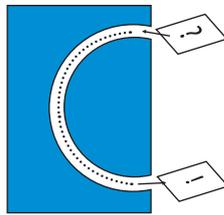


Magischer Zylinder

Die Kinder sehen auf jeder Karte eine Rechenaufgabe. Sie nennen das Ergebnis. Dann werfen sie die Karte in den Zylinder. **Während des Fallens wird die Karte gedreht. Die Aufgabe verschwindet – das Ergebnis erscheint.** Das begeistert kleine Rechenkünstler und spornt zum Weitermachen an. Der Zylinder besteht aus solidem Kunststoff. Er ist 24 cm hoch. Ohne Spielkarten



87085H26

16,⁷² / 19,⁹⁰ €



Karten-Sets zum Magischen Zylinder

Verschiedene Sets und 1 Blanko-Karten-Set.
Jede Kunststoffbox enthält 48 Karten.

Addition I – Von 0 + 1 bis 9 + 9
 86257H26

Addition II – Von 10+ bis 19+
 86258H26

Addition III – Zahlenraum 100
 86259H26

Subtraktion I – Von -2 bis -9
 86260H26

Subtraktion II – Im Zahlenraum 20
 86261H26

Subtraktion III – Subtraktion von zweistelligen Zahlen
 86262H26

Multiplikation I – x2, x3, x4, x5 und x10
 86263H26

Multiplikation II – x6, x7, x8, und x9
 86264H26

Division I – :2, :3, :4, :5, :10
 86265H26

Division II – :6, :7, :8, :9
 86266H26

Menge Zahlzuordnung I – bis 10
 86267H26

Menge Zahlzuordnung II – bis 50
 86268H26

Uhrzeit ablesen und benennen
 86269H26

Punkt vor Strich
 40306H26

Zahlen am Zahlenstrahl
 40299H26

Das Dezimalsystem
 40300H26

Rechnen mit Größen: Zeit
 40303H26

Rechnen mit Größen: Gewichte
 40305H26

Rechnen mit Größen: Längen
 40304H26

Rechnen mit Geld 1: Geldbeträge
 40301H26

Rechnen mit Geld 2: Ergänze zu 1, 2 und 5 Euro
 40302H26

Blanko-Karten
 86270H26

je 5,⁰³ / 5,⁹⁹ €

