



Rolf.

Originals

Barcode spel

Barcode game

Barcode Spiel

Jeu code barre



Art.nr. 245.0003

5+

Nederlands

Inhoud

In een beukenhouten kist met transparant schuifdeksel:

- 18 kaarten met fruit & groenten en hun barcode
- 20 kaarten met rekenopdrachten
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenvaardigheden en denkontwikkeling
- Taalontwikkeling
- Persoonlijkheidsontwikkeling en zelfvertrouwen

Rekenen: kritisch denken en redeneren over de telrij, hoeveelheden en getallen tot 10 in probleemsituaties.

Hoeveelheidsbegrippen herkennen en handelend kunnen gebruiken in concrete situaties.

Doelgroep

Voor 4–6 kinderen * vanaf 5 jaar

Nodig bij het spel

- 1 tablet met de gratis App van Rolf, de Rolf Shopper
- 1 set fruit en groenten, bijvoorbeeld art. nr. 309.2130 40-delige set groenten en fruit

Voor verdieping van het thema kun je ook werken met munten en biljetten.

Vorbereiding

Installeer een winkeltje met groenten en fruit die op de kaartjes van de barcodes voorkomen, voorzie enkele boodschappenmandjes.

Leg bij de desbetreffende groenten en fruit het kaartje met de barcode. Installeer de App.

Je kunt de App van de Rolf Shopper op drie manieren gebruiken:

- **als 'gewone kassa'** voor het winkeltje in de klas
- **als Rolf streepjescode scanner kassa**, in combinatie met de Rolf Barcode kaartjes uit het Barcodespel
- **als rekenopdracht**, in combinatie met het Rolf Barcodespel

De Rolf Shopper gebruikt de camera aan de achterzijde, het schermje rechtsboven, om de Rolf Barcode kaarten te kunnen lezen. Je hoort een 'piep' als de camera de barcode herkent.

De tablet laat het product zien in het scherm naast de camera en de prijs en omschrijving worden zichtbaar op de bon, linksonder. Als je de boodschappenkaarten gebruikt met de QR code, dan zie je in het scherm hoeveel je mag besteden, 5 of 10 eenheden (euro's of andere munt- eenheden).

Het spel

Een of twee kinderen kunnen met de tablet de afrekening maken en de andere kinderen vertrekken met een boodschappenkaartje om de nodige inkoop te doen.

Ze nemen een boodschappenmandje en een boodschappenkaart om de inkoop te doen.

Op elke boodschappenkaart staat het budget dat ze kunnen besteden en een aantal ingrediënten die ze moeten kopen.

De kinderen maken de rekensom en mogen zelf kiezen wat ze nog aan hun boodschappenlijstje willen toevoegen om de rekening te doen kloppen want het budget moet opgemaakt worden. Het totale budget van de inkopen is 5 of 10 munten.

Met de ingrediënten in hun boodschappenmandje en de kaartjes met de barcodes komen ze tot bij de kassa.

Daar wordt hun klantenkaart, hun boodschappenkaart en de kaartjes met de barcodes van de groenten en fruit gescand.

Is het totale bedrag bereikt, dan druk je op de grote groene knop en geeft de App feedback.

Is het totale bedrag overschreden, dan geeft de app het signaal van een lege portemonnee en moet het kind zijn boodschappen corrigeren.

Is er te weinig uitgegeven, dan zie je een portemonnee met geld, je moet dus nog iets kopen.

Als het totale bedrag klopt, zie je een opgestoken duim, en mag je een volgende opdracht uitvoeren.

Hoe de App werkt, vind je ook terug op de ? helpknop

Veel plezier met het 'Barcodespel'

Idee & Ontwerp: Magda Jacobs

App ontwikkelaar: Mediaheads

English

Contents

Beechwood box with transparent sliding lid containing:

- 18 cards with fruit & vegetables and their barcodes
- 20 cards with arithmetic assignments
- instructions

Development objectives

- Mathematics and reasoning skills
- Language development
- Social emotional development

Arithmetic: critical thinking and reasoning about the counting row, quantities and numbers up to 10 in problem situations.

Recognising quantity concepts and being able to actively use them in specific situations.

Target group

For 4–6 players * aged 5 and over

Needed to play the game

- 1 tablet with the free Rolf app, the Rolf Shopper
- 1 set of fruit and vegetables, e.g. art. no. 3092130 40-piece fruit and vegetable set

For a more in-depth theme, you can also use coins and notes.

Preparation

Set up a small shop with the fruit and vegetables that appear on the barcode cards and provide some shopping baskets.

Place the card with the barcode near the appropriate fruit and vegetables.

Install the app on the tablet.

You can use the Rolf Shopper app three ways:

- **as a 'normal cash register'** for the shop in the classroom
- **as a Rolf barcode scanner cash register**, in combination with the Rolf Barcode cards from the Barcode game
- **as an arithmetic assignment**, in combination with the Rolf Barcode game

The Rolf Shopper uses the back camera, the small screen top right, to read the Rolf Barcode cards.

You will hear a 'beep' when the camera recognises the barcode.

The tablet shows the product in the screen next to the camera, and the price and description appear on the receipt, bottomleft.

If you use the shopping cards with the QR code you will see on the screen how much you can spend, 5 or 10 units (euro or other currency).

The game

One or two players calculate the amount with the tablet and the other players go off with a shopping card to do the necessary shopping.

They take a shopping basket and a shopping card with them to do the shopping.

The budget they are allowed to spend and a number of ingredients they must buy are noted on the shopping card.

The players calculate the amount and may themselves choose

what they still want to add to their shopping list to make the calculated amount add up, because the budget must all be spent. The total budget of the shopping is 5 or 10 coins.

They arrive at the cash register with the ingredients in their basket and the cards with the barcodes.

At the cash register, their loyalty card, shopping card and the cards with the fruit and vegetable barcodes are scanned. If the total amount has been reached, you then push the large green button and the app gives the feedback. If the total amount has been exceeded, the app will signal an empty purse and the player will have to correct the shopping.

If too little has been spent, you will see a purse with money and you must then buy another item.

If the total amount is correct, you will see a thumbs up and you may then carry out another assignment.

Find out how the app works on the ? help button

Have fun with the 'Barcode game'

Idea & design: Magda Jacobs

App developer: Mediaheads

Deutsch

Inhalt

In einer Buchenholzkiste mit durchsichtigem Schiebedeckel:

- 18 Karten mit Obst und Gemüse und dem entsprechenden Barcode
- 20 Karten mit Rechenaufgaben
- Anleitung

Entwicklungsziele

- Mathematik und Denkentwicklung
- Sprachentwicklung
- Persönlichkeit und Selbstwertgefühl

Rechnen: kritisch denken und Folgerungen ziehen über das Zahlenband, Mengen und Zahlen bis 10 in Problemsituationen. Mengenbegriffe erkennen und in konkreten Situationen aktiv anwenden können.

Zielgruppe

Für 4–6 Kinder * ab 5 Jahren

Was für das Spiel benötigt wird

- 1 Tablet mit der kostenlosen App von Rolf, dem Rolf Shopper
- 1 Obst- und Gemüseset, zum Beispiel Art.nr. 3092130, 40-teiliges Set Obst und Gemüse

Zur Vertiefung des Themas können auch Münzen und Banknoten verwendet werden.

Vorbereitung

Ein Geschäft mit den Obst- und Gemüsesorten einrichten, die auf den Karten der Barcodes vorkommen. Für einige Einkaufskörbe

sorgen.

Zu der jeweiligen Obst- und Gemüsesorte die Karte mit dem Barcode legen.

Die App auf dem Tablet installieren.

Die App des Rolf Shoppers kann auf drei verschiedene Arten benutzt werden:

- **als 'normale Kasse'** für das Geschäft in der Klasse
- **als Rolf-Streifencode-Scanner-Kasse** zusammen mit den Barcode-Karten von Rolf aus dem Barcode-Spiel
- als Rechenaufgabe zusammen mit dem Barcode-Spiel von Rolf

Der Rolf Shopper benutzt die Kamera auf der Rückseite, das Fenster rechts oben, zum Lesen der Barcode-Karten von Rolf.

Wenn die Kamera den Barcode erkannt hat, ertönt ein Piepton.

Das Tablet zeigt das Produkt im Fenster neben der Kamera.

Preis samt Beschreibung werden links unten auf dem Bon sichtbar.

Wenn die Einkaufskarten mit dem QR- Code benutzt werden, ist im Fenster zu sehen, wie viel ausgegeben werden darf, fünf oder zehn Einheiten (Euro oder andere Münzeinheit).

Das Spiel

Ein oder zwei Kinder können mit dem Tablet abrechnen, und die anderen Kinder gehen mit einer Einkaufskartelos, um die erforderlichen Einkäufe zu erledigen.

Sie nehmen zum Einkaufen einen Einkaufskorb und eine Einkaufskarte.

Auf jeder Einkaufskarte steht der zur Verfügung stehende Betrag, den sie ausgeben können und die Zahl der Artikel, die sie kaufen sollen.

Die Kinder zählen alles zusammen und dürfen selbst aussuchen,

was sie noch auf die Einkaufsliste setzen wollen, damit die Rechnung stimmt, denn der zur Verfügung stehende Betrag muss aufgebraucht werden.

Der zur Verfügung stehende Gesamtbetrag für die Einkäufe besteht aus fünf oder zehn Münzen.

Mit den Artikeln in ihrem Einkaufskorb und den Barcode-Karten kommen sie zur Kasse. Dort werden ihre Kundenkarte, ihre Einkaufskarte und die Karten mit den Barcodes für das Obst und Gemüse gescannt. Wenn der Gesamtbetrag erreicht ist, drückst du auf den großen grünen Knopf und die App gibt Feedback.

Wenn der Gesamtbetrag überschritten wurde, erscheint über die App ein leeres Portemonnaie. Das Kind muss dann seine Einkäufe korrigieren.

Wenn zu wenig ausgegeben wurde, ist ein Portemonnaie mit Geld zu sehen. Dann muss noch etwas gekauft werden.

Wenn der Gesamtbetrag stimmt, erscheint ein erhobener Daumen. Dann darfst du die nächste Aufgabe erledigen.

Die Funktion der App ist auch auf der ?-Hilfe-Schaltfläche zu finden

Viel Spass mit dem 'Barcodespiel'

Idee & Illustrationen: Magda Jacobs

App-Entwickler: Mediaheads

Français

Contenu

Dans une boîte en bois de hêtre avec couvercle coulissant transparent:

- 18 cartes avec fruits et légumes et leur code-barres
- 20 cartes avec exercices de calcul
- instructions

Objectifs de développement

- Compétences mathématiques et logiques (ou raisonnement)
- Développement du langage
- Favorise l'autonomie et l'estime de soi

Calcul: pensée critique et raisonnement sur les nombres en ligne, les quantités et les chiffres jusqu'à 10 dans des situations difficiles. Reconnaître les notions de quantité et pouvoir les utiliser dans des situations concrètes en jouant à la marchande.

Groupe cible

Pour 4 à 6 enfants * à partir de 5 ans

Ce qu'il faut pour jouer

- 1 tablette avec l'appligratuite de ROLF, le Rolf Shopper
- 1 set de fruit set légumes, par exemple référence 3092130 set de 40 fruits et légumes

Pour approfondir le sujet, vous pouvez également travailler avec des pièces de monnaie et des billets.

Préparation

Installez un petit magasin avec les fruits et légumes qui figurent sur les cartes à codes-barres, prévoir quelques paniers à provisions. Posez les cartes à code-barres près des fruits et légumes correspondants. Installez l'appli sur la tablette.

L'appli du Rolf Shopper s'utilise de trois manières:

- **comme 'caisse ordinaire** pour le magasin dans la classe
- **comme caisse avec scanner de code- barres**, en combinaison avec les cartes à code-barres Rolf du Jeu Code-Barres
- **comme exercice de calcul**, en combinaison avec le Jeu Code-Barres Rolf

Le Rolf Shopper utilise l'appareil photo au dos, le petit écran en haut à droite, pour pouvoir lire les cartes à code-barres Rolf. Un 'bip' retentit lorsque la caméra reconnaît le code-barres.

La tablette affiche le produit sur l'écran à côté de l'appareil photo et le prix et la description apparaissent sur le bon, en bas à gauche.

Si l'enfant utilise les cartes de courses avec le code QR, il voit sur l'écran combien il peut dépenser, 5 ou 10 unités (euros ou autres unités monétaires).

Le jeu

Un ou deux enfants peuvent faire les comptes avec la tablette et les autres enfants partent avec une carte de courses pour faire les achats nécessaires. Ils prennent un panier à provision et une carte de courses pour faire leurs achats. Chaque carte de courses mentionne le budget qu'ils peuvent dépenser et un certain nombre d'ingrédients qu'ils doivent acheter.

Les enfants font le calcul et peuvent choisir eux-mêmes ce qu'ils

veulent encore ajouter à leur liste de courses pour que le compte soit bon, car le budget doit être dépensé entièrement. Le budget total des achats est de 5 ou 10 unités monétaires.

Avec les ingrédients dans leur panier à provisions et les cartes à code- barres, ils se dirigent vers la caisse. À la caisse, leur carte client, leur carte de courses et les cartes à code-barres des fruits et légumes sont scannées. Si le montant total a été atteint, l'enfant appuie sur le grand bouton vert et l'appli donne un retour d'information.

Si le montant total a été dépassé, l'appli affiche un portemonnaie vide et l'enfant doit corriger ses courses.

S'il n'a pas suffisamment dépensé, l'enfant voit un portemonnaie avec de l'argent et doit donc acheter encore quelque chose.

Si le montant total est exact, l'enfant voit un pouce levé et peut passer à un exercice suivant.

Une explication du fonctionnement de l'appli peut être obtenue également en appuyant sur le bouton d'aide?

Amusez bien avec le jeu 'Code-Barres'

Idée & illustrations : Magda Jacobs

Développeur de l'appli: Mediaheads

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.