



Rolf.

Originals

Codeer met pixels

Coding pixels

Codieren mit Pixeln

Codage avec des pixels

Pixels de Codificação

Programación con píxeles

数字像素

Nederlands

Inhoud

In een houten kist met deksel

- 6 legkaarten voor de pixels
 - 3 met 36 vakjes
 - 3 met 25 vakjes
- 180 gekleurde pixels
- 12 pixels met ogen
- 12 opdrachtkaarten
- 2 controlekaarten
- handleiding

Doelgroep

Voor 1–6 spelers * Vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenvaardigheden en denkontwikkeling
- Stimuleren van verbeelding en creativiteit
- Geeft leerlingen de kans op conceptueel inzicht en de transfer naar andere contexten te maken... dus interdisciplinair leren

Doel van het spel

Kennismaken met het principe van de binaire code. Elk vakje bevat een stukje informatie. Die informatie, een kleur en een aantal, moet omgezet worden in pixels. Die pixels leg je op een speciale kaart zodat je een leuke pixel art figuur bekomt.

Het spel

Neem een opdrachtkaart en een bijhorende legkaart. Een kleine opdrachtkaart is voorzien van een kleurstrip rechts, neem ook de legkaart met kleurstrip en voer de opdracht uit. Op de opdrachtkaart staat bijvoorbeeld een grijs vak met het cijfer 2 erin gevolgd door een groen vak met het cijfer 3. Laat 2 grijze vakjes open op de legkaart en leg dan je 3 groene pixels op de legkaart. Volg zo lijn per lijn de instructies van de opdracht en bekom een leuke pixel figuur.

Spelvariatie: bedenk met de gekleurde pixels een eigen figuur en noteer de code. Vraag aan een andere speler om jouw opdracht uit te voeren.

Klopt de figuur, dan ben jij al een kei in het coderen met pixels.

- download de blanco opdrachtkaarten op de Rolf Education website

Veel plezier met 'Codeer met pixels'

Idee & Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a wooden box with a lid

- 6 base cards for the pixels
 - 3 with 36 squares
 - 3 with 25 squares
- 180 coloured pixels
- 12 pixels with eyes
- 12 task cards
- 2 control cards
- instructions

Target group

For 1–6 players * Aged 5 and over

Development objectives

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

Object of the game

Introduction to the principle of the binary code. Each square contains a piece of information. That information, a colour and a number, must be converted into pixels. Place the pixels on a special card to make a cute pixel art figure.

The game

Select a task card and a corresponding base card. A small task card has a colour strip on the right; also take the base card with a colour strip and carry out the task. The task card contains e.g. a grey square containing the number 2, followed by a green square containing the number 3. Leave 2 grey squares open on the base card and then place your 3 green pixels on the base card. Continue to follow the instructions of the task line for line and make a cute pixel figure.

Game variation: make up a figure yourself with the coloured pixels and note the code. Ask another player to carry out your task. If the figure is correct, then you are already brilliant at coding with pixels.

- download the blank task cards on the Rolf Education website

Have fun with 'Coding pixels'

Idea & Illustrations: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einer Holzkiste mit Deckel

- 6 Legekarten für die Pixel
 - 3 mit 36 Fächern
 - 3 mit 25 Fächern
- 180 farbige Pixel
- 12 Pixel mit Augen
- 12 Auftragskarten
- 2 Kontrollkarten
- Anleitung

Zielgruppe

Für 1–6 Spieler * ab 5 Jahre

Entwicklungsziele

- Mathematik und Denkentwicklung
- Fantasie und Kreativität fördern
- 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

Das Prinzip des Binärcodes kennenlernen. Jedes Fach enthält ein Stück Information. Diese Information, eine Farbe und Anzahl, muss in Pixel umgesetzt werden. Diese Pixel legst du auf eine spezielle Karte, sodass eine schöne Pixelkunstfigur entsteht.

Das Spiel

Nimm eine Auftragskarte und eine dazugehörige Legekarte.

Eine kleine Auftragskarte hat rechts einen Farbstreifen. Nimm auch die Legekarte mit Farbstreifen und führe den Auftrag aus. Auf der Auftragskarte ist beispielsweise ein graues Fach mit der Zahl 2 zu sehen. Es folgt ein grünes Fach mit der Zahl 3. Lasse 2 graue Fächer auf der Legekarte offen und lege dann deine 3 grünen Pixel auf die Legekarte.

Halte dich Zeile für Zeile an die Anweisungen des Auftrags, dann entsteht eine schöne Pixel-Figur.

Spielvariante: Denk dir für die farbigen Pixel eine eigene Figur aus und schreibe den Code auf. Bitte einen anderen Spieler, deinen Auftrag auszuführen.

Ist die Figur richtig, dann bist du schon ein echter Meister im Codieren mit Pixeln.

- Die Blanco-Auftragskarten von der Rolf Education Website herunterladen

Viel Spaß mit 'Codieren mit Pixeln'

Idee & Illustrationen: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en bois avec couvercle

- 6 cartes à poser pour les pixels
 - 3 avec 36 cases
 - 3 avec 25 cases
- 180 pixels colorés
- 12 pixels avec des yeux
- 12 cartes à instructions
- 2 cartes de contrôle
- instructions

Groupe cible

Pour 1–6 joueurs * à partir de 5 ans

Objectifs de développement

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

But du jeu

Découverte du principe du code binaire. Chaque case comprend des informations. Ces informations, une couleur et un chiffre, doivent être converties en pixels. Il faut poser ces pixels sur une carte spéciale afin d'obtenir une figure artistique sympa en pixels.

Le jeu

Prenez une carte d'instruction et une carte à poser correspondante.

Une petite carte à instructions comprend une bande de couleur à droite, prenez aussi la carte à poser avec une bande de couleur et suivez les instructions. La carte à instructions comprend, par exemple, une case grise avec le chiffre 2 suivie par une case verte avec le chiffre 3. Laissez 2 cases grises vides sur la carte à poser et posez vos 3 pixels verts sur la carte à poser. Suivez ainsi ligne par ligne les instructions de la carte pour obtenir une figure sympa en pixels.

Variation de jeu: imaginez votre propre figure avec les pixels colorés et notez le code. Demandez à un autre joueur d'exécuter vos instructions. Si la figure est correcte, vous êtes déjà un as du codage avec des pixels.

- téléchargez les cartes à instructions vierges sur le site web de Rolf Education

Amusez bien avec 'Codage avec des pixels'

Idée & Illustrations: Magda Jacobs

Português

Conteúdo

Numa caixa de madeira com tampa

- 6 tabuleiros base para os pixels:
 - 3 com 36 quadrados
 - 3 com 25 quadrados
- 180 pixels coloridos
- 12 pixels com olhos
- 12 cartões-tarefa
- 2 cartões de controlo
- instruções

Grupo-alvo

Para 1 a 6 jogadores * A partir dos 5 anos

Objetivos de desenvolvimento

- Capacidades matemáticas e de raciocínio;
- Desenvolvimento da criatividade e da imaginação;
- Dá oportunidade às crianças de investigar uma determinada ideia numa variedade de cenários...
- aprendizagem contextual cruzada

Objetivo do jogo

Introdução ao princípio do código binário. Cada quadrado contém informação. Essa informação, uma cor e um número, deve ser convertida em pixels. Coloque os pixels num cartão especial para dar forma a uma adorável figura artística com pixels.

O jogo

Selecione um cartão-tarefa e o correspondente tabuleiro base.

Um cartão-tarefa pequeno tem uma faixa colorida à direita; pegue também no tabuleiro base e complete a tarefa. O cartão-tarefa contém, por exemplo, um quadrado cinzento com o número 2, seguido de um quadrado verde com o número 3. Deixe 2 quadrados cinzentos em aberto no tabuleiro base e coloque em seguida os seus 3 pixels verdes no tabuleiro base. Continue a seguir as instruções das tarefas linha a linha e dê forma à sua figura artística.

Variação de jogo: invente uma figura com os pixels coloridos e anote o código. Peça a outro jogador para levar a cabo a tarefa. Se a figura estiver correta, então já é especialista em codificar com pixels.

- Descarregue os cartões-tarefa em branco a partir do site da Rolf Education.

Divirta-se com os "Pixels de Codificação"

Ideia e ilustrações: Magda Jacobs

Español

Contenido

En una caja de madera con tapa vienen

- 6 tarjetas de base para los píxeles:
 - 3 con 36 cuadrados
 - 3 con 49 cuadrados
- 180 píxeles de colores
- 12 píxeles con ojos
- 12 tarjetas de tareas
- 2 tarjetas de control
- instrucciones

Destinatarios del juego

De 1 a 6 jugadores * Edad mínima: 5 años

Objetivos de desarrollo

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

Objetivo del juego

Introducción al principio del código binario. Cada cuadrado contiene cierta información. Esta información, ya sea un color o un número, se debe convertir en píxeles. Coloca los píxeles en una tarjeta especial para crear una bonita figura artística de píxeles.

El juego

Selecciona una tarjeta de tareas y la tarjeta de base correspondiente. Las tarjetas de tareas tienen una franja de color a la derecha; coge la tarjeta de base que tenga la misma franja de color y ponte manos a la obra. Las tarjetas de tareas contienen, por ejemplo, un cuadrado gris que contiene el número 2, seguido de un cuadrado verde que contiene el número 3. De modo que tendrás que dejar 2 cuadrados grises vacíos en la tarjeta de base y, a continuación, colocar los 3 píxeles verdes en la tarjeta de base. Sigue las instrucciones de la tarjeta de tarea, línea por línea, y crea una bonita figura de píxeles.

Variante del juego: diseña una figura con los píxeles de colores y apunta el código. Pide a otro jugador que lleve a cabo tu tarea. Si logra realizar la misma figura, quiere decir que ya domina la programación con píxeles.

- Se pueden descargar tarjetas de tareas en blanco del sitio web de Rolf Education

***¡Que comience la diversión con
«Programación con píxeles»!***

Idea e ilustraciones: Magda Jacobs

中文

内含

一个带盖的木盒，其中包含：

- 6 个像素底板卡
 - 有 3 个为 36 格
 - 有 3 个为 25 格
- 180 个彩色像素块
- 12 个带眼睛的像素块
- 12 张任务卡
- 2 张对照卡
- 说明书

适用对象

1-6 名 5 岁及以下的玩家*

发展目标

数学和推理能力

- 培养创造力和想象力
- 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

介绍二进制代码的原理。每个方块包含一条信息。这种信息（一种颜色和一个数字）就是被转换为像素块，然后把像素块放到特殊的底板卡上形成一个可爱的像素艺术图。

游戏玩法

选择一张任务卡和相应的底板卡。如果任务卡右边是有彩条的，那么就要选择也带彩条的像素底板卡进行任务。举例来讲，如果任务卡上的灰色方块有 1 个数字 2，后面的绿色方块有 1 个数字 3，那么就在底板卡上空 2 格然后放 3 个绿色像素块。继续按照任务的指示逐行放置像素块，直至拼出可爱的像素图。

游戏变化

用彩色像素块自己创作一个图案，并记下代码。让另一个玩家根据你的代码来完成任务。如果图案是正确的，那么你就已经很好地掌握了用像素编代码。

- 请访问 Rolf 的网站下载空白任务卡

祝在“数字像素”中玩得开心
创意与绘图：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.

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 affiliati 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。