



Rolf.

Connect

Storytelling

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos
21 blokjes:

5 blokjes met locaties



in huis



op school



buiten



in de stad



fantasie

• 2 blokjes met karakters



mensen



dieren

• 8 blokjes met voorwerpen



in het huis



speelgoed



feest



buiten spelen



natuur



eten en drinken



voertuigen



winkel

• 4 bewerkingsblokjes



bewerken



emoties



praatwolkje



kleding

• 2 reserveblokjes

• handleiding

Doelgroep

Voor 1 of 2 kinderen,

babbelplaat * vanaf 2 jaar

film * vanaf 3 jaar

boek * vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

Mondelinge taalvaardigheid en begrijpend luisteren

- Inzetten van luisterstrategieën
- Vertellen en structureren aan de hand van gekozen opties: context, personen, kleding, emoties

Ontluikende geletterdheid

Onderscheiden van de hoofd-componenten van een verhaal (wie, wat, waar, wanneer)

- Verbinding leggen tussen onderwerp, gebeurtenissen en personen in een verhaal
- Verhaalbegrip: aanvullen van een verhaal
- Bepalen van de chronologische volgorde in een verhaal: begin, midden, eind
- Inzetten van verschillende emoties bij personen in een verhaal

Aanvankelijk schrijven

- Verkennen en ervaring opdoen met het (digitaal) schrijven van woorden en zinnen

Digitale geletterdheid

- ICT basisvaardigheden: infrastructuur technologie, standaard-toepassingen, creëren en publiceren van media
- Computational thinking: gegevens visualiseren, probleemdecompositie
- Informatievaardigheden

Introductie

Met de Storytelling app verzin je zelf verhalen in een babbelplaat, een film of een boek.

Spel

Ga naar je app store, klik op de zoekfunctie en typ Rolf Connect. Kies de Rolf Connect app. Open de 'Rolf Storytelling' app op je iPad of PC. Neem de HUB en de blokjes uit de doos en leg alles op tafel. Zet de HUB aan. Als het lampje blauw is, kun je beginnen. Kies of je een babbelplaat, film of boek wilt maken. Kijk dan naar het voorbeeld en luister naar de uitleg van Lotje. Daarna maak je je eigen verhaal en gebruik je de blokjes.

Met de blokjes kies je waar het verhaal zich afspeelt, bijvoorbeeld onder water of op de maan. Zo voeg je met de blokjes mensen, dieren en voorwerpen toe aan je verhaal. Zo kun je Lotje of Max in de speeltuin laten spelen met een bal. Je kiest zelf welke kleding ze dragen en welke emotie past bij het verhaal.

In de studio kun je zelf een achtergrond of voorwerp tekenen. Gebruik de blokjes met vormen en kleuren uit de doos Rolf Connect – Kleur en Vorm voor nog meer mogelijkheden.

Babbelplaat

Maak met behulp van de blokjes op de HUB een stilstaande voorstelling van één plaat. Je kiest de achtergrond, de personen en voorwerpen, zodat je hiermee je eigen verhaal kunt vertellen en aanwijzen. De babbelplaat is geschikt voor de allerjongsten.

Film en boek

Voor het maken van je filmverhaal gebruik je een aantal scènes, bijvoorbeeld een begin-, midden- en eindscène. Maak een verhaal af of verzin het hele verhaal zelf.

In iedere scène kies je de achtergrond, personen en voorwerpen.

De kleding en gezichtsuitdrukking van de personen zijn aan te passen. Neem dan je filmverhaal op. Je beweegt de personen en de voorwerpen, terwijl je het verhaal vertelt. Je neemt je eigen stem op. Daarna bekijk je je eigen film in de bioscoop terug.

Op dezelfde manier maak je een digitaal stripboek. In de scènes maak je gebruik van tekstwolkjes bij de personen, net als in een stripverhaal.

Veel plezier bij het maken van jouw verhaal!

English

Contents

In a cardboard box
21 blocks:

- blocks with places



at home



at school



outside



in the city



fantasy

- 2 blocks with characters



people



animals

- 8 blocks with objects



at home



toys



party



playing outside



nature



food and drink



vehicles



shop

- 4 editing blocks



editing



emotions



speech balloon



clothing

- 2 spare blocks
- instructions

Target groep

For 1 or 2 children,

Storyboard

* ages 2 and over

Film for

* ages 3 and over

Book for

* ages 5 and over

Development objectives

Oral communication and listening comprehension

- Use of listening strategies
- Storytelling and structuring based on selected options: context, people, clothing, emotions

Emergent literacy

Distinguishing the main components of a story (who, what, where, when)

- Making connections between subject, events and people in the story
- Story comprehension: developing a story
- Determining the chronological order in a story: beginning, middle, end
- Use of different emotions with people in a story

Early writing

- Exploring and gaining experience with writing words and sentences (also digitally)

Digital literacy

- Basic ICT skills: infrastructure technology, standard applications, creating and publishing media
- Computational thinking: visualising data, problem analysis
- Information skills

Introduction

Invent your own stories using the Storytelling app by means of a storyboard, a film or a book

Game

Go to your app store, click on the search function and type Rolf Connect. Choose the Rolf Connect app. Open the 'Rolf Storytelling' app on your tablet or PC. Take the HUB and the blocks out of the box and place everything on the table. Turn the HUB on.

When the light turns blue, you can start.

Choose whether you want to create a storyboard, film or book. Look at the example and listen to Lottie's explanation.

You can then create your own story and use the blocks.

Use the blocks to choose where the story is set, such as under water or on the moon. You can then add the blocks with people, animals and objects to your story. For example, you could let Lottie or Max play in the playground with a ball. You choose which clothes they wear and which emotion fits the story.

You can draw a background or object yourself in de studio.

Use the blocks and colours from the Rolf Connect – Colours and Shapes box for even more possibilities.

Storyboard

Use the blocks on the HUB to create a static story on your storyboard. Choose your own background, the people and objects, so that you can tell your story while pointing things out. The storyboard is suitable for the very young.

Film and book

Creating your film story involves using a number of scenes, such as a beginning, middle and end scene. Finish a story off or invent the entire story yourself.

Choose the background, people and objects in every scene.

You can also change the clothes and facial expressions of the people. Then record your film story. The people and objects can be moved while you tell the story. Add your own voice to the story. You can then watch your own film in the cinema.

Create a digital comic book in the same way. Use speech balloons with the people, just like in a comic.

Have fun creating your own story!

Deutsch

Inhalt

In einem Karton
21 Blöcke:

5 Blöcke mit Orten



zu Hause



in der Schule



draussen



in der Stadt



Fantasie

• 2 Blöcke mit Lebewesen



Menschen



Tiere

• 8 Blöcke mit Gegenständen



im Haus



Spielzeug



Fest



draussen spielen



Natur



Essen und Trinken



Fahrzeuge



Geschäft

• 4 Bearbeitungsblöcke



bearbeiten



Gefühle



Sprechblase



Kleidung

• 2 Reserveblöcke

• Spielanleitung

Zielgruppe

Für 1 oder 2 Kinder,

Sprechbild * ab 2 Jahre

Film * ab 3 Jahre

Buch * ab 5 Jahre

Entwicklungsziele

Sprechfähigkeit und Hörverständnis

- Anwendung von Zuhörstrategien
- Erzählen und Strukturieren anhand ausgewählter Optionen:
Kontext, Personen, Kleidung, Gefühle

Beginnende Alphabetisierung

Unterscheidung der wichtigsten Komponenten einer Geschichte
(wer, was, wo, wann)

- Herstellung von Zusammenhängen zwischen Thema, Ereignissen und Personen in einer Geschichte
- Verständnis und Ergänzung einer Geschichte
- Bestimmung der chronologischen Reihenfolge in einer Geschichte: Anfang, Mitte, Ende
- Einsatz verschiedener Emotionen bei Personen in einer Geschichte

Beginnende Schreibfähigkeit

- Erkundung und Sammlung von Erfahrungen mit dem
(elektronischen) Schreiben von Wörtern und Sätzen

Digitale Alphabetisierung

- Grundlegende Computerfähigkeiten:
Infrastrukturtechnologie, Standardanwendungen, Generierung
und Veröffentlichung von Medien
- Computational Thinking:

Visualisierung von Daten, Problemanalyse

- Informationsfähigkeiten

Einführung

Mit der Storytelling-App können sich die Kinder selbst Geschichten in Form eines Sprechbilds, eines Films oder eines Buchs ausdenken.

Das Spiel

Öffne den App-Store und suche nach Rolf Connect. Installiere die Rolf-Connect-App. Öffne die App „Rolf Storytelling“ auf deinem iPad oder PC. Nimm die Konsole und die Blöcke aus dem Karton und lege alles auf den Tisch. Schalte die Konsole ein.

Wenn die Lampe blau leuchtet, kannst du anfangen.

Wähle aus, ob du ein Sprechbild, einen Film oder ein Buch erstellen willst. Schau dir dann das Beispiel an und höre der Erläuterung von Lottie zu. Danach denkst du dir deine eigene Geschichte aus, wobei du die Blöcke verwendest.

Mit den Blöcken entscheidest du, wo deine Geschichte spielen soll, beispielsweise unter Wasser oder auf dem Mond.

Dann kannst du mit den Blöcken Personen, Tiere und Gegenstände in deine Geschichte einbauen. So kannst du beispielsweise Lottie oder Max auf dem Spielplatz mit einem Ball spielen lassen.

Du bestimmst selbst, welche Kleider sie tragen und welche Gefühle am besten zu der Geschichte passen.

Im Studio kannst du selbst einen Hintergrund oder Gegenstand zeichnen. Noch mehr Möglichkeiten hast du, wenn du die Blöcke mit Formen und Farben aus der Schachtel „Rolf Connect – Farbe und Form“ verwendest.

Sprechbild

Erstelle mit den Blöcken auf der Konsole ein stillstehendes Bild.

Du wählst den Hintergrund, die Personen und Gegenstände aus, aus denen du deine eigene Geschichte zusammenstellen willst. Das Sprechbild eignet sich für die jüngsten Kinder.

Film und Buch

Einen Film kannst du aus verschiedenen Szenen zusammenstellen, beispielsweise eine Anfangs-, eine Mittel- und eine Schlusszene. Vervollständige eine Geschichte oder denke dir selbst eine ganz neue Geschichte aus. In jeder Szene kannst du den Hintergrund, die Personen und die Gegenstände auswählen. Auch die Kleidung und der Gesichtsausdruck der Personen können geändert werden.

Nimm dann deine Filmgeschichte auf. Du bewegst die Personen und Gegenstände, während du deine Geschichte erzählst.

Du nimmst deine eigene Stimme auf. Danach kannst du dir im Kino deinen eigenen Film anschauen.

Auf dieselbe Weise kannst du einen Computer-Comic erstellen. In den Szenen machst du von Sprechblasen Gebrauch, genau wie in einem Comic-Heft.

Viel Spaß bei der Erstellung deiner eigenen Geschichte!

Français

Contenu

Dans une boîte en carton
21 cubes:

5 cubes avec des lieux



à la maison



à l'école



à l'extérieur



en ville



fantaisie

• 2 cubes avec des personnages



des personnes



des animaux

• 8 cubes avec des objets



à la maison



jouets



fête



jeux extérieurs



nature



nourriture et boisson



véhicules



magasin

• 4 cubes d'édition



édition



émotions



bulle



vêtements

• 2 cubes de réserve
• manuel

Groupe cible

Pour 1 ou 2 enfants

Illustration

* à partir de 2 ans

Film

* à partir de 3 ans

BD

* à partir de 5 ans

Objectifs de développement

Compétences linguistiques orales et compréhension à l'audition

- Utiliser des stratégies d'écoute
- Raconter et structurer en fonction des options choisies : contexte, personnes, vêtements, émotions

Début d'alphabétisation

Distinguer les principales composantes d'une histoire (qui, quoi, où, quand)

- Établir des liens entre le sujet, les événements et les personnes dans une histoire
- Compréhension d'une histoire : compléter une histoire
- Déterminer l'ordre chronologique d'une histoire : début, milieu et fin
- Utiliser les différentes émotions des personnages dans une histoire

Premières notions d'écriture

- Explorer et acquérir de l'expérience avec l'écriture (numérique) de mots et de phrases

Apprentissage numérique

- Compétences de base en matière de TIC : technologie d'infrastructure, applications standard, création et publication de médias
- Pensée computationnelle : visualisation des données, décomposition des problèmes

- Compétences en matière d'informations

Introduction

Avec l'application Storytelling, invente tes propres histoires dans une illustration, un film ou une BD.

Déroulement du jeu

Va dans ton App Store, clique sur la fonction de recherche et tape Rolf Connect. Choisis l'appli Rolf Connect. Ouvre l'appli 'Rolf Storytelling' sur ton iPad ou PC. Sors le HUB et les cubes de la boîte et pose tout sur la table. Allume le HUB. Attends que le témoin lumineux soit bleu pour commencer.

Choisis si tu veux créer une illustration, un film ou une BD.

Regarde ensuite l'exemple et écoute l'explication de Lotte.

Crée ensuite ta propre histoire en utilisant les cubes.

Utilise les cubes pour choisir où l'histoire se déroulera, par exemple sous l'eau ou sur la lune. Utilise les cubes pour ajouter des personnes, des animaux et des objets à ton histoire.

Tu peux ainsi faire jouer Lotte ou Max avec un ballon dans l'aire de jeux. Tu choisis les vêtements qu'ils portent et l'émotion correspondant à l'histoire.

Dans le studio, tu peux dessiner toi-même un arrière-plan ou un objet. Utilise les cubes de différentes couleurs et formes de la boîte Rolf Connect – Couleurs et formes pour plus de possibilités.

Illustration de base à l'expression

À l'aide des cubes du HUB, crée une représentation fixe d'une seule image. Tu choisis l'arrière-plan, les personnes et les objets afin de pouvoir raconter et mettre en évidence ta propre histoire. L'illustration convient aux plus jeunes enfants.

Film et BD

Pour créer ton propre film, utilise un certain nombre de scènes, par exemple une scène de début, de milieu et de fin. Complète une histoire ou invente toi-même toute l'histoire.

Dans chaque scène, choisis l'arrière-plan, les personnes et les objets. Tu peux changer les vêtements et les expressions faciales des personnes. Enregistre ton film. Tu déplaces les personnes et les objets pendant que tu racontes l'histoire.

Tu enregistres ta propre voix. Tu regardes enfin ton propre film dans le cinéma.

De la même manière, tu crées une BD numérique. Dans les scènes, tu utilises des bulles à côté des personnes, comme dans une bande dessinée.

Amuse-toi bien à créer ton histoire !

CE Rolf Education ontwikkelt en produceert educatieve materialen. Naast de zorg voor de educatieve waarde van het product geven wij ook aandacht aan de gebruiksvriendelijkheid, de kwaliteit en de veiligheid van elk product. Producten met scherpere of kleinere onderdelen die bij oneigenlijk gebruik ingeslikt of tot verwondingen kunnen leiden worden door ons als niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar gelabeld en dienen altijd gebruikt te worden onder begeleiding van volwassenen. Bewaar de handleiding altijd bij het product zodat iedere gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de manier waarop het product gebruikt moet worden.

CE Rolf Education develops and produces educational material. In addition to giving the product educational value, we also focus on the user-friendliness, quality and safety of each product. Products with sharp or small parts which can be swallowed or possibly cause injury if not used properly are labelled by us as 'not suitable for children under 3 years' and must always be used under adult supervision. Always keep the manual can familiarise themselves with the manner in which the product must be used.

CE Rolf Education entwickelt und produziert Lehrmaterialien. Wir achten nicht nur auf den erzieherischen Wert, sondern auch auf die Benutzerfreundlichkeit, Qualität und Sicherheit jedes einzelnen Produkts. Produkte mit scharfen Kanten oder kleineren Teilen, die bei zweckfremdem Gebrauch verschluckt werden oder Verletzungen verursachen können, kennzeichnen wir als nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Verwahren

Sie die Anleitung immer zusammen mit dem Produkt, sodass sich jeder Benutzer über die geltenden Gebrauchsvorschriften informieren kann.

CE Rolf Education conçoit et fabrique du matériel éducatif. Outre le soin apporté à la valeur éducative du produit, nous nous attachons également à la facilité d'emploi, la qualité et la sécurité de chaque objet. Les produits comportant des pièces plus pointues ou plus petites qui peuvent être avalées ou causer des blessures en cas de mauvaise utilisation sont disqualifiés par Rolf Education pour les enfants de moins de 3 ans et doivent toujours être manipulés en la présence d'adultes. Veuillez toujours conserver le manuel du produit afin que chaque utilisateur puisse être informé de la manière de l'utiliser.

CE Rolf Education desarrolla y produce materiales educativos. Además de al valor educativo del producto, también prestamos atención a la facilidad de uso, la calidad y la seguridad de cada producto. Los productos con piezas afiladas o de tamaño reducido que, si se usan de forma indebida, pueden ser ingeridos o causar lesiones, los etiquetamos como no aptos para niños menos de tres años y siempre se tienen que usar bajo la supervisión de un adulto. Guarde el manual siempre junto al producto, para que todos los usuarios puedan consultar la forma en que se tiene que usar el producto.

CE Rolf Education sviluppa e produce materiali educativi. Oltre a curare il valore educativo del prodotto, siamo attenti alla facilità d'uso, alla qualità e alla sicurezza di ciascun prodotto. Apponiamo sui prodotti con componenti

affiliati o di piccole dimensioni, che in caso di uso improprio possono essere ingeriti o provocare ferite, un'etichetta che indica che tali prodotti non sono adatti per i bambini al di sotto di 3 anni di età e che devono essere utilizzati sotto la supervisione di un adulto. Conservare sempre il manuale nelle vicinanze del prodotto in modo che ciascun utente possa documentarsi su come utilizzare il prodotto.

CE A Rolf Education desenvolve e produz materiais educativos. Além da preocupação com o valor educativo do produto, destacamos também a usabilidade, a qualidade e a segurança de cada produto. Rotulamos produtos que possuem peças menores ou afiadas que devido ao uso impróprio podem ser engolidas ou causar lesões como sendo inadequados para crianças com menos de 3 anos e sempre devem ser utilizados sob supervisão de adultos. Sempre guarde o manual de instruções junto ao produto a fim de que cada usuário possa consultá-lo e se informar sobre o modo de utilização do produto.

Onderhoud van het materiaal:

De gebruikte materialen en de onderdelen van de materialen zijn nagenoeg onbreekbaar en gemakkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakproducten noch -middelen en wrijf het materiaal na het reinigen droog met een zachte doek.

Maintenance of the material:

The materials used and materials' parts are virtually unbreakable and easy to clean with a damp cloth. Do not use aggressive cleaning products and dry the material with a soft cloth after cleaning.

Pflege des Materials:

Die verwendeten Materialien und die Teile der Produkte sind nahezu unzerbrechlich und können einfach mit einem leicht angefeuchteten Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsprodukte oder -mittel und reiben Sie das Material nach dem Reinigen mit einem weichen Tuch trocken.

Entretien du matériel:

Le matériel et les pièces du matériel employés sont incassables ou presque et faciles à nettoyer à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de produits de nettoyage ni de détergents agressifs et, après avoir nettoyé l'objet en question, séchez-le en l'essuyant avec un chiffon doux.

Mantenimiento del material:

Los materiales usados y las piezas de los materiales son prácticamente irrompibles y fáciles de limpiar con un trapo ligeramente húmedo. No use productos ni agentes de limpieza agresivos y seque el material después de la limpieza con un trapo suave.

Manutenzione del materiale:

I materiali utilizzati e i componenti dei materiali sono praticamente infrangibili e sono facili da pulire con un panno leggermente inumidito. Non utilizzare prodotti o sostanze detergenti aggressivi e dopo la pulizia asciugare il materiale con un panno morbido.

Manutenção dos materiais:

Os materiais utilizados e os componentes dos materiais são praticamente indestrutíveis e facilmente limpos com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.

