



Rolf.

More

Kaartenset coderen kralenplank
Card set coding bead board
Kartenset Codieren mit Perlen
Ensemble de cartes de codage sur
planche à perles

Nederlands

'Op de vierkante kralenplank ga ik kralen leggen. De codes geven aan welke kleur en hoeveel kralen ik per regel nodig heb. Op de bovenste regel lees ik een 6 zonder kleur, dat betekent 6 pinnen op de kralenplank zonder kraal. Daarna heb ik 1 groene kraal nodig. En dan weer 12 pinnen zonder kraal. (Het kind legt de kralen volgens de codes per regel van boven naar beneden). Op de laatste regel eerst 9 lege pinnen, dan 3 groene kralen en dan 7 lege pinnen. Klaar! Wauw, ik heb een slang gemaakt. Even op de achterkant van de kaart kijken of het klopt.'

Inhoud kaartenset

- 10 kaarten met codes (voorkant) en afbeeldingen (achterkant)
 - Giraf, slang, auto, helikopter, enkele kaarten
 - Vlinder, 2 kaarten die op elkaar aansluiten
 - Vis, 4 kaarten die op elkaar aansluiten
- handleiding

Zelf toevoegen: vierkante transparante kralenplank(en), cilinderkralen

Ontwikkelingsdoelen

- Digitale geletterdheid, Computational thinking
 - Verkennen van eigenschappen van voorwerpen uit een verzameling als een concrete vorm van data
 - Verzamelen van concrete data en deze op volgorde verwerken tot een resultaat
- Rekenen, getalbegrip
 - Tellen van hoeveelheden (resultatief tellen)
 - Oefenen met kleuren

Doelgroep

Voor 1-10 kinderen vanaf 4 jaar

Doel van het spel

Kinderen lezen de codes en leggen de het aantal kralen in de juiste kleur op de kralenplank:

Codeblad	Kralenplank
Een getal	Het aantal kralen
Een kleur	De kleur van de kralen
Een getal in een vak zonder kleur	Het aantal pinnen zonder kraal
Een onderstreept getal	Witte kralen

Aan de slag

Naleggen van de afbeelding

Gebruik de achterkant van de kaart met de afbeelding. Het kind bekijkt de afbeelding en pakt de kralen in de juiste kleur. Vervolgens worden de kralen op de pinnen van de kralenplank gelegd, zoals de afbeelding weergeeft.

Codes lezen en coderen

Stappenplan

1. Lees de code op de bovenste regel (voorkant van de kaart);
2. Tel en pak de kralen in de juiste kleur;
3. Plaats het aantal kralen op de bovenste regel van de kralenplank volgens de code;
4. Lees de volgende regel, pak en plaats de kralen;
5. Lees en leg de regels van boven naar beneden;
6. Controleer de afbeelding die is ontstaan op de kralenplank met de achterkant van de kaart.

Coderen in twee- of viertallen

De vlinder bestaat uit 2 kaarten en de vis bestaat uit 4 kaarten. Kinderen krijgen elk 1 kaart en maken de code. Door het resultaat naast elkaar te leggen ontstaat de vlinder (of vis).

Veel plezier met 'Kaartenset coderen kralenplank'

English

'I'm going to place beads on the square bead board. The codes tell me which colour and how many beads I need for each line. On the top line, I read a 6 with no colour, which means 6 pins on the bead board with no bead. I then need 1 green bead. And then another 12 pins with no bead. (The child places the beads according to the codes on each line from top to bottom.) On the last line, first 9 empty pins, then 3 green beads and then 7 empty pins. Done! Wow, I've made a snake. Let's check the back of the card to see if I've got it right.'

Content card set

- 10 cards with codes (front) and pictures (back)
 - Giraffe, snake, car, helicopter, several cards
 - Butterfly, 2 connected cards
 - Fish, 4 connected cards
 - Instructions
- You add: square transparent bead board(s), cylinder beads

Development objectives

- Digital literacy, Computational thinking
 - Explore characteristics of objects from a collection as a concrete form of data
 - Collect and order concrete data to create something
- Arithmetic, understanding numbers
 - Counting quantities (resultative counting)
 - Practising with colours

Target group

For 1–10 children aged 4 and over

Object of the game

Children read the codes and place the number of beads in the right colour on the bead board:

Code sheet	Bead board
A number	The number of beads
A colour	The colour of the beads
A number in a square with no colour	The number of pins with no bead
An underlined number	White beads

The game

Copying the picture

Use the back of the card with the picture. The child studies the picture and picks the beads in the right colour. The beads are then placed on the pins on the bead board so that they match the picture.

Read codes and coding

Plan

1. Read the code on the top line (front of the card).
2. Count and pick the beads in the right colour.
3. Place the number of beads on the top line of the bead board according to the code.
4. Read the next line, pick up and place the beads.
5. Read and place the lines from top to bottom.
6. Compare the resulting picture on the bead board with the back of the card.

Code in twos or fours

The butterfly consists of 2 cards and the fish consists of 4 cards. Children are each given 1 card and make the code. By placing the result side by side, the butterfly (or fish) emerges.

Have fun with 'Card set coding bead board'!

Deutsch

„Auf die viereckige Steckplatte stecke ich Perlen. Die Codes geben an, wie viele Perlen in welcher Farbe ich für jede Reihe brauche. In der obersten Reihe sehe ich eine 6 ohne Farbe, das heißt, dass auf der Steckplatte 6 Stifte ohne Perle bleiben müssen. Danach brauche ich 1 grüne Perle. Und dann folgen wieder 12 Stifte ohne Perle. (Das Kind steckt die Perlen gemäß den Codes reihenweise von oben nach unten auf die Platte.) In der letzten Reihe bleiben erst 9 Stifte leer, dann kommen 3 grüne Perlen und dann wieder 7 leere Stifte. Fertig! Wow, das ist eine Schlange geworden! Jetzt schaue ich gleich auf der Rückseite der Karte nach, ob alles stimmt.“

Inhalt des Kartensets

- 10 Karten mit Codes (Vorderseite) und Abbildungen (Rückseite)
 - Giraffe, Schlange, Auto, Hubschrauber: Einzelkarten
 - Schmetterling: 2 zusammengehörende Karten
 - Fisch: 4 zusammengehörende Karten
 - Spielanleitung
- Eigenes Material: viereckige transparente Steckplatte(n), Zylinderperlen

Entwicklungsziele

- Digitale Kompetenz, Computational Thinking
 - Erkennung der Eigenschaften von Gegenständen aus einer Sammlung als konkrete Form von Daten
 - Sammlung konkreter Daten und deren Verarbeitung in der richtigen Reihenfolge zu einem Ergebnis
- Rechnen, Zahlenverständnis
 - Zählen von Mengen (ergebnisorientiertes Zählen)
 - Üben mit Farben

Zielgruppe

Für 1-10 Kinder ab 4 Jahren

Ziel des Spiels

Die Kinder lesen die Codes und stecken die Perlen in der richtigen Farbe und Menge auf die Steckplatte:

Codeblatt	Steckplatte
Eine Zahl	Anzahl der Perlen
Eine Farbe	Farbe der Perlen
Zahl in einem Feld ohne Farbe	Zahl der leeren Stifte
Eine unterstrichene Zahl	Weißer Perlen

Das Spiel

Nachlegen der Abbildung

Die Karte wird mit der Abbildung nach oben abgelegt. Das Kind schaut sich das Bild an und nimmt sich die Perlen in der richtigen Farbe. Anschließend werden die Perlen auf die Stifte der Steckplatte gesteckt, wie es in der Abbildung zu sehen ist.

Codes lesen und codieren

Stufenplan

1. Lies den Code in der obersten Reihe (Vorderseite der Karte).
2. Zähle die Perlen in der richtigen Farbe ab.
3. Stecke die Perlen wie im Code angegeben in die oberste Reihe der Steckplatte.
4. Lies den Code in der nächsten Reihe, nimm die richtigen Perlen und stecke sie auf.
5. Lies und stecke von oben nach unten alle Reihen.
6. Vergleiche die auf der Steckplatte entstandene Figur mit der Abbildung auf der Rückseite der Karte.

Zu zweit oder zu viert codieren

Der Schmetterling besteht aus 2, der Fisch aus 4 Karten. Jedes Kind bekommt eine Karte und steckt die Perlen nach dem Code auf die Platte. Indem die Ergebnisse zusammengelegt werden, entsteht der Schmetterling oder Fisch.

Viel Spaß mit dem „Kartenset Codieren mit Perlen“!

Français

« Sur la planche à perles carrée, je vais poser des perles. Les codes indiquent la couleur et le nombre de perles dont j'ai besoin par ligne. Sur la ligne supérieure, je lis un 6 sans couleur, ce qui signifie 6 emplacements sur la planche sans perle. Ensuite, j'ai besoin d'une perle verte. Puis à nouveau 12 emplacements sans perle. (L'enfant place les perles selon les codes par ligne, de haut en bas). Sur la dernière ligne, d'abord 9 emplacements vides, puis 3 perles vertes et enfin 7 emplacements vides. C'est fini ! Wow, j'ai fait un serpent. Vérifions au dos de la carte si c'est correct ».

Contenu de l'ensemble de cartes

- 10 cartes avec des codes (recto) et des images (verso)
 - Girafe, serpent, voiture, hélicoptère, quelques cartes
 - Papillon, 2 cartes correspondantes
 - Poisson, 4 cartes correspondantes

- Instructions

À ajouter vous-même : planche(s) à perles transparente(s) carrée(s), perles cylindriques

Objectifs de développement

- Apprentissage numérique, réflexion informatique
 - Explorer les propriétés des objets d'une collection sous forme concrète de données
 - Rassembler des données concrètes et les traiter dans l'ordre pour produire un résultat
- Arithmétique, notion de nombre
 - Compter des quantités (compter pour obtenir le nombre total)
 - S'exercer avec les couleurs

Groupe cible

Pour 1 à 10 enfants à partir de 4 ans

But du jeu

Les enfants lisent les codes et placent le nombre de perles de la couleur correspondante sur le tableau de perles :

Page de code	Planche à perles
Un nombre	Le nombre de perles
Une couleur	La couleur des perles
Un nombre dans une case sans couleur	Le nombre d'emplacements sans perle
Un nombre souligné	Des perles blanches

Démarrer

Reproduire l'image

Utilisez le verso de la carte avec l'image. L'enfant regarde l'image et choisit les perles de la bonne couleur. Les perles sont ensuite placées sur les emplacements de la planche à perles, comme indiqué sur l'image.

Lire des codes et coder

Plan par étapes

1. Lisez le code sur la ligne supérieure (au recto de la carte) ;
2. Comptez et prenez les perles de la bonne couleur ;
3. Placez le nombre de perles sur la ligne supérieure de la planche en suivant le code ;
4. Lisez la ligne suivante, prenez et placez les perles ;
5. Lisez et placez les lignes de haut en bas ;
6. Vérifiez l'image créée sur la planche à perles avec celle du verso de la carte.

Codage par deux ou quatre chiffres

Le papillon est composé de 2 cartes et le poisson, de 4 cartes. Les enfants reçoivent chacun une carte et composent le code. Le papillon (ou le poisson) apparaît en mettant les résultats l'un à côté de l'autre.

Amusez-vous bien avec l'« Ensemble de cartes de codage sur planche à perles »

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.

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