



Rolf.

Basics

Pinguïn race met Arthur
Penguin race with Arthur
Pinguinrennen mit Arthur
Course de pingouins avec Arthur

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 1 spelbord
- 4 pionnen
- 2 dobbelstenen 1 – 6
- 1 symboolkaart
- handleiding

Doelgroep

Voor 2-4 kinderen * leeftijd 4 – 7 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenen
 - Tellen t/m 6 (12)
 - Opzeggen van de telrij t/m 6 (12)
 - Structureren overzien van kleine hoeveelheden t/m 6
 - Verkort tellen met twee dobbelstenen t/m 12
 - Buurgetallen, de getallen voor en na een bepaald getal (bij doortellen met 2 dobbelstenen)
 - Begrippen meer/minder/meeste/minste/evenveel/verder/voor(uit)/achter(uit)
 - Erbij sommen

Spelregels

- Doel van het spel is om als eerste op ijsschots 30 of 50 te komen.
- Speel het spel met de allergeestigste kinderen en met kinderen met een korte concentratie tot ijsschots 30. Daag geleidelijk aan uit om tot ijsschots 50 te spelen.
- Herkennen de kinderen de structuren van de dobbelsteen, speel het spel dan

met 2 dobbelstenen tot ijsschots 50

- Spreek van te voren af tot welke ijsschots gespeeld wordt en met hoeveel dobbelstenen.
- Alle spelers krijgen een pion. Het symboolkaartje ligt naast het bord op tafel
- De pionnen worden op de ijsschots met de pijl gezet, dit is het startpunt.
- Om de beurt gooien de spelers met één dobbelsteen. Wie het meeste gooit mag beginnen.
- Deze speler gooit opnieuw en loopt zoveel stappen op het spelbord als de stippen op de dobbelsteen.
- Komt een speler op een symbool, kijk dan op het symboolkaartje voor de opdracht.
 - een vis: gooi nog een keer met de dobbelsteen en loop zoveel stappen verder.
 - een ijskristal: loop 5 stappen verder
 - een pijl: loop 2 stappen vooruit of terug. De richting van de pijl geeft het lopen aan.
 - een sneeuwbal: een beurt overslaan.
- Winnaar is de speler die als eerste op ijsschots 30 of 50 komt.

Observatiepunten en didactische aanwijzingen

- Speel tot ijsschots 50 als de kinderen verder willen spelen tijdens het spel tot ijsschots 30.
- Observeer het niveau van tellen tijdens het tellen van de stippen op de dobbelsteen en het verplaatsen van de

pion op het bord:

- Telt één voor één:
 - A-synchroon; tellen en handelen gaan niet tegelijk.
 - Synchroon; tellen en handelen gaan tegelijk.
 - Telt resultaatief; weet dat het laatste telgetal de totale hoeveelheid is. Hoeft niet opnieuw te tellen op de vraag 'Hoeveel was het?'
 - Herkent een structuur op de dobbelsteen. Welke structuren herkent het kind?
- Telt verkort:
 - Herkent de structuur op een dobbelsteen en telt de stippen op de tweede
 - dobbelsteen één- voor -één (5...6,7). Hiervoor moet het kind de buurgetallen kennen.
 - Voegt de hoeveelheden van beide dobbelsteen samen (5 en 2 is 7).
 - Telt met sprongen van bijvoorbeeld 2 en 5.
- Telt het kind met de pion één-voor-één de gegooide ogen van de dobbelsteen of kan het een kleine hoeveelheid vanaf een getal in één keer erbij doen? Bijvoorbeeld de pion staat op 5, er wordt 3 gegooid en weet ik moet naar 8. Tot welk getal gebied?
- Kan het kind als het op een tiental (10, 20, 30, 40) staat in één keer een hoeveelheid erbij doen? (10 erbij 4 → 14). Bij welke tientallen?
- Stel tijdens het spelen open (denk) vragen: 'Wie staat voor?', 'Kun je nog winnen?', 'Wat moet je gooien om te winnen?', 'Kun je na de eerste keer gooien je pion ook direct op het bord zetten, zonder te tellen?' etc.

- Wat is het laagste wat je kunt gooien met 2 dobbelstenen en het hoogste?
- Speel in groep 3 met getalsdobbelstenen. De kinderen oefenen met de 2 dobbelstenen
- eenvoudige sommen t/m 12. Telt het kind handig op het speelbord?

Veel plezier met 'Pinguïn race met Arthur'

Idee: Alette Lanting

Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a cardboard box

- 1 game board
- 4 pawns
- 2 dice 1 – 6
- 1 symbol card
- Instructions

Target group

For 2 – 4 children * aged 4 – 7

Development objectives

- Arithmetic
 - Counting in sequence up to 6 (12)
 - Understand structures of small sums up to 6
 - Count with two dice up to 12
 - Number sequences, the numbers before and after a certain number (counting with 2 dice)
 - Terms more/less/most/least/equal/further/forward/back
 - Adding up

Rules of the game

- The purpose of the game is to be the first to reach ice floe 30 or 50.
- With young children and children with a short concentration span, play the game to ice floe 30. Gradually challenge them to play to ice floe 50.
- If the children recognise the structures of the dice, play the game with 2 dice to ice floe 50.
- Agree beforehand which ice floe you are aiming for and how many dice you will use.

- All the players get one pawn. The symbol card is placed next to the board on the table.
- The pawns are placed on the ice floe with the arrow. This is the start.
- The players roll one dice in turn. The player who rolls the highest number goes first.
- This player rolls again and moves as many places on the board as the dots on the dice.
 - If a player lands on a symbol, check the symbol card for the task.
 - a fish: roll the dice again and move forward the number of places shown.
 - an ice crystal: move forward 5 places.
 - an arrow: move 2 steps forward or back. The arrow points in the direction to go.
 - a snowball: miss a turn.
- The winner is the first player to reach ice floe 30 or 50.

Observation points and didactic directions

- Play on to ice floe 50 if the children want to play on during the game to ice floe 30.
- Observe the counting level when counting the dots on the dice and moving the pawn on the board:
 - Counts one by one:
 - A-synchronous: child does not count and move at the same time.
 - Synchronous: child counts and moves at the same time.
 - Resultative counting: knows that the last number is the total number. Does not need to count again when asked 'How many was it?'

- Recognises a structure on the dice.
Which structures does the child recognise?
- Counts while already using some tricks:
 - Recognises the structure on a dice and counts the dots on the second dice one by one (5...6,7).
To do this, the child must know the numbers in sequence.
 - Adds the numbers of both dice together (5 and 2 is 7)
 - Counts with jumps of 2 and 5 for example.
- Does the child count the dots on the dice one by one or are they able to add a small number to another at once? For example, the pawn is on 5, the child throws 3 and knows that the pawn must move to 8.
Up to which number area?
- If they are on a multiple of ten (10, 20, 30, 40), can they add another number at once? (10 plus 4 → 14).
With which multiples of ten?
- During the game, ask open questions: 'Who is ahead?', 'Can you still win?', 'What do you need to roll to win?', 'After rolling your dice the first time, can you put the pawn on the board immediately, without counting?', etc.
- What is the lowest number you can roll with 2 dice and the highest?
- In group 3, play with numbered dice.
Using the 2 dice, the children practise easy sums up to 12. Does the child count easily on the game board?

Have fun with 'Penguin race with Arthur'

Idea: Alette Lanting

Design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einem Karton

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel 1–6
- 1 Symbolkarte
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2 – 4 Kinder * 4 – 7 Jahre

Entwicklungsziele

- Rechnen:
 - Zählen bis 6 (12)
 - Aufsagen der Zahlenreihe bis 6 (12)
 - Strukturen in kleinen Mengen bis 6 erkennen
 - Verkürzt zählen bis 12 mit zwei Würfeln
 - Nachbarzahlen, die Zahlen vor und nach einer bestimmten Zahl (beim Addieren mit zwei Würfeln)
 - Begriffe mehr/weniger/meiste/wenigste/gleich viel/weiter/vor/hinter/vorwärts/rückwärts
 - Addition

Geltende Regeln

- Mit den jüngsten Kindern und Kindern mit kurzer Konzentration empfiehlt sich das Spiel bis zur Eisscholle Nr. 30. Fordern Sie die Kinder langsam heraus, bis zur Eisscholle Nr. 50 zu spielen.
- Wenn die Kinder die Strukturen des Würfels erkennen, kann das Spiel mit zwei Würfeln bis zur Eisscholle Nr. 50 gespielt werden.

- Vereinbaren Sie vorab, bis zu welcher Eisscholle mit wie vielen Würfeln gespielt wird.
- Alle Spieler bekommen eine Spielfigur. Die Symbolkarte liegt neben dem Spielbrett auf dem Tisch.
- Die Spielfiguren werden auf die Eisscholle mit dem Pfeil gestellt, dies ist der Startpunkt.
- Die Spieler würfeln reihum mit einem Würfel. Wer die meisten Augen würfelt, darf beginnen.
- Dieser Spieler würfelt erneut und zieht seine Spielfigur so viele Felder auf dem Spielbrett vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat.
- Wenn ein Spieler auf einem Symbolfeld landet, muss der entsprechende Auftrag auf der Symbolkarte ausgeführt werden.
 - Fisch: Der Spieler darf noch einmal würfeln und seine Spielfigur ebenso viele Felder vorwärts ziehen.
 - Eiskristall: Der Spieler darf seine Spielfigur 5 Felder vorwärts ziehen.
 - Pfeil: Der Spieler darf seine Spielfigur 2 Felder vorwärts oder rückwärts ziehen, je nachdem, in welche Richtung der Pfeil zeigt.
 - Schneeball: Der Spieler muss eine Runde aussetzen.
- Sieger ist der Spieler, der zuerst die Eisscholle Nr. 30 oder 50 erreicht.

Zu beobachtende Aspekte und didaktische Anweisungen

- Spielen Sie bis zur Eisscholle Nr. 50, wenn die Kinder beim Spiel bis Nr. 30 angeben, weiterspielen zu wollen.
- Beobachten Sie, wie die Kinder die gewürfelten Augen und die Felder beim Ziehen der Spielfigur zählen:

- Zählt in Einserschritten:
 - Asynchron, kein gleichzeitiges Zählen und Handeln.
 - Synchron: gleichzeitiges Zählen und Handeln.
 - Ergebnisorientiert: weiß, dass die zuletzt gezählte Zahl die Gesamtsumme ist. Braucht auf die Frage „Wie viele Augen waren es?“ nicht erneut zu zählen.
 - Erkennt eine Struktur auf dem Würfel Welche Strukturen erkennt das Kind?
- Zählt verkürzt:
 - Erkennt die Struktur auf dem Würfel und zählt die Augen auf dem zweiten Würfel
 - in Einserschritten (5 ... 6, 7). Hierzu muss das Kind die Nachbarzahlen kennen.
 - Zählt die Augen beider Würfel zusammen (5 und 2 sind 7).
 - Zählt in Sprüngen, beispielsweise von 2 der 5.
- Zählt das Kind mit der Spielfigur in Einserschritten die gewürfelten Augen ab oder kann es eine kleine Zahl in einem Mal ziehen? Weiß es also, wenn die Spielfigur beispielsweise auf 5 steht und eine 3 gewürfelt wird, dass die Spielfigur auf gezogen werden kann? Bis zu welchem Zahlenbereich?
- Kann das Kind, wenn es auf einer Zehnerzahl steht (10, 20, 30, 40) in einem Mal eine gewürfelte Augenzahl weiterziehen? (Feld 10, 4 Augen → auf 14) Bei welchen Zehnerzahlen?
- Stellen Sie während des Spiels offene (Denk-)Fragen: Wer führt? Kannst du noch gewinnen? Was musst du tun, um zu gewinnen? Kannst du nach dem ersten Wurf deine Spielfigur gleich auf das richtige Feld auf dem Spielbrett stellen, ohne die Felder einzeln abzuzählen? usw.
- Welche Augenzahl ist die niedrigste und

die höchste, die mit zwei Würfeln gewürfelt werden kann?

- Spielen Sie mit Kindern im Alter von ca. 7 Jahren mit Zahlenwürfeln. Die Kinder üben mit den beiden Würfeln
- einfache Additionen bis 12. Zählt das Kind auf dem Spielbrett auf praktische Weise?

Viel Spaß mit „Pinguinrennen mit Arthur“!

Idee: Alette Lanting

Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en carton

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 2 dés de 1 à 6
- 1 carte de symboles
- manuel

Tranche d'âge

Pour 2 à 4 enfants * à partir de 4 à 7 ans

Objectifs de développement

- Calcul
 - Compter jusqu'à 6 (12)
 - Réciter la série numérique jusqu'à 6 (12)
 - Revoir la structuration des petits chiffres jusqu'à 6
 - Calculer de manière globale avec deux dés jusqu'à 12
 - Nombres voisins, les nombres avant et après un certain nombre (en continuant à compter avec 2 dés)
 - Concepts plus/moins/le plus/le moins/autant/plus loin/(vers l') avant/(vers l')arrière
 - Additionner

Règles du jeu

- Le but du jeu est d'être le premier à atteindre la banque 30 ou 50.
- Jouez au jeu jusqu'à 30 avec les plus jeunes enfants et avec les enfants ayant une capacité de concentration limitée. Augmentez progressivement le défi de jouer jusqu'à la banque 50.
- Si les enfants reconnaissent les

structures du dé, jouez le jeu avec 2 dés jusqu'à la banque 50.

- Convenez à l'avance de la banque à atteindre et du nombre de dés.
- Tous les joueurs reçoivent un pion. La carte de symboles se trouve à côté du plateau sur la table.
- Les pions sont placés sur la banque avec la flèche, c'est le point de départ.
- Les joueurs lancent un dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer.
- Ce joueur lance à nouveau le dé et avance d'autant de cases sur le plateau que de points sur le dé.
- Si un joueur atterrit sur un symbole, regardez la carte de symboles pour connaître l'action à effectuer.
 - un poisson : relance le dé et avance du nombre de cases indiqué.
 - un cristal de glace : avance de 5 cases.
 - une flèche : avance ou recule de 2 cases. La direction de la flèche indique le sens
 - une boule de neige : passe un tour.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la banque 30 ou 50.

Points d'observation et instructions didactiques

- Poursuivez jusqu'à la banque 50 si les enfants veulent continuer à jouer pendant le jeu jusqu'à 30.
- Observez le niveau de comptage pendant le comptage des points sur le dé et du déplacement du pion sur le plateau :
 - Compte un par un :
 - Asynchrone : le comptage et l'action ne se font pas en même temps.

- Synchrones : le comptage et l'action se font en même temps.
- Compte pour obtenir le nombre total : sache que le dernier nombre compté est le nombre total. Pas besoin de compter à nouveau à la question « C'était combien ? ».
- Reconnaît une structure sur le dé. Quelles sont les structures que l'enfant reconnaît ?
- Compte de manière plus globale, plus seulement un par un :
 - Reconnaît la structure sur un dé et compte les points sur le second dé l'un après l'autre (5... 6, 7). Pour cela, l'enfant doit connaître les nombres voisins.
 - Additionne les chiffres des deux dés (5 et 2 = 7).
 - Compte avec des sauts de 2 et 5 par exemple.
- L'enfant compte-t-il avec le pion un par un les points obtenus sur le dé ou peut-il ajouter un petit nombre à partir d'un chiffre en une fois ? Par exemple, le pion est sur 5, il obtient un 3 avec le dé et il sait qu'il doit aller sur la case 8. Jusqu'à quelle zone de nombres ?
- Si l'enfant arrive sur une dizaine (10, 20, 30, 40), peut-il ajouter un nombre en une fois ? ($10 + 4 \rightarrow 14$). Pour quelles dizaines ?
- Pendant le jeu, posez des questions (de réflexion) ouvertes : « Qui est devant ? », « Peux-tu encore gagner ? », « Que dois-tu obtenir avec le dé pour gagner ? », « Peux-tu aussi mettre ton pion directement sur le plateau après le premier lancer de dé, sans compter ? », etc.
- Quel est le nombre le plus faible que tu

peux obtenir avec 2 dés et le plus élevé ?

- Avec des enfants de 6–7 ans, jouez avec des dés chiffrés. Les enfants s'exercent avec les 2 dés à faire des additions simples jusqu'à 12. L'enfant compte-t-il facilement sur le plateau de jeu ?

Amusez-vous bien avec « Course de pingouins avec Arthur »

Idée : Alette Lanting

Conception : 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.

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.



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.