



Trefl

2016

SPIELE



Die Produktserie „Der kleine Entdecker“ umfasst Lernspiele für Kinder im Alter von 2-6 Jahren.

Entwickelt wurden diese Spiele von einem Expertenteam verschiedener Fachrichtungen: Pädagogik, Philologie, Logopädie, Soziologie, sowie Psychologie. Alle Spiele wurden so kreiert, um die kognitive und intellektuelle Entwicklung der Kinder zu fördern: sie entwickeln das logisch-mathematische Denken, stimulieren die Kommunikationsfähigkeit und bereichern den Wortschatz. Sie üben die Hand-Auge-Koordination, trainieren das Gedächtnis und die Konzentration. Sie regen die Vorstellungskraft und Kreativität an.

01182

DE

DAS ALPHABET

Lern-Gedächtnisspiel für die Kleinsten

„Das Alphabet“ ist ein lustiges Spiel zur Zuordnung von Buchstaben und Bildern. Es entwickelt den Wortschatz bei den jüngsten Kindern, lehrt die Bildung korrekter Antworten, sowie das Erkennen und Benennen von Objekten. Das Spiel nutzt einen speziell ausgewählten Wortschatz, der auf die nächste Umgebung des Kindes Bezug nimmt, sowie Buchstaben in Handschrift (Groß- und Kleinbuchstaben), die ein gutes Vorbild für die zukünftige Vorschulzerziehung bieten.



5 900511 011821



3+



1-4



288x193x41



12 5,32



400x305x250

01188

EN FR FI

DE

DIE UHR

Lernspiel-Sammlung für die Kleinsten

„Die Uhr“ ist ein Lernpuzzle, das Kindern hilft, auf angenehme Art und Weise die Funktion der Uhr kennen zu lernen und sie lehrt, verschiedene Tätigkeiten den entsprechenden Tageszeiten zuzuordnen.



5 900511 011883



01187

EN FR FI

DE

FARBEN UND FORMEN

Lernpuzzle für die Kleinsten

„Farben und Formen“ ist ein Lernspiel, dass die Fähigkeit zur Unterscheidung von Farben und Formen trainiert. Das Spiel schult die visuelle Wahrnehmung, lehrt abstraktes Denken und Konzentration.



5 900511 011876



3+



1-4



288x193x41



12 5,32



400x305x250

EN FR FI

GEGENSÄTZE

„Gegensätze“ ist ein Spiel, in dem das Kind die Aufgabe hat, Paare von Gegensätzen zu finden. Das Spiel hilft bei der Ordnung des Wissens über die Welt, die das Kind umgibt.



01186

EN FR FI

DE

DIE JAHRESZEITEN

Lern-Bilderdomino für die Kleinsten.

„Die Jahreszeiten“ ist ein Spiel, dessen Aufgabe es ist, das Wissen über die Jahreszeiten zu systematisieren. Die Welt da draußen ändert sich ständig - jede Jahreszeit sieht anders aus.



5 900511 011869



01184

EN FR FI

DE

DIE ZAHLEN

Sammlung von mathematischen Lernspielen für die Kleinsten.

„Die Zahlen“ ist ein Lernpuzzle, das die Kinder mit der Welt der Zahlen vertraut macht. Es übt grundlegende mathematische Fähigkeiten, die räumliche Orientierung, die Klassifizierung und Ordnung, sowie einfache Summen. Das Spiel bietet zudem eine hervorragende Einführung in die Welt der Tiere, Zahlen und mathematischen Mengen.



5 900511 011845



3+



1-4



288x193x41



12 5,32



400x305x250

01183

EN FR FI

DE

ASSOZIATIONEN

Ein Lern-Puzzle für die Kleinsten.

„Assoziationen“ ist ein außergewöhnliches didaktisches Puzzle für Vorschulkinder es lehrt die Benennung und Klassifizierung von Objekten. Während des vergnüglichen Spiels, beim Zusammenlegen der Puzzleteile, erkundet das Kind seine Umwelt.



5 900511 011838



3+



1-4



288x193x41



5,32



400x305x250

01314

DE

DIE DRACHENZÄHNE

Jeder weiß, dass Drachen große Zähne haben, die eine besondere Pflege erfordern. Die Drachen haben beschlossen, die Bewohner der umliegenden Städte dafür einzusetzen - diese müssen ihnen nach jeder Drachenmahlzeit die Zähne putzen. Leider kommt es oft vor, dass der Drache die fleißigen Putzer vergisst und plötzlich das Maul schließt ... je mehr Zähne du putzt, umso mehr Punkte erhältst du. Sei aber vorsichtig - man weiß nie, wann der Drache entscheidet, sein Maul zu schließen! Ein außergewöhnliches Spiel für die ganze Familie.

Das lustige Thema, das ansprechende Layout und viele Emotionen garantieren hervorragenden Spielspaß für Spieler aller Altersgruppen!



5 900511 013146



6+



3-5



202x202x61



12 4,2



410x360x215

01313

DE

SAVANNE

Welches Tier ist schlauer: Giraffe, Zebra oder Elefant? Oder vielleicht Löwe oder Antilope?

Die Tiere wollen es herausfinden und haben deshalb einen Wettlauf zur Tränke organisiert.

Jedes Tier will dabei sein größtes Talent nutzen:

Die Giraffe hat den längsten Hals, der Elefant

ist am stärksten, die Antilope am flinksten,

das Zebra ist der beste Springer und der Löwe ist

das furchterregendste Tier. Wer von ihnen kann seine

Talente am besten einsetzen?

Mach mit bei dem Wettlauf und hilf deinem Tier zu

gewinnen! Dieses Familienspiel entwickelt

die Fähigkeit zum Planen und logischen Denken.

Jeder Spieler hat fünf Tiere zur Verfügung:

Giraffe, Zebra, Elefant, Löwe und Antilope.

Der Spieler entscheidet, mit welchem Tier er auf dem Spielfeld vorwärts zieht. Der Schlüssel zum Erfolg ist der effektive Einsatz der Talente der einzelnen Tiere.



5 900511 013139



01377 **NEU**

DE

ROAR! FANG DAS MONSTER

Eine Gruppe von Wissenschaftlern hat das verlassene Laboratorium von Doktor Schwindel entdeckt. Zu ihrer großen Überraschung entdecken sie in dem menschenleeren Gebäude drei junge, mutierte Monster! Die Forscher beschließen, sich um sie zu kümmern. Die Monster sind noch nicht erwachsen und haben daher leider die Tendenz, Ausflüge in die Stadt zu unternehmen. Und obwohl sie keine bösen Absichten haben, verursachen ihr schelmisches Wesen und ihre erstaunlichen Kräfte regelmäßig Probleme... außerdem machen sie den Stadtbewohnern Angst!

Die Wissenschaftler müssen all ihre Fähigkeiten einsetzen, um die Monster rechtzeitig wieder einzufangen und zu verhindern, dass die Erwachsenen sie erwischen. Zum Glück ist es den Wissenschaftlern gelungen, jedes Monster mit einem Abhörgerät auszustatten. So können sie wenigstens hören, wo sich ihre Schützlinge aufhalten, wenn sie aus dem Versteck entfliehen.





Hinweise zur Nutzung des Katalogs



Inhaltsverzeichnis



Maße der Einzelverpackung (in mm)



Zahl der Einzelverpackungen im Karton / Gewicht des Sammelkartons



Maße des Sammelkartons (in mm)



Spiel ist für die vorgegebene Spieleranzahl bestimmt.



Spiel ist für Spieler im vorgegebenen Alter bestimmt.

INHALTSVERZEICHNIS

- 2** DER KLEINE ENTDECKER
- 10** DIE DRACHENZÄHNE
- 11** SAVANNE
- 12** ROAR! FANG DAS MONSTER
- 14** HINWEISE ZUR NUTZUNG DES KATALOGS

TREFL GRUPPE
www.trefl.com

TREFL GmbH
Haferwende 36
D-28357 Bremen
tel.: (+49 421) 16984311
vertrieb@trefl.com

TREFL SA
HAUPTSITZ
Plac Dwóch Miast 1
81-731 Sopot, Polen
tel.: (+48 58) 66 67 100
fax: (+48 58) 66 67 107
trefl@trefl.com

VERTRIEB
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polen
tel.: (+48 58) 66 67 254
fax: (+48 58) 66 67 266