



CampuStore



**Katalog
2026**

*Innovative Lösungen
für Bildungseinrichtungen*



Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

wir freuen uns, Ihnen unseren neuen Katalog als Wegbegleiter für zeitgemäße und zukunftsorientierte Bildung vorzustellen.

Seit über 30 Jahren stehen wir bei CampuStore – gegründet in Italien – für kreative Lernkonzepte, digitales Arbeiten und praxisnahe MINT-Erfahrungen. Unsere Entwicklung ist eng mit der Überzeugung verbunden, dass gute Bildung Räume, Werkzeuge und Inspiration braucht, die aktives Lernen ermöglichen. Mit unserem Engagement möchten wir Schulen dabei unterstützen, Transformationsprozesse nachhaltig zu gestalten und Lernumgebungen zu schaffen, die Kinder und Jugendliche langfristig stärken.

Die letzten Jahre haben gezeigt, wie wichtig Technologie, Flexibilität und Innovationsbereitschaft im Bildungsbereich sind. Gleichzeitig geht es nicht allein um digitale Ausstattung. Entscheidend sind pädagogische Konzepte, die aktives Entdecken, projektorientiertes Arbeiten und eigenständiges Denken in den Mittelpunkt stellen. Schulen übernehmen heute mehr denn je die Aufgabe, junge Menschen zu kritischen, kreativen und selbstbewussten Gestalterinnen und Gestaltern ihrer Zukunft zu machen.

MakerSpaces spielen dabei eine zentrale Rolle: Als kreative Werkstätten ermöglichen sie praktisches Arbeiten mit Werkzeugen, 3D-Druck, Robotik, Programmierung und vielen weiteren Technologien. Hier entstehen Lernräume für Experimente, Teamarbeit und Problemlösungen – ein geschütztes Umfeld, in dem Ideen ausprobiert, Prototypen entwickelt und aus Fehlern nachhaltige Lernerfahrungen gewonnen werden können. Damit werden Kompetenzen gefördert, die weit über fachliches Wissen hinausgehen.

Programme wie der Digitalpakt 2.0, das Startchancen-Programm, das ausgewählten Schulen eine langfristige Planungs- und Investitionsperspektive eröffnet, sowie weitere gezielte Förderinitiativen der Länder bieten große Chancen, Bildung nachhaltig weiterzuentwickeln und gezielt dort zu investieren, wo es den größten Bedarf gibt. Gleichzeitig trägt der Einsatz digitaler Technologien Verantwortung mit sich. Gerade im Umgang mit KI, digitalen Plattformen und sozialen Medien ist es Aufgabe der Schule, Orientierung zu geben und Kompetenzen für einen sicheren, reflektierten und kreativen Einsatz zu vermitteln.

Unser Katalog spiegelt diese Perspektive wider. Neben bewährten Lösungen finden Sie zahlreiche Neuheiten – insbesondere im Bereich KI-gestützter Tools, digitaler Lernumgebungen und moderner Lernroboter. Diese Technologien machen nicht nur Anwendungen sichtbar, sondern auch ihre Funktionsweisen erfahrbar. So werden Lernende vom reinen Nutzer zum aktiven Mitgestalter und verstehen Technologie als Werkzeug zur eigenen Ideenentwicklung.

Darüber hinaus verstehen wir Schule als sozialen Raum und als Ort gemeinsamer Entwicklung. In einer Zeit globaler Herausforderungen braucht es Lernorte, an denen Zusammenarbeit, Dialog und Verantwortungsbewusstsein bewusst gefördert werden – als Grundlage für eine friedliche und zukunftsfähige Gesellschaft.

Wir laden Sie herzlich ein, sich inspirieren zu lassen und gemeinsam mit uns Lernräume zu gestalten, die Begeisterung wecken, Potenziale entfalten und nachhaltige Entwicklung ermöglichen.

Herzliche Grüße

Pierluigi Lanzarini
CEO & Founder



Roger Wolf
General Manager, ppa.



Index und Inhalt

In diesem Katalog haben wir einen kleinen Auszug des Angebotes von CampuStore für alle Altersklassen zusammengefasst.

Vorwort	I
Index und Inhalt	II
Unsere Partner und Marken	III
Neuheiten in dieser Ausgabe	IV
Pädagogische Ansätze	V
Unsere Werte	VI

MakerSpace	
Was ist ein MakerSpace?	8
Wagen zur Materiallagerung	10
CarrellONE	11
iVulcani	12
Caterpillar-Edu-Links	12

Digitale Welt	
Miri - Das immersive Klassenzimmer	14
Pinguin	16
WebTV - Podcast - Video	17
360° Kameras	18
Meta Quest	19
AR/VR Software	20

MINT	
LEGO Education Naturwissenschaften	54
fischertechnik	
• Class-Sets für die Grundschule	56
• MINT-Sets für die Sekundarstufe	57
Sphero BluPrint	58
BLIPS und DIPLÉ	58
Mikroskope	59
tinyFarm	60
CampusGarden	61
Tower Garden	61
leXsolar	62
PocketLab	62



Robotik und Coding	
Roboter Vergleichstabelle	22
Was ist Künstliche Intelligenz	24
CodyRoby	25
LEGO Education	
• Informatik & KI	26
• SPIKE Essential	28
• SPIKE Prime	29
fischertechnik	
• First Coding	30
• STEM Coding Pro	30
• Calliope	30
• micro:bit Starter Set	30
• STEM Coding Max	31
• STEM Coding Ultimate AI	31
Makeblock	
• mTiny	32
• Codey Rocky	33
• mBot Ranger	33
• Ultimate 2.0	33
• mBot2	34
• Rover	44
MatataStudio	
• Tale-Bot Pro	35
• MatataStudio Coding Set	36
• MatataStudio VinciBot	36
• NOUS AI Set	36
Sphero Edu	
• Sphero indi	37
• Sphero BOLT+	37
TTS	
• Bee-Bot	38
• Blue-Bot	38
• Parcours für Blue-Bot und Bee-Bot	38
Tangible Africa	39
Kai's Clan	38
Ozobot	
• Ozobot Ari	40
• Ozobot	40
Intelino	41
Dash	41
Codrone Edu	42
Arduino Alvik	42
Dobot Magician	43
Dobot Roboterarm	44
NAO	45
Arduino Alvik	61
Mirokai	66



CAD / CAM	
CampuSprint3D 5.0	64
CampuSprint3D AD5X	64
Ultimaker	66
3D Scanner	67
xTool	
xTool P2	68
xTool M1 Ultra	69
LaserBox 1.5	69
xTool M1	70
xTool S1	70

Elektronik	
littleBits	48
Makey Makey	49
BOB3	49
Raspberry Pi	50
Arduino Education	52

Kreativität	
Tinkering und Kreativität	72
Polydron	73
Textiles Arbeiten	74
Technologien für Kreativität	75
Cricut	75

Website und Social media



www.campustore.de



Facebook



Instagram



LinkedIn

Unsere Partner und Marken

Wir sind offizieller Partner dieser Marken,
die für Qualität in der Bildung stehen:



CampuStore Deutschland GmbH | Ohmstr. 15 | c/o GKK Partners Part GmbH | 80802 München
CampuStore Deutschland GmbH | Derbystr. 12 | 85276 Pfaffenhofen

Alle hier im Katalog abgebildeten Preise sind
inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer

Neuheiten in dieser Ausgabe



Miri

Seite 14



Caterpillar-Edu-Links

Seite 12



Pinguin

Seite 17



i-Vulcani

Seite 12



CarrellONE

Seite 11



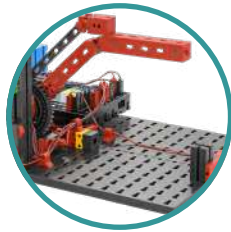
MakerSTEAM-Wagen

Seite 10



**LEGO® Education
Informatik & KI**

Seite 26



**fischertechnik STEM
Coding Ultimate**

Seite 31



**MatataStudio
NOUS AI**

Seite 36



CampusGarden

Seite 61



leXsolar Energien

Seite 62



MicroCampus

Seite 59



CampusVideoPodcast

Seite 17



CampuSprint3D 5.0

Seite 64



xTool S1

Seite 70

Pädagogische Ansätze



Wir suchen permanent nach Innovationen, aber nur dort, wo wir davon überzeugt sind, dass sie den Menschen zugutekommen.

Wir glauben, dass Innovationen und Technologien immer mit den Werten der traditionellen Bildung einhergehen müssen.

Hierzu halten wir es für unabdingbar, die Entwicklung der Lehrpläne und Methoden zu beobachten und diese zu untersuchen.

Der Beruf einer Lehrkraft ist einer der komplexesten Berufe der Welt, da man mit einer „menschlichen Materie“ arbeitet, die sich ständig weiterentwickelt. Dafür gibt es keine perfekte Methode und kein Fertigrezept. Wir sind jedoch der Meinung, dass wir durch die Einbringung einer Vielzahl unterschiedlicher Optionen und Vorschläge für den Unterricht ausgewogene Zutaten für alle finden.

Auf dieser Katalogseite informieren wir Sie über die präferierten pädagogischen Ansätze, die uns bei unseren Entwicklungen und der Zusammenstellung der Konzepte, die wir anbieten, leiten.

HANDS-ON und AKTIVER UNTERRICHT

Wir wollen keine Gefäße füllen, sondern Feuer entzünden: Wissen wird nicht weitergegeben oder von oben herab geworfen, sondern gemeinsam entdeckt. Dabei hilft es, selbst Hand anzulegen, Experimente durchzuführen, aktive Erfahrungen zu machen, die die Neugier zu wecken und zum Fragen anzuregen, anstelle nur Antworten zu geben. All unsere Lernkonzepte sind entwickelt, um sich mit ihnen in der Schule und im MakerSpace auszutesten.

PEER LEARNING und KOOPERATIVES LERNEN

Die Dinge selbst in die Hand zu nehmen bedeutet oft, in Gruppen zu arbeiten, beispielsweise in kleinen Wissenschaftsteams. Die Gruppe fördert aktive Beteiligung, vergleichen mit anderen, Vermittlung, Verantwortung und Autonomie. Für die Arbeit „im Team“ ist die Möblierung von grundlegender Bedeutung: modular, flexibel, anpassbar, unkonventionell, technologisch. Nach diesen Kriterien haben wir unsere Lernkonzepte ausgesucht.

MINT

30 Jahre Erfahrung auf diesem Gebiet und ein riesiges Angebot an Lernrobotik: Unser Herz schlägt für MINT, das sieht man in jedem Abschnitt dieses Katalogs. Wir lieben MINT, weil es das Klassenzimmer in ein Labor verwandeln kann. Es ermöglicht, an mehreren Themen und Kompetenzen gleichzeitig zu arbeiten. MINT vermittelt das Wissen, das die Lernenden auf die Gegenwart und die Zukunft vorbereitet.

PROBLEMORIENTIERTES LERNEN

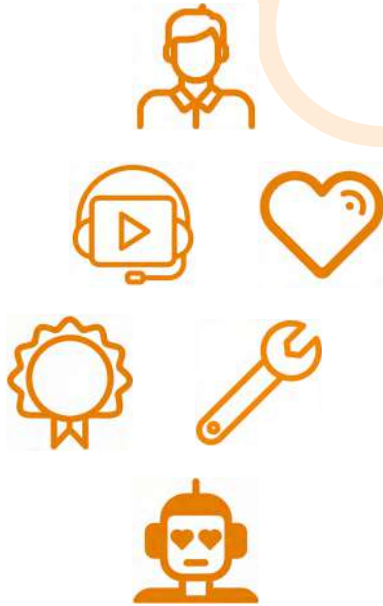
Wir fördern problemorientiertes Lernen, weil es die Phasen des Lernprozesses gut sichtbar macht: Es stellt den Lernenden ein Problem vor und fordert sie auf, originelle Lösungen zu entwickeln. Um diese Ziele zu erreichen, ist es notwendig, Hypothesen und Prämissen zu analysieren, Lösungsstrategien zu entwickeln und auszuwählen, neues Wissen zu erwerben, eine Antwort zu erarbeiten und anschließend den eingeschlagenen Weg zu reflektieren und mitzuteilen. Viele der von uns ausgewählten Technologien für digitales Lernen, individuell oder kollektiv, sind darauf ausgelegt, diesen Unterrichtsgedanken zu unterstützen und zu ermöglichen.

GANZHEITLICHES LERNEN

In der Schule werden nicht nur die kognitiven und rationalen Aspekte menschlichen Lernens gefördert. Wenn es stimmt, dass wir aus Gedanken, aber auch aus Emotionen, Beziehungen, sowie Werten und Idealen bestehen, dann müssen im Unterricht alle diese Sphären einbezogen, begleitet und gefördert werden. In diesem Katalog fokussieren wir uns auch ausdrücklich auf das Wohlbefinden in der Schule.



Unsere Werte



Für uns bei CampuStore liegt wahre Innovation im Menschen und kann nur erreicht werden, wenn wir kontinuierlich lernen.

Unser Ziel: Wir möchten den neuen Generationen helfen, die bestmögliche Version ihrer selbst zu werden, indem wir sie inspirieren. Wir eröffnen ihnen neue Perspektiven und bieten ihnen Werkzeuge an, mit denen wir ihre Leidenschaft wecken und ihre ganz persönlichen Talente unterstützen, die jede und jeden Einzelnen besitzt.

Wir glauben, dass wir am besten lernen, indem wir etwas selbst erschaffen, uns die Hände dreckig machen und an Projekten arbeiten.

Wir beziehen Technologien ein, sofern diese helfen, zu verstehen und Hindernisse zu überbrücken.

Aus diesem Grund legen wir seit jeher Wert auf Zuverlässigkeit und erforschen und entwickeln ausschließlich langlebige Lösungen von höchster Qualität, die für den schulischen Einsatz und die häufige, aktive Nutzung konzipiert und entwickelt wurden.

Wir hoffen, in Zusammenarbeit mit Lehrkräften, Erziehenden, Schulpersonal und -Leitungen etwas zu schaffen, das die Vorstellungskraft der Kinder über die Grenzen des Möglichen oder Rationalen hinaus beflügelt und ihnen hilft, sich selbst kennenzulernen, ihre Visionen zu erweitern und die Fähigkeit zu erkennen, Probleme auf neue und herausfordernde Weise zu lösen.

Der CampuStore Vorteil



Das Campus Box Projekt

Aus Gründen der Nachhaltigkeit ist das Projekt Campus Box entstanden: Es ist unsere Art, den Verpackungsmüll, den wir zwangsläufig in die Schulen bringen, sicher und schnell in handlungsaktives und spannendes Unterrichtsmaterial zu verwandeln. Dieses legen wir den Lernenden und Lehrkräften in die Hände, um neue Lernerlebnisse zu schaffen. **Ganz in der Philosophie von CampuStore.**

Making für jeden Geschmack

Unsere Verpackungen enthalten inspirierende Zeichnungen und Muster des Architekten und Designers Francesco Bombardi, die zugeschnitten werden können, um sowohl zwei- als auch dreidimensionale Objekte zu bauen. Begleitend dazu haben wir bewusst „offene“ Aktivitäten entwickelt, um jeder Klasse die Möglichkeit zu geben, entsprechend ihrer individuellen Ziele und Möglichkeiten zu arbeiten.

Alle Aktivitäten können sowohl **„analog“** (Kombination unserer Vorlagen mit Schere, Klebeband, Gummibändern, ...) als auch auf **„technologische“** Weise (z.B. Ausschneiden und Gravieren mit dem Laser und Kombinieren der Ergebnisse mit elektronischen littleBits-Modulen, Arduino-Boards, LEDs und anderen einfachen Elementen) genutzt werden.

Die Campus Box-Inhalte. Immer aktuell und kostenlos.





MakerSpace





Was ist ein MakerSpace?

Ein MakerSpace ist ein kreativer Arbeitsraum, der speziell konzipiert wurde, um Lernende und Lehrkräfte zu inspirieren und ihnen die Möglichkeit zu geben, Neues auszuprobieren. Jedes MakerSpace ist einzigartig und individuell ausgestattet. Ziel ist es, kreatives Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Teamarbeit zu fördern, sowie einen lehrplanübergreifenden und projektorientierten Unterricht zu ermöglichen – in den MINT-Fächern, aber auch darüber hinaus.

Was macht ein MakerSpace besonders?

Ein MakerSpace bietet eine Umgebung, in der Theorie und Praxis zusammenkommen. Hier können Lehrkräfte und Lernende gemeinsam experimentieren, forschen und gestalten. Es ist ein Ort, der die Freude am Entdecken weckt und für alle Altersgruppen geeignet ist.

Welche Ausstattung kann ein MakerSpace bieten?

Ein MakerSpace kann eine Vielzahl von Werkzeugen und Technologien kombinieren, je nach Schwerpunkt und Zielgruppe.

Beispiele für die Ausstattung sind:

- Werkzeuge: manuelle Werkzeuge wie Hammer und Schraubenzieher, elektrische wie Bohrer und Akkuschauber, digitale wie 3D-Drucker und Lasercutter.
- Coding: Programmierbare Lernkonzepte und Roboter.
- Elektronik: Mikrocontroller (Arduino) und Lötstationen.
- Kreative Materialien: Stoffe, Papier, Farben, Holz, Kunststoff.
- Software: CAD-Programme, Programmierumgebungen.

Warum sollten Schulen ein MakerSpace nutzen?

Ein MakerSpace ist eine unschätzbare Ressource, die Lehrkräften dabei hilft, ihren Unterricht lebendiger und praxisnaher zu gestalten. Es ermöglicht es ihnen, Lernende bei der Entwicklung von wichtigen Fähigkeiten zu unterstützen, beispielsweise Kreativität, Problemlösefähigkeiten und das interdisziplinäre Arbeiten unter praktischem Wissenseinsatz.

Einsatzideen für Lehrkräfte

MakerSpaces können lehrplanübergreifend mit Schnittstellen in viele Unterrichtsfächer genutzt werden. Hier sind einige inspirierende Beispiele:

- Mathematik: Erstellung von geometrischen Formen mit einem 3D-Drucker.
- Physik: Bau und Test von einfachen Maschinen oder Brückenmodellen.
- Kunst: Gestaltung von Projekten mit Stoffen, Farben und digitalen Werkzeugen.
- Informatik: Programmierung von Mikrocontrollern oder Robotern.

Vor der konkreten Planung und der Einrichtung eines MakerSpace stellt sich die Frage, welche Ziele die Schule mit dem MakerSpace erreichen möchte. Es macht auch Sinn, die Erwartungshaltung der Lernenden bei der Planung ernst zu nehmen.

Nicht selten befinden sich Bestandteile des MakerSpace bereits im Besitz der Schule, sodass eine Integration dieser sehr einfach und kosteneffizient möglich ist. Ein paar grundlegende Werkzeuge und Materialien reichen dann schon aus, um erste Projekte umzusetzen zu können.

Fazit: Ein MakerSpace ist nicht nur ein Raum, sondern eine Einladung für Lehrkräfte und Lernende, gemeinsam zu lernen, zu experimentieren und Neues zu schaffen. Er fördert nicht nur die Freude am Entdecken, sondern unterstützt auch die Entwicklung von Kompetenzen, die in der heutigen Welt unverzichtbar sind.

MakerSTEAM-Wagen

Der MakerSTEAM-Wagen von CampuStore ist das Ergebnis von über dreißig Jahren Beobachtung und Erfahrung in Bildungseinrichtungen. Er ermöglicht den einfachen Transport von MINT-Tools innerhalb der Schule. Dank der robusten Räder ist er mobil und wird bereits montiert und mit einem dekorativen Schild geliefert, das jedem Raum einen besonderen Charakter verleiht. Die Farben der Behälter und Zubehörteile wurden speziell für eine harmonische Stimmung ausgewählt, da wir der Überzeugung sind, dass ein angenehmer und einladender Raum das Lernen fördert.

Der Wagen ist außerdem mit einer metallenen Oberfläche ausgestattet, auf der Magnete oder geometrische Formen mit dem Polydron Magnetic System angebracht werden können. Eine integrierte beschreibbare Tafel unterstützt den Unterricht in jedem gewünschten Umfeld.



353946 ZUBEHÖR ZUM MAKERSTEAM-WAGEN
355347 MAKERSTEAM-WAGEN

425,00 €
999,00 €



Tip: Um dieses Set anzuschaffen, müssen Sie die beiden Artikelnummern 353946 und 355347 erwerben, diese umfassen den Wagen, die Magnettafel, den STEAM-Schriftzug sowie die Aufbewahrungsboxen.

Mobile Wagen

Diese Wagen ermöglichen es, mobile Labore in die Schule zu bringen: Dank der Ausstattung mit Aufbewahrungsboxen unterschiedlicher Größen und Kapazitäten können alle Lehrmittel einfach von einem Klassenzimmer ins andere transportiert werden.

Es ist nicht mehr notwendig, die Lernenden von einem Raum in einen anderen zu verlegen – die Labore kommen direkt ins Klassenzimmer.

Die Bilder sind nur beispielhaft. Farben und Anordnungen können variieren. Kontaktieren Sie uns.

353694	MOBILER WAGEN OHNE BOXEN	770,00 €
353869	AUFBEWAHRUNGSBOXEN FÜR 353694	120,00 €
355260	MOBILER WAGEN OHNE BOXEN	950,00 €
355261	AUFBEWAHRUNGSBOXEN FÜR 355260	170,00 €
353704	STEAM WAGEN OHNE BOXEN	1.150,00 €
353882	AUFBEWAHRUNGSBOXEN FÜR 353704	150,00 €
353701	MOBILER WAGEN OHNE BOXEN	950,00 €
353876	AUFBEWAHRUNGSBOXEN FÜR 353701	190,00 €
307876	MOBILER WAGEN - 3 BÖDEN	900,00 €
347898	MAKERSPACE WAGEN	1.300,00 €
353879	AUFBEWAHRUNGSBOXEN FÜR 347898	180,00 €



Tip: Anstelle der Aufbewahrungsboxen können Sie auch Boxen von LEGO Education einsetzen! Kontaktieren Sie uns.



Größe der Boxen

Klein:



Mittel:



Groß:

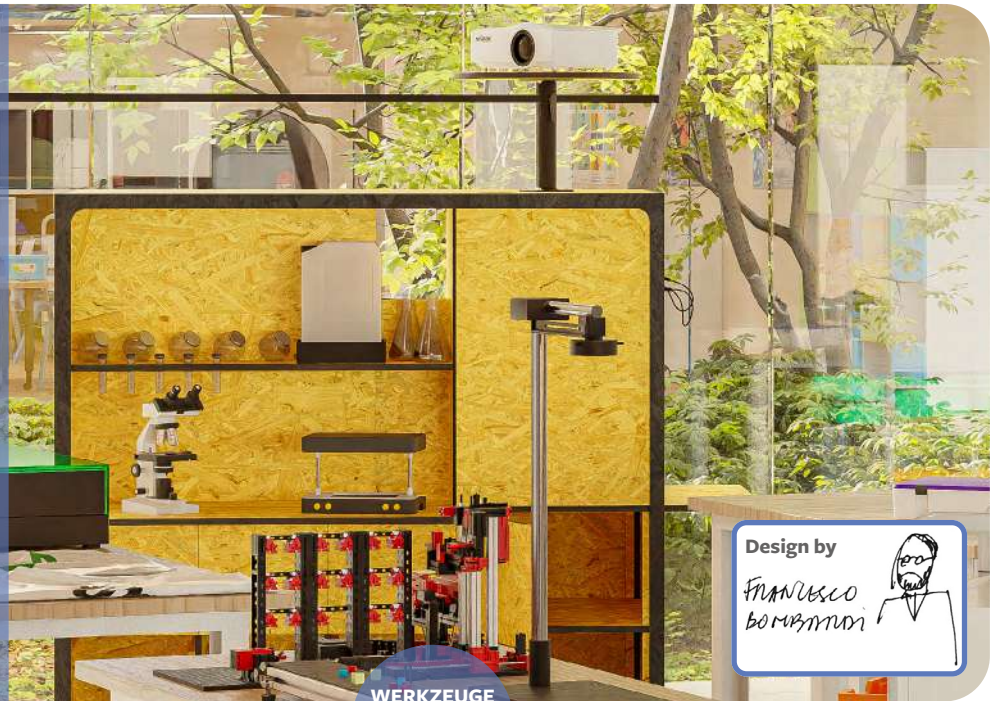


Was ist das?

CarrellONE ist der erste Laborwagen und Maker-Tisch in einem, der MINT in die Schule bringt.

Was macht ihn so besonders?

Er löst das Problem der Organisation und gemeinsamen Nutzung des schulinternen MINT und Maker Materials in einer auffälligen und mobilen Lösung.



Design by
FRANCESCO
BOMBARDI

WERKZEUGE
NICHT
ENTHALTEN

CarrellONE

MINT in Bewegung

CarrellONE ist das erste kompakte Labor auf Rädern und ein Maker-Tisch, der die MINT-Erfahrung in die gesamte Schule bringt. Wo immer es nützlicher und interessanter ist, Lernerfahrungen zu schaffen, ist er mit dabei.

Es ist ein Projekt „Made in Italy“, das aus der Beobachtung dessen entsteht, was täglich in Schulen passiert, und aus der Kreativität des Architekten Francesco Bombardi, kombiniert mit dreißig Jahren Forschung zu Lernräumen, MINT und innovativen Technologien von CampuStore.

Ein Stromanschluss für alle Geräte



Der ideale Stauraum für unterschiedliche Materialien



Die Lösung eines Problems

In vielen Schulen werden Geräte häufig in unterschiedlichen Räumen eingesetzt. Das kostet Zeit und erfordert Kreativität bei Aufbau und Organisation. Gleichzeitig stellt ein MakerSpace ganz eigene räumliche Anforderungen, die über das klassische Klassenzimmer hinausgehen.

CarrellONE wurde genau dafür entwickelt: als mobiles, durchdachtes Labor für MINT-Aktivitäten. Flexibel einsetzbar, leicht zu bewegen – auch per Aufzug – und sofort startklar dort, wo es gebraucht wird. Für mehr Effizienz, Sicherheit und echte Gestaltungsfreiheit im Schulalltag.

Technik und MINT in einem Wagen kombiniert

CarrellONE ist eine kompakte Konstruktion, inspiriert von klassischen Reisekoffern. Öffnen, entfalten, loslegen: Im Inneren entstehen vielseitige und passgenau integrierte Arbeitsbereiche für technische Ausstattung.

Die Geräte sind bewusst nicht im Lieferumfang enthalten, um die bestehende Schulausstattung optimal zu unterstützen und integrieren zu können. Vorbereitet ist CarrellONE unter anderem für 3D-Drucker, Laserschneider, Projektor, Werkzeugwand und Robotik-Komponenten. Individuelle Anpassungen sind jederzeit möglich.



337624 CARRELLONE PER LE STEM

15.500,00 €



i-Vulcani

Tauchen Sie ein in die wissenschaftliche Lernumgebung

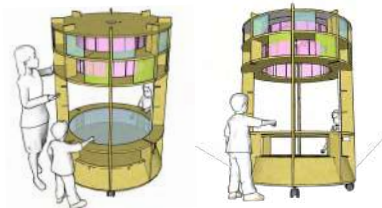
i-Vulcani ist eine Lernumgebung auf mehreren Ebenen mit vielen Zubehörteilen, die daraus eine MINT-Erfahrung machen, perfekt für die Kleinen, die buchstäblich darin eintauchen, aber auch magisch für die Älteren. Von einer Ebene zur nächsten entdecken Kinder ihre Umwelt durch naturwissenschaftliche Erkenntnisse, Beobachtung und Lernerfahrungen zu den Zuständen unterschiedlicher Materialien sowie der Prinzipien von Robotik und Coding. Auf Rollen montiert, für Flexibilität im Schulhaus.

Naturwissenschaftliche Entdeckungen in 3 Dimensionen

Auf drei vertikalen Ebenen aufgebaut ermöglicht er die Untersuchung naturwissenschaftlicher Phänomene aus verschiedenen Blickwinkeln. Jeder Bereich verfügt über Regale, die mit Zubehör (Behälter mit Deckel, Reagenzgläser, Türen, ein LED-beleuchtetes Regal) und innovativen Technologien ausgestattet sind.

Ein durch Technologie aufgewerteter Einrichtungsgegenstand

Die integrierten Technologien ermöglichen ein immersives und sensitives Lernerlebnis durch den Einsatz von Lichtern, Farben, Gerüchen, Aromen, Geräuschen und Musik. Es ist auch mit einer Vielzahl zusätzlicher MINT-Tools kompatibel.



342321 I-VULCANI - DER MINT-TOWER

KONTAKT



Caterpillar-Edu-Link

Eine Kette voller Bildungserlebnisse

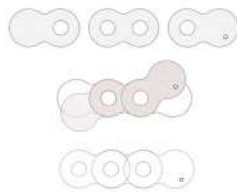
Caterpillar-Edu-Link ist eine modulare Lernumgebung mit vielfältigem pädagogischem Mehrwert. Er fördert konstruktives und forschendes Lernen sowie die Auseinandersetzung mit Materialien und ihren Eigenschaften – in einer ergonomischen Struktur für Lernen auf mehreren Ebenen.

In Form einer verbundenen Kette entstehen flexible Lernstationen:

- Level 1** - Bodenplattform mit Materialbibliothek für haptische Erfahrungen
- Level 2** - Atelier mit Leuchttisch und Vergrößerungslinsen
- Level 3** - Lichtvitrine für Natur- und Alltagsmaterialien
- Level 4** - Hängendes Atelier mit Projektionsfläche und Stauraum für sensible Materialien



TECH VERSION
MIT
INTERAKTIVEM
MONITOR



364690 CATERPILLAR-EDU-LINK ANALOG
364691 CATERPILLAR-EDU-LINK TECH

KONTAKT
KONTAKT





Digitale Welt

STEAM

STEAM



Inhalte von:
GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Miri

Das immersive Klassenzimmer für authentisches Lernen

Die Inhalte stehen im Zentrum

Miri verbindet traditionelle Lernmethoden mit digitaler Technologie. Es umfasst über 160 vorgefertigte, interaktive Lernerfahrungen, die auf Materialien von Giunti Scuola basieren. Jede dieser Lektionen besteht aus unterschiedlichen, interaktiven Inhalten und dauert mindestens 40 Minuten. Dank dieses Inhaltsfokus ist Miri weltweit einzigartig, da es traditionellen Unterricht mit interaktiven Inhalten verbindet, welche die Neugierde wecken und die Effektivität des Unterrichts steigern.



AN SCHON
 MEHR ALS 150
 SCHULEN



Composer für eigene Lektionen

Mit dem Composer erstellen Sie Ihre Unterrichtseinheiten ganz einfach selbst. Die Inhalte von Miri sind vollständig anpassbar und lassen sich optimal auf die Lernbedürfnisse jeder Lehrkraft zuschneiden: Im handumdrehen erstellen oder laden Sie Ihre eigenen Materialien hoch und nutzen das volle Potenzial des immersiven Lernerlebnisses.

Mit Composer ist das Erstellen oder Einbetten von Videos von YouTube, Projekten von Canva, Aktivitäten von Genially und anderen gängigen Content-Plattformen sowie deren Interaktivität kinderleicht.

Miri: Das einzige wirklich immersive und interaktive Klassenzimmer für Schulen ist nicht nur eine Umgebung, sondern ein Problemlöser.

Das immersive Klassenzimmer von Miri ist eine einzigartige Umgebung, den Lernenden einen völlig neuen Zugang zu Unterrichtsmaterialien und digitalen Inhalten ermöglicht. Entstanden aus der gemeinsamen Erfahrung von Giunti Scuola und CampuStore ist das immersive Klassenzimmer Miri ein inklusiver, multisensorischer und kollaborativer Lernraum, der technologisch fortschrittlich, sicher und reich an authentischen Bildungsinhalten ist.

Miri ist ein Konzept, das vereint

Möbel | Innovative Technologien | Kompetente und ansprechende Inhalte

ERHÄLTlich IN 4 VERSCHIEDENEN VERSIONEN

Der geschlossene Raum

Immervives Klassenzimmer mit modularen Wänden

Dies ist die attraktivste und leistungsstärkste Lösung, um Miri in Ihre Schule zu bringen: Die flexible und gleichzeitig äußerst robuste Konstruktion garantiert ein optimales immersives Erlebnis im Bildungsbereich.

Der Würfel mit einer Kantenlänge von 3 Metern benötigt keine Baugenehmigung und kann in jedem ausreichend großen Raum installiert werden. Die große und ansprechende Projektionsfläche bietet eine Gesamtprojektion von ca. 135 Zoll pro Wand (insgesamt 3) im 16:9-Format.

Das Basispaket umfasst:

- Workstation, interaktive Projektoren, Soundsystem
- Workstation-Ständer
- 3-Jahres-Softwarelizenz mit cloudbasierten Lerninhalten
- Struktur mit modularen Wänden von ca. 3 x 3 Metern.



KONTAKT

345240 MIRI MIT MODULAREN WÄNDEN



Interaktive Monitore

Die Einsteiger-Lösung

Eine Basislösung für immersive Lernerfahrungen im Klassenzimmer. Drei interaktive Monitore, mobil miteinander verbunden. Das Erlebnis ist in Bezug auf die Größe als auch auf den Umfang etwas eingeschränkt.

Zwei Optionen stehen zur Verfügung: ein 75-Zoll-Monitor mit Höhenverstellung oder ein 65-Zoll-Monitor mit festem Wagen. Das Set beinhaltet:

- Workstation, interaktive Monitore, Audiosystem und Wagen
- 3-Jahres-Softwarelizenz mit Cloud-Inhalten

345243 INTERAKTIVE MONITORE 65"
345242 INTERAKTIVE MONITORE 75"

KONTAKT
KONTAKT

Miri-Arena

Immervives Klassenzimmer mit einer „offenen“ Struktur

Ein hervorragender Kompromiss zwischen Flexibilität und Erlebnisqualität. Die offene Bauweise ermöglicht die flexible Einstellung der beiden Seitenwände von Miri von 180° auf 90°.

Projektionsfläche von ca. 100 Zoll pro Wand (insgesamt 3) im 16:9-Format.

Die Basislösung umfasst:

- Workstation, interaktive Projektoren, Soundsystem
- 3-Jahres-Softwarelizenz mit Cloud-Inhalten
- Feste Konstruktion mit verstellbaren Scharnieren

345241 MIRI-ARENA

KONTAKT



Entdecke das Add-on **CodyRoby** von **Alessandro Bogliolo**

Was ist das?

Ein interaktiver Monitor für den MINT-Bereich, mit 16 verschiedenen Positionen, inkl. Lerninhalten.

Pädagogische Vorteile

- Zwei didaktische Lösungen in einem
- Integrierte Lehrinhalte von Giunti Scuola (ital. Verlag)
- Über 270° drehbar mit 16 Zwischenpositionen und doppelter Sicherheitsverriegelung

Betriebssystem

Windows

Schulform

Kindergarten - Grundschule

Alter

3+



Inhalte von:
GIUNTI Scuola
star bene a scuola

Pinguin

Entdecke Pinguin, den interaktiven Monitor, in Zusammenarbeit mit SiComputer und Giunti Scuola.

Was zeichnet Pinguin aus?

- Doppelte Oberfläche: Auf der einen Seite ein interaktiver Touchmonitor mit integrierten Inhalten von Giunti Scuola, auf der anderen Seite ein MINT-Tisch mit abnehmbarer Kante (ideal für Coding und Robotik), um das Herunterfallen von Robotern zu verhindern.
 - Drehung von über 270° mit 16 Zwischenpositionen und doppelt gesichertem Verriegelungssystem.
 - Ergonomisches Design, sowohl im Sitzen als auch im Stehen
 - Made in Italy, speziell für Bildungseinrichtungen.
 - Schnell, flexibel und sicher einstellbar
- Pinguin ist der erste digitale Monitor, der für Aktivitäten ab der Vorschule entwickelt wurde und sich an viele verschiedene Lernsituationen anpasst. Die doppelte Nutzungsmöglichkeit macht ihn so besonders:

Seite 1

Auf der einen Seite befindet sich ein 32" Touch-Monitor mit integriertem Windows-PC, ausgestattet mit Inhalten von Giunti Scuola.

Seite 2

Die analoge Seite bietet eine bewegliche Barriere (hoch- oder herunterklappbar), die für Roboter und Coding sowie für kreative Aktivitäten konzipiert wurde.

Erforsche die Welt zwischen Analog und Digital

Das Beste aus digitalem Lernen, analogem Arbeiten und sensorischer Stimulation in einem einzigen Gerät.

Sicherheit

Pinguin kann in 16 verschiedenen Positionen ausgerichtet und verriegelt werden, was eine hohe Individualisierbarkeit des Lernens ermöglicht. Die Drehung erfolgt durch ein doppelt gesichertes System mit hohen Sicherheitsstandards für eine flexible Konfiguration. Dadurch kann der Monitor nur von einem Erwachsenen neu positioniert werden, was den Schutz der Kinder maximal gewährleistet.

Der interaktive Monitor für MINT Aktivitäten

**Horizontale Ausrichtung.****Analoge Seite**

Mehr als ein technisches Werkzeug: er ermöglicht auch eine Nutzung als Tisch, einzeln mit Sitzgelegenheit oder als Tool für kollaborative Gruppenaktivitäten.

Pinguin passt sich verschiedenen Lehrstilen und Raumbedürfnissen an.

**Digitale Seite**

Pinguin kann auch horizontal mit der digitalen Seite nach oben positioniert werden. Im Sitzen funktioniert er wie ein interaktives digitales Gerät zur Einzelnutzung. Darüber hinaus ist er bereits mit verschiedenen Lernspielen und Inhalten ausgestattet, die von Giunti Scuola entwickelt wurden. Diese starten sofort beim Einschalten, ohne Installation.

**Vertikaler digitaler Monitor**

Kinder lieben es, Pinguin in vertikaler Position zu nutzen: so ist er ideal für gemeinsame Betrachtung von Inhalten und die Interaktion zwischen den Lernenden, was kollaboratives Lernen fördert.

344209 PINGUIN - KINDERGARTEN-VERSION
348769 PINGUIN - GRUNDSCHUL-VERSION

5.500,00 €
5.500,00 €

Technische Daten: 32-Zoll-FullHD-kapazitives 12-Touch-LCD-Touchdisplay - blendfrei und mit 500 cd/m Helligkeit. WLAN, Bluetooth, integriertes Audiosystem - Integrierter PC mit Windows 11-Betriebssystem Intel Graphics HD - WLAN 6 - Bluetooth 5.2 - Externe Anschlüsse: Ein/Aus • LAN • 2 USB - Doppelte Stromversorgung für gekoppeltes Gerät.



Campus VideoPodcast

Ein Komplettsset, das jedes Klassenzimmer in ein vollwertiges Multimedia-Studio verwandelt. Konzipiert für Teams mit aufgeteilten Rollen – Reportage, Regie, Technik und Kreatives – bietet es alles, was für die Produktion professioneller Video-Podcasts, Live-Streams, Interviews und Multimedia-Programme benötigt wird.

Das Set vereint hochwertige Audio- und Videotechnik in einer einzigen Lösung: Podcast-Mixer, Videokonsole mit Regieraum, Mikrofone, 4K-Smart-Kameras, Kopfhörer und Studiomonitore sowie Beleuchtungssysteme, Hintergründe und Workstations.

Es ist eine einzigartige Lernumgebung, die Zusammenarbeit, Kreativität und digitale Kompetenzen fördert.

362195 VIDEOPODCAST-KIT X2
362199 VIDEOPODCAST-KIT X4

9.900,00 €
12.500,00 €

Campus Podcast

CampusPodcast ist das Komplettpaket, das die Welt des Podcastings in die Schule bringt und das Klassenzimmer in ein professionelles Tonstudio verwandelt. Es ist in zwei Konfigurationen (für 2 oder 4 Sprechende) erhältlich und bietet alles, was für die Erstellung origineller, hochwertiger Inhalte benötigt wird. CampusPodcast vermittelt das klare und effektive Schreiben, und Kommunizieren. Dabei entwickeln die Lernenden übergreifende Kompetenzen, von Stimmkontrolle und Teamarbeit über Kreativität bis hin zur Projektorganisation. Dank der einfachen Bedienung und der professionellen Aufnahmequalität können Sie sich ganz auf das Wichtigste konzentrieren: den Inhalt. Interviews, Kolumnen, Storytelling und tiefgründige Analysen werden zu interaktiven Erlebnissen, die das Zuhören und den persönlichen Ausdruck fördern.

362196 PODCAST-KIT X2
362971 PODCAST-KIT X4

2.900,00 €
3.900,00 €



Campus Reporter

CampusReporter ist das ideale Set, um Schulen in die Welt des Journalismus und der digitalen Kommunikation einzuführen. Es ist für ein dreiköpfiges Team – Reporter/Podcaster, Interviewer und Regisseur/Editor – konzipiert und bietet die gesamte Ausrüstung, die für professionelle Interviews, Reportagen, Fotoshootings und Videos benötigt wird, sowohl im Unterricht als auch im Außeneinsatz. Ideal zur Entwicklung und Vertiefung journalistischer Schreibfähigkeiten, mündlicher und visueller Ausdrucksfähigkeit, multimedialem Storytelling, aktiver digitaler Kompetenz, digitaler Content-Produktion und Kenntnisse aktueller Ereignisse.

362197 CAMPUSREPORTER

5.000,00 €

360° Kameras

Insta360 X3 und X5

Mit der Insta360 X3 können Sie Aktivitäten in 360° aufzeichnen: virtuelle Rundgänge, Workshops, Besuche und Unterrichtsstunden.

Sie eignet sich perfekt für die Erstellung immersiver Videos, die Lernende begeistern, und für die anschauliche Dokumentation von Projekten.

Mit der Insta360 X5 erreichen Sie ein neues Level: noch detailreichere Bilder, hervorragende Leistung auch bei schwierigen Lichtverhältnissen und Wechselobjektive.

Sie ist das ideale Werkzeug für die Erstellung eigener, fortschrittlicher Virtual-Reality-Inhalte, innovativer digitaler Projekte und immersiver Geschichten. Auch als Essential Set erhältlich, inklusive Objektivdeckeln, Tasche, Ladecase und Selfie-Stick.

344044 INSTA360 X3
362550 INSTA360 X5
361724 INSTA360 X5 ESSENTIAL BUNDLE

410,00 €
660,00 €
850,00 €



Ricoh Theta SC2

Die Ricoh SC2 360° Kamera nimmt Fotos und Videos in 360° mit hoher Natürlichkeit, hoher Auflösung und einer äußerst präzisen Bildstitching-Technologie auf. Maximale Auflösung von 14 MP, 4K-Video. Mono-Mikrofon, digitales Display mit Informationen zu Aufnahmemodus und Akkustand, interne Speicher von ca. 14 GB. Sie passt sich leicht an verschiedene Aufnahmeumgebungen an und ermöglicht das Aufnehmen wunderschöner Bilder. Ausgestattet mit voreingestellten Belichtungen für Gesichter, Nachtaufnahmen und intelligenter Belichtung, sowie schnellem kabellosem Transfer und schnellem Auslösen nach nur 1,5 Sekunden nach dem Einschalten.

335631 RICOH THETA SC2
362665 RICOH THETA SC2 - BUSINESS

380,00 €
460,00 €

Insta360 GO3S

Eine äußerst stabile und wasserdichte Kompaktvideokamera: Sie kann mit einem Clip oder wie eine Kette um den Hals getragen werden, um eine Reise, ein wissenschaftliches Experiment oder ein Video-Tutorial zu filmen. Die Steuerung erfolgt auch per Sprachbefehl (zusätzlich zu Gesten und Action-Modus) und ermöglicht so den Einsatz auch bei schmutzigen Händen oder im Arbeitseinsatz wie z.B. im Labor. Ideal für Videokurse und Tutorials.

- Videoauflösung: 4K in 30fps, 2,7K und 1080p in 200fps.
- Akku: Bis zu 140 Minuten mit Action-Modus.
- Sonderfunktionen: Zeitraffer, Zeitlupe, Apple "Wo ist?"
- Bearbeitung per App.

362662 INSTA360 GO3S 128GB

485,00 €



DJI Osmo Pocket 3

Verwandeln Sie jede Unterrichtsstunde in ein filmreifes Erlebnis mit stabilisierten 4K-Aufnahmen. Dank des integrierten Gimbals und des „Folgen“-Modus bleibt Ihr Motiv auch in Bewegung stets im Bild.

Die „Creator Combo“-Version enthält zusätzliches Zubehör wie ein drahtloses Mikrofon, einen verlängerten Griff und Halterungen, die Audio, Vielseitigkeit und Filmqualität optimieren.

Wir empfehlen es für: Workshops in Journalismus und digitaler Kommunikation.

350643 DJI OSMO POCKET 3
350761 DJI OSMO POCKET 3 - CREATOR COMBO

560,00 €
700,00 €

Was ist das?

Ein All-in-One-Headset, das das Lernen verändert, da es effektive, motivierende und ansprechende Lernerfahrungen ermöglicht.

Vorteile

Es ermöglicht erfahrungsbasiertes Lernen, auch wenn direkte Erfahrungen nicht zugänglich oder sicher sind. Grafische Leistung auf höchstem Niveau, vollständiges Eintauchen in die digitale Welt.

Schulform

Grundschule - Sekundarstufe I und II - Universität



Meta Quest 3

Meta Quest 3S

NEUHEIT
2026

Meta Quest

Eintauchen ins Lernen

Meta Quest: Immersive Technologie für effektives und fesselndes Lernen

Das meistgefragte Headset in Schulen

Meta Quest ermöglicht motivierende und spannende Aktivitäten, die auf Lernziele ausgerichtet sind. Die Headsets schaffen immersive Lernerfahrungen, die Lernende und Lehrkräfte gleichermaßen begeistern.

Aktiver Unterricht, auch wenn reale Erfahrung nicht möglich ist

Die Headsets machen erlebnisorientiertes Lernen möglich, selbst wenn direkte Erfahrungen nicht zugänglich oder sicher sind (z. B. Weltraum und Planeten, Tiefsee, menschlicher Körper, Antike, ...).

Verfügbare Kits und Modelle

CampuStore ist Meta-Partner für Schulen und bietet stets eine große Auswahl an Quest 3 und Quest Pro zur sofortigen Lieferung.

Tipp: Wählen Sie die 6er-Kits! Im praktischen Rollkoffer mit passender Schaumstoffpolsterung, die sowohl die Headsets als auch die Controller sicher aufbewahren und schützen.

Meta Quest 3S

Die Meta Quest 3S ist ein eigenständiges VR-Headset.

Eigenschaften:

- Bildschirmauflösung: 1832 x 1290 Pixel pro Auge
- Pancake-Linsen mit 3-fach verstellbarem Pupillenabstand (58, 63 oder 68 mm)
- Sichtfeld: 96 Grad horizontal und 90 Grad vertikal
- 2 RGB-Kameras für Farbdurchdringung und 4 IR-Kameras, 2 LEDs für verbesserte Verfolgung bei schwachem Licht
- Integrierter Stereo-Sound, Unterstützung für USB-C-Kopfhörer oder USB-C-auf-Klinke-Adapter
- 2 Meta Quest Touch Plus Controller (6DoF) mit TruTouch und Hand-Tracking

Meta Quest 3

Die 512GB Meta Quest 3 ist Metas leistungsstärkstes VR-Headset: Dank Mixed Reality und vereinfachter Geräteverwaltung ist sie ideal für Schulen und Universitäten.

Eigenschaften:

- Bildschirmauflösung: 2064 x 2208 Pixel pro Auge
- Infinite Display 4K+ mit 25 PPD und 1218 PPI
- Pancake-Linsen für 25 % schärferes Sehen im zentralen Sichtfeld (und 70 % im peripheren Sichtfeld) sowie stufenlose Pupillenabstandseinstellung (IPD) von 58 bis 70 mm per Drehregler
- Sichtfeld: 110 Grad horizontal und 96 Grad vertikal
- Zwei hochwertige 4-Megapixel-RGB-Kameras für Farbdurchdringung und Tiefensensor sowie vier IR-Kameras
- Integrierter Stereo-Audioanschluss und 3,5-mm-Kopfhöreranschluss
- Zwei Meta Quest Touch Plus (6DoF) Controller mit TruTouch und Hand-Tracking mit Weitwinkel- und Multimodalmodus

META QUEST 3S
META QUEST 3KONTAKTIEREN
SIE UNS

AR / VR Software

ThingLink

ThingLink ist eine Webplattform, mit der Bilder, Videos und 360°-Touren durch Multimedia-Inhalte, Links, Audio, Quizfragen und mehr erweitert werden können. Virtuelle Touren und Demonstrationen eröffnen Lernenden den Zugang zu sonst unzugänglichen Umgebungen.

Dank der intuitiven Oberfläche bietet ThingLink zahlreiche Möglichkeiten:

- Erstellung interaktiver Lektionen für selbstständiges und vertieftes Lernen
 - Förderung von Inklusion durch Tools wie den Immersive Reader
 - Entwicklung digitaler Kompetenzen und Kommunikationsfähigkeit
 - Integration von Plattformen wie Google Classroom, Microsoft Teams und Moodle
 - Einsatz von Augmented Reality und KI für innovative Lerninhalte
 - Lernfortschrittsanalyse über integrierte Auswertungsfunktionen
- Die Schulversion umfasst unbegrenzte Ansichten, zentrale Benutzerverwaltung, den Szenario-Builder mit verzweigten Entscheidungspfaden, AR-Erweiterungen sowie 3.000 KI-Credits. Kompatibel mit Meta Quest-Headsets.



349043	LEHRKRÄFTE - 1 JAHR	135,00 €
349044	LEHRKRÄFTE - 3 JAHRE	320,00 €
353236	LEHRKRÄFTE + 60 SCHÜLER - 1 JAHR	180,00 €
353242	LEHRKRÄFTE + 60 SCHÜLER - 3 JAHRE	420,00 €
361177	SCHULLIZENZ, 200 NUTZER - 1 JAHR	1.500,00 €
361179	SCHULLIZENZ, 200 NUTZER - 3 JAHRE	3.100,00 €

Merge EDU und Merge Cube

Merge EDU ist eine digitale Lernplattform, die mithilfe von 3D-Objekten und Simulationen den Lernprozess unterstützt. Erkunden Sie eine Galaxie in Ihrer Handfläche, erforschen Sie ein DNA-Molekül, untersuchen Sie den Erdkern, bearbeiten Sie Ihre eigenen 3D-Kreationen und vieles mehr. Die Plattform ermöglicht die Zusammenarbeit und das Teilen von 3D-Projekten in Mixed Reality. Merge Cube ist ein holografisches Werkzeug im handlichen Format.



326122	MERGE CUBE	35,00 €
338743	MERGE EDU - 30 SCHÜLER-LIZENZ - 1 JAHR	1.250,00 €
347722	MERGE EDU - 30 SCHÜLER-LIZENZ - 3 JAHRE	2.490,00 €
338745	MERGE EDU - SCHULLIZENZ - 1 JAHR	3.050,00 €
347723	MERGE EDU - SCHULLIZENZ - 3 JAHRE	5.700,00 €

Delightex Pro

Mit Delightex erstellen Sie 3D-Umgebungen für 360°-Touren, virtuelle Ausstellungen, Spiele und 3D-Experimente. Sie benötigen lediglich ein digitales Endgerät mit der App. Lehrkräfte können Aufgaben erstellen und mit der Klasse teilen sowie einzelnen Lernenden Übungen zuweisen. Delightex ist auch mit dem Merge Cube-Add-on erhältlich, mit dem Sie ein Modell erstellen und es mithilfe des Merge Cube drehen können. Der Merge Cube ist separat erhältlich (Art.-Nr. 326122). Delightex ist der Nachfolger von CoSpaces.



346145	30 USER - 1 JAHR	315,00 €
346146	30 USER - 2 JAHRE	630,00 €
346147	30 USER - 1 JAHR MIT MERGE CUBE ADD-ON	340,00 €
346148	30 USER - 2 JAHRE MIT MERGE CUBE ADD-ON	680,00 €



CadaVR

CadaVR ist ein interaktiver digitaler Anatomie-Atlas mit VR-Unterstützung: Es bietet die Möglichkeit, anatomische Strukturen zu entdecken, dank 3D-Modellen, die aus einer Sammlung realer anatomischer Proben und hochwertiger Museumsstücke digitalisiert wurden. Die Lizenz für Lehrkräfte (Professional) ermöglicht es einem einzelnen Lehrer, den digitalen Anatomie-Atlas auf mehreren Geräten zu nutzen, einschließlich Projektoren und interaktiven Tafeln. Alter: 16+.

345586	LERNENDE-LIZENZ 1 JAHR	100,00 €
345585	LEHRER-LIZENZ 1 JAHR	200,00 €
346727	LERNENDE-LIZENZ 3 JAHRE	290,00 €
346726	LEHRER-LIZENZ 3 JAHRE	590,00 €



Mozaik XR 3D

Mozaik education bietet eine innovative, digitale Lernlösung, mit spannenden Inhalten für alle Altersklassen und unterschiedliche Fächer.

Die Mozaik XR 3D VR-App umfasst etwa 150 dreidimensionale Lernumgebungen aus unterschiedlichen Bereichen wie Technik (Bsp. der Otto-Motor/Halbleiter), Biologie (Bsp. der Mechanismus des Ohres/Bakterien) und Geografie (Bsp. die Atmosphäre/das Koordinatensystem der Erde).

357705	MOZAIK TEACHER+XR - 1YR/1USER GER	145,00 €
357706	MOZAIK STUDENT+XR - 1YR/1USER GER	54,00 €
357707	MOZAIK STUDENT+XR - 1YR/1USER GER (M.10)	45,00 €











Robotik & Coding

ASIMOV FOUNDATION
THE THREE LAWS














1. A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.
2. A robot must obey the orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.
3. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws.



Roboter Vergleichstabelle

						
	Indi	mTiny	Tale-Bot	Blue-Bot	Informatik & KI	Codey Rocky
						
Seite	37	32	35	38	26	33
Preis	185,00 €	215,00 €	89,00 €	125,00 €	ab 355,00 €	140,00 €
Programmierbar auch ohne Tablet/PC	V	V	V	V	X	X
Programmierart, -Sprache	farbige Kacheln, Sphero Edu Jr.	physisch	On-Board, mit Tasten	On-Board, mit Tasten	blockbasiert	mBlock 5, Python, Swift Playground
Kompatibilität	Windows, Mac, iOS, Android	-	-	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, ChromeOS, iOS, Android	Windows, Mac, iOS, Android
Komplexität	●○○○○	●●○○○	●○○○○	●●○○○	●●○○○	●●●○○
Tablet App	V	-	X	V	V	V
Bausatz (B) / Programmierbar (P)	P	P	P	P	B/P	P
Grundfunktionen	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter, baulich erweiterbar	Bewegungssteuerung, Pausen	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter, Sensorik	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter, Sensorik, KI, IoT
Ergänzende Funktionen	Programmierung mit Farben	-	Sprachaufzeichnung, zeichnen	-	KI, Gestensteuerung	Erweiterbar mit Neuron
Eingänge / Ausgänge	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Erweiterbar	9 in, 4 out (erweiterbar)
Datenübertragung	Bluetooth	Bluetooth	-	Bluetooth	Bluetooth	Bluetooth
Stromversorgung	Integrierter Akku	Integrierter Akku	Integrierter Akku	Integrierter Akku	Akku	Integrierter Akku

Lernroboter im Vergleich

							
	Ozobot Ari	mBot2	CoDrone	STEM Coding Max	Dobot	NAO	Mirokäi
							
Seite	40	34	42	31	43	45	46
Preis	335,00 €	160,00 €	270,00 €	410,00 €	ab 1.200,00 €	KONTAKT	KONTAKT
Programmierbar auch ohne Tablet/PC	V	X	X	X	X	X	X
Programmiersprache	Color Codes, Blockly, Python	mBlock 5, Python	Blockly, Python	STEM Suite (Scratch, Blockly, Python)	Blockly, Python, SKD, ...	Choreographe, Python, C++, Java	Python, SDK, ...
Kompatibilität	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac, iOS	Windows, Mac, iOS, Android	Windows, Mac	Windows, Mac, Linux	Win, Mac, iOS
Komplexität	●●●●○	●●●○●	●●●○●	●●●●○	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Tablet App	V	V	V	V	X	X	X
Bausatz (B) / Programmierbar (P)	P	B/P	P	B/P	P	P	P
Grundfunktionen	Bewegungssteuerung, Töne, Lichter, Linienfolgen	Bewegung, Ultraschall-, Lichtsensor, Linienfolger	Richtungssteuerung, Töne, Lichter, Sensoren	Bewegung, Töne, Licht, Fototransistor, Tasten, Gestensteuerung	Objektbewegung (greifen und saugen), Zeichnen, Schreiben, 3D Druck	Sprechen, Hören, omnidirektionale Bewegungen, Interaktion mit Menschen	Sprechen, Hören, omnidirektionale Bewegung, Interaktion mit Menschen, LLM, KI
Ergänzende Funktionen	KI, LLM, Datenerfassung	Zusätzliche Sensoren und Add-ons	-	-	Förderband, Linearschne, Visionkit, Sensorkit	-	-
Eingänge / Ausgänge	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Erweiterbar	Vorgegeben (nicht anpassbar)	8 in, 4 out	16 in, 16 out	Vorgegeben (nicht anpassbar)	Vorgegeben (nicht anpassbar)
Datenübertragung	WLAN, on-device	USB, Bluetooth, WLAN	Bluetooth	USB, Bluetooth	Ethernet	WLAN, Ethernet	WLAN
Stromversorgung	Integrierter Akku	4 AA Batterien, Akku	Integrierter Akku	9V Block, USB-C Akku	Netzteil	Integrierter Akku	Integrierter Akku

Was ist KI?

Künstliche Intelligenz

Alle reden darüber, aber was ist es wirklich?

Künstliche Intelligenz (KI) ist eine Technologie, die es Computern und Maschinen ermöglicht, die Intelligenz und Problemlösungsfähigkeiten von Menschen zu simulieren.

Immer wenn man einer Technologie begegnet, die mit Informationen „gefüllt“ (=trainiert) werden kann und die in der Lage ist, diese Informationen nicht nur anzuwenden, sondern auch Vorschläge und Vorhersagen zu machen, kann man von KI sprechen.

Der Sprachassistent, der bei der Auswahl eines Restaurants hilft oder die Streaming-Plattform, die Filme vorschlägt, die uns gefallen könnten – all das sind Technologien, die wir im Alltag nutzen und die unser Leben seit Jahren dank KI verbessern.

Warum also wird heute so viel darüber gesprochen? Und vor allem:

Wie können wir KI (positiv) in der Schule nutzen?

Vor der Einführung generativer KI-Systeme, die auf natürlicher Sprache basieren, wurden Computer, Roboter und Technologien als „nicht intelligent“ wahrgenommen. Sie erschienen als passive Werkzeuge, die man anleiten musste. ChatGPT und andere KI- Systeme verdeutlichen den Lernprozess

der Maschine, indem sie diesen sichtbar machen.

Die vollständige Ausklammerung einer solch revolutionären Technologie aus dem schulischen Kontext erscheint uns kurzsichtig, wenn nicht sogar gefährlich.

Die Revolution der KI ist in vollem Gange. Es ist daher Aufgabe des Bildungssystems, die neuen Generationen darauf vorzubereiten, diese zu verstehen, ihre positiven Potenziale zu nutzen, ihre Gefahren zu vermeiden und sich damit auseinanderzusetzen, wie sie verbessert werden kann.

„KI ist eine Technologie, die computergestützte Systeme einsetzt, um die Schritte unserer Vergangenheit zu analysieren und uns so zukünftige Schritte vorzuschlagen und zu generieren.“

Massimo Chiriatti

Chief Technical & Innovation Officer - Lenovo

Wo findet man Künstliche Intelligenz?

Es gibt Technologien für die Schule, die speziell entwickelt wurden, um KI auf eine sichere und sinnvolle Weise zu nutzen und den Lernenden dabei zu helfen, sie zu verstehen. In dieser Übersicht helfen wir Ihnen, sie zu entdecken.

Roboter

Robotersysteme sind aktive Werkzeuge in der Bildung, die dabei helfen, die Logik hinter der Künstlichen Intelligenz besser zu verstehen. Sie zeigen insbesondere, wie die KI zu einem Werkzeug für bewusste Auseinandersetzung mit technologischer Innovation werden kann.

Tiefere Einblicke in die KI bieten die folgenden Lösungen:



LEGO® Informatik & KI
Gehe zur Seite 26



mBot2
Gehe zur Seite 34



BOLT+
Gehe zur Seite 37



Intelino
Gehe zur Seite 41



Kai's Clan
Gehe zur Seite 39



fischertechnik STEM C.U.
Gehe zur Seite 31



NAO
Gehe zur Seite 45



Dobot
Gehe zur Seite 43



Mirokaï
Gehe zur Seite 46



CodyRoby – Die Methode von Prof. Alessandro Bogliolo

CodyRoby ist eine Methode, die es ermöglicht, durch Programmierung und computational Thinking zu spielen und zu lernen – in jedem Alter und ohne den Einsatz von Geräten. Es handelt sich also um eine Unplugged-Coding-Lösung. Professor Alessandro Bogliolo, Dozent an der Universität von Urbino und Botschafter der Europe Code Week, fördert und verbreitet seit Jahren das computergestützte Denken. Heute nehmen die CodyRoby-Werkzeuge eine konkrete Form an, die speziell für Schulen und Bildungsumgebungen entwickelt wurde.



CodyRoby Teppich

Ein 2,5 x 2,5 m Bodenbelag, welcher der CodyRoby-Methode entspricht, hergestellt aus hochwertigem Material, geeignet ab dem Kindergarten.

Neben 25 Steckpuzzleteilen ist der Teppich mit einem zusammensetzbaren Rand (8 Teile) ausgestattet, der nicht nur eine Begrenzung ermöglicht, sondern auch die Kennzeichnung von Koordinaten im Raum.

Ein quadratisches Loch in der Mitte ermöglicht das Einsetzen der enthaltenen Steckelemente, die abnehmbar und austauschbar sind. So kann der Teppich in wenigen Sekunden für verschiedene Anwendungen umgestaltet werden.

Neben den Steckelementen im Basis-Set (Zahlen, mathematische Symbole und die QR-Codes von CodyMaze) gibt es die Erweiterungen CodyFeet und CodyColor sowie CodyMath und CodyWord.



- 325607 BASIS-SET 1.179,00 €
- 349355 CODYFEET UND CODYCOLOR 273,00 €
- 325406 CODYMATH UND CODYWORD 291,00 €

CodyRoby Karten

CodyRoby gibt es auch in Form von Spielkarten... aber mit einem (computergestützten) Extra!

Das CodyRoby Tischset enthält: 62 Spielkarten (9 x 5 cm), ein Spielfeld (15 x 18 cm), 5 Spielfiguren und 46 Steckelemente. Die Karten umfassen Befehle wie „Vorwärts gehen“, „Nach links drehen“, „Nach rechts drehen“, sowie „Wiederholung“ und „Joker“. Das Klassenset enthält 12 CodyRoby Tischsets. Die großen CodyRoby-Karten messen 15 x 27 cm und sind die selben wie im Standardset, nur viel größer. Sie werden ergänzt durch 8 Einheiten, 6 Sensoren und 8 Zielmarken. Diese Karten ermöglichen es den Lernenden, mit CodyRoby auf einer physischen Fläche zu agieren, anstatt Spielfiguren zu bewegen.

- 325533 TISCHSET 16,00 €
- 325580 KLASSENSET 186,00 €
- 325532 GROSSE KARTE 44,00 €

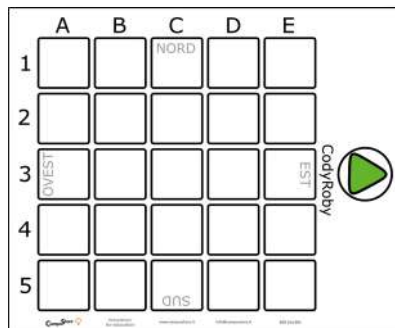
CodyRoby Set mit Bee-Bot

Eine aufregende Idee: die Kombination der Roboterbienen mit der CodyRoby-Methode, um eine neue Lernart und brandneue didaktische Aktivitäten zu schaffen!

das Set besteht aus:

- 6 Bee-Bot
- Einem neuen Parcours für Bee-Bot CodyRoby
- Zwei Sets CodyRoby Karten
- Ein Set CodyRoby große Karten
- Neu gestalteten, illustrierten didaktischen Arbeitsblättern, die von Professor Bogliolo entwickelt wurden.

346393 CODYROBY BEE-BOT SET 720,00 €



CodyColor Puzzle

Das Unplugged-Coding von Prof. Alessandro Bogliolo wird zu einem kreativen Puzzle, mit farbigen Steckelementen, die universell einsetzbar sind und es ermöglichen, Formen, Wege, Zeichnungen und Spiele zu gestalten, die das computergestützte Denken fördern.

Die beiliegende Handreichung enthält viele Aktivitäten.

336418 CODYCOLOR PUZZLE 88,00 €

Was ist das?

Ein fortschrittliches MINT-Konzept, das LEGO®-Steine, Programmierung, Motoren und Sensoren mit KI und Standards der Informatik kombiniert.

Mehrwerte

- Inklusiv: die farbenfrohe Erscheinung und die begleitenden Aktivitäten fördern die Individualisierung des Unterrichts
- Ein Robotik-Set, das auch sprachliche Kompetenzen fördert.

Programmierung

Grafiksymbole und Blöcke (Scratch)

Kompatibilität

iOS, Chrome, Windows, Mac und Android

Schulform / Alter

Grundschule, Sekundarstufe 1 / 6 +



LEGO® Education Informatik & KI

MINT-Förderung und Storytelling ...Stein für Stein



Enthält Zugang zu
120 Unterrichtseinheiten



Entwickelt gemeinsam mit
200 Lehrkräften weltweit



In der Entwicklung getestet von
3.000 Kindern

Warum wir es mögen?

Spannende Entdeckungen für jedes Lernniveau | Nas neue LEGO® Education Informatik & KI bietet Lernenden die Werkzeuge, um spannende Entdeckungen in den Grundlagen der Informatik und der aktiven Arbeit mit künstlicher Intelligenz zu machen und ihre Begeisterung für das Lernen zu wecken – insbesondere durch kollaboratives und forschendes Lernen.

Sofort einsetzbare Materialien | Ein umfassender Katalog mit 120 Unterrichtseinheiten – ohne zusätzliche Kosten.

Jedes Set dieser Reihe enthält den Zugang zu 30 altersgerechten Unterrichtseinheiten mit fertigen Unterrichtsplänen und Präsentationen für den Einsatz im Unterricht. Die Einheiten sind intuitiv vorzubereiten, durchzuführen und anzupassen – für maximale Effektivität der Unterrichtszeit und zu ungeahnter Motivation der Lernenden!

LEGO® Education Informatik & KI - 5+

Das Set richtet sich an Kinder der 1. und 2. Klasse und ermöglicht einen altersgerechten Einstieg in Informatik und Künstliche Intelligenz. Mit 30 praxisnahen Aktivitätsideen unterstützt es Lehrkräfte bei der Gestaltung motivierender und strukturierter Lernsequenzen. Ein Basisset ist für die Arbeit in Kleingruppen ausgelegt und kann von bis zu vier Kindern gleichzeitig genutzt werden und enthält:

- 276 LEGO-Steine
 - 1 Einzelmotor, 1 Farbsensor inkl. Verbindungskarte und USB-Ladekabel
- Auch erhältlich als Set für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassen-Sets (6 Basissets)..

364817 **INFORMATIK & KI 5+**
364819 **SET FÜR HALBE KLASSE**
364820 **KLASSESET**

355,00 €
1.010,00 €
1.920,00 €





LEGO® Education Informatik & KI - 8+

Das Set enthält 30 praxisorientierte Aktivitätsideen, die Lehrkräfte bei der Gestaltung abwechslungsreicher Unterrichtseinheiten unterstützen und Kindern ab 8 Jahren einen spielerischen Zugang zu Informatik und KI ermöglichen. Ein Basisset ist für die Arbeit in Kleingruppen ausgelegt und kann von vier Kindern gemeinsam genutzt werden. Es enthält:

- 321 LEGO-Steine
 - 1 Doppelmotor, 1 Farbsensor inkl. Verbindungskarte und USB-Ladekabel
- Auch erhältlich als Set für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassen-Sets (6 Basissets).

364778	INFORMATIK & KI 8+	455,00 €
364821	SET FÜR HALBE KLASSE	1.395,00 €
364822	KLASSENSET	2.460,00 €

LEGO® Education Informatik & KI - 11+

Das Set wurde speziell für den Einsatz in der Sekundarstufe entwickelt und ermöglicht Lernenden ab 11 Jahren einen praxisnahen Einstieg in zentrale Konzepte der Informatik und Künstlichen Intelligenz.

Mit 30 vielseitigen und didaktisch aufbereiteten Aktivitätsideen unterstützt es Lehrkräfte bei der Gestaltung abwechslungsreicher Unterrichtseinheiten und fördert sowohl technisches Verständnis als auch problemlösendes Denken und Teamarbeit.

Das Basisset kann von vier Lernenden gemeinsam genutzt werden. Es bietet eine flexible Grundlage für projektbasiertes Arbeiten und enthält alle notwendigen Materialien für den direkten Einsatz im Unterricht.

- 379 LEGO-Steine
- 1 Einzelmotor und 1 Doppelmotor
- 1 Controller und 1 Farbsensor
- 2 Verbindungskarten, USB-Ladekabel

Auch erhältlich als Set für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassen-Sets (6 Basissets).



364779	INFORMATIK & KI 11+	565,00 €
364824	SET FÜR HALBE KLASSE	1.610,00 €
364823	KLASSENSET	3.050,00 €

Zubehör



357898	LEGO EDUCATION VERBINDUNGSKARTEN	28,00 €	357895	LEGO EDUCATION DOPPELMOTOR	147,00 €
357896	LEGO EDUCATION CONTROLLER	80,00 €	357894	LEGO EDUCATION EINZELMOTOR	147,00 €
357897	LEGO EDUCATION FARBSENSOR	82,00 €	357893	LEGO EDUCATION MULTI CHARGER	149,00 €

LEGO, das LEGO Logo und das SPIKE Logo sind Marken und/oder Urheberrechte der LEGO Gruppe. ©2025 Die LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

Was ist das?

Ein Konzept zur MINT-Bildung, das LEGO® Bausteine, eine einfache symbolbasierte Programmiersprache, einen programmierbaren HUB, Motoren und Sensoren kombiniert.

Pädagogische Mehrwerte

- Inklusiv: Die Charaktere, der farbenfrohe Aufbau und die abwechslungsreichen Aktivitäten motivieren und bieten Differenzierungsmöglichkeiten
- Multidisziplinär: Ein MINT Lernkonzept, das Programmierkenntnisse fördert und auf Storytelling basiert

Programmiersprache

Eine App mit Grafiksymbolen und Textblöcken (Scratch)

Kompatibilität

iOS, Windows, Mac, Android und Chromebook

Schulstufe / Alter

Grundschule / 6 +



LEGO® Education SPIKE™ Essential

Aufbau von MINT und Storytelling ...ein Stein nach dem anderen

LEGO® Education SPIKE™ Essential ist ein pädagogisches Robotik-Set, das entwickelt wurde, um alle Fächer in der Grundschule spannend zu gestalten, mit praktischen „Hands-on“ Aktivitäten, die das Lernen im MINT Bereich fördern. Dank des LEGO®-Systems und der enthaltenen Anleitungen können viele verschiedene Modelle gebaut und anschließend durch Programmierung gesteuert werden. Ein Basisset ist konzipiert für die Zusammenarbeit von 2-3 Lernenden.

Ro-

Wie wird programmiert?

Die Programmierung erfolgt in einer eigenen, frei zugänglichen Block-Umgebung: Sie basiert auf Symbolen und einfachen Worten, die auch für die ersten Jahre der Grundschule geeignet sind.

Was ist im Basisset enthalten?

- 449 LEGO®-Teile
- Darunter: intelligenter Hub, LED-Matrix, 2 Motoren, Farbsensor
- Aufbewahrungsbox für Teile und montierte Modelle mit Einlegefach
- Im Set sind Ersatzteile enthalten.



- Programmierumgebung mit Symbolen und Blöcken
- 8 Lerneinheiten mit Lehrplanbezügen und und Bewertungskriterien
- Unterstützungen für Lehrkräfte (Videos, Tipps, zertifizierte Schulungen)

Unterstützt bei



- Einführung in die MINT-Fächer
- Einstieg in die Programmierung
- Förderung der Problemlösekompetenzen und kritisches Denken
- Projektbasiertes und lehrplanübergreifendes Lernen
- Zerlegen komplexer Probleme (Computational Thinking)

338351 LEGO EDUCATION SPIKE ESSENTIAL
338354 INTELLIGENTER HUB
338355 ZUSÄTZLICHER AKKU

315,00 €
220,00 €
75,00 €



NEUE
AKTIVITÄTEN
IN DER
APP



Was ist das?

Ein fortgeschrittenes Lernkonzept für die MINT-Fächer, das LEGO-Bausteine, eine auf Scratch basierende Programmiersprache und ein Hub für die Programmierung und Datenerfassung kombiniert.

Pädagogische Mehrwerte

- Beinhaltet 9 Elemente, die zum ersten Mal in einem LEGO®-Set vorkommen
- Die Auswahl der motivierenden Aktivitäten und Farben wurde getroffen, um Differenzierung zu ermöglichen
- Ideal auch für Wettbewerbe geeignet

Programmiersprache

Eine App mit Textblöcken (Scratch) und Python (textuell)

Kompatibilität

iOS, Windows, Mac, Android und Chromebook

Schulstufe / Alter

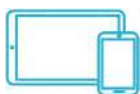
Primarstufe -Sekundarstufe I / 8+



LEGO® Education SPIKE™ Prime

Experimentiere. Programmiere. Entwickle. Auch mit IoT.

Das beeindruckendste Robotik-Set von LEGO® Education.



- 523 LEGO®-Teile, darunter: Intelligenter HUB, Sensoren (Farbe, Abstand, Kraft/Kontakt), Motoren (ein großer und 2 mittlere)
- Aufbewahrungs- und Schutzbox für eigene Kreationen mit Einlegefach
- **Scratch** als Programmierumgebung
- Fertige Lektionen zu 6 Themenbereichen, darunter das Verständnis und die Nutzung von Cloud und IoT
- **Unterstützungen für Lehrkräfte** (Videos, Tipps, ...)

Unterstützt bei:

- Förderung der Programmierkenntnisse
- Problemlösekompetenzen und kritisches Denken
- Inklusive und praktische Ansätze um Wissen zu entwickeln und anzuwenden
- Komplexe Probleme zerlegen (**algorithmisches Denken**)
- Verarbeitung von Variablen und Strukturen und Sammeln von Daten in der Cloud
- **Organisation** von Anfragen und Problemen um Entscheidungen zu treffen
- Verbesserung lernförderlicher Prozesse

Ein wiederaufladbarer Akku und Ersatzteile sind enthalten.

Ersatzteile und einzelne Sensoren können auf Anfrage ebenfalls erworben werden. Besuchen Sie www.campustore.de, um mehr zu erfahren. Ein Ergänzungsset (338442) ist ebenfalls verfügbar.

- 324270 LEGO EDUCATION SPIKE PRIME
- 326016 ZUSÄTZLICHER AKKU
- 326014 ZUSÄTZLICHER FARBESENSOR

- 415,00 €
- 75,00 €
- 27,00 €

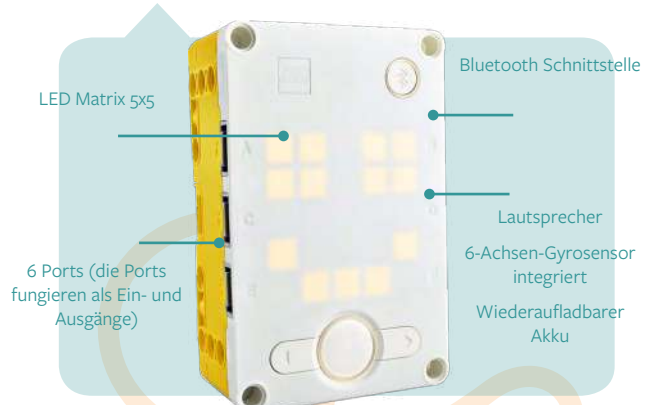
Motoren (1 groß - 2 medium)

Sensoren:
• Farbe
• Abstand
• Kraft / Druck



Intelligenter Hub

523 LEGO Elemente



LED Matrix 5x5

Bluetooth Schnittstelle

6 Ports (die Ports fungieren als Ein- und Ausgänge)

Lautsprecher

6-Achsen-Gyrosensor integriert

Wiederaufladbarer Akku



First Coding

Einen Roboter durch Programmieren zum Leben zu erwecken ist ein spannendes Erlebnis. Heute ist die Welt ohne diese Technologie schwer vorstellbar. Dieses Kit ist ideal, um auch die Jüngsten an dieses Thema heranzuführen. Der Einstieg erfolgt über sofort einsatzbereite Komponenten und praktische Übungen. Die Motoren und Sensoren sind in einen Block integriert: Einschalten, via Bluetooth verbinden und loslegen! Die grafische Programmierumgebung und das didaktische Material erleichtern die Erstellung des ersten Programms. 55 Teile – 3 Modelle.

337604 FISCHERTECHNIK FIRST CODING

118,00 €

STEM Coding Pro

Entdecke, wie Ampeln funktionieren oder programmiere einen Roboter, der zeichnet. Dieses Set ist ideal für die Grundschule und führt schrittweise in die Grundlagen digitaler Kompetenzen ein. Mit einem benutzerfreundlichen Controller, praktischen Sensoren und Aktoren, einer App auf Scratch-Basis und farbigen Blöcken lösen die Kinder reale Aufgaben und entwickeln soziale sowie emotionale Fähigkeiten.

Perfekt, um Computational Thinking und Programmieren kennenzulernen, Motoren und Sensoren zu verstehen und im Team zu arbeiten. 147 Teile – 12 Modelle.

352709 FISCHERTECHNIK STEM CODING PRO

250,00 €



Calliope

fischertechnik Calliope bringt Kindern ab 9 Jahren leicht verständlich die Grundsätze der Programmierung näher. Die im Bausatz enthaltenen Elemente ermöglichen den Bau von 6 stationären Modellen, in die das Calliope-Board als Controller eingesetzt wird. Mit den ebenfalls enthaltenen Sensoren und Aktoren können einfache Modelle wie eine Ampel, ein Händetrockner oder eine Schranke konstruiert und im Anschluss gesteuert werden. Die Programmierung erfolgt grafisch mit Open Roberta, die begleitenden Unterrichtsmaterialien im fischertechnik eLearning Portal unterstützen die Lehrkraft und beinhalten Aufgaben für die Lernenden.

Das zum Betrieb benötigte Calliope-Board ist nicht im Lieferumfang enthalten, kann aber bei uns angefragt werden.

343416 FISCHERTECHNIK CALLIOPE

82,00 €

micro:bit Starter Set

Das fischertechnik micro:bit Starterset vermittelt die Grundlagen der Programmierung mit dem micro:bit-Board. Es ist für Kinder ab 8 Jahren geeignet und enthält alle fischertechnik-Komponenten zum Bau von drei Modellen sowie den brandneuen fischertechnik-Adapter für den micro:bit mit 8 Ausgängen und 6 Eingängen. Die Modelle – eine Fußgängerampel, ein Händetrockner und eine automatische Schranke – lassen sich mithilfe von Aktoren und Sensoren über das micro:bit-Board steuern.

90 Teile – 3 Modelle.

327958 FISCHERTECHNIK MICRO:BIT STARTER SET

130,00 €



STEM Coding Max

STEM Coding Max ermöglicht Lernenden der Sekundarstufe ein selbstständiges, appgestütztes und praxisorientiertes Lernen rund um Robotik und Programmierung. Das Set kombiniert grundlegende Einstiegsaufgaben mit komplexeren Herausforderungen und begleitet die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt durch unterschiedliche Kompetenzstufen.

Mit einem leistungsfähigen Controller, vielfältigen Sensoren und Aktoren sowie robusten fischertechnik-Komponenten erwerben die Lernenden praxisnahe Kenntnisse in der blockbasierten und textbasierten Programmierung. Die integrierte Softwareumgebung unterstützt einen einfachen Einstieg und bietet gleichzeitig genügend Tiefe für anspruchsvollere Projekte.

Das Set fördert technische, methodische, soziale und persönliche Kompetenzen durch einen konsequenten Hands-on- und Problemlöse-Ansatz. Typische Lerninhalte umfassen automatisierte Prozesse, Steuerungslogiken, Sensorik, Aktorik sowie die Entwicklung eigener Robotiklösungen – mit klarem Bezug zu Anwendungen im Alltag und in der Berufswelt.

Inhalt: 243 Teile | 11 + 4 Modelle | inkl. Controller, Sensoren und Aktoren



355946 FISCHERTECHNIK STEM CODING MAX

410,00 €

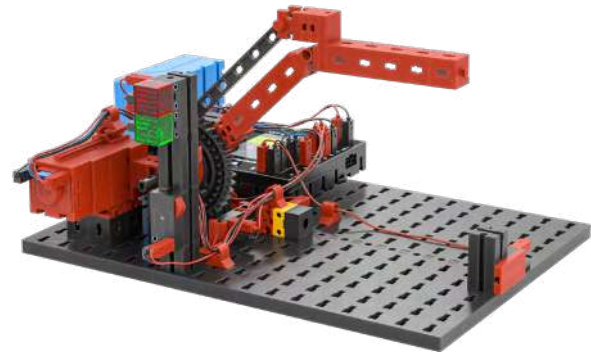
STEM Coding Ultimate AI

STEM Coding Ultimate AI ist ein umfassendes Lernsystem für die Sekundarstufe, das Robotik, Automatisierung und Programmierung praxisnah verbindet. Mit einem leistungsstarken Controller, vielfältigen Sensoren und Aktoren sowie modularen fischertechnik-Komponenten bietet das Set einen flexiblen Einstieg in moderne Technologien.

Lernende arbeiten mit blockbasierter und textbasierter Programmierung und entwickeln Schritt für Schritt Steuerungs- und Automatisierungslösungen. Praxisnahe Projekte fördern technisches Verständnis, Problemlösekompetenz sowie kreatives und systematisches Denken.

Der Hands-on-Ansatz vermittelt zentrale Konzepte wie Sensorik, Regelkreise und vernetzte Systeme – mit direktem Bezug zu realen Anwendungen in Alltag und Industrie.

Inhalt: Leistungsstarker Controller | Sensoren & Aktoren | Modularer Baukasten | Software für Block- und Textprogrammierung



362650 FISCHERTECHNIK STEM CODING ULTIMATE

630,00 €

Was ist das?

Ein sympathischer Lernroboter, der Kindern in der Vorschule erste Fähigkeiten in logischem Denken, Kreativität und räumlichem Orientierungsvermögen vermittelt.

Pädagogischer Mehrwert

Fördert Problemlösung, Fehlerkorrektur, Kreativität und Kooperatives Lernen und Arbeiten.

Programmiersprache

Haptisch mit Befehlskarten

Schulstufe

Kindergarten - Grundschule

Alter

4 +



mTiny Discover

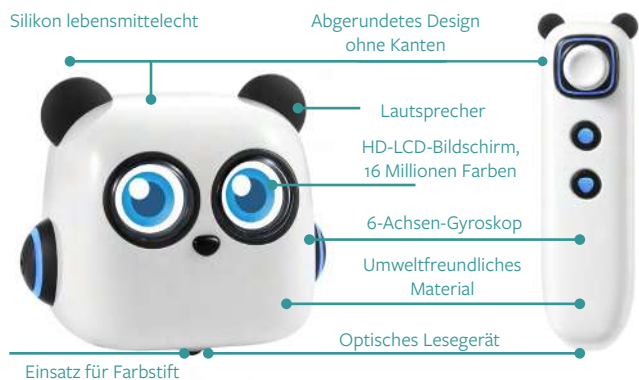
mTiny ist ein Lernroboter, der für Kinder entwickelt wurde, die in der digitalen Welt aufwachsen. Sein exklusiver Reading Pen erleichtert den Kindern den Zugang zu einer haptischen Programmiersprache: mTiny bewegt sich auf einer thematischen Karte (im Lieferumfang enthalten), basierend auf Programmen, die mit physischen Blöcken erstellt wurden.

mTiny Discover besteht aus:

- 1 mTiny Roboter
- 1 Reading Pen
- 4 passende Farbstifte
- 36 Programmierkarten
- 24 Puzzleteile zur Erstellung einer Karte
- 1 Storybook
- 1 Golf-Spielkarte
- 1 Rennspiel-Karte
- 1 Zielkarte
- 1 Musik-Karte
- 3 Masken für mTiny
- 1 Fahnenstange
- 8 Fahnen
- 1 Schnellstart-Anleitung
- 1 2-in-1 Micro-USB-Kabel

Ein **Klassensatz** für eine Klasse von 24 Schülern besteht aus **6 Baissets**.

333014	MTINY DISCOVER BASISSET	215,00 €
336397	MTINY DISCOVER KLASSENSATZ	1.290,00 €
340130	MTINY FARBSTIFTE	8,50 €
335328	PROGRAMMIERKARTEN KIT	28,00 €



Die emotionale Seite der Programmierung

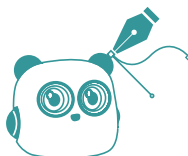
Coding unplugged

Die haptischen Programmierblöcke in Kombination mit dem exklusiven Reading Pen fördern Problemlösungskompetenzen und Fehlerkorrektur.

Freiraum für Kreativität

Auf diese Weise erhalten die Kinder sofortiges Feedback zu ihrer Lösung, was die Fehlerkorrektur und Problemlösung erleichtert und gleichzeitig die Motivation und Kreativität fördert. Der Lernansatz umfasst Mathematik, Musik, Kunst und vieles mehr.

Das Set enthält Programmierblöcke für das Zeichnen geometrischer Formen und für den Musikunterricht mit Noten und Melodien.



Abgerundetes Design und unbedenkliche Materialien für höchste Sicherheit



Entwicklung von Soft Skills ab 4 Jahren: Computational Thinking, Problemlösung, Zusammenarbeit



Ausdruck von mehr als 10 Emotionen und 300 Sondereffekten



Möglichkeit, an Emotionen zu arbeiten und Storytelling-Aktivitäten durchzuführen

Codey Rocky

Robotik, KI und IoT

Die einzigartige Kombination aus einem einfach zu bedienenden Roboter und der Blockprogrammierung mit mBlock 5 ermöglicht einen schnellen Einstieg in die Welt der Programmierung.

Unendliche Möglichkeiten

Über 10 programmierbare elektronische Module (wie Licht- oder Geräuschsensoren) und Kompatibilität mit Makeblock Neuron.

Eintauchen in KI

Unterstützt das Verständnis von Prinzipien der Künstlichen Intelligenz und der Interaktion zwischen Mensch und Maschine, einschließlich Gesichtserkennung, Bild- und Sprachverarbeitung.

Erfahrungen mit IoT

Dank des integrierten WLAN verbindet sich Codey Rocky schnell mit der Cloud und ermöglicht den Zugriff auf Informationen aus dem Internet. Kombinierbar mit IFTTT, um „intelligente Aktivitäten“ zu automatisieren, wie das Versenden von SMS.

Was lernen Sie mit Codey Rocky



Grundlagen
und komplexes
Coding



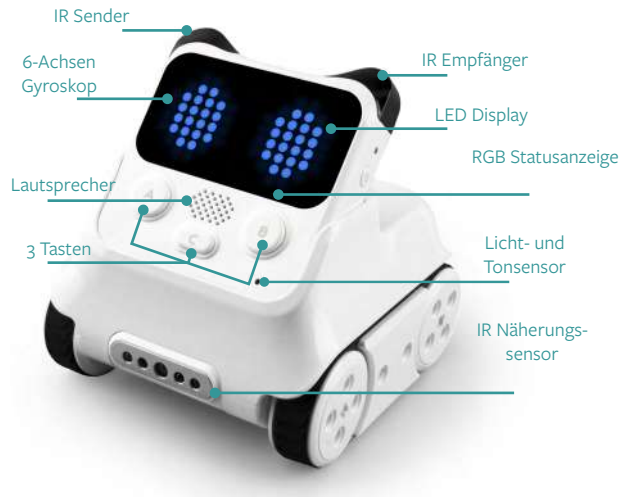
Computational
Thinking



Kreativität



KI und IoT



341436 CODEY ROCKY - NEUE VERSION

140,00 €



mBot Ranger

mBot Ranger ist ein MINT-Roboter, empfohlen für die Sekundarstufe I und höher, der drei Modelle ermöglicht: ein Kettenfahrzeug, ein Rennwagen und ein selbstbalancierender Roboter.

Der mBot Ranger verfügt über die „Me Auriga“-Platine, die auf dem Arduino Mega 2560 basiert und mit 10 RJ25-Schnittstellen sowie 6 Sensoren ausgestattet ist: Gyroskop, Mikrofon, Temperatur-, Ultraschall-, Linienfolge- und Lichtsensor. Weitere Komponenten sind ein Taster, ein Buzzer, RGB-LEDs und zwei Encoder-Motoren.

Durch die Kompatibilität mit der Arduino-Umgebung und den Maker-Ansatz kann er mit über 100 verschiedenen Modulen erweitert werden. Die Programmierung ist möglich durch die grafische Umgebung mBlock 5, die Makeblock-App oder in C/C++ für Arduino. Alter: 11+

310237 MBOT RANGER

185,00 €



Ultimate 2.0

Ultimate 2.0 ist ein Roboterbausatz, der unterschiedliche Modelle ermöglicht. Der Bausatz verfügt über die leistungsstarke „Mega Pi“-Platine, die auf dem Arduino Mega 2560-Mikrocontroller basiert. Sie kann 4 Schrittmotoren, 4 Encoder-Motoren und bis zu 8 DC-Motoren steuern und ist kompatibel mit Raspberry Pi.

Das Kit enthält über 550 Bauteile und eine Vielzahl von Sensoren, einschließlich Ultraschall, Linienfolger, 3-Achsen-Beschleunigungssensor und Gyroskop. Aktoren sind 3 Encoder-Motoren, ein Greifer und 4 Motortreiber.

Dank der Kompatibilität mit der Arduino-Umgebung und dem Maker-Ansatz sind über 100 weitere Module möglich. Der Ultimate 2.0 ist programmierbar in der grafischen Umgebung mBlock 5, der Makeblock-App sowie C/C++ für Arduino, Python und Node.

Alter: 14+

313133 ULTIMATE 2.0

435,00 €

Was ist das?

Ein innovativer Lernroboter der nächsten Generation, entwickelt für die Sekundarstufe, benutzerfreundlich und basierend auf dem CyberPi-Mikrocontroller.

Pädagogischer Mehrwert

Kosteneffizient, benutzerfreundlich und hochwirksam. Der Roboter unterstützt mehrere Programmiersprachen und ermöglicht eine Vielzahl an Lernmethoden.

Programmiersprache

mBlock (blockbasiert, Python)

Kompatibilität

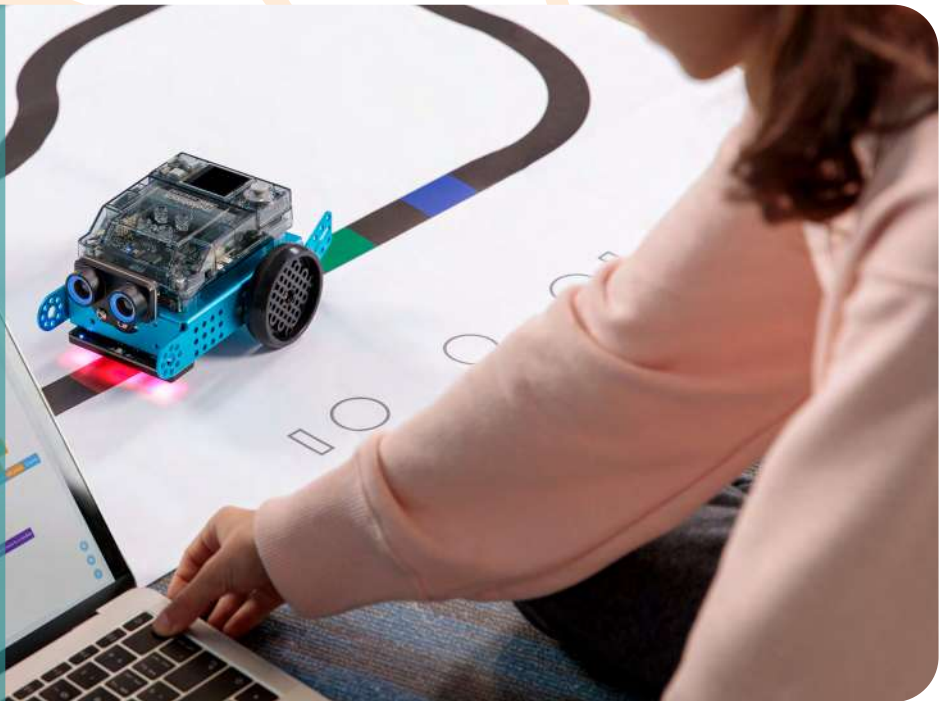
iOS, Windows, Mac, Android

Schulstufe

Grundschule - Sekundarstufe I und II

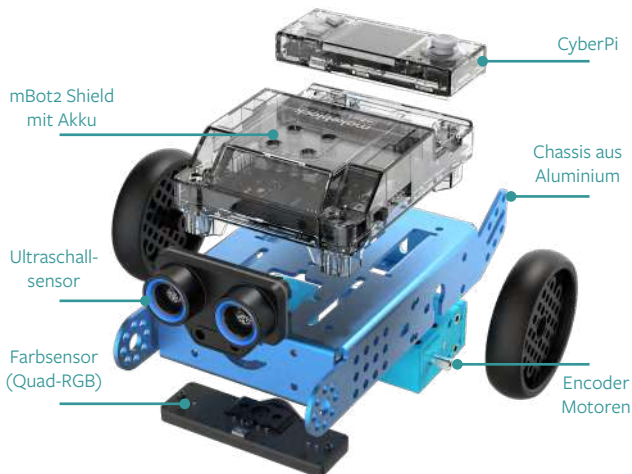
Alter

8 +



mBot2

mBot2 ist ein robuster und benutzerfreundlicher Lernroboter der neuesten Generation, der umfangreiche didaktische Möglichkeiten bietet. Er wurde entwickelt, um Lernende zu unterstützen, Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln und eine selbstständige und kritische Denkweise zu fördern.



Einzel- und Schulkits

Neben dem Einzelkit des mBot2 sind auch Kits für halbe Klassen (bestehend aus 6 mBot2) und für die gesamte Klasse (bestehend aus 12 mBot2) erhältlich.

343789	SMART WORLD ADD-ON	75,00 €
329401	SMART CAMERA FÜR CYBERPI	108,00 €
333196	CYBERPI INNOVATION ADD-ON PACK	59,00 €

Zubehör und Erweiterungsmodule

mBot2 kann durch das neue Smart World Add-on sowie durch die CyberPi-Module (u.a. Smart-Kamera und Innovation Add-on) erweitert werden. Zusätzlich sind mBuild-Sensoren erhältlich, für Anwendungen aus KI, IoT, Messwerterfassung und Elektrotechnik.

343789	SMART WORLD ADD-ON	75,00 €
329401	SMART CAMERA FÜR CYBERPI	108,00 €
333196	CYBERPI INNOVATION ADD-ON PACK	59,00 €

Lernen, bewegen und steuern ... mit MINT im Herzen

Ein Herz in Form von CyberPi

mBot2 wird über den CyberPi-Mikrocontroller gesteuert, der speziell für den Bildungsbereich entwickelt wurde, er bietet eine hohe Leistung bei gleichzeitiger Kosteneffizienz.

Die Steuerung erfolgt über mBlock, die sowohl blockbasierte Programmierung (auf Basis von Scratch) als auch Python unterstützt, dies erleichtert den Übergang zur textbasierten Programmierung in Python (sowohl microPython als auch Python 3), wobei mBlock als Übersetzer zwischen den Programmiersprachen fungiert. Dies ermöglicht ein schrittweises und effektives Lernen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Präzision und Steuerung

Die Encoder-Motoren des mBot2 ermöglichen eine präzise Steuerung der Drehbewegungen, Geschwindigkeit und Position. Dies macht den Roboter ideal für praktische Anwendungen in den Bereichen Mathematik, Wissenschaft, Physik und Technik.



Einzigartige Eigenschaften

mBot2 verfügt über modernen Sensoren: 2x Ultraschall und 1x Quad-RGB-Farbsensor, der 4 Erfassungsbereiche abdecken und dadurch besonders geeignet ist für hochpräzise Linienfolger-Anwendungen.



Über das Coding hinaus

mBot2 ermöglicht es, Schwerpunkte in den Bereichen KI, IoT und Messwerterfassung zu legen, unterstützt durch die Kompatibilität zu Arduino-Sensoren, weiteren DC- und Servomotoren, LEDs-, mBuild-Komponenten sowie viele weitere Elemente.



Smart World Add-on

Das Smart World Add-on ist ein Erweiterungssset entwickelt für die Sekundarstufe, das Bauelemente, Servomotoren und eine Anleitung für drei neue mBot 2 Modelle enthält: ein Förderroboter, ein Überwachungsroboter und ein Roboterarm.



Was ist das?

Tale-Bot Pro ist ein Roboter, der Geschichten erzählt, sich im Raum bewegt, zeichnet und Programmierkenntnisse vermittelt.

Mehrwerte

MINT, räumliche Orientierung, Lateralisierung, Storytelling.

Programmiersprachen

“On board” (Tasten)

Schulform

Kindergarten - Grundschule

Alter

3+



Tale-Bot Pro

Einfachstes Programmieren: Programmieren zum Erzählen

Nutze Computational Thinking, um Geschichten zu erzählen und fantastische Abenteuer zu erleben – mit Tale-Bot Pro, dem edukativen Roboter „der erzählt und interagiert“!

Tale-Bot Pro ist ein interaktiver Roboter mit variabler Schrittweite (10 oder 15 cm), der weder Tablet noch PC benötigt. Er kann Geschichten erzählen, sich bewegen und zeichnen.

Was ist im Set enthalten?

- Ein Tale-Bot Pro Roboter
- 10 Kunststoff-Karten (Orientierung, Zuordnung/Formen, Lebenszyklus, Neutral)
- Befehlskarten für Unplugged-Coding
- „Aktivierungskarten“ und Zubehör

Wie funktioniert es?

Auf dem Roboter befinden sich Tasten, mit denen er bewegt (Pfeile, Start) und animiert (Musik, Tanz) werden kann. Einfach die Tasten in der Reihenfolge drücken und das Programm starten!

Ein wirklich interaktiver Roboter

Ein optischer Sensor an der Unterseite des Roboters ermöglicht es, Markierungen der im Set enthaltenen Karten zu erkennen. Dank dieses Sensors „sieht“ der Roboter interaktive Pfade und schlägt den Kindern Übungen vor. Jede Karte hat unterschiedliche Lernziele: Je nachdem, wo der Roboter platziert wird, reagiert er.

Hilfe zur Selbstkorrektur

Ein LED-Streifen macht die Befehle des Programms sichtbar. Dies ermöglicht eine schnelle Zuordnung der Befehl-Taste-Aktion, was sehr hilfreich ist, um Fehler zu identifizieren und das Debugging zu erleichtern. Es ist auch möglich, einzelne Befehle zu entfernen, anstatt das gesamte Programm zu löschen.

Sprache im Mittelpunkt

Der Roboter interagiert per Sprache mit den Kindern und ermöglicht, Nachrichten aufzuzeichnen, die dann in den Coding-Aktivitäten abgerufen werden können.

Schleifen

Eine Funktion, die das abstrakte Denken fördert: Sie ermöglicht es, wiederkehrende Programmteile zu identifizieren und diese aufzurufen, um den erstellten Code zu optimieren.



363269 TALE-BOT PRO

89,00 €

MatataStudio Coding Set

Das MatataStudio Coding Set enthält einen Roboter, der 10 cm lange Schritte ausführt und sich um 90° dreht.

Er wird durch mitgelieferte haptische Bausteine programmiert (16x Richtung, 4x Funktion, 4x Schleife und 3x Spezialfunktion), die es dem Roboter ermöglichen, sich im Raum zu bewegen – sowohl auf vordefinierten Wegen als auch auf eigenen Routen (solange diese einem Raster von 10 cm entsprechen).

Das Set besteht aus:

- **MatataBot**, ein Roboter-Fahrzeug, das sich im Raum bewegt
 - **eine Komandozentrale**
 - **Ein Steuerpanel** auf dem die Befehle platziert werden
 - **27 Programmierbefehle**
 - Eine Karte
 - 3 Challenge Booklets
- Alter: 5+**



364980 CODING SET

179,00 €



MatataStudio VinciBot

- Der VinciBot wurde für die Grundschule und Sekundarstufe 1 entwickelt und lässt sich sowohl mit Blöcken als auch mit Python programmieren. Dadurch werden grundlegende KI-Funktionen integriert. Dies ermöglicht vielfältige MINT-Anwendungen, wie z. B. das Erlernen von Programmierung und künstlicher Intelligenz, sowie kreative Projekte und Robotikwettbewerbe. Zusätzliche Sets, darunter ein Set zum Thema künstliche Intelligenz, erweitern den Funktionsumfang.
- Das Set beinhaltet: Roboter, Fernbedienung, Aktivitätsbuch, Anleitung, doppelseitigen Kurs, abwischbaren Stift und USB-Ladekabel.
- Funktionen und pädagogischer Wert:
- Ton-, Licht- und Bewegungseffekte: Dank 8 Sensoren, 21 Sounds, einer integrierten LED-Matrix und einer patentierten RGB-LED-Lichtstruktur ermöglicht der VinciBot präzises Zeichnen.
- Er ist außerdem mit IoT- und Cloud-Daten kompatibel.

Alter: 8+

- 345597 VINCIBOT
- 354444 CREATOR KIT
- 354447 INVENTOR KIT
- 362420 AI VISION KIT

119,00 €
59,00 €
59,00 €
59,00 €



NOUS AI Set

NOUS AI ermöglicht einen praxisnahen Einstieg in Künstliche Intelligenz und macht komplexe Technologien greifbar. Als erster Bildungsroboter mit ChatGPT-Integration verbindet er modulare Robotik mit echten KI-Anwendungen.

Das System basiert auf erfahrungsorientiertem Lernen: Die Lernenden durchlaufen den gesamten KI-Entwicklungsprozess – von der Datenerfassung über das Training von Modellen bis hin zur praktischen Anwendung. Inhalte wie Machine Learning, neuronale Netze, Computer Vision, Spracherkennung, AIGC, Chat-basierte KI und autonomes Fahren werden verständlich und direkt erlebbar.

Programmierung erfolgt über blockbasierte Sprachen sowie Python. Der leistungsstarke ML-Hub mit WLAN, Bluetooth, Touchscreen, Sensorik, Gyroskop und Erweiterungsanschlüssen bildet die technische Basis. Dank des modularen elektronischen Systems aus Kamera-, Motor- und Sensorbausteinen lassen sich verschiedene Roboter konfigurieren und zu komplexeren Anwendungen kombinieren.

Alter: 12+

353116 NOUS AI

249,00 €



Sphero indi

Rast durch die MINT-Farben

indi, der Lernroboter für die Kleinen aus der Sphero-Familie: zugänglich und super-einfach zu bedienen. Indi hat die Form eines Autos, das durch seinen integrierten Farbsensor und die dazugehörigen Farbkarten unzählige Möglichkeiten bietet, die Kreativität der Kinder mit oder ohne App anzuregen.

indi Klassenset

Die komplette Lösung für das Lernen mit indi ist das Klassenset, das alle notwendigen Ressourcen enthält: 8 indi-Roboter, 8 Koffer mit Ladefunktion, 1 Lehrerhandbuch, 120 grundlegende Programmierkarten und 160 farbige Fliesen.

Lösung für einzelne Schüler

Es gibt auch Sets für einzelne Schüler. Ideal, wenn das Lernen zu Hause stattfinden muss oder wenn die Roboter nicht geteilt werden können: Das indi-Schüler-Kit enthält indi, ein Hartschalenetui, eine Starteranleitung, 15 Programmierkarten für Anfänger, 20 Kacheln aus strapazierfähigem Silikon und einen Koffer. Der einzelne Roboter ist ebenfalls verfügbar.



Blockprogrammierung

indi ist außerdem mit Sphero Edu Jr kompatibel, das auf einer Blockprogrammierung basiert und fortgeschrittene Aktivitäten mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad in der Grundschule ermöglicht!

Farbprogrammierung

Indie kann „in Farbe“ programmiert werden: Es liest die farbigen Karten als echte Befehle und ermöglicht so ein eigenständiges Programmieren, ein Einsatz ist bereits ab dem Kindergarten möglich!

337686 INDI SCHÜLER-SET
337687 KLASSENSATZ (8 STK.) MIT ZUSÄTZEN

185,00 €
1.690,00 €



Sphero BOLT+

Sphero BOLT+ ist ein programmierbarer kugelförmiger Roboter mit einem Durchmesser von etwas über 7 cm, der fantastische Lernerlebnisse bietet und das Erlernen der Programmierung mit drei verschiedenen Modi unterstützt: Zeichnen, Block und Text.

Ausgestattet mit einer Reihe programmierbarer Sensoren und Motoren und einem 128 x 128 LCD-Bildschirm bietet BOLT+ zahlreiche Lernerlebnisse und jede Menge Spaß!

Das LCD-Display zeigt Sensordaten in Echtzeit und hilft beim Code-Debuggen. Die Sphero Edu-App unterstützt Sie nicht nur beim Coding, sondern ermöglicht auch präzise Bewegungen, manuelle Befehle und die Anpassung von Reaktionen.

Durch optimiertes kabelloses Energiemanagement ist eine Akkulaufzeit von bis zu einem ganzen Tag ohne Aufladen gewährleistet. Die „Shake to Wake“-Funktion erleichtert das Einschalten und die Verbindung zu PC/Tablet. Enthält digitale Lehrerhandbücher. Elektrifizieren Sie das Lernen in der Schule oder zu Hause mit BOLT+.

Eine zusätzliche Idee? Das Polycarbonatgehäuse des BOLT+ ist äußerst langlebig. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, indem Sie BOLT+ in Farbe tauchen, um ein Kunstwerk zu schaffen, oder lassen Sie ihn ganz beruhigt durch einen Fluss waten.

Außerdem ist das Sphero BOLT+ Power Pack-Klassenzimmerset erhältlich, das 15 Roboter in einem praktischen Ladekoffer enthält.



354653 SPHERO BOLT+ ROBOTER
354655 SPHERO BOLT+ POWER PACK

249,00 €
4.190,00 €





Bee-Bot und Blue-Bot

Bee-Bot

Der weltbekannte Roboter in Bienenform ist ideal, um Coding und räumliche Orientierung zu vermitteln.

Er wird über USB aufgeladen (Kabel enthalten), bewegt sich präzise in 15 cm Schritten, 90° Drehungen und speichert bis zu 200 Schritte! Um Befehle zu bestätigen, gibt der Roboter akustische und visuelle Signale (seine Augen blinken).

Für den Einstieg gibt es Sets mit 6, 12 oder 18 Bee-Bots, jedes Set enthält die passende Anzahl an Docking-Station zum Laden.

324451	BEE-BOT	95,00 €
324450	KLASSENSET (6 BEE-BOT)	500,00 €
346386	SCHULSET (12 BEE-BOT)	950,00 €
346387	MEGA SET (18 BEE-BOT)	1.400,00 €
344360	ZUSÄTZLICHE DOCKING STATION	59,00 €

Hindernisparcours aus Holz

Ein besonderes Zubehör: Ein Hindernisparcours für spannende Herausforderungen. Der Parcours besteht aus 10 Mauersteinen, 6 Türen und 2 Bögen, die beliebig zusammengesetzt werden können. Er ermöglicht das Erstellen von Labyrinthen, Wegen und besonderen Problemstellungen.

327022	HINDERNISPARCOURS AUS HOLZ	135,00 €
--------	----------------------------	----------

Blue-Bot

Eine Reise in die Coding-Welt ... Schritt für Schritt

Blue-Bot ist die Weiterentwicklung von Bee-Bot und unterstützt Logik, Orientierung im Raum, die Erstellung von Algorithmen sowie die pädagogischen Aspekte von Debugging.

Wie funktioniert Blue-Bot?

Das Ziel ist es, Blue-Bot durch den Raum zu bewegen, indem die Pfeile auf seinem Gehäuse oder die Befehle in der App in der richtigen Reihenfolge ausgewählt werden, um so ein Programm zusammenzustellen. Die Bestätigung der Befehle erfolgt durch Töne und Lichter.



Neben der „On-Board“-Programmierung kann Blue-Bot auch über eine kostenlose App gesteuert werden, die auf Deutsch verfügbar ist.



Funktionen von Bee-Bot und Blue-Bot, die Sie vielleicht noch nicht kennen:

- Sie sind mit einem Sensor ausgestattet, der andere Bee-Bot oder Blue-Bot erkennt und es ermöglicht „Hallo“ zu sagen.
- Es ist möglich, Audioaufnahmen zu machen (gilt nur für Blue-Bot), und diese wiederzugeben, wenn der dazugehörige Knopf gedrückt wird.



Kostenlose App

Eine kostenlose App für iPhone und iPad, die eine digitale Programmierumgebung und virtuelle Simulation beinhaltet und über 12 Aufgaben verfügt, empfohlen ab 4 Jahren.



Besondere Eigenschaften

Vorwärts- und Rückwärtsbewegung in 15 cm Schritten.

- Richtungs-Tasten: Vorwärts, rückwärts, Drehung um 90° nach rechts oder links, Funktion (Pause, Start und Löschen).
- Die App ermöglicht 45° Drehungen und Wiederholungen.
- Speichert bis zu 200 aufeinanderfolgende Befehle.

Die optimale Nutzung von Blue-Bot erfolgt in Kombination mit den thematischen Karten.

Es sind Sets mit 6, 12 und 18 Blue-Bots verfügbar, jedes Set enthält die passende Anzahl an Docking-Stationen zum Laden.

324449	BLUE-BOT	125,00 €
327481	KLASSENSET (6 BLUE-BOT)	720,00 €
346388	SCHULSET (12 BLUE-BOT)	1.400,00 €
346389	MEGA SET (18 BLUE-BOT)	2.050,00 €

Parcours für Blue-Bot und Bee-Bot

Die Bee-Bot- und Blue-Bot-Parcours sind Vinylkarten in unterschiedlichen Größen mit verschiedenen Motiven und 15 cm großen Rastern über die gesamte Oberfläche, genau abgestimmt auf die beiden Roboter. Die Parcours erleichtern die Entwicklung von Unterrichtseinheiten beispielsweise in Mathematik, Geografie und Story Telling. Weitere Parcours auf unserer Webseite.



Blue-Bot - Green Kit (6 Blue-Bot + 4 Green-Parcours)

- 6x Blue-Bot (324449) - 1x Docking station (299053)
- 1x Green-Parcours: Mülltrennung (342462)
- 1x Green-Parcours: Das Gemüse (343711)
- 1x Green-Parcours: Recycling (342460)
- 1x Green-Parcours: Der Weg zwischen den Blumen (342461)

343492	BLUE BOT - GREEN KIT	800,00 €
--------	----------------------	----------



346220	TRANSPARENTES GITTER 60X60 CM	34,00 €
346378	GEOMETRISCHE FORMEN - 60X60 CM	39,00 €
346379	STADTPLAN - 60X60 CM	39,00 €
346377	ALPHABET- 75X90 CM	39,00 €
346373	10ER REIHE - 25X150 CM	39,50 €
346374	20ER REIHE - 25X300 CM	44,00 €
343712	DAS SONNENSYSTEM - 60X60 CM	39,00 €
346391	SET MIT 4 GREEN-PARCOURS	139,00 €
353008	FABELN UND MÄRCHEN- 60X60 CM	39,00 €



Tangible Africa

Tangible Africa ist eine südafrikanische Non-Profit-Organisation, die sich für innovative Bildungsprojekte engagiert.

Dieses Set finanziert diese Projekte teilweise und führt Lernende auf spielerische Weise in die Programmierung ein, indem es Tokens und ein Mobiltelefon verwendet.

Was im Basisset enthalten ist:

- Set aus physischen "Unplugged-Coding" Programmierbausteinen
- **Programmier- und Aufgaben-App (iOS und Android)**

Es ist auch ein Klassenset erhältlich, das aus 10 Basissets und einer Plattform mit erweiterten Inhalten besteht.

Schwerpunkte der Aufgaben:

- Zerlegen komplexer Probleme in kleinere Aufgaben.
- Erkennen und Identifizieren von Mustern und Daten.
- Abstraktion: Das Problem vereinfachen, um es leichter anzugehen und zu verstehen.
- Algorithmen: Erstellung von Anweisungen zur Problemlösung.

Unplugged-Coding

Das Besondere sind die Kartonbausteine: Für einfachere Programme werden sie aneinander angeordnet, für komplexere mit Variablen und Bedingungen wird eine Baumstruktur gebaut. Sie sind mit Markern ausgestattet, die von der App gelesen werden.

Die App ist eine Ergänzung, jedoch nicht zwingend erforderlich. Nachdem das physische Programm erstellt wurde, wird es mit dem Mobiltelefon „gelesen“ und über ein interaktives Spiel an die App übermittelt.

353027 **BASISSET**
353028 **KLASSENSET**

24,00 €
415,00 €



Kai's Clan



KaiBot Hybrid Robot

Dieser kleine Roboter kombiniert „Unplugged“ Coding mit Blockly-Programmierung und Python! Er bietet eine Lernumgebung für hybrides Lernen, in der Lernende aus einer Klasse oder verschiedenen Orten zusammenkommen. Dabei können sie die Bewegungen des Roboters in virtuellen Umgebungen verfolgen, um Labyrinth, Rätsel oder Escape Rooms zu lösen. Das Basisset enthält: 1 KaiBot, 33 Basis-Coding-Karten, 5 Zubehörteile. Zusätzlich zeigt der KaiBot auf dem Bildschirm seine x- und y-Position relativ zu den Koordinaten auf einer nummerierten Rasterscheibe an (Rasterscheibe nicht im Lieferumfang enthalten). Die Rasterscheiben sind im Klassenset enthalten, das aus 10 Robotern und Ladebasen besteht. Alter: 5-15 Jahre.

346017 **KAIBOT - HYBRID ROBOT** 119,00 €
353531 **KAIBOT - KLASSENSET** 1.999,00 €
346023 **KAIBOT - MAGNETISCHE KACHELN 1 BIS 10** 119,00 €
346019 **KAIBOT - LADESTATION** 59,00 €



Kai's Clan

Ein Set für edukative Robotik, das es ermöglicht, 3D-Umgebungen zu erstellen und Inhalte in VR oder AR darzustellen. Es ist die einzige Bildungssoftware, die Blockprogrammierung mit virtueller und erweiterter Realität (VR/AR) kombiniert. Das Starterpack enthält: 4 Kai's Clan Roboter, 1 Abenteuert Teppich „Rescue“, 1 Smartphone-Stativ. Sensoren und Zubehör: Temperatur-, Feuchtigkeits- und Bewegungssensoren, LED, Knopf, Infrarotempfänger, Infrarotfernbedienung, LED-Matrix, Potentiometer, LED-Streifen. Die umfassendste Lösung ist der Kai's Clan Coding-Koffer, der 12 Roboter umfasst. Alter: 8-18 Jahre.

333823 **STARTER SET** 1.390,00 €
333828 **CODING KOFFER (KLASSENSET)** 3.390,00 €
333826 **ZUSÄTZLICHES SET MIT 4 ROBOTERN** 410,00 €
333831 **TEPPICH SMART CITY** 590,00 €
333833 **TEPPICH LOGISTIK FÜR FORTGESCHRITTENE** 590,00 €



Ozobot Ari

Ein Roboter - drei Programmiersprachen

Ari ist der kleinste Bildungsroboter der Welt – jetzt mit hochauflösendem LCD-Touchscreen. Der kompakte Cobot für Grund- und Sekundarstufe bewegt sich und interagiert nur auf Basis von Programmierung und vermittelt so zentrale Konzepte von Robotik und Künstlicher Intelligenz.

Die Programmierung erfolgt flexibel über Farbcodes, Blockly oder Python. Der 390x390-Pixel-Touchscreen ermöglicht die direkte Interaktion mit Lerninhalten, zeigt Animationen, Texte und Daten an und unterstützt durch sofortiges Feedback das Verständnis von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen sowie effizientes Debugging.

Dank ToF-Sensor, Beschleunigungsmesser und Gyroskop können Lernende Hindernisse erkennen, Entfernungen messen sowie Zusammenhänge zwischen Bewegung, Beschleunigung und Geschwindigkeit praktisch erleben. Komplexe mathematische und physikalische Konzepte werden so greifbar.

Ein integriertes KI-gestütztes System sowie ein umfangreiches App-Ökosystem bieten sofort einsetzbare Lerninhalte für MINT, Programmierung und weitere Unterrichtsfächer. Iteratives Arbeiten, kritisches Denken und Problemlösekompetenzen werden gezielt gefördert.

Basierend auf Android | Intelligente Sensorik | Multi-Programmiermodi | Interaktiver Touchscreen

355725 OZOBOT ARI 335,00 €
 355726 OZOBOT ARI KLASSENSET (12 ROBOTER) 4.100,00 €



GRUNDLAGEN DER ROBOTIK

Ozobot

Zwei Methoden der Programmierung.

Alle Farben des Programmierens: Mit Ozobot wird das Digitale physisch, denn der Roboter lässt sich mit farbigen Markierungen programmieren – ganz ohne Endgerät!

Ozobot ist ein Lernroboter, der sich auf physischen und digitalen Oberflächen bewegen kann, mit einer zweiten Programmiersprache: Neben der farbigen Programmierung erfolgt die Steuerung auch über die Blockprogrammierungsumgebung OzoBlockly.

Er vereint MINT und Kreativität. Die Programmierung ohne Gerät bringt die Schüler dazu, die Logik hinter dem Programmieren zu „sehen“, unabhängig von der Technologie.

Verfügbar in zwei Versionen: Bit+ und Evo. Für beide Modelle gibt es ein Klassenset, das 12 Roboter und eine Ladestation umfasst.

Ozobot Bit+

Ideal für den Einstieg, erkennt mehr als 1.000 farbige Befehle und verfügt über Farbsensor, Linienfolger und Näherungssensor.

Ozobot Evo

Hat über 25 internationale Auszeichnungen gewonnen und bietet über 600 Projekte, die verschiedene Schulfächer abdecken.

Er erkennt Farben und Linien, führt komplexe Licht- und Audiospiele aus. Dank Infrarotsensoren meidet er Hindernisse, erkennt, wenn er angehoben wird, und kann mit anderen Ozobot Evo interagieren.

342751 OZOBOT BIT+ 125,00 €
 353523 OZOBOT BIT+ KLASSENSET (12 ROBOTER) 1.700,00 €
 353533 MINT KIT - SONNENSYSTEM 59,00 €
 353529 OZOBOT EVO 265,00 €
 353527 OZOBOT EVO KLASSENSET (12 ROBOTER) 2.990,00 €



Intelino

Ein intelligenter Zug, der mit Farben programmiert wird

Der intelligente Zug Intelino wurde entwickelt, um spielerisch zu lernen. Er ist ein intuitives und vertrautes Spielzeug, aber auch ein anspruchsvoller, intelligenter und fortschrittlicher Lernroboter. Mit programmierbaren Sensoren, Lichtern, Lautsprechern und einem wiederaufladbaren Akku fördert er kreatives Denken und hilft, Fähigkeiten im Bereich Coding und MINT zu fördern.

Verschiedene didaktische Aktivitäten

Der Zug kann ohne digitales Endgerät gesteuert werden, indem farbige Platten entlang der Gleise platziert werden. Die Farbsensoren des Zuges scannen die Gleise und Platten, diese 16 Befehle bilden intuitiv einen Algorithmus, der darauf ausgelegt ist, Kinder in die Programmierung einzuführen. So kann der Zug beschleunigen oder abbremsen, lenken, die Richtung ändern, anhalten und mehr.

Die App (für iOS und Android) erweitert den Spaß: Ihr Editor ermöglicht es, eigene Befehle zu erstellen und verwenden. Die App bietet auch Mixed-Reality-Spiele, die den Zug mit einer digitalen Umgebung kombinieren.

Intelino kann außerdem mit Scratch 3.0 programmiert werden, was eine vollständige Kontrolle über seine Funktionen ermöglicht. Darüber hinaus steht die Intelino Python-Bibliothek für textuelle Programmierung zur Verfügung.

Programmierbare Sensoren

- 2 Farbsensoren mit IR Näherungserkennung
- 3-Achsen-Beschleunigungssensor
- Optischer Geschwindigkeitssensor

342352	INTELINO BASISSET
353064	INTELINO KLASSENSET
342353	INTELINO SCHIENENSET
342356	INTELINO BRÜCKENSET

145,00 €
625,00 €
34,00 €
24,00 €



w:onder workshop



Dash

Dash

Dash ist ein 16 cm hoher mobiler Roboter, ausgestattet mit drei Mikrofonen und vier Richtungstasten. Er interagiert, reagiert auf Sprachbefehle, bewegt sich, vermeidet Hindernisse, tanzt und singt. Dash ermöglicht es, Konzepte wie Schleifen, Ereignisse, Bedingungen und Sequenzen zu verstehen und zu vertiefen. Programmierbar sind: LED, Bewegung (Körper und Kopf), Audio und Interaktionen. Dash hat fünf verschiedene, kostenlose Apps (Go, Wonder, Path, Blockly, Xylo), von denen jede eine andere Funktion bietet. Um Dash zu programmieren gibt es zwei Arten:

- Mit der klassischen Blockprogrammierung
- Durch ein Diagramm, das es ermöglicht, Funktionen und deren Verbindungen grafisch darzustellen.

Alter: 5+

306904 DASH

199,00 €



CoDrone EDU

CoDrone EDU ist eine mit Blockprogramming und Python steuerbare Bildungsdrohne, die innovative Drohntechnologie direkt in den Unterricht integriert. Sie fördert das aktive Verständnis technischer und naturwissenschaftlicher Konzepte durch praxisnahes Experimentieren und Programmieren.

Die Drohne verfügt über ein robustes und sicheres Gehäuse sowie sieben intelligente, programmierbare Sensoren (Beschleunigungsmesser, Gyroskop, Barometer sowie optische, Farb- und Abstandssensoren – vorne und unten). Damit lassen sich Flugbewegungen präzise steuern, Daten auswerten und komplexe Regelkreise praktisch erproben.

Zusätzlich können Licht- und Soundeffekte programmiert werden. Die Flugzeit beträgt bis zu acht Minuten pro Akkuladung.

Das ist im Set enthalten:

- 1 CoDrone EDU
- 1 Smart Controller (2 AA-Batterien nicht enthalten)
- 2 Akkus für CoDrone EDU, 1 Ladegerät
- 1 Micro-USB-Kabel
- 1 Propeller-Abzieher
- 1 Satz Ersatzpropeller (2 im Uhrzeigersinn, 2 gegen den Uhrzeigersinn)
- 1 Lehrerhandbuch
- 8 farbige Landeplatten

Kompatibel mit Windows, Mac, Chromebook (nur Blockly)

Die Kompletversion enthält sämtliches Zubehör für den Einsatz im Unterricht. Das Klassenset besteht aus 6 Komplettdrohnen.

Alter: 12+

353158	CODRONE EDU	270,00 €
355718	CODRONE EDU - KLASSENSET	2.450,00 €
353228	CODRONE EDU - KOMPLETT-SET	430,00 €

*Drohnen sind kein Spielzeug. Bitte informieren Sie sich vor dem Kauf über die geltenden Bestimmungen für unbemannte Luftfahrtsysteme (UAS) unter: easa.europa.eu



Arduino Alvik

Arduino Alvik

Arduino Alvik ist der erste echte fahrbare Roboter auf Arduino-Basis: Er ist vormontiert und kann in drei verschiedenen Programmiersprachen programmiert werden.

Arduino Alvik bietet einen einfachen Einstieg, ermöglicht gleichzeitig sehr fortgeschrittene Anwendungen, wodurch er sich für unterschiedliche Projekte eignet. Er ist mit mehreren steuerbaren Sensoren und Komponenten ausgestattet, darunter:

- Farbsensoren
- Liniensensoren
- Abstandssensor
- Mehrachsige Beschleunigungsmesser
- Gyroskop



Die Encodermotoren ermöglichen dem Arduino Alvik einen sehr präzisen Betrieb und die Belastbarkeit selbst hoher Lasten. Er unterstützt den Arduino ESP32 als Hauptcontroller (und ermöglicht so auch die Fernsteuerung) und bietet vielfältige Programmieroptionen, von blockbasierter Programmierung bis hin zu MicroPython und Arduino (C). Der Roboter lässt sich mit LEGO-Steinen und Komponenten von Drittanbietern, wie z. B. KI-Kameras, erweitern und eignet sich daher ideal für schnelles Prototyping und die Erforschung künstlicher Intelligenz – ganz ohne Löten oder komplexe Verkabelung. Der Arduino Alvik ist zudem eine hervorragende Plattform für die Entwicklung von Robotern für anspruchsvolle und innovative Anwendungsbereiche wie autonomes Fahren und intelligente Transportsysteme.

Künstliche Intelligenz

Es eignet sich ideal, um künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen durch interaktive und spannende Übungen zu entdecken. Alter: 8–16 Jahre. Auch als Set für eine halbe Klasse (6 Roboter) oder als Set für eine ganze Klasse (12 Roboter) erhältlich.

350462	ARDUINO ALVIK	139,00 €
350463	ARDUINO ALVIK SET FÜR HALBE KLASSE	820,00 €
350464	ARDUINO ALVIK KLASSENSET	1.600,00 €



Was ist das?

Ein multifunktionaler Roboterarm mit vier Achsen, ent-wickelt für MINT-Aktivitäten.

Pädagogischer Mehrwert

Robotik und Industrie 4.0, mit einem Roboterarm, der greifen, schreiben, zeichnen und 3D-drucken kann, ein vielseitiges Tool als Unterstützung für die MINT-Fächer.

Programmiersprachen

DobotLab (eigenständige grafische Oberfläche), Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB und andere

Kompatibilität

DobotStudio und DobotLab, proprietäre Software, verfügbar für Windows und Mac.

Schulstufe

Sekundarstufe I und II

Alter

14 +



DOBOT Magician

Der Industrie-Roboterarm für MINT

DOBOT Magician ist ein multifunktionaler Roboterarm, der für fortgeschrittene MINT-Aktivitäten konzipiert ist, dank der Kombination von Coding, Mechanik, Elektronik und Automatisierung. Mit einer Reihe von speziellen Zubehörteilen kann der Roboterarm nicht nur zum Greifen und Bewegen von Objekten verwendet werden, sondern auch zum Schreiben, Zeichnen und 3D-Drucken.

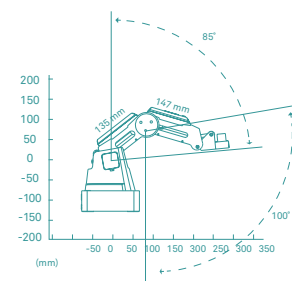
Technische Eigenschaften des Roboterarms:

Positioniergenauigkeit	: 0,2 mm
Maximale Tragkraft	: 500 g
Armlänge	: 320 mm
Kommunikation	: USB
Stromversorgung	: 100-240 V, 50/60 Hz - 12 V/7A DC
Maximaler Stromverbrauch	: 60 W
Achsen	: 4
Material	: Aluminiumlegierung und ABS

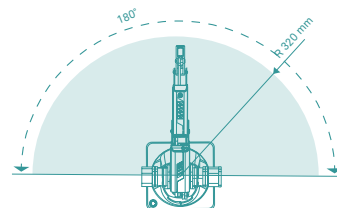
Technische Eigenschaften der Zubehör-Endstücke

3D-Druck	Druckgröße	: 150x150x150 mm
	Auflösung	: 0,1 mm
	Material	: PLA
Stifthalter	Stift-Durchmesser	: 10 mm
Vakuum-Sauger	Durchm. Saugplatte	: 20 mm
	Druck	: -35 Kpa
Greifer	Radius	: 27,5 mm
	Typ	: pneumatisch
	Kraft	: 8 N

Seitenansicht



Ansicht von oben



Hauptmerkmale

- Einführung in die Industrie zu einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis
- **3D-Druck** - Kompatibel zu gängiger Open-Source-Software
- **Laser-Gravur** - auf Papier, Holz und Leder, auch mit dem Smartphone steuerbar
- Schreiben und Zeichnen
- **Lehren und lernen** - Speichern von Befehlen und genauen Bewegungen durch Einstellen von Parametern
- **Erweiterte Programmierung** - Beginn mit Blockumgebung, später möglich: Python, C++, Java, LabVIEW, MATLAB und viele andere
- **Zusammenarbeit** - Mehrere Arme können miteinander verbunden werden

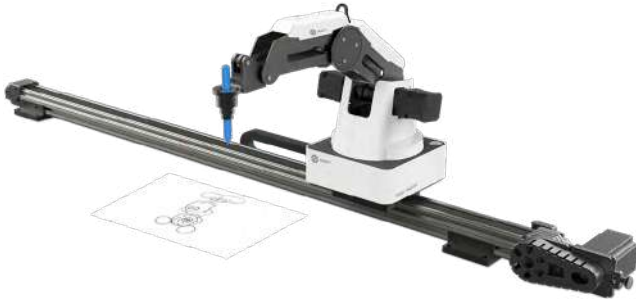


Förderband

Mit dem Förderband für den DOBOT Magician kann eine echte automatisierte Produktionslinie simuliert und realisiert werden. Der fotoelektrische Sensor erkennt die Anwesenheit von Objekten, während der Farbsensor rote, blaue und grüne Objekte identifizieren und klassifizieren kann. Die farbigen Holzwürfel sind ideal, um das Greifen, Bewegen und Stapeln von Materialien zu üben und so eine Produktionslinie realistisch und effektiv zu simulieren.

317796 FÖRDERBAND

425,00 €



Linearschiene

Mit der Linearschiene für den DOBOT Magician kann der Bewegungsbereich des Roboterarms um einen Meter erweitert werden, um großangelegte Aktivitäten wie das Aufnehmen und Platzieren von Objekten über große Distanzen, Schreiben, Zeichnen oder Lasermarkieren auf einer großen Fläche zu ermöglichen. Die hochpräzise Industrie-Linearschiene sorgt für eine ruhige Bewegung. Zusammen mit der Schiene gewährleistet das mitgelieferte Zubehör-Set eine einfache und schnelle Installation, während die Energiekette die Kabel hält und schützt.

317797 LINEARSCHIENE

1.150,00 €



Visionskit

Mit dem Visionskit, bestehend aus einer Industriekamera, Industrielinse, Beleuchtung, Basis-, Stativ- und Kalibrierungsmaterial, kann man die Bildverarbeitung und KI-Simulationsalgorithmen vertiefen sowie industrielle Anwendungen entwickeln. Das Kit bietet die Werkzeuge für die Entwicklung von Anwendungen für integrierte Vision-Systeme mit dem DOBOT Magician Roboterarm.

320940 VISIONKIT

1.390,00 €



Sensorkit

Dieses Sensor-Kit für den DOBOT Magician Roboterarm (nicht enthalten) kann mit Python und grafischer Programmierung programmiert werden, um verschiedene Automatisierungsszenarien zu erstellen. Es enthält eine Reihe von Sensoren mit unterschiedlichen Kommunikationssystemen, die eine gezielte Ausbildung im Umgang mit verschiedenen Kommunikationsprotokollen ermöglichen, was in der industriellen Automatisierung üblich ist.

Enthalten:

- Lichtsensor, Potentiometer, Schallsensor: ADC
- Joystick, Feuchtigkeitssensor, Gestensensor, Farbsensor: I2C
- Mikroservo: PWM
- LED-Modul: Einzeldatenbus
- PIR-Sensor, Doppeltaster, Fotoelektrischer Schalter: IO

355759 SENSORKIT

385,00 €

Was ist das?

NAO ist ein humanoider Roboter, der sich bewegen, Personen und Objekte erkennen sowie verfolgen kann. Durch hören und sprechen bietet er vielseitige Interaktionsmöglichkeiten.

Pädagogischer Mehrwert

NAO ist das ideale Werkzeug, um Coding und Robotik sowie MINT auf allen Bildungsstufen zu lernen, von der Grundschule bis zur Universität.

Programmiersprache

Choregraphie, Python, Java, C++

Kompatibilität

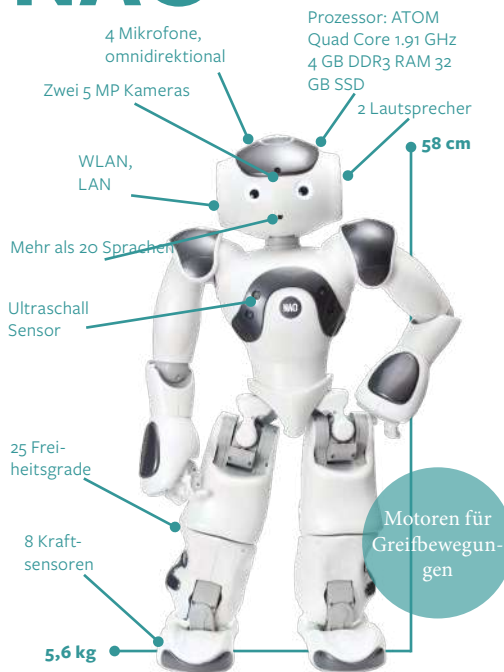
Windows, Mac OS X, Linux

Schulstufe

Grundschule, Sekundarstufe I und II, Hochschule und Universität, berufliche Bildung



NAO⁶



Ein humanoider Roboter im Unterricht

NAO ist das perfekte Hilfsmittel, um Coding, Robotik und die MINT-Fächer auf allen Bildungsstufen zu unterrichten. Er ist auch hervorragend für den Einsatz bei besonderen Bildungsbedürfnissen geeignet.

Wie funktioniert NAO

NAO kann Objekte greifen, tanzen, einen Raum erkunden, mit Menschen interagieren, Emotionen ausdrücken. Dank der Inertialen Einheit erkennt NAO Stürze und aktiviert ein Schutz- und Aufrichtsystem. NAO ist eine einzigartige Kombination aus Hardware und Software: Er besteht aus Motoren, Sensoren und wird durch NAOqi, sein spezielles Betriebssystem, gesteuert.

Was NAOqi ermöglicht:

- Umgebungserkennung: NAO nutzt seine Sinne, um proaktiv zu handeln.
- Gesprächsspeicherung: Der Roboter speichert alles, was du sagst, und erinnert sich an Dialoge, um dich besser kennenzulernen.
- Emotionserkennung: NAO kann Emotionen erkennen und angemessen reagieren.

Software für alle Bedürfnisse

Die Software-Suite von NAO enthält:

- Choregraphie: Mit dieser Software können komplexe Verhaltensweisen einfach durch Drag-and-Drop mit einer grafischen Oberfläche programmiert werden.
- SDK: Tools zum Kompilieren und Debuggen für fortgeschrittene Programmierer.

- 306692 TRANSPORTKOFFER
- 341206 LADEGERÄT UND AKKU
- 340148 NAO MIT 2 JAHREN GARANTIE

440,00 €
390,00 €
9.500,00 €

NAO©Aldebaran.

Integrierte Lernlösungen mit NAO⁶

Komplett-Kits, die den humanoiden Roboter NAO zusammen mit Lernsoftware und Lernaktivitäten enthalten. Diese Kits sind darauf ausgelegt, didaktische Ziele zu erreichen und unterstützen den Unterricht und therapeutische Anwendungen.

Lernset: Sprachen lernen mit NAO

Nutze NAO, um das Sprachen lernen zu erleichtern, darunter Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, und Chinesisch. NAO bietet Sprach-erkennung in mehr als 20 Sprachen und ermöglicht, zur Individualisierung Inhalte anzupassen.

350646

10.930,00 €

Lernset: Emotionen und besondere Bedürfnisse

Mit diesem Kit kann NAO Kinder mit besonderen Bedürfnissen beim Lernen unterstützen. Darüber hinaus fördert der Roboter die Emotionsbildung und unterstützt die Erziehung emotionaler Intelligenz. Besonders empfohlen für Kinder mit Autismus.

350644

10.285,00 €

Lernset: NAO als Therapeut

Entwickelt für Therapiesitzungen, um Gesundheitsfachkräfte zu unterstützen. Die Aktivitäten konzentrieren sich auf sensomotorische, kognitive und psychosoziale Komponenten. Das Set umfasst Rehabilitationsgeräte wie Inrobits und ist als medizinisches Gerät (CE) zertifiziert.

350645

17.004,00 €

Was ist das?

Ein humanoider Roboter, der sich perfekt für fortgeschrittene Mensch-Computer-Interaktionsstudien oder für den Einsatz in nicht-technischen sozialen Kontexten eignet.

Programmiersprachen

ChatGPT - ROS - Python

Schulform

Technische Sekundarschulen – Universitäten – Forschungszentren

Weitere Einsatzmöglichkeiten

Forschung und Entwicklung
Messen und Veranstaltungen
Krankenhäuser und Pflege



NEUHEIT
2026

Mirokaï

Mirokaï ist mehr als ein humanoider Roboter: Er ist ein wahrer Technologiesprung in die Zukunft. Er definiert die Mensch-Roboter-Interaktion neu, da er auf modernster KI und zukunftsweisender Ingenieurskunst basiert.

Das Mirokaï Universum

Er vereint Nutzen und Faszination, indem er mithilfe verschiedener künstlicher Intelligenzen interagiert, autonom navigiert und logistische Aufgaben übernimmt. Dadurch ist er ein idealer Roboter für „nicht-technische“ Bereiche mit sozialem Kontakt, wie beispielsweise Geschäfte, Restaurants, Krankenhäuser, und Events. Er besticht durch sein einzigartiges Design und innovative technische Merkmale: ein interaktives Gesicht, das in Echtzeit auf Eingaben reagiert, Arme und Hände mit beweglichen Fingern und Daumen sowie einem innovativen, flüssigen Bewegungssystem.

Erhältlich in zwei Versionen: **Miroka** ist weiblich und **orange**, **Miroki** ist männlich und **gelb**.

Einzigartige Spezifikationen

Natürliche und flüssige Konversation auf Basis der Integration mehrerer Sprachmanagementsysteme (agnostischer Ansatz).

Spracherkennung

Echtzeit Text-to-Speech mit emotionaler, mehrsprachiger Betonung.

Erweitertes VLM

Fortschrittliche Vision-Language-Modelle (VLM) für ein kontextbezogenes Verständnis.

Gesichtserkennung

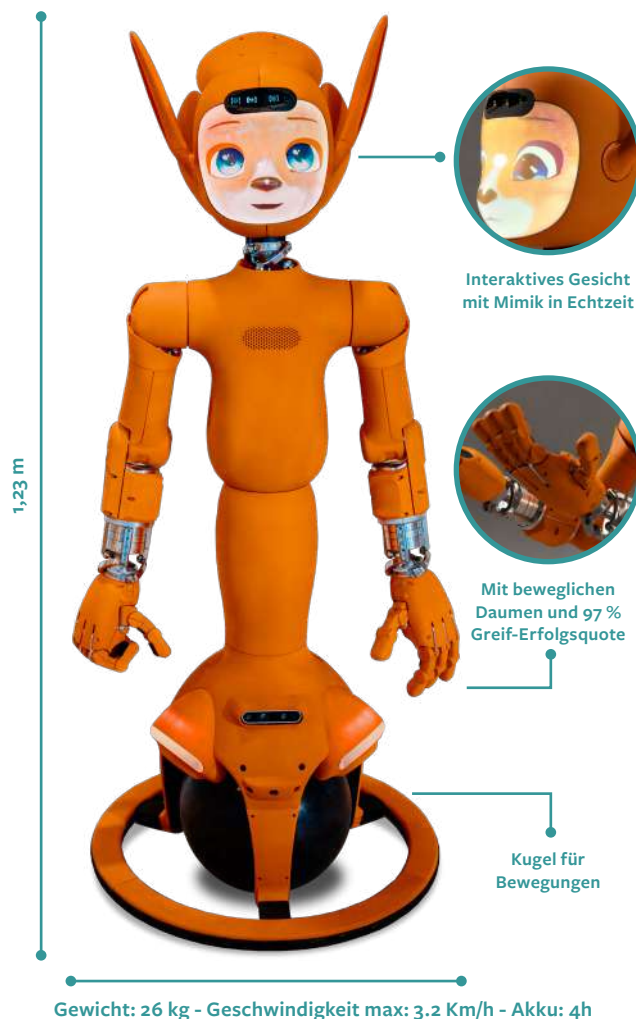
DSGVO-konform für eine reibungslose Interaktion mit Menschen.

Weitere Funktionen

- KI-gestützte Objektmanipulation
- Sozial intelligente autonome Navigation (VSLAM)
- Skalierbare API mit Entwicklerzugang und zukünftigen Integrationsmöglichkeiten
- Leistungsstarke NVIDIA-GPUs für KI-gestütztes Computing

Verfügbar für Kurz- und Langzeitmiete.
Weitere Informationen erhalten Sie auf Anfrage.

Die andere Seite der Robotik



360858 MIROKA (W, ORANGE)
360859 MIROKI (M, GELB)

KONTAKT
KONTAKT



Elektronik

littleBits Invention Kit

Das littleBits Invention Kit ist ein modulares Elektroniksystem zur Vermittlung von MINT-Grundlagen für Kinder von 5 bis 11 Jahren. Die magnetisch verbindbaren Module ermöglichen den sicheren und einfachen Aufbau elektronischer Schaltungen und Modelle. Programmierung oder zusätzliche Geräte sind nicht erforderlich.

Durch den praxisorientierten Ansatz werden technische und naturwissenschaftliche Konzepte anschaulich vermittelt. Das Set enthält verschiedene Eingabe-, Ausgabe- und Sensorbausteine (u. a. Licht-, Ton-, Temperatur- und Bewegungssensoren), Motoren, Servos, LEDs sowie mechanisches Zubehör. Bauanleitungen und Lehrermaterial sind enthalten.

Hauptmerkmale:

- Keine Programmierung erforderlich
 - Schritt-für-Schritt-Aufgaben und offene Projektideen
 - Fächerübergreifend einsetzbar
 - Förderung von Teamarbeit, Problemlösekompetenz und kreativem Denken
- Ein Basis-Set ist für 3-4 Kinder ausgelegt, das Klassenset umfasst 5 Basis-Sets.

362395 LITTLEBITS INVENTION KIT
362459 LITTLEBITS INVENTION KLASSENSET

490,00 €
2.300,00 €



Coding mit Farben

Unterschiedliche Bits, nach Gruppen sortiert



Stromversorgung



Input



Verbinder und Erweiterungen



Output

Campus Tinkering - Set

Campus Tinkering ist ein Lernset, das die Lernenden an das Experimentieren mit littleBits-Elektronikmodulen heranführt. In einem robusten, wiederverschließbaren Behälter untergebracht, enthält es alles, was für kreative Experimente benötigt wird, wie zum Beispiel einen personalisierten Wecker, smarter Pflanzenanbau und ein selbstgebautes Punktespiel. Jede Aktivität wird von detaillierten Karten mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Materiallisten und Vorschlägen für den praktischen Unterricht begleitet. Das Set umfasst ausgewählte littleBits-Module (Netzteil, Bluetooth, Licht- und Näherungssensoren, Beschleunigungsmesser, Taster, Servomotor, Gleichstrommotor, Kabel, Batterie und Arduino-Modul) mit insgesamt 12 elektronischen Bauteilen. Altersempfehlung: ab 11 Jahren

359732 LITTLEBITS CAMPUS TINKERING

399,00 €



littleBits Makerspace Invention Wall

Die Makerspace Invention Wall wurde für Schulen und Bildungseinrichtungen entwickelt, die eine kreative und kollaborative Lernumgebung mit zahlreichen Werkzeugen zum Erfinden anbieten möchten. Die modulare Wand organisiert und bündelt viele littleBits-Elektronikbausteine und ermöglicht es Lerngruppen, schnell zu experimentieren, Prototypen zu entwickeln und Projekte umzusetzen – ohne Programmierkenntnisse.

Die Lernenden können z. B. Smart-City-Modelle oder technische Erfindungen realisieren und logische Zusammenhänge praktisch erarbeiten. Durch praxisorientierte Aktivitäten werden MINT-Kompetenzen vermittelt. Sensoren, Aktoren und Module machen abstrakte Inhalte greifbar und fördern Kreativität, Teamarbeit und Problemlösung.

Hauptkomponenten

- Stromversorgung: 10x USB-Netzteil, 10x 9V-Batterie
- Eingänge: Kippschalter (10x), Taster (20x), Schieberegler (20x), Fernbedienung (10x), Näherungs-, Temperatur-, Licht-, Impuls-, Sound- und Schwellenwertsensor (je 10x)
- Ausgänge: LED (10x), Summer (10x), Balkenanzeige (10x), Servo (10x), RGB-LED (10x), Zahlenanzeige (10x), Gleichstrommotor (20x)
- Kabel & Zubehör: Kabel, Gabel, Verriegelung, Wechselrichter, Verteiler, micro:bit-Adapter, Wandhalterungen, USB-Kabel, magnetische Bitshoes, Räder, mechanische Arme sowie Montage-, Bastel- und Aktivitätskarten

362398 LITTLEBITS MAKERSPACE WALL

6.100,00 €



Makey Makey

Makey Makey ist ein Board, das Alltagsgegenstände in Computertasten verwandelt und so Musikinstrumente, Spiele und kreative Erfindungen zum Leben erweckt.

Einfach per USB anschließen und schon wird die Welt zur interaktiven Tastatur: Bananen spielen sich wie ein Klavier, Bleistifte wie Joysticks und Knete wird zum Schalter.

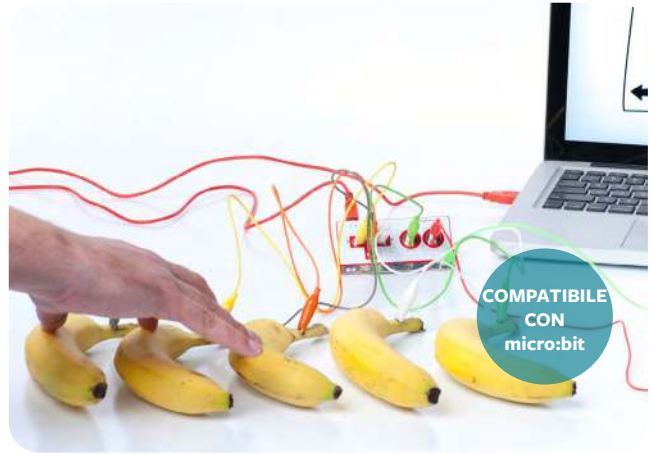
Das Classic Kit ist sofort einsatzbereit und enthält das Makey Makey Board, Krokodilklemmen und ein USB-Kabel: ideal für den sofortigen Start.

Für den Unterricht gibt es das Classroom Kit mit 12 Makey Makey Classic Boards, 12 Krokodilklemmen (1,8 m), 12 leitfähigen Drähten, 63 zusätzlichen Klemmen, 144 neuen leitfähigen Drähten und 12 leitfähigen 6B-Bleistiften: ein komplettes Set für unvergessliche gemeinsame Programmierprojekte.

Ebenfalls erhältlich ist das Code-a-Key-Backpack-Set, das an der Rückseite von Makey Makey (Version 1,5 oder höher) befestigt wird und die Integration mit dem BBC micro:bit ermöglicht: Bis zu 6 Tasten und Maussteuerung per Licht-, Bewegungs- oder Geräuschsensoren.

Damit kann der micro:bit auch Feedback in Form von Bildern, Tönen oder Motorbewegungen geben und so die Lern- und Kreativität der Kinder erweitern.

Alter: 8+.



COMPATIBLE
CON
micro:bit



- 304250 MAKEY MAKEY - INNOVATION KIT
- 325694 MAKEY MAKEY - CLASSROOM KIT
- 362405 MAKEY MAKEY - CODE-A-KEY BACKPACK

- 63,00 €
- 899,00 €
- 35,00 €

BOB3

BOB3

Ein kleiner Roboter für Grundschule und Sekundarstufe 1

BOB3 kann seine Augen in allen Farben blinken lassen, spürt wenn seine Arme berührt werden und vor allem auch wo und er kann weitere BOB3 in seiner Umgebung erkennen und mit ihnen kommunizieren.

BOB3 ist ein kleiner Roboter, der wahlweise über USB mit dem Computer oder über Bluetooth mit dem iPad genutzt werden kann, er ist auch als Bausatz zum selbst löten verfügbar.

Lernende im Grundschulalter programmieren ihn anhand von Lernkarten in der grafischen Umgebung Open Roberta. Mit etwas mehr Erfahrung steht eine Blockprogrammierung zur Verfügung, gefolgt von der Umgebung ProgBob, die Schritt für Schritt in die textuelle Programmierung einführt.

Somit ist BOB3 das passende Tool, um Lernenden aller Altersklassen und unabhängig der Vorkenntnisse informatische Themen zu vermitteln.

Neben den einzelnen Robotern bieten wir auch praktische Klassensets an.



- 357788 BOB3 FERTIGGERÄT 34,00 €
- 357762 BOB3 BAUSATZ 29,00 €
- 357790 BOBDOCK (IPAD-PROGRAMMIERADAPTER) 44,00 €
- 357789 PROGBOB (USB-PROGRAMMIERADAPTER) 29,00 €
- 357792 BOB3 SET FÜR GRUNDSCHULE (8 STK. IPAD) 655,00 €
- 357791 BOB3 SET FÜR GRUNDSCHULE (8 STK. USB) 575,00 €
- 357794 BOB3 SET FÜR SEKUNDARSTUFE (12 STK. IPAD) 95,00 €
- 357793 BOB3 SET FÜR SEKUNDARSTUFE (12 STK. USB) 820,00 €





Raspberry Pi

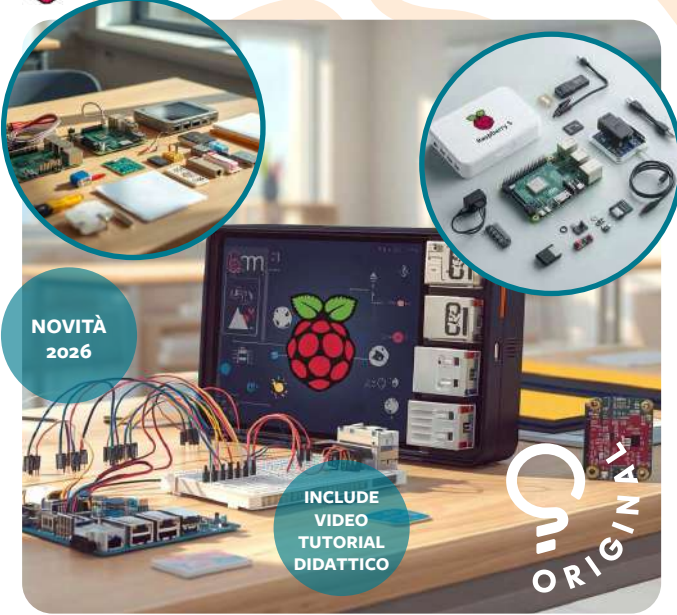
Raspberry Pi 5 CampuStore Edu Kit - 8GB

Das Raspberry Pi 5 CampuStore Edu Kit ist die Komplettlösung, um die Leistungsfähigkeit und Vielseitigkeit des neuen Raspberry Pi direkt in den Unterricht zu bringen. Das Kit wurde speziell für den MINT-Unterricht entwickelt und enthält alles, was für den sofortigen Einstieg benötigt wird – ganz ohne komplizierte Konfigurationen. Im Lieferumfang enthalten sind:

- Raspberry Pi 5 – 8 GB, der neue Einplatinencomputer mit bis zu dreifacher Leistung im Vergleich zum Vorgängermodell.
- Raspberry Pi 27W USB-C PD-Netzteil für Stabilität und Sicherheit.
- Offizielles und funktionales Raspberry Pi 5 Gehäuse in Rot, Himbeerrot und Weiß mit integrierter Wärmeableitung.
- 64 GB microSD-Karte der Klasse A2, vorinstalliert mit Raspbian, sofort einsatzbereit zum Starten des Betriebssystems und für erste Experimente.
- Weißes Micro-HDMI-Kabel (Stecker auf Buchse) zum einfachen Anschluss des Raspberry Pi an einen Monitor.

Das Kit enthält außerdem ein Video-Tutorial, das Lehrkräfte und Lernende anhand praktischer Beispiele und Aktivitäten aus verschiedenen MINT-Fächern durch den Einsatz des Raspberry Pi im Unterricht führt. Dieses Set ist die ideale Wahl für alle, die eine sofort einsatzbereite, sichere und vollständige Umgebung wünschen, perfekt für Programmier-, Robotik-, Prototyping- und digitale Lernprojekte.

358670 RASPBERRY PI 5 CAMPUSTORE EDU KIT - 8GB 199,00 €



NOVITÀ
2026

INCLUDE
VIDEO
TUTORIAL
DIDATTICO

ORIGINAL

Unterrichten mit Raspberry Pi – KI-Sprachassistent

Das Raspberry Pi Teaching Kit – KI-Sprachassistent führt Lernende und Lehrkräfte in die Welt der künstlichen Intelligenz ein und ermöglicht ihnen die Entwicklung individueller Sprachassistenten.

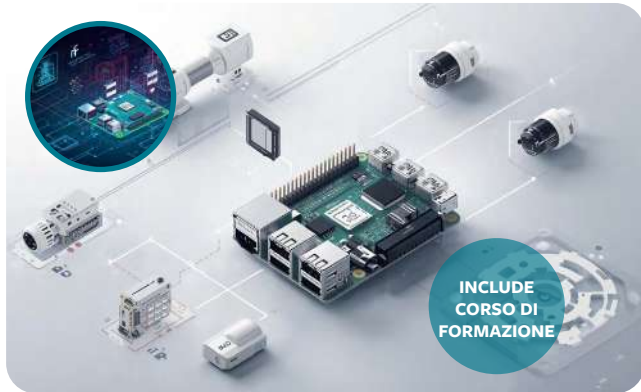
Basierend auf dem leistungsstarken 8-GB-Raspberry Pi 5 mit AI HAT+ und ausgestattet mit Mikrofonen und Lautsprechern, können Sie Anwendungen entwickeln, die Sprache erkennen, auf Befehle reagieren und mit dem Benutzer interagieren. Dank Touchscreen und vorkonfigurierter Einstellungen ist das Kit sofort einsatzbereit und ermöglicht Ihnen, sich ohne technische Komplexität auf praktisches Lernen zu konzentrieren.

Der enthaltene Schulungskurs führt Lehrkräfte und Klassen in die pädagogische Nutzung der Plattform ein und bietet Aktivitäten zu Programmierung, künstlicher Intelligenz und Prototyping. Es ist die ideale Lösung, um innovative, inklusive und motivierende Lernerfahrungen in den MINT-Fächern zu integrieren.

361108 RASPBERRY PI – KI-SPRACHASSISTENT 449,00 €



INCLUDE
CORSO DI
FORMAZIONE



INCLUDE
CORSO DI
FORMAZIONE

Raspberry Pi – Computer Vision Education Kit

Das Raspberry Pi Computer Vision Education Kit bringt das Potenzial künstlicher Intelligenz schnell und einfach in den Unterricht. Basierend auf dem neuen 8-GB-Raspberry Pi 5 mit AI HAT+ ermöglicht es das Experimentieren mit Computer-Vision-Aufgaben wie Bild- und Gesichtserkennung oder der Erstellung interaktiver Oberflächen. Es ist sofort einsatzbereit, sodass man sich auf Lernen konzentrieren können, ohne sich Gedanken über Installation oder Kompatibilität machen zu müssen. Das Kit enthält außerdem einen Schulungskurs, der in die pädagogische Nutzung des Raspberry Pi für Programmierung, Prototyping und KI einführt. Es ist die ideale Lösung für Schulen und Bildungseinrichtungen, die Innovation und Experimentieren in die MINT-Fächer integrieren möchten.

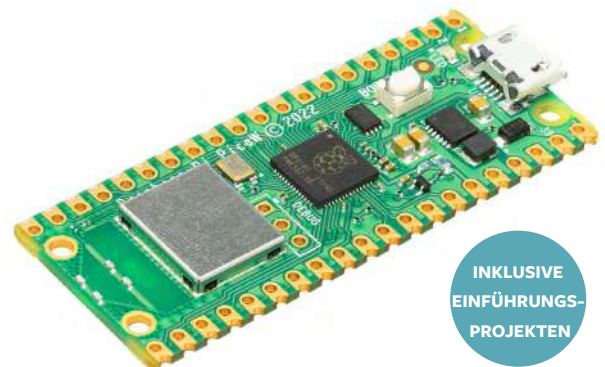
361109 RASPBERRY PI – COMPUTER VISION KIT 499,00 €

Raspberry Pi Pico W Kit mit Zubehör

Das Raspberry Pi Pico W Kit mit Zubehör bietet einen praxisnahen und spannenden Einstieg in die Programmierung und Elektronik. Es enthält ein Raspberry Pi Pico W Board, integrierte WLAN-Konnektivität und alles Zubehör, das für erste Schaltungen und Projekte benötigt wird.

Das Kit beinhaltet LEDs, Widerstände, Sensoren, Taster, ein Potentiometer, ein Breadboard, Jumperkabel und weitere wichtige Komponenten zum Experimentieren mit grundlegender Elektronik und zum Erlernen der Programmierung mit MicroPython und C/C++. Eine Einführung mit acht Schritt-für-Schritt-Anleitungen hilft, die Grundlagen zu entdecken.

358202 RASPBERRY PI PICO W KIT 40,00 €



INKLUSIVE
EINFÜHRUNGS-
PROJEKTEN

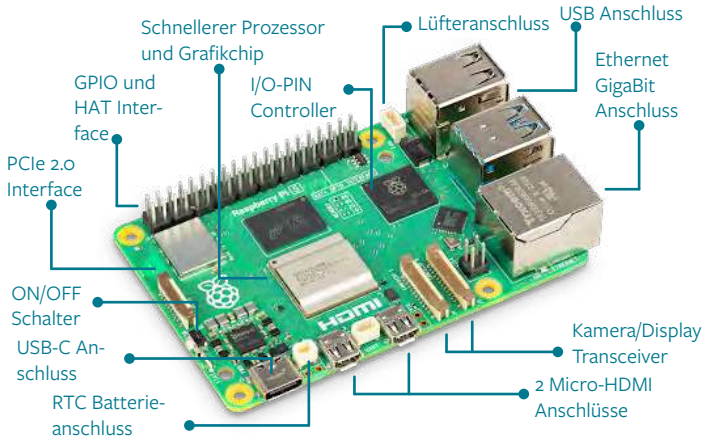
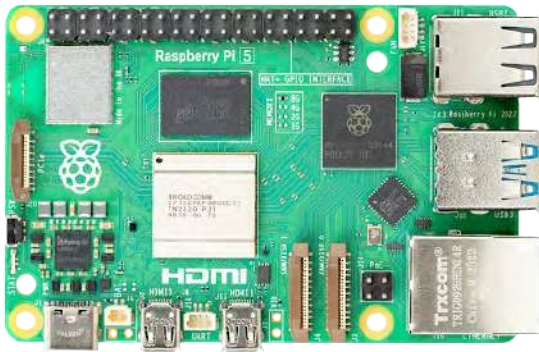
Raspberry Pi5

Der Raspberry Pi 5 ist ein leistungsstarker und zugleich erschwinglicher Einplatinencomputer. Er eignet sich als Programmierplattform sowie als Mini-PC für Robotik, digitale Kreativprojekte und einfache KI-Experimente.

Im Vergleich zu Vorgängermodellen bietet er eine bis zu dreifach höhere Leistung. Der schnellere Prozessor ermöglicht flüssiges Arbeiten – von Programmierübungen bis hin zu wissenschaftlichen Anwendungen. Auch die Grafikleistung wurde deutlich gesteigert und unterstützt 3D-Darstellungen sowie 4K-Video mit hoher Performance. Neu ist der duale 4K-Videoausgang, der den Anschluss von zwei Monitoren ermöglicht – ideal für kollaborative Projekte oder den Einsatz mit digitalen Tafelsystemen.

Verbessertes WLAN und Bluetooth erleichtern die Verbindung mit Tastaturen, Sensoren und Bildungsrobotern. Anschlüsse für Kamera- und Display erweitern die Einsatzmöglichkeiten für Multimedia-Projekte, Experimente und interaktive Anwendungen.

Erhöht mit 4 GB RAM für Standardaufgaben und Programmierung oder 8 GB RAM für anspruchsvollere Projekte. Kompatibel mit umfangreichem Zubehör wie Kühlgehäusen, Kameras, Sensoren, HAT-Erweiterungen sowie Peripheriegeräten von Drittanbietern. Dadurch bleibt das System flexibel und vielseitig einsetzbar im Bildungsbereich.



358892	RASPERRY PI 5 - 4GB	105,00 €
358893	RASPERRY PI 5 - 8GB	150,00 €
361159	RASPERRY PI AI HAT+ (26T)	130,00 €
358901	RASPERRY PI SENSE HAT 2	39,00 €
358895	RASPERRY PI CAMERA MODULE 3	35,00 €
358897	RASPERRY PI TOUCH DISPLAY 3	75,00 €
361931	RASPERRY PI TOUCH DISPLAY 2	75,00 €
358900	RASPERRY PI 27W USB-C PD ALIMENTATORE	15,00 €
361112	RASPERRY PI CASE FOR PI 5 RED/WHITE	11,00 €
358899	RASPERRY PI MOUSE - BIANCO/ROSSO	11,00 €

Arduino Education



Arduino Education Student Kit

Das Arduino-Student Kit ist eine unterhaltsame und motivierende Möglichkeit, Programmierung und Elektronik zu lernen. Ideal für die Schule oder zu Hause, beinhaltet das Kit den Zugang zu einer Online-Plattform mit neun geführten Lektionen und zwei offenen Projekten.

Die Plattform bietet Lehrkräften und Lernenden einen umfassenden Leitfaden mit Unterrichtsplänen, Tipps zum Distanzunterricht und hilfreichen Informationen. Jede Lektion baut auf der vorherigen auf, sodass die Lernenden die erlernten Fähigkeiten anwenden können. Dank der Schritt-für-Schritt-Anleitung ist das Kit auch perfekt für Anfänger ohne Vorkenntnisse geeignet.

Es enthält alles, was benötigt wird: ein Arduino UNO Board, ein Multimeter, Jumperkabel, LEDs, Widerstände, ein Steckbrett und verschiedene Sensoren. Zusätzlich ermöglicht der Zugang zu exklusiven Inhalten für Lernende und Lehrkräfte ein umfassendes und für alle zugängliches Lernerlebnis.

338164 ARDUINO STUDENT KIT 64,00 €



Arduino Education Starter Kit

Das Arduino Education Starter Kit führt Lernende der Sekundarstufe 1 spielerisch und angeleitet in die Grundlagen der Programmierung und Elektronik ein. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich: Das Kit bietet Schritt-für-Schritt-Lektionen, die sich leicht an die Fähigkeiten der Klasse anpassen lassen und Theorie, Experimente und die Entwicklung von Kompetenzen des 21. Jahrhunderts wie Teamarbeit und Problemlösungskompetenz verbinden.

Es enthält die gesamte Hard- und Software für acht Lernende in Zweiergruppen: vier Arduino UNO Rev3 Boards mit USB-Kabeln, vier Multimeter, Montageplatten, Steckbrett, Jumperkabel, LEDs, Widerstände, Taster, Potentiometer, Sensoren und einen Servomotor.

Die Online-Plattform bietet neun 90-minütige Lektionen und zwei Gruppenprojekte mit Materialien für Lernende und Lehrkräfte, Hinweisen, Lernzielen, Bearbeitungszeiten und Ideen für zusätzliche Aktivitäten. Das Klassenpaket umfasst sechs Starter Kits.

339460 ARDUINO EDUCATION STARTER KIT 245,00 €
323442 ARDUINO STARTER KIT CLASSROOM PACK 535,00 €



Arduino Engineering Kit Rev2

Das Arduino Engineering Kit Rev 2 vermittelt praxisnah grundlegende Ingenieurkonzepte, Mechatronik sowie MATLAB- und Simulink-Programmierung über realitätsnahe Projekte.

Lernende verknüpfen theoretisches Wissen mit industriellen Anwendungsbeispielen und werden zum kritischen Denken sowie experimentellen Arbeiten angeregt. Das Kit eignet sich für die Sekundarstufe II, Fachhochschulen und Universitäten.

Es ermöglicht die Arbeit mit Steuerungssystemen, Grundlagen der Mechatronik sowie modellbasiertem Design, Bildverarbeitung, Signalverarbeitung und Robotik. Enthalten sind alle notwendigen Komponenten sowie Lernmaterialien und Software für drei Projekte: ein selbstbalancierendes Motorrad, ein webcamgesteuerter Rover und ein Zeichenroboter.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung ist online verfügbar. Dadurch eignet sich das Kit auch für Gruppenarbeit und ortsunabhängiges Lernen.

329541 ARDUINO ENGINEERING KIT REV2

239,00 €



Arduino IoT Kit Rev2

Das Arduino Explore IoT Kit Rev2 führt Lernende praxisnah in das Internet of Things ein und macht theoretische Inhalte durch interaktive Projekte erlebbar.

Es ermöglicht die Entwicklung vernetzter Systeme – von Smart Home bis Umweltüberwachung – und erweitert Kompetenzen in Programmierung, Elektronik und Datenanalyse. Der projektbasierte Ansatz basiert auf realen Herausforderungen und fördert Kreativität, Problemlösung und Teamarbeit.

Das Kit ist für weiterführende und berufliche Schulen sowie Universitäten konzipiert. Es enthält Einführungsaufgaben sowie Nachhaltigkeitsprojekte mit Bezug zu den UN-Nachhaltigkeitszielen.

Mit dem Arduino MKR WiFi 1010, dem IoT Carrier Rev2 und integrierten Sensoren erfassen Lernende Praxisdaten und verwalten diese über die Cloud, um LEDs, Displays und Aktoren zu steuern.

Alter: 14+.

348111 ARDUINO EXPLORE IOT KIT - REV 2

124,00 €



Arduino Make Your UNO Kit

Das Arduino Make Your UNO Kit bietet ein einzigartiges Erlebnis: Lernen Sie die Grundlagen der Elektronik und des Lötens, indem Sie ein Arduino UNO-Board und einen Audiosynthesizer selbst bauen!

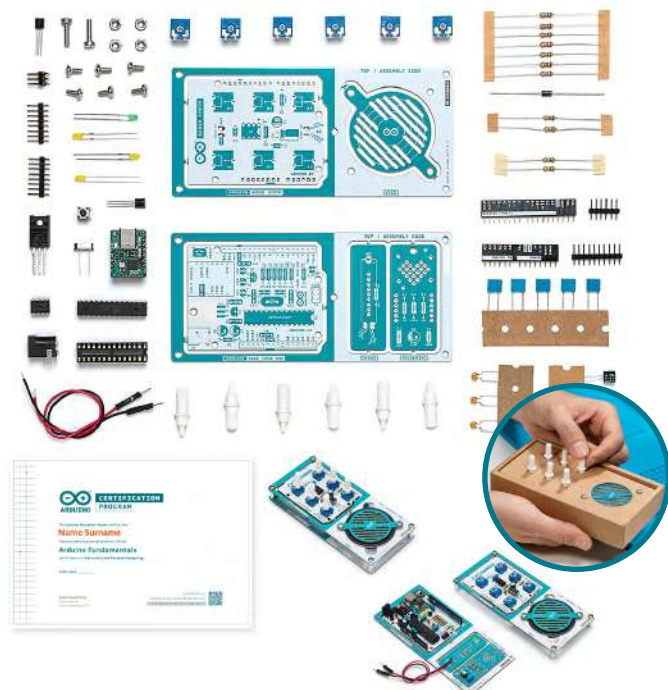
Die Kartonverpackung kann als Gehäuse für den Synthesizer wiederverwendet werden. Die vollständigen Anleitungen sind online verfügbar, die alle Phasen des Baus und der Programmierung detailliert beschreibt.

Für Anfänger im Lötens gibt es eine speziell dafür vorgesehene Leiterplatte, um Lötfähigkeiten zu üben und zu verbessern! Es gibt auch einen Debugging-Schaltkreis, um die ordnungsgemäße Funktion des Boards nach dem Zusammenbau zu überprüfen.

Das Kit enthält 2 PCB-Boards und alle einzelnen elektronischen Bauteile, die zum Lötens erforderlich sind, um das Arduino UNO-Board und das Synthesizer-Shield zu bauen.

344281 ARDUINO MAKE YOUR UNO KIT

79,00 €





MINT

Was ist das?

LEGO® Education Naturwissenschaften ist das neue Lernkonzept, mit dem Kindern interessante naturwissenschaftliche Entdeckungen ermöglicht werden.

Mehrwerte

Altersgerechte, explorative Unterrichtseinheiten für den Naturwissenschaft- und Sachunterricht, Storytelling

Schulform

Grundschule, Sekundarstufe 1

Alter

5+

LEGO® Education Natur- wissenschaften

Entdecken Sie LEGO® Education Naturwissenschaften, die neue Reihe für Schulen. Sie bietet aktive Unterstützung für den naturwissenschaftlichen Unterricht, indem sie LEGO Steine in attraktiven Farben mit interaktiver Hardware der nächsten Generation kombiniert. Ziel ist es, wissenschaftliches Forschen auf spielerische und praxisnahe Weise in den Unterricht zu integrieren und kleine Forscherteams in der Klasse zu entwickeln. Die Reihe umfasst drei Sets, die für Grundschule und weiterführende Schule geeignet sind. Sie sind aufeinander abgestimmt, bauen aufeinander auf und bilden ein einzigartiges, durchgängiges Lernerlebnis:

LEGO® Education Naturwissenschaften 5+, 8+ und 11+

Jedes Set dieser Reihe enthält Zugang zu 40 naturwissenschaftlichen Unterrichtseinheiten mit fertigen Arbeitsblättern und Präsentationen. Die Einheiten sind intuitiv einzurichten, durchzuführen und anzupassen und wurden so konzipiert, dass die Unterrichtszeit optimal genutzt wird und die Schüler von Anfang an aktiv am naturwissenschaftlichen Unterricht teilnehmen können.



Enthält Zugang zu
120 Unterrichtseinheiten



Entwickelt gemeinsam mit
200 Lehrkräften weltweit



In der Entwicklung getestet von
3.000 Kindern

LEGO, das LEGO Logo und das SPIKE Logo sind Marken und/oder Urheberrechte der LEGO Gruppe. ©2025 Die LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

Die Zukunft liegt
in ihren Händen

SMARTE
STEUERUNG
OHNE GERÄTE



Warum wir es mögen

Spannende Entdeckungen für jedes Lernniveau | LEGO® Education Naturwissenschaften bietet den Lernenden die Werkzeuge für spannende naturwissenschaftliche Entdeckungen und fördert ihre Begeisterung für das Lernen, insbesondere für kollaboratives und forschendes Lernen.

Sofort einsetzbare Materialien | Ein umfassendes Angebot mit ständig aktualisierten Unterrichtsmaterialien – ohne zusätzliche Kosten.

Kein Computer erforderlich | Dank des neuen, vereinfachten und kabellosen Verbindungssystems (mit Smartcards) für die Hardware-Elemente.

LEGO® Education Naturwissenschaften 5+

Das Set wurde für Kinder der ersten und zweiten Klasse entwickelt, es unterstützt Lehrkräfte in der Gestaltung eines motivierenden und spannenden MINT-Unterrichts. Ein Basisset wird von 4 Kindern gemeinsam genutzt und enthält:

- 277 LEGO Steine
- 1 Doppelmotor inkl. USB-Ladekabel
- Bauanleitungen

Außerdem sind Sets für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassensets (6 Basissets) erhältlich.

357619 NATURWISSENSCHAFTEN 5+
357903 SET FÜR HALBE KLASSE
357902 KLASSENSET

345,00 €
985,00 €
1.860,00 €



LEGO® Education Naturwissenschaften 8+

Das Set umfasst 40 Aktivitäten zur Unterstützung der Lehrkräfte und ist konzipiert für die Altersklasse von 8 bis 11 Jahren. Ein Basisset wird von 4 Kindern gemeinsam genutzt und enthält:

- 335 LEGO Steine
- 1 Doppelmotor + 1 Controller inkl. USB-Ladekabel
- 2 Verbindungskarten
- Bauanleitungen

Außerdem sind Sets für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassensets (6 Basissets) erhältlich.

357620 NATURWISSENSCHAFTEN 8+
357905 SET FÜR HALBE KLASSE
357906 KLASSENSET

435,00 €
1.240,00 €
2.350,00 €

LEGO® Education Naturwissenschaften 11+

Das für die weiterführende Schule konzipierte Set bietet den Zugang zu 40 spannenden Aktivitäten für Lernende ab 11 Jahren. Das Basisset wird von 4 Kindern gemeinsam genutzt und enthält:

- 424 LEGO Steine
- 1 Doppelmotor + 1 Einzelmotor
- 1 Controller + 1 Farbsensor
- 3 Verbindungskarten
- USB Ladekabel
- Bauanleitungen






Außerdem sind Sets für die halbe Klasse (3 Basissets) und Klassensets (6 Basissets) erhältlich.

357621 NATURWISSENSCHAFTEN 11+
357908 SET FÜR HALBE KLASSE
357907 KLASSENSET

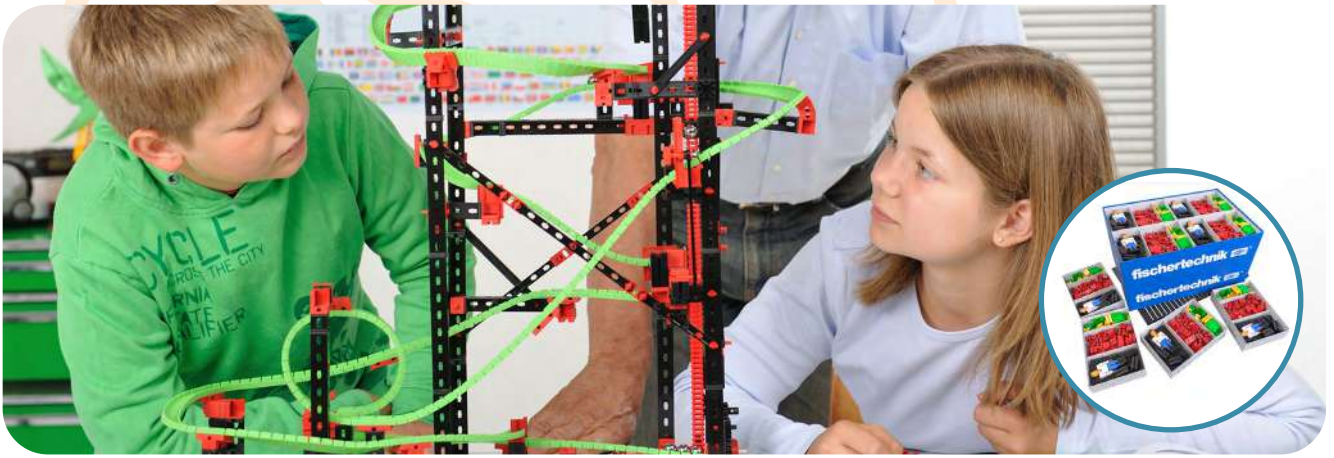
540,00 €
1.540,00 €
2.950,00 €



Zubehör

				
357898	357897	357896	357895	357893
357898 LEGO EDUCATION VERBINDUNGSKARTEN	357897 LEGO EDUCATION CONTROLLER	357896 LEGO EDUCATION CONTROLLER	357895 LEGO EDUCATION DOPPELMOTOR	357893 LEGO EDUCATION MULTI CHARGER
28,00 €	80,00 €	80,00 €	82,00 €	147,00 €
357898	357896	357895	357894	357893
357898 LEGO EDUCATION VERBINDUNGSKARTEN	357896 LEGO EDUCATION CONTROLLER	357895 LEGO EDUCATION DOPPELMOTOR	357894 LEGO EDUCATION EINZELMOTOR	357893 LEGO EDUCATION MULTI CHARGER
28,00 €	80,00 €	80,00 €	82,00 €	147,00 €

LEGO, das LEGO Logo und das SPIKE Logo sind Marken und/oder Urheberrechte der LEGO Gruppe. ©2025 Die LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.



MINT Sets für die Grundschule

Jedes Set enthält 16 individuelle Kits für 30 Lernende und eine Lehrkraft, sowie didaktische Begleitmaterialien. Sie fördern die MINT-Kompetenzen durch praktische Experimente und Aktivitäten in Gruppen.

Zahnräder



Lernende entdecken praxis-nah, wie Kegelräder, Riemen-antriebe und Zahnstangengetriebe funktionieren. Das Set enthält 15 leicht aufzubauende Modelle sowie 12 strukturierte Experimente, die technische Zusammenhänge anschaulich vermitteln.

337598 CLASS SET ZAHNRÄDER

450,00 €

Solarenergie



Erneuerbare Energien gewinnen zunehmend an Bedeutung. Das Set vermittelt spielerisch die Grundlagen der Solarenergie und macht ihre Funktionsweise verständlich. Es enthält drei einfache Modelle sowie zehn praxisorientierte Aktivitäten zum direkten Ausprobieren und Erforschen.

337600 CLASS SET SOLARENERGIE

1.090,00 €

Elektrische Steuerung



Ein ideales Set, um die Grundlagen der Elektrotechnik zu entdecken. Das Set umfasst 8 Modelle, z.B. Stromkreise, Schalter und Steuerungseinheiten sowie didaktisches Begleitmaterial.

337599 CLASS SET ELEKTRISCHE STEUERUNG

820,00 €

Einfache Maschinen



Maschinen sind überall und erleichtern die tägliche Arbeit. Dieses Set ermöglicht es, 6 Experimente durchzuführen, um deren Funktionsweise zu verstehen, darunter auch den Bau eines Relais.

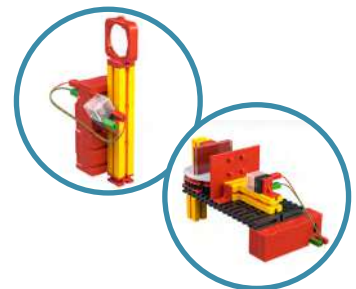
352707 CLASS SET EINFACHE MASCHINEN

520,00 €



Optik

Optische Phänomene mit Lichtexperimenten im Unterricht! Entdecke den Schatten, beobachte durch eine Linse oder lies die Zeit mit einer Sonnenuhr. Das Set umfasst 6 einfache Modelle und 6 spannende Experimente.



337518 CLASS SET OPTIK

870,00 €



MINT Sets für die Sekundarstufe

Die MINT-Sets für die Sekundarstufe I und II sind speziell für die Arbeit in kleinen Gruppen (2-4 Lernende) konzipiert. Sie ermöglichen es, praktische und schnell zu bauende Modelle zu erstellen, die direkt auf spezifische technische Themen und Inhalte abgestimmt sind.



STEM Renewable Energies

Neun Modelle und 28 Experimente vermitteln praxisnah die Produktion und Nutzung von Elektrizität aus Wasser, Wind und Sonne. Das Set enthält Solarmodule, einen Gold-Cap-Speicher sowie eine Brennstoffzelle zur anschaulichen Demonstration von Wasserstofftechnologien.

336751 STEM RENEWABLE ENERGIES

250,00 €



STEM Pneumatics

Acht Modelle und 29 Experimente vermitteln praxisnah die Grundlagen der Pneumatik. Lernende entdecken die Funktionsweise von Kompressoren, pneumatischen Ventilen und Zylindern. Das Set enthält außerdem ein Schmetterlingsventil zur sicheren Entlüftung.

337602 STEM PNEUMATICS

170,00 €



STEM Electronics

Das Set vermittelt praxisnah die Grundlagen der Elektronik. Lernende bauen einfache und komplexe Modelle, etwa ein Blinklicht, und erfahren so die Funktionsweise elektronischer Schaltungen. Zahlreiche Modelle regen zu eigenen Experimenten und kreativen Anwendungen an.

337603 STEM ELECTRONICS

180,00 €



STEM Mechanics

Entdecke die Grundlagen von Mechanik und Statik! Dieses Set vereint die Inhalte von vier Einzelsets und enthält über 30 praxisnahe Modelle, mit denen Lernende Hebel, Zahnräder und Kräfte verstehen. Ideal für einen anschaulichen und motivierenden MINT-Unterricht an der weiterführenden Schule.

362648 STEM MECHANICS

170,00 €

Sphero BluePrint

Jetzt auch als Engineering-Version!

BluePrint ermöglicht es den Lernenden, mechanische Modelle zu entwickeln und dabei zentrale Inhalte aus Informatik, Mathematik, Naturwissenschaften und Technik praxisnah zu entdecken. Das System ist in drei Versionen erhältlich:

Snap (ab 8 Jahren)

Über 280 leicht montierbare Bauteile führen spielerisch in Strukturen, Bewegungen und einfache Maschinen ein. Ideal für den Einstieg und die Grundschule.

Build (ab 11 Jahren)

Mehr als 320 mechanische Teile für anspruchsvollere Konstruktionen wie schiefe Ebenen oder tragende Strukturen. Fördert technisches Verständnis und systematisches Denken.

Engineering (ab 13 Jahren)

355 mechanische Teile und 17 elektronische Komponenten ermöglichen motorisierte und sensorgestützte Prototypen – ganz ohne Programmierung. Einstieg in Ingenieurwesen und Robotik.

Didaktik

Über 100 Stunden Unterrichtsimpulse. Offenes System für CAD-Planung (SolidWorks, OnShape, STEP) und anschließendes physisches Prototyping.

Klassensets

Snap (bis 32 Lernende) · Build (bis 20 Lernende) · Engineering (bis 15 Lernende)

Alter: 8-19 Jahre.

362945	BLUEPRINT SNAP KIT	220,00 €
362947	BLUEPRINT SNAP KLASSENSET (8 SETS)	1.650,00 €
346229	BLUEPRINT BUILD KIT	240,00 €
346230	BLUEPRINT BUILD KLASSENSET (5 SETS)	1.150,00 €
355956	ENGINEERING KIT	550,00 €
355958	ENGINEERING KLASSENSET (6 SETS)	3.150,00 €



NEUHEIT
2026



Blips



DIPLE

Blips und DIPLE

Vom Tablet zum Mikroskop!

Spezielle Mini-Linsen-Sets, die mithilfe eines ablösbaren und wiederverwendbaren Klebstoffs an der Kamera eines Smartphones oder Tablets befestigt werden, verwandeln die Geräte in Mikroskope. So kann das wissenschaftliche Labor zu einem Bruchteil der Kosten ins Klassenzimmer Einzug halten.

Blips

Macro Kit | Ein Set mit den beiden einfachsten Objektiven (5x, 10x).

Full Kit | Alle Objektive (5x, 10x, 20x, 33x) in einem Set.

New LabKit 2 | Das Set besteht aus den Objektiven Blips Macro Plus 5x, Macro 10x, Micro 20x und Ultra 20x, einer Halterung für Smartphone oder Tablet, einer LED-Lichtquelle und einem höhenverstellbaren Objektträgerhalter. Ein digitaler Mini-Leitfaden ist ebenfalls enthalten..

319076	BLIPS MACRO-KIT	25,00 €
319077	BLIPS KOMPLETT-KIT	35,00 €
326947	BLIPS NEW LABKIT2	60,00 €

DIPLE

Komplettsets für die Hellfeldmikroskopie; 3 leistungsstarke DIPLE-Objektive (ROT = 35x, GRAU = 75x und SCHWARZ = 150x). Zwei Objektische für die direkte oder geschraubte Objektträgerbewegung sind die Kernbestandteile der Sets. DIPLE Lux ist eine leistungsstarke digitale Lupe..

362548	DIPLE II-F	250,00 €
362549	DIPLE II-S	140,00 €
338726	DIPLE STANDARD	160,00 €



MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) ist nicht nur ein Begriff, um verschiedene Fächer zu beschreiben, sondern ein ganzheitlicher, fächerübergreifender Ansatz, der erlebnisorientierte Lernmöglichkeiten schafft, die durch die „Hands-on“-Methode unterstützt werden. Es werden Experimente durchgeführt, Projekte gebaut, und dabei werden Kompetenzen aus unterschiedlichen Bereichen gleichzeitig entwickelt.

STEAM = Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics



MC 2 / 2MP

MC 4 / 5MP

MC 5 / 8MP

MicroCampus

Das fortschrittliche Mikroskop für den Unterricht

Erweitern Sie Ihren Blick auf die Welt um Sie herum mit den Micro-Campus-Mikroskopen, die speziell für die Schule entwickelt wurden. Diese Mikroskope sind mit drei Objektiven (4x/10x/40x) ausgestattet und eignen sich für die Beobachtung biologischer Proben. Optische Vergrößerung von 40x bis 400x, digitale Vergrößerung von 40x bis 1600x. Beleuchtung für einfallendes und durchlassendes Licht für verschiedene Probenarten.

Komplett ausgestattet

Lieferung inkl. einer Schutztasche, die es vor Licht und Staub schützt, einem Set mit 10 biologischen Objektträgern und einer SD-Karte, um sofort mit dem Unterricht zu beginnen.

MicroCampus ist in drei Versionen verfügbar:

MicroCampus 2 Das einfachste und kostengünstigste Modell mit hervorragender optischer Ausstattung und einem 2MP-Digital-Sensor.

MicroCampus 4 Ausgestattet mit einem 5MP-Sensor, ideal für die meisten schulischen Bedürfnisse.

MicroCampus 5 Bietet hohe Auflösung mit einem 8MP-Sensor, einem digitalen Messsystem und der Möglichkeit, es über einen Touchscreen oder eine Bluetooth-Maus (nicht enthalten) zu steuern.

351454	MICROCAMPUS 2	250,00 €
350376	MICROCAMPUS 4	350,00 €
347488	MICROCAMPUS 5	550,00 €

Campuskop

Tragbares Mikroskop für die ersten Schritte

Das digitale Mikroskop Campuskop ist ein leistungsstarkes Gerät für eine Vielzahl von Anwendungen im Bildungsbereich (Biologie, Geologie, Mineralogie, Lebensmittel). Es kombiniert optische Mikroskopie mit digitaler Bildbearbeitung, um hochauflösende Bilder und Videos bereitzustellen und die Beobachtung sowie Aufzeichnung mikroskopischer Details zu erleichtern.

Das Campuskop wird mit einem Handbuch geliefert, das 6 didaktische Aktivitäten enthält, sowie einem Modell zur Erstellung eines Kartensatzes mit 22 zusätzlichen Übungen.

Hauptmerkmale:

- Hohe Auflösung für klare Bilder und Videos.
- Mehrstufige digitale Vergrößerung.
- Echtzeit-Vorschau auf Bildschirm oder mobilem Gerät.
- Datenaufbewahrung für zukünftige Analysen.
- Zoom-System für detaillierte Bilder.

Technische Spezifikationen:

- Optisches System: Objektiv 4x, Vergrößerung 9x-72x.
- Bildgebungssystem: CMOS-Sensor 2MP, Auflösung 1920x1080.
- Display: 4,3" (800RGBx480), kapazitiver Touchscreen.
- Schnittstellen: USB-C, TF-Kartensteckplatz, PogoPin.
- Konnektivität: USB, Wi-Fi.
- Beleuchtung: LED mit einstellbarer Helligkeit.
- Stromversorgung: Lithiumbatterie 2600mAh (bis zu 3 Stunden).
- Kompatibilität: Windows, macOS, Android, iOS, Chrome OS.



354962 MICROSKOP CAMPUSKOP
354963 MIKROSKOPSTÄNDER

125,00 €
60,00 €

Was ist das?

Ein kompaktes Labor zum Pflanzenanbau und deren Analyse im Klassenzimmer mit einer Lehrplattform, einer 2-Megapixel-Kamera zur Erstellung von Zeitraffer-Videos und einer Ausstattung mit Sensoren.

Mehrwert

- Es vereint Biologie, Technologie und Nachhaltigkeit.
- Enthält interaktive Lektionen und fächerübergreifende Projekte

Schulform

Grundschule, Sekundarstufe 1 + 2

tinyFarm

Ein kompaktes Labor zum Anbau und zur Analyse von Pflanzen im Klassenzimmer. Es vereint Biologie, Nachhaltigkeit und Technologie zu einem einzigartigen Lernerlebnis.

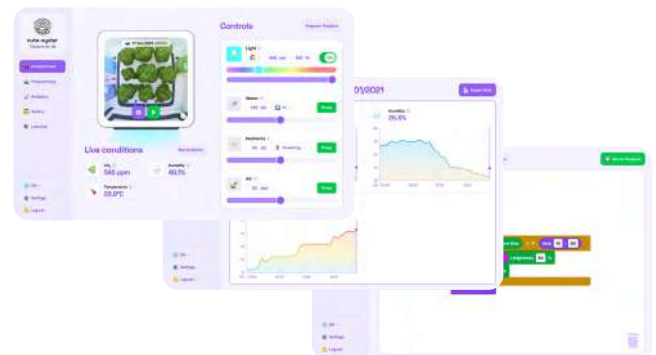
Kompakt und einfach fernsteuerbar

tinyFarm ist ein kompaktes Lernlabor, das Biologie, Nachhaltigkeit und Technologie vereint und es ermöglicht, Pflanzen direkt im Klassenzimmer anzubauen und zu analysieren. Das Lernerlebnis geht über das physische Gewächshaus hinaus und schafft ein echtes Lernökosystem, das Theorie und Praxis verbindet. Kernstück dieses Systems ist die Online-Plattform tinyverse – eine Welt interaktiver Lektionen, fächerübergreifender Projekte und individuell anpassbarer Unterrichtsmaterialien, die Theorie und Praxis verknüpfen. Ergänzt wird das Ökosystem durch die tiny-App, die Smartphones und Tablets in Fernsteuerzentralen verwandelt. Mit einem einfachen QR-Code-Scan können Lehrkräfte und Lernende Sensordaten in intuitiven Grafiken einsehen, auf die interne Kamera zugreifen und die Anbauumgebung fernsteuern. Die Lehrkraft kann dabei differenzierte Zugriffsrechte vergeben.

**NOVITÀ
2026**



MINT-Hydroponik-Gewächshaus



Ein vollständiges Bildungsokosystem

Es kombiniert ein intelligentes Gewächshaus, eine Online-Lernplattform (Tinyverse) und eine Steuerungs-App für ein 360°-Lernen.

Monitoraggio scientifico avanzato

Eine Reihe professioneller Sensoren misst CO₂, pH-Wert, Luftfeuchtigkeit und Nährstoffe in Echtzeit für detaillierte Analysen..

Aktive Umweltkontrolle

Steuern Sie Vollspektrum-LED-Lampen sowie Wasser- und Nährstoffpumpen, um aktiv mit dem Pflanzenwachstum zu experimentieren.

Fernbeobachtung und -verwaltung

Überwachen Sie Ihr Gewächshaus und beobachten Sie das Pflanzenwachstum über eine Smartphone-App, egal wo Sie sich befinden..

Das tinyFarm-Gewächshaus ist ein technologisches Kraftpaket für wissenschaftliche Analysen. Es bietet Platz für bis zu neun Pflanzen und ist mit einer 2-Megapixel-Kamera ausgestattet, die täglich Bilder aufnimmt und so Zeitraffer-Videos ihres Wachstums erstellt. Ein umfassendes Sensorsystem ermöglicht die detaillierte Überwachung wichtiger Parameter: Temperatur, CO₂-Gehalt, Luftfeuchtigkeit, pH-Wert, Leitfähigkeit sowie Stickstoff-, Phosphor- und Kaliumgehalt im Wasser. Dank Vollspektrum-LEDs, die Sonnenlicht simulieren und Experimente mit verschiedenen Wellenlängen ermöglichen, und Pumpen zur präzisen Steuerung von Wasser, Luft und Nährstoffen können Studierende die Umgebung aktiv beeinflussen.

358593 TINYFARM V1.5
358594 TINYFARM STARTER KIT

1.600,00 €
32,00 €

CampusGarden

Das Mini-Gewächshaus von CampuStore mit Arduino

Mache die Pflanzen der Schule glücklich und nutze ihre Daten, um realistische und effektive Lernanlässe zu schaffen!

Dieses Kit für Messwerterfassung innerhalb eines DIY-Mini-Gewächshauses wurde gemeinsam mit Arduino entwickelt und verbindet die wissenschaftliche Methodik und aktive Forschung mit Mathematik und Big Data.

Im Set ist alles enthalten, um ein kleines Gewächshaus zu bauen, die Elektronik, um es „intelligent“ zu machen, die Software- und Cloud-Ausstattung zur Visualisierung der Daten sowie 7 Lehrvideos von Luca Scalzullo aus unserer Academy.

Das Projekt beginnt mit einem Gewächshaus, das eigenständig gebaut werden muss, mit Plexiglas-Oberflächen und Öffnungen für Sensoren und Kabel. Die Ausstattung umfasst einen Arduino MKR-Controller, der in einem Träger montiert wird und bereits über Sensoren wie einen Umweltsensor und ein Gyroskop verfügt.

Es beinhaltet eine Wasserpumpe, einen Sensor für Luftfeuchtigkeit und Temperatur, einen Luftdrucksensor und einen CO₂-Sensor zur Kontrolle der Photosynthese, eine LED-Lampe für künstliche Beleuchtung und einen kleinen Ventilator zur Luftzirkulation. Alles wird über die Arduino Cloud-Plattform gesteuert. Diese Komponenten verleihen den Pflanzen der Schule eine „Sprache“ (d.h. sie können Daten übertragen).

Was enthält CampusGarden?

- Ein DIY-Gewächshaus
- Zubehör
- Einen programmierbaren Controller
- Sensoren und elektronische Komponenten
- Zugang zur Arduino Cloud
- Lern-Videos mit Luca Scalzullo

VIDEO-LEKTIONEN INKLUSIVE



Pietro Alberti
Idee und Prototyp



Luca Scalzullo
Lerninhalte



360870 CAMPUSGARDEN

550,00 €

Tower Garden

Das hydroponic Gewächshaus für die Schule

Tower Garden ist ein Indoor-Hydroponik-Gewächshaus, das aus der Erfahrung von Stephen Ritz, einem Professor aus dem South Bronx, hervorgegangen ist. Er entwickelte Unterrichtseinheiten und Lerninhalte, um zwei Ziele zu erreichen: die Senkung der Schulabbruchquote, die in seiner Schule über 80% betrug (heute unter 9%), und die Förderung eines gesunden Lebensstils für Lernende und ihre Familien. Daraus entstand das vertikale Gewächshaus als Bildungsprojekt, das heute von über 100.000 Schülern weltweit genutzt wird.

Warum sollte man sich für den Tower Garden entscheiden?

Ziel ist es, auch innerhalb der Schulen echte Lebensmittel anzubauen und die Lernenden für das Thema Nachhaltigkeit zu begeistern: Das Gewächshaus verbraucht 90% weniger Wasser, Platz und Ressourcen im Vergleich zu traditionellen Anbaumethoden – eine hervorragende Gelegenheit, über den Wert von Ressourcen nachzudenken. Der Fokus liegt auf der Vielfalt der Nahrungsmittel: Tower Garden ermöglicht den Anbau von über 47 verschiedenen Gemüsesorten! Darüber hinaus enthält das Gewächshaus eine Reihe vorgefertigter didaktischer Aktivitäten, die Lernenden zu praktischen Erfahrungen in den Bereichen MINT, Messwerterfassung und Nachhaltigkeit anregen.

Wie funktioniert es?

- Die Pflanzen wachsen auf Trägern aus Steinwolle.
 - Der Tank speichert die Nährlösung für die Pflanzen.
 - Die Lösung fließt in einem Kaskadenprinzip entlang des Tower Garden und nährt die Pflanzen.
 - Nach einigen Wochen sind die Pflanzen erntereif.
- Abmessungen: 180x90x90 cm.

340852 TOWER GARDEN

2.000,00 €



FUTURE
FOOD
INSTITUTE



TOWER
GARDEN



leXsolar NewEnergy Minikit

Erneuerbare Energien für Grundschule und weiterführende Schulen.

Experimentieren Sie mit Solar-, Wasser- und Windenergie sowie E-Mobilität. All diese Themen vereint das Set mit hochwertigen didaktischen Begleitmaterialien.

Es enthält zahlreiche elektrische Komponenten wie verschiedene Solarzellen mit einem Beleuchtungsmodul und Verschattungen, eine Windturbine mit Rotorsets, ein Elektro-Modellauto und einen Handgenerator. Damit erleben die Lernenden den Umgang mit den Energieformen der Zukunft.

Das Set ermöglicht es Kleingruppen von 2-3 Lernenden ihre Experimente anhand von Funktionsmodellen und begleitenden Materialien eigenständig durchzuführen.

335562 LEXSOLAR NEWENERGY MINIKIT

1.550,00 €



Das Labor für unterwegs

PocketLab

Experimentiere, analysiere, verstehe. Wo auch immer du bist.

PocketLab ist ein tragbares Labor: ein sofort einsatzbereites Set, das den Lernenden von heute hilft, Wissenschaft zu begreifen. Es besteht aus Sensoren und wissenschaftlichen Elementen, die so kompakt sind, dass sie einfach mit einem Smartphone verbunden werden können, um konkrete Daten zu sammeln, zu analysieren und zu verstehen. Die Reihe umfasst verschiedene thematische Sets:

Das **Luftanalyse-Kit** ermöglicht die Analyse der Luftqualität und deren Bedeutung für den Klimawandel mit einer Technologie, die auch für Fachleute geeignet, aber sehr benutzerfreundlich ist. Gemessene Parameter: Kohlendioxid, Partikel, Ozon, AQI, Taupunkt, Hitzestress-Index, Temperatur, Luftdruck, Lichtintensität, Luftfeuchtigkeit und Höhe. Das **Multisensor-Kit** bietet fortschrittliche Entfernungsmessung und schnelle Datenübertragung. Es misst fast alles, einschließlich Bewegung, Orientierung, Höhe, Licht, Magnetfelder und mehr. Das **Wetter-Kit** geht weit über die tägliche Wettervorhersage hinaus und untersucht die Daten hinter den Jahreszeiten. Misst Temperatur, Druck, Höhe, Helligkeit, Luftfeuchtigkeit und Taupunkt. Das **Kräfte-Kit** ermöglicht das Messen von Geschwindigkeit, Position, Schwerkraft, Rotation und Richtung mit einem einzigen Gerät. Das **Wärme-Kit** ist eine vereinfachte Lösung mit einer Zwei-Temperatur-Sonde für die gleichzeitige Messung. Das **Code Add-on-Kit** zeigt, wie analoge und digitale Signale verwendet werden, um Informationen zu codieren und zu übertragen. Das fortgeschrittene **Physik-Experimentier-Kit** ist entwickelt, um das Engagement der Lernenden in einer gesamten Klasse zu fördern. Beinhaltet alle PocketLab-Sensoren und Zubehörteile, die für den Unterricht erforderlich sind.

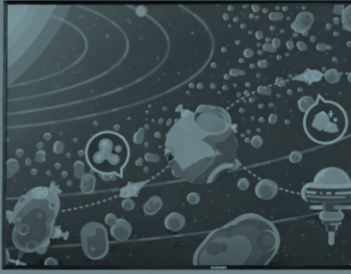
Alter: 11+



347599	LUFTANALYSE-KIT	448,00 €
347598	MULTISENSOR-KIT	255,00 €
347602	KRÄFTE KIT	196,00 €
347600	WETTER-KIT	165,00 €
347601	WÄRME-KIT	70,00 €
347603	ADD-ON-KIT - ANALOG/DIGITAL	26,00 €
352697	PHYSIK-EXPERIMENTIER-KIT	4.739,00 €



log₃(3a) ... a² + 2ab + b²
S ... 2ab + b² cos(α+β) cos ...
... (a-b)(a² + ab + b²) (√a)^k = √a^k
... (1-aⁿ) S = 1/2 ab · sin γ r = ab/c of
1-a
l₂ = n a = cos α B
R₂ = n a = cos α
bx+c=0 S-a M A D F C ...



CAD / CAM



CampuSprint3D 5.0

Erfinden. Entwerfen. Kreieren. In absoluter Sicherheit.

CampuSprint3D 5.0 ist die neue und verbesserte Version eines unserer beliebtesten Produkte: der 3D-Drucker für Bildungseinrichtungen. Das wahre Highlight dieser Druckerserie war schon immer, dass es sich um ein kompaktes, sehr einfach einzurichtendes Gerät handelt, das ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und sicher ist: Der Druckvorgang wird sofort gestoppt, wenn die Tür der Maschine geöffnet wird, was die Möglichkeit auf ein Minimum reduziert, mit potenziell gefährlichen Oberflächen oder Materialien in Berührung zu kommen.

CampuSprint3D 5.0 verfügt über einen größeren HD IPS-Touchscreen mit 4,3" auf der Oberseite des Druckers, der eine große, benutzerfreundliche Steuerungen bietet:

- Nur 4 Schritte zum Starten des Drucks, ohne dass eine Verbindung zum Computer erforderlich ist
- Datei-Vorschau auf dem Bildschirm sichtbar
- Echtzeit-Statusanzeige des Druckvorgangs
- Benutzeroberfläche in deutscher Sprache
- Abnehmbares Druckbett für einfaches Entfernen des Drucks
- Eingebauter Filament-Überwachungssensor
- 8 GB interner Speicher zum Speichern eigener Modelle direkt im Drucker
- Softwarefunktion zum Aufteilen von Modellen in mehrere separate Teile, wenn sie zu groß für einen einzelnen Druck sind
- Möglichkeit, 2D-Bilder in 3D-Modelle umzuwandeln – eine der einfachsten Methoden, um mit 3D-Design zu beginnen

Neueste WLAN Generation

CampuSprint3D 5.0 bietet WLAN der neuesten Generation, mit dem 3D-Daten vom Computer direkt an den Drucker gesendet werden können, alternativ zur Verwendung eines USB-Sticks.

Der Drucker ist außerdem cloud-ready: Es ist möglich, mehrere Drucker gleichzeitig zu steuern und zu verwalten, Druckaufträge zu stapeln, Modelle zu slicen und auf Online-Lektionen für die Klasse zuzugreifen.

3D Druck in absoluter Sicherheit

Ein Sensor erkennt das Öffnen der Tür und pausiert den Druck. Sobald die Tür wieder geschlossen wird, setzt der Druckvorgang automatisch fort.

Technische Daten

Extruder	1
Düsendurchmesser	0,4 mm
Weitere Düsen	0,6-0,8 mm (nicht enthalten)
Auflösung	0,1-0,4 mm
Abmessungen	380x400xh453 mm
Druckbereich	220x220xh220 mm
Extrudertemperatur	280°C maximal
Heizbett-Temperatur	110°C maximal
Heizbett	beheizt und austauschbar
Unterstützte Materialien	PLA, PETG, TPU, ABS, ASA
Display	Touchscreen HD 4,3"
Konnektivität	USB, WLAN, Ethernet, Cloud
Unterstützte Software	Flashprint, Cura, Orca Slic3r
Kompatibilität	Windows, Mac, Chromebook

Das von uns angebotene Kit enthält 3 Spulen Filament und einen Einführungsvideokurs zur Nutzung des Druckers. Die Garantie für Verbrauchsmaterialien beträgt 3 Monate.



CampuSprint 5.0 und Arduino Alvik Kit

Unendliche Erweiterungsmöglichkeiten

Dieses Kit enthält alles, was man benötigt, um Arduino Alvik zu individualisieren, man druckt eigene 3D-Komponenten und verbindet diese über LEGO Technic®-kompatible Steckverbinder und M3-Schrauben mit Alvik. Es beinhaltet einen CampuSprint 5.0-Drucker, Filament für den Druck und 12 Arduino Alvik, die für eine ganze Klasse ausreichend sind.

Was ist das?

Ein robuster Multimaterial 3D-Drucker mit simultanem Druck in bis zu vier Farben für die präzise Herstellung didaktischer Modelle und Prototypen

Vorteile

Ermöglicht die zügige Herstellung von Modellen, mit denen sich komplexe Inhalte verständlich und greifbar vermitteln lassen.

Schulform

Sekundarstufe I und II, Berufliche Bildung, Universität

Alter

13+



CampuSprint3D AD5X

4 SPULEN,
UNENDLICHE
MÖGLICH-
KEITEN

Ideen werden greifbar: Mit 4-Farben-3D-Druck gestalten die Lernenden anschauliche Modelle und machen Innovation sichtbar.

Bildungsinnovation durch 3D-Druck

Die CampuSprint3D AD5X Plattform macht Unterricht zu einem interaktiven Erlebnis. Ihr revolutionäres 4-Farben-System (IFS) ermöglicht es den Lernenden aller Altersgruppen, komplexe Konzepte anschaulich darzustellen und Modelle von Zellen, Molekülen oder historischen Denkmälern mit beispielloser Farbtreue zu drucken.

Die Plattform wurde speziell für Schulen entwickelt und besticht durch ihre intuitive Bedienung: Die Einrichtung dauert weniger als 10 Minuten, und die automatische Nivellierung des Druckbetts garantiert perfekte Druckergebnisse vom ersten Klick an.

Die robuste CoreXY-Metallkonstruktion in Kombination mit einer Druckgeschwindigkeit von bis zu 600 mm/s reduziert Wartezeiten drastisch und maximiert so die Zeit für Kreativität und Lernen. Das mitgelieferte Gehäuse gewährleistet eine kontrollierte und sichere Druckumgebung und macht die Plattform damit zum idealen Werkzeug, um Design und computergestützte Produktion in den Unterricht zu integrieren.

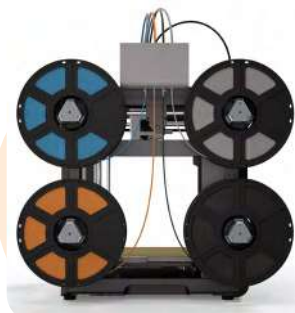


NEUHEIT
2026

Zuverlässige Prototypenerstellung

Für Hochschulen und Universitäten ist der AD5X ein leistungsstarkes Werkzeug für schnelles Prototyping.

Der Direktantriebsextruder mit einer bis zu 300 °C heißen Düse und einem flexiblen PEI-Heizbett ermöglicht die Verwendung einer breiten Palette von Filamenten - von gängigen PLA- und PETG-Filamenten bis hin zu flexiblem TPU und verstärkten CF-Verbundwerkstoffen (mit zusätzlichen Düsen). So werden Studierende optimal auf die Herausforderungen von heute vorbereitet. Seine Zuverlässigkeit ist auf den intensiven Einsatz in Laboren und MakerSpaces ausgelegt: Intelligente Stromausfallsicherung und automatischer Spulenwechsel gewährleisten die erfolgreiche Fertigstellung jedes Projekts. Fernsteuerung via WLAN und vereinfachte Wartung dank der Schnellwechseldüse machen ihn zur idealen Wahl für die Vermittlung praktischer Fähigkeiten der Zukunft.



ORIGINAL

362010 CAMPUSPRINT3D AD5X MIT GEHÄUSE

750,00 €

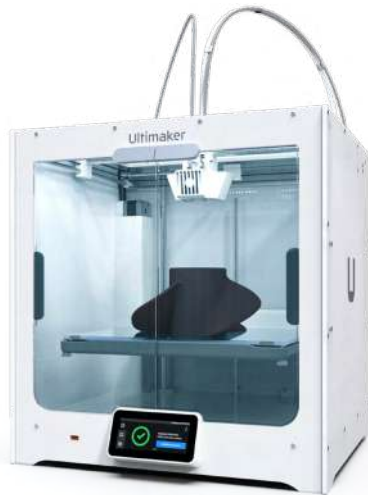


Ultimaker S3 und S5

Präziser und zuverlässiger 3D-Drucker, ausgestattet mit Doppel-Extruder und großem Druckvolumen.

Doppel-Ex-

Passende PLA oder ABS Filamente auf Anfrage



Ultimaker S3

Der Ultimaker S3 ist ein kompakter 3D-Drucker mit FFF-Technologie und Doppel-Extrusion, ausgestattet mit einem exklusiven automatischen Düsenheber-System und austauschbaren Print Cores. Das Druckvolumen von 230x190x200 mm, kombiniert mit einer variablen Auflösung von 20 bis 300 Mikron und einer beheizbaren Druckplatte bis zu 140°C, garantiert präzise und qualitativ hochwertige Druckergebnisse. Der Drucker ist sehr leise (50 dBA im Betrieb) und bietet fortschrittliche Konnektivität über WLAN, LAN und USB. Er unterstützt verschiedene Materialien, von PLA bis TPU, und ist kompatibel mit der Ultimaker-Software Cura, Connect und Cloud für eine einfache und vielseitige Verwaltung.

327622 ULTIMAKER S3

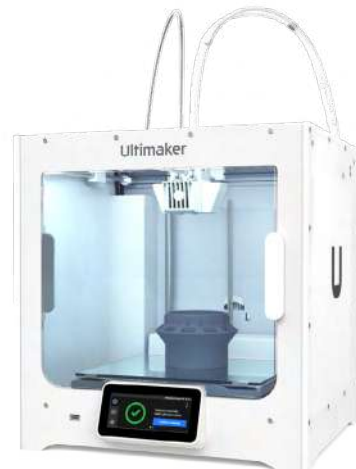
4.600,00 €

Ultimaker S5

Der Ultimaker S5 ist für makellose und zuverlässige Drucke konzipiert, dank eines aktiven Nivelliersystems, Luftstromkontrolle und intelligenter Sensoren. Er bietet ein großes Druckvolumen von 330x240x300 mm und einen Doppel-Extrusion für enorme kreative Freiheit. Der 4,7" Touchscreen vereinfacht die Bedienung, während die vielseitige Konnektivität (WLAN, Ethernet, USB) und automatische Firmware-Updates vollständige und stets aktuelle Kontrolle gewährleisten. Mit Zubehör, Verbrauchsmaterialien und Werkzeugen ausgestattet, ist er die ideale Wahl für alle, die Qualität, Präzision und Schnelligkeit in einem Gerät suchen.

336034 ULTIMAKER S5
327624 ULTIMAKER S5 AIR MANAGER

6.500,00 €
990,00 €



3D Scanner



Sistema Spectrum 3D Scanner

RangeVision Spectrum ist ein hochauflösendes, universelles 3D-Optik-Scanner-System, das auf einer leichten, hochmodernen Struktur basiert. Es ist ideal für Reverse Engineering, Industriedesign und insbesondere den Bildungsbereich.

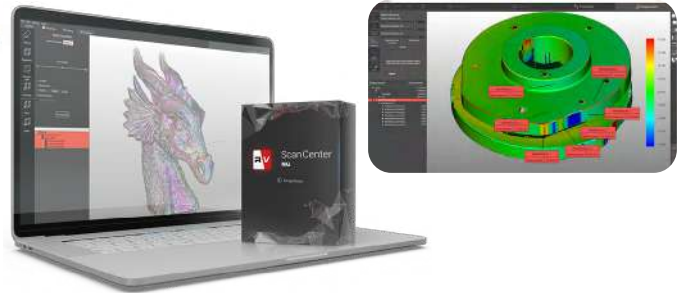
Das Scanner-System verfügt über drei Sichtfelder, 3MP-Farben-industriekamera und ein LED-Projektionsmodul.

Es ist mit einem automatischen Drehtisch (Tragfähigkeit 20 kg) und einer schützenden Reisetasche ausgestattet.

Der Scanner digitalisiert Objekte mit einer Größe von 1 cm bis 3 Metern. Inklusive Software und Stativ.

336633 SISTEMA SPECTRUM 3D SCANNER

7.900,00 €



Color 3D Body Scanner

3D-Scanner können stationär oder tragbar sein und werden verwendet, um reale Objekte zu erfassen und zu messen, um ein digitales 3D-Modell zu erhalten, das für verschiedene Anwendungen wie 3D-Modellierung, Reverse Engineering, 3D-Druck, Maßkontrolle oder Qualitätskontrolle verwendet werden kann. Der Vorteil eines tragbaren Scanners (in diesem Fall eines Körper-Scanners) ist, dass er eine größere Scanfläche bietet (nicht begrenzt durch die Abmessungen des Scanbereichs eines stationären Geräts) und totale Bewegungsfreiheit, hohe Scangeschwindigkeit und einfache Bildaufnahme ermöglicht. In diesem Fall beträgt die maximale Scanfläche etwa 4 Meter: Größere Objekte können dennoch „stückweise“ gescannt und anschließend digital bearbeitet werden. Systemvoraussetzungen: Computer i7-10750H oder höher, 32 GB oder mehr, NVIDIA GTX1660Ti oder besserer Grafikkarte, 4 GB Grafikkarte und USB 3.0.

346331 COLOR 3D BODY SCANNER

9.900,00 €



3D Scanner THREE

Der richtige Fokus für präzises Scannen

Scannt jede Größe

Mit Matter and Form THREE können Sie eine erstaunliche Bandbreite an Objektgrößen, von Münzen bis hin zu Autos, mit messtechnischer Genauigkeit und Auflösung scannen. Die einzig-artige ChromaSpec™-Technologie von THREE nutzt das gesamte Spektrum des sichtbaren Lichts, um Geometrie und jede Farbe perfekt zu erfassen.

Komplett autonom

THREE ist der erste 3D-Scanner der Welt mit vollständig integrierter Software. Er funktioniert mit jedem modernen Browser und in jedem Betriebssystem. Die Scanprojekte werden im internen Speicher gespeichert.

Keine Internetverbindung nötig

Alles, was Sie für beeindruckende 3D-Scans benötigen, ist integriert. THREE stellt über LAN oder WLAN eine Verbindung zu Ihrem Netzwerk her und stellt Software über seinen integrierten Webserver bereit. Es ist weder Softwareinstallation noch Cloud-Dienste, Abo oder Internetverbindung erforderlich.

356770 3D SCANNER THREE

2.500,00 €



Was ist das?

Die beste Laser-Schneidemaschine für Schulen.

Pädagogischer Mehrwert

- Ermöglicht die Erstellung von Objekten
- Schafft ansprechende Bildungsanlässe
- Ermöglicht das Lernen anhand realer Beispiele

Schulstufe

Kindergarten, Grundschule, Sekundarstufe I und II

Alter

3-99 Jahre



xTool P2

Den beste Laser für Schulen gibt es in einer neuen, hocheffizienten Version: xTool P2 macht es ganz einfach, Lernende in die Welt von MINT und digitalem Handwerk einzuführen. Dank P2 ist es möglich, erstaunliche, dekorative oder funktionale Objekte mit professionellen und fortschrittlichen Ergebnissen, aber äußerst einfach und sicher herzustellen.

Verwirklichen Sie Ihre Ideen

Die mit dem P2-Laserschneider verbundene Software kann Lernenden dabei helfen, digitales Design zu entdecken, ihre kreativen Fähigkeiten zu erweitern und ihnen gleichzeitig die Arbeit in Technik, Mathematik und Kunst zu ermöglichen.

Sicherheit

P2 ist eine sichere und vielseitige Laserschneidmaschine. Sie besteht aus ungiftigen Materialien und verfügt über Funktionen wie Augenschutz und automatisches Schließen. Das von uns angebotene Kit ist die Komplettlösung für die Installation des Lasers mit Luftreiniger und allem Zubehör für den Einsatz in der Schule. Es enthält auch erste Verbrauchsmaterialien (Pappe, Holz, Acryl), damit Sie sofort mit der Arbeit beginnen können.

Erneuern Sie die Art des Lernens

Manchmal können Themen langweilig oder zu komplex sein, was es schwierig machen kann, alle Lernenden effektiv zu erreichen. P2 wurde entwickelt, um ansprechende und motivierende Lernanlässe zu schaffen. Es ermöglicht Ihnen, anhand alltäglicher Beispiele und auf der Grundlage realer technischer Projekte Aktivitäten zu erstellen. Die Arbeitsgruppen organisieren sich dabei wie ein echtes wissenschaftliches Team.



Mit MINT Spuren in der Welt hinterlassen

Ideen zur Veränderung Ihres Unterrichts

Mit P2 erstellte Projekte können darauf abzielen, Dekorationen für Schulwände, kleine Möbel oder Beleuchtungssysteme zu schaffen, beispielsweise in Kombination mit einfachen elektronischen Systemen. So ermöglichen Sie den Lernenden ein noch umfassenderes MINT-Erlebnis, welche ihre Schulumgebung dann „wie ihr eigenes“ wahrnehmen, sich zugehöriger fühlen und zu ihrer Verbesserung beitragen.

P2 kann verwendet werden, um Dekorationen für Feiertage oder nachhaltige Gegenstände, beispielsweise für den Schulgarten herzustellen, sowie Artikel für den Verkauf zur Finanzierung von schulischen Aktivitäten oder Geschenken für die Familie und Freunde.

Was Sie mit P2 herstellen können



Technische Spezifikationen

- Nennleistung** : 55 W (CO₂-Glaslaserrohr)
- Abmessungen** : 100x64x27 cm
- Gewicht** : 45 kg
- Arbeitsbereich** : 60x30,5 cm
- KI Kamera** : ja
- Panoramakamera** : ja
- Nahbereichskamera** : ja
- Pixelanzahl (effektiv)** : 16MPx2
- Bildauflösung** : 1000 DPI
- Automatische Fokussierung** : ja
- Kompatibilität** : Windows, MacOS, iPad
- Steuerungssoftware** : xTool Creative Space, LightBurn
- Dateiformate** : SVG, DXF, JPG, JPEG, PNG, BMP
- Konnektivität** : WLAN, USB, Ethernet

349359 XTOOL P2 LASERSCHNEIDER
345591 ERSATZFILTER

5.450,00 €
168,00 €

xTool M1 Ultra

xTool M1 Ultra – Die 4-in-1-Maschine für Handwerk und Bildungseinrichtungen

xTool M1 Ultra ist eine 4-in-1-Maschine, die sich ideal für Handwerk, Maker und Schule eignet, da sie Lasertechnologie, Schneiden, Tintenstrahl-Druck und automatisches Zeichnen kombiniert.

Im Lasermodus ermöglicht er dank des 10-W- oder 20-W-Diodenlasers das Gravieren und Schneiden von bis zu 10 mm Dicke, perfekt für Materialien wie Holz oder Leder.

Der Klingensmodus umfasst eine Feinspitzzklinge für feine Schnitte und eine Schneidklinge für dickere Materialien wie Pappe und Balsaholz sowie der Option einer Rotationsklinge für Stoffe.

Mit dem Tintenstrahl-Druck können Sie dank der Verwendung von CMYK-Tinten lebendige Drucke auf einer Vielzahl von Materialien wie Holz und Stoffen erstellen.

Der Stiftmodus ermöglicht präzise und anpassbare Zeichnungen mit verschiedenen Stiften. Mit einem Arbeitsbereich von 300 x 300 mm, einer maximalen Geschwindigkeit von 400 mm/s und präziser punktgenauer Positionierung ist M1 Ultra die Komplettlösung für jedes kreative Projekt.

xTool M1 ist in einer breiten Palette von Kits mit verschiedenen Zubehörkombinationen erhältlich, um sich an alle Bedürfnisse anzupassen. Das Zubehör ist auch einzeln erhältlich, sodass Ihre Maschine individuell anpassbar oder zu einem späteren Zeitpunkt erweiterbar ist.

359100	20W 4-IN-1 STANDARD KIT BASIC	1.600,00 €
362313	20W 4-IN-1 DELUXE-BUNDLE V2	2.190,00 €
361968	20W 4-IN-1 A-I-O SAFETYPRO BUNDLE V2	2.950,00 €
355111	XTOOL M1 ULTRA ERHÖHUNGS-KIT	210,00 €



Spezifikationen

Lasereigenschaften	CO2 40W
Arbeitsbereich	500x300 mm
Maximale Schnitthöhe	15 mm
Genauigkeit	0,05-0,3 mm
Design-Softwares	PS, AI, CorelDRAW, AutoCAD, Solidworks, AutoDraw und andere
Datei-Formate	JPG, PNG, TIF, BMP, DXF, SVG, CR2 e altri
Kompatible Materialien	Papier, Pappe, Holz, Acryl, Stoff, Leder, PET, Gummi, Glasfaser, Kunststoff und andere
Kompatibilität	Windows, Mac, Chromebook

LaserBox 1.5

Der smarte Laserschneider

LaserBox 1.5 wurde für Bildungseinrichtungen entwickelt und ist eine Laserschneidmaschine für mehrere Materialien mit einer hochauflösenden Weitwinkelkamera.

Das ist daran revolutionär

- Keine Software erforderlich: Einfach freihändig auf das Material zeichnen, in den Arbeitsbereich einlegen, den Knopf drücken und die LaserBox scannt und produziert es in nur drei Schritten!
- Automatische Konfiguration: LaserBox kann die Materialart und Dicke erkennen und die Parameter Leistung, Geschwindigkeit und Höhe entsprechend einstellen
- Intelligente Vorschau: Mit der 5-MP-Weitwinkelkamera können Sie eine Vorschau des Projekts anzeigen
- Es ist jederzeit möglich, den Arbeitsfortschritt und die Restzeit für die Fertigstellung zu überprüfen

Sicherheit geht vor. Ein Sensor erkennt das Öffnen des Deckels und unterbricht den Betrieb, wodurch LaserBox auch für Kinder absolut sicher ist.

Darüber hinaus wird ein Filtersystem aktiviert, das sich automatisch an die Arbeitsbelastung anpasst und so für eine ordnungsgemäße Belüftung der Umgebung sorgt.

Schließlich lösen acht Sensoren Alarme aus, wenn sie Anomalien in Bezug auf die Temperatur, das Kühlsystem, die Kamera, den Filter und den Laser erkennen.

Auch als Version mit integriertem Drehmodul (zum Gravieren von zylindrischen Objekten, z. B. Tassen) oder separat erhältlich.

339336	MAKEBLOCK - LASERBOX 1.5	6.500,00 €
345002	MAKEBLOCK - LASERBOX 1.5I	6.300,00 €

xTool M1

Der xTool M1 vereint die Funktionen eines Laserschneiders und -gravierers sowie eines Klappenplotters in einer einzigen Desktop-Maschine.

Mehr Präzision

Schneidet Lindenholz-Sperrholz bis zu 8 mm Dicke in nur einem Durchgang. Ultra-hohe Gravurgenauigkeit von 0,01 mm für feinste Details. Ausgestattet mit einer FAC-Linse, die den Laserpunkt auf 0,08 x 0,08 mm reduziert, für noch präzisere Gravuren.

Mehr Überblick

Dank der 16-MP-Weitwinkelkamera ermöglicht der xTool M1 eine Echtzeit-Vorschau Ihres Designs im Arbeitsbereich. Erstellen Sie einfach Ihr Design mit der zugehörigen Software und passen Sie es an das gewünschte Material an.

- Automatische Fokussierung
- Ein AI-System erkennt Muster und Konturen und passt die Bearbeitung automatisch an.
- Verarbeitung von Materialien basierend auf ihrer Form.

Mehr Materialoptionen

Kompatibel mit vielen Materialien, darunter: Edelstahl, Acryl, Papier, Karton, Holz, Leder, Kunststoff, MDF, Glas, Marmor, Keramik, Jade und mehr.

Wir empfehlen die Kombination mit dem H1 Presse-Set.

Mehr Sicherheit

Der Deckel filtert blaues Licht, um die Augen zu schützen, M1 stoppt automatisch, wenn der Deckel geöffnet wird. Der integrierte xTool-Rauchfilter bietet eine dreistufige Filtration (Aktivkohlefilter und hochwertige HEPA-Filter), entfernt 99,97 % der toxischen Dämpfe, Staub und Gerüche.

Hinweis: Der kompatible Rauchfilter ist im Set enthalten – ein unverzichtbares Zubehör für den sicheren Betrieb.

Kompatibel mit Windows, Mac, Android und iOS.



343790	M1 LASERSCHNEIDEPLOTTER	1.699,50 €
355131	H1 SMARTE PRESSE	189,00 €
355132	H1 MINI PRESSE + SMART CONTROLLER	75,00 €



xTool S1

Entfesseln Sie die Kreativität im Klassenzimmer mit der xTool S1 Siebdruckmaschine. Perfekt für Kunst oder Design, um Muster auf Stoffen zu erkunden, Designs auf Holztafeln oder andere Oberflächen zu drucken oder sogar T-Shirts und Merchandising-Artikel mit dem Schullogo zu gestalten.

Der Siebdruck ist eine traditionelle Technik, um Motive und Designs auf Stoff, Metall, Glas, Holz, Papier und andere flache Materialien zu übertragen. Mit der xTool S1 wird dieser Prozess revolutioniert – durch die Kombination von Siebdruck mit Lasergravur.

- Schnellere Siebherstellung: Reduziert den traditionellen Prozess von 1-2 Tagen auf nur 1-3 Stunden dank Lasergravur.
- Einfache Designgestaltung mit kostenloser Software.
- EasyStretch-Design: Vereinfacht das Spannen des Siebs auf 30 Sekunden – eine zeitsparende Alternative zu herkömmlichen, aufwändigen Verfahren.
- Gravur mit einer Genauigkeit von bis zu 0,01 mm.
- Optimierter Mehrfarbdruck für millimetergenaue Ausrichtung. Vereinfachter Prozess des Überdrucks bei mehreren Farben.
- Z-Achsen-AutoPress-System passt sich an Materialien mit einer Dicke von bis zu 60 mm an.
- Tinten-Spritzschutz minimiert das Risiko von Schäden.

Abmessungen: 62x29x21cm, Gewicht: 9,35kg, Arbeitsbereich: 29x40cm

359579	XTOOL S1 SIEBDRUCKER V2.0 – BASIS-KIT	299,00 €
	Zubehör	

362304	ZUSÄTZLICHER RAHMEN 22 X 30 CM	75,00 €
362605	ZUSÄTZLICHER RAHMEN 29 X 40 CM	75,00 €

Verbrauchsmaterialien

359581	100 MESH POLYESTERSIEBE 22 X 30 CM	35,00 €
359495	200 MESH POLYESTERSIEBE 22 X 30 CM	30,00 €
359582	100 MESH POLYESTERSIEBE 29 X 40 CM	43,00 €
359532	200 MESH POLYESTERSIEBE 29 X 40 CM	46,00 €





Kreativität

Tinkering und Kreativität

Tinkering

Das Sphero Craft Pack ist die Lösung, die „einfache“ und „günstige“ Materialien für Tinkering-Aktivitäten in einem Set vereint!

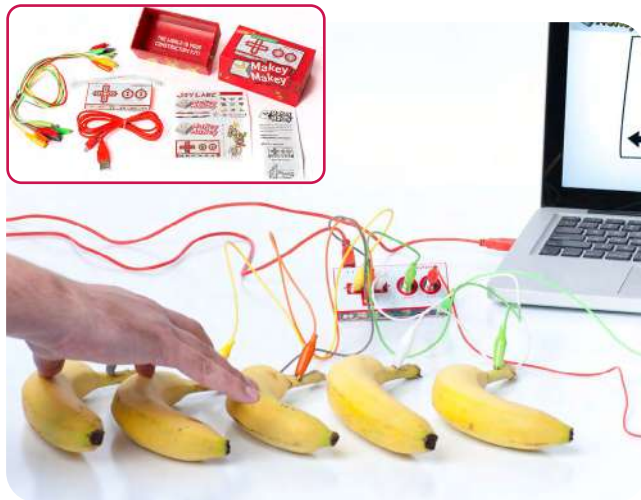
Tinkering ist „die Kunst der Wiederverwendung“, eine neue Art, Naturwissenschaften und Technologie zu erforschen, indem man einfache Materialien nutzt, oft kombiniert mit Programmierboards und elektronischen Komponenten.

Mit über 31 verschiedenen Artikeln und insgesamt 100 Teilen ist das Sphero Craft Pack eine perfekte Unterstützung für jede kreative Aktivität, die die eigene Fantasie anregt!

Ein einzigartiges Kit, das ein großes Problem löst: Anstatt die Komponenten einzeln zu kaufen, ist alles in einer Box enthalten. Es ermöglicht die Arbeit mit bis zu 10 Lernenden gleichzeitig.

333779 SPHERO CRAFT PACK

139,00 €



Makey Makey

Makey Makey ist ein Board, mit dem alltägliche Gegenstände in Musiktastaturen und Aktoren verwandelt werden können, lasse deiner Fantasie dabei freien Lauf. Vielleicht hast du Lust, ein digitales Klavier zu erstellen: Anstatt Tasten oder die Computertastatur zu verwenden, warum nicht etwas Spaßiges kreieren, zum Beispiel indem du Bananen anstelle der Klaviertasten verwendest? Oder spiele Pacman mit einem Bleistift als Joystick!

Das Innovation Kit ist sofort einsatzbereit und enthält: Makey Makey Board, Krokodilklemmen, USB-Kabel.

Das Classroom Kit ist perfekt für Schulen und enthält: 12 Makey Makey Classic Boards, 12 Krokodilklemmen, 12 Verbindungskabel, 63 zusätzliche Krokodilklemmen, 144 neue Verbindungskabel und 12 leitfähige Stifte, die für Makey Makey optimiert sind.

Alter: 8+

304250 MAKEY MAKEY - INNOVATION KIT
325694 MAKEY MAKEY - CLASSROOM KIT

63,00 €
899,00 €

Thermoformer für MINT

Ein Thermoformer für alle! Sorgfältig entworfen, um den komplexen Prozess der Herstellung von thermogeformten Modellen so einfach wie möglich zu gestalten. Thermoformprodukte sind überall um uns herum und stellen einen wichtigen Teil der Objekte in unserem Alltag dar. Mit dem Gerät erfahren Lernende, wie diese Produkte hergestellt werden.

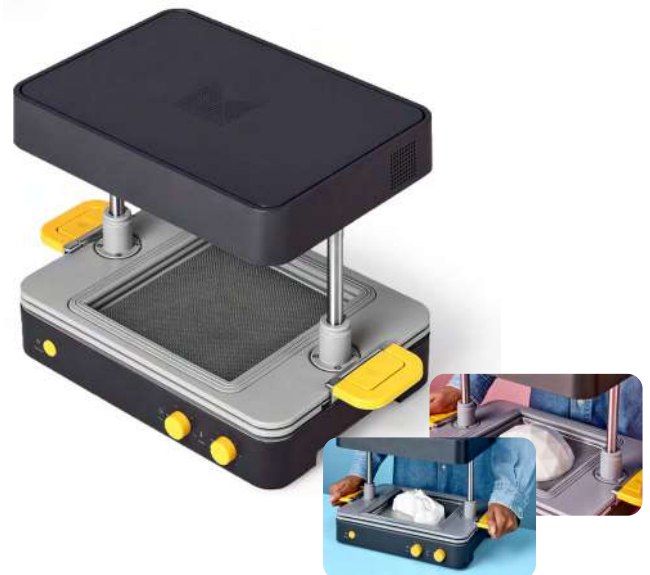
Größe und Gewicht:

- Höhe 315 mm
- Länge (mit Griffen) 466 mm
- Breite 274 mm
- Formbett 200 mm x 200 mm
- Formtiefe 130 mm
- Gewicht 13 kg

Hauptvorteile:

- Schnelle Prototypenerstellung
- Große Materialauswahl
- Kompakte Größe, große Kapazität
- Kombinierbar mit 3D Druck
- Vakuumfunktion

337618 THERMOFORMER FÜR MINT **790,00 €**
337641 THERMOFORMER MIT ABSAUGUNG **950,00 €**
337620 SET MIT 30 FORMBLÄTTERN (0,5MM HIPS) **60,00 €**
337619 SET MIT 20 TRANSP. BLÄTTERN (1MM PETG) **60,00 €**
337621 SET MIT 30 GUSSPLATTEN (0,5MM PETG) **60,00 €**



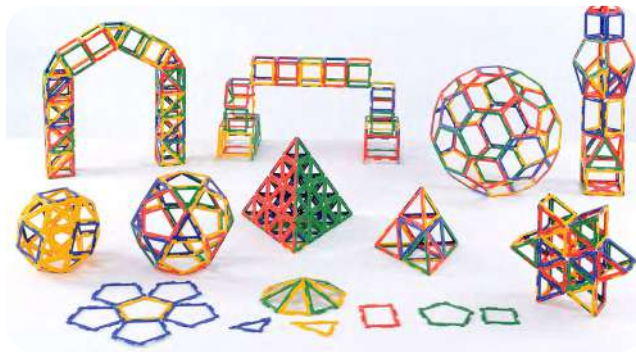


Polydron

Polydron ist ein geometrisches Konstruktionssystem zur anschaulichen Vermittlung mathematischer und räumlicher Konzepte. Die 2D-Elemente lassen sich zu stabilen 3D-Körpern verbinden und fördern ein praxisnahes Verständnis von Geometrie. Varianten:

- Klassische massive Polydron-Formen
- Rahmensets mit perforierten, leichteren Elementen
- Kombinationssets aus beiden Formtypen
- Magnetische Sets
- Transparente („Crystal“) Sets
- Großformatige „Giant Polydron“-Sets

Die dargestellten Artikel zeigen eine Auswahl. Weitere Varianten und Setgrößen finden Sie auf unserer Website.



NEUHEIT
2026



Giant Tiere und Gebäude

Großformatige, leicht zusammensteckbare Elemente, auch geeignet für den Außenbereich.

Die Sets ermöglichen vielseitige Bauprojekte – insbesondere die thematischen Varianten eignen sich für den Aufbau von großen Modellen wie Fahrzeugen, Tieren oder Gebäuden.

- 355930 POLYDRON GIANT DINOSAURIER
- 352892 POLYDRON XL GEO-DOME
- 308584 POLYDRON 3 XL, 36 TEILE

- 175,00 €
- 540,00 €
- 260,00 €



Crystal

Ob ineinandergreifend oder magnetisch – die Elemente ermöglichen das Experimentieren mit Licht- und Farbeffekten. In Kombination mit Lichtquellen oder einem Leuchttisch entstehen kreative und anschauliche Gestaltungsmöglichkeiten, etwa mit dem Holzhaus oder speziellen Möbeln.

- 328964 POLYDRON CRYSTAL BASISSET
- 328965 POLYDRON CRYSTAL - KLASSENSET, 184 TEILE
- 338931 POLYDRON CRYSTAL MEGAMAG, 36 TEILE

- 110,00 €
- 160,00 €
- 150,00 €



Magnetisch

Ideal für die ersten Schritte: Dank ihres zertifizierten Magnetsystems sind sie auch für Kleinkinder geeignet. Es gibt verschiedene Ausführungen: riesig, metallisch, mit Fenstern, durchscheinend und in Pastellfarben. Sie bestehen zu 70 % aus Recyclingmaterial.

- 338995 MEIN ERSTES POLYDRON KLASSENSET
- 343124 POLYDRON KINDERMAG SET
- 343125 POLYDRON KINDERMAG KLASSENSET
- 352893 POLYDRON KINDERMAG SET - TRANSPARENT

- 120,00 €
- 75,00 €
- 140,00 €
- 90,00 €



Klassisch

Die klassischen Varianten umfassen Bausätze mit massiven, hohlen oder geschwungenen Elementen und bieten vielseitige Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.

Ergänzt wird die Linie durch neue Pastellsets, welche die visuelle Darstellung erweitern und pädagogische Anwendungen unterstützen.

- 188858 SET SOLIDI PLATONICI (PIENE)
- 260383 POLYDRON FRAMEWORKS PACK, 280 TEILE
- 338700 POLYDRON FRAMEWORKS PACK, 460 TEILE
- 203593 POLYDRON SPHERE (24 STK.)

- 24,50 €
- 59,00 €
- 100,00 €
- 18,00 €

Necchi Creator C1200 Stickmaschine

Eine fortschrittliche Stickmaschine mit WLAN, ideal zum Dekorieren von Kleidung, zum Erstellen von Patchwork und Besticken von Einrichtungsaccessoires. Dank ihrer Benutzerfreundlichkeit, der WiFi-App-Überwachung und dem großen Arbeitsbereich ist sie ideal für Stickbegeisterte.

Im Lieferumfang enthalten sind 3 Stickrahmen (16x26 cm, 12x18 cm, 5x7 cm), ein Stickfuß, eine Geradstichplatte und ein Korb für optimale Spannung des Unterfadens. Die Multi-Spulen-Unterstützung erleichtert das Farbmanagement der Stickerei.

Über den 5" Touch-LCD-Bildschirm können Designs importiert, neu erstellt, bearbeitet (Größe ändern, drehen, duplizieren, spiegeln usw.), Farben geändert und Stickdetails überwacht werden. Mit der Maschine können Sie die Fadenspannung anpassen, automatische Knoten einstellen und andere erweiterte Funktionen ändern, um Ihre Arbeit individuell zu gestalten.

Dank der Cloud-Konnektivität können Stickereien direkt vom PC oder mobilen Geräten versendet werden. Die Maschine umfasst die Artist Toolkit-Software für Computer, mit der Sie komplexe Stickereien entwerfen können, sowie die Artist Tool-App für Smartphones und Tablets, ideal für schnelle Bearbeitungen und Echtzeitüberwachung. Im Artist Toolkit sind u.a. 1270 Stickdesigns und 7 Schriftarten enthalten.

Der Creator C1200 ist mit den wichtigsten Stickdateiformaten (z. B. .dst, .pes, .jef) kompatibel, es wird empfohlen, vor dem Kauf die Kompatibilität der Artist Tool-App mit Ihrem Gerät zu überprüfen. Die Anwendung ist kostenlos und im Apple Store und bei Google Play verfügbar.



Technische Merkmale

Grundmerkmale:

- WLAN-Verbindung
- Großer Arbeitsbereich von 230 mm
- 5-Zoll-Farb-LCD-Bildschirm
- Touchscreen
- 5 LED-Beleuchtung
- Automatischer Fadenabschneider
- USB-Anschluss
- Unabhängiges Spulenwickelsystem
- Automatische Spannung
- Ober-/Unterfaden Sensor
- Absorption in Watt: 90 W

Länge mit eingesetzter Stickeinheit 68 cm

357381 NECCHI CREATOR C1200 STICKMASCHINE

1.940,00 €



Necchi Creator C360 Nähmaschine

Die Necchi Creator C360 ist eine perfekte Nähmaschine für alle, die Quilten und kreatives Design lieben. Sie ist mit einem Hochleistungsmotor und einem soliden Gehäuse ausgestattet und kann eine Nähgeschwindigkeit von bis zu 1000 Stichen pro Minute erreichen. Sie bietet eine große Auswahl an 50 Quiltstichen und beinhaltet zahlreiche praktische Zubehörteile, wie die Geradstich-Stichplatte und einen Anschlagetisch. Der Creator C360 ist für die Arbeit mit verschiedenen Stoffarten konzipiert und bietet endlose Möglichkeiten, Ihrer Kreativität Ausdruck zu verleihen.

Technische Merkmale

- 360 Stiche inklusive 2 Alphabet-Schriftarten
- Maximale Nähgeschwindigkeit 1000 ppm
- 50 Quiltstiche inklusive
- Geradstich-Stichplatte mit entsprechendem Nähfuß
- Automatische Fadenabschneidetaste
- Extra großes LCD-Display
- Einstellung der Nähgeschwindigkeit
- Nadeleinfädler automatisch
- Einstellung der Stichbalance
- Robuster und langlebiger Rahmen
- Einstellung des Nähfußdrucks
- Elektronischer Knopflochfuß
- Helles LED-Licht und Brillant
- Wattaufnahme: 90 W

357379 NECCHI CREATOR C360 NÄHMASCHINE

675,00 €



Cricut Maker 4: Schneide- und Gravierplotter

Cricut Maker 4 ist eine intelligente Schneidemaschine, die kreativem Ideen in professionelle Projekte umsetzt. Sie eignet sich für personalisierte Textilien, Vinylarbeiten, Lederprojekte und individuelle Dekorationen.

Mit gesteigerter Leistung und hoher Schnittgeschwindigkeit verarbeitet sie präzise über 300 Materialien – von Papier bis Balsaholz. Kompatibel mit 13 optionalen Werkzeugen ermöglicht sie neben dem Schneiden auch Schreiben, Rillen, Gravieren, Prägen und das Aufbringen von Folien.

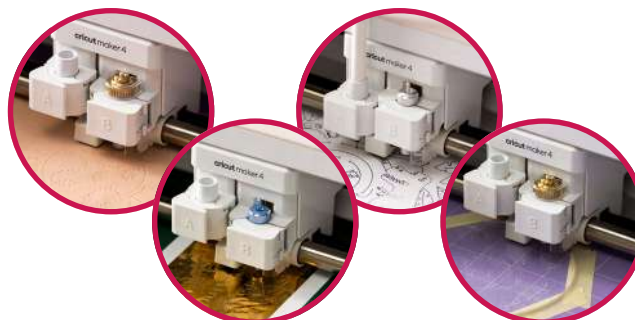
Im Lieferumfang enthalten sind die Maschine, eine Premium-Feinschnittklinge, eine LightGrip-Matte, ein schwarzer Stift, ein Entgitterhaken sowie Materialproben für den direkten Einstieg.

Hauptmerkmale:

- Verarbeitung von über 300 Materialien
- Smart Materials bis 3,6 m ohne Matte
- Funktionen: Schneiden, Schreiben, Gravieren, Rillen u. v. m.
- Maße: 56 x 18 x 16 cm

Optional ist ein Bundle mit zusätzlichem Essential Bundle (Materialien und Werkzeuge) erhältlich.

359147 CRICUT MAKER 4 440,00 €
 359816 CRICUT MAKER 4 ESSENTIAL BUNDLE 490,00 €



Cricut Joy Xtra

Cricut Joy Xtra ist eine kompakte und vielseitige Schneidemaschine für professionelle Kreativprojekte. Mit einer Schnittbreite von bis zu 13,5 cm eignet sie sich für Etiketten, Karten, Sticker, Heimdekoration und Textilien.

Das Bundle umfasst Maschine, Feinschnittklinge, Schneidematte, Materialproben, Basiswerkzeuge, Schnellstartanleitung und Zugang zu Cricut Design Space. Bluetooth und die intuitive App ermöglichen eine einfache Einrichtung und Nutzung für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Kompatibel mit über 50 Materialien – kreative Projekte auf kleinem Raum.

362864 JOY XTRA - STARTER BUNDLE 199,00 €



Cricut Explore 4

Cricut Explore 4 ist eine smarte Schneidemaschine für kreative Projekte mit Bluetooth-/USB-Konnektivität. Sie schneidet über 100 Materialien (Vinyl, Iron-On, Filz, Papier) mit hoher Präzision und doppelter Geschwindigkeit im Vergleich zum Vorgängermodell. Unterstützt werden Smart Materials für Schnitte bis 3,6 m ohne Matte. Zusätzlich sind Schreiben, Rillen und Folieneffekte (mit optionalem Zubehör) möglich. Lieferumfang: Premiumklinge, LightGrip-Matte, Stift, Entgitterhaken und Materialproben. Optional als Bundle mit Essential Bundle erhältlich.

359814 CRICUT EXPLORE 4 290,00 €
 359815 CRICUT EXPLORE 4 - ESSENTIAL BUNDLE 340,00 €



Werkzeuge

Essential-Toolkit: Schneidmesser, Schere, Schaber, Entgitterhaken, Pinzette, Spatel, Gravierstift und Ersatzklingen.

Entfernungs-Toolkit: Hakenpinzette, spitze Pinzette, Ahle, Haken und Greifwerkzeug.

Weitere Werkzeuge und Varianten sind auf der Website erhältlich.

336233 CRICUT WERKZEUGSET ZUM ENTFERNEN 29,00 €
 341781 CRICUT WERKZEUGSET 59,00 €
 340964 CRICUT GRAVIERTSTIFT 12,00 €





Katalog 2026

CampuStore Deutschland GmbH
www.campustore.de - info@campustore.de

08441 - 859 110

