



**Rolf**

Mercuriusweg 14  
4051 CV Ochten  
The Netherlands  
T: +31 (0) 88 410 10 10  
verkoop@derolfgroep.nl  
www.derolfgroep.nl  
export@derolfgroep.nl  
www.rolfeducation.com

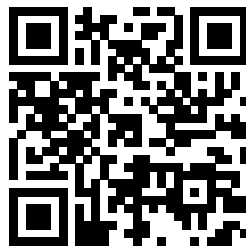
**Art. 245.0003**

**Barcode spel**

**Barcode game**

**Barcode Spiel**

**Jeu code barre**





# Nederlands

## Inhoud

In een beukenhouten kist met transparant schuifdeksel

- 18 kaarten met fruit & groenten en hun barcode
- 20 kaarten met rekenopdrachten
- Handleiding

## Doelgroep

Voor 4 - 6 kinderen \* vanaf 5 jaar

## Ontwikkelingsdoelen



Rekenvaardigheden en denkontwikkeling



Taalontwikkeling



Persoonlijkheidsontwikkeling en zelfvertrouwen

Rekenen : kritisch denken en redeneren over de telrij, hoeveelheden en getallen tot 10 in probleemsituaties.

Hoeveelheidsbegrippen herkennen en handelend kunnen gebruiken in concrete situaties.

## Nodig bij het spel

- 1 iPad met de gratis App van ROLF, de Rolf iPad Shopper
- 1 set fruit en groeten bijvoorbeeld art.nr 3092130 40-delige set groenten en fruit

Voor verdieping van het thema, kun je ook werken met munten en biljetten.

## Extra bij het spel

Te downloaden van de Rolf website, de leerlingenkaarten en de leerkrachtkaart

## Vorbereiding

Installeer een winkeltje met groenten en fruit die op de kaartjes van de barcodes voorkomen voorzie enkele boodschappenmandjes.

Leg bij de desbetreffende groenten en fruit het kaartje met de barcode.

Installeer de App op de Ipad.

Je kunt de App van de Rolf iPad Shopper op drie manieren gebruiken:

- **als 'gewone iPad kassa'** voor het winkeltje in de klas
- **als Rolf iPad streepjescode scanner kassa**, in combinatie met de Rolf Barcode kaartjes uit het Barcodespel
- **als rekenopdracht**, in combinatie met het Rolf Barcodespel

schermje rechtsboven, om de Rolf Barcode kaarten te kunnen lezen. Je hoort een 'piep' als de camera de barcode herkent.

De iPad laat het product zien in het scherm naast de camera en de prijs en omschrijving worden zichtbaar op de bon, linksonder.

Als je de boodschappenkaarten gebruikt met de QR code dan zie je in het scherm hoeveel je mag besteden, 5 of 10 eenheden (euro's of andere munteenheden).

## Het spel

Een of twee kinderen kunnen met de iPad de afrekening maken en de andere kinderen vertrekken met een boodschappenkaartje om de nodige inkoop te doen.

Ze nemen een boodschappenmandje en een boodschappenkaart om de inkoop te doen.

Op elke boodschappenkaart staat het budget dat ze kunnen besteden en een aantal ingrediënten die ze moeten kopen.

De kinderen maken de rekensom en mogen zelf kiezen wat ze nog aan hun boodschappenlijstje willen toevoegen om de rekening te doen kloppen want het budget moet opgemaakt worden.

Het totale budget van de inkoop is 5 of 10 munten.

Met de ingrediënten in hun boodschappenmandje en de kaartjes met de barcodes komen ze tot bij de kassa. Daar wordt hun klantenkaart, hun boodschappenkaart en de kaartjes met de barcodes van de groenten en fruit gescand. Is het totale bedrag bereikt dan druk je op de grote groene knop en geeft de App feedback.

Is het totale bedrag overschreden, dan geeft de app het signaal van een lege portemonnee, en moet het kind zijn boodschappen corrigeren.

Is er te weinig uitgegeven, dan zie je een portemonnee met geld, je moet dus nog iets kopen.

Als het totale bedrag klopt, zie je een opgestoken duim, en mag je een volgende opdracht uitvoeren.

## Hoe de App werkt, vind je ook terug op de ? helpknop

De individuele klantenkaart registreert het aantal inkoop dat het kind heeft gedaan en hoeveel er juist of fout zijn gegaan.

De individuele klantenkaart kun je downloaden op de Rolf Education website.

De kinderen vullen hun naam in en tekenen hun portret er op of versieren hun klantenkaart.

## Veel plezier met het 'Barcode Spel'

**Idee & illustraties: Magda Jacobs**  
**iPad toepassing en App ontwikkelaar: Hans-Peter van Leeuwen**

De Rolf iPad Shopper gebruikt de selfie camera, het

# English

## Contents:

Beechwood box with transparent sliding lid containing:

- 18 cards with fruit & vegetables and their barcodes
- 20 cards with arithmetic assignments
- Instructions

## Target group

Suitable for 4-6 players \* age 5 and over

## Development objectives



Mathematics and reasoning skills



Language development



Social emotional development

Arithmetic: critical thinking and reasoning about the counting row, quantities and numbers up to 10 in problem situations.

Recognising quantity concepts and being able to actively use them in specific situations.

## Needed to play the game

- 1 iPad with the free ROLF app, the Rolf iPad Shopper
- 1 set of fruit and vegetables, e.g. art. no. 3092130 40-piece fruit and vegetable set

For a more in-depth theme, you can also use coins and notes.

## Included with the game

The pupils' cards and the teacher's card (to be downloaded from the Rolf website)

## Preparation

Set up a small shop with the fruit and vegetables that appear on the barcode cards and provide some shopping baskets.

Place the card with the barcode near the appropriate fruit and vegetables.

Install the app on the iPad.

You can use the Rolf iPad Shopper app three ways:

- **as a 'normal iPad cash register'** for the shop in the classroom
- **as a Rolf iPad barcode scanner cash register**, in combination with the Rolf Barcode cards from the Barcode game
- **as an arithmetic assignment**, in combination with the Rolf Barcode game

small screen top right, to read the Rolf Barcode cards. You will hear a 'beep' when the camera recognises the barcode.

The iPad shows the product in the screen next to the camera, and the price and description appear on the receipt, bottom left.

If you use the shopping cards with the QR code you will see on the screen how much you can spend, 5 or 10 units (euro or other currency).

## The game

One or two players calculate the amount with the iPad and the other players go off with a shopping card to do the necessary shopping.

They take a shopping basket and a shopping card with them to do the shopping.

The budget they are allowed to spend and a number of ingredients they must buy are noted on the shopping card.

The players calculate the amount and may themselves choose what they still want to add to their shopping list to make the calculated amount add up, because the budget must all be spent.

The total budget of the shopping is 5 or 10 coins.

They arrive at the cash register with the ingredients in their basket and the cards with the barcodes.

At the cash register, their loyalty card, shopping card and the cards with the fruit and vegetable barcodes are scanned. If the total amount has been reached, you then push the large green button and the app gives the feedback.

If the total amount has been exceeded, the app will signal an empty purse and the player will have to correct the shopping.

If too little has been spent, you will see a purse with money and you must then buy another item.

If the total amount is correct, you will see a thumbs up and you may then carry out another assignment.

## Find out how the app works on the ? help button

The individual loyalty card registers the number of purchases the player has made and how many have been made correctly or incorrectly.

The individual loyalty card can be downloaded on the Rolf education website.

The players fill in their names and draw their portraits on the card or just decorate it.

## Have fun with 'Barcode game'

**Idea & illustrations: Magda Jacobs  
iPad application and App developer:  
Hans-Peter van Leeuwen**

The Rolf iPad Shopper uses the selfie camera, the

# Deutsch

## Inhalt:

In Buchenholzkiste mit durchsichtigem Schiebedeckel

- 18 Karten mit Obst und Gemüse und dem entsprechenden Barcode
- 20 Karten mit Rechenaufgaben
- Anleitung

## Zielgruppe

Für 4–6 Kinder \* ab 5 Jahren

## Entwicklungsziele



Mathematik und Denkentwicklung



Sprachentwicklung



Persönlichkeit und Selbstwertgefühl

Rechnen: kritisch denken und Folgerungen ziehen über das Zahlenband, Mengen und Zahlen bis 10 in Problemsituationen.

Mengenbegriffe erkennen und in konkreten Situationen aktiv anwenden können.

## Was für das Spiel benötigt wird

- 1 iPad mit der kostenlosen App von ROLF, dem Rolf iPad Shopper
  - 1 Obst- und Gemüseset, zum Beispiel Art.nr. 3092130, 40-teiliges Set Obst und Gemüse
- Zur Vertiefung des Themas können auch Münzen und Banknoten verwendet werden.

## Zusätzlich für das Spiel

Von der Website von Rolf können die Schülerkarten und die Lehrerkarte heruntergeladen werden.

## Vorbereitung

Ein Geschäft mit den Obst- und Gemüsesorten einrichten, die auf den Karten der Barcodes vorkommen. Für einige Einkaufskörbe sorgen.

Zu der jeweiligen Obst- und Gemüsesorte die Karte mit dem Barcode legen.

Die App auf dem iPad installieren.

Die App des Rolf iPad Shoppers kann auf drei verschiedene Arten benutzt werden:

- **als 'normale iPad-Kasse'** für das Geschäft in der Klasse
- **als Rolf-iPad-Streifencode-Scanner-Kasse** zusammen mit den Barcode-Karten von Rolf aus dem Barcode-Spiel
- **als Rechenaufgabe** zusammen mit dem Barcode-Spiel von Rolf

Der Rolf iPad Shopper benutzt die Selfie-Kamera, das

Fenster rechts oben, zum Lesen der Barcode-Karten von Rolf. Wenn die Kamera den Barcode erkannt hat, ertönt ein Piepton.

Das iPad zeigt das Produkt im Fenster neben der Kamera. Preis samt Beschreibung werden links unten auf dem Bon sichtbar.

Wenn die Einkaufskarten mit dem QR-Code benutzt werden, ist im Fenster zu sehen, wie viel ausgegeben werden darf, fünf oder zehn Einheiten (Euro oder andere Münzeinheit).

## Das Spiel

Ein oder zwei Kinder können mit dem iPad abrechnen, und die anderen Kinder gehen mit einer Einkaufskarte los, um die erforderlichen Einkäufe zu erledigen.

Sie nehmen zum Einkaufen einen Einkaufskorb und eine Einkaufskarte.

Auf jeder Einkaufskarte steht der zur Verfügung stehende Betrag, den sie ausgeben können und die Zahl der Artikel, die sie kaufen sollen.

Die Kinder zählen alles zusammen und dürfen selbst aussuchen, was sie noch auf die Einkaufsliste setzen wollen, damit die Rechnung stimmt, denn der zur Verfügung stehende Betrag muss aufgebraucht werden.

Der zur Verfügung stehende Gesamtbetrag für die Einkäufe besteht aus fünf oder zehn Münzen.

Mit den Artikeln in ihrem Einkaufskorb und den Barcode-Karten kommen sie zur Kasse.

Dort werden ihre Kundenkarte, ihre Einkaufskarte und die Karten mit den Barcodes für das Obst und Gemüse gescannt. Wenn der Gesamtbetrag erreicht ist, drückst du auf den großen grünen Knopf und die App gibt Feedback.

Wenn der Gesamtbetrag überschritten wurde, erscheint über die App ein leeres Portemonnaie. Das Kind muss dann seine Einkäufe korrigieren.

Wenn zu wenig ausgegeben wurde, ist ein Portemonnaie mit Geld zu sehen. Dann muss noch etwas gekauft werden.

Wenn der Gesamtbetrag stimmt, erscheint ein erhobener Daumen. Dann darfst du die nächste Aufgabe erledigen.

## Die Funktion der App ist auch auf der ?-Hilfeschaltfläche zu finden

Die persönliche Kundenkarte registriert die Zahl der Einkäufe, die das Kind erledigt hat und wie viele davon richtig oder falsch erledigt wurden.

Die persönliche Kundenkarte kann auf der Rolf Education-Website heruntergeladen werden.

Die Kinder setzen ihren Namen auf die Kundenkarte, malen ihr Porträt oder dekorieren sie.

## Viel Spaß mit 'Barcode-Spiel'

**Idee und Illustrationen: Magda Jacobs  
iPad-Anwendung und App-Entwickler:  
Hans-Peter van Leeuwen**

# Français

## Contenu:

Dans une boîte en bois de hêtre avec couvercle coulissant transparent

- 18 cartes avec fruits et légumes et leur code-barres
  - 20 cartes avec exercices de calcul
- Instructions

## Groupe cible

Pour 4 à 6 enfants\* à partir de 5 ans

## Objectifs de développement



Compétences mathématiques et logiques (ou raisonnement)



Développement du langage



Favorise l'autonomie et l'estime de soi

Calcul: pensée critique et raisonnement sur les nombres en ligne, les quantités et les chiffres jusqu'à 10 dans des situations difficiles.

Reconnaître les notions de quantité et pouvoir les utiliser dans des situations concrètes en jouant à la marchande.

## Ce qu'il faut pour jouer

- 1 iPad avec l'appli gratuite de ROLF, le Rolf iPad Shopper
- 1 set de fruits et légumes, par exemple référence 3092130 set de 40 fruits et légumes

Pour approfondir le sujet, vous pouvez également travailler avec des pièces de monnaie et des billets.

## Éléments supplémentaires pour jouer

Les cartes pour élèves et la carte pour enseignant, à télécharger sur le site Web Rolf

## Préparation

Installez un petit magasin avec les fruits et légumes qui figurent sur les cartes à codes-barres, prévoir quelques paniers à provisions.

Posez les cartes à code-barres près des fruits et légumes correspondants.

Installez l'appli sur l'iPad.

L'appli du Rolf iPad Shopper s'utilise de trois manières:

- **comme 'caisse ordinaire sur l'iPad'** pour le magasin dans la classe
- **comme caisse avec scanner de code-barres sur l'iPad Rolf**, en combinaison avec les cartes à code-barres Rolf du Jeu Code-Barres
- **comme exercice de calcul**, en combinaison avec le Jeu Code-Barres Rolf

le petit écran en haut à droite, pour pouvoir lire les cartes à code-barres Rolf. Un 'bip' retentit lorsque la caméra reconnaît le code-barres.

L'iPad affiche le produit sur l'écran à côté de l'appareil photo et le prix et la description apparaissent sur le bon, en bas à gauche.

Si l'enfant utilise les cartes de courses avec le code QR, il voit sur l'écran combien il peut dépenser, 5 ou 10 unités (euros ou autres unités monétaires).

## Le jeu

Un ou deux enfants peuvent faire les comptes avec l'iPad et les autres enfants partent avec une carte de courses pour faire les achats nécessaires.

Ils prennent un panier à provisions et une carte de courses pour faire leurs achats.

Chaque carte de courses mentionne le budget qu'ils peuvent dépenser et un certain nombre d'ingrédients qu'ils doivent acheter.

Les enfants font le calcul et peuvent choisir eux-mêmes ce qu'ils veulent encore ajouter à leur liste de courses pour que le compte soit bon, car le budget doit être dépensé entièrement.

Le budget total des achats est de 5 ou 10 unités monétaires.

Avec les ingrédients dans leur panier à provisions et les cartes à code-barres, ils se dirigent vers la caisse.

À la caisse, leur carte client, leur carte de courses et les cartes à code-barres des fruits et légumes sont scannées. Si le montant total a été atteint, l'enfant appuie sur le grand bouton vert et l'appli donne un retour d'information.

Si le montant total a été dépassé, l'appli affiche un portemonnaie vide et l'enfant doit corriger ses courses.

S'il n'a pas suffisamment dépensé, l'enfant voit un portemonnaie avec de l'argent et doit donc acheter encore quelque chose.

Si le montant total est exact, l'enfant voit un pouce levé et peut passer à un exercice suivant.

## Une explication du fonctionnement de l'appli peut être obtenue également en appuyant sur le bouton d'aide ?

La carte client individuelle enregistre le nombre d'achats que l'enfant a effectués et le nombre d'achats corrects ou incorrects.

La carte client individuelle peut être téléchargée sur le site Web Rolf Education.

Les enfants inscrivent leur nom et dessinent leur portrait sur leur carte client ou la décorent.

## Amusez bien avec 'Jeu Code-Barres'

**Idée & illustrations: Magda Jacobs**

**Utilisation de l'iPad et développeur de l'appli:**

**Hans-Peter van Leeuwen**

Le Rolf iPad Shopper utilise l'appareil photo selfie,



**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 ongewenlijk 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.

#### **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.

#### **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 limpados com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.