



Rolf.

Originals

Coderen met stappen
Coding with steps
Codieren mit Schritten
Codage en étapes
Codificar em Etapas
Programación con casillas
步数编码

Nederlands

Inhoud

In een beukenhouten kist met deksel

- 2 kunststof spelborden 26 × 26 cm
- 25 kunststof kaartjes met dieren 3,5 × 3,5 cm
- 20 kunststof kaartjes met pijlen 3,5 × 3,5 cm
- 4 houten kaarthouders 6 × 25 cm
- 4 houten pionnen
- handleiding

Doelgroep

Voor 2–6 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 en ben je klaar om een volgende stap onder de knie te krijgen.

In 'coderen met stappen' leer je om beurt een code maken en leer je een code ontcijferen. De code bestaat uit vier stappen en is de weg van en naar één van de dieren op het spelbord. Heb je de code gemaakt dan weet jij alvast welk dier het is! Als je de code moet ontcijferen mag je je pion als hulpmiddel gebruiken. Heb je de code goed ontcijfert dan komen jullie samen bij hetzelfde dier uit.

Spel

Kies een medespeler en neem het spelbord, neem elk een kaarthouder en kies een pion. De kaartjes met de dieren leg je in het midden van de tafel in ieders bereik.

Kies dan één van de dieren op het spelbord bijvoorbeeld de leeuw en zet je pion op die plek. Neem het kaartje met de afbeelding van de leeuw en leg dat in je kaarthouder.

De leeuw is jouw vertrekpunt om vier stappen op het spelbord te zetten.

Zet met je pion ook echt vier stappen op het spelbord, je mag kiezen in welke richting en je mag naar alle kanten gaan. Neem voor elke stap die je zet op het spelbord een kaartje met pijl en leg de kaartjes in de juiste volgorde en in de juiste richting in je kaarthouder.

Ga je naar beneden met je pion dan leg je ook het kaartje met pijl naar beneden. Ga je naar rechts of links dan leg je het kaartje met pijl ook naar rechts of links. Als je vier stappen hebt gezet staat je pion voor een nieuw dier.

Neem het kaartje van dat dier, houdt het bij je en zorg ervoor dat je medespeler het niet ziet. Geef nu je code in de kaarthouder door aan je medespeler. Als je de code goed hebt gemaakt en je medespeler heeft de code goed ontcijferd dan komt hij bij hetzelfde dier uit!

Veel plezier met 'Coderen met stappen'

Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a beech box with a lid

- 2 plastic game boards 26 × 26 cm
- 25 plastic cards with animals
3.5 × 3.5 cm
- 20 plastic cards with arrows
3.5 × 3.5 cm
- 4 wooden card holders 6 × 25 cm
- 4 wooden pawns
- instructions

Target group

For 2–6 players * Aged 5 and over

Development objectives

- STEAM
- Language development
- Social emotional development

Introduction

After you've played the game 'coding with arrows', you'll know how arrow language works and you're ready to master the next step.

In 'coding with steps', you take turns to create a code and learn how to decipher codes. The code consists of four steps and is the path to and from one of the animals on the game board.

Once you've created the code, you'll know which animal it is! You can use the pawn to help you decipher the code. Once you've deciphered the code correctly, you'll arrive at the same animal.

The game

Choose a fellow player and take the game board, a card holder each and choose a pawn. Place the cards with the animals in the middle of the table within each other's reach.

Then choose one of the animals on the game board, for example the lion, and place your pawn on that spot. Take the card with the picture of the lion and place it in the card holder.

The lion is your starting point for taking four steps on the game board.

Use your pawn to take four real steps on the game board. You can choose the direction you take and you can go to any side of the board. For each step that you take on the game board, take a card with an arrow and place the cards in the right order and in the right direction in your card holder.

If you move your pawn down, place the card with the arrow pointing downwards. If you go right or left, place the card with the arrow pointing right or left. When you've taken four steps, your pawn will be in front of a new animal.

Take the card of that animal, keep it close and make sure that your fellow player doesn't see it. Now tell your fellow player your code in the card holder. If you made the code correctly and your fellow player has deciphered the code, he will arrive at the same animal!

Have fun with 'Coding with steps'

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einer Buchenholzkiste mit Deckel

- 2 Spielbretter aus Kunststoff 26 × 26 cm
- 25 Karten aus Kunststoff mit Tieren
3,5 × 3,5 cm
- 20 Karten aus Kunststoff mit Pfeilen
3,5 × 3,5 cm
- 4 Kartenhalter aus Holz 6 × 25 cm
- 4 Spielfiguren aus Holz
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2–6 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. Jetzt bist du bereit für den nächsten Schritt.

Bei „Codieren mit Schritten“ lernst du, abwechselnd einen Code zu erstellen und einen Code zu entziffern.

Der Code besteht aus vier Schritten und ist der Weg von und hin zu einem der Tiere auf dem Spielbrett. Wenn du den Code erstellt hast, weißt du schon, welches Tier es ist! Wenn du den Code entziffern musst, darfst du deine Spielfigur als Hilfsmittel verwenden. Wenn du den Code richtig entziffert hast, kommt ihr beide bei demselben Tier an.

Das Spiel

Wähle einen Mitspieler und nimm das Spielbrett. Jeder Spieler nimmt einen

Kartenhalter und wählt eine Spielfigur. Die Karten mit den Tieren werden in die Mitte des Tisches gelegt, so dass jeder sie erreichen kann.

Wähl dann eines der Tiere auf dem Spielbrett, zum Beispiel den Löwen, und stell deine Spielfigur auf diesen Platz. Nimm die Karte mit der Abbildung des Löwen und leg sie in deinen Kartenhalter. Der Löwe ist der Ausgangspunkt, von dem aus du vier Schritte auf dem Spielbrett machst.

Mach mit deiner Spielfigur auch wirklich vier Schritte auf dem Spielbrett. Du kannst dir die Richtung selbst aussuchen und auch in alle Richtungen gehen. Nimm für jeden Schritt, den du auf dem Spielbrett machst, eine Karte mit Pfeil und leg die Karten in der richtigen Reihenfolge und in der richtigen Richtung in deinen Kartenhalter.

Wenn du mit deiner Spielfigur nach unten gehst, legst du auch die Karte mit Pfeil nach unten. Wenn du nach rechts oder links gehst, legst du die Karte mit Pfeil auch nach rechts oder links. Wenn du vier Schritte gemacht hast, steht deine Spielfigur vor einem neuen Tier.

Nimm die Karte dieses Tiers, behalt sie bei dir und pass auf, dass dein Mitspieler sie nicht sieht. Sag deinem Mitspieler jetzt den Code im Kartenhalter.

Wenn du den Code richtig erstellt hast und dein Mitspieler den Code richtig entziffert hat, kommt er bei demselben Tier an!

Viel Spaß mit 'Codieren mit Schritten'

Idee und Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en bois de hêtre avec couvercle

- 2 plateaux de jeu plastifiés 26 × 26 cm
- 25 cartes plastifiées représentant des animaux 3,5 × 3,5 cm
- 20 cartes plastifiées représentant des flèches 3,5 × 3,5 cm
- 4 supports de carte en bois 6 × 25 cm
- 4 pions en bois
- instructions

Tranche d'âge

Pour 2–6 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 de flèches n'a plus aucun secret et on est prêt à passer à l'étape suivante.

Avec « codage étapes », on apprend chacun son tour à créer un code et à déchiffrer un code. Le code se constitue de quatre étapes et est le chemin partant d'un des animaux du plateau de jeu et y conduisant. Quand un joueur a créé le code, il sait certainement de quel animal il s'agit ! Si un joueur doit déchiffrer le code, il/elle peut utiliser le pion pour s'aider.

Si le joueur a bien déchiffré le code, on se retrouve tous ensemble chez le même animal.

Jeu

Chaque joueur choisit un coéquipier et

prend le plateau de jeu, un support de carte et un pion. Les cartes représentant des animaux sont placées au milieu de la table à la portée de tous les joueurs.

Un joueur choisit un des animaux sur le plateau de jeu, par exemple le lion, et met son pion à cet endroit. Le joueur prend la carte avec l'illustration du lion et le place dans le support de carte.

Le lion est le point de départ du joueur pour exécuter quatre étapes sur le plateau de jeu. Le joueur fait donc avancer son pion de quatre étapes sur le plateau de jeu, il/elle en choisit la direction ; on peut aller de tous les côtés. Le joueur prend, à chaque étape réalisée sur le plateau de jeu, une carte avec une flèche et pose les cartes dans le bon ordre et dans la bonne direction dans le support de carte.

Si le joueur se dirige vers le bas avec son pion, il place la carte avec flèche vers le bas. Si le joueur va vers la droite ou vers la gauche, il/elle place la carte avec flèche vers la droite ou vers la gauche.

Si le joueur a réalisé ses quatre étapes, son pion se trouve sur un nouvel animal. Le jour prend la carte de cet animal, la conserve et fait en sorte que son coéquipier ne la voit pas. Le joueur donne maintenant le code dans le support de carte à son coéquipier.

Si le joueur a bien créé le code et que l'équipier a bien déchiffré le code, le coéquipier se retrouve chez le même animal.

Amusez-vous bien avec le jeu 'Codage en étapes'

Idée & concept : Magda Jacobs

Português

Conteúdo

Numa caixa de cartão

- 1 tabuleiro de jogo em plástico 26 × 26 cm
- 25 cartões em plástico com animais 3,5 × 3,5 cm
- 10 cartões de plástico com setas 3,5 × 3,5 cm
- 2 suportes para cartões em madeira 6 × 25 cm
- 2 peões em madeira
- instruções

Grupo-alvo

Para 2 a 6 jogadores * A partir dos 5 anos

Objetivos de desenvolvimento

- STEAM
- Desenvolvimento da linguagem;
- Desenvolvimento socioemocional.

Introdução

setas funciona e está pronto para a próxima etapa. Em "Codificar em Etapas", aprende a criar e a decifrar códigos.

O código consiste em quatro passos e é o caminho de e para um dos animais que estão no tabuleiro de jogo. Quando tiver terminado de criar um código, saberá de que animal se trata! Pode utilizar o peão para o ajudar a decifrar o código.

Uma vez decifrado corretamente, chegará ao mesmo animal.

O jogo

Escolha um colega e pegue no tabuleiro de jogo, num suporte para cartões para cada um e selecione um peão.

Coloque os cartões com os animais no centro da mesa, ao alcance de cada um dos jogadores. Em seguida, escolha um dos animais no tabuleiro de jogo, por exemplo um leão, e coloque o seu peão nesse sítio. Pegue no cartão com a imagem de um leão e coloque-o no suporte para cartões.

O leão é o seu ponto de partida para dar quatro passos no tabuleiro de jogo.

Utilize o seu peão para dar quatro passos reais no tabuleiro de jogo. Pode escolher a direção em que quer ir e pode ir para qualquer um dos lados do tabuleiro. Para cada passo que der no tabuleiro de jogo, pegue num cartão com uma seta e coloque os cartões no seu suporte de cartões na ordem correta e na direção certa.

Se mover o seu peão para baixo, coloque o cartão com a seta a apontar para baixo. Se for para a direita ou para a esquerda, coloque o cartão com a seta a apontar para a direita ou para a esquerda.

Quando já tiver dado os quatro passos, o seu peão vai estar defronte de um novo animal.

Pegue no cartão desse animal, mantenha-o perto de si e assegure-se de que o seu colega de jogo não o vê.

Em seguida diga ao seu colega o seu código no suporte de cartões.

Se construiu o código corretamente e o seu colega decifrou o código, ele chegará ao mesmo animal!

Divirta-se com "Codificar em Etapas"

Ideia e ilustrações: Magda Jacobs

Español

Contenido

En una caja de madera de haya con tapa vienen

- 2 tableros de juego de plástico, de 26 cm x 26 cm
- 25 tarjetas de plástico con animales, de 3,5 cm x 3,5 cm
- 20 tarjetas de plástico con flechas, de 3,5 cm x 3,5 cm
- 4 soportes de tarjetas de madera, de 6 cm x 25 cm
- 4 peones de madera
- instrucciones

Destinatarios del juego

De 2 a 6 jugadores * Edad mínima: 5 años

Objetivos de desarrollo

- CTIAM
- Desarrollo del lenguaje
- Desarrollo emocional y social

Introducción

Después de jugar a «Programación con flechas», los niños entenderán cómo funciona el lenguaje de las flechas y estarán preparados para pasar a la siguiente etapa.

En «Programación con casillas», los jugadores crean códigos y aprenden a descifrar códigos, por turnos. Los códigos están compuestos por cuatro casillas y son el recorrido hacia y desde uno de los animales del tablero de juego. Una vez que hayan creado el código, sabrán de qué animal se trata. Los niños pueden usar el peón como ayuda para descifrar el código. Si descifran el código

correctamente, llegarán al mismo animal.

El juego

Elige un compañero de juego y coge el tablero de juego, un soporte de tarjetas para cada uno y elige un peón. Coloca las tarjetas con los animales en el medio de la mesa, al alcance de cada jugador.

A continuación elige uno de los animales del tablero de juego, por ejemplo, el león, y sitúa tu peón en ese sitio. Coge la tarjeta con la figura del león y colócala en el soporte de tarjetas.

Tomando el león como punto de partida, avanzarás cuatro espacios en el tablero de juego.

Usa tu peón para avanzar cuatro casillas reales en el tablero de juego.

Puedes escoger la dirección de movimiento y desplazarte hacia cualquier parte del tablero. Cada vez que avances una casilla en el tablero de juego, coge una tarjeta con una flecha y coloca las tarjetas en el orden correcto y en la dirección correcta en tu soporte de tarjetas.

Si mueves tu peón hacia abajo, coloca la tarjeta con la flecha que apunta hacia abajo. Si lo mueves hacia la derecha o hacia la izquierda, coloca la tarjeta con la flecha que apunta hacia la derecha o hacia la izquierda. Cuando hayas avanzado cuatro casillas, tu peón estará delante de un nuevo animal.

Coge la tarjeta de dicho animal, déjala cerca de ti y asegúrate de que tu compañero de juego no la vea.

Acto seguido, dile a tu compañero el código del soporte de tarjetas.

Si has creado el código correctamente y tu compañero lo descifra, debería llegar al mismo animal que tú.

Divirta-se com "Codificar em Etapas"

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 (26 x 26 cm)
- 25 张塑料动物卡 (3.5 x 3.5 cm)
- 20 张塑料箭头卡 (3.5 x 3.5 cm)
- 4 个木质卡座 (6 x 25 cm)
- 4 个木质棋子

适用对象

5 适用对象

适合 4 - 6 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

玩过“箭头编码”游戏之后，你学会了箭头语言的原理，并且已经准备好进入下一步了。在“步数编码”中，你们将轮流创建代码，并学习如何破译代码。代码包含四步，是从游戏板上的某个动物通往另一个动物的路线。完成代码后，你就知道通往的是哪个动物了。你可以用棋子来帮助破译代码。正确破译代码后，你们就会到达同一个动物。

游戏玩法

选择一个同伴，拿出游戏板，每人拿一个卡座并选择一枚棋子。把动物卡放在桌子中间，彼此都能够得着的地方。

然后在游戏板上选择一个动物，比如狮子，把自己的棋子放在那个地方。拿出画有狮子的卡，放入卡座中。

狮子便是你在游戏板上前进四步的起点。

你用自己的棋子在游戏板上真正地走四步。

你可以选择自己前进的方向，也可以走到游

戏板的任何一侧。你在游戏板上每走一步，就拿一张箭头卡，按同样的顺序和方向放在卡座里。

如果向下移动棋子，就放置向下的箭头卡。

如果向右或是向左走，就放置向右或左的箭头卡。

走完四步后，你的棋子前面会有一个

新的动物。

把这张动物卡收好，不要让你的同伴看到。

现在，把卡座里的代码告诉你的同伴。如果你编的代码是正确的，并且你的同伴破译了该代码，他将到达同样的动物！

祝在“步数编码”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.

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.

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 menores 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。

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.

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。



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。