



Rolf.

Basics

EEKHOORN ZOEKT EIKELS

- SQUIRREL COLLECTS ACORNS
- EICHHÖRNCHEN SUCHT EICHELN
- ÉCUREUIL CHERCHE GLANDS

REKENONTWIKKELING

MATHEMATICS

Art.nr. 230.3640



4+

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 1 spelbord
- 4 verzamelkaarten voor eikels
- 40 eikels in 4 verschillende kleuren: rood-geel-oranje-groen
- 4 pionnen
- 1 houten puntendobbelstenen van 1-3
- handleiding

Doelgroep

Voor max 4 kinderen * vanaf 4 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenontwikkeling: meten
 - erbij en eraf oefenen tot 10
 - aantallen leren groeperen
 - cijfers en hoeveelheden combineren
 - wiskundetaal opbouwen: meer, minder, twee meer, gelijk enz.
 - hoeveelheden hanteren: evenveel nemen, gelijk verdelen, onthouden, vergelijken
 - de 1-1 relatie gebruiken als middel om de begrippen, evenveel, meer, minder te construeren
- Sociaal-emotionele ontwikkeling
- Taalontwikkeling

Thema

Om de winter te overleven verzamelen eekhoorns voedsel, waaronder eikels.

De herten, verlekkerd op eikels, nemen een hap uit de voorraad van de eekhoorns.

Laat de tocht beginnen en ontdek welke eekhoorn als eerste zijn voorraad binnen haalt.

Spel

Vorbereiding:

Leg al de eikelkaartjes in een doosje en zet het klaar zodat dit voor iedereen goed bereikbaar is.

Op het spelbord staan 4 eekhoorns afgebeeld die elk een verschillend gekleurde eikel vasthouden. Iedere speler kiest een eekhoorn op het spelbord.

De speler verzamelt eikels in dezelfde kleur als de eikel van de gekozen eekhoorn en neemt ook de verzamelkaart voor de eikels met cijfers van 1-10 in diezelfde kleur.

Elke speler zet zijn pion klaar op de cirkel bij de gekozen eekhoorn. Spreek af welke speler mag beginnen. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en zetten zoveel cirkels vooruit als aangegeven door de punten van de dobbelsteen.

1, 2 of 3 cirkels altijd in de richting van de wijzers van de klok.

De eekhoorn komt op een groene cirkel:

De speler gooit met de dobbelsteen om te bepalen hoeveel eikels zijn eekhoorn onderaan de boom heeft gevonden. De speler legt de eikels van zijn kleur op zijn verzamelkaart.

De eekhoorn komt op een witte cirkel:

Geen actie voor de eekhoorn.

De eekhoorn komt op een rode cirkel:

Pech voor de eekhoorn want het hert heeft eikels uit zijn voorraad weggenomen.

Veel plezier met 'Eekhoorn zoekt eikels'

Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a cardboard box

- 1 game board
- 4 acorn collection cards
- 40 acorns in 4 different colours:
red-yellow-orange-green
- 4 pawns
- 1 wooden dice from 1-3
- Instructions

Target group

For max 4 children * aged 4 and over

Development objectives

- Arithmetic development: measuring
 - add and subtract up to 10
 - learn to group numbers
 - combine numbers and amounts
 - acquire a mathematical language: more, less, two more, the same, etc.
 - manage quantities: take the same number, divide equally, remember, compare
 - use the 1-1 relationship as a way to construct the terms equal, more, less
- Social-emotional development
- Language development

Theme

To get through the winter, squirrels collect food, including acorns.

The deer love acorns and take some from the squirrels' store.

Let the search begin and discover which squirrel is the first to fill up his store.

Game

Preparation:

Place all the acorn cards in a box and place the box so that everyone can reach it.

On the game board, you can see pictures of 4 squirrels, each holding a different coloured acorn. Each player chooses a squirrel on the board.

The player collects acorns in the same colour as their chosen squirrel and takes the correspondingly coloured acorn collection card with the numbers 1-10.

Each player puts his pawn on the circle by the chosen squirrel.

Decide which player may begin.

The players each roll the dice in turn and move as many circles as shown by the number on the dice.

1, 2 or 3 circles always in a clockwise direction.

The squirrel arrives on a green circle:

The player rolls the dice to see how many acorns his squirrel has found under the tree. The player places the acorns of his colour on his collection card.

The squirrel arrives on a white circle:

No action for the squirrel.

The squirrel arrives on a red circle:

Bad luck for the squirrel because the deer has taken acorns from his store.

The player rolls the dice to decide how many acorns he has lost.

The player returns that number of acorns to the box.

The first player to collect 10 acorns wins the game.

Have fun with 'Squirrel collects acorns'!

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einem Karton

- 1 Spielbrett
- 4 Sammelkarten für Eicheln
- 40 Eicheln in 4 Farben: Rot, Gelb, Orange, Grün
- 4 Spielfiguren
- 1 Holzwürfel mit 1–3 Augen
- Anleitung

Zielgruppe

Für bis zu 4 Kinder * ab 4 Jahre

Entwicklungsziele

- Entwicklung des Rechnens: Messen
 - Addieren und subtrahieren bis 10
 - Zahlen gruppieren
 - Zahlen und Mengen kombinieren
 - Mathematische Begriffe lernen: mehr, weniger, zwei mehr, gleich usw.
 - Mit Mengen umgehen: gleich viel nehmen, gleichmäßig verteilen, merken, vergleichen
 - Anhand von 1:1-Beziehungen die Begriffe „gleich viel“, „mehr“ und „weniger“ konstruieren
- Sozial-emotionale Entwicklung
- Sprachentwicklung

Thema

Um über den Winter zu kommen, legen Eichhörnchen vorher Futtervorräte an, unter anderem aus Eicheln.

Die Hirsche, die ebenfalls gern Eicheln fressen, schnappen den Eichhörnchen immer wieder etwas von ihrem Vorrat weg.

Spiel

Vorbereitung:

Alle Eichelkärtchen werden in eine Schachtel gelegt, die für jeden gut erreichbar aufgestellt wird.

Auf dem Spielbrett sind 4 Eichhörnchen abgebildet, von denen jedes eine Eichel in einer anderen Farbe in den Pfoten hält. Jeder Spieler sucht sich ein Eichhörnchen aus und nimmt sich die Sammelkarte mit den Zahlen 1 bis 10 in derselben Farbe wie die Eichel seines Eichhörnchens. Ziel des Spiels ist es, alle 10 Eicheln in dieser Farbe zu sammeln.

Die Spieler stellen ihre Spielfigur auf das Feld vor ihrem Eichhörnchen.

Es wird vereinbart, welcher Spieler anfangen darf.

Die Spieler würfeln der Reihe nach und ziehen ihre Spielfigur jeweils so viele Felder vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben, also 1, 2 oder 3 Felder, immer im Uhrzeigersinn.

Wenn ein Eichhörnchen auf einem grünen Feld landet:

Der Spieler darf noch einmal würfeln, um festzustellen, wie viele Eicheln sein Eichhörnchen unter dem Baum gefunden hat. Der Spieler nimmt sich diese Zahl von Eicheln aus der Schachtel und legt sie auf seiner Sammelkarte ab.

Wenn ein Eichhörnchen auf einem weißen Feld landet:

Kein Ereignis; der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Wenn ein Eichhörnchen auf einem roten Feld landet:

Das Eichhörnchen hat Pech – ein Hirsch hat Eicheln aus seinem Vorrat geklaut!

Der Spieler würfelt noch einmal um festzustellen, wie viele Eicheln der Hirsch gefressen hat.

Er muss dann diese Zahl von Eicheln von seiner Sammelkarte in die Schachtel zurücklegen.

Gewinner ist, wer zuerst alle 10 Eicheln auf seiner Karte gesammelt hat.

Viel Spaß mit: „Eichhörnchen sucht Eicheln“

Idee und Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en carton

- 1 plateau de jeu
- 4 cartes de collecte pour les glands
- 40 glands de 4 couleurs différentes : rouge-jaune-orange-vert
- 4 pions
- 1 dé en bois de 1–3
- manuel

Tranche d'âge

Pour max. 4 enfants * à partir de 4 ans

Objectifs de développement

- Calcul
 - s'exercer à soustraire et à additionner jusqu'à 10
 - apprendre à grouper les nombres
 - combiner les chiffres et les quantités
 - développer un langage mathématique : plus, moins, deux de plus, égal, etc.
 - gérer des quantités : prendre autant, diviser en parts égales, se rappeler, comparer
 - utiliser la relation 1=1 comme moyen d'appréhender les concepts autant, plus, moins
- Développement socio-émotionnel
- Développement linguistique

Thème

Pour survivre à l'hiver, les écureuils font des réserves de nourriture, notamment des glands.

Les cerfs, friands de glands, se servent dans les provisions des écureuils.

Commencez le parcours et découvrez quel écureuil est le premier à récupérer tous ses glands.

Déroulement du jeu

Préparation :

Mettez toutes les cartes de glands dans une boîte et disposez-la de manière à ce qu'elle soit facilement accessible pour tous.

Le plateau de jeu représente 4 écureuils tenant chacun un gland de couleur différente. Chaque joueur choisit un écureuil du plateau de jeu.

Le joueur récupère les glands de la même couleur que le gland de l'écureuil choisi et prend également la carte de collecte de glands mentionnant les chiffres de 1 à 10 de la même couleur.

Chaque joueur place son pion sur le cercle près de l'écureuil choisi.

Décidez du joueur qui doit commencer.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et avancent d'autant de cercles que le nombre de points indiqué par le dé.

1, 2 ou 3 cercles toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'écureuil arrive sur un cercle vert :

Le joueur lance le dé pour déterminer combien de glands son écureuil a trouvés au pied de l'arbre. Le joueur place les glands de sa couleur sur sa carte de collecte.

L'écureuil arrive sur un cercle blanc :

Pas d'action pour l'écureuil.

L'écureuil arrive sur un cercle rouge :

Pas de chance pour l'écureuil, car le cerf a pris des glands dans ses provisions.

Le joueur lance le dé pour déterminer

combien de glands il perd.

Le joueur repose ce nombre de glands dans la boîte.

Le premier qui collecte 10 glands gagne le jeu.

Bon amusement avec « Écureuil cherche glands » !

Idée & concept : 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.