

Hunderter-Würfelrechnergerät

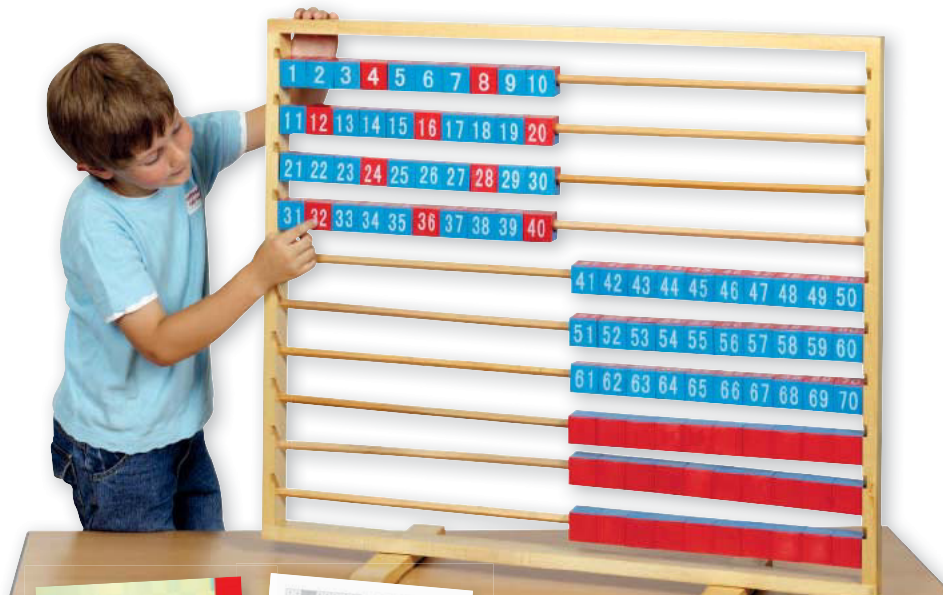
87 x 77 cm, stabiler Massivholz-Rahmen, zum Stellen

Sie können das Gerät auch an die Wandtafel hängen. Dafür liegen leicht zu montierende Wendehaken bei.

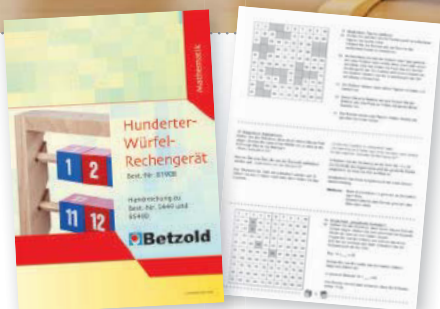
Das Gerät ist so breit, dass beim Verschieben der Zehnerreihen nach links oder nach rechts in der Mitte ein Freiraum bleibt. Auf den herausnehmbaren Vierkantstäben können die Würfel gedreht sowie verschoben werden. Der Aufbau des Dezimalsystems wird veranschaulicht.

5449H26

100,- / 119,- €



Sie können die Stäbe herausnehmen



gratis

Handreichung zum Würfelrechnergerät

Viele Anregungen und Ideen erleichtern Ihnen den Einsatz des Würfelrechnergerätes. Auch Vertretungsstunden sind so schnell vorbereitet. Bei einer Bestellung des Würfelrechnergerätes erhalten Sie die Handreichung **gratis** dazu. 12 Seiten, DIN A4

Stabile Schüler-Rechenrahmen Zahlenraum 100

Ca. 25 x 18 cm, Kugeln Ø ca. 11 mm

Die Seitenteile bestehen aus Hartholz. Die Kugeln aus hochwertigem Kunststoff laufen auf nicht rostenden Stahlstäben. Abgeschrägte Seitenteile ermöglichen es den Kindern, auch mit liegendem Rechenrahmen zu arbeiten. Die Sichtverbindung zum Lehrer wird dann nicht behindert. Beim Verschieben der Zehnerreihen nach links und nach rechts verbleibt bei diesen Rechenrahmen **in der Mitte ein Freiraum**.

100er-Rechenrahmen

85144H26 Rot/Blau 7,90 / 9,40 €
85145H26 Rot/Weiß 7,90 / 9,40 €

ab 10 Stück einer Farb-Kombination

je 7,31 / 8,70 €

20er-Rechenrahmen

-Pultausführung-

Die Kinder überschauen den **Zahlenraum 20** besonders gut. Das bewirkt die schräge Anordnung der Perlenreihe. Länge: 25 cm, Kugeln Ø 11 mm

85036H26* Blau/Rot je 2,90 / 3,45 €
85037H26* Rot/Weiß

20er-Rechenrahmen

-flache, stabile Ausführung-

Die Kinder üben gerne mit diesem äußerst stabilen Rechenrahmen. Sie nehmen ihn im Schulranzen mit. Das Rechnergerät erleichtert dann das Erledigen der Hausaufgaben. Es regt dazu an, freiwillig zu üben. Länge: 25 cm, Kugeln Ø 11 mm

85034H26* Blau/Rot je 2,90 / 3,45 €
85035H26* Rot/Weiß

