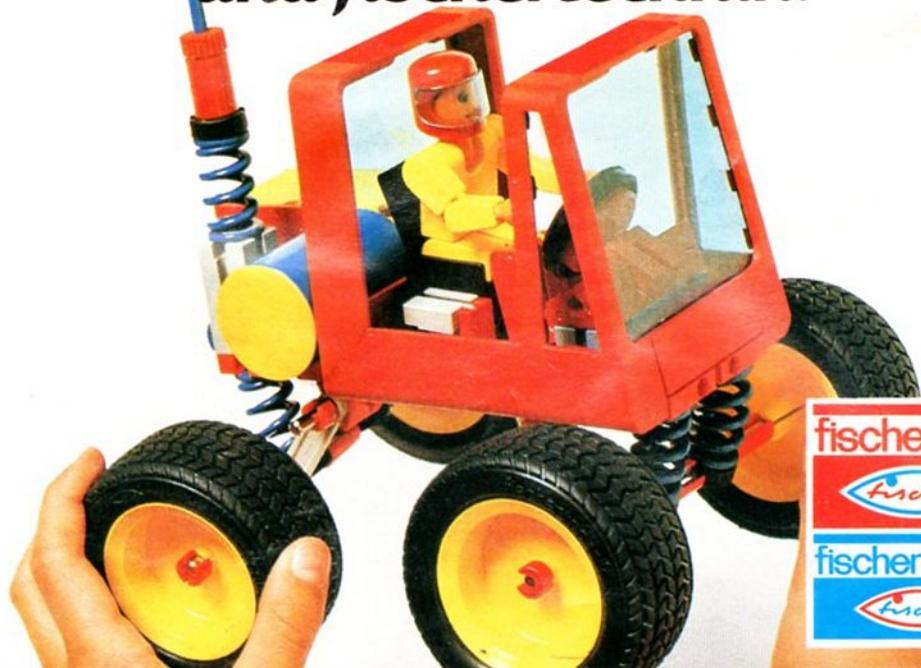




Das kreative Spielzeug
für Kinder in jedem Alter.

**Bauen und Spielen.
Experimentieren und Erfinden.
Mit fischerform
und fischertechnik.**



***Spiele* und Lernen. *Bauen* und Spielen.**

Schon in den ersten Lebenswochen beginnt Ihr Baby zu lernen. Es unterscheidet Formen und Farben, interessiert sich für Geräusche und beginnt, die Eltern zu erkennen.

Ihr Baby wird von Tag zu Tag interessierter und aufgeweckter – es beginnt, spielend die Welt zu entdecken. Während dieser Entwicklungsphase ist das richtige Spielzeug sehr wichtig.

Baby-Spielsachen von fischerform sind auf diese speziellen Entwicklungsphasen des Kindes abgestimmt. Erleben und Lernen wird ein fröhliches Spiel – die Phantasie wird angeregt, Intelligenz wird gefördert.

Im Vorschulalter entwickelt sich die Phantasie Ihres Kindes. Das ist eine der Grundvoraussetzungen für eigenes Gestalten.

Spielsachen, die selbst zusammengebaut werden können, fördern ganz besonders diese Entwicklung. Das Kind begreift beim Bauen, wie das Spielzeug funktioniert, es ist stolz auf die eigene Leistung und hat dadurch mehr Freude am Spielen. Gute Spielsachen machen diese wichtigen Erfolgserlebnisse möglich.

fischerform hilft Ihrem Kind in dieser Entwicklungszeit, der Phantasie freien Lauf zu lassen – mit den fischerform Modellen lernt Ihr Kind konstruktives und phantasievolles Spielen.



Bauen und Spielen mit System.

Ab etwa 5 Jahren beginnen Kinder systematisch zu spielen. Unbewußt wächst der Wunsch, Dinge zu konstruieren, zu verändern und selbst zu gestalten. Die Voraussetzung für Spielen mit System ist Spielzeug, das auf ein System aufgebaut ist. Eines der durchdachtesten und intelligentesten Systeme ist fischertechnik. Durch klare Anleitungen lernt das Kind, Modelle zu entwickeln. Mit dem Selbstgebauten kann es dann phantasievoll spielen.

Eine große Modell-Auswahl gibt dem Kind die Möglichkeit, eine eigene Spielwelt aufzubauen. Alle Modelle besitzen die Funktionen der großen Vorbilder. Dadurch lernt Ihr Kind, die Umwelt zu begreifen.

fischertechnik bietet alles, vom einfachen Raupenschlepper bis zum hydraulisch betriebenen Kipper.



Experimentieren und Erfinden.

Bei den etwas größeren Kindern wächst das Interesse am Erfinden und Experimentieren. Das Verständnis für technische Zusammenhänge nimmt ständig zu.

Mit etwa 8 Jahren möchten Kinder ihre Fähigkeiten schon bei der Konstruktion anspruchsvoller Modelle erproben, die in ihren Funktionen den Vorbildern entsprechen. Um die Umwelt möglichst echt nachzuspielen, wollen sie ihre Erfindungen auch motorisieren.

Ungefähr mit 10 Jahren verstehen Kinder mechanische Zusammenhänge schon so gut, daß sie z. B. auch mit der Elektromechanik experimentieren möchten.

Im fischertechnik Kernprogramm finden sich für jede Alterstufe die passenden Experimentierbaukästen. Mit den Zusatzkästen für die „Köner“ mit etwa 12 Jahren lernen die Kinder dann sogar, die Gesetze der Elektronik und Pneumatik spielend anzuwenden.





0-2 Jahre

Ihr Baby lernt spielend.



30 939 Hummel

Wenn das Baby am Ring zieht,
breitet die Hummel ihre Flügel aus.
Ab 6 Monaten.

Die fischerform Baby-Spielsachen sind auf die Entwicklungsstufen Ihres Babys abgestimmt: Sehen, Fühlen, Hören, Unterscheiden und die ersten Erfahrungen mit Formen und Farben. fischerform Baby-Spielzeug ist aus bestem Material hergestellt: robust, farbecht, giftfreie Farben und absolut kindersicher.



30 930 Spielzeughalter

Für das Kinderbett und andere Befestigungsmöglichkeiten. Ab 1 Woche.

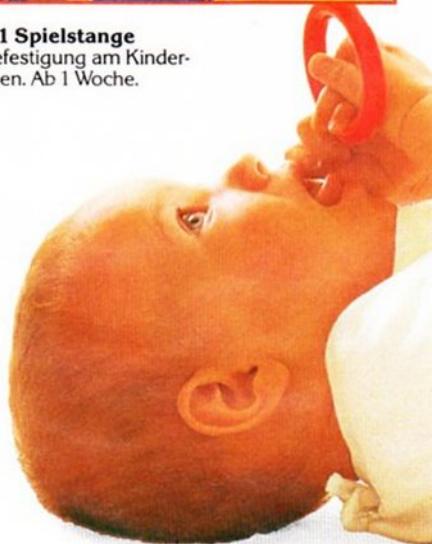
30 932 Spielzeugbefestigung

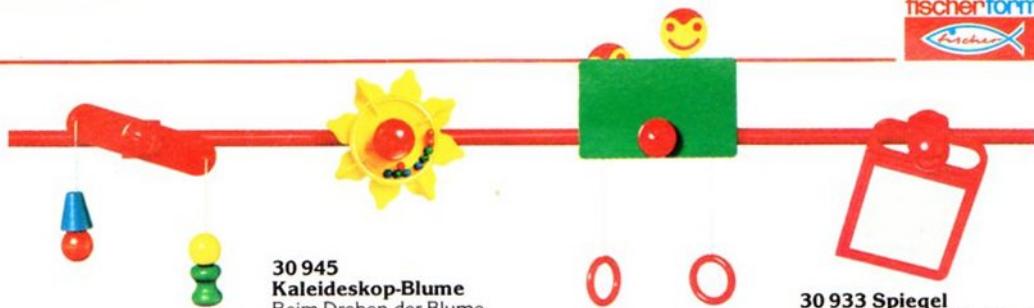
Zum Aufhängen eines zweiten oder dritten fischerform-Spielzeugs an der Spielstange oder am Spielzeughalter.

30 901 Spielstange

Zur Befestigung am Kinderbettchen. Ab 1 Woche.

Die fischerform Baby-Spielsachen für das Kinderbett werden auf die Spielstange oder den Spielzeughalter geschoben. Spielstange oder Spielzeughalter werden ganz einfach am Kinderbett, am Kinderstuhl oder an einem Tisch befestigt.





30 937 Ziehlötze
 Beim Hin- und Herziehen klappern die Holzelemente.
 Ab 4 Monaten.

30 945 Kaleideskop-Blume
 Beim Drehen der Blume klappern die kleinen Kugeln im Inneren.
 Ab 6 Monaten.

30 941 Hüpfmännchen
 Wenn das Baby am Ring zieht, guckt das Männchen hervor.
 Ab 6 Monaten.

30 933 Spiegel
 Das Baby erkennt Hell und Dunkel, Formen und Farben.
 Ab 1 Woche.



30 942 Minigerüst
 Wenn das Baby zu sitzen beginnt, kann es sich am Minigerüst festhalten oder hochziehen.
 Ab 6 Monaten.

30 940 Blumenmobile
 Durch seine leichte Aufhängung bewegt sich das Mobile ständig. Das Baby kann mit den Augen folgen.
 Ab 1 Woche.

30 934 Farbmobile
 Das Mobile bewegt und dreht sich und zeigt verschiedene Farben.
 Ab 1 Woche.

30 936 Kugelpropeller
 Das Baby kann nach dem Spielzeug greifen und es durch kleine Schläge drehen.
 Ab 2 Monaten.

30 935 Sonnenspieldose
 Wenn das Baby am Ring zieht, ertönt eine kleine Melodie.
 Ab 2 Monaten.



30 943 Tragegurtsitz
 Für die ersten Ausflüge.
 Ab 4 Wochen bis 18 Monaten.



0-2 Jahre



Die fischerform Baby-Spielsachen für den Kinderwagen haben eine spezielle Halterung, die die schnelle und einfache Anbringung an jedem Kinderwagen ermöglicht. So können Sie Ihrem Baby immer wieder einmal ein neues Spielzeug für die Spazierfahrt anbieten.



30 959 Mobile

Alle Kugeln drehen sich. Das Glöckchen klingelt. Ab 1 Woche.

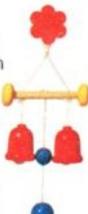
30 957 Entchen

Mit den Händchen werden die Enten hin- und hergeschaukelt und klappern dabei. Ab 1 Woche.



30 953 Glöckchen

Beim Ziehen und Reißen an der Schnur klingen die Glöckchen. Ab 2 Monaten.



30 952 Holzglocken

Beim Ziehen und Bewegen der Schnur klingen die Glöckchen. Ab 2 Monaten.

30 958 Hampelmann

Beim Ziehen an der Schnur hebt der Hampelmann Arme und Beine. Ab 4 Monaten.



30 954 Teddybärchen

Beim Ziehen und Bewegen der Schnur schüttelt das Bärchen Arme und Beine. Ab 4 Monaten.



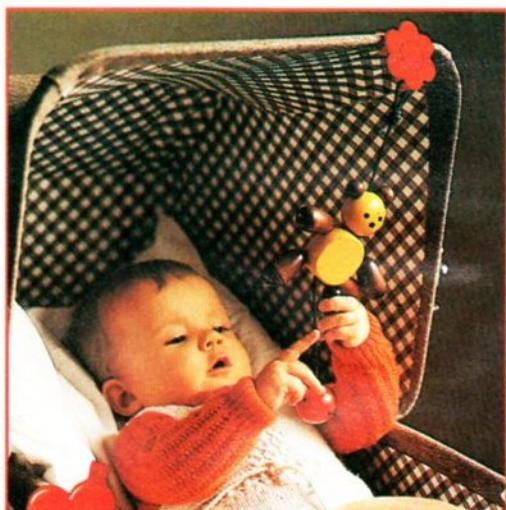
30 950 Blumen

Die Blumen drehen und bewegen sich, wenn das Baby strampelt. Ab 1 Woche.



30 951 Fische

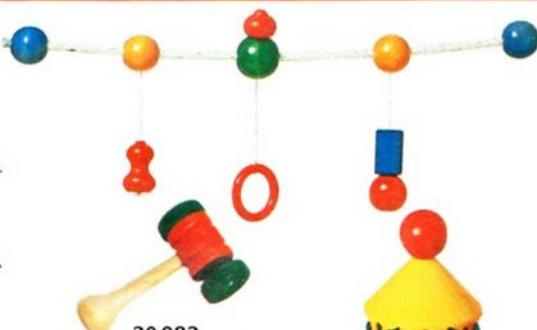
Die Fische drehen und bewegen sich, wenn der Kinderwagen geschoben wird. Ab 1 Woche.



30 956 Halterung für Kinderwagen

Spezialhalterung für die Befestigung von fischerform Spielsachen an der Dachkante des Kinderwagens.





30 983

Roll und Klapp

Zum Klopfen, Klappern und Ziehen. Ab 6 Monaten.



30 969 Karussell

Zum Erzeugen und Erkennen von Bewegungen und Geräuschen. Ab 6 Monaten.

30 973

Ringrassel

Zum Erkennen und Erzeugen von Geräuschen. Ab 1 Monat.



30 968 Rollklapper

Zur Wahrnehmung von Geräuschen. Ab 6 Monaten.

30 979

Wandergeselle

Zum Hinterherziehen. Ab 1 Jahr.



30 981 Kugelrassel

Zum Schütteln und zum Draufbeißen. Ab 1 Monat.



30 989 Krokodil

Mit Schnur zum Hinterherziehen. Ab 1 Jahr.

30 978 Aktiv Mobile

Zum Erkennen von Formen und Farben. Ab 3 Monaten.



30 980 Marienkäfer

Zum Zusammensetzen. Fördert die manuelle Geschicklichkeit. Ab 1 Jahr.



30 971 Spielring

Das Kind lernt Materialunterschiede kennen. Ab 6 Monaten.



30 985

Beißbrezel

Zum Untersuchen. Ab 3 Monaten.



30 972 Holzschlepper

Zum Aufladen und Fahren. Ab 2 Jahren.



30 970

Kriechspiegel

Regt zum Krabbeln an. Ab 6 Monaten.

30 967

Kriechlokomotive

Regt die Fortbewegung an. Ab 8 Monaten.



30 966

Klopfkasten

Fördert das Zusammenspiel von Auge und Hand. Ab 1 1/2 Jahren.



30 963

Sortierbaukasten

Zum Erkennen und Zuordnen von Formen. Ab 1 1/2 Jahren.



30 986 Schlüsselbox

Zum Kombinieren und Unterscheiden. Ab 2 Jahren.



30 982 Kriechauto

Zum Herumfahren beim Krabbeln. Ab 8 Monaten.



30 974 Gitarre

Mit eingebauter Spieluhr. Ab 2 Jahren.



ab 2 Jahren

Entdeckungsreise in die Welt der Großen.

Mit den neuen Puzzles von fischerform lernen die Kleinkinder „was hinter den Dingen steckt“. Wenn die Puzzle-Steine hochgehoben werden, wird sichtbar, was z. B. in einem Krankenwagen oder Flughafen passiert, oder wie es in einem Bauernhof oder der Schule aussieht. So lernen die Kinder schnell, Zusammenhänge zu begreifen.



30 835 Puzzle Bauernhof

Das Bauernhof-Puzzle zeigt Kindern, was alles auf dem Bauernhof los ist.

Holzpuzzle. Ab 2 Jahre. Wooden puzzle. From 2 years.



Greifen & Begreifen



Lift & Learn



30 847
Puzzle See

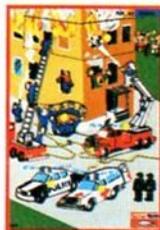
30 846 Puzzle
Straßenkreuzung



30 848
Puzzle Mond



30 825 Puzzle
Feuerwehr



30 836 Puzzle Bahnhof



30 826 Puzzle
Flughafen

30 845 Puzzle Zoo



fischerform PerlBlocks. Das kleine Wunder für große Baumeister.

Mit den fischerform PerlBlocks fördern Sie die Entwicklung Ihres Kindes, denn es lernt mit den Bausteinen, Farben, Formen und Balance zu begreifen. Die kleinen Perlen im Innern der PerlBlocks erzeugen soviel Stabilität, daß Ihr Kind die höchsten Türme bauen kann.



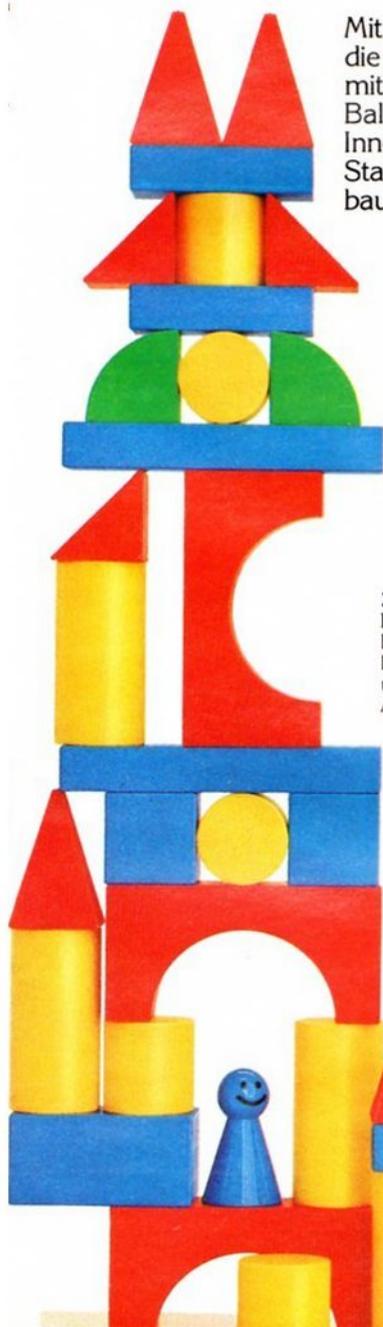
30 021

Spiel + Baukasten PerlBlocks mit Spielwagen

PerlBlock-Set mit Wagen zum Befördern und Sortieren der Steine.
Ab 2 Jahren.

30 020 Spiel + Baukasten PerlBlocks

Baublocks zum Bauen und Begreifen von Form, Farben und Balance.
Ab 2 Jahren.





ab 4 Jahren

Schon im Vorschulalter möchte Ihr Kind bauen und spielen.

Das Vorschul-Programm von fischerform besteht aus Baukästen, deren Einzelteile einfach zusammengesteckt werden. Das fördert Phantasie und Kreativität bei Ihren Kindern.

Ob Sie nun einen Baukasten für ein komplettes Fahrzeug wählen, oder einen der Steckbaukästen, bei dem Ihr Kind seiner Phantasie folgen kann – Ihr Kind wird mit dem fertig gebauten Modell herrlich spielen können, denn die klaren Formen und das stabile Material sind genau auf die Altersgruppe abgestimmt.

30 072 Jeep

Der Jeep hat 4 breite Räder und ein Reserverad. Mit fischerform-Fahrer. Ab 4 Jahren.





30 073 Oldie
 Ein Cabrio aus der guten, alten Zeit. Mit fischerform-Fahrer. Ab 4 Jahren.



30 074 Renner
 Formel 1-Rennwagen mit breiten Rennreifen und fischerform-Pilot. Ab 4 Jahren.



30 078 Bagger
 Bagger mit beweglicher Schaufel, 6 breiten Rädern und fischerform-Baggerführer. Ab 4 Jahren.



30 076 Laster
 Mit großer, beweglicher Kippmulde, 8 breiten Rädern und fischerform-Fahrer. Ab 4 Jahren.

ab 4 Jahren



F080

Produzent
Lernaktivität
Wille de construction
Edat de construction

Ab 4 Jahre
From 4 years
A partir de 4 ans
A partir de 4 años

fischerform
fischer

30 080 Steck-Baukasten F 080
Dieser Baukasten ist eine erste Herausforderung an Ihr Kind und seine sich bereits entwickelnde Kreativität und Phantasie.

Ein Baukasten mit 61 Bauteilen unterschiedlichster Art, aus dem Ihr Kind durch Zusammenschieben und -stecken die schönsten Modelle erfinden und dann damit spielen kann. Ab 4 Jahren.

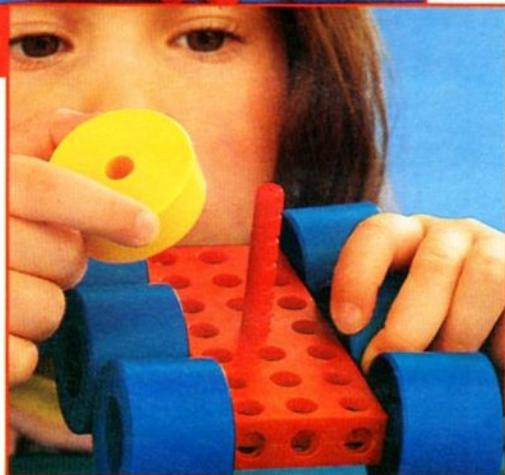


F081

30 081 Steck-Baukasten F 081
Und wenn es noch eine Nummer größer sein soll, ist dieser Baukasten genau das Richtige.

98 Bauteile mit schönen, leuchtenden Farben und ungewöhnlich stabil, eröffnen Ihrem Kind eine neue, selbst erdachte Spielwelt. Ab 4 Jahren.

Die Elemente der fischerform-Steckbaukästen sind mit den Elementen der fischerform Modell-Baukästen kombinierbar.





30 652 Kindergarten
237 Bausteine. Mit leicht verständlicher Bauanleitung. Ab 3 Jahren.



30 070 Flugschau
Mit vielen Spielmodellen rund um den Flughafen. Ab 3 Jahren.



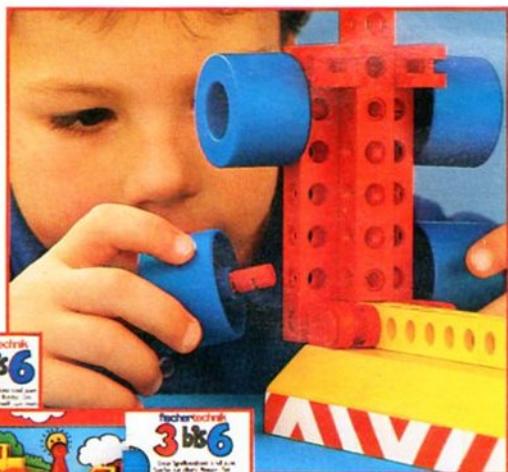
30 071 Baustelle
Mit vielen Bauteilen für lustige Baufahrzeug-Modelle. Ab 3 Jahren.



30 049 3-6 Baukasten
Mit den Bausteinen können mehrere Kinder gleichzeitig bauen und spielen. Ab 3 Jahren.



30 651 1000 V.
Enthält einfache Bauelemente. Ab 3 Jahren.



30 042 Spielfeld
Ab 3 Jahren.



30 043 Langholzschlepper
Ab 3 Jahren.



30 047 Straßenbau
Ab 3 Jahren.

ab 6 Jahren

Vom Schulalter an: Bauen

Das fischertechnik System ist auf der Überlegung aufgebaut, daß Ihr Kind vom Schulalter an den Wunsch entwickelt, seine Umwelt nachzubauen und sich in dieser Spiel-Umwelt zu bewegen.

Die fischertechnik Modellbaukästen – vom einfachen Raupenschlepper bis zum voll-motorisierbaren Schwerlastkran – bieten dem Heranwachsenden eine fast unerschöpfliche Bau- und Spielwelt.



und spielen mit System.

Leicht verständliche Bauanleitungen helfen beim Zusammenbau der Modelle. Und viele Modelle lassen sich motorisieren, nachdem sie zusammengebaut sind. Da macht das Spielen gleich noch einmal so viel Spaß.

Und mit den voll beweglichen fischertechnik Spielfiguren kommt Leben in die Spielwelt. Vom Rennfahrer bis zum Baggerführer kann Ihr Kind sich in das Rollenspiel vertiefen.

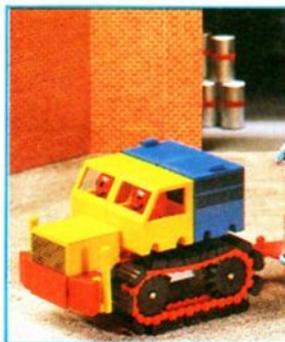


ab 6 Jahren



30 451 Spritzenwagen

Schlepper mit beweglichen Raupen und Männchen im Führerhaus. Der Anhänger hat einen Wassertank und eine Kolbenspritze, mit der richtig gelöscht werden kann. Schlepper motorisierbar. Ab 6 Jahren.

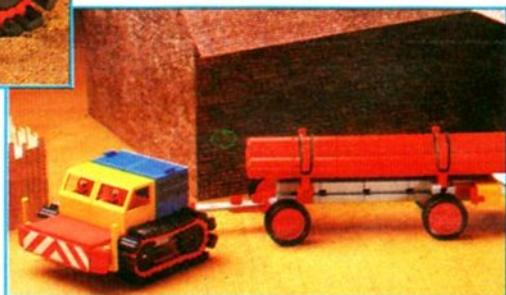


30 452 Spezialtransporter
Zugmaschine mit Raupen und 2 Führerhaus. Im Anhänger sind 6 Transportieren. Ab 6 Jahren.



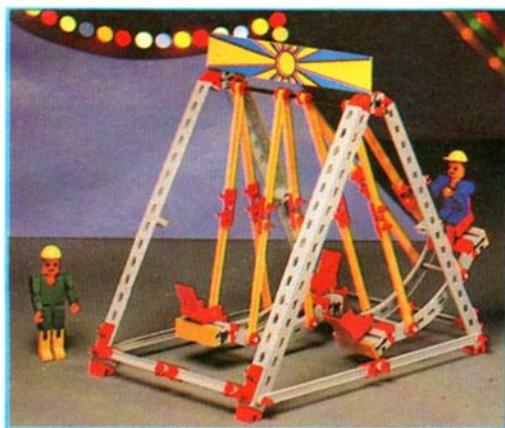
30 448 Raupenschlepper

Schlepper mit breiten Raupen, Männchen, Räumschild und Anhängerkupplung. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 460 Spielfiguren

Für Kinder ab 6 Jahren hat Fisch 5 verschiedene Spielfiguren entwickelt vom Rennfahrer bis zum Bagger.



30 454 Schiffsschaukel

Vollbewegliche Schaukel mit 2 fischertechnik Spielfiguren. Ab 6 Jahren.

30 450

Röhrentransporter

Zugmaschine mit beweglichen Raupen und 2 Männchen. Der Anhänger hat eine bewegliche Vorderachse. Ab 6 Jahren.



30 449 Räumfahrzeug

Stabiles Fahrzeug mit breiten Raupen und großem Räum- und Planierschild. Ab 6 Jahren.



Männchen im Behälter zum

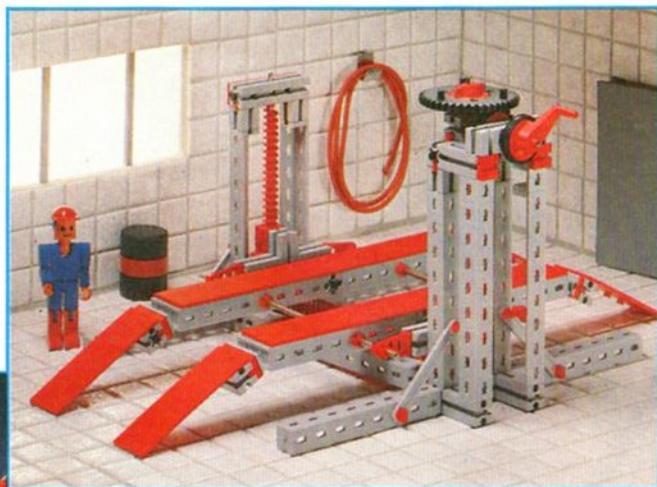


ertechnik
 rickelt,
 führer.



30 453 Riesenschaukel

Die 4 Gondeln mit Männchen können mit einer Handkurbel bewegt werden. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 456 Hebebühne

Die Fahrspuren sind in der Breite so verstellbar, daß jedes Fahrzeug darauf paßt. Kann mit einer Kurbel gehoben und gesenkt werden. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 462 Gepäckwagen

Zugwagen mit beweglicher Vorderachse. Die beiden Anhänger haben lenkbare Vorderachsen. Ab 6 Jahren.



30 461 Rennwagen

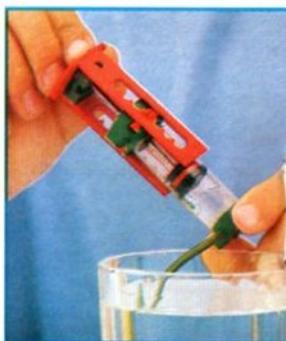
Modell mit funktionierender Lenkung und fischertechnik Spielfigur als Formel-1-Pilot. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 455 Astro-Mobil

Sternenfahrzeug mit beweglicher Gelenkhinterachse und 4 großen Walzenrädern. Ab 6 Jahren.

ab 6 Jahren



30464 Hubschrauber

Mit motorisierten Haupt-Rotorblättern und Scheinwerfer an der Stirnseite. In der Kanzel sitzt der fischertechnik-Pilot. Anstelle des Batteriestabs mot 5, der in der Packung enthalten ist, kann auch das fischertechnik Netzgerät/Transformator (mot 4) verwendet werden.

Heckrotor motorisierbar.
Ab 6 Jahren.



30465 Abschleppwagen.

Besonders detailgetreu mit federnd aufgehängten Achsen, Gummi-Breitreifen, Einzelradlenkung der Vorderachse und einer Seilwinde, die mit einer Handkurbel bedient wird. Motorisierbar: Fahren und Seilwinde.
Ab 6 Jahren.



30463 Gelände-Buggy.

Buggy mit Gummi-Breitreifen, Antenne und Fahrer. Mit federnd aufgehängten Achsen. Ein Druck der Hand steuert den Buggy automatisch um die Kurven. Ab 6 Jahren.



30 457 Förderband.

Das Band wird mit einer Handkurbel betrieben, es kann mit einer Spindel gehoben und gesenkt werden. Im abgesenkten Zustand kann das Förderband an eine Zugmaschine gehängt werden. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 466 Hydraulik-Bagger.

Bagger mit hydraulisch betriebener Schaufel und Ausleger. Das Hydrauliksystem kann vom Kind selbst gesteuert werden. Mit lenkbaren Hinterrädern und einem Baggerführer. Ab 8 Jahren.

30 467 Hydraulik-Kipper.

Die Kippmulde kann hydraulisch gekippt werden. Die Vorderräder sind lenkbar, im Führerhaus sitzt der Fahrer. Motorisierbar: Hydraulik und Fahren. Ab 8 Jahren.

ab 6 Jahren

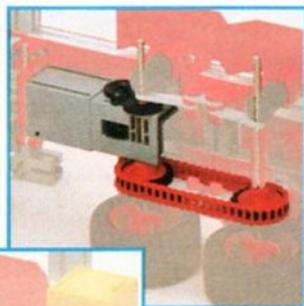


30 468 Schwerlast-Kran

Das Super-Modell des fischertechnik Fahrzeug-Programms. Bei diesem Modell wird das intelligente fischertechnik System besonders deutlich. Die

meisten Bauteile kommen bereits in den einfachen Modellbaukästen vor und alle Bauteile können später miteinander verbaut werden.

Wenn Ihr Kind dieses Prachtmodell nach einer einfachen Bauanleitung zusammengebaut hat, kann es 4-fach motorisiert werden.



Motorisierung:
Fahrzeugantrieb



Motorisierung:
Heben und Senken
des Auslegers
sowie des
Kranhakens



Motorisierung:
Kran-Drehung



Der Kran ist drehbar, Ausleger und Kranhaken werden durch die Handkurbel gehoben. Der Schwerlast-Kran wird durch ausfahrbare Stützen gesichert. Mit 6 einzeln

gefederten Rädern, mit Gummi-Breitreifen, Fahrer und Beifahrer. 4-fach motorisierbar.
Ab 8 Jahren.



30 446 Karussell
 Kann auf Wunsch motorisiert werden.
 Ab 6 Jahren.



30 445 Traktor mit Anhänger
 Ab 6 Jahren.

30 447 Planierraupe
 Ab 6 Jahren.



30 414 Kranwagen
 Modellbaukasten.
 Ab 6 Jahren.



30 415 Baufahrzeuge
 Modellbaukasten.
 Ab 6 Jahren.



30 461 Baukran
 Baukasten mit Anleitung für 3 Modelle. Auf Wunsch motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 413 Schaufellader
 Modellbaukasten.
 Ab 6 Jahren.



30 097 Jumbo-Jet
 Zum Nachbauen des Düsenjets Boeing 747.
 Ab 6 Jahren.



30 418 Portalkran
 Baukasten mit Anleitung für 3 Modelle. Auf Wunsch motorisierbar. Ab 6 Jahren.
30 417 Feuerwehr
 Baukasten mit Anleitung für 3 Modelle. Auf Wunsch motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30 099 Jet
 3 Varianten: DC10, Airbus und Boeing 737. Ab 6 Jahren.



ab 6 Jahren

„Große“ Kinder möchten

Für die „Größeren“ unter den Kleinen gibt es das fischertechnik Kernprogramm. Eines der vielseitigsten und vollständigsten Spielsysteme überhaupt. Das Kernprogramm wächst mit der Entwicklung Ihres Kindes. Jeder neue Baukasten ist ein weiterer Schritt nach vorne – eine Herausforderung an Geschicklichkeit, Experimentierfreude und Kreativität Ihres Kindes.



Experimentieren und Erfinden.

Das Kernprogramm von fischertechnik begleitet Ihr Kind vom 6. Lebensjahr an mit den Start-Baukästen. Bei vielen Kindern gibt es eigentlich keine altersmäßige Begrenzung bei diesen nahezu unerschöpflichen Möglichkeiten des fischertechnik Kernprogramms.



ab 6 Jahren

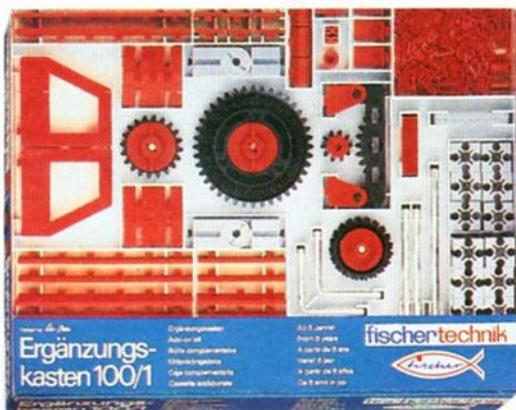


30141 Start 100

Zum einfachen Zusammenbau von 100 verschiedenen Modellen.

Mit anschaulicher Bildinformation und Programmardarstellung des kompletten Kernprogramms auf der Deckel-Innenseite. Mit 48-seitiger Bauanleitung im Großformat: Große und anschauliche Darstellung der einzelnen Bauphasen. Die Modelle sind einfach und führen zu raschen Bauerfolgen.

Am Ende der Bauanleitung werden weitere Modellbeispiele vorgestellt. Ab 6 Jahren.

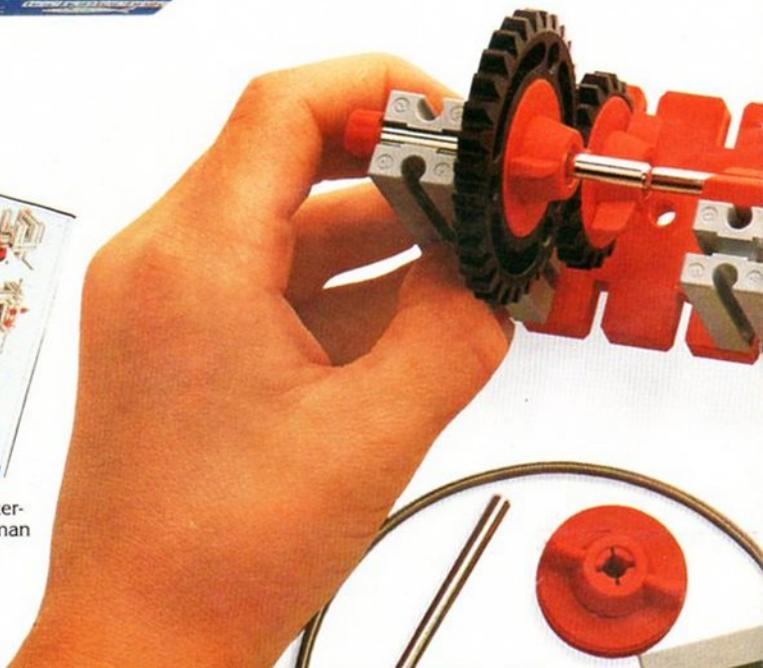


30144 Ergänzungskasten 100/1

Ein idealer Ausbakasten, der den Start 100 zum Start 200 erweitert. Dieser Baukasten enthält Zahnräder, Verkleidungsplatten, Achsen, eine Zahnstangenlenkung, ein Führerhaus und fischertechnik Grundbausteine. Man kann aus der Kombination beider Baukästen mehr als 200 verschiedene Modelle bauen. Ab 6 Jahren.



Großformatige Bauanleitungen zeigen den Kindern den schrittweisen Zusammenbau von unterschiedlichsten Modellen, mit denen man anschließend ganz toll spielen kann.



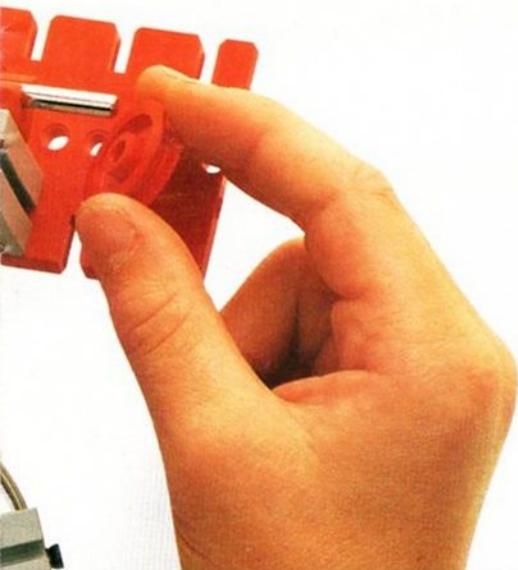


30142 Start 200

Großer Startkasten zum Zusammenbau von 200 verschiedenen Modellen.

Mit anschaulicher Bildinformation und Programmdarstellung des kompletten Kernprogramms auf der Deckel-Innenseite.

Mit 48-seitiger Bauanleitung im Großformat: Große und anschauliche Darstellung der einzelnen Bauphasen. Die Modelle sind einfach und führen zu raschem Bauernfolg. Am Ende der Bauanleitung werden weitere Modellbeispiele vorgestellt.
 Ab 6 Jahren.



30145 Ergänzungskasten 200/1

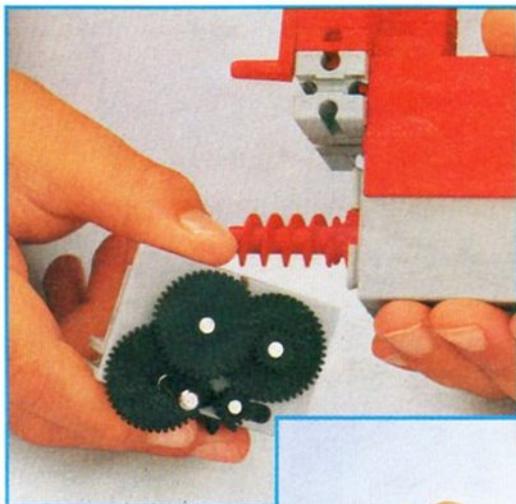
Ein idealer Ausbaukasten, der den Start 200 erweitert. Dieser Baukasten enthält große Reifen mit 6 cm Ø, eine Kurbelwelle, ein Kardangelen, Nockenscheiben und fischertechnik Grundbausteine. Aus der Kombination beider Baukästen kann man mehr als 300 verschiedene Modelle bauen.

Ab 6 Jahren.

ab 6 Jahren



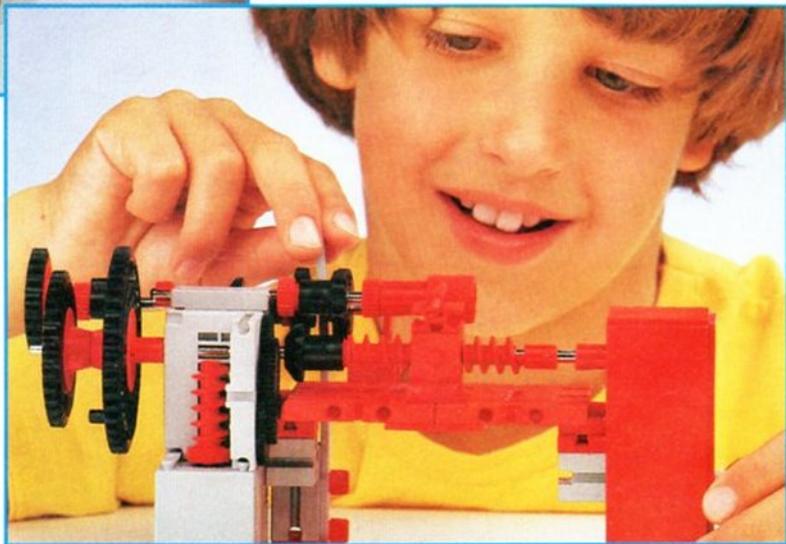
Die großformatige
Bauanleitung.



30140 Motor + Getriebe

Ergänzungskasten zum Start 100 oder Start 200 mit allen wichtigen und interessanten Bauteilen für die Motorisierung.

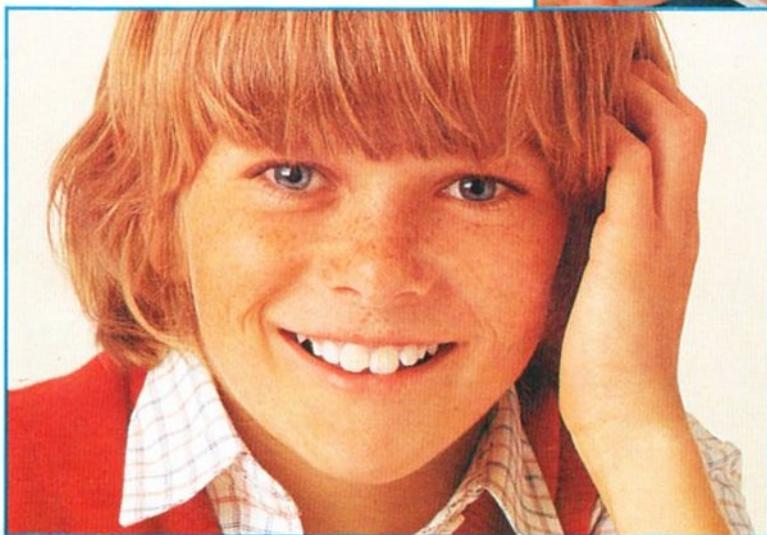
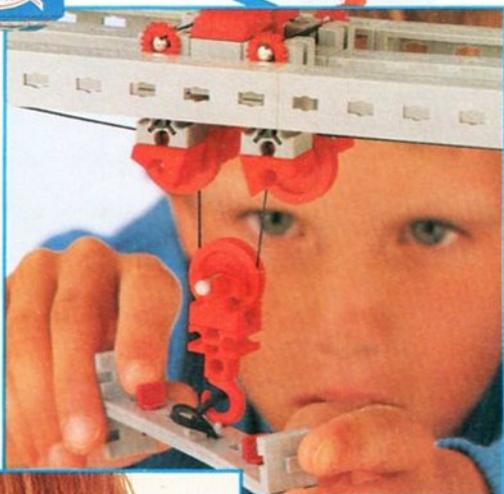
Mit dem Motor + Getriebe-Kasten können Modelle des Start 100 oder Start 200 motorisiert werden. Große und kleine Zahnräder, Schaltgetriebe, Getriebeteile und Batteriehalter bieten zusätzliche Ausbaumöglichkeiten. Die 32-seitige Bauanleitung im Großformat macht es auch Anfängern leicht, in die motorisierte fischertechnik-Welt einzusteigen. Ab 6 Jahren. Mit dem Netzgerät (mot 4) ist die Drehzahl des Motors stufenlos regelbar.



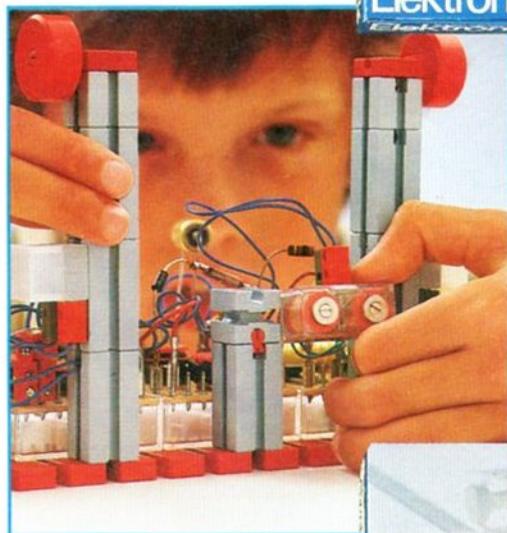


30149 Statik

Ergänzungskasten zu Start 100 oder Start 200 mit allen wichtigen und interessanten Statik-Bauteilen wie Streben, Winkelträger, Bogenstücke und Knotenplatte. Damit kann man Brücken, Kräne und die höchsten Türme bauen. Weitere Teile, z. B. Räder für die Laufkette, Gondeln und Gondelhalter, eröffnen neue Modellbaumöglichkeiten. Die Bauanleitung mit 32 Seiten im Großformat zeigt die Vielfältigkeit dieses Statik-Kastens. Viele bewegliche Modelle demonstrieren den hohen Spielwert der Statik-Bauteile. Ab 6 Jahren.



ab 6 Jahren



30 253 Elektronik

Ergänzungskasten zur elektronischen Steuerung. Mit den modernen, IC-bestückten Elektronik-Bausteinen wird das Steuern und Regeln von Modellen wesentlich vereinfacht. Die großformatige Bauanleitung führt den Anfänger auf 96 Seiten in die wichtigsten Grundschaltungen der Elektronik ein. Für den größten Teil der Modelle genügen der fischertechnik-Grundkasten Start 100, der Ergänzungskasten Motor + Getriebe und das Netzgerät mot 4. Ab 12 Jahren.

30 226 Elektromechanik

Ergänzungskasten zu Start 100 oder Start 200. Das großformatige Anleitungsbuch führt auf 88 Seiten den Anfänger in übersichtlicher und leicht verständlicher Form in die elektromechanische Steuerungstechnik ein. Die Funktion und Anwendung von Tastern, Schaltern, Dauer- und Elektromagneten, Schleifring sowie von Reed- und Thermokontakten „begriff“ der Jugendliche spielerisch anhand einfacher und anschaulicher Modelle. Zum Bau der Modelle genügt: Start 100, bzw. 200, Motor + Getriebe und Netzgerät mot 4. Ab 10 Jahren.



30 863 Pneumatik

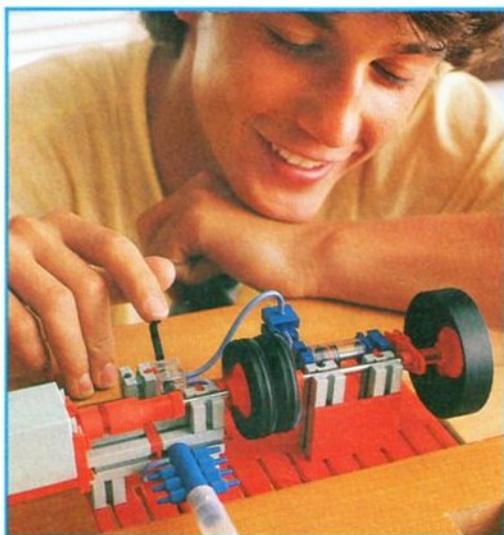
Ergänzungskasten mit Spezialteilen für den Bau pneumatisch angetriebener Modelle. Der Pneumatik-Kasten stellt eine beachtliche Erweiterung der Anwendungsmöglichkeiten von fischertechnik dar. Unter „Pneumatik“ versteht man das Steuern und Regeln mit Druck- bzw. Saugluft. Die Anwendungsbereiche dieser Technik sind vielfältig. Schaltpläne und Skizzen machen die Funktionsweise der wirklichkeitsnahen Modelle deutlich. Sie sind einfach nachzubauen, so daß auch der Anfänger schnell zum Erfolg kommt. Dafür braucht man zunächst nur den Grundkasten Start 100 und im weiteren Verlauf den Ergänzungskasten Motor + Getriebe sowie das Netzgerät mot 4. Ab 12 Jahren.

Zur Druckluftzerzeugung wird benötigt: Handpumpe, Kompressor oder Kompressor-Bausatz. Das gibt es als fischertechnik-Zubehör.



30 866 Kompressor-Bausatz

Dieser Bausatz dient als Druckluftquelle für Modelle des Baukastens Pneumatik. Zur Stromversorgung benötigt man das Netzgerät/Transformator mot 4. (Nicht geeignet für Modelle mit hohem Luftverbrauch). Ab 12 Jahren.



Zubehör, das dazugehört.

Kern-Zusatzprogramm. Zu Start100 und Start 200.

Zu Motor + Getriebe



30301
Bausteine.



30302
Reifen, Achsen, Naben.



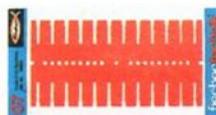
30303
Verschiedene Winkelsteine.



30305
Bausteine 30 mit Bohrung.



30306
Kurvenscheiben, Achsen, Naben.



30307
Grundplatte 180 x 90.



30316
Grundplatten, Vorstufenräder und Drehflügel.



30317
Bausteine 5 und 7,5.



30318
Bauteile für Baggeröffel, Planierschaufel und Loren.



30320
Raupenkettens, Förderbecher.



30322
Antriebskette und Zahnrad, Klemmzahnrad.



30323
Haken, Kurbel, Seiltrommel u. a.



30324
Rollenlager, Seilrollen, Achsen 30.



30326
Bausteine 15 mit 1 und 2 Zapfen.



30327
Boots-körper, Luftschrauben.



30328
Reifen 60, Naben, Achsen 170.



30329
Verschiedene Achsen, Stromschienen.



30330
Gelenksteine, Bausteine 15 mit rundem Verbindungs-zapfen.



30333
Streben, Kurbel Lagerböcke.



30334
Führerhaus, Lenkung.



30362 Plusbox 362
Batterie-gehäuse.



30175 mot. 6
Differential.



30176 mot. 7
Getriebe-teile.



30177 mot. 8
Motor mit Zubehör.



30178 mot. 9
Stufen-getriebe.



30179 mot. 10
Verschiedene Zahn-räder.



30180 mot. 11
Innen-zahnrad und Zahn-räder.



30181 mot. 12
Zahn-stangen.



30190 mini-mot. 1
Motor und 5 Mini-Getriebe.



30201 mini-mot. 10.
Klein-st-motor.



30202 mini-mot. 11.
Getriebe-teile für Klein-st-motor.



30203 mini-mot. 12.
Hub-getriebe, Hubzahn-stangen, Hubgelenk.



30204 mini-mot. 13.
Hubzahn-stangen 60 und 30.

Zu Elektromechanik.



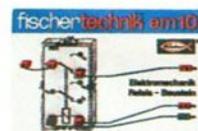
30240 em 4
Lampen,
Leuchtwürfel.



30241 em 5
Taster,
Kabel.



30245 em 9
Mini-Taster.



30246 em 10.
Relais-Baustein.

Zu Pneumatik.



30864
Kompressor.



30865
Handpumpe

Zubehör.



30173
Netzgerät/Transfor-
mator (mot. 4).



30247
Netzschaltgerät
(em 11).



30384
Bauplatte 500-0.



30381
Bauplatte 1000-0.



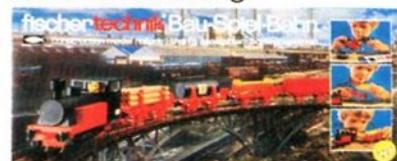
30382
Sammelkasten 1000.
Ohne Einsatz.



30383
Sammelkasten 1000-1.
Mit 8 Einsätzen.

Die Bau-Spiel-Bahn von fishertechnik.

Die Bau-Spiel-Bahn ist ein komplettes Modell-Programm für Kinder ab 6 Jahren. Alle Bauelemente sind mit dem fishertechnik-System kombinierbar und damit endlos ausbaufähig.



30101 Güterzug
Startpackung mit Schienenoal und mini-Motor.
Stromversorgung über Netzgerät (mot. 4)

Lok und Anhänger können vom Kind selbst ganz einfach nach einer übersichtlichen Bauanleitung zusammengesetzt werden.



30102 Personenzug Startpackung mit Schienenkreis und mini-Motor. Stromversorgung über Netzgerät (mot.4).



30125 Nebengleis-Set
Inhalt: 1 Weichenpaar, 2
Gegenbogen, 2 Gerade
204 mm, 2 Gerade 165 mm
6 Gerade 55 mm



30128 Rechtsweiche
Inhalt: 1 Stück 15°



30129 Linksweiche
Inhalt: 1 Stück 15°



30127 Gebogene Gleise
Inhalt: 6 Stück 30°



30126 Gerade Gleise
Inhalt: 6 Stück 204 mm



Bauen und Spielen

fischer-werke
Artur Fischer GmbH & Co. KG
D-7244 Tümlingen/Waldachtal
Tel. 0 74 43/12-1

fischer-werke
Niederlassung Schweiz
Vogelsangstraße 11
Postfach 2 35
CH-8307 Effretikon
Tel. 0 52/32 23 01

fischer austria GmbH & Co. KG
Johann-Steinböck-Straße 2
A-2345 Brunn am Gebirge
Tel. 0 22 36/8 53 82