



Rolf.

Jungle view

Dschungelblick

Les animaux de la jungle dans l'ordre

Nederlands

Inhoud

- Een houten spelbord (29,5 cm x 29,5 cm) met:
Aan de ene kant een opbergmogelijkheid voor de 7 dieren: olifant, giraf, zebra, chimpansee, flamingo, slang en papegaai.
Aan de andere kant de spelkant met 7 gleuven om de dieren te plaatsen naar het voorbeeld van de opdrachtkaart.
- 1 kunststof codekaart (15 × 15 cm) met de code van de dieren.
- 7 kunststof opdrachtkaarten (15 × 15 cm)
Eén kant is de opdracht met de dieren.
De andere kant is de zelfcontrole en tevens een opdracht om de dieren te plaatsen aan de hand van de codes van de dieren. De blauwe pijl wijst de richting aan waarin de dieren moeten geplaatst worden in de gleuven. De opdracht wordt opgebouwd van voor naar achter, van eerste gleuf naar de gleuven verder weg.
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

Taalontwikkeling

- Leren verwoorden van een instructie zodat de ander het kan begrijpen
- Luisteren naar instructie en die uitvoeren
- Gesprekken voeren: discussiëren en overleggen

Rekenontwikkeling

- Leren gebruiken van rekenkundige termen als vooraan, achteraan, tussen, eerste, laatste, middelste, etc.
- Een code leren omzetten in een concreet gegeven
- Analyse, observeren en redeneren

Sociaal-emotionele ontwikkeling

- Samenspel

Visuele ontwikkeling

- Waarnemen van kleur en vorm

Doelgroep

Voor 2 kinderen * vanaf 3 jaar

Doel van het spel

Ontdek in welke volgorde de dieren staan op de opdrachtkaart en plaats de dieren op deze volgorde in de gleuven van het spelbord. Zet het spelbord op een doos of kleine verhoging, zodat de kinderen goed kunnen kijken en vergelijken met de opdrachtkaart.

Spelmogelijkheden

1. Met de opdrachtkaarten

Pak en bekijk een opdrachtkaart. Plaats de dieren in de gleuven van het spelbord, zodat het beeld identiek is aan de kaart. Controleer jouw volgorde met de code op de achterkant van de opdrachtkaart. Begin bij de blauwe pijl en kijk of je de dieren in de goede volgorde in de gleuven hebt gezet.

2. Met de codes op de opdrachtkaarten

Pak en bekijk de codekant van een opdrachtkaart. Plaats de dieren in de volgorde van de code in de gleuven van het spelbord. Leg de kaart met het overzicht van de codes als geheugensteuntje erbij of maak het voorbeeld zonder de hulp van de codekaart. Draai de opdrachtkaart om en controleer met de voorkant van de kaart.

3. Verwoorden van de volgorde van de dieren

Een speler neemt een opdrachtkaart en verwoordt wat hij ziet aan de andere speler die de dieren in de juiste volgorde moet zetten, controleer met de opdrachtkaart.

4. Raad de volgorde

Maak een opstelling met de dieren en vertel je opstelling aan je medespeler. Welke opdrachtkaart heeft de speler gebruikt?

5. Maak een eigen volgorde

Maak een eigen opstelling met de dieren en teken je opstelling in code op papier. Verwoord dan jouw volgorde aan je medespeler. Die maakt aan de hand van wat hij hoort de opstelling na. Klopt het met je codetekening?

Veel plezier met 'Jungle view!'

Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

- A wooden board (29.5 cm x 29.5 cm) with:
On one side, a storage option for the 7 animals: elephant, giraffe, zebra, chimpanzee, flamingo, snake and parrot. On the other side, the game board with 7 slots which are used for placing the animals based on the task card.
- 1 plastic code card (15 × 15 cm) with the code for the animal.
- 7 plastic task cards (15 × 15 cm)
One side is the task with the animals. The other side is the self-check and a task to place the animals based on the animal codes. The blue arrow shows the direction in which the animals must be placed in the slots. The task is constructed from front to back, from the first slot to the slots further back.
- instructions

Development objectives

- Language development
 - Learn to describe an instruction so that the other person can understand it
 - Listen to an instruction and perform it
 - Have discussions: discuss and consult
- Arithmetic development
 - Learn to use arithmetic terms like front, back, between, first, last, middle, etc
 - Learn to convert a code into a concrete fact
 - Analyse, observe and reason

- Social-emotional development
 - Interplay
- Visual development
 - Observation of colours and shapes

Target group

For 1–2 players * aged 3 and over

Object of the game

Discover the order of the animals on the task card and place the animals in this order in the slots on the board.

Stand the board on a box or small elevation, so that the children can see and compare it with the task card.

Game options

1. With the task cards

Pick and look at a task card. Place the animals in the slots on the board so that the resulting picture is identical to the one on the card. Check your order with the code on the back of the task card. Start with the blue arrow and check if you have placed the animals in the right order in the slots.

2. With the codes on the task cards

Pick a task card and look at the code side. Place the animals in the slots on the board in the order of the code. Place the card with the list of codes next to the board. Or make the picture without using the code card. Turn over the task card and compare the result with the front of the card.

3. Describe the order of the animals

A player takes a task card and describes what they see to the other player. That player puts the animals in the right order. They then check it against the task card.

4. Guess the order

Put the animals in an order and describe the resulting position to the other player. Which task card did the player use?

5. Make your own order

Put the animals in your own order and draw the resulting picture in code on a piece of paper. Then describe your order to the other player. They will then make the picture based on what they hear. Does it match your code drawing?

Have fun with 'Jungle view'!

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

- Ein Spielbrett aus Holz (29,5 cm x 29,5 cm) mit:
Einer Aufbewahrungsmöglichkeit an der einen Seite für die 7 Tiere: Elefant, Giraffe, Zebra, Schimpanse, Flamingo, Schlange und Papagei.
- 1 Codekarte aus Kunststoff (15 × 15 cm) mit dem Code der Tiere.
- 7 Aufgabenkarten aus Kunststoff (15 × 15 cm)
Auf einer Seite ist die Aufgabe mit den Tieren zu sehen.
Auf der anderen Seite sind die Selbstkontrolle und außerdem eine Aufgabe, die Tiere anhand ihrer Codes zu platzieren, zu finden. Der blaue Pfeil zeigt die Richtung an, in der die Tiere in den Rillen platziert werden müssen. Die Aufgabe wird von vorne nach hinten aufgebaut, von der ersten Rille zu den weiter entfernten Rillen.
- Anleitung

Entwicklungsziele

- Sprachentwicklung
 - Eine Anweisung so formulieren, dass ein anderer sie versteht
 - Anweisungen hören und diese ausführen
 - Gespräche führen: diskutieren und beratschlagen
- Entwicklung der Rechenfähigkeiten
 - Rechenbegriffe wie vorne, hinten, zwischen, erster, letzter, mittlerer usw. verwenden
 - Einen Code in eine konkrete

Information umsetzen

- Analyse, beobachten und argumentieren
- Sozial-emotionale Entwicklung
 - Zusammenspiel
- Visuelle Entwicklung
 - Wahrnehmung von Farben und Formen

Zielgruppe

Für 2 Kinder * ab 3 Jahren

Ziel des Spiels

Entdecke, in welcher Reihenfolge die Tiere auf der Aufgabenkarte stehen, und stelle die Tiere in dieser Reihenfolge in die Rillen des Spielbretts. Das Spielbrett sollte auf einem Karton oder ein wenig erhöht aufgestellt werden, damit die Kinder es gut ansehen und mit der Aufgabenkarte vergleichen können.

Spielmöglichkeiten

1. Mit den Aufgabenkarten

Nimm eine Aufgabenkarte und sieh sie dir an. Platziere die Tiere in den Rillen des Spielbretts, sodass das Bild dem der Karte entspricht. Verwende den Code auf der Rückseite deiner Aufgabenkarte zur Kontrolle deiner Reihenfolge. Beginne bei dem blauen Pfeil und schaue, ob du die Tiere in der richtigen Reihenfolge in die Rillen gestellt hast.

2. Mit den Codes auf den Aufgabenkarten

Nimm die Codeseite einer Aufgabenkarte und sieh sie dir an. Platziere die Tiere in der Reihenfolge des Codes in den Rillen des Spielbretts.

Lege die Karte mit der Übersicht der Codes als Gedächtnisstütze dazu und baue das Vorbild ohne Hilfe der Codekarte nach. Drehe die Aufgabenkarte um und verwende die Vorderseite der Karte zur Kontrolle.

3. Formulieren der Reihenfolge der Tiere

Ein Spieler nimmt eine Aufgabenkarte und fasst das, was er sieht, für den anderen Spieler in Worte. Dieser muss die Tiere in die richtige Reihenfolge bringen. Verwende die Aufgabenkarte zur Kontrolle.

4. Die Reihenfolge raten

Mache eine Aufstellung mit den Tieren und erzähle deinem Mitspieler, wie sie aussieht. Welche Aufgabenkarte hat der Spieler verwendet?

5. Mache eine eigene Reihenfolge

Mache eine eigene Aufstellung mit den Tieren und zeichne sie in Code auf ein Blatt Papier. Fasse deine Reihenfolge dann für deinen Mitspieler in Worte. Dieser baut anhand dessen, was er hört, die Aufstellung nach. Stimmt sie mit deiner Codezeichnung überein?

Viel Spass mit 'Jungle View'

Idee & Illustrationen: Magda Jacobs

Français

Contenu

- Un plateau de jeu en bois (29,5 cm x 29,5 cm) avec :
D'un côté, une possibilité de rangement pour les 7 animaux : éléphant, girafe, zèbre, chimpanzé, flamand rose, serpent et perroquet.
De l'autre côté, l'espace de jeu avec 7 fentes utilisées pour positionner les animaux selon l'exemple de la carte à instructions.
- 1 carte à codes plastifiée (15 × 15 cm) avec les codes des animaux.
- 7 cartes à instructions plastifiées (15 × 15 cm)
Une face est l'instruction avec les animaux.
L'autre face est l'autocontrôle et simultanément une instruction pour positionner les animaux à partir des codes des animaux. La flèche bleue indique le sens dans lequel les animaux doivent être positionnés dans les fentes. L'instruction est construite d'avant en arrière, de la première fente vers les fentes plus éloignées.
- instructions

Objectifs de développement

- Développement linguistique
 - Apprendre à formuler une instruction pour que l'autre puisse la comprendre
 - Écouter l'instruction et l'exécuter
 - Établir des contacts : discuter et se concerter

- Développement du calcul
 - Apprendre à utiliser des termes arithmétiques, comme devant, derrière, entre, premier, dernier, milieu, etc.
 - Apprendre à convertir un code en une donnée concrète
 - Analyser, observer et raisonner
- Développement socio-émotionnel
 - Jeu interactif
- Développement visuel
 - Perception des couleurs et des formes

Groupe cible

Pour 2 enfants * à partir de 3 ans

But du jeu

Découvre dans quel ordre les animaux se tiennent sur la carte à instructions et positionne les animaux dans cet ordre dans les fentes du plateau de jeu. Poser le plateau de jeu sur une boîte ou le surélever légèrement, pour permettre aux enfants de bien regarder et de comparer avec la carte à instructions.

Possibilité de jeu

1. Avec les cartes à instructions

Prends une carte à instructions et regarde-la. Positionne les animaux dans les fentes du plateau de jeu pour que l'image soit identique à la carte. Vérifie que l'ordre que tu as suivi est correct à l'aide des codes au dos de la carte à instructions. Commence par la flèche bleue et regarde si tu as positionné les animaux dans le bon ordre dans les fentes.

2. Avec les codes sur les cartes à instructions

Prends une carte à instructions et regarde le côté où figure les codes. Positionne les animaux dans les fentes du plateau de jeu en suivant l'ordre des codes. Pose la carte avec l'aperçu des codes à côté de toi, elle te servira d'aide-mémoire, ou reproduis l'exemple sans t'aider de la carte à codes. Retourne la carte à instructions et vérifie avec la face avant de la carte.

3. Formuler l'ordre des animaux

Un joueur prend une carte à instructions et formule ce qu'il voit à l'autre joueur qui doit placer les animaux dans le bon ordre, vérifie avec la carte à instructions.

4. Deviner l'ordre

Dispose les animaux et formule ta disposition. Dis à l'autre joueur comment tu les as disposés. Quelle carte à instructions le joueur a-t-il utilisée ?

5. Créer son propre ordre

Dispose les animaux comme bon te semble et dessine ta disposition sur du papier en la codant. Formule ensuite l'ordre que tu as suivi à l'autre joueur. Il reproduit la disposition à partir de ce qu'il entend. Cela correspond-il à ton dessin codé ?

Amusez bien avec 'Jungle view'

Idée & illustrations : 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