind.

3.4. Wir liefern die bestellte Ware an die vom Kunden in der Bestellung angegebene Adresse entsprechend der gewählten Zahlungsart. Eine Lieferung gegen Rechnung an Postlager, Postadressen, Packstationen, Postfilialen und Postfilialen ist nicht möglich.

3.5. Die im Internet und in unseren Katalogen genannten Bruttopreise verstehen sich ohne Montage. Auf Wunsch kann eine Montage gemäß den nachfolgenden Bestimmungen stattfinden. Die Kosten werden nach Aufwand berechnet. Ab einem Brutto-Auftragswert innerhalb Deutschlands von 7.000,00 € (ohne Spielmaterial und Spielgeräte) werden die Möbel (ausgenommen Küchen, Möbel mit zweiter Spielenebene, Strom/Elektro sowie Sanitär) kostenfrei montiert. Spielmaterial, Fahrzeuge, Wandspiele sowie Spiel- und Kleinmöbel sind zur Selbstmontage. Der

Kunde hat sicherzustellen, dass am Liefertag die entsprechenden Räumlichkeiten fertiggestellt und Zufahrtswege freigestellt sind, so dass eine Montage auf Wunsch erfolgen kann. Sofern diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, ist ein weiterer Montagetermin erforderlich, der mit zusätzlichen Kosten verbunden ist. Bei Spielplatzgeräten muss das Gelände vorbereitet sein (frei von Baumstümpfen und anderen Hindernissen). Die Montagekosten bei Außenspielgeräten beinhalten den Aufbau bei einer Bodenklasse von 1 bis 3, Beton oder feiner Untergrund wird extra bzw. nach Aufwand berechnet. Der Aushub wird bauseits gelagert und vom Auftraggeber entsorgt.

Bei einem Montageort außerhalb Deutschlands können die Parteien eine Montage vertraglich vereinbaren.

3.6. Für Verbraucher gilt die Zahlung der Rechnungen sofort nach Erhalt, Skonto wird Verbrauchern nicht gewährt.

3.7. Für Unternehmen innerhalb Deutschlands sind die Rechnungen innerhalb von 21 Tagen ab Rechnungsdatum ohne Skonto zu zahlen. Ab einem Bruttowarenwert von 100,- Euro (ohne Bücher) gewähren wir 2% Skonto bei Zahlung innerhalb von 14 Tagen ab Rechnungsdatum. Rechnungen unter 100,- Euro brutto sind ohne Skontobezug zahlbar. Für Bücher kann aufgrund der gesetzlichen Buchpreisbindung grundsätzlich kein Skonto gewährt werden.

3.8. Für Unternehmen außerhalb Deutschlands gilt die Zahlungsbedingung Vorauskasse, oder nach jeweiliger individueller Vereinbarung.

3.9. Bei Überschreiten des Zahlungsziels von Unternehmen werden Verzugszinsen in Höhe von fünf Punkten über dem Basiszinssatz der Europäischen Zentralbank. Die Wirkung des Verzugs tritt binnen 30 Tagen ab Rechnungsstellung ein, ohne dass es einer Mahnung bedarf.

3.10. Bei Zahlungsverzug berechnen wir bei Verbrauchern Verzugszinsen in Höhe von fünf Punkten über dem Basiszinssatz der Europäischen Zentralbank. Den Nachweis eines höheren Verzugschadens behalten wir uns vor. Dem Verbraucher steht es frei, den Nachweis zu führen, dass der Verzugschaden nicht entstanden oder wesentlich niedriger als die Verzugszinsen ist.

4. [Lieferzeiten, 24-Stunden Lieferservice]

4.1. Nehmen wir die Bestellung des Kunden durch Versand der Ware an, so erfolgt die Auslieferung der Ware an das Transportunternehmen im Anschluss an den Eingang der Bestellung. Nehmen wir die Bestellung des Kunden durch eine gesonderte ausdrückliche Annahmeerklärung an, so erfolgt die Auslieferung der Ware an das Transportunternehmen im Anschluss an den Eingang der Bestellung und den Versand der ausdrücklichen Annahmeerklärung an den Kunden. Bei Zahlung per Vorkasse erfolgt die Auslieferung der Ware an das Transportunternehmen im Anschluss an den Vertragsschluss und den Eingang der Zahlung.

4.2. Auskünfte über Lieferzeiten sind gewissenhafte, aber unverbindliche Schätzungen. Von diesem Grundsatz abweichende Vereinbarungen über eine verbindliche Lieferzeit müssen ausdrücklich erfolgen.

4.3. Unvorhergesehene Ereignisse, die wir nicht zu vertreten haben, verlängern die Lieferzeit um eine angemessene Zeitspanne. Sollte das Leistungshindernis fortbestehen, so sind sowohl wir als auch der Kunden zum Rücktritt vom Kaufvertrag berechtigt. Schadensersatzansprüche sind in diesem Falle ausgeschlossen.

4.4. Grundsätzlich können unsere Artikel innerhalb Deutschlands auf Wunsch auch im 24-Stunden-Lieferservice versandt werden, sofern der Kunde dies bei der Bestellung mit angibt. Bei Bestellungen, die bei uns in der Zeit von Montag bis Donnerstag bis spätestens 11.00 Uhr eingehen, erhalten Sie die Ware am nächsten Werktag. Der 24-Stunden-Lieferservice steht für alle Produkte außer bei Möbeln, Turn- und Spielgeräten, Fahrzeugen sowie Teppichen zur Verfügung. Der 24-Stunden-Lieferservice ist ebenfalls ab einem Bruttowarenwert von 750,- Euro nicht möglich. Für den 24-Stunden-Lieferservice berechnen wir eine Eilpauschale gemäß unserer Übersicht zu den Versandkosten.

4.5. Bei Überschreitung des Liefertermins muss der Kunde eine Nachlieferfrist von 16 Wochen gewähren. Nach Ablauf dieser Frist ist der Kunde berechtigt, vom Vertrag zurückzutreten. Ein Anspruch auf Schadensersatz oder entgangenen Gewinn steht dem Kunden bei verzögerter, teilweise oder nicht erfolgter Lieferung grundsätzlich nicht zu.

4.6. Teil- und Nachlieferungen sind zulässig und werden hinsichtlich des Versands und sonstigen Kosten genauso behandelt wie die Hauptlieferung selbst.

5. [Gewährleistung, Garantie und Umtausch]

5.1. Die Frist für Gewährleistungsansprüche von Bestellern, die Verbraucher sind, beträgt zwei Jahre ab Gefahrübergang, ist der Kunde Unternehmer, so beträgt diese Frist ein Jahr ab Gefahrübergang

5.2. Die Gewährleistung erstreckt sich auf Material und Herstellung. Im Rahmen der Gewährleistung ist die Dusyma GmbH lediglich dazu verpflichtet, die Gewährleistung für den Kaufgegenstand durch Nachlieferung, Nachbesserung oder Wertersatz zu erfüllen. Darüber hinaus gehende Ansprüche auf Schadensersatz werden durch die Gewährleistung nicht begründet.

5.3. Dusyma-Qualitätsmöbel wurden speziell für die hohen Anforderungen von Bildungseinrichtungen sowie betreuenden oder pflegenden Einrichtungen entwickelt und werden nach höchsten Qualitätsanforderungen gefertigt. Aus diesem Grund gewähren wir eine Garantie von 5 Jahren auf die Funktionsfähigkeit unserer Dusyma-Qualitätsmöbel (ausgenommen sind verbaute Elektrokomponenten bzw. Elektrogeräte). Auf unsere Außenspielgeräte gewähren wir bei jährlicher fachgerechter Wartung eine Garantie von 2 Jahren auf die Funktionsfähigkeit. Voraussetzung für die Gewährung der jeweiligen Garantie ist die sachgemäße Montage, Aufstellung und Benutzung des Gegenstandes. Nicht eingeschlossen sind Mängel, die die Funktion des Gegenstandes nicht einschränken, Mängel, die durch benutzungs-typischen oder natürlichen Verschleiß entstehen, Schäden aller Art durch falsche Reinigungsmittel, stehendes Wasser im Innerenbereich, scharfkantige oder spitze Gegenstände oder Applikationen auf Kleidung, mangelnde Wartung sowie durch unsachgemäße Behandlung oder mutwillige Zerstörung.

5.4. Die gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden werden durch unsere Garantien nicht eingeschränkt.

5.5. Im berechtigten Garantiefall verpflichtet sich Dusyma dazu, die Garantie für den Kaufgegenstand durch Nachlieferung, Nachbesserung oder Wertersatz zu erfüllen. Die Wahl über die Art der Erfüllung obliegt der Dusyma Kindergartenbedarf GmbH. Darüber hinaus gehende Ansprüche auf Schadensersatz werden durch die Garantie nicht begründet.

5.6. Der Kunde, der Unternehmer ist, hat die Ware unverzüglich nach Eingang zu untersuchen. Erkennbare Mängel sind uns innerhalb einer Woche nach Eingang der Ware schriftlich anzuzeigen. Geschieht dies nicht, gilt die Ware als genehmigt.

5.7. Der Kunde, der Verbraucher ist, soll die Ware unverzüglich nach Eingang untersuchen. Erkennbare Mängel soll er uns innerhalb einer Woche nach Eingang der Ware schriftlich anzeigen.

5.8. Wenn Sendungen beschädigt ankommen, muss der Tatbestand unmittelbar bei der Übergabe durch die Bahn, Post oder Spedition festgestellt werden (Tatbestandsbescheinigung). Nur dadurch ist gewährleistet, dass das Transportunternehmen für den Schaden aufkommt. Schäden, die nicht sofort erkennbar sind, müssen nach Feststellung innerhalb von 5 Tagen dem Transportunternehmen gemeldet werden. Geschieht dies nicht, gilt die Ware als genehmigt.

5.9. Warenrücksendungen ohne unsere vorherige Zustimmung können nicht erkannt werden. Retouren können ohne den, der Rechnung beigelegten Retourenschein, nicht bearbeitet werden.

6. [Rücknahme von nicht system-beteiligungspflichtigen Verpackungen in Deutschland]

6.1. Um die Auswirkungen von Verpackungsabfällen auf die Umwelt zu vermeiden bzw. zu verringern nehmen wir als Letztverreiber dem Kunden nach Aufforderung Transportverpackungen, Verkaufs- und Umverpackungen, die nach Gebrauch typischerweise nicht bei privaten Endverbraucher als Abfall anfallen, sowie Mehrverpackungen unentgeltlich zurück. Darüber hinaus können die Verpackungen unentgeltlich bei allen Wertstoffhöfen abgegeben werden.

7. [Haftung]

7.1. Die Dusyma GmbH haftet nicht für Schäden, die nicht an der Ware selbst entstanden sind, und nicht für sonstige Vermögensschäden des Kunden.

7.2. Die Haftungsbeschränkungen gelten nicht bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit oder einfacher Fahrlässigkeit hinsichtlich einer wesentlichen Vertragspflicht seitens der Dusyma GmbH oder ihrer Erfüllungsgehilfen, bei Personenschäden, bei Schäden, die durch das Fehlen einer Beschaffenheit entstanden sind, welche wir garantiert haben, bei Ansprüchen nach §1.4 ProdHaftG und bei Rückgriffsansprüchen eines Unternehmers gegen die Dusyma GmbH als Lieferanten gemäß §478 BGB. Wesentliche Vertragspflichten sind hierbei Pflichten der Dusyma GmbH, deren Verletzung den Vertragszweck gefährdet bzw. deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde als Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf, beispielsweise bei einem Kaufvertrag die Pflicht des Verkäufers, dem Kunden eine Sache frei von Sachmängeln zu verschaffen.

8. [Eigentumsvorbehalt]

8.1. Die von uns gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Zahlung des Kaufpreises unser Eigentum.

8.2. Gegenüber Unternehmen und sonstigen Personen im Sinne des §310 Abs. 1 S. 1 BGB behalten wir uns das Eigentum bis zur Erfüllung sämtlicher Forderungen vor, die uns aus irgendeinem Rechtsgrund aus der Geschäftsbeziehung gegenüber dem Kunden zustehen.

8.3. Der Kunde ist verpflichtet, uns von einer Pfändung oder einer anderen Beeinträchtigung der Vorbehaltsware durch Dritte unverzüglich zu benachrichtigen.

8.4. Ein Unternehmer darf die Ware, an der wir uns das Eigentum vorbehalten haben oder an der uns Miteigentum zusteht (Vorbehaltsware), im Rahmen des ordentlichen Geschäftsganges veräußern, es sei denn, dass er sich im Zahlungsverzug befindet oder die Zahlungen eingestellt hat. Er darf die Vorbehaltsware nicht verpfänden oder zur Sicherheit übereignen. Eine Veräußerung in das Ausland ist nur mit unserer schriftlichen Zustimmung zulässig. Der Unternehmer tritt bereits jetzt im Voraus sicherungshalber sämtlicher Forderungen einschließlich Nebenrechten ab, die sich aus einer unberechtigten oder berechtigten Weiterveräußerung der Ware ergeben. Dasselbe gilt für Forderungen aus sonstigen Rechtsgründen bezüglich der im (Mit-) Eigentum des Unternehmens stehenden Ware. Der Unternehmer ist im gewöhnlichen Geschäftsgang wiederholt ermächtigt, die abgetretenen Forderungen für unsere Rechnung in eigenem Namen einzubeziehen. Eine Einzugsverächtiung kann widerrufen werden, wenn der Unternehmer seinen Zahlungsverpflichtungen nicht ordnungsgemäß nachkommt. Der Unternehmer ist verpflichtet, die Waren gegen Feuergefahr, Wasser- und Elementarschäden zu versichern.

9. [Widerrufsrecht für Verbraucher]

9.1. Verbraucher haben das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen. Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag an dem Verbraucher oder ein von Verbrauchern benannter Dritter, der nicht der Beförderer ist, die letzte Ware in Besitz genommen haben bzw. hat. Um ihr Widerrufsrecht auszuüben, müssen Verbraucher uns, der Dusyma Kindergartenbedarf GmbH, Haubersbrunner Straße 40, 73614 Schorndorf-Medelbach, Telefon: +49 (0) 71 81 / 60 03 – 0, Telefax: +49 (0) 71 81 / 60 03 – 41, E-Mail: info@dusyma.de

mittels einer eindeutigen Erklärung (z.B. ein per Post versandter Brief, Telefax oder E-Mail) über Ihren Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Verbraucher können dafür das Muster-Widerrufsformular verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist. Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass Sie die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absenden. 9.2. Folgen des Widerrufs: Wenn Verbraucher diesen Vertrag widerrufen, haben wir Verbrauchern alle Zahlungen, die wir von Verbrauchern erhalten haben, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass Verbraucher eine andere Art der Lieferung als die von uns angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt haben), unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung über ihren Widerruf dieses Vertrags bei uns eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwenden wir dasselbe Zahlungsmittel, das Verbraucher bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt haben, es sei denn, mit Verbrauchern wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden Verbrauchern wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet. Wir können die Rückzahlung verweigern, bis wir die Waren wieder zurückerhalten haben oder bis Verbraucher den Nachweis erbracht haben, dass sie die Waren zurückgesandt haben, je nachdem, welches der frühere Zeitpunkt ist.

9.3. Verbraucher haben die Waren unverzüglich und in jedem Fall spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag, an dem sie uns über den Widerruf dieses Vertrags unterrichten, an: Dusyma Kindergartenbedarf GmbH, Haubersbrunner Straße 40, 73614 Schorndorf-Medelbach zurückzusenden oder zu übergeben. Die Frist ist gewahrt, wenn Verbraucher die Waren vor Ablauf der Frist von vierzehn Tagen absenden.

Verbraucher tragen die unmittelbaren Kosten der Rücksendung der Waren. Die Kosten werden bei Waren, die aufgrund ihrer Beschaffenheit nicht normal mit der Post zurückgeschickt werden können, auf höchstens etwa 12 % des Bruttowarenwertes geschätzt.

Verbraucher müssen für einen etwaigen Wertverlust der Waren nur aufkommen, wenn dieser Wertverlust auf einen zur Prüfung der Beschaffenheit, Eigenschaften und Funktionsweise der Waren nicht notwendigen Umgang mit ihnen zurückzuführen ist.

9.4. Das Widerrufsrecht besteht entsprechend §312g Abs. 2 BGB insbesondere nicht bei Fernabsatzverträgen:

9.4.1. zur Lieferung von Waren, die nicht vorfertigt sind und für deren Herstellung eine individuelle Auswahl oder Bestimmung durch den Verbraucher maßgeblich ist oder die eindeutig auf die persönlichen Bedürfnisse des Verbrauchers zugeschnitten sind,

9.4.2. zur Lieferung versiegelter Waren, die aus Gründen des Gesundheitsschutzes oder der Hygiene nicht zur Rückgabe geeignet sind, wenn ihre Versiegelung nach der Lieferung entfernt wurde,

9.4.3. zur Lieferung von Waren, wenn diese nach der Lieferung auf Grund ihrer Beschaffenheit untrennbar mit anderen Gütern vermischt wurden,

9.4.4. zur Lieferung von Ton- oder Videoaufnahmen oder Computersoftware in einer versiegelten Packung, wenn die Versiegelung nach der Lieferung entfernt wurde.

10. [Datenschutz]

10.1. Personenbezogene Daten, die Kunden uns über unsere Internetseite oder durch ihre Bestellung liefern, werden von uns entsprechend unserer Datenschutzerklärung erhoben, gespeichert, verarbeitet und genutzt. Diese Daten werden von uns bei Erteilung einer entsprechenden Einwilligung zur Korrespondenz verwendet.

10.2. Die von uns gespeicherten personenbezogenen Kundendaten werden nur zur Bestellabwicklung, zur Bonitätsprüfung, um einem Missbrauch unserer Internetseite vorzubeugen und um Sie über Bestellungen, Produkte und Angebote zu informieren, verwandt. Insbesondere die Bestellabwicklung erfordert es, dass Ihre personenbezogenen Daten an andere Unternehmen (z.B. Post bearbeitende Unternehmen oder Lieferanten bei Direktlieferung) zur Bestellabwicklung weitergegeben werden. Diese Daten dürfen vom jeweiligen Unternehmen zur Erfüllung der entsprechenden Aufgabe verwendet werden.

10.3. Ferner nutzen und verarbeiten wir bei Erteilung einer Einwilligung Ihre Adress- und Bestelldaten und geben diese Daten auch an von uns ausgewählte Partnerunternehmen weiter. Wir geben Ihre Daten weiter, sofern wir aufgrund zwingender gesetzlicher Vorschriften hierzu verpflichtet sind oder Sie dies selbst bestimmt haben.

10.4. Gemäß der Europäischen Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) und dem Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) haben Kunden das Recht, ihre persönlichen Daten zu prüfen und bei Bedarf zu korrigieren. Uns erteilte Einwilligungen zur Datenverarbeitung (insbesondere Erhebung, Speicherung, Verarbeitung und Nutzung personenbezogener Daten) können Kunden jederzeit mit Wirkung für die Zukunft uns gegenüber widerrufen. Genauere Informationen und unsere Kontaktdaten finden Sie in unserer Datenschutzerklärung auf unserer Internetseite.

11. [Erfüllungsort-Gerichtsstand-Rechtswahl]

11.1. Erfüllungsort für sämtliche Verpflichtungen beider Vertragsteile ist Schorndorf.

11.2. Gerichtsstand für alle Streitigkeiten zwischen uns und dem Besteller ist unser Geschäftssitz in Schorndorf, sofern der Besteller Unternehmer, eine juristische Person des öffentlichen Rechts bzw. ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist. Der gleiche Gerichtsstand gilt, wenn der Besteller keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat, bei Vertragsabschluss seinen Wohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthaltsort aus dem Inland verlagert oder seinen Wohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthaltsort zum Zeitpunkt der Klageerhebung nicht bekannt ist. Wir sind jedoch berechtigt, den Besteller auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

11.3. Für die Geschäftsbeziehungen zwischen uns und dem Besteller gilt ausschließlich das materielle Recht der Bundesrepublik Deutschland. Die Anwendung von UN-Kaufrecht insbesondere des UN-Übereinkommens über Verträge über den internationalen Warenverkauf (CISG) ist ausgeschlossen.

12. [Salvatorische Klausel, Anbieter und Vertragspartner]

12.1. Sollten einzelne Bestimmungen des Vertrages einschließlich dieser Geschäftsbedingungen ganz oder teilweise unwirksam oder lückenhaft sein, wird hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt.

12.2. Anbieter der Internetseite dusyma.com sowie unserer Kataloge und Vertragspartner der Kunden ist: DUSYMA Kindergartenbedarf GmbH, Haubersbrunner Straße 40

73614 Schorndorf

Geschäftsführer:

Lulu Schifferl-Betz

Marcel Böning

Telefon: +49 (0) 71 81 / 60 03 – 0

Mo-Fr, 9-17 Uhr

Telefax: +49 (0) 71 81 / 60 03 – 41

E-Mail: info@dusyma.de

Internet: http://www.dusyma.com

Registergericht: Amtsgericht Stuttgart

HRB 280535

Postfach: 12 60

Ust-IdNr. DE311390253

13. [Versandkosten]

13.1. Allen Kunden berechnen wir für Spiel- und Arbeitsmittel (alle Artikel beginnend mit der Artikelnummer 0, 1, 2, 5, 6, oder 8), sofern die Artikel nicht „zuzüglich Frachtkosten“ geliefert werden, bundesweit (Festland) eine Versand- und Verpackungspauschale von 5,80 Euro brutto.

13.2. Bei Außenspielgeräten/Spielplatzgeräten erfolgt die Lieferung zuzüglich Frachtkosten. Für die anfallenden Versandkosten berechnen wir allen Kunden folgende Frachtkostenpauschale:

13.2.1. Bruttowarenwert bis zu 5.000 Euro = Frachtkostenanteil 12% des Bruttowarenwertes.

13.2.2. Bruttowarenwert bis zu 8.000 Euro = Frachtkostenanteil 10% des Bruttowarenwertes.

13.2.3. Bruttowarenwert über 8.000 Euro = Frachtkostenanteil 8% des Bruttowarenwertes.

13.2.4. bei allen Lieferungen berechnen wir zzgl. eine Mautkostenpauschale von 9,50 Euro brutto.

13.3. Bei Möbeln, Spielmöbeln, Turngeräten und Artikel der Warengruppe 7 (ohne Außenspielgeräte/Spielplatzgeräte) berechnen wir in Abhängigkeit des Warenwertes für eine Abladestelle (ohne Spiel- und Bastelmaterialien und ohne Spielgeräte) folgende Frachtkostenpauschale:

13.3.1. Bruttowarenwert bis zu 2.000 Euro = Frachtkostenanteil 11% des Bruttowarenwertes.

13.3.2. Bruttowarenwert bis zu 3.000 Euro = Frachtkostenanteil 10% des Bruttowarenwertes.

13.3.3. Bruttowarenwert bis zu 4.000 Euro = Frachtkostenanteil 9% des Bruttowarenwertes.

13.3.4. Bruttowarenwert über 4.000 Euro = frachtfrei.

13.3.5. bei allen Lieferungen, auch frachtfreien, berechnen wir zzgl. eine Mautkostenpauschale von 9,50 Euro brutto.

13.4. Bei Inanspruchnahme unseres 24-Stunden-Lieferservices berechnen wir eine Eilpauschale in Höhe von 10,- Euro brutto zuzüglich zu der Versandkostenpauschale.

Dusyma Kindergartenbedarf GmbH

Postadresse Postfach 1260, 73602 Schorndorf
Hausadresse Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf-Miedelsbach
Telefon 0 71 81/60 03-0
Telefax 0 71 81/60 03-41
Email info@dusyma.de

Internet **www.dusyma.com**
Bestellhotline **0 71 81 / 60 03 60**

Preise gültig bis 31. Januar 2023

Pandemiebedingt kann es ggf. zu Preisänderungen kommen. Aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop.



Handwasch Timer

2 x AAA

Dieser interaktive Timer zeigt mit audio-visuellen Hinweisen sowohl Kindern als auch Erwachsenen, wann die empfohlene Handwaschdauer erreicht ist. Einfach Timer antippen, innerhalb von drei Sekunden zur Seife greifen und so lange die Hände waschen, wie das Licht leuchtet. Sobald 20 Sekunden abgelaufen sind, erklingt ein kurzer Signalton und der Waschvorgang kann beendet werden. **Ab 3 Jahre.**

Inhalt: 1 Timer, 2 x AAA (im Lieferumfang enthalten)

Material: Kunststoff

Maße: Ø 9 cm

500 394 13

10,- / 11,90



Experimentierbox Hygiene

Mit der Experimentierbox Hygiene kann mit einfachen Versuchen vermittelt werden, wie wichtig Handewaschen ist und warum man sich durch einfaches Handewaschen vor Krankheiten schützen und eine Ansteckung deutlich reduzieren kann. Kinder können zu UV-Detektiven werden und eignen sich spielerisches Wissen über Hygiene und Krankheitsübertragungen an.

Förderung: Experimentierfreude, Alltagswissen

Inhalt: 1 Flasche UV-Gel (ca. 75 ml), 1 UV-Taschenlampe (Länge ca. 9 cm lang, Ø 2,5 cm), 3 Batterien AAA (im Lieferumfang enthalten), 1 Zerstäuber (ca. 75 ml); Anleitung, Aufbewahrungsbox

Material: Papier, Kunststoff

700 561 13

41,93 / 49,90

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahre. Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

zzgl. Frachtkosten

Bodenaufkleber

Bodenmarkierungen sind eine wertvolle Hilfe, um im Alltag in frequentierten Bereichen den nötigen Sicherheitsabstand von 1,50 m zu gewährleisten. Aus rutschhemmender SK-Folie, matt folienkaschiert und farbig bedruckt.

Inhalt: Je 5 leicht wieder ablösbare Bodenaufkleber

Material: Folie

Maße: 10 cm x 70 cm

500 385 13 für Teppiche

17,56 / 20,90

500 386 13 für Fliesen/Laminat

17,56 / 20,90

