



Rolf.

Originals

Codeer met pijlen

Coding arrows

Codieren mit Pfeilen

Codage avec des flèches

Setas de Programação

Programación con flechas

数字箭头

Nederlands

Inhoud

In een houten kist met deksel

- 9 opdrachtkaarten
- 36 kaartjes met pijlen
- 3 controlekaarten
- handleiding

Doelgroep

Voor 2–6 spelers * Vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Rekvaardigheden en denkontwikkeling
- Geeft leerlingen de kans op conceptueel inzicht en de transfer naar andere contexten te maken... dus interdisciplinair leren

Doel van het spel

Tegenwoordig kunnen kinderen al omgaan met codes voordat ze kunnen lezen! Maar te veel voor het scherm zitten vinden we niet de beste manier voor jonge kinderen om hier mee om te gaan. Vandaar dat deze 'unplugged' materialen ideaal zijn voor jonge kinderen om zich de principes van het programmeren spelenderwijs eigen te maken.

Als je later een robot wilt programmeren moet je iets weten van de taal die de robot verstaat. Eerst leer je dan ook decoderen om nadien te kunnen coderen. Door middel van pijlen stuur je een robot aan in een bepaalde richting.

Het spel

In dit spel ontdekken de kinderen dat de rode pijl de instructie vormt voor de rode auto en de blauwe pijl de instructie voor de vrachtwagen. Ze vertalen de richtingen van de voertuigen in pijlen die naar rechts en links gaan of naar voor en naar achter. Door de richtingen en de voertuigen te combineren wordt de opgave meer complex. De opdrachtkaarten variëren dus in moeilijkheidsgraad. Bij elke reeks kaarten hoort een controlekaart.

Spelvariatie: je kunt het spel ook omgekeerd spelen en bij de pijlen de auto's en vrachtwagens leggen.

Veel plezier met 'Codeer met pijlen'

Idee & Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a wooden box with a lid

- 9 task cards
- 36 cards with arrows
- 3 control cards
- instructions

Target group

For 2–6 players * Aged 5 and over

Development objectives

- Mathematics and reasoning skills
- Gives children chances to investigate an idea in a variety of settings... cross-contextual learning

Object of the game

Nowadays, children can decipher codes before they can even read! But, in our opinion, spending too much time in front of a computer screen is not the best way for children to go about it.

This 'unplugged' material is therefore a great way for young children to familiarise themselves with the principles of programming through playing a game.

If you want to programme a robot later on, then you need to know something about the language that the robot understands. First of all, you need to learn to decode in order to code at a later stage. Using the arrows you can send a robot in a certain direction.

The game

In this game, children discover that the red arrow forms the instruction for the red car and the blue arrow the instruction for the lorry. They translate the directions of the vehicles in arrows that go right or left or forwards and backwards. Combining the directions with the vehicles makes the assignment more complicated. The task cards vary in degree of difficulty. Every series of cards has a control card.

Game variation: you can also play the game the other way around and place the cars and lorries next to the arrows.

Have fun with 'Coding arrows'

Idea & Illustrations: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einer Holzkiste mit Deckel

- 9 Auftragskarten
- 36 Karten mit Pfeilen
- 3 Kontrollkarten
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2–6 Spieler * Ab 5 Jahre

Entwicklungsziele

- Mathematik und Denkentwicklung
- Junge Lernende haben die Möglichkeit die Grenzen zwischen Unterricht und Forschung zu überschreiten. Das Konzept des Forschenden Lernens steht dabei im Zentrum und verbindet alle relevanten Aktivitäten

Ziel des Spiels

Heutzutage können Kinder schon mit Codes umgehen, bevor sie lesen können! Es ist aber unserer Meinung nach nicht wünschenswert, dass Kinder in diesem Alter dafür zu lange vor dem Bildschirm sitzen. Deshalb sind diese 'Unplugged'-Materialien ideal für Vorschulkinder, um sich die Prinzipien des Programmierens auf spielerische Weise anzueignen.

Wenn man später einen Roboter programmieren will, muss man etwas von der Sprache wissen, die der Roboter versteht. Zuerst lernt man das Decodieren, damit man danach codieren kann. Mit Hilfe von Pfeilen wird ein Roboter in eine bestimmte Richtung gelenkt.

Das Spiel

Bei diesem Spiel lernen die Kinder, dass der rote Pfeil die Anweisung für das rote Auto und der blaue Pfeil die Anweisung für den Lkw darstellt. Sie setzen die Richtungen der Fahrzeuge in Pfeile, die nach rechts und links oder vorwärts und rückwärts gehen, um. Wenn die Richtungen und die Fahrzeuge kombiniert werden, wird die Aufgabe komplexer.

Die Auftragskarten haben also jeweils einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad. Zu jeder Kartenreihe gehört eine Kontrollkarte.

Spielvariante: Du kannst das Spiel auch umgekehrt spielen und zu den Pfeilen die Autos und Lkw legen.

Viel Spass mit 'Codieren mit Pfeilen'

Idee & Illustrationen: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en bois avec couvercle

- 9 cartes à instructions
- 36 cartes avec flèches
- 3 cartes de contrôle
- instructions

Groupe cible

Pour 2-6 joueurs * à partir de 5 ans

Objectifs de développement

- Le développement mathématique et raisonner
- Donne aux apprenants la possibilité à la compréhension conceptuelle et le transfert dans d'autres contextes... donc l'apprentissage interdisciplinaire

But du jeu

Actuellement, les enfants peuvent gérer des codes avant même de savoir lire! Cependant, nous pensons que passer trop de temps devant un écran n'est pas idéal pour les jeunes enfants.

Ces supports 'non électroniques' sont donc idéaux pour initier les jeunes enfants de manière ludique aux principes de la programmation.

Pour pouvoir programmer un robot plus tard, il faut connaître le langage que comprend le robot. Il faut donc d'abord apprendre à décoder, pour ensuite pouvoir coder. Les flèches permettent d'envoyer un robot dans une direction déterminée.

Le jeu

Dans ce jeu, les enfants découvrent que la flèche rouge constitue l'instruction pour la voiture rouge et la flèche bleue, l'instruction pour le camion.

Ils transposent les directions des véhicules en flèches qui vont vers la droite et la gauche ou vers l'avant ou l'arrière.

En combinant les directions et les véhicules, l'exercice est plus complexe. Par conséquent, le degré de difficulté des cartes à instructions varie.

Une carte de contrôle correspond à chaque série de cartes.

Variation de jeu: vous pouvez aussi jouer le jeu à l'envers et placer les voitures et les camions à côté des flèches.

Amusez bien avec 'Codage avec des flèches'

Idée & Illustrations: Magda Jacobs

Português

Conteúdo

Numa caixa de madeira com tampa

- 9 cartões-tarefa;
- 36 cartões com setas;
- 3 cartões de controlo;
- instruções.

Grupo-alvo

Para 2 a 6 jogadores * A partir dos 5 anos

Objetivos de desenvolvimento

- Competências matemáticas e de raciocínio;
- Dá oportunidade às crianças de investigar uma determinada ideia numa variedade de cenários...
- aprendizagem contextual cruzada

Objetivo do jogo

Atualmente, as crianças conseguem decifrar códigos mesmo antes de aprenderem a ler! Mas, na nossa opinião, passar demasiado tempo em frente ao computador não é a melhor maneira de adquirir conhecimento. Este material "desconetado" é, assim, uma excelente forma para familiarizar as crianças com os princípios da programação através do jogo.

Se pretender programar um robô mais tarde, então tem de entender alguma coisa sobre a linguagem que esse robô compreende. Acima de tudo, terá de aprender a descodificar de forma a poder codificar numa fase posterior. Utilizando as setas, pode dirigir o robô para determinada direção.

O jogo

Neste jogo, as crianças descobrem que a seta vermelha dá instruções ao carro vermelho e a seta azul dá instruções ao camião. Elas traduzem as direções dos veículos em setas que vão para a direita ou para a esquerda ou em frente e para trás. Combinar as direções com os veículos torna a tarefa mais complicada. Os cartões-tarefa variam em grau de dificuldade. Todos os conjuntos de cartas têm um cartão de controlo.

Variação de jogo: também pode jogar o jogo ao contrário e colocar os carros e os camiões perto das setas.

Divirta-se com as "Setas de Programação"

Ideia e ilustrações: Magda Jacobs

Español

Contenido

En una caja de madera con tapa vienen:

- 9 tarjetas de tareas
- 36 tarjetas con flechas
- 3 tarjetas de control
- instrucciones

Destinatarios del juego

De 2 a 6 jugadores * Edad mínima: 5 años

Objetivos de desarrollo

- Habilidades matemáticas y de razonamiento
- Ofrece a los niños la oportunidad de investigar una idea en diversos entornos: aprendizaje intercontextualizado

Objetivo del juego

En la actualidad, los niños son capaces de descifrar códigos, aunque no sepan leer. Pero, a nuestro criterio, pasar demasiado tiempo delante de una pantalla de ordenador no es la mejor forma de hacerlo.

Por lo tanto, este material «sin cables» es ideal para que, a través de un juego, los niños pequeños se familiaricen con los principios de la programación.

Si, más adelante, desean programar un robot, necesitarán saber algo sobre el lenguaje que comprende el robot. En primer lugar, tendrán que aprender a decodificar para poder codificar en una fase posterior. Mediante las flechas, podrán enviar un robot en una dirección determinada.

El juego

En este juego, los niños descubrirán que las flechas rojas proporcionan instrucciones al coche rojo y que las flechas azules proporcionan instrucciones al camión. De este modo, traducirán las direcciones de los vehículos en flechas, que van hacia la derecha o izquierda, así como hacia adelante o atrás. Al combinar las direcciones con los vehículos, la tarea se complica. Las tarjetas de tareas tienen distintos niveles de dificultad. Cada serie de tarjetas tiene una tarjeta de control.

Variante del juego:

también se puede jugar a la inversa, ubicando los coches y los camiones al lado de las flechas.

¡Que comience la diversión con «Programación con flechas»!

Idea e ilustraciones: Magda Jacobs

中文

内含

一个带盖的木盒，其中包含：

- 9 张任务卡
- 6 张箭头卡
- 3 张对照卡
- 说明书

游戏变化：也可以反过来玩游戏，把汽车和卡车放在箭头旁边。

祝在“数字箭头”中玩得开心
创意与绘图：Magda Jacobs

适用对象

2-6 名 5 岁及以上的玩家 *

发展目标

- 数学和推理能力
- 让孩子们有机会在不同的环境中研究一个想法，即跨情境学习

游戏目标

现如今，孩子们甚至在学会阅读之前就能破译代码！但是在我们看来，在电脑屏幕前花费大量的时间不是孩子们学习编程的最好方式。因此，这款“不插电”的产品提供了很好的途径，让孩子们可以通过玩游戏来熟悉编程原理。

如果你想在以后给机器人编程，那么你就需要了解机器人所能理解的语言。首先，为了日后编代码，你需要先学习解码。使用箭头可以让机器人走向特定的方向。

游戏玩法

在游戏中，孩子们会发现红色箭头代表的是向红色汽车发出的指令，而蓝色箭头代表的是向卡车发出的指令。他们用向右、向左、向前和向后的箭头来代表车辆的方向。也可以把方向和车辆组合起来使得任务更加复杂。任务卡有不同的难度等级。每个系列的 任务卡都有一张对照卡。

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 scherpe 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 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.

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。对于带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。