

fischer[®]technik

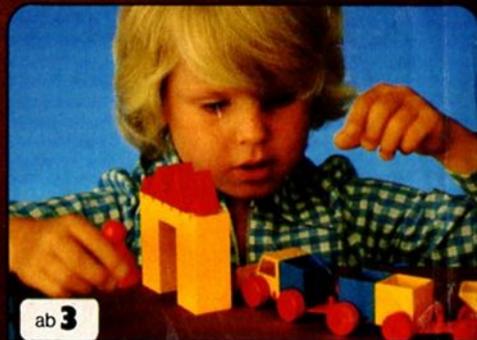
...immer um eine
Spielidee
besser.



**Baukasten-
Programm
1978/79**

fischer[®]technik

Spielideen für jedes Alter.



ab **3**

fischertechnik macht nicht nur Spaß, sondern weckt zugleich die kindliche Kreativität.



ab **6**

Ideal für das Bauen einzelner Modelle sind auch die Modell-Bausätze für die Großen – als Einstieg in die fischertechnik. (Seite 7)



Grundelement des gesamten fischertechnik-Konstruktionsspiels ist dieser einzigartige Baustein. Er ist an allen 6 Seiten anbaubar.



Das Kind kann die Grundbausteine leicht ineinanderschieben und stabile funktionierende Spielmodelle damit bauen.



ab **10**

Für Kinder ab 10 gibt es dann einen neuen Spielbereich in der fischertechnik: die Elektromechanik und Elektronik. (Seite 14)



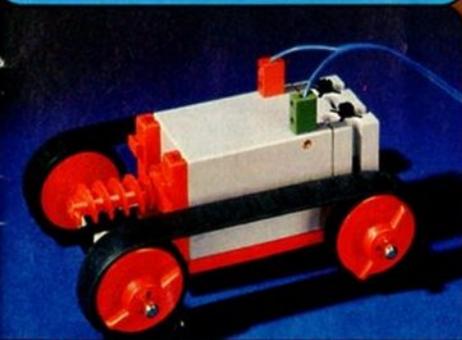
Für Kinder ab 3 gibt es das 3 bis 6-Programm: Zusammengebaute Spielmodelle, die man leicht auseinandernehmen kann, um neues Spielzeug daraus zu bauen. (Seite 4)



Die nächste Spielstufe: Modell-Bausätze für die Kleinen, mit denen sich aus Einzelteilen kleine funktionsfähige Modelle bauen lassen. (Seite 6)



Für die Konstruktion größerer Modelle gibt es für Kinder ab 6 die fischertechnik-Grundkästen – für Autos, Baufahrzeuge und Maschinen. (Seite 8)



Und mit dem Elektromotor dreht und bewegt sich alles wie in Wirklichkeit – das bringt noch mehr Spaß und Spannung beim Spielen. (Seite 10)



ab **6**

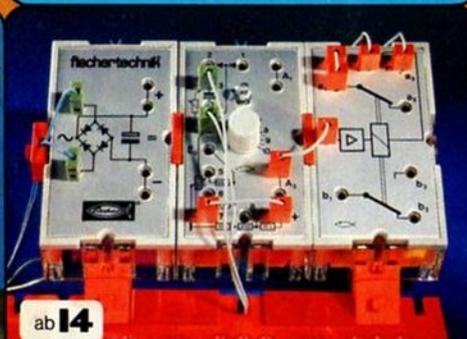
Ab 6 Jahren dann die Statik für Brücken, Kräne und Türme. Damit die Kinder ihre Umwelt noch naturgetreuer nachbauen können. (Seite 12)



Preiswert kann man die Grund- und Statik-Kästen erweitern – durch Ergänzungskästen, die neue Konstruktionsmöglichkeiten bieten. (Seite 8)

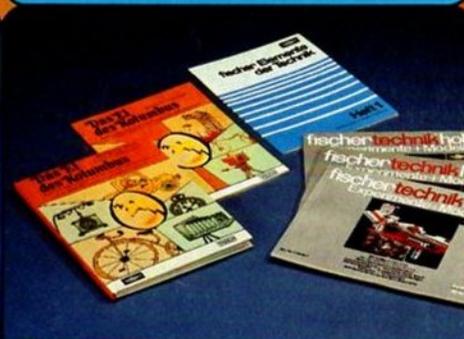


Mit speziellen Bauelementen kann man die Modelle elektrisch steuern und regeln. Spielerisch trainiert das Kind dabei sein logisches Denken.



ab **14**

Mit dem Elektronik- und IC-Digital-Praktikum können fortgeschrittene Fischertechniker dann interessante Experimente im Bereich der Elektronik durchführen. (Seite 16)



Experimentier- und Modellbücher, die nicht nur trockene Theorien spannend erklären, sondern auch Anleitungen zum Nachbauen geben, helfen die Technik spielend zu verstehen. (Seite 18)

fischertechnik 3 bis 6

Fröhliches Spielzeug aus bunten Bausteinen für Kinder ab 3.



fischertechnik 3 bis 6 ist speziell für die Spielgewohnheiten und die Lernfähigkeit kleiner Kinder entwickelt worden. Zahlreiche Tests haben bewiesen, daß die Kleinen die 3 bis 6-Modelle leicht auseinandernehmen und ein neues Spielzeug daraus wieder zusammenbauen können. Das Programm umfaßt zwei große Baukästen und acht verschiedene Spielmodelle.

Der große Kindergarten-Kasten hat sich bewährt. Er enthält neben vielen Spielideen eine ausführliche didaktische Anleitung.



fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

EISENBAHN



fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

LANGHOLZSCHLEPPER



fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

SPIELDORF



fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

REGENRINNE



fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

STRASSENBAU

fischertechnik
3 bis 6

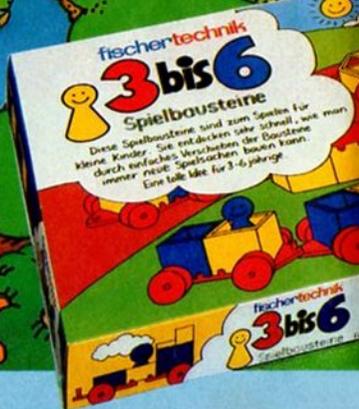
Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

SCHNEERÄUMEN

fischertechnik
3 bis 6

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

REGENRINNE



fischertechnik
3 bis 6
Spielbausteine

Diese Spielbausteine sind zum Spielen für kleine Kinder. Sie entdecken sehr schnell, wie man durch einfaches Verschieben der Bausteine immer neue Spielmaschinen bauen kann. Eine tolle Idee für 3-6-jährige.

fischertechnik
3 bis 6
Spielbausteine

fischertechnik Modell **Großer Spielspaß mit kleinen Modellen.**

Preiswerte Modellpackungen,
um den Spielwert, das Funk-
tionieren und die Vielseitig-
keit des
Fischertechnik-
Systems ken-
nenzulernen.
Mit Bauteilen
aus den
Fischertechnik-
Konstruktions-
Baukästen.



fischertechnik Modellbausätze für die Kleinen. **Die vielseitige Spielidee aus Teilen der fischertechnik Baukästen.**

Die Bausätze Schneepflug, Schaufellader, Kranwagen, Lorenfahrzeug und die Doppelpackung Baufahrzeuge sind vollfunktionsfähige fischertechnik-Modelle, deren Teile aus den fischertechnik-Baukästen stammen.

Mit diesen Modellbausätzen können alle kleinen Baumeister preiswert und einfach in die große Welt der fischertechnik einsteigen. Eine Idee mit vielen Spielmöglichkeiten ist auch der Flugzeug-Modell-Bausatz. Aus neuen Bauteilen lassen sich 3 verschiedene Jet-Modelle bauen, an denen auch größere Kinder Spaß haben.



fischertechnik-Modellbausätze für die Großen.

**Originalgetreu funktionierende Modelle.
Spaß beim Bauen – Freude beim Spielen.**

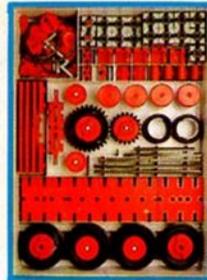
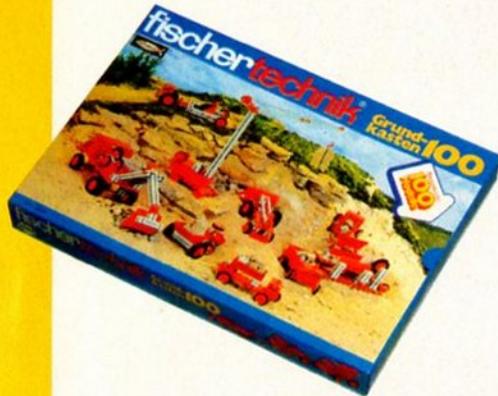
Diese Modellbausätze enthalten jeweils sämtliche Bauteile für ein originalgetreu funktionierendes Großmodell und 2 weitere Modelle. Die Bausätze sind schnell und leicht zusammengesetzt. Darüber hinaus sind sie ein idealer Einstieg in das fischertechnik-System, denn alle Bauteile sind Originalteile der fischertechnik-Konstruktions-Baukästen.



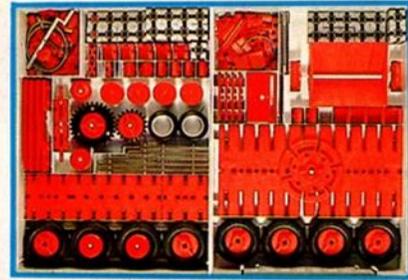
Grundkästen ab 6 Jahre

Die Grundkästen enthalten leicht zu handhabende Bauelemente, mit denen man eine Vielzahl von Modellen nach Anleitung oder eigener Phantasie bauen kann. Z. B. Autos, Rennwagen, Bagger, Schaufellader, Lastwagen, Raupenfahrzeuge, ein Hammerwerk, eine Bohr- oder Fräsmaschine und vieles mehr.

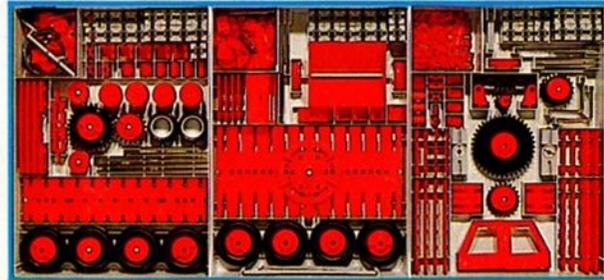
Ein fischertechnik-Grundkasten ist Voraussetzung für die Verwendung aller nachfolgenden Baukästen. Je nach Größe der Grundkästen 50-300 kann man mindestens 50-300 verschiedene Modelle bauen.



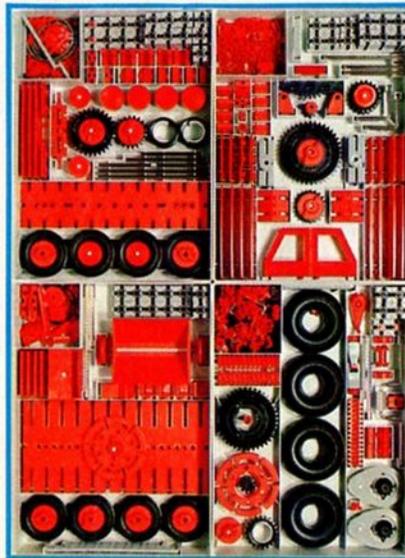
Grundkasten 50 f. 50 Modelle



Grundkasten 100 für 100 Modelle



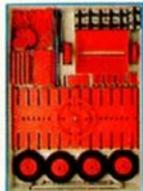
Grundkasten 200 für 200 Modelle



Grundkasten 300 für 300 Modelle

Erweiterung der Grundkästen

Die Grundkästen 50, 100 und 200 kann man jeweils preisgünstig durch den Zukauf von Ergänzungskästen auf den nächstgrößeren Grundkasten erweitern.



Ergänzungskasten 50/1 zur Erweiterung von Grundkasten 50 auf 100



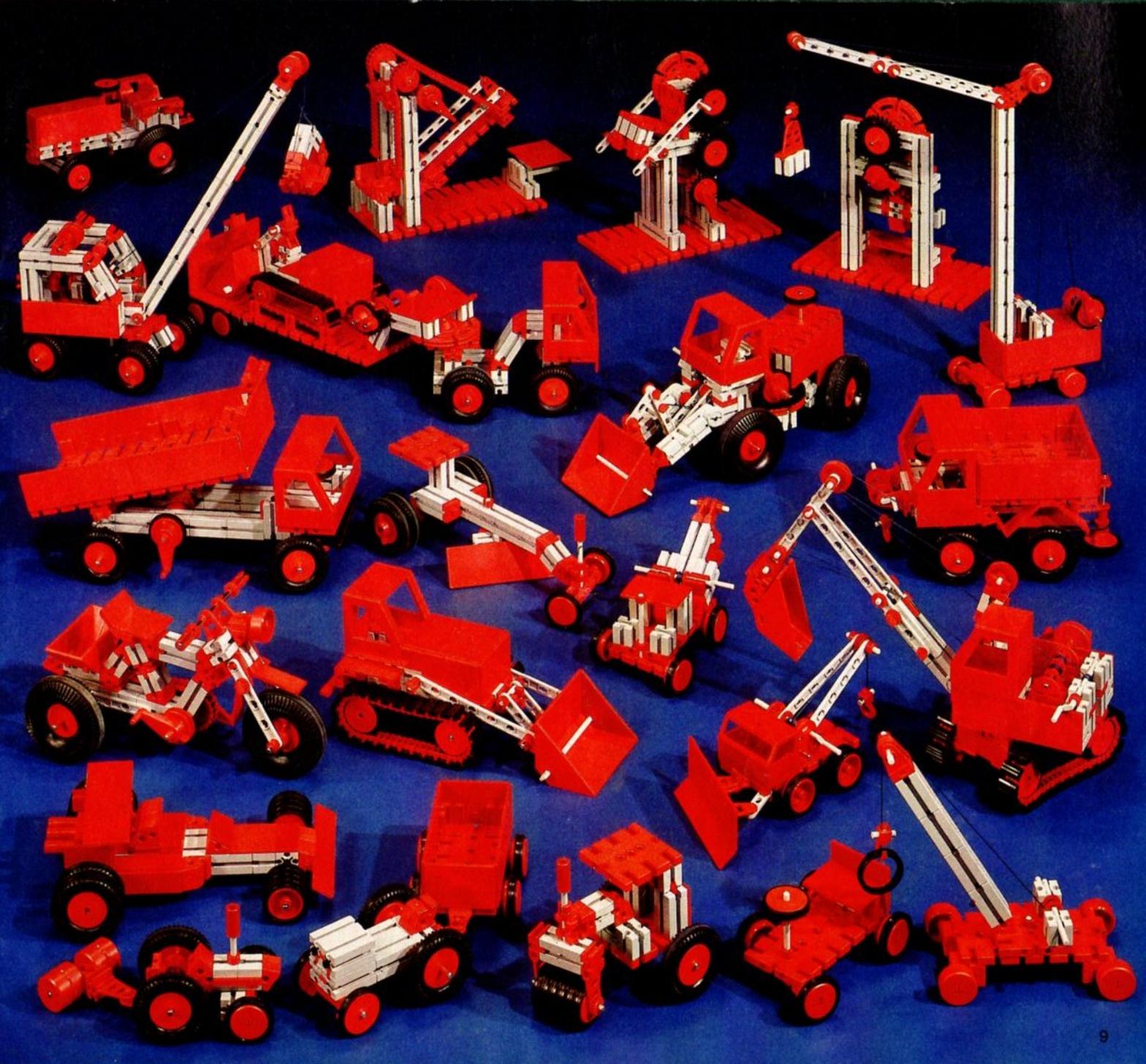
Ergänzungskasten 50/2 zur Erweiterung von Grundkasten 100 auf 200



Ergänzungskasten 50/3 zur Erweiterung von Grundkasten 200 auf 300

Schon 50 tolle Modelle aus dem kleinsten Grundkasten

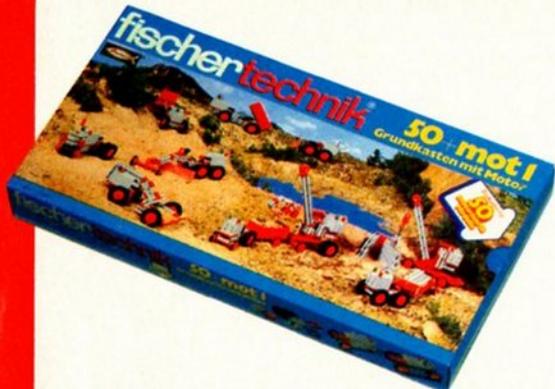




Motor und Getriebe ab 6 Jahre

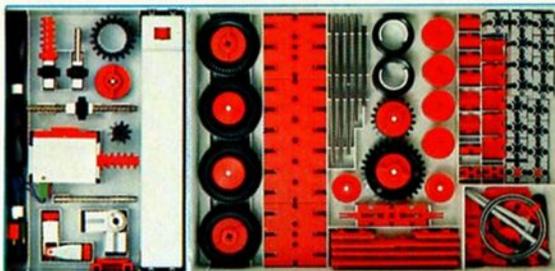
Vielseitig läßt sich der robuste fischertechnik-Elektromotor mit den Getriebeteilen in die Spielmodelle einbauen. Alles dreht und bewegt sich und die Spielfreude mit fischertechnik wird noch größer.

Als Energiequelle für den Motor dient der Batteriestab, welcher mit 3 Baby-Batterien zu bestücken ist. Mit dem Netzgerät (Trafo) mot 4, das an das Stromnetz angeschlossen wird, ist die Drehzahl des Motors stufenlos regelbar.



Die Kästen mot 2 und mot 3 enthalten weitere Bauteile für den Zusammenbau verschiedenster Getriebe-Systeme.

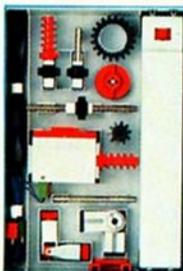
Der Kasten mini-mot 1 enthält einen Motor in Bausteingröße mit entsprechenden Getriebeteilen.



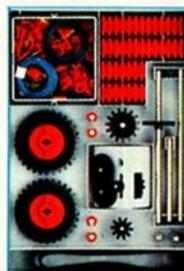
Grundkasten 50 + mot 1
für 50 motorisierte Modelle



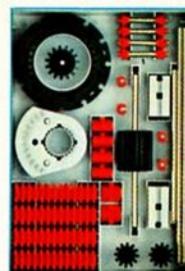
mot 4
Netzgerät mit Spannungsregler



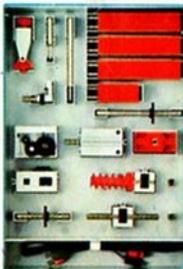
mot 1
Motor mit Batteriestab



mot 2
Getriebe mit Zubehör



mot 3
Differential und Getriebeteile



**Grundkasten 50
mit Motor**
Der ideale
Kombinationskasten
für den Beginn mit
fischertechnik.

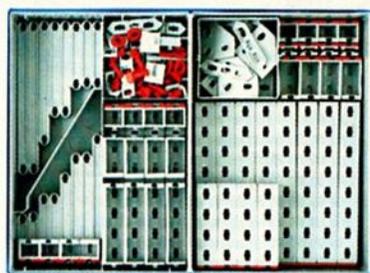


Die fischertechnik-Statik ist eine Ergänzung zu den Grundkästen und bietet weitere interessante Möglichkeiten, die Welt der Technik am Spielmodell nachzuvollziehen und kennenzulernen.

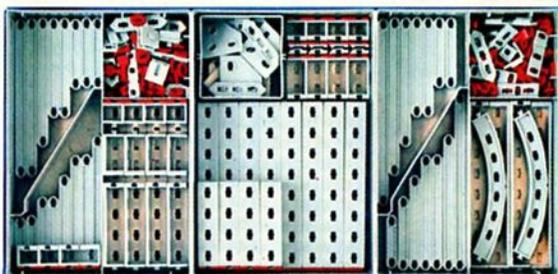
Wie schon der fischertechnik-Grundbaustein, so ist auch das System der fischertechnik-Statik einmalig. Mit den Statik-Bauteilen wie Streben, Winkelträger, Bogenstücke, Knotenplatten, Befestigungsriegel etc. kann man in Verbindung mit einem Grundkasten Brücken, Kräne und Türme sowie spezielle Fahrzeug- und Maschinentypen bauen. Effektiv läßt sich in die meisten Modelle auch der fischertechnik-Motor einbauen.



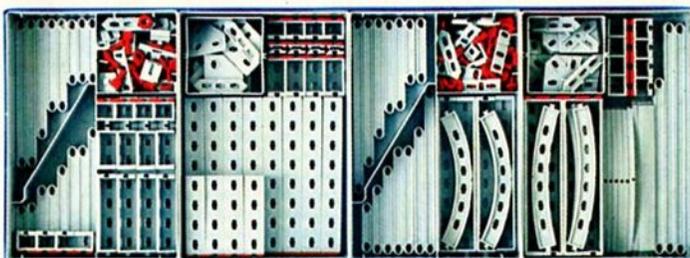
Statik 50S



Statik 100S



Statik 200S



Statik 300S

Erweiterung der Statikkästen

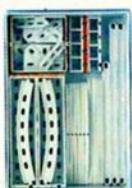
Die Statikkästen 50S, 100S und 200S kann man jeweils preisgünstig durch den Zukauf von Ergänzungskästen auf den nächstgrößeren Statikkasten erweitern.



Ergänzungskasten 50 S/1 zur Erweiterung von Statikkasten 50S auf 100S



Ergänzungskasten 50 S/2 zur Erweiterung von Statikkasten 100S auf 200S



Ergänzungskasten 50 S/3 zur Erweiterung von Statikkasten 200S auf 300S



Die Statik von fischertechnik ermöglicht stabile Statik-Modelle

Elektromechanik

Mit den Bauelementen der Elektromechanik-Kästen em 1-3 kann man aus Grund- und Motorkästen gebaute Geräte, Maschinen und Anlagen elektromechanisch steuern und regeln.

Voraussetzung sind der Grundkasten 200 und die Motorkästen mot 1 und mot 2.

Hier einige Themen aus den Anleitungsbüchern:
 Das rotierende Leuchtfeuer ● Die Scheibenwischer-schaltung ● Der elektromagnetische Summer ● Warum leuchtet die Glühlampe? ● Schaltvorgänge in einer Verkehrsampel. Allein das Anleitungsbuch zum Kasten em 1 enthält 36 Themen, die viele physikalische Selbstverständlichkeiten des täglichen Lebens erklären.



Elektromechanik em 1 Grundkasten



Elektromechanik em 2 Stufenschalter, Magnet, Steuerteile



Elektromechanik em 3 Relais, Polwendeschalter, Bimetall

Elektronik

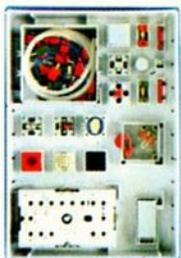
Die Bauelemente der Elektronik-Kästen ec 1-3 ermöglichen das Steuern und Regeln von Geräten und Maschinen durch Licht, Wärme, Schall und Feuchtigkeit. Voraussetzung sind der Grundkasten 200, die Motorkästen mot 1 und mot 2 sowie der Elektromechanikkasten em 1.

Hier einige Beispiele aus den Anleitungsbüchern, die alles ausführlich und leichtverständlich erklären:
 Lichtsignale öffnen ein Garagentor ● Die automatische Zählanlage ● Der Feuermelder ● Wir fahren mit Blaulicht ● Überwachung eines Luftheizlers.

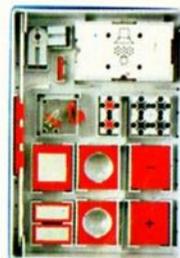
Für die volle Ausschöpfung der Möglichkeiten im Elektronik-Bereich stehen darüber hinaus die Elektronikbausteine (Seite 17) zur Verfügung.



Elektronik ec 1 Grundkasten



Elektronik ec 2 Meßfühler und Differenzverstärker



Elektronik ec 3 Optik und Akustik

fischertechnik-Modelle kann man elektrisch steuern und regeln





Elektronik-Praktikum

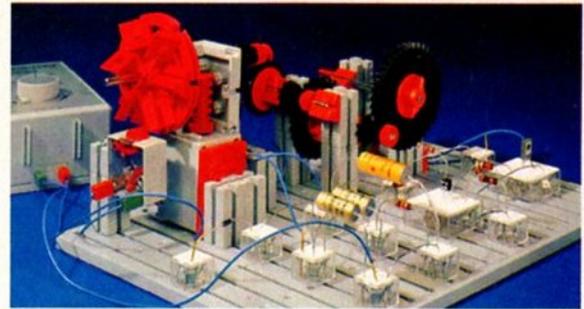
Praktische Einführung in die Elektronik

Das Elektronik-Praktikum mit seinem 80seitigen Anleitungsbuch veranschaulicht auf leichtverständliche Weise – ohne besondere Vorkenntnisse – wie man elektronische Schaltungen aufbaut, wie sie funktionieren und wie man damit fischertechnik-Modelle steuern kann. U. a. kann man auch mit Hilfe eines Lautsprechers kleine Melodien und Geräusche erzeugen, was besonders viel Spaß macht.

Voraussetzung sind Grundkasten 200 und die Motorkästen mot 1 und mot 2.



Elektronik-Praktikum mit Bauplatte



Elektronisch gesteuertes Schaltwerk

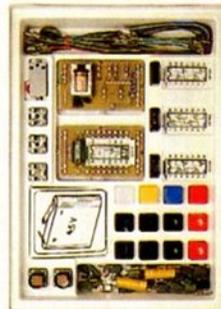
IC-Digital-Praktikum

Einführung in die Digital-Elektronik mit integrierten Schaltkreisen

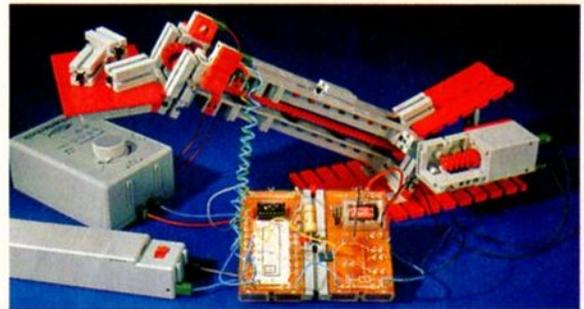
Dieses Praktikum wurde speziell für den fischertechnik-Freund geschaffen, der die in den modernsten Geräten eingebaute Digital-technik mit integrierten Schaltkreisen – den sogenannten ICs – kennenlernen möchte.

Mit diesen ICs kann man jetzt Schaltungen zur elektronischen Steuerung von fischertechnik-Modellen entwickeln. Im 92seitigen Anleitungsbuch ist leichtverständlich beschrieben, wie man die Digital-Bauelemente handhabt, wie sie funktionieren und wozu man Elektronik-Schaltungen einsetzt. Eine 4,5-V-Flachbatterie wird als Energiequelle benötigt. Besondere Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Voraussetzung sind Grundkasten 200, Statikkasten 50S und die Motorkästen mot 1 und mot 2.



IC-Digital-Praktikum



Digital-gesteuerte Schleppketten-Förderanlage



Jetzt kann man elektronische Schaltungen selbst entwickeln

hobby-Konstruktionsbaukästen

Mit den hobby-Konstruktionsbaukästen kann man vor allem anspruchsvollere Modelle aus dem Bereich der Technik bauen. Und komplizierte technische Vorgänge und physikalische Experimente darstellen bzw. nachvollziehen – nach eigenen Ideen oder Anleitungen (z. B. durch die hobby-Experimentier- und Modellbücher, Seite 18).

Die hobby-Konstruktionsbaukästen sind hauptsächlich für diejenigen fischertechnik-Freunde interessant, die keine Baukästen des Spielprogramms besitzen. Da inzwischen jedoch das Spielprogramm-Angebot bei fischertechnik so ausgereift und vielfältig geworden ist, daß man die jeweiligen Baukasten-teile problemlos kombinieren kann, sind die bisherigen hobby-Konstruktionsbaukästen 1, 2, S, 3, 4 nicht mehr erforderlich.

Die Ergänzungs-Alternativen können Sie heute schon überall kaufen:

Für hobby 1, Grundkasten: Mechanik
jetzt Grundkasten 200

Für hobby 2, Motor und Getriebe
jetzt mot 1, 2, 3

Für hobby S, Statik
jetzt Statik 200 S

Für hobby 3, Elektromechanik
jetzt em 1, 2, 3

Für hobby 4, Elektronik
jetzt ec 1, 2, 3

hobby-Elektronik-Bausteine zu ec 1–3, hobby 4, hobbylabor 1



Gleichrichter-Baustein GB



Relais-Baustein RB



Elektronik-Grundbaustein G



Mikrofon-Lautsprecher-Baustein ML



Flip-Flop-Baustein FF



Mono-Flop-Baustein MF



AND-NAND-Baustein AN



OR-NOR-Baustein ON



Dyn. AND-Baustein DA



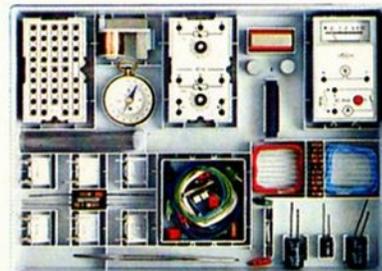
Potentiometer-Baustein PB



Experimentierfeld EF

hobbylabor-Experimentierkasten

Einführung in die elektrotechnischen Grundlagen des Gleichstromkreises. hobbylabor vermittelt das physikalisch-technische Verständnis für elektrische und elektronische Stromkreise. Das 300seitige Handbuch enthält Anregungen für die verschiedensten Experimentier-Schaltungen sowie die Durchführung eigener Meßreihen und deren Auswertung.



hobbylabor 1

hobbylabor 1 enthält einen Experimentierfeld-Baustein, der einen problemlosen Schaltungsaufbau durch einfaches Stecken der elektrischen Elemente erlaubt. Er kann mit jedem anderen Elektronik-Baustein individuell kombiniert werden. hobbylabor 1 enthält ferner ein Meßgerät zur Strom- und Spannungsmessung, einen Potentiometer-Baustein und viele andere Elemente. Sie ermöglichen eine Fülle von Experimenten, die zum Verständnis elektrischer Zusammenhänge führen. Empfohlene Energiequelle: Netzgerät mot. 4.



hobby-Experimentier- und Modellbücher

Band	für hobby-Kästen	oder für Baukästen des Spielprogramms	Buchinhalt
1-1	1	Grundkasten 300	Maschinenkunde I (u. a. Getriebe, Hebezeuge)
1-2	1	300	Steuerungen I (u. a. Bremsen, Pendeluhren)
1-3	1+S	300+Statik 300 S	Statik I (u. a. Hub-, Dreh-, Klappbrücken)
1-4	1+S	300+300 S	Festigkeitslehre I (u. a. Hängewerke, Seilbahnen)
1-5	1+S	300+300 S	Statik II (u. a. Fachwerke, Bogenbrücken)
2-1	1+2	300+ mot 1-3	Maschinenkunde II (u. a. größere Getriebe, Fördermittel)
2-2	1+2	300+ mot 1-3	Maschinenkunde III (u. a. Kupplungen, Zählwerke)
2-3	1+2	300+ mot 1-3	Physikalische Größen und Einheiten, Kfz-Technik I
2-4	1+2+S	300+ mot 1-3+300 S	Hebezeuge I (u. a. Dreh- und Brückenkräne)
2-5	1+2	300+ mot 1-3	Kfz-Technik II (u. a. Scheibenwischer, Lenkungen)
2-6	1+2+S	300+ mot 1-3+300 S	Fördertechnik (Seilwinden, Kranausleger, Becherwerke)
3-1	1+2+3	300+ mot 1-3+em 1-3	Elektrische Grundschaltungen (u. a. Schaltgeräte, Relaischaltungen)
3-2	1+2+S+3	300+ mot 1-3+em 1-3+300 S	Elektrische Steuerungen und logische Verknüpfungen
4-1	1+2+3+4	300+ mot 1-3+em 1-3+ec 1-3	Grundlagen der Steuerung mit Elektronik-Bausteinen
4-2	1+2+3+4	300+ mot 1-3+em 1-3+ec 1-3	Elektronisch gesteuerte Maschinen und Anlagen I
4-3	1+2+3+4+ Elektronikbausteine	300+ mot 1-3+em 1-3+ec 1-3	Elektronisch gesteuerte Maschinen und Anlagen II
4-4	1+2+3+4+ Elektronikbausteine	300+ mot 1-3+em 1-3+ec 1-3	Elektronisch gesteuerte Maschinen und Anlagen III
4-5	1+2+3+4+S+ Elektronikbausteine	300+ mot 1-3+em 1-3+ec 1-3+300 S	Elektronisch steuern und regeln

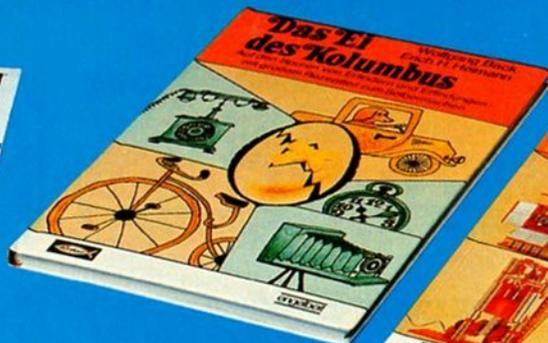


Für den technisch Interessierten, der Baukästen aus dem Spielprogramm oder hobby-Kästen besitzt. Die hobby-Bücher enthalten lehrreiche Experimentier- und Konstruktionsvorschläge aus den Bereichen Mechanik, Statik, motorbetriebene Maschinen, Elektromechanik und Elektronik.

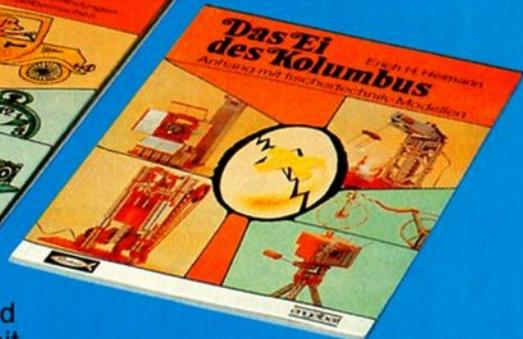
fischertechnik-Bücher



Zwei Bücher für Kinder, die mit fischertechnik nicht nur spielen, sondern auch lernen wollen: »Elemente der Technik« und »das Ei des Kolumbus«. In der fischertechnik-Reihe »Elemente der Technik« werden die Funktionen der verschiedensten



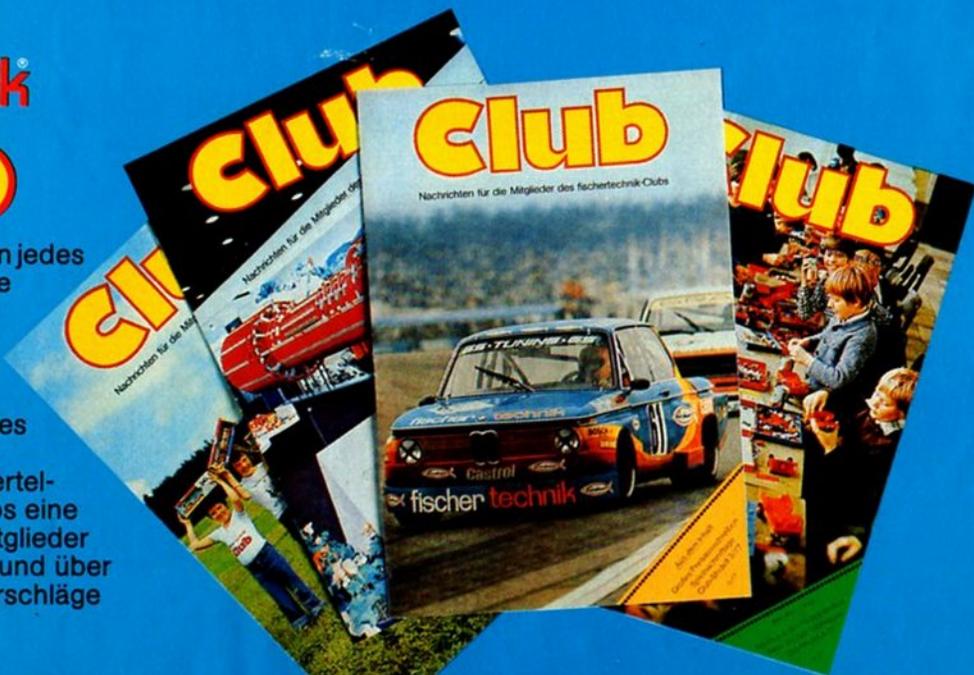
Maschinen und Apparate leichtverständlich erklärt und können nach Anleitungen mit fischertechnik nachgebaut werden. »Das Ei des Kolumbus« ist ein spannendes Buch über die Geschichte der interessante-



sten Erfindungen unserer Zeit. Anleitungen zum Nachbau mit fischertechnik-Bauteilen gibt es in einem Anhang-Buch.

fischer[®]technik Club

Im fischertechnik-Club kann jedes Kind und jeder Jugendliche Mitglied werden. Der internationale Club, der inzwischen 10 Jahre besteht, gibt Auskunft und Tips zu allen Fragen des Bauens und Experimentierens mit fischertechnik. Vierteljährlich erscheint kostenlos eine Zeitschrift, die die Club-Mitglieder über Neuheiten informiert und über interessante Ideen und Vorschläge berichtet.



Zusatzpackungen

Allgemein



Bausteine 30



Reifen, Achsen, Naben



verschiedene Winkelsteine



Zahnräder, Drehscheibe u. Naben



Bausteine 30 mit Bohrung



Kurvenscheiben, Achse, Naben



Antriebsfedern u. Klemmbuchsen



Bauplatten



Bauplatten



Fensterläden, Flachsteine 30 klar



Firste, Giebel u. Schornstein



Flachsteine 30x30, Flachsteine 60x30



Flach- u. Winkelklammern



Grundplatte 90x45, 45 x 45, Vorstufe- räder u. Drehflügel



Bausteine 5 u. 7,5



Bauteile f. Baggerlöffel, Planierschaufel u. Loren



Verbindungsstücke 15, 30 und 45



Reifen 30, Raupenbänder



Antriebskette u. Zahnräder Z 30, Klemmzahn Z 15



Haken, Kurbel, Seiltrommel u. a.



Rollenlager, Seilrollen, Achsen 30



Bausteine 15 mit 1 und 2 Zapfen



Gelenksteine, Bausteine 15 mit rundem Verbindungszapfen



Verbinder 30, Keilriegel und Doppelverbinder



Kraftmesser



Raupenkettens, Förderbecher



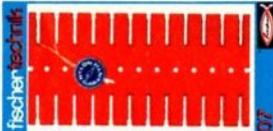
Bootskörper, Luftschrauben (für Antrieb mit mini-mot. 1)



Reifen 60, Naben, Achsen 170



verschiedene Achsen, Stromschienen



Grundplatte 180 x 90



Grundplatte 90 x 90 und Drehscheibe



Streben, Kurbel, Lagerböcke



Führerhaus, Lenkung

Statik



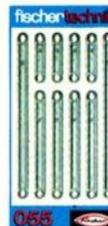
Winkelträger



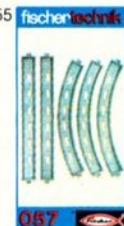
verschiedene S-Riegel und Riegelscheiben



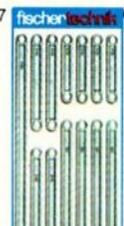
Laschen, Scharniere, Knotenplatten



I-Streben



Flach- und Bogenstücke, Flachträger



X-Streben



Platten 180 x 90



Doppelschienen, Spurkränze

Zusatzpackungen

Motor und Getriebe



mot. 4
Netzgerät mit Spannungsregler



mot. 5
Batteriestab



mot. 6
Differential



mot. 7
Getriebeteile



mot. 8
Motor mit Zubehör



mot. 9
Stufengetriebe



mot. 10
verschiedene
Zahnräder



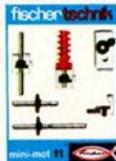
mot. 11
Innenzahnrad u.
Zahnrad



mot. 12
Zahnstangen
60 u. 30



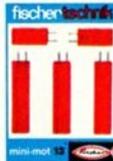
mini-mot 10
Kleinstmotor



mini-mot 11
Getriebeteile für
Kleinstmotor



mini-mot 12
Hubgetriebe,
Hubzahnstangen,
Hubgelenk



mini-mot 13
Hubzahnstangen
60 und 30

Elektromechanik



em 4
Lampen,
Leuchtwürfel



em 5
Taster, Kabel



em 7
Kabel, Stecker



em 9
Mini-Taster



em 6
Zählwerk



em 11
Netzschaltgerät



em 8
Volt-Ampèremeter

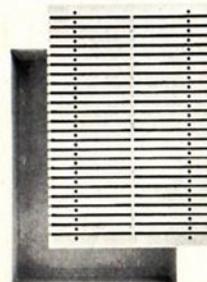


em 10
Relais-Baustein

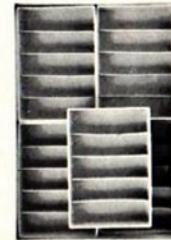
Sortiereinsätze, Sammelkästen, Großbauplatte



fischertechnik 1000-0
Großbauplatte



fischertechnik 1000
Sammelkasten mit
Großbauplatte
(zum Aufbewahren der
fischertechnik-Kästen)



fischertechnik 1000-1
Sammelkasten mit
8 Einsätzen und Großbauplatte



fischertechnik 500-0
Bauplatte

Programm

Spielpackungen 3 bis 6

Seite 4



Eisenbahn



Langholzschiepper



Spieldorf



Lorenzug



Kühlauto



Straßenbau



Schneeräumen



Baustelle

Modellbausätze für die Kleinen

Seite 6



Schaufellader



Schneepflug



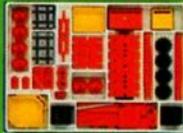
Lorenfahrzeug



Kranwagen



Jet



Baufahrzeuge

Grundkasten Autos, Baufahrzeuge



Grundkasten 50



Grundkasten 100



Grundkasten 150

Motor und



Grundkasten 50
+ mot 1



mot 1 Motor



mot 2 Getriebe

Elektrisch steuer Elektromechanik



em 1



em 2



em 3

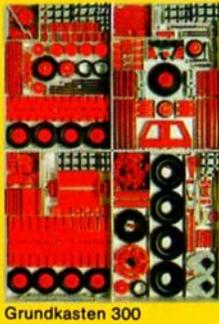
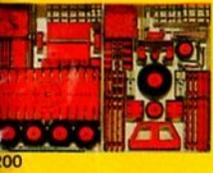


Elektronik- Praktikum

Mit 80seitigem
Anleitungsbuch

Übersicht

Kästen Seite 8
Ge, Maschinen...



Grundkasten 300

Getriebe Seite 10



mot 3 Getriebe/
Differential



mot 4 Trafo



mini-mot 1 kleiner
Motor mit Getrieben

ern und regeln Seite 14
Elektronik



ec 1



ec 2



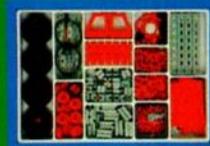
ec 3



IC-Digital-
Praktikum
Mit 92seitigem
Anleitungsbuch

Modellbausätze ab 6

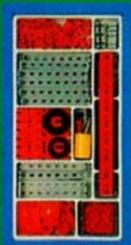
Seite 7



Feuerwehr



Portalkran



Baukran

ab 8 Jahre

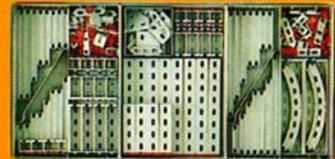
Statik Brücken, Kräne, Türme... Seite 12



Statik 50 S



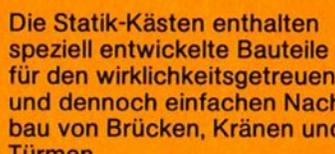
Statik 100 S



Statik 200 S



Statik 300 S



Die Statik-Kästen enthalten
speziell entwickelte Bauteile
für den wirklichkeitsgetreuen
und dennoch einfachen Nach-
bau von Brücken, Kränen und
Türmen.



Jeder
Konstruktionsbaukasten
enthält ein
Baukastenbuch
mit zahlreichen Modell-
bzw. Experimentier-
beispielen

technik ist schön

für jedes Alter im Spiel mit fischertechnik

Spielend die Welt der Technik kennen- und verstehen lernen – dieses Ziel haben die »fischertechnik-Spielnachmittage«, die im letzten Jahr die Kinder in der ganzen Bundesrepublik begeisterten. Auch 1978 können alle Kinder von 6 bis 13 während der »Spielnachmittage« wieder mit fischertechnik spielen und bauen.

Aber auch den Fortgeschrittenen bietet fischertechnik zahlreiche Möglichkeiten:

So ist z. B. das fischertechnik-System beim bundesweiten Wettbewerb »Jugend forscht« anerkannt. Jahr für Jahr benutzen viele der jungen Forscher zwischen 12 und 21 fischertechnik, um ihre Entwicklungen und Entdeckungen im technischen und physikalischen Bereich zu demonstrieren. Auch in diesem Jahr findet wieder ein »Jugend-forscht-Wettbewerb« statt, bei dem Sach- und Geldpreise, Studienaufenthalte und Reisen zu gewinnen sind. Genauere Informationen zum Wettbewerb

gibt die Stiftung »Jugend forscht e.V.«, Notkestr. 85, 2000 Hamburg 52.

Für die fischertechnik-Freunde, die sich besonders für die Elektronik interessieren, finden in diesem Jahr erstmals Elektronik-Kurse statt. Die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilten Abendkurse führen von den Grundlagen der Elektronik hin zu hoch-integrierten elektronischen Schaltungen. Die Kurse geben Hobby-Elektronikern Gelegenheit, ihr Wissen zu erweitern und alle Konstruktions- und Experimentiermöglichkeiten des fischer-Systems auszuschöpfen.

Über die Elektronik-Kurse bzw. die Spielnachmittage informiert der Spielwaren-Fachhandel oder fischertechnik selbst gern ausführlich.

 **fischer**technik

Art.-Nr. 6 39004 1

Fischer-Werke, Artur Fischer GmbH & Co. KG, 7244 Tumlingen-Waldachtal 3

Ref.-Nr. 293 · 2.100/5/8/3, Printed in W.-Germany.