



Rolf.

Originals

Coderen met schatten Treasure Map Coding Mit dem Code zum Schatz Codage trésors



Nederlands

Rolf Original – Coderen met schatten

Als archeoloog volg of maak je zelf een code naar de schat

'Dit is spannend, ik ga op zoek naar een schat met oude munten. Ik ga deze schat vinden door de code te volgen die Bas met de puzzelstukken heeft gemaakt. Bas heeft gezegd dat ik moet beginnen op de oranje cirkel op mijn spelbord. Daar leg ik de startkaart. Nu volg ik de code: start, naar rechts 2 stappen, omlaag 3 stappen, naar links 2 stappen. De schat met oude munten leg ik op het gele ovaal. Nu ga ik samen met Bas kijken of dat klopt. Ja! De schat ligt op het spelbord van Bas ook op het gele ovaal. Ik heb de code goed gevolgd. Nu ga ik een code maken voor Bas.'

Inhoud

In een beukenhouten kist met deksel

- 8 spelborden (4 dubbelzijdig)
- 24 opdrachtkaarten (12 dubbelzijdig)
- 20 kaartjes: 4 startkaartjes, 16 schatkaartjes
- 74 puzzelstukken: 32 getallen 1 t/m 4, 32 pijlen, 8 schatten, 2 start
- 1 antwoordkaart
- 1 scherm (deksel van de kist)
- 4 pionnen
- Handleiding

Doelgroep

Voor 1-4 kinderen, vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

Digitale geletterdheid, Computational thinking

- Decompositie: opdelen van een taak in deeltaken
- Algoritmes: op volgorde uitvoeren of zelfformuleren van een reeks instructies die leidt tot een resultaat

Rekenen, Meetkunde

- Oriënteren in de ruimte: onderzoeken en ontwerpen van eenvoudige routes
- Onderscheiden van meetkundige vormen

Rekenen, Getalbegrip

- De structuur van de telrij verkennen en lezen van de getallen

Doel van het spel

Als echte archeologen lezen en maken de kinderen zelf een code. Door de code te volgen op het spelbord, vinden ze de schat.

Aan de slag

Goed om te weten

- De spelborden en opdrachtkaarten hebben een gekleurde rand. Ga aan de slag met een spelbord en dezelfde kleur opdrachtkaart.
- Controleer het antwoord met de antwoordkaart. Zoek de 1e vorm/getal van de opdrachtkaart op de regels van de antwoordkaart. Je leest eerst (opnieuw) de opdracht en aan het eind staat het antwoord in een los kader.

Spel voor 1 speler: zoek de schat met de code

Materiaal: 1 spelbord, 1 opdrachtkaart, 1 pion.

Lees de code op de opdrachtkaart. Welke vorm/getal staat vooraan? Zoek dezelfde op het spelbord en zet daar je pion. Loop met de pion de code. Bijvoorbeeld: naar rechts 2 stappen en omlaag 3 stappen. Zet de pion op het vak waar je uitgekomen bent. Pak nu de antwoordkaart en controleer het antwoord. Heb je de juiste vorm/getal gevonden? Ja: goed gedaan en kies een nieuwe opdrachtkaart! Nee: loop de code opnieuw.

Spel voor 2 spelers: maak een code naar de schat

Materiaal voor speler 1 die de code maakt: 1 spelbord, 1 startkaartje, 1 schatkaartje, puzzelstukken.

Materiaal voor speler 2 die de code volgt: hetzelfde spelbord als speler 1, 1 startkaartje, hetzelfde schatkaartje als speler 1, pion.

Zet de deksel rechtop in de kist, elk kind zit aan een kant. Speler 1 kiest een plek op het spelbord voor de startkaart en maakt een code met de puzzelstukken. Een code bestaat uit:

Start – een pijl en een getal – een pijl en een getal – een pijl en een getal – een schat.

Moeilijker

Herhaal de werkwijze zoals hierboven beschreven. Kies nu eerst een start- én

eindplek voor de schat op het spelbord. Bedenk een bijpassende code voor de route van start naar schat. Maak een passende code met de puzzelkaarten. Het spel wordt ook moeilijker als de speler een code bedenkt met 2 schatten. Bijvoorbeeld:

Start – een pijl en een getal – een pijl en een getal – een schat – een pijl en een getal – een schat.

Makkelijker

Speler 1 kiest een opdrachtkaart en loopt de route op zijn spelbord en ontdekt waar de schat ligt. Dan gaat speler 2 dezelfde opdrachtkaart volgen. Beide spelers controleren of zij de schat op dezelfde plek op het spelbord hebben gevonden.

Veel plezier met 'Coderen met schatten'

English

Treasure Map Coding

As an archaeologist, follow or create your own code to find the treasure

'This is exciting – I'm off in search of a treasure trove of old coins. I'm going to find this treasure by following the code Bas created with the puzzle pieces. Bas said I should start on the orange circle on my game board. That's where I put the starting card. Now, I follow the code: start, move 2 steps to the right, go 3 steps down, then 2 steps to the left. I put the treasure of old coins on the yellow oval. Now I'm going to check with Bas to see if that's right. Yes! The treasure is on the yellow oval on Bas's game board too. I followed the code correctly. Now I'm going to create a code for Bas.'

Contents

- 8 game boards (4 double-sided)
- 24 task cards (12 double-sided)
- 20 small cards: 4 starting cards, 16 treasure cards
- 74 puzzle pieces: 32 numbers 1 to 4, 32 arrows, 8 treasures, 2 starting
- 1 answer card
- 1 screen (box lid)
- 4 pawns
- Instructions

Age range

For 1–4 children aged 5 and over

Learning goals

Digital literacy, computational thinking

- Decomposing: dividing a task into subtasks
- Algorithms: executing in sequence or self-formulating a sequence of instructions leading to a result

Arithmetic/geometry

- Orienting in space: investigating and designing simple routes
- Distinguishing geometric shapes

Arithmetic/numeracy

- Exploring the structure of the counting row and reading the numbers

Purpose of the game

Like real archaeologists, the children read and create their own code. By following the code on the game board, they find the treasure.

How to play

Good to know

- The game boards and task cards have a coloured border. Get started with a game board and the same colour task card.
- Check the answer on the answer card. Find the 1st shape/number on the task card on the rows on the answer card. First, read the task (again) and at the end the answer is in a separate box.

Game for 1 player: find the treasure with the code

Equipment: 1 game board, 1 task card, 1 pawn.

Read the code on the task card. Which shape/number comes first? Find the same one on the game board and place your pawn there. Walk the code with the pawn. For example: 2 steps to the right and 3 steps down. Put the pawn on the square where you ended up. Now, pick up the answer card and check the answer. Have you found the right shape/number? Yes: well done and pick a new task card! No: walk the code again.

Game for 2 players: create a code to find the treasure

Equipment for player 1 creating the code: 1 game board, 1 starting card, 1 treasure card, puzzle pieces.

Equipment for player 2 following the code: same game board as player 1, 1 starting card, same treasure card as player 1, pawn.

Stand the lid upright in the box, one child on one side, one on the other. Player 1 chooses a spot on the game board for the starting card and creates a code with the puzzle pieces. A code consists of:

Start – an arrow and a number – an arrow and a number – an arrow and a number – a treasure.

Put the treasure where you end up. Player 1 gives the created code to player 2 and tells them the starting spot. Player 2 follows the code and places the treasure

card on the end spot. Check together that the treasure is in the right place. Then, switch roles.

Harder

Repeat the procedure as described above. Now first choose a start and end spot for the treasure on the game board. Devise a matching code for the route from start to treasure. Create a matching code with the puzzle cards.

The game also gets harder if the player comes up with a code with 2 treasures. For example:

Start – an arrow and a number – an arrow and a number – a treasure – an arrow and a number – a treasure.

Easier

Player 1 chooses a task card and walks the route on their game board and discovers where the treasure is. Then player 2 starts following the same task card. Both players check whether they have found the treasure at the same spot on the game board.

Have fun with 'Treasure Map Coding'

Deutsch

Mit dem Code zum Schatz

Folge als Archäologe deinem eigenen Code oder erstelle deinen eigenen Code, um einen Schatz zu finden

„Spannend – ich begeben mich auf die Suche nach einem Schatz aus alten Münzen. Wenn ich dem Code folge, den Bas mit den Puzzleteilen erstellt hat, finde ich den Schatz. Bas hat gesagt, ich soll mit dem orangefarbenen Kreis auf meinem Spielbrett beginnen. Dort lege ich die Startkarte ab. Jetzt folge ich dem Code: Start, 2 Schritte nach rechts, 3 Schritte nach unten, 2 Schritte nach links. Den Schatz aus den alten Münzen habe ich auf das gelbe Oval gelegt. Jetzt sehe ich zusammen mit Bas nach, ob das richtig ist. Ja! Der Schatz liegt auf Bas' Spielbrett ebenfalls auf dem gelben Oval. Ich bin dem Code richtig gefolgt. Jetzt erstelle ich einen Code für Bas.“

Inhalt

- 8 Spielbretter (4 doppelseitig)
- 24 Aufgabenkarten (12 doppelseitig)
- 20 Karten: 4 Startkarten, 16 Schatzkarten
- 74 Puzzleteile: 32 Zahlen 1 bis 4, 32 Pfeile, 8 Schatz, 2 Start
- 1 Antwortkarte
- 1 Schirm (Deckel der Kiste)
- 4 Spielfiguren
- Anleitung

Zielgruppe

1–4 Kinder ab 5 Jahren

Entwicklungsziele

Digitale Kompetenz, computergestütztes Denken

- Aufgliederung: Unterteilung einer Aufgabe in Teilaufgaben
- Algorithmen: Diverse Anweisungen befolgen oder selbst erstellen, die zu einem Ergebnis führen

Rechnen, Geometrie

- Räumliche Orientierung: einfache Routen erkunden und gestalten
- Unterscheidung geometrischer Formen
Rechnen, Zahlenverständnis
- Erkunden der Struktur der Zahlenreihe und Lesen der Zahlen

Ziel des Spiels

Wie echte Archäologen lesen und erstellen die Kinder selbst einen Code. Wenn sie dem Code auf dem Spielbrett folgen, finden sie den Schatz..

Es geht los

Gut zu wissen

- Die Spielbretter und Aufgabenkarten haben einen farbigen Rand. Starte mit einem Spielbrett und einer gleichfarbigen Aufgabenkarte.
- Überprüfe die Antwort anhand der Antwortkarte. Finde die 1. Form/Zahl der Aufgabenkarte in den Zeilen der Antwortkarte. Du siehst (erneut) die Aufgabe, und am Ende steht die Antwort in einem separaten Feld.

Spiel für 1 Spieler: Finde den Schatz mit dem Code

Material: 1 Spielbrett, 1 Aufgabenkarte, 1 Spielfigur.

Lies den Code auf der Aufgabenkarte. Welche Form/Zahl steht vorne? Finde die gleiche Stelle auf dem Spielbrett und stell deine Figur dort hin. Folge mit der Spielfigur dem Code. Beispiel: 2 Schritte nach rechts und 3 Schritte nach unten. Stell die Spielfigur auf das Feld, auf dem du gelandet bist. Nimm nun die Antwortkarte und überprüfe die Antwort. Hast du die richtige Form/Zahl gefunden? Ja: Gut gemacht. Du darfst eine neue Aufgabenkarte auswählen! Nein: Folge dem Code erneut mit der Spielfigur.

Spiel für 2 Spieler: Erstelle einen Code für den Weg zum Schatz

Material für Spieler 1, der den Code erstellt: 1 Spielbrett, 1 Startkarte, 1 Schatzkarte, Puzzleteile.

Materialien für Spieler 2, der dem Code folgt: das gleiche Spielbrett wie Spieler 1, 1 Startkarte, die gleiche Schatzkarte wie Spieler 1, Spielfigur.

Stell den Deckel aufrecht in die Schachtel; auf jeder Seite sitzt ein Kind. Spieler 1 wählt einen Platz auf dem Spielbrett für die Startkarte und bildet einen Code mit den Puzzleteilen. Ein Code besteht aus:

Start – ein Pfeil und eine Zahl – ein Pfeil und eine Zahl – ein Pfeil und eine Zahl – ein Schatz.

Leg den Schatz dort ab, wo du landest. Spieler 1 gibt den erstellten Code an

Spieler 2 weiter und nennt den Startplatz. Spieler 2 folgt dem Code und legt die Schatzkarte auf den Zielpunkt. Überprüft gemeinsam, ob der Schatz an der richtigen Stelle liegt. Danach werden die Rollen getauscht.

Höherer Schwierigkeitsgrad

Wiederhole den Vorgang wie oben beschrieben. Wähle nun zunächst einen Start- und einen Zielpunkt für den Schatz auf dem Spielbrett. Erstelle einen passenden Code für den Weg vom Start bis zum Schatz. Erstelle einen passenden Code mit den Puzzlekarten.

Das Spiel wird auch schwieriger, wenn der Spieler einen Code mit 2 Schätzen erstellt. Beispiel:

Start – ein Pfeil und eine Zahl – ein Pfeil und eine Zahl – ein Schatz – ein Pfeil und eine Zahl – ein Schatz.

Niedrigerer Schwierigkeitsgrad

Spieler 1 wählt eine Aufgabenkarte, folgt der Route auf seinem Spielbrett und entdeckt, wo der Schatz liegt. Dann beginnt Spieler 2 mit der gleichen Aufgabenkarte. Beide Spieler prüfen, ob sie den Schatz an der gleichen Stelle auf dem Spielbrett gefunden haben.

Viel Spaß mit 'Mit dem Code zum Schatz'

Français

Codage trésors

En tant qu'archéologue, suis ou crée ton propre code vers le trésor

« C'est passionnant, je pars à la recherche d'un trésor avec des pièces de monnaie anciennes. Je vais trouver ce trésor en suivant le code que Thomas a créé avec les pièces du puzzle. Thomas m'a dit de commencer par le cercle orange sur mon plateau de jeu. J'y place la carte de départ. Maintenant, je suis le code : départ, 2 cases à droite, 3 cases en bas, 2 cases à gauche. Je place le trésor avec des pièces de monnaie anciennes sur l'ovale jaune. Je vais maintenant vérifier avec Thomas si c'est juste. Oui ! Sur le plateau de jeu de Thomas, le trésor se trouve également sur l'ovale jaune. J'ai suivi le code correctement. Maintenant, je vais faire un code pour Thomas. »

Contenu

- 8 plateaux de jeu (4 recto-verso)
- 24 cartes d'exercice (12 recto-verso)
- 20 cartes : 4 cartes de départ, 16 cartes de trésor
- 74 pièces de puzzle : 32 nombres de 1 à 4, 32 flèches, 8 trésors, 2 départs
- 1 carte-réponse
- 1 écran (couvercle du coffre)
- 4 pions
- Instructions

Groupe cible

Pour 1 à 4 enfants, à partir de 5 ans

Objectifs de développement

Apprentissage numérique, réflexion informatique

- Décomposition : division d'une tâche en sous-tâches
- Algorithmes : exécuter dans l'ordre ou formuler soi-même une série d'instructions conduisant à un résultat.

Calcul, géométrie

- S'orienter dans l'espace : explorer et concevoir des itinéraires simples
- Distinguer les formes géométriques

Arithmétique, notion de nombre

- Exploration de la structure de la suite de nombres et lecture des nombres

But du jeu

Les enfants lisent et créent leur propre code, comme de vrais archéologues. En suivant le code sur le plateau de jeu, ils trouvent le trésor.

Démarrage

Bon à savoir

- Les plateaux de jeu et les cartes d'exercice ont un bord coloré. Commencer par un plateau de jeu et une carte d'exercice de la même couleur.
- Vérifier la réponse à l'aide de la carte-réponse. Trouver la 1ère forme/le 1er nombre de la carte d'exercice sur les lignes de la carte-réponse. Lire d'abord l'exercice (à nouveau) et, à la fin, la réponse se trouve dans un cadre séparé.

Jeu pour 1 joueur : chercher le trésor avec le code

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 carte d'exercice, 1 pion.

Lis le code sur la carte d'exercice. Quelle forme/quel nombre se trouve devant ? Cherche la même chose sur le plateau de jeu et mets-y ton pion. Suis le code avec le pion. Par exemple : 2 cases à droite et 3 cases en bas. Place le pion sur la case où tu es arrivé. Prends maintenant la carte-réponse et vérifie la réponse. As-tu trouvé la bonne forme/le bon nombre ? Oui : bien joué – choisis une nouvelle carte d'exercice ! Non : suis à nouveau le code.

Jeu pour 2 joueurs : créer un code vers le trésor

Matériel pour le joueur 1 qui crée le code : 1 plateau de jeu, 1 carte de départ, 1 carte de trésor, pièces de puzzle.

Matériel pour le joueur 2 qui suit le code : le même plateau de jeu que le joueur 1, 1 carte de départ, la même carte de trésor que le joueur 1, pion.

Placer le couvercle debout dans la boîte, chaque enfant s'assoit d'un côté. Le joueur 1 choisit un emplacement sur le plateau de jeu pour la carte de départ et crée un code avec les pièces du puzzle. Un code se compose de :

Départ – une flèche et un nombre – une flèche et un nombre – une flèche et un nombre – un trésor.

Mets le trésor là où tu arrives. Le joueur 1 donne le code créé au joueur 2 et lui

indique le lieu de départ. Le joueur 2 suit le code et place la carte de trésor à l'emplacement final. Vérifiez ensemble si le trésor est au bon endroit. Ensuite, les rôles sont inversés.

Plus difficile

Répéter la méthode décrite ci-dessus. Choisir maintenant d'abord un point de départ et un point d'arrivée pour le trésor sur le plateau de jeu. Élaborer un code correspondant à l'itinéraire du départ vers le trésor. Créer un code correspondant avec les cartes du puzzle. Le jeu devient également plus difficile si le joueur imagine un code avec 2 trésors. Par exemple :

Départ – une flèche et un nombre – une flèche et un nombre – un trésor – une flèche et un nombre – un trésor.

Plus facile

Le joueur 1 choisit une carte d'exercice et suit l'itinéraire sur son plateau de jeu pour découvrir où se trouve le trésor. Ensuite, le joueur 2 suit la même carte d'exercice. Les deux joueurs vérifient s'ils ont trouvé le trésor au même endroit sur le plateau de jeu.

Amuse-toi bien avec « Codage trésors » !

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.

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.



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.