



**Rolf bv**

Mercuriusweg 14  
4051 CV Ochten  
Holland  
T +31(0)344 647 647  
F +31(0)344 647 610  
www.rolf.nl

# Begrip Verkenner

Art. 230.3623

Concept explorer

Begriffe erfassen

Découvre des notions





# Nederlands

## Inhoud

In een beukenhouten kist met deksel

- 10 kunststof spelborden (32 × 25 cm)
- 10 langwerpige opdrachtkaarten (32 × 6 cm)
- 10 opdrachtkaarten tevens controlekaarten (16 × 12 cm)
- 1 kunststof opzetblok met gaten
- 1 set kunststof insteekpionnen in 8 kleuren

## Doel van het spel

Het leren verwoorden van de eigen activiteiten en handelingen. Stimuleren van de begripsvorming en het opbouwen van korte kleine redeneringen, die in de wiskundige ontwikkeling van belang zijn. Mogelijkheid bieden tot het uitlokken van 'commentaarmomenten' door vragen te stellen of door activiteiten te laten verklaren.

## Doelgroep

Voor 2 kinderen, vanaf 4 jaar.

## Ontwikkelingsdoelen



Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

- Wiskundige ontwikkeling stimuleren door ervaringen op te doen met tellen, ordenen, vergelijken, meten, ruimte en tijd.
- Opbouwen van wiskundige ervaringen
- Taalontwikkeling, spreek- en luistervaardigheid
- Sociale ontwikkeling
- Zelfstandig werken met zelfcontrole

## Vorbereiding

Er zijn 2 spelmogelijkheden, twee kinderen werken steeds samen. Begin met spel 1 en neem daarna spel 2 omdat dat moeilijker is.

**Spel 1** met de grote spelborden en de kleine opdrachtkaarten.

Eén kind gaat de opdrachten uitvoeren met behulp van de grote spelborden en de pionnen, het ander kind gaat de opdracht verwoorden aan de hand van de kleine opdrachtkaarten.

Als de opdracht gemaakt is kunnen de kinderen samen de opdracht controleren. Alle opdrachten moeten niet achtereenvolgens gedaan worden. Wissel na één of twee opdrachten van rol.

**Spel 2** met de grote spelborden en de langwerpige opdrachtkaarten.

De kleur van de omkadering van de grote spelborden en de boord op de langwerpige opdrachtkaarten geven aan wat bij elkaar hoort. Gebruik de langwerpige opdrachtkaarten steeds met de gekleurde rondjes naar boven. De kleine opdrachtkaart is bij dit spel de controlekaart.

## Spel

Speel beide spellen als volgt.

Kies een spelbord en de daarbij horende opdrachtkaart. Zet het spelbord in de kunststof houder. Neem 8 verschillende pionnen en steek ze eveneens in de kunststof houder. Eén kind zit voor het spelbord, het andere kind met de opdrachtkaart er tegenover zodat het kijkt op het controlesysteem. Het kind verwoordt de opdracht als volgt: *"Neem de groene pion en steek die bij het hondje dat in het hok zit"*. Het andere kind voert de opdracht uit. Is de opdracht goed uitgevoerd dan verschijnt aan de achterkant in het gedrukte groene rondje, het groene uiteinde van de pion. Kloppen de kleuren niet dan moet de opdracht opnieuw worden gegeven.

**Spel 2** met de langwerpige opdrachtkaarten kan ook individueel gespeeld worden. In dat geval legt het kind de opdrachtkaart voor de kunststof houder en werkt het de opdracht af. Daarna controleert het de opdracht met de kleine opdrachtkaart. Werk je met twee, overleg dan wat de oplossing zou kunnen zijn en werk zo de oefening af.

## Begrippen die aan bod komen:

### Ruimte

#### \* spelbord met hondjes

- begrippen: vlak voor-in-naast-tussen-onder-achter-op- dichtbij

- langwerpige opdrachtkaart: abstractie van hond en hok + ruimtelijke begrippen

\* **spelbord met kip en ei**

- begrippen: boven en onder /1 ste en 2 de positie of links en rechts
- langwerpige opdrachtkaart: abstractie van kip en ei + verwoorden van de positie als 'boven, 1ste vak en 2de vak en onder 1ste vak en 2de vak of naast elkaar, onder elkaar.

\* **spelbord met ballonen**

- begrippen groot en klein in combinatie met kleur
- langwerpige opdrachtkaart: verwoord eerst groot of klein en dan de kleur om de opdracht te maken

**Getallen**

\* **spelbord met poesjes**

- hoeveelheden 1 tot en met 5
- langwerpige opdrachtkaart: hoeveelheden en bijbehorend cijfer

\* **spelbord met kegels**

- hoeveelheden zijn verdeeld in staande en liggende kegels
- langwerpige opdrachtkaart: abstractie van de voorstelling van de kegels, verwoord de hoeveelheden

\* **spelbord met vlinders**

- hoeveelheden tot 5, verwoord de hoeveelheden als 2 blauwe vlinders en 3 groene vlinders
- langwerpige opdrachtkaart: zelfde hoeveelheid voorgesteld in dobbelsteen structuur

\* **spelbord met handdoeken**

- hoeveelheden tot 6
- langwerpige opdrachtkaart: oefenen met rangtelwoorden eerste en laatste, tweede en zesde enz.

\* **spelbord met jongen, meisje en hond**

- verwoorden van een volgorde
- langwerpige opdrachtkaart: 3 symbolen vervangen de jongen, het meisje en de hond.

**Meten**

\* **spelbord met vaas en viskom**

- verwoord wat je ziet om de opdracht uit te voeren
- langwerpige opdrachtkaart: het kenmerk water bepaalt de opdracht. Begrippen als vol, leeg, half vol of veel water, geen water komen aan bod.

\* **spelbord met bloemen**

- verkennen en omschrijven van meetkundige vormen
- langwerpige opdrachtkaart: verwoord de vormen die je ziet

**Aanbevelingen**

**art.nr. 240.3924**

1 Los opzetblok om meerdere kinderen tegelijkertijd te laten spelen.

**art.nr. 240.3624**

1 Set van 24 insteekpionnen.

**Veel plezier met 'Begrip verkenner'!**

**Auteur: Magda Jacobs - Rolf bv**

# English

## Contents

In a beechwood box with a lid:

- 10 plastic game boards (32 × 25 cm)
- 10 long assignment cards (32 × 6 cm)
- 10 assignment cards also verification cards (16 × 12 cm)
- 1 plastic layout block with holes
- 1 set of plastic insertion counters in 8 colours

## Aim of the game

Learning to express one's own activities and actions. Stimulating forming concepts and building up brief argumentation which is important for mathematical development. Offers the opportunity to elicit 'comment moments' by posing questions or explaining activities.

## Target group

For two children, from the age of 4.

## Areas of development



Development of thought and number work

- Mathematical development: stimulation through acquiring experience in counting, ordering, comparing, measuring, space and time.
- Acquiring mathematical experience
- Language development, speech and listening skills
- Social development
- Working independently with self-discipline

## Preparation

There are two game possibilities, in which two children constantly work together.

Start with game 1 and then move on to game 2 because it is more difficult.

**Game 1** with the large game boards and the small assignment cards.

One child will carry out the assignments using the large game boards and the counters, and the other child will describe the assignment based on

the small assignment cards. Once the assignment has been completed the children can check the assignment together.

All assignments do not have to be carried out in sequence.

Switch roles after one or two assignments.

**Game 2** with the large game boards and the long assignment cards.

The colour of the border around the large game boards and the borders on the long assignment cards indicate which are matching. Always use the long assignment cards with the coloured circles upwards. In this game the small assignment card is for checking.

## Game

Play both games as follows.

Choose a game board and the assignment card which goes with it. Place the game board in the plastic holder. Take 8 different counters and also place them in the plastic holder. One child sits in front of the game board, while the other child sits opposite with the assignment card so that he or she is looking at the control system. The child describes the assignment as follows: *"Take the green counter and put it with the little dog sitting in the kennel"*. The other child carries out the assignment. If the assignment has been carried out properly, then the end of the green counter appears on the rear in the green printed circle. If the colours do not match, the assignment must be given again.

**Game 2** can also be played individually with the long assignment cards. In this case the child puts the assignment card in front of the plastic holder and works through the assignment. Then he or she checks the assignment with the small assignment card. If you are working with two, then discuss what the solution could be and work through the exercise in this way.

## Concepts which arise:

### Space

#### \* game board with dogs

- concepts: just in front of-in-beside-between-below-on-near
- long assignment cards: abstraction of dog and kennel + spatial concepts

#### \* game board with chicken and egg

- concepts: above and below / first and second position or left and right
- long assignment cards: abstraction of chicken and egg + describing the position as 'above, first section and second section and below first section and second section.' Or next to each other, below each other.

#### \* game board with balloons

- concepts of big or small combined with colour
- long assignment card: first express big or small and then the colour to complete the assignment.

### Numbers

#### \* game board with cats

- quantities 1 to 5
- long assignment card: quantities and relevant figure

#### \* game board with bowling pins

- quantities are divided into upright and lying pins
- long assignment card: abstraction of the depiction of the pins, express the quantities

#### \* game board with butterflies

- quantities to 5, express the quantities as two blue butterflies and three green butterflies
- long assignment card: same quantity depicted in a dice structure

#### \* game board with towels

- quantities to 6
- long assignment card: practise with ordinal numbers: first and last, second and sixth, etc

#### \* game board with boy, girl and dog

- expressing a sequence
- long assignment card: three symbols replace the boy, the girl and the dog.

### Measuring

#### \* game board with a vase and a fishbowl

- express what you see to carry out the assignment

- long assignment card: the water characteristic determines the assignment. Concepts arise such as full, empty, half-full or lots of water, no water.

#### \* game board with flowers

- explore and describe geometric shapes
- long assignment card: describe the shapes you see

## Recommendations

### art. no. 240.3924

1 Separate layout block to enable several children to play at the same time.

### art.nr. 240.3624

1 Set of 24 insertion counters..

Enjoy 'Concept explorer'!

Author: Magda jacobs - Rolf bv

# Deutsch

## Inhalt

In einem Buchenholzkasten mit Deckel:

- 10 Kunststoff-Spielbretter (32 × 25 cm)
- 10 rechteckige Auftragskarten (32 × 6 cm)
- 10 Auftragskarten, die auch als Kontrollkarten dienen (16 × 12 cm)
- 1 Kunststoffblock mit Löchern
- 1 Set Kunststoff-Steckfiguren in 8 Farben

## Ziel des Spiels

Lernen, die eigenen Aktivitäten und Handlungen verbal zum Ausdruck zu bringen. Förderung der Begriffsbildung und der Formulierung kurzer Argumentationen, die für die mathematische Entwicklung wichtig sind. Hinwirkung auf 'Kommentarmomente', indem die Kinder zur Beantwortung von Fragen oder zur Erklärung von Aktivitäten aufgefordert werden.

## Zielgruppe

Für 2 Kinder, ab 4 Jahre.

## Entwicklungsbereiche



Denkentwicklung und Entwicklung der Rechenfertigkeiten

- Förderung der mathematischen Entwicklung durch Sammlung von Erfahrungen mit Zählen, Ordnen, Vergleichen, Messen, Raum und Zeit.
- Vermittlung mathematischer Erfahrungen
- Sprachentwicklung, Sprech- und Zuhörfähigkeit
- Soziale Entwicklung
- Selbstständige Arbeit mit Selbstkontrolle

## Vorbereitung

Es gibt 2 Spielmöglichkeiten. Die Kinder spielen in Zweiergruppen.

Beginnen Sie mit Spiel 1 und wechseln Sie anschließend zum schwierigeren Spiel 2.

**Spiel 1** mit den großen Spielbrettern und den kleinen Auftragskarten.

Ein Kind führt mithilfe der großen Spielbretter und der Spielfiguren die Aufträge aus, während das andere Kind den Auftrag anhand der kleinen

Auftragskarten in Worten beschreibt. Nach Durchführung des Auftrags können die Kinder das Ergebnis gemeinsam kontrollieren.

Lassen Sie die Kinder nicht alle Aufträge nacheinander auf diese Weise ausführen, sondern lassen Sie sie nach ein oder zwei Aufträgen die Rollen tauschen.

**Spiel 2** mit den großen Spielbrettern und den rechteckigen Auftragskarten

An der Farbe der Umrandung der großen Spielbretter und der rechteckigen Auftragskarten ist zu sehen, was zueinander gehört. Verwenden Sie die rechteckigen Auftragskarten immer so, dass die farbigen Kreise nach oben weisen. Die kleine Auftragskarte dient in diesem Spiel als Kontrollkarte.

## Das Spiel

Spielverlauf bei beiden Spielen.

Wählen Sie ein Spielbrett und die zugehörige Auftragskarte aus. Setzen Sie das Spielbrett in den Kunststoffhalter ein. Nehmen Sie 8 verschiedenfarbige Spielfiguren und stecken Sie sie ebenfalls in den Kunststoffhalter. Ein Kind sitzt vor dem Spielbrett, das andere Kind mit der Auftragskarte sitzt ihm gegenüber, sodass es auf das Kontrollsystem blickt. Das Kind formuliert den Auftrag wie folgt: *"Nimm die grüne Spielfigur und stecke sie zu dem Hund, der in der Hundehütte sitzt"* Das andere Kind führt den Auftrag aus. Wenn der Auftrag korrekt ausgeführt wurde, erscheint auf der Rückseite im aufgedruckten grünen Kreis die grüne Spitze der Spielfigur. Wenn die Farben nicht übereinstimmen, muss der Auftrag noch einmal erteilt werden.

**Spiel 2** mit den rechteckigen Auftragskarten kann auch einzeln gespielt werden. In diesem Fall legt das Kind die Auftragskarte vor den Kunststoffhalter und führt dann den Auftrag aus. Danach kontrolliert es das Ergebnis anhand der kleinen Auftragskarte. Beim Spiel zu zweit beraten sich die Kinder über die mögliche Lösung, bevor sie die Übung ausführen.

## Eingeübte Begriffe:

### Raum

#### \* **Spielbrett mit Hunden**

- Begriffe: kurz vor – in – neben – zwischen – unter – hinter – auf – nahe bei
- Rechteckige Auftragskarte: Abstraktion von Hund und Hundehütte und von räumlichen Begriffen

#### \* **Spielbrett mit Huhn und Ei**

- Begriffe: 'über und unter', '1. und 2. Stelle' oder 'links und rechts'
- Rechteckige Auftragskarte: Abstraktion von Huhn und Ei und Ausdruck der Position durch Begriffe wie 'oben', '1. und 2. Fach' und 'unter dem 1. und 2. Fach', oder 'nebeneinander' und 'untereinander'.

#### \* **Spielbrett mit Ballons**

- Begriffe 'groß' und 'klein' in Kombination mit Farbe
- Rechteckige Auftragskarte: benutze zuerst die Begriffe 'groß' oder 'klein' und anschließend die Farbe, um den Auftrag durchzuführen.

### Zahlen

#### \* **Spielbrett mit Katzen**

- Mengen von 1 bis 5
- Rechteckige Auftragskarte: Mengen und zugehörige Ziffer

#### \* **Spielbrett mit Kegeln**

- Mengen sind in stehende und liegende Kegel aufgeteilt
- Rechteckige Auftragskarte: Abstraktion der Vorstellung der Kegel; Ausdruck der Mengenbegriffe

#### \* **Spielbrett mit Schmetterlingen**

- Mengen bis 5, Ausdruck der Mengen durch Begriffe wie '2 blaue und 3 grüne Schmetterlinge'
- Rechteckige Auftragskarte: Darstellung derselben Menge in der Würfelstruktur

#### \* **Spielbrett mit Handtüchern**

- Mengen bis 6
- Rechteckige Auftragskarte: Übung mit Ordnungszahlen wie 'erstes und letztes', 'zweites und sechstes' usw.

#### \* **Spielbrett mit Junge, Mädchen und Hund**

- Angabe einer Reihenfolge
- Rechteckige Auftragskarte: 3 Symbole ersetzen den Jungen, das Mädchen und den Hund.

### Messen

#### \* **Spielbrett mit Vase und Goldfischglas**

- Führe den Auftrag aus, indem du zum Ausdruck bringst, was du siehst.
- Rechteckige Auftragskarte: Die Eigenschaft des Wassers bestimmt den Auftrag. Verwendung von Begriffen wie 'voll, leer, halbvoll' oder 'viel Wasser, kein Wasser'.

#### \* **Spielbrett mit Blumen**

- Erkennung und Beschreibung geometrischer Formen
- Rechteckige Auftragskarte: Benenne die Formen, die du siehst.

## Empfehlungen

### Artikelnr. 240.3924

1 loser Kunststoffblock, um mehrere Kinder gleichzeitig spielen zu lassen.

### art.nr. 240.3624

1 Set 24 Kunststoff-Steckfiguren.

### Viel Spass mit 'Begriffe erfassen'

Autor: Magda Jacobs-Rolf bv



# Français

## Contenu

Dans une boîte en hêtre avec un couvercle

- 10 plateaux de jeu en plastique (32 × 25 cm)
- 10 longues cartes présentant les tâches à réaliser (32 × 6 cm)
- 10 cartes de tâches et de contrôle (16 × 12 cm)
- 1 bloc en plastique avec trous
- 1 kit de pions en plastique en 8 couleurs

## But du jeu

Apprendre à nommer les activités et les tâches propres. Stimulation liée à la conception des notions et à la réalisation de brefs raisonnements qui s'avèrent importants pour le développement mathématique. Permettre des moments de commentaires en posant des questions ou en faisant expliquer les activités.

## Tranche d'âge

Pour 2 enfants, à partir de 4 ans.

## Domaines d'épanouissement



Développement de la faculté de penser et de calculer

- Développer les notions liées aux nombres
- Bien connaître les chiffres de 10 à 20
- Apprendre à comparer et à classer les quantités
- Apprendre à structurer (faire des groupes) de sorte à faciliter le comptage
- Compter avec des raccourcis (partir d'une quantité que l'on saisit d'un seul coup)

## Préparation

Le jeu présente deux possibilités. Dans chaque cas, les enfants sont obligés de collaborer. Commencez par le premier jeu. Le deuxième jeu est en effet plus difficile.

**Premier jeu** avec les grands plateaux et les petites cartes.

Un enfant réalise les tâches au moyen des grands plateaux et des pions alors que l'autre enfant nomme les actions avec les petites cartes. Une

fois la tâche effectuée, les enfants peuvent contrôler le travail ensemble.

Il n'est pas nécessaire de faire toutes les tâches successivement.

Changez les rôles après avoir réalisé une ou deux tâches.

**Deuxième jeu** avec les grands plateaux et les longues cartes

La couleur du cadre des grands plateaux et celle du plateau représenté sur les longues cartes indiquent ce qui correspond à quoi. Faites toujours en sorte que pour les longues cartes, les petits ronds colorés soient dirigés vers le haut. Dans ce jeu, la petite carte constitue la carte de contrôle.

## Jeu

Les deux jeux se jouent de la manière suivante. Choisissez un plateau et la carte des tâches correspondante. Mettez le plateau dans le support en plastique. Prenez 8 pions différents et mettez-les aussi dans le support en plastique. Un enfant se met devant le plateau. L'autre enfant, celui qui possède la carte des tâches, se place en face de sorte à pouvoir regarder la carte de contrôle. L'enfant nomme la tâche de la manière suivante: Prends le pion vert et mets-le près du chien qui est dans la cage. L'autre enfant réalise la tâche. Si la tâche est bien réalisée, l'extrémité verte du pion sera visible à l'arrière du rond vert imprimé. Si les couleurs ne correspondent pas, il faut recommencer la tâche.

Le deuxième jeu, celui avec les longues cartes, peut aussi être joué de manière individuelle. Dans ce cas, l'enfant place la carte des tâches devant le support en plastique et exécute la tâche. Il contrôle ensuite la tâche au moyen de la petite carte. Si le jeu est joué à deux joueurs, mettez-vous d'accord sur la procédure et réalisez ensuite la tâche.

## Notions traitées:

### Espace

#### \* plateau avec les petits chiens

- Notions: juste devant, dans, à côté de, entre, sous, derrière, sur, près de
- Longue carte des tâches: abstractions relatives au chien et à la cage + concepts spatiaux

#### \* plateau avec la poule et l'oeuf

- Notions: au-dessus de, au-dessous de, première ou deuxième position, à gauche, à droite
- Longue carte des tâches: abstractions relatives à la poule et à l'oeuf + nommer des positions telles que 'au-dessus de, première case, deuxième case, sous la première case, sous la deuxième case'. Ou 'à côté l'un de l'autre, l'un en dessous de l'autre'.

#### \* plateau avec les ballons

- Les notions de 'grand' et 'petit' combinées aux couleurs.
- Longue carte des tâches: nommez tout d'abord 'grand' ou 'petit' puis la couleur pour réaliser la tâche.

### Chiffres

#### \* plateau avec les petits chats

- Quantités: 1 à 5
- Longue carte des tâches: quantités et chiffre correspondant

#### \* plateau avec les quilles

- Les quantités sont divisées en quilles verticales et horizontales
- Longue carte des tâches: abstractions relatives à la représentation des quilles, nommer les quantités

#### \* plateau avec les papillons

- Quantités jusqu'à 5, nommer des quantités telles que '2 papillons bleus, 3 papillons verts'
- Longue carte des tâches, la même quantité est représentée par un dé

#### \* plateau avec les serviettes

- Quantités jusqu'à 6
- Longue carte des tâches: exercer les ordinaux (premier et dernier, deuxième et sixième, etc.)

#### \* plateau avec le garçon, la fille et le chien

- Exprimer un ordre
- Longue carte des tâches: le garçon, la fille et le chien sont remplacés par 3 symboles.

### Mesures

#### \* plateau avec le vase et l'aquarium

- Nommer ce que l'on voit pour réaliser une tâche
- Longue carte des tâches: le concept d'eau détermine la tâche. Notions traitées: rempli, vide, à demi rempli, beaucoup d'eau, pas d'eau.

#### \* plateau avec les fleurs

- Découverte et description de formes géométriques
- Longue carte des tâches: nommer les formes que l'on voit

## Recommandation

### Article n° 240.3924

1 Bloc séparé pour permettre à plusieurs enfants de jouer en même temps.

### art.n° 240.3624

1 Kit de 24 pions en plastique.

**Amusez-vous bien avec le jeu 'Découvre des notions'**

**Auteur: Magda Jacobs-Rolf bv**



**CE** Rolf ontwikkelt en produceert educatief materiaal. Veel aandacht wordt besteed aan kwaliteit en veiligheid van elk product. Voor de onderwijskundige functionaliteit van sommige Rolf producten moet gebruik worden gemaakt van scherpere of kleinere onderdelen. Bij oneigenlijk gebruik kunnen deze ingeslikt worden of leiden tot verwondingen. Derhalve zijn deze producten niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaar en dienen deze altijd gebruikt te worden onder toezicht van volwassenen. Bewaar deze handleiding bij het product, zodat elke gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de wijze waarop dit product gebruikt moet worden.

**CE** Rolf develops and produces educational materials. Much attention is paid to the quality and safety of each product. Some of his products may contain small or sharp parts necessary to achieve their full educational value; improper use may result in swallowing or other injuries. These products are therefore not suitable for children under 3 years old and they should always be used under adult supervision. Store these instructions with the product itself to ensure that each user is informed of the appropriate way to use this product.

#### **Onderhoud materiaal:**

De onderdelen in 'Begrip verkenner' zijn nagenoeg onbreekbaar. De materialen zijn makkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Na het reinigen de materialen met een zachte doek droog wrijven. Het gebruik van agressieve schoonmaakmiddelen, schuurmiddelen en schuursponsjes wordt dringend afgeraden, omdat dit het materiaal kan beschadigen en de drukkleuren op het materiaal negatief kan beïnvloeden.

#### **Caring for the components:**

The 'Concept explorer' parts are virtually unbreakable. The components can be easily cleaned with a lightly damp cloth. After cleaning, rub them dry with a soft cloth. Using aggressive detergents, abrasives and scourers is strongly discouraged, as this may damage the components and affect the printed colours.

**CE** Rolf entwickelt und produziert Lernmaterial. Es wird bei jedem Produkt sehr stark auf Qualität und Sicherheit geachtet. Für die didaktisch-methodische Funktionalität einiger von Rolfs Produkten müssen schärfere und kleinere Teile benutzt werden. Bei unsachgemäßem Gebrauch können diese verschluckt werden oder zu Verletzungen führen. Deshalb sind diese Produkte nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und sollten immer unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden. Bewahren Sie diese Gebrauchsanleitung zusammen mit dem Produkt auf, damit jeder Nutzer sich darüber informieren kann, wie dieses Produkt benutzt werden sollte.

**CE** Rolf développe et produit du matériel éducatif. La qualité et la sécurité de chaque produit font l'objet d'une grande attention. Pour concrétiser la fonction pédagogique de certains produits Rolf, il faut utiliser des pièces plus fines ou plus petites. En cas de mauvaise utilisation, les enfants risquent d'en avaler ou de se blesser. C'est pourquoi ces produits ne doivent pas être utilisés par des enfants de moins de 3 ans, et doivent toujours être manipulés sous la surveillance d'un adulte. Conservez ces consignes avec le produit, de manière que chaque utilisateur puisse en connaître les modalités d'utilisation.

#### **Pflege des Materials:**

Die Einzelteile des Spiels 'Begriffe erfassen' sind nahezu unzerbrechlich. Die Materialien können problemlos mit einem leicht feuchten Tuch gereinigt werden. Nach der Reinigung die Materialien mit einem weichen Tuch trockenreiben. Vom Einsatz aggressiver Reinigungsmittel, von Scheuermitteln und Scheuerschwämmen wird dringend abgeraten, da sie das Material beschädigen und die Druckfarben auf dem Material negativ beeinflussen können.

#### **Entretien du matériel:**

Les pièces 'Découvre des notions' sont pratiquement incassables. Le matériel se nettoie facilement avec un chiffon légèrement humide. Après le nettoyage, essuyer avec un chiffon doux sec. L'utilisation de produits de nettoyage agressifs, d'abrasifs et d'éponges à récurer est vivement déconseillée parce qu'ils peuvent endommager le matériel et les couleurs.