



# LERNSPIELSETS

*Spiel - Spaß - Lernerfolg*





WISSNER®

Als Familienunternehmen Wissner setzen wir seit über 40 Jahren auf eine bewusste, nachhaltige Materialauswahl und produzieren – **ausschließlich in Deutschland**.

Wir entwickeln innovative und ressourcenschonende Produktionstechnologien. Darauf sind wir besonders stolz. Unsere didaktisch sinnvoll einsetzbaren Lern-, Lehrmittel und Lernspiele eignen sich nicht nur für Kita und Schule, sondern auch für den Endkunden.

Die Leitlinie unserer Produkte steht unter dem Motto:  
**aktiv lernen – sehen, sprechen, handeln.**

Die Vorgaben an unsere Produkte ist ihre Kombinierbarkeit und Kompatibilität  
– **alles passt zu allem**.

Unsere Systemarbeitsmittel unterstützen ein ganzheitliches Lernen und helfen das Erlernte mit allen Sinnen aktiv zu begreifen. Das ist unser Geheimnis.

Wir stehen zu unserem Wort und versprechen unseren Mitarbeitern und Geschäftspartnern nichts, was wir nicht halten können. Klare und faire Regeln nach innen und außen unterstreichen unsere Professionalität und schaffen ein Arbeitsumfeld, das durch Transparenz, Ehrlichkeit und Vertrauen besticht.

# Spiel - Spaß - Lernerfolg

Wir möchten Kindern mit nachhaltigen und ökologischen Lern- und Lehrmitteln sowie Lernspielen Freude am Lernen vermitteln und ihnen helfen, das Gelernte spielend zu vertiefen.

Unser Ziel ist es, dass in jeder Schule und in jedem Kindergarten ein Lern- und Lehrmittel der Wissner Produktfamilie zu finden ist und die Lernspielsets in jedem Kinderzimmer zu Hause sind. Dabei wollen wir auch zukünftig unsere nachhaltige und ökologische Herstellung sowie den didaktischen Bezug nicht aus den Augen verlieren und weiterhin ausschließlich in Deutschland produzieren.

J. Wißner 15.11.2018



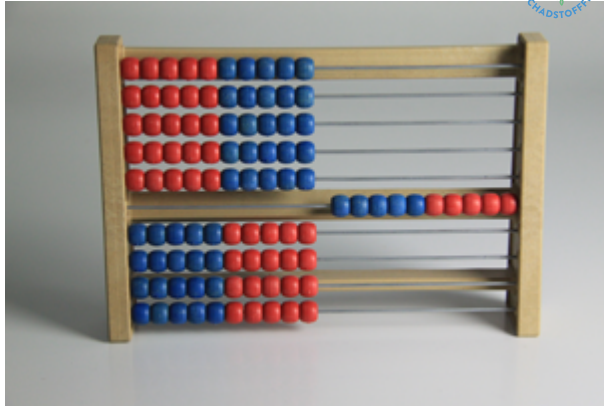


○ Unsere Lernspiele stehen unter dem Motto **aktiv lernen – sehen, sprechen, handeln** und helfen den Kindern, das in der Schule Gelernte spielend zu vertiefen.

Unser nachhaltiges und ökologisches RE-Wood®-Material wird aus zerkleinerten Holzresten deutscher Produktion und einem Bindemittel im Verhältnis 80 zu 20 ressourcenschonend hergestellt. RE-Wood® ist zu 100%-recyclebar, CO2-neutral, mit dem PEFC-Siegel zertifiziert und frei von Schadstoffen. Artikel aus RE-Wood® sind stabil, leicht und besitzen eine hohe Gebrauchssicherheit. Informieren Sie sich gerne genauer über RE-Wood® auf [www.re-wood.de](http://www.re-wood.de)



○ Unser nachhaltiges und schadstoffreies RE-Plastic®-Material besteht zu 100% aus recyceltem Kunststoff desselben Werkstofftyps. Es ist sowohl qualitativ als auch optisch und haptisch zum bisher verwendeten Material absolut gleichwertig. Da RE-Plastic® wiederum zu 100% recycelt werden kann, sorgen wir so für einen stetigen, effektiven und verantwortungsbewussten Recycling-Kreislauf. Informieren Sie sich gerne genauer über RE-Plastic® auf [www.wissner-germany.com](http://www.wissner-germany.com)



## Rechenrahmen

### SPIELMATERIAL

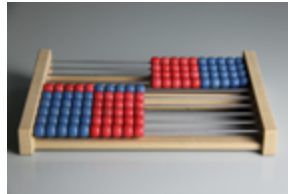
Hunderter-Rechenrahmen aus dem Naturmaterial RE\_Wood® mit 100 Kugeln. Die roten und blauen Kugeln sind in einer 5er-Struktur angeordnet.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066665

080203.IMP



<http://bit.ly/aktivlernen>



**12,95 €**

ab **3**  
Jahren

NACHHALTIG  
**RE-WOOD**  
SCHADSTOFFFREI



## Geometrische Legeplättchen (Pattern Blocks)

### SPIELMATERIAL

40 Legeplättchen (Pattern Blocks) aus 5mm starkem RE-Wood® in 6 verschiedenen geometrischen Grundformen: 4 Sechsecke, 4 Trapeze, je 8 kleine und große Rhomben, 8 Quadrate und 8 Dreiecke.

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066641

039720.IMP



<http://bit.ly/aktivlernen>



**7.95 €**



## 11 Ziffern

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414067167

R80000.IMP

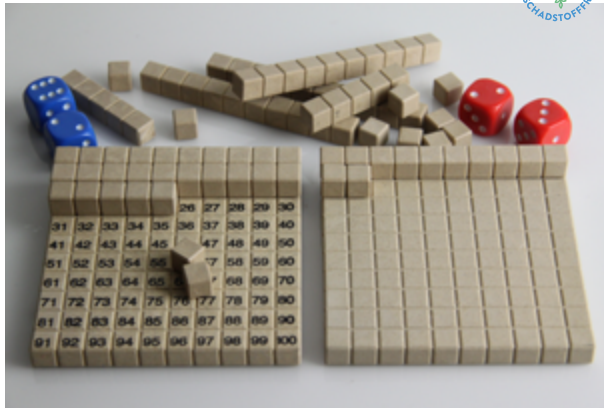


<http://bit.ly/aktivlernen>



**7.95 €**

ab  
4  
Jahren



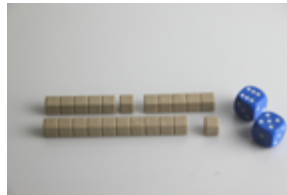
## Mathespiel - Hunderterraum

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



EAN-Code: 4260414066894



<http://bit.ly/aktivlernen>



200020.IMP

**19,90 €**



NACHHALTIG  
RE-PLASTIC®  
100% RECYCLET



## Farbiger Tangramsatz mit 28 Teilen

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



<http://bit.ly/aktivlernen>



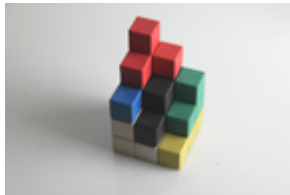
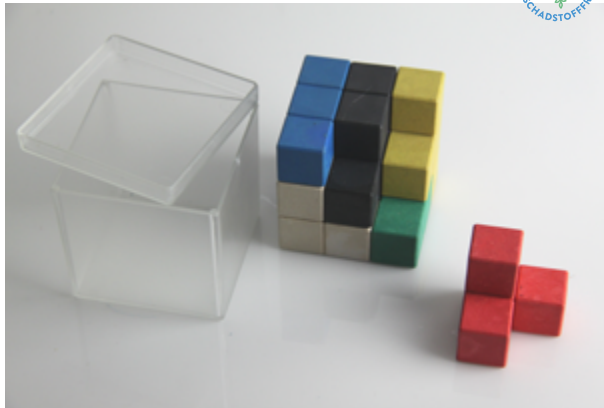
EAN-Code: 4260414066726

080700.IMP

**7.95 €**

ab  
4  
Jahren

NACHHALTIG  
RE-WOOD®  
SCHNITZSTOFFFREI



## SOMA-Würfel, 7 farbige Elemente

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

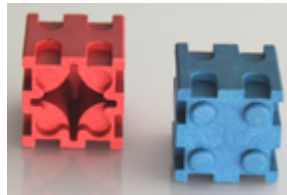
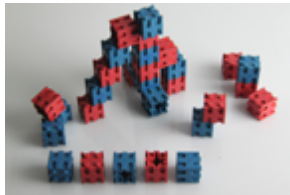
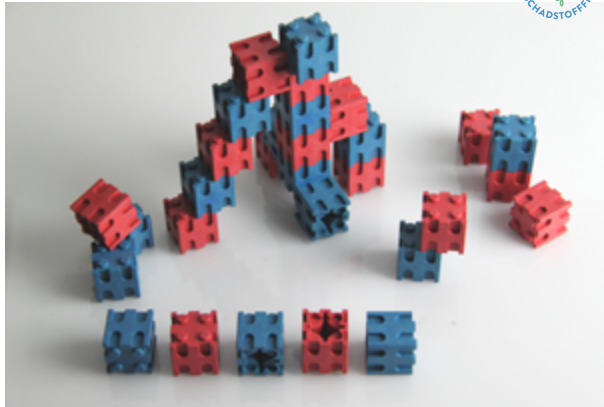
EAN-Code: 4260414066702

080555.IMP

**9,95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



## 30 Steckwürfel rot - blau

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414067181

080582.IMP

**7.95 €**

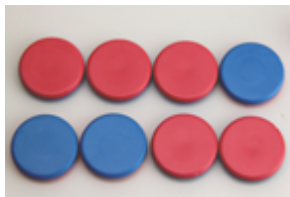


<http://bit.ly/aktivlernen>



5  
ab  
Jahren

NACHHALTIG  
RE-PLASTIC®  
100% RECYCLET



## 50 Wende- plättchen rot - blau

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



EAN-Code: 4260414066733

080810.IMP **7.95 €**

<http://bit.ly/aktivlernen>

NACHHALTIG  
RE-PLASTIC®  
100% RECYCLET



## Lernuhr ø 11 cm

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066740

090203.IMP

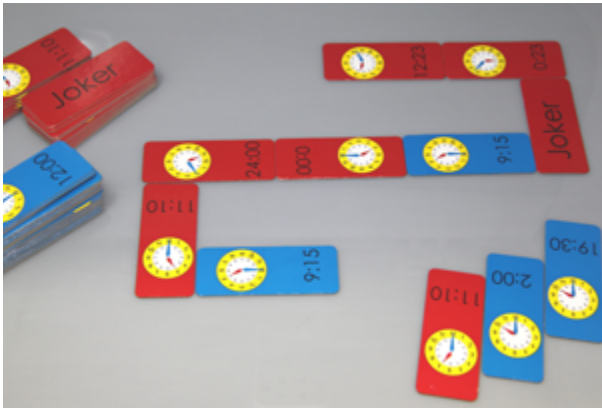


<http://bit.ly/aktivlernen>



**7.95 €**

5  
ab  
Jahren



<http://bit.ly/aktivlernen>



## Uhrzeit Domino

SPIELMATERIAL

60 Aufgabenkärtchen, 1 Anleitung

SPIELINHALT/

GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414067143

200095.IMP

**14.95 €**

NACHHALTIG  
**RE-PLASTIC®**  
 100% RECYCLET



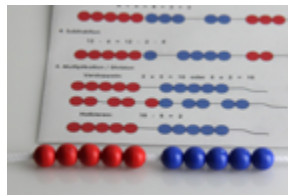
## 20er Rechenkette, rot-blau

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



<http://bit.ly/aktivlernen>



EAN-Code: 4260414066672

080253.IMP

**5.95 €**

ab **5**  
Jahren

NACHHALTIG  
**RE-WOOD®**  
SCHADSTOFFFREI



## 30 farbige Rechenstäbe

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

1. Entdecken des Zahlenraums 1- 10
  2. Zuordnung von Farben zu entsprechenden Zahlen
  3. Bildung des Zahlbegriffs – Erschließung des Zehner-Stellenwertsystems
  4. Erschließung aller Grundrechenarten durch sichtbare Zuordnung und begreifbares, spielerisches Lernen
  5. Unterstützung beim Übergang vom visuellen Abbild des Zahlenraums zum mathematisch abstrakten Rechenvorgang
- EAN-Code: 4260414066696



<http://bit.ly/aktivlernen>



080510.IMP **7.95 €**





## Mathespiel - kleines Einmaleins

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett, je 55 rote und gelbe transparente Plättchen,
- 2 Zufallsgeneratoren mit jeweils 2 Drehrädern,
- 1 Anleitung mit Lösungstabelle.

### SPIELINHALT/

### GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066900

200030.IMP



<http://bit.ly/aktivlernen>



**19.90 €**

ab  
7  
Jahren



<http://bit.ly/aktivlernen>



## Zahlen- zerlegungsbox mit 20 Kugeln

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066689

080350.IMP **7.95 €**



## Mathespiel - Uhrzeit

### SPIELMATERIAL

1 Spielbrett mit Zeigersatz, 4  
Spielsteine, 90 Aufgabenkärtchen,  
1 Würfel, 1 Anleitung

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414067129

200090.IMP



<http://bit.ly/aktivlernen>

# 19.90 €

ab  
7  
Jahren



<http://bit.ly/aktivlernen>



## EURO - Spielgeld 44 Teile

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066719

080645.IMP

**7.95 €**



<http://bit.ly/aktivlernen>



## Mathespiel - Längeneinheiten

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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

EAN-Code: 4260414066887

200010.IMP

**19.90 €**

ab  
9  
Jahren

NACHHALTIG  
RE-PLASTIC®  
100% RECYCLET



## Bruchrechen- teile rund, 22 Teile

### SPIELMATERIAL

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

### SPIELINHALT/ GEFÖRDERTE KOMPETENZ

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



EAN-Code: 4260414066757

120125.IMP **7.95 €**

<http://bit.ly/aktivlernen>



200000.005

Palette (60x40x12cm)

EAN-Code: 4260414067204



4 260414 067204

200000.006

Tray

EAN-Code: 4260414067211



4 260414 067211

200000.007

Display-Topschild (60x60cm)

EAN-Code: 4260414067228



4 260414 067228



## Verkaufshilfen

### SAMMELKARTON für Lernspielsets

Für den repräsentativen Verkauf im Einzelhandel sind die Artikel in einem speziellen Verkaufskarton verpackt, der auf einer vorder- und rückseitigen Aufkleber alle notwendigen Produktinformationen anzeigt. Die jeweilige Verpackungseinheit wird in einem Verkaufsdisplay angeliefert. Die einzelnen Verkaufskartons können zusätzlich mit mitgelieferten Aufhängern optional an der Wand platziert werden.

### Displays - Trays - Pakete

Darüber hinaus bieten wir Ihnen einen individuell und flexibel auf Ihre Bedürfnisse gestaltbaren Displayständer an. Bis zu 6 Tray-Ebenen für jeweils 3 Lernspielsammelkartons können so platzsparend und gleichzeitig einprägsam dargeboten werden. So können bis zu 18 verschiedene Lernspielsets untergebracht werden (Standfläche 60x40cm). Ab 3 Trays übereinander erfolgt die Lieferung auf einer Displaypalette. Das mitgelieferte Display (60x60cm) dient als attraktiver Blickfang.



<http://bit.ly/verkaufshilfen>



Lernt man nicht am besten,  
ohne es zu merken?!

---

Ihr Fachhändler