



Rolf.

Connect

Coderen Coding Codierung Codage

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos met deksel

- 17 blokjes (4 × 4 cm)

- 3 blokjes met de functies 
- 4 blokjes met de richtingen 
- 3 blokjes met de kleuren 
- 5 blokjes met acties 
- 2 reserve blokjes

Doelgroep

Voor 1 of 2 kinderen * vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Computational thinking:
 - Omgaan met het in volgorde plaatsen van stappen (sequenties)
 - Omgaan met functies
 - Omgaan met herhalende functie (loops)
 - Omgaan met voorwaarden (condities)
 - Omgaan met het gelijktijdig laten uitvoeren van taken (parallelisme)

Introductie

Samen met Lotje reis je door ruimte en leert onderweg programmeren. Bij de landing verliest je raket onderdelen. Verzamel met je robot de losse onderdelen en maak je raket weer compleet en vlieg naar een nieuwe planeet. Op iedere planeet leer je iets nieuws.

Eerst oefen je welke stappen nodig zijn en in welke volgorde je ze

plaatst om bij de onderdelen te komen. Op de volgende planeet ontdek je wat functies zijn en hoe je die kunt gebruiken.

Vervolgens leer je herhaalbare patronen te herkennen en met loops om te gaan. Daarna land je op een planeet waarop je leert omgaan met voorwaarden. Tenslotte kom je op een planeet met meerdere robots. Hier leer je rekening houden met de beweging van andere robots om botsingen te voorkomen.

Ook geef je meerdere robots instructies om tot een eindpunt te komen.

Spel

Ga naar je app store, klik op de zoekfunctie en typ Rolf Connect. Kies de Rolf Connect app en spelen maar! Neem de hub en de blokjes uit de kist en leg ze op tafel. Open de Rolf app Coderen op je Ipad of tablet. Zet de hub aan. Als het lampje blauw is, kun je beginnen. Kies een planeet en tik op het vraagteken om te zien hoe de game werkt.

Tik vervolgens op de groene knop en Lotje doet het voor.

Speel daarna zelf de game. Bedenk bij iedere opdracht de juiste codes, die nodig zijn om met je robot bij de onderdelen te komen. Neem het blokje met de code en leg het op de hub.

Maak zo de instructie voor de robot om bij het eindpunt te komen.

Tik dan op de groene knop en de robot voert je instructie uit.

Komt je robot bij het eindpunt dan ga je door naar een volgend level. Tenslotte is je raket compleet en kun je door naar de volgende planeet.

Goede ruimtereis!

English

Contents

In a cardboard box with lid

- 17 blocks (4 × 4 cm)

- 3 blocks with functions   
- 4 blocks with directions    
- 3 blocks with the colours pink, green and orange   
- 5 blocks with actions     
- 2 spare blocks

Target group

For 1 or 2 children * ages 3 and up

Development objectives

- Computational thinking:
 - Handling the ordering of steps (sequences)
 - Handling functions
 - Handling repetitive function (loops)
 - Handling conditions (conditions)
 - Handling the simultaneous execution of tasks (parallelism)

Introduction

You will join Lottie on a journey through space, and on the way you will learn how to program. On landing, your rocket loses some of its parts. Use your robot to collect the loose parts and complete your rocket so that you can fly to a new planet.

On every planet, you will learn something new. First you practice which steps are needed and in which order you need to do them in order to find the parts. On the next planet, you learn what functions are and how to use them. You then learn to recognise

repetitive patterns and how to work with loops. Then you land on a planet where you learn how to handle conditions.

Finally, you arrive on a planet with several robots. Here you learn how to take the movement of other robots into account in order to avoid collisions. You will also give instructions to several robots in order to reach the finish.

Game

Go to your app store, click on the search function and type 'Rolf Connect'. Select the Rolf Connect app and play! Remove the hub and blocks from the box and lay them on the table.

Open the Rolf Coding app on your iPad or tablet. Switch on the hub. You can start once the light turns blue. Select a planet and tap the question mark to see how the game works.

Tap the green button and Lotje will show you how to do it.

Then play the game yourself. For each task, figure out the right codes that are needed to get the parts using your robot.

Take the block with the code and place it on the hub. This is how you instruct the robot to get to the finish. Then tap the green button and the robot will follow your instructions.

Once your robot makes it to the finish, you go to the next level. Finally, your rocket is complete and you can move on to the next planet.

Enjoy your trip through space!

Deutsch

Inhalt

In einem Karton mit Deckel

- 17 Blöcke (4 × 4 cm)

- 3 Blöcke mit den Funktionen



- 4 Blöcke mit den Richtungen



- 3 Blöcke mit den Farben Rosa, Grün und Orange



- 5 Blöcke mit Aktionen



- 2 Reserveblöcke

Zielgruppe

Für 1 oder 2 Kinder * ab 5 Jahre

Entwicklungsziele

- Computational Thinking:
 - Anordnung von Schritten in der richtigen Reihenfolge (Sequenzen)
 - Umgang mit Funktionen
 - Umgang mit sich wiederholenden Funktionen (Schleifen)
 - Umgang mit Bedingungen (Konditionen)
 - Umgang mit der gleichzeitigen Durchführung von Aufgaben (Parallelität)

Einführung

Zusammen mit Lotte fliegst du durch das Weltall, wobei du unterwegs programmieren lernst. Bei der Landung verliert ihr Teile der Rakete. Du sammelst mit deinem Roboter die losen Teile wieder ein, baust die Rakete wieder zusammen und fliegst zu einem anderen Planeten. Auf jedem Planeten lernst du wieder etwas Neues. Erst übst du, welche Schritte notwendig sind und in welcher Reihenfolge sie durchgeführt werden müssen, um zu den

Raketenteilen zu gelangen.

Auf dem nächsten Planeten lernst du, was Funktionen sind und wie man sie anwenden kann. Anschließend lernst du, wiederholbare Muster zu erkennen und mit Schleifen (Loops) umzugehen.

Danach kommst du auf einen Planeten, auf dem du den Umgang mit Bedingungen lernst. Auf wieder einem anderen Planeten schließlich triffst du mehrere Roboter. Hier lernst du, die Bewegungen anderer Roboter zu berücksichtigen, um Zusammenstöße zu vermeiden. Außerdem erteilst du mehreren Robotern Anweisungen, um zu einem Ziel zu gelangen.

Spiel

Gehe in den App-Store und suche über die Suchfunktion nach „Rolf Connect“. Installiere die „Rolf Connect“-App und schon kannst du spielen! Nimm den Hub und die Blöcke aus der Schachtel und lege alles auf den Tisch. Starte die „Codieren“-App von Rolf auf deinem iPad oder anderen Tablet. Schalte den Hub ein. Wenn die Lampe blau leuchtet, kannst du anfangen. Suche dir einen Planeten aus und tippe auf das Fragezeichen, um dir anzeigen zu lassen, wie das Spiel funktioniert.

Tippe danach auf die grüne Schaltfläche, damit Lotte es dir vor-macht. Spiele danach selbst das Spiel. Überlege dir zu jedem Auf-trag, welche Codes du brauchst, um mit deinem Roboter zu den Teilen zu gelangen. Lege den Block mit dem richtigen Code auf den Hub. Erstelle so die Anweisung für den Roboter, damit er das Ziel erreichen kann. Wenn du auf die grüne Schaltfläche tippst, führt der Roboter deine Anweisungen aus. Kommt der Roboter so zum Ziel, hast du ein neues Level erreicht. Wenn deine Rakete dann wieder komplett ist, kannst du zum nächsten Planeten fliegen.

Gute Weltraumreise!

Français

Contenu

Dans une boîte en carton avec couvercle

- 17 cubes (4 × 4 cm)

- 3 cubes avec les fonctions   
- 4 cubes avec les directions    
- 3 cubes avec les couleurs rose, vert et orange
- 5 cubes avec des actions     
- 2 cubes de reserve



Groupe cible

Pour 1 ou 2 enfants * à partir de 5 ans

Objectifs de développement

- Pensée computationnelle :
 - Se familiariser au classement d'étapes (séquences)
 - Se familiariser aux fonctions
 - Se familiariser aux fonctions répétitives (loops ou boucles)
 - Se familiariser aux conditions
 - Se familiariser à l'exécution simultanée de tâches (parallélisme)

Introduction

Tu traverses l'espace avec Lottie tout en apprenant la programmation. Lors de l'atterrissage, tu perds des pièces de la fusée.

À l'aide de ton robot, collecte les pièces et répare ta fusée, pour te rendre ensuite sur une nouvelle planète. Sur chaque planète, tu apprends de nouvelles compétences. Pour commencer, tu te familiarises aux étapes à suivre et détermènes dans quel ordre les placer pour parvenir aux pièces. Sur la planète suivante, tu découvres ce que sont les fonctions et comment t'en servir.

Tu apprends ensuite à reconnaître des répétitions et à manipuler des boucles (loops). Ensuite, tu te rends sur une planète sur laquelle tu apprends à gérer les conditions. Enfin, tu arrives sur une planète avec plusieurs robots. Tu apprends à tenir compte des mouvements d'autres robots pour éviter les collisions.

D'autre part, tu fournis des instructions à un certain nombre de robots pour parvenir à un point final.

Jeu

Rends-toi dans ton App Store, active la fonction de recherche et entre Rolf Connect. Choisis l'appli Rolf Connect et lance-toi! Retire le hub et les cubes de la boîte et place tout sur la table.

Ouvre l'appli Coder, de « Rolf » sur ton iPad ou ta tablette.

Mets le hub en marche. Lorsque le témoin bleu s'allume, tu peux te lancer. Choisis une planète et appuie sur le point d'interrogation pour connaître le fonctionnement du jeu.

Appuie ensuite sur le bouton vert et Julie te montre l'exemple.

Ensuite, joue le jeu toi-même. Essaie de trouver les codes corrects à chaque question.

Ces codes te sont indispensables si tu veux, avec l'aide de ton robot, parvenir aux pièces. Prends le cube avec la bonne réponse et pose-le sur le hub. Crée ainsi l'instruction nécessaire au robot pour parvenir au point final. Appuie ensuite sur le bouton vert: le robot exécute tes instructions.

Une fois le robot arrivé au point final, passe au niveau suivant.

Au final, ta fusée est réparée et tu peux te rendre à la planète suivante.

Bon voyage dans l'espace!

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 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.

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

affilati 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.

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.

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.