



Rolf.

Originals

Telavonturen met Arthur
Counting adventures with Arthur
Zählabenteuer mit Arthur
Aventures de comptage avec Arthur



Rolf.

Originals

Pinguïn race met Arthur
Penguin race with Arthur
Pinguinrennen mit Arthur
Course de pingouins avec Arthur

Nederlands

Inhoud:

In een houten kist met deksel

- 1 spelbord
- 4 pionnen
- 2 dobbelstenen 1 – 6
- 1 symboolkaart
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

Rekenen

- Tellen t/m 6 (12)
- Opzeggen van de telrij t/m 6 (12)
- Structureren overzien van kleine hoeveelheden t/m 6
- Verkort tellen met twee dobbelstenen t/m 12
- Buurgetallen, de getallen voor en na een bepaald getal (bij doortellen met 2 dobbelstenen)
- Begrippen meer/minder/meeste/minste/evenveel/verder/voor(uit)/achter(uit)
- Erbij sommen

Doelgroep

Voor 2 – 4 kinderen * van 4 – 7 jaar

Spelregels

- Doel van het spel is om als eerste op ijsschots 30 of 50 te komen.
- Speel het spel met de allerjongste kinderen en met kinderen met een korte concentratie tot ijsschots 30. Daag geleidelijk aan uit om tot ijsschots 50 te spelen.
- Herkennen de kinderen de structuren van de dobbelsteen, speel het spel dan

met 2 dobbelstenen tot ijsschots 50

- Spreek van te voren af tot welke ijsschots gespeeld wordt en met hoeveel dobbelstenen.
- Alle spelers krijgen een pion. Het symboolkaartje ligt naast het bord op tafel
- De pionnen worden op de ijsschots met de pijl gezet, dit is het startpunt.
- Om de beurt gooien de spelers met één dobbelsteen. Wie het meeste gooit mag beginnen.
- Deze speler gooit opnieuw en loopt zoveel stappen op het spelbord als de stippen op de dobbelsteen.
- Komt een speler op een symbool, kijk dan op het symboolkaartje voor de opdracht.
 - een vis: gooi nog een keer met de dobbelsteen en loop zoveel stappen verder.
 - een ijskristal: loop 5 stappen verder
 - een pijl: loop 2 stappen vooruit of terug. De richting van de pijl geeft het lopen aan
 - een sneeuwbal: een beurt overslaan.
- Winnaar is de speler die als eerste op ijsschots 30 of 50 komt.

Observatiepunten en didactische aanwijzingen

- Speel tot ijsschots 50 als de kinderen verder willen spelen tijdens het spel tot ijsschots 30.
- Observeer het niveau van tellen tijdens het tellen van de stippen op de dobbelsteen en het verplaatsen van de

pion op het bord:

- Telt één voor één:
 - A-synchroon; tellen en handelen gaan niet tegelijk.
 - Synchroon; tellen en handelen gaan tegelijk.
 - Telt resultaatief; weet dat het laatste telgetal de totale hoeveelheid is.
Hoeft niet opnieuw te tellen op de vraag 'Hoeveel was het?'.
Herkent een structuur op de dobbelsteen. Welke structuren herkent het kind?
- Telt verkort:
 - Herkent de structuur op een dobbelsteen en telt de stippen op de tweede
 - dobbelsteen één- voor -één (5...6,7). Hiervoor moet het kind de buurgetallen kennen.
 - Voegt de hoeveelheden van beide dobbelsteen samen (5 en 2 is 7).
 - Telt met sprongen van bijvoorbeeld 2 en 5.
- Telt het kind met de pion één-voor-één de gegooide ogen van de dobbelsteen of kan het een kleine hoeveelheid vanaf een getal in één keer erbij doen? Bijvoorbeeld de pion staat op 5, er wordt 3 gegooid en weet ik moet naar 8. Tot welk getal gebied?
- Kan het kind als het op een tiental (10, 20, 30, 40) staat in één keer een hoeveelheid erbij doen? (10 erbij 4 → 14). Bij welke tientallen?
- Stel tijdens het spelen open (denk vragen: 'Wie staat voor?', 'Kun je nog winnen?', 'Wat moet je gooien

om te winnen?'; 'Kun je na de eerste keer gooien je pion ook direct op het bord zetten, zonder te tellen?' etc.

- Wat is het laagste wat je kunt gooien met 2 dobbelstenen en het hoogste?
- Speel in groep 3 met getalsdobbelstenen. De kinderen oefenen met de 2 dobbelstenen
- eenvoudige sommen t/m 12. Telt het kind handig op het speelbord?

Voor extra informatie over didactiek en de ontwikkeling van (structurend) tellen, kijk op onze website bij 'Telavonturen met Arthur'.

Veel plezier met 'Pinguïn race met Arthur'

Idee: Alette Lanting

Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents:

In a wooden box with a lid

- 1 game board
- 4 pawns
- 2 dice 1 – 6
- 1 symbol card
- instructions

Development objectives

Arithmetic

- Counting to 6 (12)
- Counting in sequence up to 6 (12)
- Understand structures of small sums up to 6
- Count with two dice up to 12
- Number sequences, the numbers before and after a certain number (counting with 2 dice)
- Terms more/less/most/least/equal/further/forward/back
- Adding up

Target group

For 2 – 4 children * aged 4 – 7

Rules of the game

- The purpose of the game is to be the first to reach ice floe 30 or 50.
- With young children and children with a short concentration span, play the game to ice floe 30. Gradually challenge them to play to ice floe 50.
- If the children recognise the structures of the dice, play the game with 2 dice to ice floe 50.
- Agree beforehand which ice floe you are aiming for and how many dice you

will use.

- All the players get one pawn. The symbol card is placed next to the board on the table.
- The pawns are placed on the ice floe with the arrow. This is the start.
- The players roll one dice in turn. The player who rolls the highest number goes first.
- This player rolls again and moves as many places on the board as the dots on the dice.
- If a player lands on a symbol, check the symbol card for the task.
 - a fish: roll the dice again and move forward the number of places shown.
 - an ice crystal: move forward 5 places.
 - an arrow: move 2 steps forward or back. The arrow points in the direction to go.
 - a snowball: miss a turn.
- The winner is the first player to reach ice floe 30 or 50.

Observation points and didactic directions

- Play on to ice floe 50 if the children want to play on during the game to ice floe 30.
- Observe the counting level when counting the dots on the dice and moving the pawn on the board:
 - Counts one by one:
 - A-synchronous: child does not count and move at the same

- time.
- Synchronous: child counts and moves at the same time.
- Resultative counting: knows that the last number is the total number. Does not need to count again when asked 'How many was it?'
- Recognises a structure on the dice. Which structures does the child recognise?
- Counts while already using some tricks:
 - Recognises the structure on a dice and counts the dots on the second
 - dice one by one (5...6,7). To do this, the child must know the numbers in sequence.
 - Adds the numbers of both dice together (5 and 2 is 7)
 - Counts with jumps of 2 and 5 for example.
- Does the child count the dots on the dice one by one or are they able to add a small number to another at once? For example, the pawn is on 5, the child throws 3 and knows that the pawn must move to 8. Up to which number area?
- If they are on a multiple of ten (10, 20, 30, 40), can they add another number at once? (10 plus 4 → 14). With which multiples of ten?
- During the game, ask open questions: 'Who is ahead?', 'Can you still win?', 'What do you need to roll to win?', 'After rolling your dice the first time, can you put the pawn on the board immediately,

without counting?', etc.

- What is the lowest number you can roll with 2 dice and the highest?
- In group 3, play with numbered dice. Using the 2 dice, the children practise easy sums up to 12. Does the child count easily on the game board?

For additional information on didactics and the development of (structuring) counting, check out our website at 'Counting Adventures with Arthur'.

Have fun with 'Penguin race with Arthur'

Idea: Alette Lanting

Subject: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt:

In einer Holzkiste mit Deckel

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel 1–6
- 1 Symbolkarte
- Anleitung

Entwicklungsziele

Rechnen

- Zählen bis 6 (12)
- Aufsagen der Zahlenreihe bis 6 (12)
- Strukturen in kleinen Mengen bis 6 erkennen
- Verkürzt zählen bis 12 mit zwei Würfeln
- Nachbarzahlen, die Zahlen vor und nach einer bestimmten Zahl (beim Addieren mit zwei Würfeln)
- Begriffe mehr/weniger/meiste/wenigste/gleich viel/weiter/vor/hinter/vorwärts/rückwärts
- Addition

Zielgruppe

Für 2 – 4 Kinder * 4 – 7 Jahre

Geltende Regeln

- Ziel des Spiels ist es, zuerst die Eisscholle Nr. 30 oder 50 zu erreichen.
- Mit den jüngsten Kindern und Kindern mit kurzer Konzentration empfiehlt sich das Spiel bis zur Eisscholle Nr. 30. Fordern Sie die Kinder langsam heraus, bis zur Eisscholle Nr. 50 zu spielen.
- Wenn die Kinder die Strukturen des Würfels erkennen, kann das Spiel mit zwei Würfeln bis zur Eisscholle Nr. 50 gespielt werden.

- Vereinbaren Sie vorab, bis zu welcher Eisscholle mit wie vielen Würfeln gespielt wird.
- Alle Spieler bekommen eine Spielfigur. Die Symbolkarte liegt neben dem Spielbrett auf dem Tisch.
- Die Spielfiguren werden auf die Eisscholle mit dem Pfeil gestellt, dies ist der Startpunkt.
- Die Spieler würfeln reihum mit einem Würfel. Wer die meisten Augen würfelt, darf beginnen.
- Dieser Spieler würfelt erneut und zieht seine Spielfigur so viele Felder auf dem Spielbrett vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat.
- Wenn ein Spieler auf einem Symbolfeld landet, muss der entsprechende Auftrag auf der Symbolkarte ausgeführt werden.
 - Fisch: Der Spieler darf noch einmal würfeln und seine Spielfigur ebenso viele Felder vorwärts ziehen.
 - Eiskristall: Der Spieler darf seine Spielfigur 5 Felder vorwärts ziehen.
 - Pfeil: Der Spieler darf seine Spielfigur 2 Felder vorwärts oder rückwärts ziehen, je nachdem, in welche Richtung der Pfeil zeigt.
 - Schneeball: Der Spieler muss eine Runde aussetzen.
- Sieger ist der Spieler, der zuerst die Eisscholle Nr. 30 oder 50 erreicht.

Zu beobachtende Aspekte und didaktische Anweisungen

- Spielen Sie bis zur Eisscholle Nr. 50, wenn die Kinder beim Spiel bis Nr. 30

angeben, weiterspielen zu wollen.

- Beobachten Sie, wie die Kinder die gewürfelten Augen und die Felder beim Ziehen der Spielfigur zählen:
 - Zählt in Einserschritten:
 - Asynchron, kein gleichzeitiges Zählen und Handeln.
 - Synchron: gleichzeitiges Zählen und Handeln.
 - Ergebnisorientiert: weiß, dass die zuletzt gezählte Zahl die Gesamtsumme ist. Braucht auf die Frage „Wie viele Augen waren es?“ nicht erneut zu zählen.
 - Erkennt eine Struktur auf dem Würfel. Welche Strukturen erkennt das Kind?
 - Zählt verkürzt:
 - Erkennt die Struktur auf dem Würfel und zählt die Augen auf dem zweiten Würfel in Einserschritten (5 ... 6, 7). Hierzu muss das Kind die Nachbarzahlen kennen.
 - Zählt die Augen beider Würfel zusammen (5 und 2 sind 7).
 - Zählt in Sprüngen, beispielsweise von 2 oder 5.
 - Zählt das Kind mit der Spielfigur in Einserschritten die gewürfelten Augen ab oder kann es eine kleine Zahl in einem Mal ziehen? Weiß es also, wenn die Spielfigur beispielsweise auf 5 steht und eine 3 gewürfelt wird, dass die Spielfigur auf 8 gezogen werden kann? Bis zu welchem Zahlenbereich?
 - Kann das Kind, wenn es auf einer Zehnerzahl steht (10, 20, 30, 40) in einem Mal eine gewürfelte Augenzahl weiterziehen?

(Feld 10, 4 Augen → auf 14)

Bei welchen Zehnerzahlen?

- Stellen Sie während des Spiels offene (Denk-)Fragen: Wer führt? Kannst du noch gewinnen? Was musst du tun, um zu gewinnen? Kannst du nach dem ersten Wurf deine Spielfigur gleich auf das richtige Feld auf dem Spielbrett stellen, ohne die Felder einzeln abzuzählen? usw.
- Welche Augenzahl ist die niedrigste und die höchste, die mit zwei Würfeln gewürfelt werden kann?
- Spielen Sie mit Kindern im Alter von ca. 7 Jahren mit Zahlenwürfeln. Die Kinder üben mit den beiden Würfeln einfache Additionen bis 12. Zählt das Kind auf dem Spielbrett auf praktische Weise?

Weitere Informationen über die Didaktik des Rechnens und die Entwicklung des (strukturierenden) Zählens finden Sie auf unserer Website unter „Zählabenteuer mit Arthur“.

Viel Spaß mit dem 'Pinguinrennen mit Arthur'

Idee: Alette Lanting

Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu:

Dans une boîte en bois avec couvercle

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 2 dés de 1 à 6
- 1 carte de symboles/instructions

Objectifs de développement

Calculer

- Compter jusqu'à 6 (12)
- Réciter la série numérique jusqu'à 6 (12)
- Revoir la structuration des petits chiffres jusqu'à 6
- Calculer de manière globale avec deux dés jusqu'à 12
- Nombres voisins, les nombres avant et après un certain nombre (en continuant à compter avec 2 dés)
- Concepts plus/moins/le plus/le moins/autant/plus loin/(vers l')avant/(vers l')arrière
- Additionner

Groupe cible

Pour 2 à 4 enfants * à partir de 4 à 7 ans

Règles du jeu

- Le but du jeu est d'être le premier à atteindre la banque 30 ou 50.
- Jouez au jeu jusqu'à 30 avec les plus jeunes enfants et avec les enfants ayant une capacité de concentration limitée. Augmentez progressivement le défi de jouer jusqu'à la banque 50.
- Si les enfants reconnaissent les structures du dé, jouez le jeu avec 2 dés jusqu'à la banque 50.

- Convenez à l'avance de la banque à atteindre et du nombre de dés.
- Tous les joueurs reçoivent un pion. La carte de symboles se trouve à côté du plateau sur la table.
- Les pions sont placés sur la banque avec la flèche, c'est le point de départ.
- Les joueurs lancent un dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer.
- Ce joueur lance à nouveau le dé et avance d'autant de cases sur le plateau que de points sur le dé.
- Si un joueur atterrit sur un symbole, regardez la carte de symboles pour connaître l'action à effectuer.
 - un poisson : relance le dé et avance du nombre de cases indiqué.
 - un cristal de glace : avance de 5 cases.
 - une flèche : avance ou recule de 2 cases. La direction de la flèche indique le sens
 - une boule de neige : passe un tour.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la banque 30 ou 50.

Points d'observation et instructions didactiques

- Poursuivez jusqu'à la banque 50 si les enfants veulent continuer à jouer pendant le jeu jusqu'à 30.
- Observez le niveau de comptage pendant le comptage des points sur le dé et du déplacement du pion sur le plateau :
 - Comptez un par un :
 - Asynchrone : le comptage et

l'action ne se font pas en même temps.

- Synchrone : le comptage et l'action se font en même temps.
- Compte pour obtenir le nombre total : sait que le dernier nombre compté est le nombre total. Pas besoin de compter à nouveau à la question « C'était combien ? ».
- Reconnaît une structure sur le dé. Quelles sont les structures que l'enfant reconnaît ?
- Compte de manière plus globale, plus seulement un par un :
 - Reconnaît la structure sur un dé et compte les points sur le second dé l'un après l'autre (5... 6, 7). Pour cela, l'enfant doit connaître les nombres voisins.
 - Additionne les chiffres des deux dés (5 et 2 = 7).
 - Compte avec des sauts de 2 et 5 par exemple.
- un petit nombre à partir d'un chiffre en une fois ? Par exemple, le pion est sur 5, il obtient un 3 avec le dé et il sait qu'il doit aller sur la case 8. Jusqu'à quelle zone de nombres ?
- Si l'enfant arrive sur une dizaine (10, 20, 30, 40), peut-il ajouter un nombre en une fois ? ($10 + 4 \rightarrow 14$). Pour quelles dizaines ?
- Pendant le jeu, posez des questions (de réflexion) ouvertes : « Qui est devant ? », « Peux-tu encore gagner ? », « Que dois-tu obtenir avec le dé pour gagner ? », « Peux-tu aussi mettre ton pion directement sur le plateau après le premier lancer de dé, sans compter ? », etc.
- Quel est le nombre le plus faible que

tu peux obtenir avec 2 dés et le plus élevé ?

- Avec des enfants de 6-7 ans, jouez avec des dés chiffrés. Les enfants s'exercent avec les 2 dés à faire des additions simples jusqu'à 12. L'enfant compte-t-il facilement sur le plateau de jeu ?

Pour plus d'informations sur la didactique de l'arithmétique et le développement du comptage (structuration), venez vite découvrir «Counting adventures with Arthur» sur notre site web !

Amusez bien avec 'Course de pingouins avec Arthur'

Idée : Alette Lanting

Conception : Magda Jacobs



Rolf.

Originals

Rondreis met Arthur **Journey with Arthur** **Rundreise mit Arthur** **Périple avec Arthur**

Nederlands

Inhoud:

In een houten kist met deksel

- 1 spelbord
- 4 pionnen
- 1 dobbelsteen met de stippen 1 – 3
- 6 sets structuurkaarten:
 - 11 kaarten met vingerbeelden 0–10
 - 10 kaarten met eierdoospatronen 1–10
 - 12 kaarten met dobbelsteenpatronen 1–12
 - 20 kaarten met turfbeelden 1–20
 - 20 kaarten met rekenrekstructuur 1–20
 - 21 kaarten met getallen 0–20
- 6 jokerkaarten met pinguïns
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenontwikkeling
 - Opzeggen van de telrij
 - Tellen tot en met 10 (20)
 - Structureren
 - Buurgetallen, de getallen voor en na een bepaald getal
 - Ordenen en lokaliseren
 - Begrippen meer/minder/meeste/minste/evenveel
- Sociaal – emotionele ontwikkeling
- Executieve functies
- Taalontwikkeling

Doelgroep

- Vanaf 5 jaar

- Voor 2 – 3 kinderen, voor de telrij tot en met 10 of 20
- Voor 4 kinderen alleen voor de telrij tot en met 10 of 12

Doel van het spel

Maak een zo compleet mogelijke telrij van 1–10, 10–20, 5–15 of 1–20

Vorbereiding:

- Kies 3 sets structuurkaarten (2 sets voor 2 spelers) passend bij het getalgebied waarin wordt gespeeld.
- Schud de structuurkaarten goed door elkaar.
- Leg de jokerkaarten midden op het spelbord.
- Zet alle pionnen op de pijl met de pinguïn.
- Bepaal welke telrij je gaat maken 1–10, 10–20, 5–15 of 1–20
- Geef elke speler 5 kaarten (als je kiest voor het spel met de telrij tot en met 10)
- Geef elke speler 7 kaarten (als je kiest voor het spel met de telrij tot en met 20)
- Leg de overgebleven kaarten op een stapel naast het spelbord.
- Elke speler kiest uit zijn gekregen kaarten een structuur om de telrij mee te maken Dit is de structuur waar de speler de meeste kaarten van heeft. Elke speler maakt de telrij met een andere structuur.

Zijn er twee spelers die evenveel kaarten met dezelfde structuur of structuren

hebben, gooi dan met de dobbelsteen en de speler met de hoogste worp, kiest de structuur.

- De spelers leggen de kaarten voor de telrij open en op volgorde voor zich neer en leggen daaronder de overige kaarten.

Het spel

- De speler die de minste kaarten van de telrij heeft liggen mag beginnen. Deze gooit met de dobbelsteen en zet zoveel stappen op het bord als aangegeven door de dobbelsteen.
- De cirkels op het spelbord staan voor 4 verschillende opdrachten:
 - neem een structuurkaart
 - neem een jokerkaart
 - kaarten afleggen
 - kaarten wisselen

Het spel stopt als de kaarten van de stapel op zijn of als een speler de telrij compleet heeft.

Betekenis van de opdrachten in de cirkels:

Structuurkaart nemen



- Neem een structuurkaart van de stapel en leg deze onder je telrij.
- Deze kaart mag je pas aan je telrij toevoegen als iemand op de cirkel met 'kaarten afleggen' komt.

Kaarten wisselen (draaiende pijlen)



- je mag één van je eigen kaarten ruilen met een kaart van een andere speler. Je mag kiezen bij welke speler en voor welke kaart je wilt ruilen. Deze speler moet de gevraagde kaart geven. De geruilde kaart leg je direct in je telrij. Je mag geen kaart vragen uit de telrij van de andere spelers.
- Ontvangt de speler waarmee geruild is een kaart die past in zijn of haar telrij dan mag de kaart pas in de telrij gelegd worden als iemand op de 'kaarten afleggen' komt.

Jokerkaart



- Neem een jokerkaart en leg deze bij je kaarten onder je telrij.
- Komt een speler op de cirkel met 'kaarten afleggen' dan mogen alle spelers hun jokerkaart gebruiken om een extra kaart te pakken, een kaart te ruilen met een andere speler of te bewaren tot het einde van het spel.

Kaarten afleggen



- Komt een speler op 'kaarten afleggen' dan vullen de spelers hun telrij verder aan met de passende structuurkaarten, die onder hun telrij liggen.
- Ook de jokerkaart mag nu worden ingezet. Je mag of een nieuwe structuurkaart pakken of een kaart

wisselen of de joker bewaren tot het einde van het spel.

- Leg de jokerkaart weer in het midden van het spelbord als hij is ingezet.

Ga verder met het spel tot de structuurkaarten van de stapel op zijn of een speler zijn telrij compleet heeft. In het laatste geval is die speler de winnaar.

Dan mogen de spelers:

1. alle kaarten die nog onderaan hun telrij liggen in de telrij leggen.
2. die nog een jokerkaart hebben met de dobbelsteen gooien. Ze mogen net zoveel kaarten bij de andere spelers (niet uit de telrij) wegnemen als de gegooide worp. De kaarten worden direct aan de telrij toegevoegd.

Dit moment is een gamechanger want hierdoor kan een andere speler nog verrassend winnen.

De winnaar is de speler met de meeste kaarten in de telrij.

Zijn er meerdere spelers met evenveel kaarten dan is de speler met de meest opeenvolgende kaarten (4-5-6-7) de winnaar.

Observatiepunten en didactische aanwijzingen

- De spelers zullen in het begin in hoofdzaak gericht zijn op hun eigen spel en telrij. Wordt het spel vaker gespeeld en stelt de leerkracht vragen om de kinderen aan het denken te zetten, dan gaan de spelers zich steeds meer richten op het spel van de andere spelers. En wordt het spel steeds tactischer gespeeld. Vooral het ruilen biedt veel mogelijkheden tot denken en redeneren.
- Met welke speler ruil je het beste een

kaart als beide andere spelers kaarten hebben die passen in je telrij? En welke kaart geeft de speler die ruilt, een kaart die past in de telrij van de andere speler of juist niet? Kan de speler zijn keuze verwoorden?

- De speler waarmee geruild wordt heeft meerdere kaarten van de structuur van de telrij van de speler die mag ruilen. Wordt er een kaart gevraagd, die aansluit bij de kaarten die al in de telrij liggen, bijvoorbeeld '7' bij '8-9'? Waarom kiest de speler deze kaart?
- Hoe en wanneer wordt de joker ingezet? Wordt de joker na afloop van het spel tactisch ingezet? Bij welke speler(s) wordt een kaart gepakt? Kan de speler zijn handelingen beredeneren?
- Vraag tijdens en /of na afloop van het spelen eens naar een paar buurgetallen.
- Vraag eventueel na afloop van het spel aan de spelers welke kaarten er liggen en /of ontbreken.
- Speel het spel 1-20 op de grond.
- Verander op het eind van het spel de spelregel 'Inzetten van de jokers' door eerst de jokers in te zetten en daarna mogen de spelers de kaarten in de telrij leggen. Dit vergt tactisch denken en redeneren.

Voor extra informatie over didactiek en de ontwikkeling van (structurend) tellen, kijk op onze website bij 'Telavonturen met Arthur'.

Veel plezier met 'Rondreis met Arthur'

Idee: Alette Lanting

Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents:

In a wooden box with a lid

- 1 game board
- 4 pawns
- 1 dice with the dots 1 – 3
- 6 sets of sequence cards
 - 11 cards with finger pictures 0–10
 - 10 cards with egg box patterns 1–10
 - 12 cards with dice patterns 1–12
 - 20 cards with tally pictures 1–20
 - 20 cards with counting frame structure 1–20
 - 21 cards with numbers 0–20
- 6 joker cards with penguins
- instructions

Development objectives

- Arithmetic development
 - Counting in sequence
 - Counting up to 10 (20)
 - Ordering
 - Number sequences, the numbers before and after a certain number
 - Sorting and classifying
 - Terms more/less/most/least/equal
- Social emotional development
- Executive functions
- Language development

Target group

- Ages 5 and over
- For 2 – 3 children, for the sequence up to 10 or 20

- For 4 children, for the sequence up to 10 or 12

Object of the game

Try and complete the sequence from 1–10, 10–20, 5–15 or 1–20

Preparation

- Choose 3 sets of sequence cards (2 sets for 2 players) suitable for the number sequence being used.
- Shuffle the cards well.
- Place the joker cards in the middle of the board.
- Place all the pawns on the arrow with the penguin.
- Decide which sequence you are going to make 1–10, 10–20, 5–15 or 1–20
- Give each player 5 cards (if you are playing the game with the sequence up to 10)
- Give each player 7 cards (if you are playing the game with the sequence up to 20)
- Place the remaining cards on a pile next to the board.
- Each player chooses an order from their cards to make a sequence
- This is the order for which the player has the most cards. Each player makes the sequence with a different order.
- If two players have the same number of cards with the same order or orders, they throw the dice. The player with the highest throw chooses the order.
- The players place the cards for the sequence face up and in order and place the other cards underneath.

The game

- The player with the fewest cards in the sequence may begin. They throw the dice and move the number of steps shown by the dice.
- The circles on the board represent 4 different tasks:
 - take a sequence card
 - take a joker card
 - put down cards
 - swap cards

The game ends when the cards on the pile are finished or when a player completes the sequence.

Meaning of the tasks in the circles

Take a sequence card:



- Take a sequence card from the pile and place it underneath your sequence.
- You may only add this card to your sequence if someone lands on the circle with 'put down cards'.

Swap cards: (rotating arrows)



- You may swap one of your own cards with another player's card. You may choose which player you want to swap with and which card. This player must hand over the requested card. You immediately place this card in your sequence. You may not ask for a card from the sequence of the other players.

- If the player who has handed over a card receives a card that fits into their sequence, they may only place it in the sequence if someone lands on 'put down cards'.

Joker card



- Take a joker card from the pile and place it underneath your sequence.
- If a player lands on the circle with 'put down cards', all the players may use their joker card to take an extra card, swap a card with another player or keep it until the end of the game.

Put down cards



- If a player lands on 'put down cards', the players fill their sequence with the appropriate cards which are underneath their sequence.
- The joker card may now also be used. You may either take a new sequence card or swap a card or keep the joker until the end of the game.
- Place the joker card back in the middle of the board when it has been used.

Continue the game until the sequence cards on the pile are finished or when a player completes their sequence. In the last case, that player is the winner.

The players may then:

1. place all the cards underneath their sequence in the sequence.
2. throw the dice if they have a joker

card. They may take as many cards from the other players (not from their sequence) as the number thrown. The cards are then added directly to the sequence.

This moment is a game changer because it is now possible for another player to win unexpectedly.

The player with the most cards in the sequence is the winner.

If there are several players with the same number of cards, the player with the most cards in sequence (4-5-6-7) is the winner.

Observation points and didactic directions

- The players will initially focus on their own game and sequence. If the game is played more often and the teacher asks the children questions which encourage them to think, the players will increasingly start to focus on the other players. The game will then become more tactical. Swapping cards is particularly useful for getting the children to think and reason.
- Which player would be best to swap a card with if both other players have cards which fit into your sequence? And which card will that player swap, a card that fits into the sequence of the other player or not? Can the player explain their choice?
- The player who gets their card swapped has several cards from the sequence of the player who is doing the swapping. Are they being asked for a card which fits the cards that are already in the sequence, for example '7' with '8-9'? Why does the player choose this card?
- How and when is the joker used? Will the joker be used tactically at the end of the game? Which player(s) will they take a card from? Can the player give reasons for their actions?
- Ask during and/or at the end of the game for a few sequence numbers.
- At the end of the game, perhaps ask the players which cards are there and/or missing.
- Play the 1-20 game on the ground.
- At the end of the game, change the rule 'Use the jokers' by using the jokers first and then letting the players put the cards in sequence. This requires tactical thinking and reasoning.

For additional information on didactics and the development of (structuring) counting, check out our website at 'Counting Adventures with Arthur'.

Have fun with 'Journey with Arthur'

Idea: Alette Lanting

Subject: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt:

In einer Holzkiste mit Deckel

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel mit 1–3 Augen
- 6 Strukturkartensets:
 - 11 Karten mit Fingerabbildungen 0–10
 - 10 Karten mit Eierkartons 1–10
 - 12 Karten mit Würfeln 1–12
 - 20 Karten mit Strichlisten 1–20
 - 20 Karten mit Abakusstruktur 1–20
 - 21 Karten mit Zahlen 0–20
- 6 Jokerkarten mit Pinguinen
- Anleitung

Entwicklungsziele

- Entwicklung des Rechnens
 - Aufzählen der Zahlenreihe
 - Bis 10 (20) zählen
 - Strukturieren
 - Nachbarzahlen, die Zahlen vor und nach einer bestimmten Zahl nennen
 - Ordnen und lokalisieren
 - Begriffe mehr/weniger/meiste/wenigste/gleich viel
- Sozial-emotionale Entwicklung
- Ausführen von Aufträgen
- Sprachentwicklung

Zielgruppe

- Ab 5 Jahren
- Für 2–3 Kinder mit Zahlenreihe bis 10

oder 20

- Für 4 Kinder mit Zahlenreihe bis 10 oder 12

Ziel des Spiels

Bildung möglichst vollständiger Zahlenreihen von 1–10, 10–20, 5–15 oder 1–20

Vorbereitung:

- Strukturkartensets (bei 2 Spielern: 2 Sets) auswählen, die zum Zahlenbereich passen, in dem gespielt wird.
- Strukturkarten gut mischen.
- Die Jokerkarten in die Mitte des Spielbretts legen.
- Alle Spielfiguren auf den Pfeil mit dem Pinguin stellen.
- Zahlenreihe auswählen, in der gespielt werden soll: 1–10, 10–20, 5–15 oder 1–20.
- Jeder Spieler bekommt 5 Karten (beim Spiel mit der Zahlenreihe bis 10).
- Jeder Spieler bekommt 7 Karten (beim Spiel mit der Zahlenreihe bis 20).
- Die übrigen Karten werden auf einem Stapel neben dem Spielbrett abgelegt.
- Jeder Spieler wählt anhand seiner Karten eine Struktur aus, in der er die Zahlenreihe bilden will; dies ist die Struktur, von der er die meisten Karten besitzt. Jeder Spieler bildet die Zahlenreihe nach einer anderen Struktur.
Wenn zwei Spieler gleich viele Karten für dieselbe(n) Struktur(en) haben, würfeln beide; wer die meisten Augen hat, darf seine Struktur bestimmen.
- Die Spieler legen die Karten für die Zahlenreihe offen und in der richtigen

Reihenfolge vor sich auf den Tisch; darunter legen sie die anderen Karten ab.

Das Spiel

- Der Spieler, dessen Zahlenreihe aus den wenigsten Karten besteht, darf anfangen. Er würfelt und zieht seine Spielfigur auf dem Spielbrett so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat.
- Die Kreisfelder auf dem Spielbrett stehen für 4 verschiedene Aufträge:
 - Ziehe eine Strukturkarte
 - Ziehe eine Jokerkarte
 - Karten ablegen
 - Karten tauschen

Das Spiel ist beendet, wenn der Kartenstapel leer ist oder wenn ein Spieler seine Zahlenreihe vervollständigt hat.

Bedeutung der Aufträge in den Kreisfeldern

Ziehe eine Strukturkarte



- Der Spieler nimmt eine Strukturkarte vom Stapel und legt sie unter seine Zahlenreihe.
- Diese Karte darf erst in die Zahlenreihe eingefügt werden, wenn jemand auf ein Kreisfeld mit dem Auftrag „Karten ablegen“ kommt.

Karten tauschen (Pfeile in Kreisform)



- Der Spieler darf eine seiner eigenen Karten gegen eine Karte eines anderen Spielers tauschen. Der Spieler darf selbst entscheiden, mit welchem Mitspieler er welche Karte tauschen will. Der Mitspieler muss die verlangte Karte herausgeben. Die eingetauschte Karte darf sofort in die Zahlenreihe eingefügt werden. Es darf keine Karte verlangt werden, die schon in einer Zahlenreihe abgelegt wurde.
- Wenn der Mitspieler, mit dem eine Karte getauscht wurde, eine Karte erhält, die in seine eigene Zahlenreihe passt, darf er die Karte erst in der Zahlenreihe ablegen, wenn jemand auf das Kreisfeld „Karten ablegen“ kommt.

Ziehe eine Jokerkarte



- Der Spieler nimmt eine Jokerkarte und legt sie unter seine Zahlenreihe.
- Wenn ein Spieler auf das Kreisfeld „Karten ablegen“ kommt, dürfen alle Spieler ihre Jokerkarten benutzen, um eine zusätzliche Karte zu ziehen oder eine Karte mit einem anderen Spieler zu tauschen; sie können die Jokerkarte aber auch bis zum Ende des Spiels behalten.

Karten ablegen



- Wenn ein Spieler auf das Feld „Karten ablegen“ kommt, dann ergänzen die

Spieler ihre Zahlenreihe weiter um die passenden Strukturkarten, die unter ihrer Zahlenreihe liegen.

- Auch Jokerkarten dürfen jetzt verwendet werden, entweder um eine neue Strukturkarte zu ziehen, oder um eine Karte mit einem anderen Spieler zu tauschen. Die Jokerkarte kann aber auch bis zum Ende des Spiels behalten werden.
- Wenn eine Jokerkarte verwendet wurde, muss sie wieder in die Mitte des Spielbretts zurückgelegt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn der Kartenstapel leer ist oder wenn ein Spieler seine Zahlenreihe vervollständigt hat. Dieser Spieler ist dann der Gewinner. Die Spieler dürfen dann:

1. alle Karten, die noch unter ihrer Zahlenreihe liegen, in die Zahlenreihe einfügen.
2. würfeln, wenn sie noch eine Jokerkarte haben. Dann dürfen sie bei den anderen Spielern so viele Karten (jedoch nicht aus einer Zahlenreihe) wegnehmen, wie sie Augen gewürfelt haben. Die Karten dürfen sofort in die eigene Zahlenreihe eingefügt werden.

Dieser Moment kann entscheidend sein, denn auf diese Weise kann überraschend doch noch ein anderer Spieler gewinnen! Gewinner ist schließlich der Spieler, dessen Zahlenreihe nach dieser Runde die meisten Karten enthält.

Wenn mehrere Spieler dieselbe Zahl von Karten haben, gewinnt derjenige, der die meisten aufeinanderfolgenden Karten (z. B. 4-5-6-7) hat.

Zu beobachtende Aspekte und didaktische Anweisungen

- Die Spieler werden zu Beginn hauptsächlich mit ihrem eigenen Spiel und ihrer eigenen Zahlenreihe beschäftigt sein. Wenn das Spiel mehrmals gespielt wurde und die Lehrkraft die Kinder zum Nachdenken anregt, werden sie jedoch immer mehr auch auf die Karten ihrer Mitspieler achten. Dadurch fangen sie an, taktischer zu spielen. Vor allem die Tauschrunden bieten gute Möglichkeiten zum Nachdenken:
- Mit welchem Mitspieler sollte am besten getauscht werden, wenn alle beide Karten besitzen, die in die eigene Zahlenreihe passen? Und welche Karte wird abgegeben – eine, die in die Zahlenreihe des anderen passt, oder gerade nicht? Kann der Spieler erklären, warum er eine bestimmte Entscheidung getroffen hat?
- Und wenn der Mitspieler, mit dem getauscht wird, mehrere Karten besitzt, die in die eigene Zahlenreihe passen? Wird dann eine Karte verlangt, die an die schon in der Zahlenreihe liegenden Karten anschließt, z. B. die 7, wenn 8 und 9 schon vorhanden sind? Warum entscheidet sich der Spieler für diese Karte?
- Wie und wann wird der Joker eingesetzt? Wird der Joker am Ende des Spiels taktisch verwendet? Von welchem Spieler wird eine Karte verlangt? Kann der Spieler seine Entscheidungen begründen?
- Während des Spiels und/oder danach können die Spieler gebeten werden, einige Nachbarzahlen zu nennen.

- Sie können am Ende des Spiels auch aufgefordert werden anzugeben, welche Karten bereits abgelegt wurden oder noch fehlen.
- Das Spiel von 1–20 kann auch auf dem Boden gespielt werden.
- Am Ende des Spiels kann die Regel für den Einsatz des Jokers so geändert werden, dass zuerst die Joker eingesetzt werden müssen und erst danach die Karten in die Zahlenreihe eingefügt werden dürfen. Das erfordert taktisches Nachdenken und Argumentieren.

Weitere Informationen über die Didaktik des Rechnens und die Entwicklung des (strukturierenden) Zählens finden Sie auf unserer Website unter „Zählabenteuer mit Arthur“.

Viel Spaß mit dem 'Rundreise mit Arthur'

Idee: Alette Lanting

Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu:

Dans une boîte en bois avec couvercle

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 dé avec les points 1 – 3
- 6 ensembles de cartes de structure
 - 11 cartes avec illustrations de doigts 0–10
 - 10 cartes avec illustrations de boîte à œufs 1–10
 - 12 cartes avec illustrations de dés 1–12
 - 20 cartes avec bâtons 1–20
 - 20 cartes avec structure de calcul 1–20
 - 21 cartes avec nombres 0–20
- 6 jokers avec pingouins
- 1 carte de symboles/instructions

Objectifs de développement

- Développement du calcul
 - Réciter la suite numérique
 - Compter jusqu'à 10 (20)
 - Structurer
 - Nombres voisins, les nombres avant et après un certain nombre
 - Ordonner et localiser
 - Concepts plus/moins/le plus/le moins/autant
- Développement socio-émotionnel
- Fonctions exécutives
- Développement linguistique

Groupe cible

- À partir de 5 ans

- Pour 2–3 enfants, pour le comptage jusqu'à 10 ou 20
- Pour 4 enfants, uniquement pour le comptage jusqu'à 10 ou 12

But du jeu

Comptez de la manière la plus complète de 1 à 10, de 10 à 20, de 5 à 15 ou de 1 à 20.

Préparation

- Choisissez 3 ensembles de cartes de structure (2 ensembles pour 2 joueurs) correspondant à la suite de nombres choisie pour le jeu.
 - Mélangez bien les cartes de structure.
 - Placez les jokers au milieu du plateau de jeu.
 - Placez tous les pions sur la flèche avec le pingouin.
 - Décidez sur quelle suite numérique porte le jeu : 1–10, 10–20, 5–15 ou 1–20.
 - Donnez 5 cartes à chaque joueur (si vous choisissez le jeu avec la suite numérique jusqu'à 10).
 - Donnez 7 cartes à chaque joueur (si vous choisissez le jeu avec la suite numérique jusqu'à 20).
 - Placez les cartes restantes sur une pile à côté du plateau de jeu.
 - Chaque joueur choisit une structure parmi les cartes qu'il a reçues, afin de constituer la suite numérique. C'est la structure dont il a le plus de cartes. Chaque joueur compose la suite numérique avec une structure différente.
- Si deux joueurs ont le même nombre de

cartes avec la ou les mêmes structures, lancez les dés et le joueur obtenant le plus score le plus élevé choisit la structure.

- Les joueurs déposent les cartes pour la suite numérique, face vers le haut et dans l'ordre, devant eux et posent les autres cartes en dessous.

Le jeu

- Le joueur qui a déposé le moins de cartes de la suite numérique peut commencer. Il lance le dé et avance d'autant de cases sur le plateau que le nombre indiqué par le dé.
- Les cercles sur le plateau de jeu représentent 4 actions différentes :
 - prendre une carte de structure
 - prendre un joker
 - placer des cartes
 - échanger des cartes

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile ou lorsqu'un joueur a terminé la suite numérique.

Signification des actions dans les cercles

Prendre une carte de structure



- Prenez une carte de structure de la pile et placez-la dans votre suite numérique.
- Vous ne pouvez ajouter cette carte à votre suite numérique que si quelqu'un arrive sur le cercle « placer des cartes ».

Échanger des cartes (flèches tournantes)



- Vous pouvez échanger une de vos propres cartes avec une carte d'un autre joueur. Vous pouvez choisir avec quel joueur et pour quelle carte vous voulez faire un échange. Ce joueur doit donner la carte demandée. Vous placez directement la carte échangée dans votre suite numérique. Vous ne pouvez pas demander une carte de la suite numérique des autres joueurs.
- Si le joueur avec lequel l'échange est effectué reçoit une carte qui correspond à sa suite numérique, il ne peut placer la carte dans sa suite numérique que quand quelqu'un arrive sur un cercle « placer des cartes ».

Prendre un joker



- Prenez un joker et placez-le avec vos cartes sous votre suite numérique.
- Quand un joueur arrive sur le cercle « placer des cartes », tous les joueurs peuvent utiliser leur joker pour prendre une carte supplémentaire, échanger une carte avec un autre joueur ou le garder jusqu'à la fin de la partie.

Placer des cartes



- Lorsqu'un joueur arrive sur un cercle « Placer des cartes », les joueurs complètent leur suite numérique avec les cartes de structure correspondantes, qui sont en dessous de leur suite numérique.
- Le joker peut aussi maintenant être utilisé. Vous pouvez alors prendre une nouvelle carte de structure, échanger une carte ou garder le joker jusqu'à la fin du jeu.
- Reposez le joker au milieu du plateau de jeu quand il a été utilisé.

Continuez le jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes de structure dans la pile ou qu'un joueur ait complété sa suite numérique. Dans ce dernier cas, ce joueur est le gagnant.

Les joueurs peuvent alors :

1. placer toutes les cartes qui sont encore sous leur suite numérique dans la suite numérique.
2. lancer le dé s'ils ont encore un joker. Ils peuvent prendre autant de cartes des autres joueurs (pas de la suite numérique) que le nombre de points du dé. Les cartes sont ajoutées directement à la suite numérique.

Ce moment est décisif, car un autre joueur peut encore gagner par surprise. Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes dans sa suite numérique.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, le joueur qui a le plus de cartes consécutives (4-5-6-7) est le gagnant.

Points d'observation et instructions didactiques

- Les joueurs se concentreront d'abord principalement sur leur propre jeu et

leur suite numérique. Si le jeu est joué plus souvent et que l'enseignant pose des questions pour faire réfléchir les enfants, les joueurs se concentreront de plus en plus sur le jeu des autres joueurs. Le jeu devient alors de plus en plus tactique. L'échange offre notamment de nombreuses possibilités de réflexion et de raisonnement.

- Avec quel joueur vaut-il mieux échanger une carte si les deux autres joueurs ont des cartes qui correspondent à votre suite numérique ? Et quelle carte donne le joueur qui échange, une carte qui correspond à la suite numérique de l'autre joueur ou non ? Le joueur peut-il formuler son choix ?
- Le joueur avec lequel un échange est effectué possède plusieurs cartes de la structure de la suite numérique du joueur qui peut échanger. La carte demandée correspond-elle à celles qui se trouvent déjà dans la suite numérique, par exemple « 7 » pour « 8-9 » ? Pourquoi le joueur choisit-il cette carte ?
- Comment et quand le joker est-il utilisé ? Le joker est-il utilisé tactiquement à la fin du jeu ? Chez quel(s) joueur(s) une carte est prise ? Le joueur peut-il raisonner ses actions ?
- Pendant et/ou après le jeu, demandez quelques nombres voisins.
- Après le jeu, demandez éventuellement aux joueurs quelles cartes sont visibles et/ou manquent.
- Jouez le jeu 1-20 au sol.
- À la fin du jeu, modifiez la règle « Utiliser les jokers » en utilisant d'abord les jokers et les joueurs peuvent ensuite placer les cartes dans leur suite numérique.

Cela nécessite une réflexion et un raisonnement tactiques.

Pour plus d'informations sur la didactique de l'arithmétique et le développement du comptage (structuration), venez vite découvrir "Counting adventures with Arthur" sur notre site web !

Amusez bien avec 'Périple avec Arthur'

Idée : Alette Lanting

Conception : Magda Jacobs

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 scherpe 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 with the product so that every user 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.

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.

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.

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.



Rolf.

Mercuriusweg 14 4051 CV Ochten Nederland www.rolfeducation.com www.derolfgroep.nl



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen.

Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile.