



Rolf.

Originals

Ridderrijk

Knight's Empire
Ritterreich
Epoque de la chevalerie
骑士王国



Nederlands

Inhoud:

In een houten kist met deksel

- 3 grote spelborden
- doosje met 100 kunststof euromunten
- doosje met 24 kaartjes met de ridderuitrusting
- doosje met 16 kaartjes met de ingrediënten
- doosje met 24 kaartjes met euromunten
- 4 grote verzamelkaarten voor euromunten
- 4 grote verzamelkaarten voor de ridderuitrusting
- 12 pionnen
- 3 stippendobbelstenen 1-3
- 3 stippendobbelstenen 1-6
- 3 cijferdobbelstenen 1-6
- 1 langwerpige prijskaart voor de ridderuitrusting
- 2 jonkvrouwkaartjes
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenvaardigheden en denkontwikkeling
- Persoonlijkheidsontwikkeling en zelfvertrouwen

Euro

Eurolanden: gebruik de euromunten, de gekleurde fiches zijn overbodig

Niet eurolanden: gebruik de gekleurde fiches, de euromunten zijn overbodig

Doelgroep

Voor kinderen * vanaf 4 jaar

Spel 1: 'Door het bos'

Welke ridder verzamelt de meeste euro's op weg naar het kasteel? Onderweg kan de ridder geld winnen als hij op een geldkist komt, maar komt hij op een draak dan verliest hij geld.

Wat heb je nodig:

- het spelbord met de draken en geldkoffers
- 4 grote pionnen
- 2 stippendobbelstenen 1-3 en 1-6
- doosje met kunststof euromunten
- 4 verzamelkaarten voor de euromunten
- doosje met euromunten (variant A-C)
- doosje met eurokaartjes (variant B)
- 1 kaart met de jonkvrouw

Vorbereiding

Iedere speler kiest een pion en neemt een verzamelkaart voor de euromunten. Zet de 4 pionnen op het spelbord bij het begin van de weg en het doosje met euromunten binnen ieders bereik.

Het spel

Gooi om beurten en gebruik de stippendobbelsteen 1-3 om de pionnen vooruit te zetten.

Als een ridder op een geldkist komt wint hij euro's. Komt hij op een draak dan verliest hij euro's. Gooi met de stippendobbelsteen van 1-6 om te bepalen hoeveel euro's hij wint of verliest. De euromunten die de ridder wint legt hij op zijn verzamelkaart.

De euro's die hij verliest gaan terug in het

doosje. Als alle pionnen bij het kasteel zijn, dan is de ridder met de meeste euro's de winnaar. Kom je op een draak en je hebt nog geen euro's dan gebeurt er niets, verlies je meer euro's dan je er hebt dan geef je al je geld af.

Tip: neem eerst het aantal gewonnen euro's en leg ze dan pas op de kaart zo voorkom je dat het tellen fout gaat.

Spel 2: 'Zwaard en Schild'

Vanavond vindt het feest van de jonkvrouw (prinses) plaats en daarom moet de ridder een nieuwe uitrusting kopen. Als alle ridders het kasteel hebben bereikt dan wint de ridder met een complete uitrusting en het meeste geld, alvast de eerste dans met de jonkvrouw. Hij krijgt het kaartje met de jonkvrouw.

Wat heb je nodig?

- 1 spelbord met de weg naar het kasteel
- 4 grote pionnen
- 2 stippendobbelstenen 1-3 en 1-6
- 4 verzamelkaarten voor de ridderuitrusting
- doosje met kaartjes van de ridderuitrusting
- 1 prijskaart voor de uitrusting
- doosje met eurokaartjes
- doosje met euromunten
- 1 jonkvrouwkaart

Vorbereiding

Zet de pionnen klaar bij het begin van de weg. Gooi om de beurt en gebruik de stippen- dobbelsteen 1-3 om de pionnen te verplaatsen. Leg het kaartje met de jonkvrouw klaar op het kasteel. Iedere speler kiest een pion

en een verzamelkaart voor de nieuwe ridderuitrusting. Op de onderste rij van de verzamelkaart legt iedere speler 6 eurokaartjes, gerangschikt van 1 naar 6 euro's. Zet de doosjes met de kaartjes voor de ridderuitrusting en de euromunten in ieders

bereik. Eventueel kan je deze kaartjes gesorteerd bij de prijskaart leggen.

Het spel

Als een ridder op een steen komt dan mag hij een stuk van zijn nieuwe uitrusting kopen. Hij gooit daarvoor met de stippendobbelsteen 1-6. Gooit hij 1, dan koopt hij een hoefijzer want dat kost € 1. Gooit hij 2, dan koopt hij een vlag want die kost € 2 enz. Op het ogenblik dat hij een aantal gooit waarvan hij de uitrusting al heeft dan mag hij dat bedrag verdelen voor een andere aankoop. Bijvoorbeeld een ridder gooit 3 en hij heeft een helm (€ 3) dan kan hij wel een hoefijzer (€ 1) en een vlag (€ 2) kopen als hij die nog niet heeft. Heeft hij de helm en ook de vlag dan kan hij alleen nog het hoefijzer kopen (€ 1) kopen en krijg hij € 2 aan losse euromunten terug.

Het kaartje met de euro's wordt ingeleverd in ruil voor het stuk van de uitrusting. De ridder die de hele uitrusting heeft en het meeste geld, krijgt het kaartje met de jonkvrouw. Hij wint in het volgende spel alvast een dans met de jonkvrouw en mag dat spel ook als eerste beginnen.

Spel 3: 'Dans met de jonkvrouw'

Om deel te nemen aan het feest moeten de ridders hun aandeel in de feestmaaltijd meebrengen. Wie als eerste het kasteel

bereikt met de 4 ingrediënten wint de eerste dans van de jonkvrouw. De ridder die het vorige spel won, begint dit spel.

Wat heb je nodig

- 1 spelbord met richtingen
- 4 grote pionnen
- 1 stippendobbelsteen 1-3 (variant C)
- 1 stippendobbelsteen 1-6
- doosje met de kaartjes met taart, brood, kip en wijn
- 4 verzamelkaarten voor de euromunten (variant C)

Vorbereiding

Zet de pionnen klaar op het kasteel in het midden van het spelbord.

Elke ridder mag kiezen welk ingrediënt hij het eerst gaat halen en in welke volgorde hij ze gaat halen. Als ze eerder bij het ingrediënt aankomen mogen ze stoppen en het ingrediënt kopen. Je kan in dit spel niet met z'n tweeën op hetzelfde vakje staan. Neem een omweg of wacht op de volgende beurt.

Vooruit leren kijken en zo de kortste weg nemen maakt dat je het spel kan winnen.

Het spel

Om beurt wordt met de stippendobbelsteen 1-6 gegooid en volgen de ridders de pijlen die de richting aangeven waarin zij moeten gaan. De ridders zetten zoveel passen op het bord als aangegeven door de dobbelsteen.

Kies nu voor één van de volgende spelvarianten:

• Spelvariant A: heel makkelijk *

Elke ridder heeft 6 euromunten om de ingrediënten te kopen. Als de ridder

aankomt bij een ingrediënt krijgt hij het kaartje met het brood, de kip, de wijn of de taart en betaalt het juiste bedrag aan euro's.

• Spelvariant B: makkelijk **

De ridder heeft nu de eurokaartjes 1 tot en met 4 om de ingrediënten te kopen. Hij heeft meer geld dan hij moet uitgeven en krijgt het teveel in euromunten terugbetaald.

• Spelvariant C: moeilijk ***

De ridders hebben 20 euromuntjes om hun aankopen te doen. Als de ridder aankomt bij een ingrediënt gooit hij met de dobbelsteen met 1-3 punten en koopt een aantal keer het brood, de taart, de wijn en de kip.

Bijvoorbeeld: de ridder komt aan bij de kip en gooit 2. Hij moet dan 2x een kip kopen en dat kost samen € 4. De ridder betaalt € 4. Hij krijgt slechts 1 kaartje met kip. Deze variant kan je ook met de kaartjes van 1 tot en met 6 euro spelen. Dan betaalt de ridder met een kaartje van € 4, of met een kaartje van € 3 en € 1, of met een kaartje van € 6 en krijgt hij € 2 (munten) terug.

Ridderrijk is een spellenkist geschikt voor groep 2 en groep 3, maar kan ook remediërend ingezet worden als blijkt dat bepaalde kinderen nog geen goed hoeveelheids- of getalbegrip hebben.

Ridderrijk kan het hele jaar door gebruikt worden. In het begin van het schooljaar kan je spel 1 aanbieden dat een eenvoudig spel is rond de begrippen meer en minder. Terwijl de kinderen aan rekensvaardigheden winnen; zij gaan spontaan hoeveelheden optellen, kunnen ook

de andere spellen aan bod komen. Alle spellen kunnen makkelijk ingezet worden en variëren in moeilijkheidsgraad. De puntendobbelsteen kan door een cijferdobbelsteen vervangen worden om het spel moeilijker te maken. De kinderen moeten dan de cijfers lezen en weten voor welke hoeveelheid die staan.

De spellen en het thema zijn spannend en spreken de kinderen heel erg aan zodat ze gemotiveerd zullen zijn om deze spellen vaak te spelen.

Het is zeker aan te bevelen om als begeleider het spel mee te spelen. Je creëert dan heel veel leermomenten voor de kinderen omdat je voortdurend kan inspelen op wat ze al kennen en hen kan uitdagen om verder te gaan redeneren. Je verwerft inzicht in de vaardigheden van de kinderen. Kinderen leren van en met elkaar.

Rekenkundige aspecten

De 1-1 relatie gebruiken als middel:

- om de begrippen evenveel, meer, minder te construeren
- om grotere hoeveelheden te vergelijken en vast te stellen waarvan er meer is, minder, evenveel, hoeveel meer enz.
- om evenveel te nemen
- om te verdelen
- om een hoeveelheid te onthouden
- wiskundetaal op te bouwen: meer, minder, twee meer, gelijke hoopjes enz.
- om aantallen te leren groeperen
- erbij en eraf tot en met 10 te oefenen
- om hoeveelheden tot 6 te leren verdelen

- om de getalbeelden aan hoeveelheden te leren koppelen

Ook ruimtelijk inzicht en vooruit plannen komen aan bod in het derde spel.

Veel plezier met 'Ridderrijk'

Idee & Ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents:

In a wooden box with a lid

- 3 large game boards
- box with 100 plastic counters
- box with 24 cards with the knight equipment
- box with 16 cards with the food items
- box with 24 cards with money
- 4 large cards for collecting money
- 4 large cards for collecting knight equipment
- 12 pawns
- 3 dice with 1-3 dots on each face
- 3 dice with 1-6 dots on each face
- 3 dice with numbers 1-6 on each face
- 1 price list for the knight equipment
- 2 princess cards
- instructions

Development objectives

- Mathematics and reasoning skills
- Personality development and self esteem

Euro

Euro countries: use the euro coins, the coloured counters are redundant

Non-euro countries: use the coloured counters, the euro coins are redundant

Target group

For children * ages 4 and up

Game 1: 'Through the forest'

Which knight collects the most counters (money) on the way to the castle? Along the way the knight can gain money if he

finds a treasure chest, but if he meets a dragon then he loses money.

What you need:

- the game board with dragons and treasure chests
- 4 large pawns
- 1 die with 1-3 dots on each face
- 1 die with 1-6 dots on each face
- box with plastic counters (money)
- 4 cards for collecting counters

Preparation

Place the 4 pawns on the game board at the start of the route.

Each player chooses a pawn and takes a card for collecting counters. Place the box of counters within everyone's reach.

The game

Take turns throwing the die with the 1-3 dots to advance the pawns. If a knight lands on a treasure chest he wins counters (money). If he lands on a dragon he loses counters. Throw the die with 1-6 dots on each face to see how many counters he wins or loses. The player places the counters he wins on his collecting card. The counters he loses go back in the box.

When all the pawns have arrived, the knight with the most counters wins.

Nothing happens if you land on a dragon and you don't have any counters. If you lose more counters than you have, then you have to hand in all your money.

Tip: let the children first take the quantity of counters won before placing them on the card. This avoids counting mistakes.

Game 2: 'Sword and Shield'

The princess' party will be held this evening, so the knight has to buy new equipment. Once all the knights have reached the castle, the knight who has a complete outfit and the most money wins the first dance with the princess. He gets the card with the princess.

What do you need?

- 1 game board with the road to the castle
- 4 large pawns
- 1 die with 1-3 dots on each face
- 1 die with 1-6 dots on each face
- 4 cards for collecting knight equipment
- box with the knight equipment cards
- 1 price list for the equipment
- box with money cards
- box with plastic counters
- 1 princess card

Preparation

Place the pawns on the board at the start of the route. Take turns throwing the die with the 1-3 dots to advance the pawns. Place the princess card on the castle. Each player selects a pawn and a card for collecting the new knight equipment. Each player places 6 cards with points on the bottom row of the collect-ing card, arranged from 1 to 6 coins.

Place the boxes with the knight equip-ment cards and the counters within reach of everyone. You may also sort

these cards to place them with the price list.

The game

If a knight lands on a stone he may buy one item of the equipment. He throws the die with 1-6 dots for this. If he throws a 1, he buys a horseshoe since that costs 1 coin. If he throws a 2, he buys a flag since that costs 2 coins, etc.

If a player throws a number for which he already has the equipment, he may divide the amount across another purchase. For example he throws 3 and he already has a helmet (3 coins), then he may buy a horseshoe (1 coin) and a flag (2 coins) if he doesn't already have them. If he already has the helmet and the flag, then his only option is to buy the horseshoe (1 coin) and get 2 coins back in change.

The card with the coins is handed over in exchange for the item of equipment. The knight who has the complete equipment and the most counters, gets the card with the princess. In the next game he has already won a dance with the princess, and may be the first to start that game.

Game 3:

'The dance with the princess'

To attend the princess' party the knights have to contribute their share to the feast. They have to collect a cake, a loaf, a chicken and a jug of wine. The first to reach the castle with the 4 food items wins the first dance with the princess.

The knight who won the previous game begins this one.

What do you need?

- 1 game board with directions
- 4 large pawns
- 1 die with 1–3 dots on each face (variation C)
- 1 die with 1–6 dots on each face
- box with the cake, loaf, chicken and wine cards
- 4 cards for collecting coins (variation C)
- box with money cards (variation B)
- box with plastic coins (variations A-C)
- 1 princess card

Preparation

Place the pawns on the castle in the middle of the game board. Each knight may choose which food item he is going to collect first, and the order in which he is going to collect them.

The die with 1–6 dots on each face is thrown in turn, and the knights follow the arrows indicating which way they have to go. Learn to look ahead so as to take the shortest route that will help you win the game.

Now choose one of the following game variations:

• Game variation A: very easy *

Each knight has 6 (counters) coins to buy the food items. The knight gets the card with the loaf, the chicken, the wine or the cake and pays the appropriate amount with the counters.

• Game variation B: easy **

The knight now has money cards 1 to 4 to buy the food items.

He has more money than he has to pay out, and gets change back in coins (counters).

• Game variation C: difficult ***

The knights have 20 coins to buy their items. When the knight arrives at a food item, he throws the die with 1–3 dots on each face and buys the loaf, cake, wine and chicken – not just once, but a number of times, depending on what number he has thrown. For example: the knight arrives at the chicken and throws a 2.

He must then buy a chicken 2x and that costs 4 coins in all.

The knight pays 4 coins. He only gets 1 card with a chicken.

You can also play this variation with the cards from 1 to 6 coins. Then the knight pays with a card with 4 coins or with a card with 3 coins and a card with 1 coin or with a card with 6 coins and he gets back 2 coins (counters).

The game

The knights make the number of moves on the board as indicated by the die. If they arrive earlier at the food item they have to stop and buy that food item. In this game two players may not occupy the same square. In that case you must make a detour, or await the next turn.

Educational value

This games box is suitable for children ages 4 up to 7, but can also be used remedially if it appears that certain children still don't have a good grasp of quantities or numbers.

This games box can be used throughout the year. At the start of the school year you can offer game 1, which is a simple game centred on the concepts of more

and less. Once the children have acquired calculating skills and are adding up numbers spontaneously, the other games can be introduced.

All the games can be used with ease and vary in their degree of difficulty. The spotted die can be replaced by a numbered die to make the game more difficult. Then the children have to read the figures which represent each amount. The games and the theme are exciting and very appealing to children, so they will be motivated to play the games often.

It is certainly recommended to supervise the game. In doing so you create many learning opportunities for the children, because you can consistently anticipate what they already know and can challenge them to reason further. You gain insight into the children's skills. Children learn from and with each other, and help each other in expressing the amounts they already have.

Arithmetic aspects

Using the 1-1 relationship as a tool:

- to construct the concepts of just as much, more or less
- to compare larger quantities and to determine what there is more of, less, just as much, how much more etc.
- to take an equal amount
- to divide
- to remember an amount
- to build up mathematical language: more, less, two more, equal piles etc.
- to learn to group quantities
- to exercise adding and subtracting up

to 10

- to learn to divide amounts up to 6
- to learn to link the amount images to quantities.

Spatial understanding and forward planning are also involved in the third game.

Have fun with 'Knight's Empire'

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt:

In einer Holzkiste mit Deckel

- 3 große Spielbretter
- Schachtel mit 100 Euromünzen aus Kunststoff
- Schachtel mit 24 Karten mit Ritterausrüstung
- Schachtel mit 16 Karten mit Zutaten
- Schachtel mit 24 Karten mit Euromünzen
- 4 große Sammelkarten für Euromünzen
- 4 große Sammelkarten für die Ritterausrüstung
- 12 Spielfiguren
- 3 Spielwürfel mit 1–3 Augen
- 3 Spielwürfel mit 1–6 Augen
- 3 Zahlenwürfel mit Ziffern von 1–6
- 1 längliche Preiskarte für die Ritterausrüstung
- 2 Jungfrauenkarten
- Anleitung

Entwicklungsziele

- Mathematik und Denkentwicklung
- Persönlichkeit und Selbstwertgefühl

Euro

Euro-Länder: benutzen Sie bitte die Euromünzen, die farbigen Zählsteine sind nicht nötig

Nicht Euro-Länder: benutzen Sie bitte die farbigen Zählsteine, die Euromünzen sind nicht nötig

Zielgruppe

Für Kinder * ab 4 Jahre

Spiel 1: 'Durch den Wald'

Welcher Ritter sammelt die meisten Euro auf dem Weg zum Schloss? Unterwegs kann der Ritter Geld gewinnen, wenn er auf einer Geldtruhe landet, trifft er jedoch auf den Drachen, verliert er Geld.

Was braucht man zum Spielen?

- Das Spielbrett mit den Drachen und den Geldtruhen
- 4 große Spielfiguren
- 1 Spielwürfel mit 1–3 Augen
- 1 Spielwürfel mit 1–6 Augen
- Schachtel mit Euromünzen aus Kunststoff
- 4 Sammelkarten für die Euromünzen

Vorbereitung

Die vier Spielfiguren auf den Anfang des Weges setzen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und nimmt sich eine Sammelkarte für die Euromünzen. Die Schachtel mit den Euromünzen wird so hingestellt, dass sie für jeden erreichbar ist.

Das Spiel

Es wird abwechselnd mit dem Spielwürfel mit 1–3 Augen gewürfelt, um die Spielfiguren auf dem Spielfeld vorzuziehen.

Wenn ein Ritter (Spielfigur) ein Feld mit einer Geldtruhe erreicht, gewinnt er Geld. Gerät er auf ein 'Drachen'-Feld, verliert er Geld. Mit dem Spielwürfel mit 1–6 Augen wird jedes Mal gewürfelt, wieviel Euro man gewinnt oder verliert. Die Euromünzen, die der Ritter gewinnt,

legt er auf seine Sammelkarte. Die Euro, die er verliert, werden zurück in die Geldschachtel gelegt.

Wenn alle Ritter das Schloss erreicht haben, gewinnt der Ritter mit dem meisten Geld.

Wenn man ein 'Drachen'-Feld erreicht und noch kein Geld hat, passiert nichts; verliert man mehr Geld, als man hat, gibt man alle Münzen ab.

Tip: Um zu vermeiden, dass Fehler beim Zählen gemacht werden, sollten die Kinder zuerst alle gewonnenen Münzen an sich nehmen und sie danach alle zusammen auf die Karte legen.

Spiel 2: 'Schwert und Schild'

Heute abend wird das Fest der Jungfrau (Prinzessin) gefeiert, und deshalb müssen sich alle Ritter eine neue Ausrüstung kaufen. Wenn alle Ritter das Schloss erreicht haben, gewinnt der Ritter, der eine komplette Ausrüstung und das meiste Geld hat, den ersten Tanz mit der Jungfrau. Er bekommt dann die Karte mit der Jungfrau.

Was braucht man zum Spielen?

- 1 Spielbrett mit Weg zum Schloss
- 4 große Spielfiguren
- 1 Spielwürfel mit 1-3 Augen
- 1 Spielwürfel mit 1-6 Augen
- 4 Sammelkarten für die Ritterausrüstung
- Schachtel mit Karten mit der Ritterausrüstung
- 1 Preiskarte für die Ausrüstung
- Schachtel mit Eurokarten
- Schachtel mit Euromünzen
- 1 Jungfrauenkarte

Vorbereitung

Die Spielfiguren auf das Spielbrett auf den Anfang des Weges setzen. Die Spieler würfeln reihum mit dem Spielwürfel mit 1-3 Augen, um die Spielfiguren vorzuziehen.

Die Karte mit der Jungfrau wird auf das Schloss gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und eine Sammelkarte für die neue Ritterausrüstung. Jeder Spieler legt auf die unterste Reihe seiner Sammelkarte 6 Eurokarten, von 1 Euro bis 6 Euro geordnet.

Die Schachtel mit den Karten für die Ritterausrüstung und die Euromünzen werden in Reichweite für jeden hingestellt. Ggf. kann man die Kärtchen sortiert in der Nähe der Preiskarte ablegen.

Das Spiel

Wenn ein Ritter auf dem Spielbrett einen Stein erreicht, darf er ein Stück seiner Ausrüstung kaufen. Dazu würfelt er mit dem Spielwürfel mit 1-6 Augen. Wirft er eine 1, kann er ein Hufeisen kaufen, denn das kostet € 1.

Wirft er eine 2, kann er die Flagge kaufen, denn die kostet € 2 usw. Wenn er eine Augenzahl wirft, die mit einem Stück der Ausrüstung korrespondiert, das er schon hat, darf er den Betrag auf andere Stücke der Ausrüstung verteilen. Wirft er z. B. eine 3, hat aber schon einen Helm (€ 3), kann er ein Hufeisen (€ 1) und eine Flagge (€ 2) kaufen, sofern er diese beiden Stücke noch nicht hat. Hat er schon den Helm und auch die Flagge, kann er nur noch das Hufeisen (€ 1) kaufen und bekommt € 2 an Euromünzen zurück.

Die Eurokarte wird im Austausch für das entsprechende Stück der Rüstung abgegeben. Der Ritter, der die ganze Ausrüstung und das meiste Geld hat, bekommt die Karte mit der Jungfrau. Er gewinnt im nächsten Spiel schon mal einen Tanz mit der Jungfrau und darf bei dem Spiel auch anfangen.

Spiel 3: 'Der Tanz mit der Jungfrau'

Damit sie zum Fest der Jungfrau nicht mit leeren Händen kommen, müssen die Ritter ihren Teil des Festmahls mitbringen. Sie müssen einen Kuchen, ein Brot, ein Huhn und einen Krug Wein unterwegs abholen. Wer als erster das Schloss mit diesen vier Zutaten erreicht, gewinnt den ersten Tanz mit der Jungfrau. Der Ritter, der das vorige Spiel gewonnen hat, darf bei diesem Spiel anfangen.

Was braucht man zum Spielen?

- 1 Spielbrett mit Richtungspfeilen
- 4 große Spielfiguren
- 1 Spielwürfel mit 1-3 Augen (Variante C)
- 1 Spielwürfel mit 1-6 Augen
- Schachtel mit den Kärtchen mit Kuchen, Brot, Huhn und Wein
- 4 Sammelkarten für die Euromünzen (Variante C)
- Schachtel mit Eurokarten (Variante B)
- Schachtel mit Euromünzen (Varianten A-C)
- 1 Karte mit der Jungfrau

Vorbereitung

Die Spielfiguren werden in die Mitte des Spielbretts auf das Schloss gesetzt. Jeder Ritter darf wählen, welche Zutat er als erstes abholt und in welcher

Reihenfolge er sie alle sammelt. Reihum würfeln die Spieler mit dem Spielwürfel mit 1-6 Augen und ziehen die Ritter in die Richtungen, die die Pfeile angeben. Wer am besten vorausschauen kann und auf diese Weise den kürzesten Weg nimmt, kann das Spiel gewinnen.

Es gibt drei Spielvarianten:

• Spielvariante A: ganz einfach *

Jeder Ritter bekommt 6 Euromünzen, um die Zutaten zu kaufen. Der Ritter erhält die Karte mit dem Kuchen, Brot, Huhn oder Wein und bezahlt den richtigen Betrag in Euromünzen.

• Spielvariante B: einfach **

Jeder Spieler bekommt die Eurokarten 1 bis 4, um die Zutaten zu kaufen. Er hat mehr Geld, als er ausgeben muss, und bekommt den Rest in Euromünzen zurück.

• Spielvariante C: schwierig ***

Jeder Spieler bekommt 20 Euromünzen, um die Zutaten zu kaufen. Wenn ein Ritter ein Feld mit einer Zutat erlangt, würfelt er mit dem Spielwürfel mit 1-3 Augen und kauft so viel von dieser Zutat, wie die Augenzahl angibt.

Beispiel: Ein Ritter hat das Feld mit dem Huhn erreicht und würfelt eine 2. Er muss jetzt 2x ein Huhn kaufen, und das kostet zusammen 4 €. Der Ritter bezahlt 4 €. Er bekommt jedoch nur eine Karte mit dem Huhn.

Diese Variante kann man auch mit den Kärtchen mit 1 bis 6 Euro spielen. Dann bezahlt der Ritter entweder mit einer € 4 Karte oder mit einer € 3 Karte und einer € 1 Karte oder mit einer € 6 Karte und bekommt er 2 € (in Münzen) zurück.

Das Spiel

Die Ritter ziehen so viele Felder vor, wie die Augenzahl auf dem Würfel vorgibt. Wenn der Ritter ein Feld mit einer Zutat früher erreicht, darf er stehenbleiben und die Zutat kaufen.

Weil man bei diesem Spiel niemals zu zweit auf einem Feld stehen darf, muss man entweder einen Umweg nehmen oder bis zur nächsten Runde warten.

Pädagogischer Wert

Diese Spielkiste eignet sich für Kinder von 4 bis 7 Jahre.

Kann jedoch ebenfalls eingesetzt werden, wenn man ggf. fehlendes Mengen- oder Zahlenverständnis bei Kindern fördern möchte.

Diese Spielkiste kann das ganze Schuljahr über eingesetzt werden. Am Anfang des Schuljahrs kann man Spiel 1 anbieten, das einfach ist und in dem es um die Begriffe 'mehr' und 'weniger' geht. Wenn die Kinder Rechenfähigkeiten erlangen – und spontan Mengen addieren –, können auch die anderen Spiele angeboten werden.

Alle Spiele können mühelos eingesetzt werden und haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad.

Den Spielwürfel mit Augenzahlen kann man durch einen mit Ziffern ersetzen, um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten. Die Kinder müssen dann die Ziffern lesen und wissen, für welche Mengen diese stehen.

Die Spiele und das Thema sind spannend und ansprechend, so dass die Kinder motiviert sind, sie oft zu spielen.

Es empfiehlt sich, als Begleiter ebenfalls an dem Spiel teilzunehmen. Man schafft damit viele Lernmomente für die Kinder, da man ständig auf das reagieren und eingehen kann, was die Kinder schon wissen, und sie herausfordern kann, einen Schritt weiterzudenken. Man bekommt Einblicke in die Fähigkeiten der Kinder. Kinder lernen von- und miteinander und helfen einander, sich auszudrücken, bspw. bei Mengenangaben.

Rechenaspekte

Die 1–1 Beziehung als Mittel, um:

- die Begriffe 'gleich viel', 'mehr' und 'weniger' zu erlernen
- größere Mengen zu vergleichen und festzustellen, wovon es mehr oder weniger oder gleich viel gibt, oder wieviel mehr oder weniger es gibt – gleich viel zu nehmen
- zu verteilen
- sich eine Menge merken zu können
- mathematische Begriffe zu lernen: mehr, weniger, zwei mehr, gleiche Mengen usw.
- zu lernen, Mengen zu gruppieren
- bis 10 zu addieren und zu subtrahieren
- Mengen bis 6 verteilen zu lernen
- Zahlenbilder an Mengen koppeln zu lernen.

Im dritten Spiel werden auch räumliches Denken und Vorausschauen geschult.

Viel Spaß mit dem 'Ritterreich'

Idee & Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu:

Dans une boîte en bois avec couvercle

- 3 grands plateaux de jeu
- 1 boîte avec 100 pièces d'euro en plastique
- 1 boîte avec 24 cartes pour l'équipement du chevalier
- 1 boîte avec 16 cartes pour les ingrédients
- 1 boîte avec 24 cartes pour les pièces d'euro
- 4 grandes cartes pour les pièces d'euro à collectionner
- 4 grandes cartes pour l'équipement du chevalier à collectionner
- 12 pions
- 3 dés à points 1-3
- 3 dés à points 1-6
- 3 dés à chiffres 1-6
- 1 grande carte affichant les prix pour l'équipement du chevalier
- 2 cartes damoiselle
- instructions

Objectifs de développement

- Compétences mathématiques et logiques
- Favorise l'autonomie et l'estime de soi

Euro

Pour les Pays de la zone Euro: Utilisez les Euros. Les pièces colorées sont inutiles
Pour les Pays en dehors de la zone Euro: Utilisez les pièces colorées. Les Euros sont inutiles

Groupe cible

Pour enfants * à partir de 4 ans

Jeu 1: 'En traversant les bois'

Quel chevalier récoltera le plus d'euros sur la route qui mène au château? En chemin, le chevalier peut gagner de l'argent s'il tombe sur un trésor, mais s'il tombe sur un dragon, il perd de l'argent.

Ce qu'il vous faut

- le plateau de jeu avec les dragons et les trésors
- 4 grands pions
- 1 dé à points 1-3
- 1 dé à points 1-6
- 1 boîte avec les pièces d'euro en plastique
- 4 cartes pour les pièces d'euro à collectionner

Préparation

Placez les 4 pions sur le plateau de jeu au début du chemin. Chaque joueur choisit un pion et prend une carte pour les pièces d'euro à collectionner. Placez la boîte à la portée de tous.

Le jeu

Lancez le dé à points 1-3 à tour de rôle et avancez le pion selon le nombre de points obtenus. Lorsqu'un chevalier tombe sur un trésor, il gagne des euros. S'il tombe sur un dragon, il perd des euros. Lancez le dé à points 1-6 pour savoir combien d'euros il perd ou gagne. Les pièces d'euro que le chevalier gagne sont posées sur sa carte à collectionner. Les euros qu'il perd sont remis dans la boîte. Lorsque tous les pions sont arrivés au bout du parcours, c'est le chevalier

qui a le plus d'euros qui gagne.

Si vous tombez sur un dragon et que vous n'avez pas encore d'euro, rien ne se passe, si vous perdez plus d'euros que ceux en votre possession, vous donnez tout votre argent.

Conseil: laissez d'abord les enfants prendre les euros gagnés pour les mettre ensuite sur la carte. Cela pour éviter une erreur dans les comptes.

Jeu 2: 'Epée et bouclier'

Ce soir a lieu la fête de la damoiselle (princesse) et le chevalier doit acheter un nouvel équipement. Quand tous les chevaliers ont atteint le château, le chevalier qui possède un équipement complet et qui a le plus d'argent gagne déjà la première danse avec la damoiselle. Il reçoit la carte damoiselle.

Ce qu'il vous faut

- 1 plateau de jeu avec le chemin vers le château
- 4 grands pions
- 1 dé à points 1-3
- 1 dé à points 1-6
- 4 cartes pour l'équipement du chevalier à collectionner
- 1 boîte avec les cartes pour l'équipement du chevalier
- 1 carte des prix pour l'équipement
- 1 boîte avec les cartes euro
- 1 boîte avec les pièces d'euro
- 1 carte damoiselle

Préparation

Placez les pions sur le plateau au début du chemin. Lancez le dé à points à tour de rôle et avancez les pions selon le nombre de points obtenus.

Posez la carte damoiselle sur le château. Chaque joueur choisit un pion et une carte pour le nouvel équipement du chevalier à collectionner. Chaque joueur pose 6 cartes euro, classées de 1 à 6 euros sur la dernière ligne de la carte à collectionner.

Placez les boîtes avec les cartes pour l'équipement du chevalier et les pièces d'euro à la portée de tous. Vous pouvez éventuellement trier ces cartes et les placer à côté de la carte de prix.

Le jeu

Lorsque qu'un chevalier tombe sur une pierre, il peut acheter une pièce de l'équipement. Il lance pour cela le dé à points 1-6.

S'il fait 1, il achète un fer à cheval car cela coûte € 1. S'il fait 2, il achète un drapeau car cela coûte € 2 etc.

S'il fait un chiffre qui correspond à un équipement qu'il a déjà, il peut répartir ce montant sur plusieurs objets. Par exemple, il fait 3 et il possède déjà un casque/heaume (€ 3), il peut alors acheter un fer à cheval (€ 1) et un drapeau (€ 2) s'il n'en possède pas encore. S'il possède le heaume et le drapeau, il peut uniquement acheter le fer à cheval (€ 1) et on lui rembourse € 2.

La carte avec les euros est délivrée en échange pour la pièce de l'équipement. Le chevalier qui possède l'équipement complet et le plus d'argent reçoit la carte damoiselle. Il gagne d'avance une danse avec la damoiselle dans le prochain jeu, et peut être le premier à jouer.

Jeu 3: 'Danse avec la damoiselle'

Pour pouvoir se rendre à la fête de la damoiselle, les chevaliers doivent apporter leur contribution au festin. Ils doivent amener une tarte, un pain, un poulet et une coupe de vin.

Le premier à atteindre le château avec les 4 ingrédients gagne la première danse avec la damoiselle.

Le chevalier qui a gagné le jeu précédent, commence celui-ci.

Ce qu'il vous faut:

- 1 tableau de jeu avec les directions
- 4 grands pions
- 1 dé à points 1-3 (variante C)
- 1 dé à points 1-6
- 1 boîte avec les cartes pour la tarte, le pain, le poulet et le vin
- 4 cartes pour les pièces d'euro à collectionner (variante C)
- 1 boîte avec les cartes euro (variante B)
- 1 boîte avec les pièces d'euro (variante A-C)
- 1 carte damoiselle

Préparation

Placez les pions sur le château au centre du plateau de jeu. Chaque chevalier peut choisir quel ingrédient il va chercher en premier et dans quel ordre il va les chercher.

Le dé à points 1-6 est lancé à tour de rôle et les chevaliers suivent les flèches qui indiquent la direction à prendre. Apprendre à anticiper et ainsi prendre le chemin le plus court vous permettra de gagner la partie.

Choisissez à présent une des variantes :

• Variante A: Très facile *

Chaque chevalier possède 6 pièces d'euro pour acheter les ingrédients. Le chevalier reçoit la carte pour le pain, le poulet, le vin ou la tarte et paye le montant correspondant en euros.

• Variante B: facile **

Le chevalier possède à présent les cartes euro 1 à 4 incluses pour acheter les ingrédients. Il a plus d'argent qu'il ne doit en dépenser et est remboursé du surplus en pièces d'euro.

• Variante C: difficile ***

Les chevaliers possèdent 20 pièces d'euro pour effectuer leurs achats. Lorsque le chevalier arrive sur un ingrédient, il lance le dé à points 1-3 et achète un certain nombre de fois le pain, la tarte, le vin et le poulet.

Par exemple : Le chevalier arrive sur le poulet et fait 2. Il doit donc acheter 2x un poulet, ce qui va donc lui coûter € 4. Le chevalier paye € 4. Il ne reçoit qu'une seule carte pour le poulet.

Cette variante peut aussi se jouer avec des cartes allant de 1 à 6 euros. Le chevalier paye alors avec une carte de € 4, ou avec une carte de € 3 et € 1, ou avec une carte de € 6 et il reçoit € 2 (pièces) en retour.

Le jeu

Les chevaliers avancent d'autant de pas sur le plateau que ceux indiqués sur le dé. S'ils arrivent avant sur l'ingrédient, ils peuvent s'arrêter et l'acheter. Dans ce jeu, vous ne pouvez pas être à deux sur la même case. Prenez un détour ou attendez le tour suivant.

Valeur pédagogique:

Ce coffret de jeux convient aux enfants de 4 à 7 ans. Mais peut également servir de rattrapage s'il apparaît que certains enfants ne possèdent pas encore une bonne notion des quantités ou des nombres.

Ce coffret de jeux peut être utilisé tout au long de l'année. Au début de l'année scolaire, vous pouvez proposer le jeu 1 qui est un jeu simple autour des notions plus et moins. Alors que les enfants gagnent des aptitudes de calcul (ils vont compter spontanément des quantités), les autres jeux peuvent également intervenir. Tous les jeux peuvent facilement être exploités à différents niveaux de difficulté.

Les dés à points peuvent être remplacés par des dés à chiffres pour rendre le jeu plus difficile. Les enfants doivent alors savoir lire les nombres pour chaque quantité.

Les jeux et les thèmes sont captivants et plaisent aux enfants de sorte qu'ils seront motivés pour jouer souvent à ce jeu.

Il est recommandé de jouer à ce jeu comme accompagnateur.

Vous créez ainsi de nombreux moments d'apprentissage pour les enfants car vous pouvez les inciter à continuer leur réflexion à partir des connaissances déjà acquises. Vous discernez les capacités des enfants. Les enfants apprennent ensemble et s'entraident pour communiquer les quantités qu'ils ont déjà.

Les aspects arithmétiques:

Utiliser la relation 1-1 comme moyen pour :

- Construire les notions d'équivalent, de plus et de moins
- Comparer et déterminer de quantités en plus, en moins, équivalente, combien en plus etc.
- Prendre autant
- Diviser
- Retenir une quantité
- Construire le langage mathématique: plus, moins, deux de plus, petits tas égaux etc.
- Apprendre à grouper des chiffres
- S'exercer avec + et - jusqu'à 10 inclus
- Apprendre à diviser des quantités jusqu'à 6
- Apprendre à joindre l'image d'un chiffre à des quantités.

L'intelligence spatiale et l'anticipation inter- viennent également dans le troisième jeu.

Amusez bien avec 'Epoque de la chevalerie'

Idée & concept: Magda Jacobs

中文

内含：

一个带盖的木盒，其中包含：

- 3 个大游戏板
- 装有 100 个塑料筹码的盒子
- 装有 24 张骑士装备卡的盒子
- 装有 16 张食物卡的盒子
- 装有 24 张金钱卡的盒子
- 4 张用于收集金钱的大卡
- 4 张用于收集骑士装备的大卡
- 12 个棋子
- 1个1-3点的骰子
- 1个1-6点的骰子
- 1个数字1-6的骰子
- 1 张骑士装备价格表
- 2 张公主卡
- 说明书

发展目标

- 数学和推理能力
- 发展个性，增强自尊

欧元

欧元国家：使用欧元硬币，不需要使用彩色筹码

非欧元国家：使用彩色筹码，不需要使用欧元硬币

适用对象

适合 4 岁及以上儿童*

游戏 1：“穿越森林”

哪个骑士在去城堡的路上收集的筹码（金钱）最多？一路上，如果骑士发现宝箱，则可以获得金钱，但如果遇到龙，则会损失金钱。

游戏道具

- 画有龙和宝箱的游戏板
- 4 个大棋子
- 1 个 1-3 点的骰子
- 1 个 1-6 点的骰子
- 装有塑料筹码（金钱）的盒子
- 4 张用于收集筹码的卡

游戏准备

将 4 个棋子放在游戏板上的路线起点。每个玩家选择一个棋子并

拿一张卡来收集筹码。将筹码盒放在每个人都可以够到的地方。

游戏玩法

玩家轮流投掷带有 1-3 点的骰子来让棋子前进。如果骑士落在宝箱上，则会赢得筹码（金钱）。如果落在龙上，则会损失筹码。投掷带有 1-6 点的骰子来决定赢得或损失的筹码数量。玩家将赢得的筹码放到其收集卡上。损失的筹码则放回筹码盒。当所有棋子都到达时，筹码最多的骑士获胜。如果骑士落在龙上但没有任何筹码，什么也不会发生。如果玩家损失的筹码数超过拥有的筹码数，则必须交出全部筹码。

提示：让孩子们先拿取赢得的筹码，然后再将它们放到卡上。这样可以避免计算错误。

游戏 2：“剑与盾”

公主的宴会将在今晚举行，因此骑士必须购买新装备。当所有骑士都到达城堡后，拥有全套装备和最多金钱的骑士将赢得跟公主跳第一支舞的机会，并获得公主卡。

游戏道具

- 1 个画有城堡路线图的游戏板
- 4 个大棋子
- 1 个 1-3 点的骰子
- 1 个 1-6 点的骰子
- 4 张用于收集骑士装备的卡
- 装有骑士装备卡的盒子
- 1 张装备价格表
- 装有金钱卡的盒子
- 装有塑料筹码的盒子
- 1 张公主卡

游戏准备

将棋子放在游戏板上的路线起点。玩家轮流投掷带有 1-3 点的骰子来让棋子前进。将公主卡放到城堡上。每个玩家选择一个棋子和一张卡来收集新的骑士装备。每个玩家将 6 张画有金币的卡放在收集卡的最下面一行，从 1 到 6 枚金币排列。将装有骑士装备卡和筹码的盒子放在每个人都可以够到的地方。你也可以将这些卡分类，与价格表放在一起。

游戏玩法

如果骑士落在石头上，则可以购买一件装备。玩家通过投掷带有 1-6 点的骰子来购买装备。如果掷出 1 点，则可以买马蹄铁，因为马蹄铁的价格是 1 个金币。如果掷出 2 点，则可以买旗帜，因为旗帜的价格是 2 个金币，以此类推。如果玩家掷出已有相应装备的点数，则可以分拆点数来购买其他装备。例如，玩家掷出 3 点并且已经有了头盔 (3 个金币)，则可以购买马蹄铁 (1 个金币) 和旗帜 (2 个金币) (如果玩家还没有这两样装备)。如果玩家已经有了头盔和旗帜，则其唯一的选择就是购买马蹄铁 (1 个金币) 并找回 2 个金币。画有金币的卡是用来交换装备的。拥有全套装备和最多筹码的骑士将获得公主卡。在下一个游戏中，该玩家已赢得与公主共舞的机会，并将是第一个开始该游戏的人。

游戏 3

“与公主共舞”为了参加公主的宴会，骑士们必须做出自己的贡献。他们必须收集蛋糕、面包、鸡肉和葡萄酒。第一个带着 4 种食物到达城堡的骑士将赢得跟公主跳第一支舞的机会。赢得上一局游戏的骑士先开始这局游戏。

游戏道具

- 1 个画有各个方向的游戏板
- 4 个大棋子
- 1 个带有 1-3 点的骰子 (游戏变化 C)
- 1 个带有 1-6 点的骰子
- 装有蛋糕、面包、鸡肉和葡萄酒卡的盒子
- 4 张用于收集金币的卡 (游戏变化 C)
- 装有金钱卡的盒子 (游戏变化 B)
- 装有塑料金币的盒子 (游戏变化 A-C)
- 1 张公主卡

游戏准备

将棋子放在游戏板中间的城堡上。每个骑士可以选择他要先收集的食物，以及收集食物的顺序。玩家依次投掷带有 1-6 点的骰子，骑士们按照箭头的指示前进。学习长远规划，选择有助于赢得游戏的最短路线。现在，选择以下游戏变化之一：

• 游戏变化 A：非常简单*

每个玩家获得 6 个 (筹码) 金币用来购买食物。玩家获得画有面包、鸡肉、葡萄酒或蛋糕的卡片，并支付相应数量的筹码。

• 游戏变化 B：简单**

每个玩家获得金钱卡 1 到 4 用来购买食物。玩家拥有的金钱超过其必须支付的金额，并获得找回的金币 (筹码)。

• 游戏变化 C：难***

每个玩家获得 20 个金币用来购买食物。当玩家到达食物方格时，带有 1-3 点的骰子，然后购买面包、蛋糕、葡萄酒和鸡肉 - 不是

只买一次，而是多次，购买的次数取决于掷出的点数。例如：玩家到达鸡肉方格并掷出 2 点，则必须购买鸡肉 2 次，共花费 4 个金币。骑士需支付 4 个金币，且只能获得 1 张鸡肉卡。你也可以使用画有 1 到 6 个金币的卡来玩这个游戏变化版本。玩家可以用一张画有 4 个金币的卡支付，也可以用一张画有 3 个金币的卡和一张画有 1 个金币的卡支付，还可以用一张画有 6 个金币的卡支付并找回 2 个金币（筹码）。

游戏玩法

玩家在游戏板上移动的步数取决于掷出的骰子点数。如果他们先到达食物方格，则必须停下来购买该食物。在这个游戏中，两个玩家不能占据同一个方格。如果出现这种情况，后到达的玩家必须绕行或者等待下一轮。

教育价值

这个游戏盒适合 4 到 7 岁的孩子，也适合那些未能充分掌握数量或数字概念的孩子。这个游戏盒可在全年期间使用。在学年开始时，可以和他们玩游戏 1。这是一个简单的游戏，重点关注多和少的概念。一旦孩子们掌握了计算技能，并且能够自发地进行数字相加，就可以开始玩其他的游戏了。所有游戏都可以变换难度。带点数的骰子可以替换成带数字的骰子以提高游戏难度。孩子们必须知道数字所代表的数量。这些游戏和主题对孩子的吸引力非常大，他们会愿意经常玩这些游戏。当然，我们建议观察孩子们游戏。这样可以为孩子们创造更多的学习机会，因为你可以不断地预测他们掌握的知识并让他们挑战更高的难度。你也能了解孩子们掌握的技能。孩子们也可以互相学习，互相帮助表述他们已经掌握的数量。

算术方面

将这种 1 比 1 的关系作为一种工具，以便：

- 形成一样多、更多或更少的概念
- 比较较大的数量并判断是更多、更少、一样多、多多少等等
- 拿取相同的数量
- 学习拆分数量
- 记住一个数量
- 学习数学语言：例如更多、更少、多两个、等份
- 学习组合数量
- 练习 10 以内的加减
- 学习 6 以内的除法
- 学习将数字与数量联系起来。

第三个游戏还涉及空间理解和提前规划。

祝在“骑士王国”中玩得开心
创意和设计：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 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.

Mantenuzione 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 limpidos 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.

警告! 不适合 36 个月以下儿童。细小零件。