

ISTRUZIONI PER GIOCARE CON LA TALKING PEN

OBIETTIVI FORMATIVI: OGGETTI QUOTIDIANI DEL BAGNO E DELLA CAMERA DA LETTO. ISTRUZIONI

L'obiettivo del gioco è quello di ascoltare e imparare gli oggetti che si trovano in bagno o in camera da letto.

I puzzle sono a doppia faccia; da un lato il bambino ascolta posizionando la Talking Pen sui diversi elementi e ascolta una descrizione, e dall'altro lato, che è una scena, il bambino gioca con il puzzle posizionando la Talking Pen sul punto interrogativo. Ogni volta che posiziona la Talking Pen sul punto di domanda, ascolterà una domanda e poi dovrà identificare l'oggetto.

Impostazione del puzzle e come giocare al gioco 1:

L'obiettivo di questa parte del puzzle è quello di ascoltare il nome di ciascun elemento.

- Il bambino sceglie uno dei puzzle e mette insieme i pezzi.
- Accendere la Talking Pen e posizionarla sulla parola START e poi sull'icona Gioco 1 per attivare il gioco.
- Il bambino è libero di scoprire i diversi elementi che si possono vedere sul puzzle. Quando il bambino posiziona la Talking Pen su ogni oggetto, ascolterà una descrizione, per esempio: "This is a bath".

Impostazione del puzzle e come giocare al gioco 2:

Una volta che il bambino ha finito di esplorare ascoltando i vari elementi, può andare al puzzle con la scena dall'altro lato. Il gioco verrà attivato posizionando la Talking Pen sull'icona START e poi posizionando la Talking Pen sull'icona Gioco 2.

1. Il giocatore sceglie uno dei puzzle e mette insieme i pezzi.
2. Accendere la Talking Pen e posizionarla sull'icona START e poi sull'icona Gioco 2 per attivare il gioco.
3. Il bambino è libero di scoprire i diversi elementi che si vedono sul puzzle. Posizionando la Talking Pen sul punto di domanda ascolterà una domanda relativa agli elementi del puzzle. "Where is the bath?", per esempio.
Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'oggetto corretto, sentirà un applauso seguito dalla risposta giusta, "This is the bath".
Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'elemento errato, si sente "Ooh!"
Per attivare la domanda successiva il bambino deve posizionare la Talking Pen sul punto interrogativo. Le domande si attiveranno casualmente, il che significa che la stessa domanda può attivarsi due volte di seguito.

ISTRUZIONI PER GIOCARE SENZA LA TALKING PEN

L'obiettivo del gioco è quello di imparare alcuni oggetti di uso quotidiano che si trovano in bagno o in camera da letto. I puzzle sono a doppia faccia; da un lato il bambino può imparare il nome dei singoli elementi, e dall'altro lato, che è una scena, il bambino troverà l'oggetto nel contesto del luogo in cui normalmente si trova questo oggetto.

1. Il bambino sceglie uno dei puzzle e mette insieme i pezzi. Questo gioco può essere riprodotto su entrambi i lati del puzzle.
Per prima cosa si può andare oltre i diversi elementi indicando ciascuno dicendo: "This is a bath", o semplicemente "Bath". Una volta fatto un paio di volte, si può procedere a giocare al gioco.
2. Chiedere: "Where is the bath?"Quando il giocatore punta l'oggetto corretto si può dire: "Well done, it's a bath."
3. Continuare con gli altri oggetti. "Where is (the + item)?" "Well done, it is (the + item)"

BATHTIME	BEDTIME
<div><ul style="list-style-type: none">Bath</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Teddy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Towel</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Cot</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Soap</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Blanket</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Bubbles</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pyjamas</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Sponge</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Slippers</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Potty</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Lamp</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Hairbrush</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Dummy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Rubber ducky</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pillow</div>

4. In alternativa si può chiedere: "Can you find the bath?" "Well done, you have found the bath."

INSTRUCTIONS POUR JOUER AVEC LE TALKING PEN

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : OBJETS DU QUOTIDIEN POUR SALLE DE BAINS ET CHAMBRE. ISTRUCCIONES

L'objectif du jeu est d’écouter et d’apprendre le nom des objets que l’on trouve dans une salle de bains ou dans une chambre. Ces puzzles sont à double face. En posant le Talking Pen sur la face représentant des objets, l'enfant entendra le nom et la description des objets en question. L'autre face illustre une scène. L'enfant joue avec le puzzle en plaçant le Talking Pen sur le point d’interrogation. À chaque fois qu’il place le Talking Pen sur un point d’interrogation, il entend une question. Il devra ensuite identifier l’objet recherché.

Compléter le puzzle et jouer au jeu 1 :

L’objectif, sur cette face du puzzle, est de distinguer le nom de chaque objet.

- L'enfant choisit un des puzzles et en assemble les pièces.
- Allumez le Talking Pen et placez-le sur le mot START, puis sur l’icône Game 1 pour activer le jeu.
- L'enfant peut découvrir les différents objets qui apparaissent dans le puzzle. À chaque fois que l'enfant place le Talking Pen sur un objet, il entend la description qui en est faite. Par exemple : « This is a bath ».

Compléter le puzzle et jouer au jeu 2 :

Dès que l'enfant a fini d’examiner les objets dont il a entendu la description, il peut entamer le puzzle illustrant une scène, sur la face opposée. Le jeu s’active en plaçant le Talking Pen sur l’icône START, puis en le plaçant sur l’icône Game 2.

- Le joueur choisit un des puzzles et en assemble les pièces.
- Allumez le Talking Pen et placez-le sur l’icône START, puis sur l’icône du Jeu 2 pour activer le jeu.
- L'enfant peut découvrir les différents objets qui apparaissent dans le puzzle. En plaçant le Talking Pen sur les points d’interrogation, il entend une question se rapportant aux objets de la scène illustrée. Par exemple : « Where is the bath? ». Si l'enfant place le Talking Pen sur l’objet correct, il entend des applaudissements suivis de la bonne réponse : « This is the bath ». Si l'enfant place le Talking Pen sur un objet incorrect, il entend « Ohh! » Pour activer la prochaine question, l’enfant doit placer le Talking Pen sur le point d’interrogation. Les questions sont posées de manière aléatoire, ce qui signifie que la même question peut être posée deux fois de suite.

INSTRUCTIONS POUR JOUER SANS LE TALKING PEN

L'objectif du jeu est d’apprendre le nom de certains objets du quotidien que l’on trouve dans une salle de bains ou dans une chambre. Ces puzzles sont à double face. Sur une face, l'enfant apprend le nom des objets, et sur la face qui représente une scène, l'enfant doit désigner chaque objet dans son emplacement habituel.

1. L'enfant choisit un des puzzles et en assemble les pièces. Ce puzzle comporte deux faces de jeu.
Vous pouvez d’abord parcourir les différents objets en les désignant un à un tout en les nommant. Par exemple : « This is a bath » ou simplement « Bath ». Répétez l’opération plusieurs fois avant de commencer le jeu.
2. Demandez : « Where is the bath? » Lorsque le joueur indique l’objet correct, vous pouvez dire : « Well done, it is a bath. »
3. Poursuivez avec les autres objets. « Where is (the + item)? » « Well done, it is (the + item). »

BATHTIME	BEDTIME
<div><ul style="list-style-type: none">Bath</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Teddy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Towel</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Cot</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Soap</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Blanket</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Bubbles</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pyjamas</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Sponge</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Slippers</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Potty</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Lamp</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Hairbrush</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Dummy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Rubber ducky</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pillow</div>

4. Vous pouvez aussi demander : « Can you find the bath? » « Well done, you have found the bath. »

INSTRUCCIONES PARA JUGAR CON EL TALKING PEN ES/MX

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: OBJETOS HABITUALES EN EL BAÑO Y EN EL DORMITORIO. ISTRUCCIONES

El objetivo del juego es escuchar y aprender el nombre de varios objetos habituales que encontramos en el baño y en el dormitorio.
Se pueden formar dos rompecabezas, pues cada pieza tiene dos caras. Si el niño sitúa el Talking Pen sobre una cara, podrá escuchar el nombre y una descripción del objeto; si lo sitúa sobre los interrogantes de la otra cara, que es una escena, podrá jugar con el rompecabezas. Cada vez que el niño sitúe el Talking Pen sobre el interrogante, oirá una pregunta y deberá identificar el objeto correcto.

Preparación del rompecabezas y cómo jugar al juego 1:

L’objetivo de esta cara del rompecabezas es escuchar el nombre de los distintos objetos.

- Seleccionar una de las caras del rompecabezas y encajar las piezas.
- Encender el Talking Pen y colocarlo sobre el icono START, y seguidamente sobre el icono de Game 1 para activar el juego.
- Descubrir libremente los distintos elementos del rompecabezas. Cuando se sitúe el Talking Pen sobre un elemento, se oirá una descripción; por ejemplo: "This is a bath".

Preparación del rompecabezas y cómo jugar al juego 2:

Cuando el niño haya acabado de explorar los distintos elementos del Juego 1, puede ir al rompecabezas con la escena para jugar al Juego 2.

- Seleccionar una de las caras del rompecabezas y encajar las piezas.
- Encender el Talking Pen y colocarlo sobre la palabra START, y seguidamente sobre el icono de Game 2 para activar el juego.
- Descubrir libremente los distintos elementos del rompecabezas. Cuando se sitúe el Talking Pen sobre el interrogante, se activará una pregunta sobre los objetos de la escena; por ejemplo: "Where is the bath?" Si el niño sitúa el Talking Pen sobre el elemento correcto, oirá aplausos y, acto seguido, la respuesta a la pregunta. Por ejemplo: "This is the bath". Si el niño sitúa el Talking Pen sobre un elemento que no es el correcto, oirá: "Oooh!" Para activar la siguiente pregunta, el niño deberá situar el Talking Pen sobre el interrogante. Las preguntas se van alternando aleatoriamente, por lo que es posible que aparezca la misma pregunta dos veces seguidas.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR SIN EL TALKING PEN

El objetivo del juego es aprender el nombre de varios objetos habituales que encontramos en el baño y en el dormitorio.

Se pueden formar dos rompecabezas, pues cada pieza tiene dos caras. En una cara, el niño podrá aprender el nombre de los objetos; en la otra, que es una escena, encontrará el objeto en su contexto habitual.

1. Seleccionar una de las caras del rompecabezas y encajar las piezas.
El juego puede jugarse con ambas caras. Primero, señala y nombra los distintos elementos: "This is a bath" o, simplemente, "Bath". Cuando se haya hecho un par de veces, se puede empezar a jugar.
2. Preguntar: "Where is the bath?" Cuando el niño señale el elemento correcto, se puede decir: "Well done, it’s a bath."
3. Continuar con los otros elementos. "Where is (the + item)?" "Well done, it’s (the + item)"

BATHTIME	BEDTIME
<div><ul style="list-style-type: none">Bath</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Teddy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Towel</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Cot</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Soap</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Blanket</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Bubbles</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pyjamas</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Sponge</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Slippers</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Potty</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Lamp</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Hairbrush</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Dummy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Rubber ducky</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pillow</div>

4. Como alternativa, también se puede preguntar: "Can you find the bath?" "Well done, you have found the bath."

INSTRUCCIONS PER JUGAR AMB EL TALKING PEN CA

OBJECTIUS D'APRENENTATGE: OBJECTES HABITUALS A LA CAMBRA DE BANY I AL DORMITORI. ISTRUCCIONES

L’objectiu del joc és escoltar i aprendre el nom de diversos objectes habituals que podem trobar a la cambra de bany i al dormitori.

Es poden formar dos puzzles, ja que cada peça té dues cares. Si el nen situa el Talking Pen a sobre d’una cara, podrà escoltar el nom i una descripció de l’objecte; si el situa a sobre dels interrogants de l’altra cara, que és una escena, podrà jugar amb el puzzle. Cada cop que el nen situï el Talking Pen a sobre de l’interrogant, sentirà una pregunta i haurà d’identificar l’objecte correcte.

Preparació del puzzle i com jugar al joc 1:

L’objectiu d’aquesta cara del puzzle és escoltar el nom dels diversos elements.

- Seleccioneu una de les cares del puzzle i encaixeu les peces.
- Enceneu el Talking Pen, situeu-lo a sobre de la icona START i, seguidament, a sobre de la icona Game 1 per activar el joc.
- Descobriu lliurement els diversos elements del puzzle. Quan se situï el Talking Pen a sobre d’un element, se’n podrà sentir una descripció; per exemple: "This is a bath".

Preparació del puzzle i com jugar al joc 2:

Quan el nen hagi acabat d’explorar els diversos elements del Joc 1, pot anar a la cara del puzzle en què apareix l’escena i jugar al Joc 2.

- Seleccioneu una de les cares del puzzle i encaixeu les peces.
- Enceneu el Talking Pen, situeu-lo a sobre de la icona START i, seguidament, a sobre de la icona Game 2 per activar el joc.
- Descobriu lliurement els diversos elements del puzzle. Quan se situï el Talking Pen a sobre de l’interrogant, s’activarà una pregunta relacionada amb els elements de l’escena; per exemple: "Where is the bath?". Si el nen situa el Talking Pen a sobre de l’element correcte, sentirà un aplaudiment i tot seguit la resposta a la pregunta. Per exemple: "This is the bath". Si el nen situa el Talking Pen a sobre d’un element que no és el correcte, sentirà "Oooh!" Per activar la pregunta següent, el nen haurà de situar el Talking Pen sobre l’interrogant. Les preguntes es van alternant aleatòriament; per tant, pot ser que se senti la mateixa pregunta dues vegades seguides.

INSTRUCCIONS PER JUGAR SENSE EL TALKING PEN

L’objectiu del joc és aprendre el nom de diversos objectes habituals que podem trobar a la cambra de bany i al dormitori.

Es poden formar dos puzzles, ja que cada peça té dues cares. En una cara, el nen podrà aprendre el nom dels objectes; en l’altra, que és una escena, trobarà l’objecte en el seu context habitual.

1. Seleccioneu una de les cares del puzzle i encaixeu les peces.
Es pot jugar a aquest joc amb les dues cares. Primer, assenyaieu i anomeneu els diversos elements: "This is a bath" o, simplement, "Bath". Quan ho hagueu fet un parell de vegades, podeu començar a jugar.
2. Pregunteu: "Where is the bath?" Quan el nen assenyalï l’element correcte, podeu dir: "Well done, it’s a bath."
3. Continueu amb la resta d’elements. "Where is (the+ item)?" "Well done, it’s (the + item)"

BATHTIME	BEDTIME
<div><ul style="list-style-type: none">Bath</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Teddy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Towel</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Cot</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Soap</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Blanket</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Bubbles</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pyjamas</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Sponge</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Slippers</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Potty</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Lamp</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Hairbrush</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Dummy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Rubber ducky</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pillow</div>

4. Com a alternativa, també es pot preguntar: "Can you find the bath?" "Well done, you have found the bath."

INSTRUCTIONS TO PLAY WITH THE TALKING PEN EN

LEARNING OBJECTIVES: EVERYDAY BATHROOM &BEDROOM OBJECTS. ISTRUCCIONS

The objective of the game is to listen and learn everyday items found in the bathroom or bedroom.

The puzzles are double-sided; on one side the child listens by placing the Talking Pen on the different items and listening to a description, and on the other side, which is a scene, the child plays with the puzzle by placing the Talking Pen on the question mark. Each time they place the Talking Pen on the question mark they will hear a question and then they will have to identify the item.

Setting up the puzzle and how to play Game 1:

The objective of this side of the puzzle is to listen to the name of each item.

- The child selects one of the puzzles and puts the pieces together.
- Turn on the Talking Pen and place it on the word START and then on the Game 1 icon to activate the game.
- The child is free to discover the different items they can see on the puzzle. When the child places the Talking Pen on each item, they will hear a description, for instance: "This is a bath".

Setting up the puzzle and how to play Game 2:

Once the child has finished exploring by listening to the different items, they can now go to the puzzle with the scene, which is on the other side. The game will be activated by placing the Talking Pen on the START icon and then by placing the Talking Pen on the Game 2 icon.

1. The player selects one of the puzzles and puts the pieces together.
2. Turn on the Talking Pen and place it on the START icon and then on the Game 2 icon to activate the game.
3. The child is free to discover the different items they can see on the puzzle. By placing the Talking Pen on the question mark icon they will hear a question about the items on the puzzle. "Where is the bath?" for instance. If the child places the Talking Pen on the correct item, they will hear a round of applause followed by the correct answer, "This is the bath". If the child places the Talking Pen on the wrong item, they will hear "Oohh!" To activate the next question the child should place the Talking Pen on the question mark. The questions go off randomly, which means that the same question may go off twice in a row.

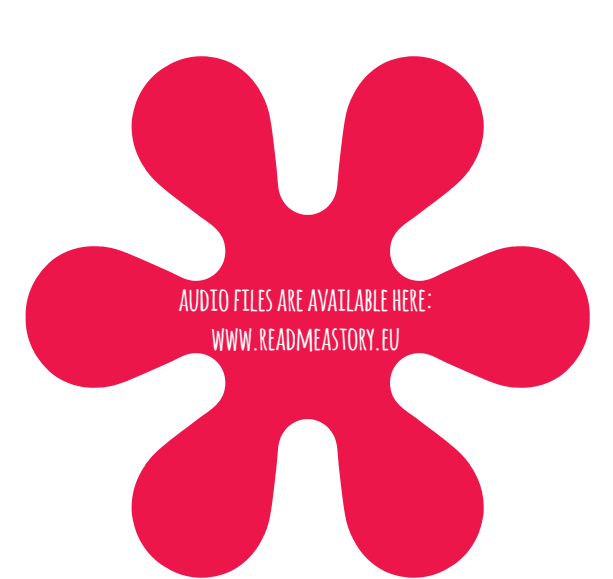
INSTRUCTIONS TO PLAY WITHOUT THE TALKING PEN

The objective of the game is to learn some everyday items found in the bathroom or bedroom. The puzzles are double-sided; on one side the child can learn the name of the individual items, and on the other side, which is a scene, the child will find the object in context of the place you would normally find this object.

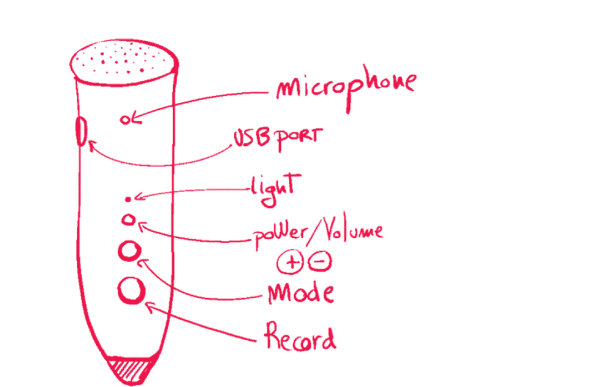
1. The child selects one of the puzzles and puts the pieces together.
This game can be played on either side of the puzzle. You can first go over the different items by pointing to each one saying "This is a bath" or simply "bath". Once you have done it a couple of times, you can proceed to play the game.
2. Ask: "Where is the bath?" When the player points to the appropriate object you can say: "Well done, it is a bath."
3. Continue with the other items. "Where is (the+item)?" "Well done, it is (the+item)."

BATHTIME	BEDTIME
<div><ul style="list-style-type: none">Bath</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Teddy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Towel</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Cot</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Soap</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Blanket</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Bubbles</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pyjamas</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Sponge</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Slippers</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Potty</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Lamp</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Hairbrush</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Dummy</div>
<div><ul style="list-style-type: none">Rubber ducky</div>	<div><ul style="list-style-type: none">Pillow</div>

4. Alternatively you can ask: "Can you find the bath?" "Well done, you have found the bath."



This game can be played with the Talking Pen



TALKING PEN ARKATZAREKIN JOLAS EGITEKO ARGIBIDEAK **BAQ**

IKASKUNTZAREN HELBURUAK: BAINUGELAKO ETA LOGELAKO OHIKO OBJEKTUAK

Jokoaren helburua bainugelan eta logelan dauden zenbait objektu arrunten izenak entzutea eta ikastea da. Bi buru-hausgarri osa daitezke, pieza bakoitzak bi alde dituelako. Haurrak Talking Pen arkatza alde baten gainean kokatzen badu, objektuaren izena eta deskribapena entzun ahal izango ditu. Eszena bat osatzen duen beste aldeko galdera ikurren gainean kokatzen badu, buru-hausgarriarekin jolastu ahal izango du. Haurrak Talking Pen arkatza galdera ikurraren gainean kokatzen duen bakoitzean, galdera bat entzungo du eta objektu zuzenarekin identifikatu beharko du.

Buru-hausgarriaren prestakuntza eta 1. jokoaren argibideak:
Puzzlearn alde honen helburua objektuen izena entzutea da.
1. Hautatu puzzleko aldeetako bat eta ahokatu piezak.
2. Piztu Talking Pen arkatza eta kokatu START hitzaren gainean. Ondoren Game 1 ikonoaren gainean kokatu, jokoa aktibatzeko.
3. Aurkitu modu librean puzzleko elementu desberdinak. Talking Pen arkatza elementu baten gainean kokatzean, deskribapen bat entzungo da, adibidez: “This is a bath”.

Buru-hausgarriaren prestakuntza eta 2. jokoaren argibideak :

1. jokoaren elementu guztiak ikertzen dituenean, eszenaren puzzlera jo dezake, 2. jokora jolasteko.

1. Hautatu puzzleko aldeetako bat eta piezak ahokatu.
2. Piztu Talking Pen arkatza eta kokatu START hitzaren gainean. Ondoren Game 2 ikonoaren gainean kokatu, jokoa aktibatzeko.
3. Aurkitu modu librean puzzleko elementu desberdinak. Talking Pen arkatza galdera ikurraren gainean kokatzean, eszenako objektuei buruzko galdera bat aktibatuko da; adibidez: “Where is the bath?”
Haurrak Talking Pen arkatza elementu zuzenaren gainean kokatzen badu, txalok entzungo ditu, eta jarraian, galderaren erantzuna. Adibidez: “This is the bath.”
Haurrak Talking Pen arkatza elementu okerraren gainean kokatzen badu “Oooh!” entzungo du.
Hurrengo galdera aktibatzeko, haurrak Talking Pen arkatza galdera ikurraren gainean kokatu beharko du. Galderak ausaz txandakatzen dira; beraz, posible da galdera berdina bi aldiz jarraian agertzea.

TALKING PEN ARKATZA GABE JOLAS EGITEKO ARGIBIDEAK

Jokoaren helburua bainugelan eta logelan dauden zenbait objektu arrunten izenak ikastea da.

Bi puzzle osa daitezke, pieza bakoitzak bi alde dituelako. Alde batean, haurrak objektuen izenak ikasi ahal izango ditu eta, bestean [eszena bat da], objektuak ohiko testuinguruan irudikatuta aurkituko ditu.

1. Hautatu puzzleko aldeetako bat eta piezak ahokatu.
Bi aldeak erabil daitezke dira joko honetara jolasteko. Lehenik eta behin, izendatu elementuak: “This is a bath” edo, sinpleago “Bath”. Hau pare bat aldiz egin ondoren, jolasten has daiteke.
2. Galdetu: “Where is the bath?” Haurrak elementu zuzena adierazten duenean, “Well done, it’s a bath.” esan dezakegu.
3. Jarraitu beste elementuekin. “Where is [the + item]?” “Well done, it’s [the + item]”

BATHTIME	BEDTIME
<ul style="list-style-type: none">Bath	<ul style="list-style-type: none">Teddy
<ul style="list-style-type: none">Towel	<ul style="list-style-type: none">Cot
<ul style="list-style-type: none">Soap	<ul style="list-style-type: none">Blanket
<ul style="list-style-type: none">Bubbles	<ul style="list-style-type: none">Pyjamas
<ul style="list-style-type: none">Sponge	<ul style="list-style-type: none">Slippers
<ul style="list-style-type: none">Potty	<ul style="list-style-type: none">Lamp
<ul style="list-style-type: none">Hairbrush	<ul style="list-style-type: none">Dummy
<ul style="list-style-type: none">Rubber ducky	<ul style="list-style-type: none">Pillow

4. Galdera hau ere egin daiteke: “Can you find the bath?” “Well done, you have found the bath.”

INSTRUÇÕES PARA JOGAR COM A TALKING PEN **PT**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: OBJETOS DO DIA-DIA NA CASA DE BANHO E NO QUARTO. INSTRUÇÕES

O objetivo do jogo é escutar e aprender os objetos que se encontram na casa de banho e no quarto.

Os puzzles são de dupla face: de um lado, a criança escuta colocando a Talking Pen sobre os diferentes elementos e escutando uma descrição e, no outro lado, que é uma cena, a criança joga com o puzzle colocando a Talking Pen sobre o ponto de interrogação. Sempre que coloca a Talking Pen sobre o ponto de interrogação, a criança irá escutar uma pergunta e, em seguida, terá de identificar o elemento.

Configurar o puzzle e jogar o jogo 1:

O objetivo deste lado do puzzle é escutar o nome de cada elemento.

1. A criança seleciona um dos puzzles e junta as peças.
2. Ligue a Talking Pen e coloque-a sobre a palavra START e, em seguida, sobre o ícone Game 1 para ativar o jogo.
3. A criança pode descobrir à vontade os diferentes elementos que consegue ver no puzzle. Quando a criança colocar a Talking Pen sobre cada elemento, escutará uma descrição, por exemplo, “This is a bath”.

Configurar o puzzle e jogar o jogo 2:

Quando a criança tiver terminado de explorar, escutando os diferentes elementos, pode ir agora para o puzzle com a cena. O jogo será ativado colocando a Talking Pen sobre o ícone START e, em seguida, colocando a Talking Pen sobre o ícone Game 2.

1. O jogador seleciona um dos puzzles e junta as peças.
2. Ligue a Talking Pen e coloque-a sobre o ícone START e, em seguida, sobre o ícone Game 2 para ativar o jogo.
3. A criança pode descobrir à vontade os diferentes elementos que consegue ver no puzzle. Ao colocar a Talking Pen sobre o ícone de ponto de interrogação, escutará uma pergunta sobre os elementos da cena. “Where is the bath?”, por exemplo.

Se a criança colocar a Talking Pen sobre o elemento correto, escutará uma salva de palmas seguida da resposta correta, “This is the bath”.

Se a criança colocar a Talking Pen sobre o elemento errado, escutará um “Oohh!”

Para ativar a pergunta seguinte a criança deve colocar a Talking Pen sobre o ponto de interrogação. As perguntas são feitas de forma aleatória o que significa que a mesma pergunta pode sair duas vezes seguidas.

INSTRUÇÕES PARA JOGAR SEM A TALKING PEN

O objetivo do jogo é aprender sobre os objetos do dia-a-dia que se encontram na casa de banho ou no quarto. Os puzzles são de dupla face: de um lado, a criança escuta o nome dos objetos, individualmente e, no outro lado, que é uma cena, a criança encontrará o objeto no contexto onde este objeto é normalmente encontrado.

1. A criança seleciona um dos puzzles e junta as peças. Este jogo pode ser jogado em qualquer um dos lados do puzzle. Pode-se começar por ver os diferentes objetos apontando para cada uma deles e dizendo “This is a bath” ou simplesmente “bath”. Depois de fazer isto algumas vezes, pode começar a jogar o jogo.
2. Pergunte: “Where is the bath?” Quando o jogador apontar para o objeto correto, poderá dizer: “Well done, it is a bath.”
3. Continue com os outros objetos. “Where is [the+objeto]?” “Well done, it is [the+objeto].”

BATHTIME	BEDTIME
<ul style="list-style-type: none">Bath	<ul style="list-style-type: none">Teddy
<ul style="list-style-type: none">Towel	<ul style="list-style-type: none">Cot
<ul style="list-style-type: none">Soap	<ul style="list-style-type: none">Blanket
<ul style="list-style-type: none">Bubbles	<ul style="list-style-type: none">Pyjamas
<ul style="list-style-type: none">Sponge	<ul style="list-style-type: none">Slippers
<ul style="list-style-type: none">Potty	<ul style="list-style-type: none">Lamp
<ul style="list-style-type: none">Hairbrush	<ul style="list-style-type: none">Dummy
<ul style="list-style-type: none">Rubber ducky	<ul style="list-style-type: none">Pillow

4. Em alternativa, pode perguntar: “Can you find the bath?” “Well done, you have found the bath.”

INSTRUCTIES MET DE TALKING PEN **NL**

LEERDOELEN: OBJECTEN VOOR DAGELIJKS GEBUIK IN DE BAD- EN SLAAPKAMER. INSTRUCTIES

Het doel van dit spel is om al luisterend meer te ontdekken over de objecten

in de bad- of slaapkamer.

De puzzels zijn dubbelzijdig. Op de ene zijde moet het kind de pen boven de verschillende objecten houden en naar de beschrijvingen luisteren. Op de andere zijde staat een afbeelding met een vraagteken dat het kind moet aanraken met de Talking Pen om te spelen. Telkens als het vraagteken wordt aangeraakt, wordt er een vraag gesteld en moet het kind het juiste object aanduiden.

De puzzel maken en spel 1 spelen:

Het doel van deze zijde is om de beschrijvingen van de verschillende objecten te beluisteren.

1. Het kind kiest een van de puzzels en past de stukjes in elkaar.
2. Zet de Talking Pen aan en houd hem boven het word START en dan boven het icoontje Game 1 om het spel te activeren.
3. Het kind kan meer te weten komen over de verschillende objecten die op de puzzel afgebeeld staan. Wanneer hij/zij de TalkingPen boven de objecten houdt, hoort hij/zij een beschrijving als “This is a bath”.

De puzzel maken en spel 2 spelen:

Zodra het kind alle beschrijvingen beluisterd heeft, kan hij/zij zich verdiepen in de afbeelding. Houd de Talking Pen op het icoontje ‘START’ en dan op ‘Game 2’ om het spel te activeren.

1. De speler kiest een puzzel en past de stukjes in elkaar.
2. Zet de Talking Pen aan. Beweeg ze eerst boven op het icoontje START en dan boven het icoontje Game 2 om het spel te activeren.
3. Laat het kind de verschillende objecten in de puzzel ontdekken. Door de pen over het vraagteken te plaatsen, zal hem/haar een vraag gesteld worden over de objecten op die puzzel, bijvoorbeeld “Where is the bath?”.

Als het kind de Talking Pen boven het juiste object houdt, krijgt hij/zij een applaus te horen gevolgd door het juiste antwoord, bijvoorbeeld “This is thebath”.

Als het kind de Talking Pen op het foute object houdt, krijgt hij/zij “Oohh!” te horen.

Om de volgende vraag te activeren, moet het kind de Talking Pen op het vraagteken houden. De vragen worden in lukrake volgorde gesteld en dus is het mogelijk dat dezelfde vraag twee keer na elkaar voorkomt.

INSTRUCTIES OM TE SPELEN ZONDER DE TALKING PEN

Het doel van dit spel is om meer te leren over de objecten die dagelijks gebruikt worden in de slaap- of badkamer. De puzzels hebben twee zijdes. Op de ene zijde leert het kind de verschillende objecten te benoemen terwijl op de andere zijde een scène afgebeeld staat waarin het object zich op zijn gebruikelijke plaats bevindt.

1. Het kind kiest een van de puzzels en past de stukjes samen. Dit spel kan gespeeld worden op beide zijdes. Bespreek eerst de verschillende objecten door ze aan te wijzen en te zeggen “This is a bath” of gewoon “bath”. Zodra jullie dit een paar keer gedaan hebben, kunnen jullie beginnen te spelen.
2. Vraag: “Where is the bath?” Als het kind naar het juiste woord wijst, kan je zeggen: “Well done, it is a bath.”
3. Doe hetzelfde voor de andere objecten. “Where is [the+item]?” “Well done, it is [the+item].”

BATHTIME	BEDTIME
<ul style="list-style-type: none">Bath	<ul style="list-style-type: none">Teddy
<ul style="list-style-type: none">Towel	<ul style="list-style-type: none">Cot
<ul style="list-style-type: none">Soap	<ul style="list-style-type: none">Blanket
<ul style="list-style-type: none">Bubbles	<ul style="list-style-type: none">Pyjamas
<ul style="list-style-type: none">Sponge	<ul style="list-style-type: none">Slippers
<ul style="list-style-type: none">Potty	<ul style="list-style-type: none">Lamp
<ul style="list-style-type: none">Hairbrush	<ul style="list-style-type: none">Dummy
<ul style="list-style-type: none">Rubber ducky	<ul style="list-style-type: none">Pillow

4. Je kan ook vragen: “Can you find the bath?” “Well done, you have found the bath.”

INSTRUÇÕES PARA XOGAR CO TALKING PEN **GL**

OBXECTIVOS DE APRENDIZAXE: OBXECTOS COMÚNS DO BAÑO E DO DORMITORIO. INSTRUCCIÓNS

O obxectivo do xogo é escoitar e aprender o nome de diversos obxectos comúns que adoitamos atopar no baño e no dormitorio.

Pódense formar dous crebacabezas xa que cada peza ten dúas faces. Cando o cativo sitúa o Talking Pen sobre unha cara, escoitará o nome e unha descrición do obxecto; cando o sitúa sobre os interrogantes da outra cara, que reflicte unha escena, pode xogar co crebacabezas. Cada vez que o neno sitúe o Talking Pen sobre o interrogante, oirá unha pregunta e terá que identificar o obxecto correcto.

Preparación do crebacabezas e instrucións do xogo 1:

O obxectivo desta face do crebacabezas é escoitar o nome dos distintos obxectos.

Escoller unha das caras do crebacabezas e ensamblar as pezas.

Acender o Talking Pen e colocalo sobre a palabra START, e seguidamente sobre a icona Game 1 para activalo xogo.

Achar libremente os distintos elementos do crebacabezas. Cando o cativo sitúe o Talking Pen sobre un elemento, oirá unha descrición; por exemplo: “This is a bath”.

Preparación do crebacabezas e instrucións do xogo 2:

Cando o neno acabe de explorar os distintos elementos do Xogo 1, pode comezar co crebacabezas coa escena, xogo 2.

Elixir unha das faces do crebacabezas e ensamblar as pezas.

Acender o Talking Pen e colocalo sobre a icona START, e seguidamente sobre a icona Game 2 para activalo xogo.

1. Achar libremente os distintos elementos do crebacabezas.
2. Cando o cativo sitúe o Talking Pen sobre un interrogante, actívase unha pregunta sobre os obxectos da escena; por exemplo: “Where is the bath?”.
3. Se o neno sitúa o Talking Pen sobre o elemento correcto, oirá aplausos e, de seguido, a resposta á pregunta. Por exemplo: “This is the bath”.
Se o neno sitúa o Talking Pen sobre un elemento que non é correcto, oirá: “Oooh!”.

Para activar a seguinte pregunta, o cativo terá que situar o Talking Pen sobre o interrogante. As preguntas son aleatorias polo que é posibel que apareza a mesma pregunta dúas veces seguidas.

INSTRUCCIÓNS PARA XOGAR SEN O TALKING PEN

O obxectivo do xogo é escoitar e aprender o nome de diversos obxectos comúns que adoitamos atopar no baño e no dormitorio.

Pódense formar dous crebacabezas xa que cada peza ten dúas faces. Nunha cara, o neno aprenderá o nome dos obxectos, na outra, que é unha escena, atopará o obxecto no seu contexto usual.

1. Escoller unha das faces do crebacabezas e ensamblar as pezas.
Pódese xogar con ámbalas dúas caras. Primeiramente, se sinala e se nomea os diversos elementos. “This is a bath” ou simplemente “Bath”. Tras unhas cantas repeticións, xa se pode xogar.
2. Perguntar: “Where is the bath?” Cando o neno sinala o elemento correcto, dicimos: “Well done, it’s a bath.”
3. Continuar cos outros elementos. “Where is [the + item]?” “Well done, it’s [the + item]”

BATHTIME	BEDTIME
<ul style="list-style-type: none">Bath	<ul style="list-style-type: none">Teddy
<ul style="list-style-type: none">Towel	<ul style="list-style-type: none">Cot
<ul style="list-style-type: none">Soap	<ul style="list-style-type: none">Blanket
<ul style="list-style-type: none">Bubbles	<ul style="list-style-type: none">Pyjamas
<ul style="list-style-type: none">Sponge	<ul style="list-style-type: none">Slippers
<ul style="list-style-type: none">Potty	<ul style="list-style-type: none">Lamp
<ul style="list-style-type: none">Hairbrush	<ul style="list-style-type: none">Dummy
<ul style="list-style-type: none">Rubber ducky	<ul style="list-style-type: none">Pillow

4. Outra opción é preguntar: “Can you find the bath?” “Well done, you have found the bath.”

GAL **NÁVOD KE HŘE S TALKING PEN**

UČEBNÍ CÍLE: VĚCI DENNÍ POTŘEBY V KOUPELNĚ A POKOJÍČKU NÁVOD

Cílem hry je poslech a učení se věcem, které jsou k nalezení v koupelně a pokoji. Puzzle jsou oboustranné: na jedné straně dítě poslouchá tím, že Talking Pen přiloží k různým předmětům a slyší tak popis předmětu. Na druhé straně, na které je vyobrazena celá scenerie, si dítě s puzzle hraje tak, že Talking Pen přiloží na otazník. Pokaždé, když Talking Pen na otazník přiloží, uslyší otázku a jejich úkolem je rozpoznat popisovaný předmět. Nastavení puzzle a návod pro 1. hru:

Cílem této strany puzzle je poslech názvu každého předmětu.

1. Dítě si vybere jednu skládaku a složí dílky dohromady.
2. Zapněte Talking Pen a přiložte jej na slovo START a poté na ikonu Game 1. Hra se poté aktivuje.
3. Dítě může nyní objevovat různé předměty, které se na skládance vyskytují. Když dítě přiloží Talking Pen na nějaký předmět, uslyší popis. Například: “This is a bath.”

Nastavení puzzle a návod pro 2. hru:

Jakmile dítě přestane předměty objevovat poslechem, může přejít ke hře, která je na druhé straně. Hra se zaktivuje po přiložení Talking Pen na ikonu START a poté přiložením Talking Pen na ikonu GAME 2.

1. Hráč si vybere jednu skládanku a složí dílky dohromady.
2. Zapněte Talking Pen a přiložte jej na ikonu START a poté na ikonu GAME 2, čímž hru aktivujete.
3. Dítě může objevovat různé předměty, které na skládance vidí. Otázku děti uslyší po přiložení Talking Pen na ikonu otazníku na skládance. Například: “Where is the bath?”

Pokud dítě při odpovédi přiloží Talking Pen na správný obrázek, uslyší potlesk doprovázený správnou odpovědí: “This is the bath.”

Pokud dítě při odpovédi Talking Pen přiloží na nesprávnou odpověď, uslyší “Oohh!”

Pro aktivaci další otázky se dítě jednoduše dotkne ikony otazníku. Otázky jsou voleny náhodně, což znamená, že stejná otázka může zaznít dvakrát za sebou.

NÁVOD KE HŘE BEZ TALKING PEN

Cílem hry je poslech a učení se věcem, které jsou k nalezení v koupelně a pokoji. Puzzle jsou oboustranné: na jedné straně se dítě učí názvy jednotlivých předmětů, a na druhé straně, na které je vyobrazena celá scenerie, dítě vidí předmět v kontextu místa, kde je běžně k vidění.

1. Dítě si vybere jednu skládanku a složí dílky dohromady. Tato hra se může hrát oboustranně.
Nejprve můžete předměty prozkoumat tak, že na každý ukážete a řeknete: “This is a bath.” nebo jednodušeji “bath”. Poté, co frázi několikrát zopakujete, můžete pokračovat ve hře.
2. Zeptejte se: “Where is the bath?” Jakmile dítě ukáže na správný obrázek, můžete říct: “Well done, it is a bath.”
3. Pokračujte i s dalšími předměty. “Where is [the+předmět]?” “Well done, it is [the+předmět].”

BATHTIME	BEDTIME
<ul style="list-style-type: none">Bath	<ul style="list-style-type: none">Teddy
<ul style="list-style-type: none">Towel	<ul style="list-style-type: none">Cot
<ul style="list-style-type: none">Soap	<ul style="list-style-type: none">Blanket
<ul style="list-style-type: none">Bubbles	<ul style="list-style-type: none">Pyjamas
<ul style="list-style-type: none">Sponge	<ul style="list-style-type: none">Slippers
<ul style="list-style-type: none">Potty	<ul style="list-style-type: none">Lamp
<ul style="list-style-type: none">Hairbrush	<ul style="list-style-type: none">Dummy
<ul style="list-style-type: none">Rubber ducky	<ul style="list-style-type: none">Pillow

4. Eventuálně se můžete také zeptat: “Can you find the bath?” “Well done, you have found the bath.”

Play and learn English!

Ages **9–24 MONTHS**

