



Rolf.

Originals

Coderen met stippen
Coding with dots
Codieren mit Punkten
Codage avec des points
Codificar com Pontos
Programación con puntos
点数编码

Nederlands

Inhoud

In een beukenhouten kist met deksel

- 2 kunststof spelborden 19 × 19 cm
- 1 kunststof blanco tussenschot 19 × 19 cm
- 32 kunststof opdrachtkaartjes 3,5 × 3,5 cm
- 2 keer 4 reeksen van 4 kaartjes
- 20 kunststof kaartjes met pijlen 3,5 × 3,5 cm
- 16 kunststof kaartjes met stippen van 1-5
- 2 houten kaarthouders 6 × 26 cm
- handleiding

Doelgroep

Voor 2-4 spelers * Vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- STEAM
- Taalontwikkeling
- Sociaal emotionele ontwikkeling

Introductie

Nadat je het spel 'coderen met pijlen' hebt gespeeld weet je dus hoe pijlentaal werkt! Bovendien kun je ook al een echte code maken omdat je geoefend hebt met 'coderen met stappen'. Nu komt dus een spannende volgende stap en leer je hoe je een lange code ook kan omzetten in een korte code. Je moet dus niet alle stappen weergeven maar je kan met een hoeveelheid aanduiden hoeveel stappen er in een bepaalde richting gaan. Zo word je een echte pro in het coderen!

Spel

Kies een medespeler, neem ieder een spelbord en plaats het tussenschot tussen beide spelborden.

Kies uit de 4 reeksen van opdrachtkaartjes een reeks die je aanspreekt. Bijvoorbeeld de serie met de voetbal en de 3 voetbaldoelen. Leg de kaartjes willekeurig op de gekleurde vierkantjes op je spelbord. Zeg aan je medespeler dat hij dezelfde kaartjes moet nemen en op dezelfde plaatsen moet leggen op zijn spelbord.

Kies in welk doel je de bal gaat trappen en leg op het spelbord de weg naar het doel met de kaartjes met pijlen. En nu komt het! Ging je bijvoorbeeld 3 stappen in een bepaalde richting dan leg je slechts één pijl in je kaarthouder die in die richting wijst plus een kaartje met drie stippen. Je maakt je code dus kleiner. Ging je daarna twee stappen omhoog, dan leg je één pijl omhoog en een kaartje met twee stippen erbij.

Doe dit voor je hele weg naar het doel.

Geef dan je code aan je medespeler.

Hij gaat je code ontcijferen en als hij dat goed heeft gedaan dan weet hij in welk doel je de bal hebt geschoten.

Veel plezier met 'Coderen met stippen'

Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a beech box with a lid

- 2 plastic game boards 19×19 cm
- 1 plastic blank partition 19×19 cm
- 32 plastic instruction cards 3.5×3.5 cm
- 2×4 series of 4 cards
- 20 plastic cards with arrows
 3.5×3.5 cm
- 16 plastic cards with dots from 1–5
- 2 wooden card holders 6×26 cm
- instructions

Target group

For 2–4 players * Ages 5 and over

Development objectives

- STEAM
- Language development
- Social emotional development

Introduction

You've played the game 'coding with arrows', so you know how arrow language works! What's more, you can already make a real code because you've practised 'coding with steps'.

Now it's time for the exciting bit and you learn how to turn a long code into a short code. So you don't display all the steps, but you use a number to show how many steps go in a certain direction.

This will make you a real coding pro!

The game

Choose a fellow player, each take a game board and place the partition between the two game boards. From the 4 series of instruction cards, choose a series that appeals to you.

For example, the series with the football and the 3 goals. Place the cards randomly on the coloured squares on your game board. Tell your fellow player to take the same cards and place them in the same places on his game board.

Choose which goal you're going to shoot the ball into and indicate the path to the goal with the cards with arrows. And now the good bit! If you were going 3 steps in a certain direction, then place one arrow in your card holder pointing in that direction plus a card with three dots. You're now making your code smaller.

If you then go two steps up, you place one arrow pointing upwards and a card with two dots with it. Do this for your whole path to the goal.

Then tell your fellow player your code. He will decipher your code and when he's done that correctly, he'll know which goal you've kicked the ball into.

Have fun with 'Coding with dots'

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einer Buchenholzkiste mit Deckel

- 2 Spielbretter aus Kunststoff 19 × 19 cm
- 1 Blanco-Trennwand aus Kunststoff 19 × 19 cm
- 32 Auftragskarten aus Kunststoff 3,5 × 3,5 cm
- 2 × 4 Reihen zu je 4 Karten
- 20 Karten aus Kunststoff mit Pfeilen 3,5 × 3,5 cm
- 16 Karten aus Kunststoff mit Punkten von 1–5
- 2 Kartenhalter aus Holz 6 × 26 cm
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2–4 Spieler * Ab 5 Jahre

Entwicklungsziele

- STEAM
- Sprachentwicklung
- Sozial-emotionale Entwicklung

Einführung

Nachdem du das Spiel „Codieren mit Pfeilen“ gespielt hast, weißt du, wie Pfeilsprache funktioniert! Außerdem kannst du auch schon einen echten Code erstellen, weil du mit „Codieren mit Schritten“ geübt hast. Jetzt kommt der spannende nächste Schritt: Du lernst, wie du einen langen Code in einen kurzen umwandeln kannst.

Du musst also nicht alle Schritte darstellen, aber du kannst mit einer Menge angeben, wie viele Schritte in eine bestimmte Richtung gehen.

So wirst du echter Profi im Codieren!

Das Spiel

Wähle einen Mitspieler. Jeder nimmt ein Spielbrett. Ihr stellt die Trennwand zwischen beide Spielbretter.

Wähl aus den vier Reihen mit Auftragskarten eine Reihe, die dir gefällt, zum Beispiel die mit dem Fußball und den drei Toren. Leg die Karten in beliebiger Anordnung auf die farbigen Vierecke auf deinem Spielbrett. Dein Mitspieler nimmt dieselben Karten und legt diese auf dieselben Plätze auf seinem Spielbrett.

Such dir aus, in welches Tor du den Ball schießen wirst, und leg auf dem Spielbrett den Weg zum Tor. Dazu verwendest du die Karten mit Pfeilen. Und jetzt kommt es! Wenn du zum Beispiel drei Schritte in eine bestimmte Richtung gegangen bist, legst du nur einen Pfeil in deinen Kartenhalter, der in diese Richtung weist, und dazu eine Karte mit drei Punkten.

Du machst den Code also kürzer.

Wenn du danach zwei Schritte nach oben gegangen bist, legst du einen Pfeil nach oben und eine Karte mit zwei Punkten dazu. Das machst du den ganzen Weg über, bis hin zu deinem Ziel.

Sag dann deinem Mitspieler deinen Code. Er wird deinen Code entziffern. Wenn er das richtig gemacht hat, weiß er, in welches Tor du den Ball geschossen hast.

Viel Spaß mit 'Codieren mit Punkten'

Idee und Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en bois de hêtre avec couvercle

- 2 plateaux de jeu plastifiés 19 × 19 cm
- 1 cloison de séparation blanche plastifiée 19 × 19 cm
- 32 cartes plastifiées avec des exercices 3,5 × 3,5 cm
- 2 jeux de 4 séries de 4 cartes
- 20 cartes plastifiées représentant des flèches 3,5 × 3,5 cm
- 16 cartes plastifiées avec des points de 1-5
- 2 supports de carte en bois 6 × 26 cm
- instructions

Tranche d'âge

Pour 2 à 4 joueurs * À partir de 5 ans

Objectifs de développement

- STEAM
- Développement linguistique
- Développement socio-émotionnel

Introduction

Après avoir joué au jeu « codage flèches », le langage des flèches n'a plus aucun secret ! Les joueurs savent maintenant en plus créer un vrai code parce qu'ils/elles se sont exercé(e)s avec « codage étapes ». L'étape suivante est passionnante et les joueurs apprennent à transformer un code long en un code court.

Il ne faut donc pas afficher toutes les étapes, mais il faut indiquer avec une quantité combien d'étapes sont nécessaires pour aller dans une certaine direction. On devient ainsi un vrai pro de codage!

Jeu

Chaque joueur choisit un coéquipier, prend un plateau de jeu et place la cloison de séparation entre les deux plateaux de jeu. Le joueur choisit parmi les 4 séries de cartes d'instruction une série qui l'intéresse. Par exemple la série avec la balle de foot et les trois buts. Le joueur pose les cartes de manière aléatoire sur les carrés de couleur sur son plateau de jeu. Le joueur dit à son coéquipier de prendre les mêmes cartes et de les poser aux mêmes endroits sur son plateau de jeu. Le joueur choisit dans quel but il va envoyer son ballon et indique le chemin vers le but sur le plateau de jeu avec les cartes à flèches. Et c'est maintenant qu'il faut faire bien attention ! Si le joueur se déplaçait par exemple de 3 étapes dans une certaine direction, il doit dans ce cas seulement placer une flèche dans le support de carte qui indique cette direction, plus une carte avec trois points. Le code est ainsi réduit. Si ensuite, le joueur se déplaçait de deux étapes vers le haut, il doit placer une flèche vers le haut ainsi qu'une carte avec deux points. Le joueur doit suivre ce procédé pour tout le chemin vers le but. Le jouer donne alors son code à son coéquipier. Il va déchiffrer le code et s'il ne se trompe pas, il sait dans quel but le jour le joueur a tiré son but.

Amusez-vous bien avec le jeu 'Codage avec des points'

Idée & concept : Magda Jacobs

Português

Conteúdo

Numa caixa de cartão

- 2 tabuleiros de jogo em plástico
19 × 19 cm
- 1 divisória branca em plástico
19 × 19 cm
- 32 cartões de instruções em plástico
3,5 × 3,5 cm
- 2 × 4 conjuntos de 4 cartões
- 20 cartões de plástico com setas
3,5 × 3,5 cm
- 16 cartões de plástico com pontos de
1 a 5
- 2 suporte para cartões em madeira
6 × 26 cm
- instruções

Grupo-alvo

Para 2 jogadores * A partir dos 5 anos

Objetivos de desenvolvimento

- STEAM;
- Desenvolvimento da linguagem;
- Desenvolvimento socioemocional

Introdução

Após ter jogado o jogo "Setas de Programação", já consegue perceber de que forma a linguagem das setas funciona! Mais do que isso, já consegue construir um código verdadeiro porque já praticou com "Codificar em Etapas". Agora chegou a parte emocionante de aprender a transformar um código comprido num código curto.

Não expõe todos os passos, mas utiliza um número para mostrar quantos passos vão em determinada direção.

Isto transformá-lo-á num verdadeiro perito em codificação!

O jogo

Escolha um colega, cada um pegando num tabuleiro de jogo, e coloque a divisória entre os dois tabuleiros. Dos quatro conjuntos de cartões de instruções, escolha um conjunto que o atraia. Por exemplo, o conjunto com o futebol e os 3 golos. Coloque os cartões aleatoriamente nos quadrados coloridos no seu tabuleiro de jogo. Peça ao seu colega para pegar nos mesmos cartões e colocá-los nos mesmos lugares no seu próprio tabuleiro de jogo.

Escolha para onde vai dirigir a bola e indique o caminho para o golo com os cartões com as setas. E agora a parte melhor! Se vai dar 3 passos numa certa direção, então coloque uma seta no seu suporte de cartões a apontar para essa direção, mais um cartão com três pontos. Desta forma tornou o seu código mais pequeno. Se em seguida der dois passos para cima, coloque uma seta a apontar para cima e um cartão com dois pontos. Repita este processo para todo o caminho até atingir o golo.

Em seguida, diga o seu código ao seu colega. Ele vai decifrar o seu código, e quando o fizer corretamente saberá para qual das balizas é que chutou a bola.

Divirta-se com 'Codificar com Pontos'

Ideia e ilustrações: Magda Jacobs

Español

Contenido

En una caja de madera de haya con tapa vienen

- 2 tableros de juego de plástico, de 19 cm x 19 cm
- 1 separador de plástico en blanco, de 19 cm x 19 cm
- 32 tarjetas de instrucciones de plástico, de 3,5 cm x 3,5 cm
- 2 x 4 series de 4 tarjetas
- 20 tarjetas de plástico con flechas, de 3,5 cm x 3,5 cm
- 16 tarjetas de plástico con puntos de 1 a 5
- 2 soportes de tarjetas de madera, de 6 cm x 26 cm
- instrucciones

Destinatarios del juego

De 2 a 4 jugadores * Edad mínima: 5 años

Objetivos de desarrollo

- CTIAM
- Desarrollo del lenguaje
- Desarrollo emocional y social

Introducción

Al haber jugado a «Programación con flechas» el niño ya sabrá cómo funciona el lenguaje de las flechas. Es más, podrá crear un código de verdad, puesto que habrá practicado con «programación con casillas».

La parte más interesante de este juego tiene que ver con la forma de acortar códigos.

De este modo, no tiene que enseñar todos los pasos realizados, sino que, con un número, podrá indicar cuántas casillas ha avanzado en una dirección determinada.

¡Esto le convertirá en un verdadero profesional de la programación!

El juego

Elige un compañero de juego, coge cada uno un tablero de juego y coloca el separador entre los dos tableros de juego. De las 4 series de tarjetas de instrucciones, escoge la serie que más te guste.

Por ejemplo, la serie con el balón de fútbol y las 3 porterías. Coloca las tarjetas de forma aleatoria sobre los cuadrados de colores del tablero de juego.

Dile a tu compañero que coja las mismas tarjetas y que las coloque en los mismos sitios en su tablero de juego.

Elige la portería a la que vas a lanzar el balón e indica el recorrido hacia la portería con las tarjetas de flechas. Y ahora viene lo mejor... Si vas a avanzar 3 casillas en una dirección determinada, coloca una flecha en el soporte de tarjetas, apuntando hacia esa dirección, acompañada de una tarjeta con tres puntos. De esta forma, acortarás tu código.

Si, a continuación, avanzas dos casillas hacia arriba, coloca una flecha que apunte hacia arriba junto con una tarjeta con dos puntos.

Repita este proceso para todo el recorrido hacia la portería.

Por último, dile el código a tu compañero de juego. Tendrá que descifrar el código y, si lo hace correctamente, descubrirá a qué portería has lanzado el balón.

Divirta-se com 'Codificar com Pontos'

Ideia e ilustrações: Magda Jacobs

中文

内含

- 一个带盖的榉木盒，其中包含
- 2 个塑料游戏板 (19 x 19 cm)
- 1 个塑料空白隔板 (19 x 19 cm)
- 32 张塑料指示卡 (3.5 x 3.5 cm)
- 2 套，每套 4 个系列，每系列 4 张卡)
- 20 张塑料箭头卡 (3.5 x 3.5 cm)
- 16 张塑料点数卡 (1-5 个点)
- 2 个木质卡座 (6 x 26 cm)

5 适用对象

适合 2 - 4 名玩家

发展目标

STEAM (科学、技术、工程、艺术、数学)

语言发展

社会情感发展

简介

你玩过“数字箭头”游戏，因此你已经知道了箭头语言的原理！更重要的是，你已经可以编出真正的代码，因为你已经练习过“步数编码”了。现在，是时候让游戏变得更有趣了，你将学习如何将长代码转换为短代码。你不用展示所有的步骤，只需要用数字表明向特定方向走了多少步。这会让你成为编代码的高手！

游戏玩法

选择一位玩伴，每个人拿一块游戏板并将隔板放在两块游戏板之间。从 4 套指示卡中，选择一套你们喜欢的。例如，包含足球和 3 个球门那套。把卡片随机放在你游戏板上的彩色方块里。让你的玩伴拿同样的卡放在他的游戏板的同样位置。选择你要射入的球门，然后用箭头卡指出到达球门的路径。最好玩的来了！如果你向特

定的方向走了 3 步，就把相同方向的箭头卡放在卡座里，然后放一张有三个点的卡。这样，你就缩短了自己的代码。之后，如果你向上走了两步，你就在卡座里放入向上的箭头卡，然后放一张有两个点的卡。这样完成你到达球门的整条路径。

然后，把代码告诉你的玩伴。让他破译你的代码，如果他能准确地破译，他就会知道你把球射入哪个球门。

祝在“点数编码”中玩得开心
创意和设计：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 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 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.

材料的维护：

我们所采用的材料和材料的零件几乎都不易破损，使用湿布即可轻松清洁。请勿使用侵蚀性清洁产品，并在清洁后用软布擦干材料。

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.

CE Rolf Education 开发并制作教育材料。除了赋予产品教育价值外，我们还注重每种产品的易用性、质量和安全性。对于有可能会被误吞或者如果使用不当会造成伤害的尖锐或细小零件的产品，我们已贴有“不适合 3 岁以下儿童使用”标签，这些产品必须在成人的监督下使用。手册必须始终与产品一起存放，使每个使用者都能熟悉产品的规定使用方式。

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 umidito. 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.

Atenção! Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

Advertencia! No apto para menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

警告! 不适合 36 个月以下儿童。细小零件。