



Das kreative Spielzeug
für Kinder in jedem Alter.

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



Spielen und Lernen.

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.



Bauen und Spielen.

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 „Könner“ mit etwa 12 Jahren lernen die Kinder dann sogar, die Gesetze der Elektronik und Pneumatik spielend anzuwenden.





0-2 Jahre

Ihr Baby lernt spielend.

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.



30 939 Hummel
Wenn das Baby am Ring zieht, breitet die Hummel ihre Flügel aus. Ab 6 Monaten.



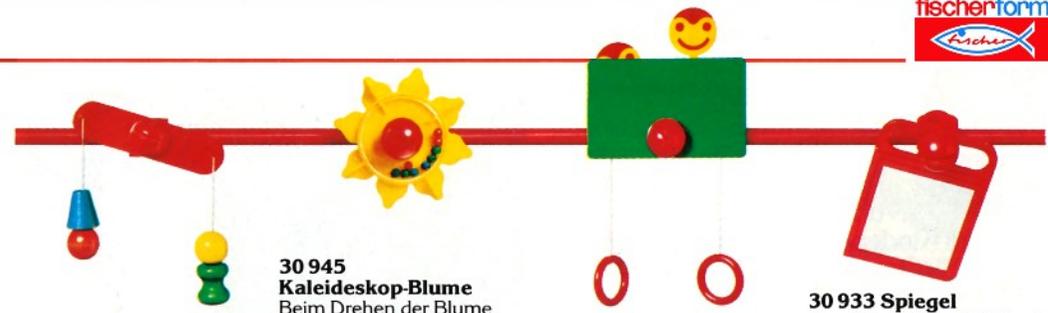
30 930 Spielzeughalter
Für das Kinderbett und andere Befestigungsmöglichkeiten. Ab 1 Woche.

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 Ziehklotze
Beim Hin- und Herziehen klappern die Holzelemente. Ab 4 Monaten.

30 945 Kaleidoskop-Blume
Beim Drehen der Blume klappern die kleinen Kugeln im Innern. 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.

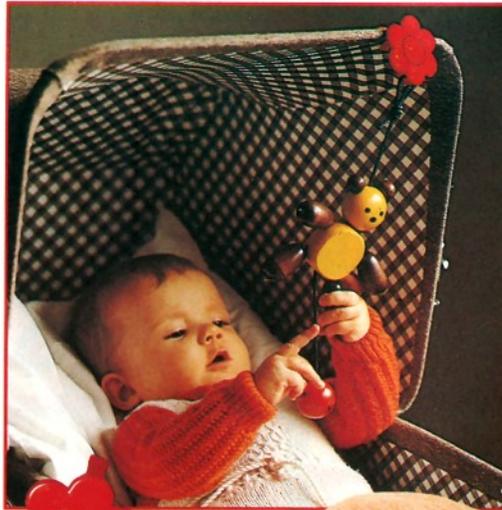
30 943 Tragegurtsitz
Für die ersten Ausflüge. Ab 4 Wochen bis 18 Monaten.



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.



30 956 Halterung für Kinderwagen
Spezialhalterung für die Befestigung von fischerform Spielsachen an der Dachkante des Kinderwagens.



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 Reißeln 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.



30 983 Roll und Klapp
Zum Klopfen, Klappern und Ziehen. Ab 6 Monaten.



30 973 Ringrassel
Zum Erkennen und Erzeugen von Geräuschen. Ab 1 Monat.



30 979 Wandergeselle
Zum Hinterherziehen. Ab 1 Jahr.



30 982 Kriechauto
Zum Herumfahren beim Krabbeln. Ab 8 Monaten.



30 969 Karussell
Zum Erzeugen und Erkennen von Bewegungen und Geräuschen. Ab 6 Monaten.



30 968 Rollklapper
Zur Wahrnehmung von Geräuschen. Ab 6 Monaten.



30 981 Kugelrassel
Zum Schütteln und zum Draufbeißen. Ab 1 Monat.



30 989 Krokodil
Mit Schnur zum Hinterherziehen. Ab 1 Jahr.



30 967 Kriechlokomotive
Regt die Fortbewegung an. Ab 8 Monaten.

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.



30 966 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.



30 974 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.

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.



30 847 Puzzle See

30 846 Puzzle Straßenkreuzung



30 848 Puzzle Mond



30 825 Puzzle Feuerwehr



30 836 Puzzle Bahnhof



30 826 Puzzle Flughafen

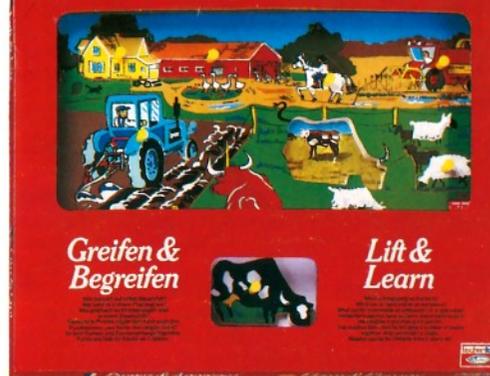


30 845 Puzzle Zoo



30 835 Puzzle Bauernhof
Das Bauernhof-Puzzle zeigt Kindern, was alles auf dem Bauernhof los ist.

Holz-puzzle. Ab 2 Jahre. Wooden puzzle. From 2 years.





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



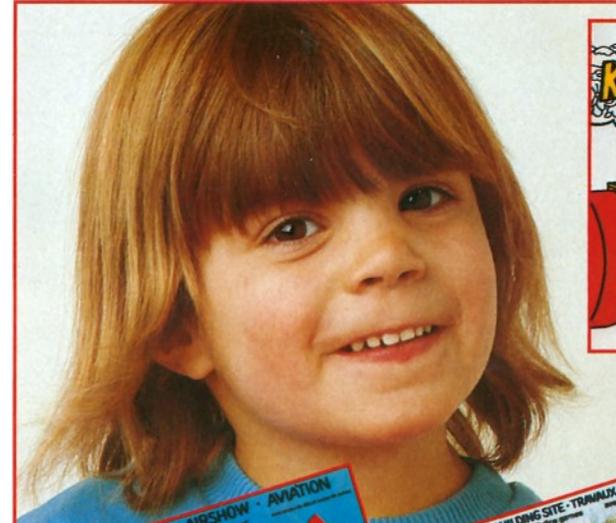
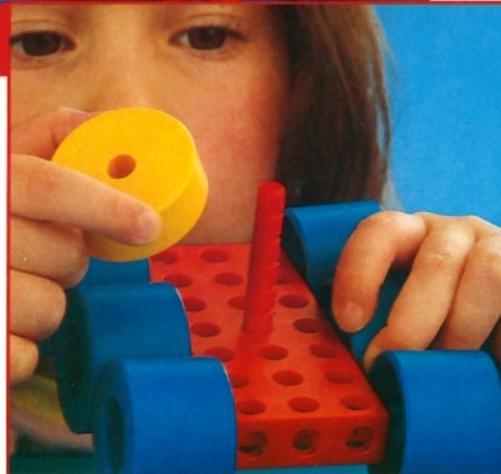
30 080 Steck-Baukasten F 080
Dieser Baukasten ist eine erste Herausforderung an Ihr Kind und seine sich bereits entwickelnde Kreativität und Phantasie.
Ein Baukasten mit 61 Bauteilen unterschiedlichster Art, aus dem Ihr Kind durch Zusammenschieben und -stecken die schönsten Modelle erfinden und dann 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.



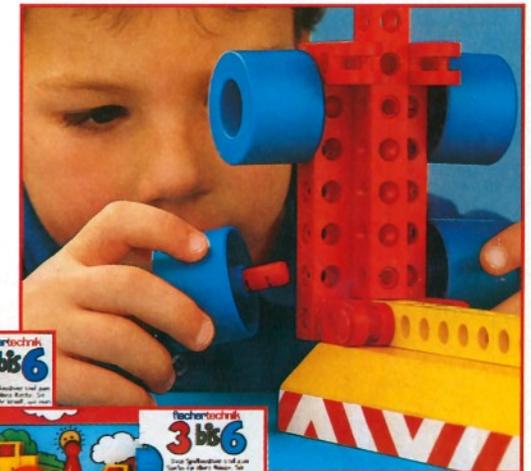
30 651 1000 V.
Enthält einfache Bauelemente. Ab 3 Jahren.



30 042 Spieldorf
Ab 3 Jahren.



30 043 Langholzschlepper
Ab 3 Jahren.



30 047 Straßenbau
Ab 3 Jahren.

ab 6 Jahren

Vom Schulalter an: Bauen und spielen mit System.

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.

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.





30451 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.



30448 Raupenschlepper
Schlepper mit breiten Raupen, Männchen, Räumschild und Anhängerkupplung. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30450 Röhrentransporter
Zugmaschine mit beweglichen Raupen und 2 Männchen. Der Anhänger hat eine bewegliche Vorderachse. Ab 6 Jahren.



30454 Schiffsschaukel
Vollbewegliche Schaukel mit 2 fischertechnik Spielfiguren. Ab 6 Jahren.



30449 Räumfahrzeug
Stabiles Fahrzeug mit breiten Raupen und großem Räum- und Planierschild. Ab 6 Jahren.



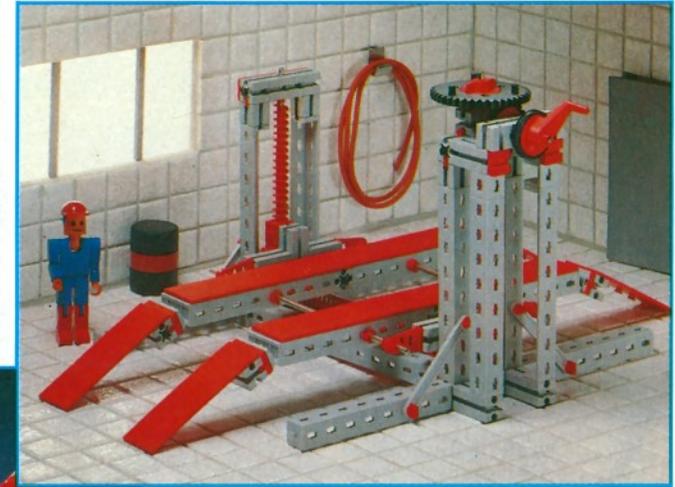
30452 Spezialtransporter
Zugmaschine mit Raupen und 2 Männchen im Führerhaus. Im Anhänger sind 6 Behälter zum Transportieren. Ab 6 Jahren.



30460 Spielfiguren
Für Kinder ab 6 Jahren hat fischertechnik 5 verschiedene Spielfiguren entwickelt, vom Rennfahrer bis zum Baggerführer.



30453 Riesenschaukel
Die 4 Gondeln mit Männchen können mit einer Handkurbel bewegt werden. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30456 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.



30462 Gepäckwagen
Zugwagen mit beweglicher Vorderachse. Die beiden Anhänger haben lenkbare Vorderachsen. Ab 6 Jahren.



30461 Rennwagen
Modell mit funktionierender Lenkung und fischertechnik Spielfigur als Formel-1-Pilot. Motorisierbar. Ab 6 Jahren.



30455 Astro-Mobil
Sternenfahrzeug mit beweglicher Gelenkhinterachse und 4 großen Walzenrädern. Ab 6 Jahren.

ab 6 Jahren



30 464 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.



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.



30 465 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.



30 463 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.



30 466 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:
Kran-Drehung

Motorisierung:
Heben und Senken des Auslegers sowie des Kranhakens



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

gedeferten 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.



30 413 Schaufellader
Modellbaukasten. Ab 6 Jahren.



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



Modell-Bausatz

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 Experimentieren und Erfinden.

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.

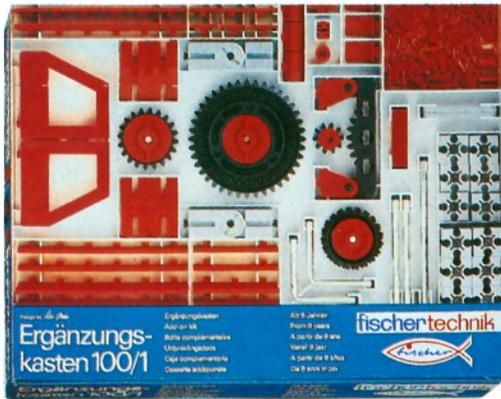
Das Kernprogramm von fischertechnik begleitet Ihr Kind vom 6. Lebensjahr an mit den Start-Baukästen. Bei vielen Kindern gibt es eigentlich keine altersmäßige Begrenzung bei diesen nahezu unerschöpflichen Möglichkeiten des fischertechnik Kernprogramms.



ab 6 Jahren



30141 Start 100
 Zum einfachen Zusammenbau von 100 verschiedenen Modellen.
 Mit anschaulicher Bildinformation und 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 Bauerfolg.
 Am Ende der Bauanleitung werden weitere Modellbeispiele vorgestellt.
 Ab 6 Jahren.



30144 Ergänzungskasten 100/1
 Ein idealer Ausbaupaket, 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.



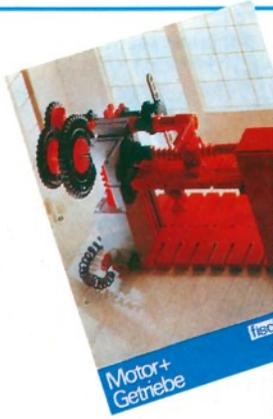
30142 Start 200
 Großer Startkasten zum Zusammenbau von 200 verschiedenen Modellen.
 Mit anschaulicher Bildinformation und Programmdarstellung des kompletten Kernprogramms auf der Deckel-Innenseite. Mit 48-seitiger Bauanleitung im Großformat: Große und anschauliche Darstellung der einzelnen Bauphasen. Die Modelle sind einfach und führen zu raschem Bauerfolg.
 Am Ende der Bauanleitung werden weitere Modellbeispiele vorgestellt.
 Ab 6 Jahren.



30145 Ergänzungskasten 200/1
 Ein idealer Ausbaupaket, der den Start 200 erweitert. Dieser Baukasten enthält große Reifen mit 6 cm Ø, eine Kurbelwelle, ein Kardangelenke, Nockenscheiben und fischertechnik Grundbausteine. Aus der Kombination beider Baukästen kann man mehr als 300 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.

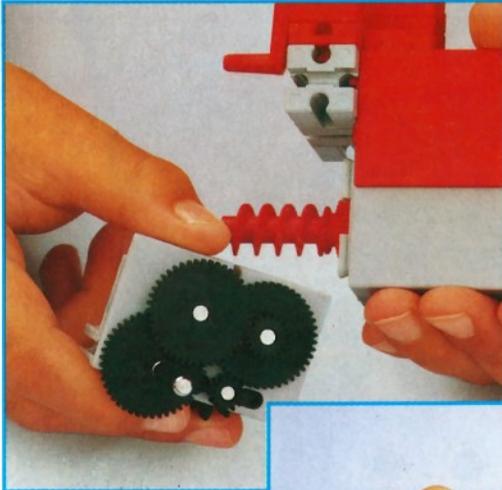
ab 6 Jahren



Die großformatige Bauanleitung.

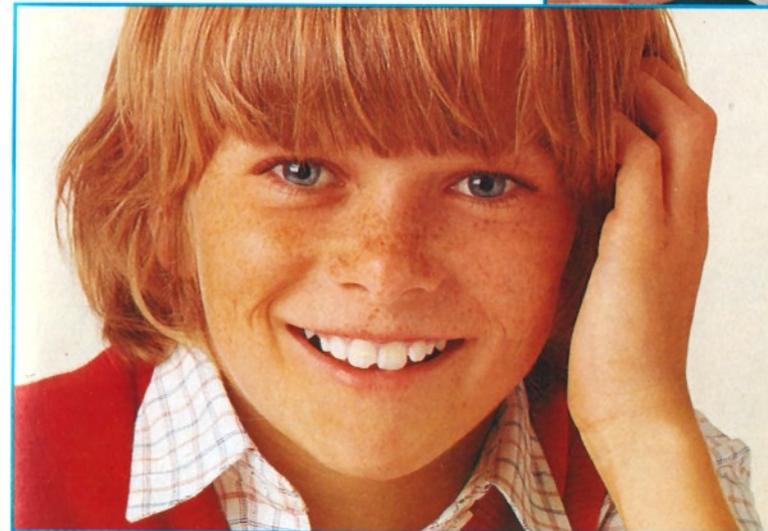
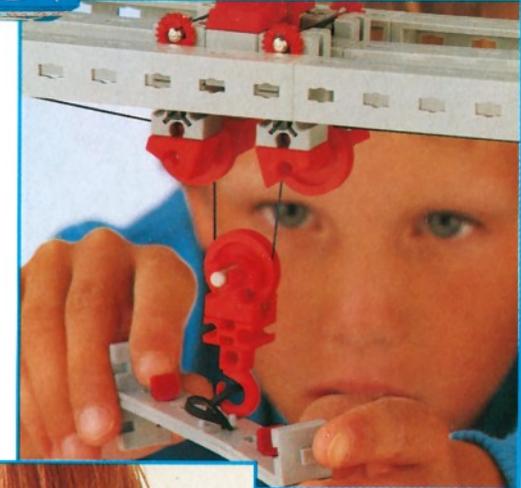
30140 Motor + Getriebe

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.

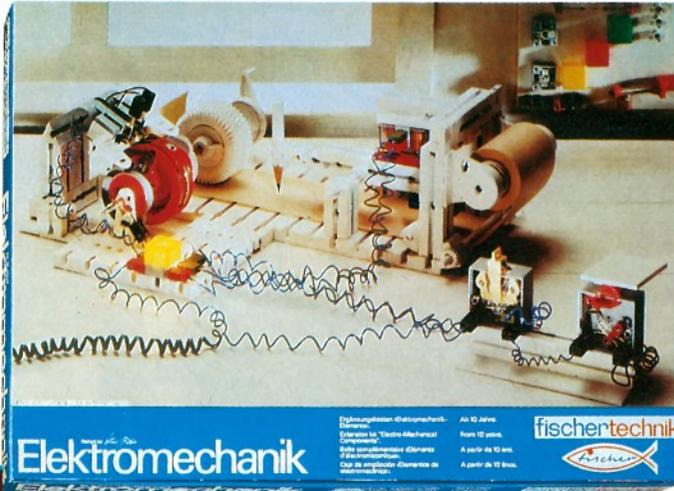


30149 Statik

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.

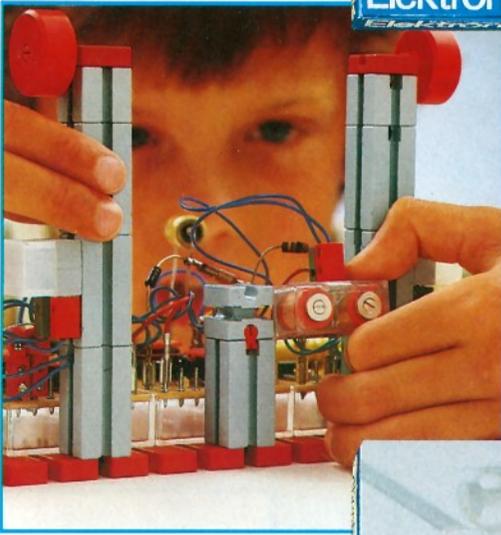


ab 6 Jahren



Elektromechanik
 Ergänzungskasten (Elektronik-Modell)
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ab 10 Jahren
 From 10 years
 A partir de 10 ans
 A partir de 10 anos

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 „begreift“ 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.



30 253 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 fishertechnik-Grundkasten Start 100, der Ergänzungskasten Motor + Getriebe und das Netzgerät mot 4. Ab 12 Jahren.



Elektronik
 Ergänzungskasten (Elektronik-Modell)
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ab 12 Jahren
 From 12 years
 A partir de 12 ans
 A partir de 12 anos

30 863 Pneumatik
 Ergänzungskasten mit Spezialteilen für den Bau pneumatisch angetriebener Modelle. Der Pneumatik-Kasten stellt eine beachtliche Erweiterung der Anwendungsmöglichkeiten von fishertechnik 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 Druckluftzeugung wird benötigt: Handpumpe, Kompressor oder Kompressor-Bausatz. Das gibt es als fishertechnik-Zubehör.

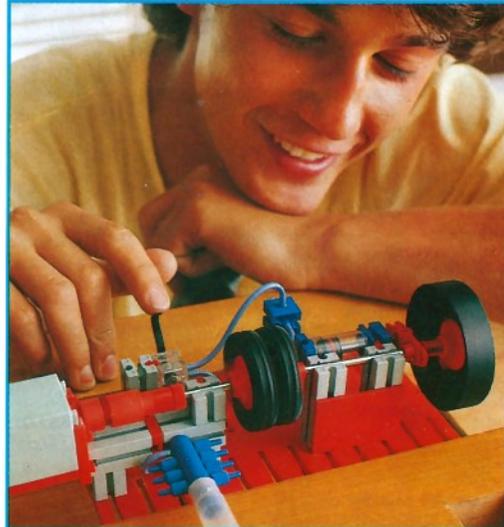


Pneumatik
 Ergänzungskasten (Pneumatik-Modell)
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ergänzungskasten für Modelle mit Motor + Getriebe und Netzgerät
 Ab 12 Jahren
 From 12 years
 A partir de 12 ans
 A partir de 12 anos



Kompressor-Bausatz
 Kompressor-Bausatz
 Compressor building kit
 Balle de construction compresseur
 Compresor juego de construcción
 Ab 12 Jahren
 From 12 years
 A partir de 12 ans
 A partir de 12 anos

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.



Kern-Zusatzprogramm. Zu Start 100 und Start 200.



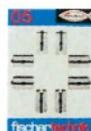
30301
Bausteine.



30302
Reifen, Achsen, Naben.



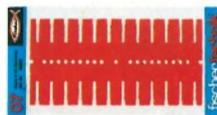
30303
Verschiedene Winkelsteine.



30305
Bausteine 30 mit Bohrung.



30306
Kurvenscheiben, Achsen, Naben.



30307
Grundplatte 180 x 90.



30316
Grundplatten, Vorstufenträger und Drehflügel.



30317
Bausteine 5 und 7,5.



30318
Bauteile für Baggerlöffel, Planierschaufel und Loren.



30320
Raupenkette, Förderbecher.



30322
Antriebskette und Zahnrad.



30323
Haken, Kurbel, Seiltrommel u. a.



30324
Rollenlager, Seilrollen, Achsen 30.



30326
Bausteine 15 mit 1 und 2 Zapfen.



30327
Bootskörper, Luftschrauben.



30328
Reifen 60, Naben, Achsen 170.



30330
Gelenksteine, Bausteine 15 mit rundem Verbindungzapfen.



30333
Streben, Kurbel, Lagerböcke.



30334
Führerhaus, Lenkung.

Zu Motor + Getriebe



30362 Plusbox 362
Batteriegehäuse.



30175 mot. 6
Differential.



30176 mot. 7
Getriebe.



30177 mot. 8
Motor mit Zubehör.



30178 mot. 9
Stufengetriebe.



30179 mot. 10
Verschiedene Zahnrad.



30180 mot. 11
Innenzahnrad und Zahnrad.



30181 mot. 12
Zahnstangen.



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



30202 mini-mot. 11
Getriebe für Kleinstmotor.



30203 mini-mot. 12
Hubgetriebe, Hubzahnstangen, Hubgelenk.



30204 mini-mot. 13
Hubzahnstangen 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/Transformator (mot. 4).



30247
Netzschaltgerät (em 11).



30384
Bauplatte 500-0.



30381
Bauplatte 1000-0.



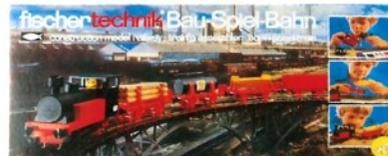
30382
Sammelkasten 1000. Ohne Einsatz.



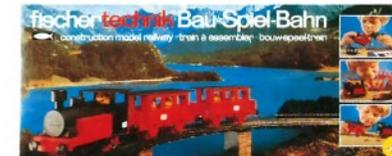
30383
Sammelkasten 1000-1. Mit 8 Einsätzen.

Die Bau-Spiel-Bahn von fischertechnik.

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



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



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

fischerform[®]



fischertechnik[®]



Bauen und Spielen

fischer-werke
Artur Fischer GmbH & Co. KG
D-7244 Tumlingen/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