

## ISTRUZIONI PER GIOCARE CON LA TALKING PEN

Questo gioco non richiede la Talking Pen. Tuttavia, se si desidera utilizzare la Talking Pen, i file audio sono disponibili al seguente link: [www.kidsandus.net](http://www.kidsandus.net). Seguire le istruzioni per scaricare i file.

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: ANIMALI, COLORI e SUONI PRODOTTI DAGLI ANIMALI.

#### Gioco 1

Il gioco consiste nell'ascoltare una domanda e individuare l'animale corrispondente.

Preparazione e sviluppo del gioco:

1. Selezionare solo le carte con gli animali e posizionarle a faccia in su sul tavolo.
2. Accendere la Talking Pen, posizionarla sulla parola START e subito dopo sull'icona Game 1 per attivare il gioco.
3. Ascoltare quindi la domanda: "Which animal is pink?" Il giocatore, dopo aver posizionato la Talking Pen sulla carta raffigurante l'animale corrispondente, potrà udire la seguente frase: "The pig is pink."

#### Gioco 2

Il gioco consiste nell'imparare i nomi degli animali associati ad ogni suono. Preparazione e sviluppo del gioco:

1. Selezionare solo le carte con gli animali e posizionarle a faccia in su sul tavolo.
2. Accendere la Talking Pen, posizionarla sulla parola START e subito dopo sull'icona Game 2 per attivare il gioco.
3. Il giocatore ascolterà una domanda: "Which animal goes oink?"
4. Posizionare la Talking Pen sulla carta corrispondente: si potrà udire la frase "The pig does!"

#### DUO

##### Gioco 3 - Versione 1 (facile)

Il gioco consiste nell'abbinare le coppie di carte.

Preparazione e sviluppo del gioco:

1. Selezionare le carte con i colori e le carte con gli animali.
  2. Per giocare con la Talking Pen sarà necessario accenderla, posizionarla sulla parola START e subito dopo sull'icona Game 3 per attivare il gioco.
  3. Posizionare le carte con i colori sul tavolo a faccia in su e le carte con gli animali a faccia in giù. Scegliere una carta raffigurante un colore e posizionare la Talking Pen su di essa: si potrà udire la domanda "Which animal is pink?"
  4. Cercare di individuare la carta raffigurante un animale da abbinare alla prima. Posizionare la Talking Pen sulla faccia posteriore di una carta raffigurante un animale per udire la descrizione audio: "The pig is pink."
- Se il giocatore crede di aver individuato la carta esatta, dovrà girarla per scoprire l'animale raffigurato.
- \* Il bambino può anche posizionare la Talking Pen sopra una carta raffigurante un animale girata a faccia in su per ascoltare la descrizione audio: "This is a bird, it's blue".
- Se il giocatore ha scelto la carta esatta, dovrà abbinarla alla carta raffigurante il colore corrispondente, mettendo da parte la coppia.
5. Il gioco prosegue in questo modo fino all'individuazione di tutte le coppie.
- \* Qualora risultasse troppo difficile per il bambino, si potrà fare lo stesso gioco mantenendo le carte a faccia in su. Si potrà udire la domanda: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

##### Gioco 3 – Versione 2 (difficile)

Lo scopo del gioco è allenare la memoria uditiva.

Preparazione e sviluppo del gioco:

1. Per giocare con la Talking Pen sarà necessario accenderla, posizionarla sulla parola START e subito dopo sull'icona Game 3 per attivare il gioco.
  2. Per aumentare leggermente il livello di difficoltà del gioco si possono posizionare tutte le carte a faccia in giù. Essendoci un totale di 20 carte e 10 coppie, si potrà iniziare usando solo 5 coppie. Non appena il bambino avrà preso confidenza con il gioco si potranno aggiungere altre coppie.
  3. Posizionare la Talking Pen su una carta raffigurante un colore: si potrà udire "Pink!"
  4. Posizionare quindi la Talking Pen su una carta raffigurante un animale: si potrà udire "This pig is pink."
- Se la descrizione corrisponde al colore, il giocatore può girare entrambe le carte. Se si tratta di un abbinamento corretto, potrà mettere da parte la coppia.
- \* Il bambino può posizionare la Talking Pen anche sulla parte posteriore della carta: si potrà udire la risposta corretta "The bird is blue."

## INSTRUCTIONS POUR JOUER AVEC LE TALKING PEN

Le Talking Pen est facultatif pour ce jeu. Cependant, si vous souhaitez utiliser le Talking Pen, les fichiers audio sont disponibles à l'adresse suivante : [www.kidsandus.net](http://www.kidsandus.net). Suivre les instructions pour télécharger les fichiers.

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : ANIMAUX, COULEURS ET SONS ÉMIS PAR LES ANIMAUX.

#### Jeu 1

Le jeu a pour objectif d'écouter la question posée et de trouver l'animal correspondant.

Préparation et déroulement du jeu :

1. Sélectionnez seulement les cartes figurant des animaux et placez-les à l'endroit sur la table.
2. Allumez le Talking Pen et placez-le sur le mot START, puis sur l'icône Game 1 pour activer le jeu.
3. Écoutez ensuite la question posée : « Which animal is pink? ». Le joueur doit placer le Talking Pen sur la carte figurant l'animal correspondant. Vous entendrez alors la phrase suivante : « The pig is pink ».

#### Jeu 2

Le jeu a pour objectif d'apprendre le nom des animaux associés à chaque son. Préparation et déroulement du jeu :

1. Sélectionnez seulement les cartes figurant des animaux et placez-les à l'endroit sur la table.
2. Allumez le Talking Pen et placez-le sur le mot START, puis sur l'icône Game 2 pour activer le jeu.
3. Le joueur entendra une question : « Which animal goes oink? ».
4. Placez le Talking Pen sur la carte correspondante et écoutez la réponse : « The pig does! ».

#### DUO

##### Jeu 3 - Version 1 (facile)

Le jeu a pour objectif de trouver des paires.

Préparation et déroulement du jeu :

1. Sélectionnez les cartes de couleurs et les cartes figurant des animaux.
  2. Pour jouer avec le Talking Pen, allumez-le et placez-le sur le mot START, puis sur l'icône Game 3 pour activer le jeu.
  3. Placez les cartes de couleurs faces visibles sur la table et les cartes figurant des animaux faces cachées. Sélectionnez une carte de couleur et placez le Talking Pen dessus afin d'écouter la question posée : « Which animal is pink? ».
  4. Essayez de trouver la carte de l'animal correspondant pour former une paire. Placez le Talking Pen sur le dos d'une carte d'animal pour en écouter la description audio : « The pig is pink ».
- Si le joueur pense que c'est la bonne carte, il doit la retourner pour découvrir l'animal qu'elle représente.
- \* L'enfant peut aussi placer le Talking Pen sur une carte d'animal, face visible, pour en écouter la description audio : « This is a bird, it's blue ».
- Si le joueur a choisi la bonne carte, placez-la à côté de la carte de couleur qui correspond et conservez la paire.
5. Le joueur continue de cette manière jusqu'à ce que toutes les paires aient été trouvées.

\*Si le jeu est trop difficile pour l'enfant, vous pouvez y jouer en étalant toutes les cartes à l'endroit. La question posée sera : « Which animal is green? » « This is a frog, it's green ».

##### Jeu 3 – Version 2 (difficile)

Le jeu a pour objectif d'exercer la mémoire auditive.

Préparation et déroulement du jeu :

1. Pour jouer avec le Talking Pen, allumez-le et placez-le sur le mot START, puis sur l'icône Game 3 pour activer le jeu.
  2. Pour compliquer un peu plus le jeu, toutes les cartes peuvent être placées faces cachées. Étant donné que le jeu comporte 20 cartes pour former 10 paires, vous pouvez commencer en utilisant seulement 5 paires. Lorsque l'enfant aura appris à jouer, vous pourrez ajouter d'autres paires.
  3. Placez le Talking Pen sur une carte de couleur pour entendre le mot : « Pink! ».
  4. Puis placez le Talking Pen sur une carte d'animal pour entendre la phrase : « This pig is pink ».
- Si la description correspond à la couleur, le joueur peut retourner les deux cartes. Si la paire est bonne, il peut la conserver.
- \* L'enfant peut aussi placer le Talking Pen sur le dos de la carte et la bonne réponse s'activera : « The bird is blue ».

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR CON EL TALKING PEN

Este juego no requiere el Talking Pen. Sin embargo, si desea utilizarse el Talking Pen, los archivos de audio están disponibles en la siguiente dirección: [www.kidsandus.net](http://www.kidsandus.net). Para descargar los archivos, seguir las instrucciones.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: ANIMALES, COLORES Y SONIDOS DE ANIMALES.

#### Juego 1

El objetivo del juego es escuchar una pregunta y encontrar el animal correspondiente.

Preparación y desarrollo del juego:

1. Seleccionar solo las cartas de animales y colocarlas boca arriba sobre la mesa.
2. Encender el Talking Pen y colocarlo sobre la palabra START, y seguidamente sobre el icono de Game 1 para activar el juego.
3. A continuación escuchar la pregunta: "Which animal is pink?" El jugador debe situar el Talking Pen sobre la carta que tenga el animal correspondiente y se oirá la siguiente frase: "The pig is pink."

#### Juego 2

El objetivo del juego es aprender los nombres de los animales y asociarlos con cada sonido.

Preparación y desarrollo del juego:

1. Seleccionar solo las cartas de animales y colocarlas boca arriba sobre la mesa.
2. Encender el Talking Pen y colocarlo sobre la palabra START, y seguidamente sobre el icono de Game 2 para activar el juego.
3. El jugador oirá una pregunta: "Which animal goes oink?"
4. Situar el Talking Pen sobre la carta correspondiente y escuchar: "The pig does!"

#### DUO

##### Juego 3 - Versión 1 (fácil)

El objetivo del juego es encontrar parejas.

Preparación y desarrollo del juego:

1. Seleccionar las cartas de colores y las cartas de animales.
  2. Para jugar con el Talking Pen, encenderlo y situarlo sobre la palabra START, y a continuación sobre el icono de Game 3 para activar el juego.
  3. Colocar las cartas de colores boca arriba sobre la mesa y las cartas de animales boca abajo. Seleccionar una carta de color, situar el Talking Pen sobre ella y escuchar la pregunta: "Which animal is pink?"
  4. Intentar encontrar la carta de animal que forme pareja con ella. Situar el Talking Pen sobre el reverso de una carta de animal para oír la descripción de audio: "The pig is pink."
- Si el jugador cree que es la carta correcta, girarla para revelar qué animal esconde.
- \* El niño también puede situar el Talking Pen sobre una carta de animal boca arriba para escuchar la descripción de audio: "This is a bird, it's blue".
- Si el jugador ha elegido correctamente la carta, situarla junto a la carta del color que corresponde y guardar la pareja.
5. El juego sigue así hasta que se hayan encontrado todas las parejas.
- \* Si resulta demasiado difícil para el niño, se puede jugar al mismo juego con todas las cartas boca arriba. Se oirá la pregunta: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

##### Juego 3 – Versión 2 (difícil)

El objetivo del juego es practicar la memoria auditiva.

Preparación y desarrollo del juego:

1. Para jugar con el Talking Pen, encenderlo y situarlo sobre la palabra START, y a continuación sobre el icono de Game 3 para activar el juego.
  2. Para que el juego sea un poco más complicado, se pueden colocar todas las cartas boca abajo. Como hay un total de 20 cartas y 10 parejas, se puede empezar usando solamente 5 parejas. Cuando el niño se haya familiarizado con el juego, se pueden añadir más parejas.
  3. Situar el Talking Pen sobre una carta de color y escuchar: "Pink!"
  4. Seguidamente, situar el Talking Pen sobre una carta de animal y escuchar: "This pig is pink."
- Si la descripción se corresponde con el color, el jugador puede girar ambas cartas. Si es una pareja correcta, se la puede guardar.
- \* El niño también puede situar el Talking Pen sobre el reverso de la carta y se activará la respuesta correcta: "The bird is blue."

## INSTRUCCIONS PER JUGAR AMB EL TALKING PEN

Aquest joc no requereix el Talking Pen. Tot i això, si voleu fer servir el Talking Pen, els arxius d'àudio estan disponibles a l'adreça següent: [www.kidsandus.net](http://www.kidsandus.net). Seguiu les instruccions per descarregar els arxius.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE: ANIMALS, COLORS I SONS D'ANIMALS.

#### Joc 1

L'objectiu del joc és escoltar una pregunta i trobar l'animal corresponent.

Preparació i desenvolupament del joc:

1. Seleccioneu només les cartes d'animals i col·loqueu-les de cara enlaire sobre la taula.
2. Enceneu el Talking Pen i col·loqueu-lo sobre la paraula START, i tot seguit sobre la icona de Game 1 per activar el joc.
3. A continuació sentireu una pregunta: "Which animal is pink?" El jugador ha de situar el Talking Pen sobre la carta que tingui l'animal corresponent i se sentirà la frase següent: "The pig is pink."

#### Joc 2

L'objectiu del joc és aprendre els noms dels animals i associar-los al so corresponent.

Preparació i desenvolupament del joc:

1. Seleccioneu només les cartes d'animals i col·loqueu-les de cara enlaire sobre la taula.
2. Enceneu el Talking Pen i col·loqueu-lo sobre la paraula START, i tot seguit sobre la icona de Game 2 per activar el joc.
3. El jugador sentirà una pregunta: "Which animal goes oink?"
4. Situeu el Talking Pen sobre la carta corresponent i escolteu: "The pig does!"

#### DUO

##### Joc 3 - Versió 1 (fàcil)

L'objectiu del joc és trobar parelles.

Preparació i desenvolupament del joc:

1. Seleccioneu les cartes de colors i les cartes d'animals.
  2. Per jugar amb el Talking Pen, enceneu-lo i situeu-lo sobre la paraula START, i tot seguit sobre la icona Game 3 per activar el joc.
  3. Col·loqueu les cartes de colors de cara enlaire sobre la taula i les cartes d'animals de cara avall. Seleccioneu una carta de color i situeu el Talking Pen a sobre, i escolteu la pregunta: "Which animal is pink?"
  4. Intenteu trobar la carta d'animal que faci parella. Situeu el Talking Pen sobre el dors d'una carta d'animal per sentir la descripció d'àudio: "The pig is pink."
- Si el jugador creu que és la carta correcta, gireu-la per revelar quin animal amaga.
- \* El nen també pot situar el Talking Pen sobre una carta d'animal de cara enlaire per sentir la descripció d'àudio: "This is a bird, it's blue".
- Si el jugador ha triat la carta correcta, situeu-la al costat de la carta del color que correspongui i guardeu la parella.
5. El joc continua així fins que hagueu trobat totes les parelles.
- \* Si és massa difícil per al nen, podeu jugar al mateix joc amb totes les cartes destapades. Se sentirà la pregunta: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

##### Joc 3 – Versió 2 (difícil)

L'objectiu del joc és practicar la memòria auditiva.

Preparació i desenvolupament del joc:

1. Per jugar amb el Talking Pen, enceneu-lo i situeu-lo sobre la paraula START, i tot seguit sobre la icona Game 3 per activar el joc.
  2. Per fer el joc una mica més complicat, podeu col·locar totes les cartes de cara avall. Com que hi ha un total de 20 cartes i 10 parelles, podeu començar fent servir només 5 parelles. Quan el nen s'hagi familiaritzat amb el joc, podeu afegir més parelles.
  3. Situeu el Talking Pen sobre una carta de color i escolteu el color: "Pink!"
  4. Tot seguit situeu el Talking Pen sobre una carta d'animal i escolteu: "This pig is pink."
- Si la descripció es correspon amb el color, el jugador pot girar totes dues cartes. Si és una parella correcta, se la pot quedar.
- \* El nen també pot situar el Talking Pen sobre el dors de la carta i s'activarà la resposta correcta: "The bird is blue."

## INSTRUCTIONS TO PLAY WITH THE TALKING PEN

This game does not require the Talking Pen. However, if you wish to use the Talking Pen, the audio files are available. Please find the files here: [www.kidsandus.net](http://www.kidsandus.net). Follow the instructions to download the files.

### LEARNING OBJECTIVES: ANIMALS, COLOURS and ANIMAL SOUNDS.

#### Game 1

The objective of the game is to listen to a question and find the matching animal.

Setting up the game and how to play:

1. The player selects the animal cards only and places them face up on the table.
2. Turn on the Talking Pen and place it on the word START and then on the Game 1 icon to activate the game.
3. Then listen to the question: "Which animal is pink?" Place the Talking Pen on the card which has the matching animal and the following sentence will be heard: "The pig is pink."

#### Game 2

The objective of the game is to learn the animal associated with the sound.

Setting up the game and how to play:

1. The player selects the animal cards only and places them face up on the table.
2. Turn on the Talking Pen and place it on the word START and then on the Game 2 icon to activate the game.
3. The player will listen to a question: "Which animal goes oink?"
4. The player then places the Talking Pen on the matching card and will hear: "The pig does!"

#### DUO

##### Game 3 - Version 1 (easy)

The objective of the game is to collect matching pairs.

Setting up the game and how to play:

1. The player selects both colour cards and animal cards.
  2. If the game is to be played with the Talking Pen, first turn it on and place it on the word START and then on the Game 3 icon to activate the game.
  3. Lay the colour cards face up on the table and the animal cards face down. The first player selects a colour card and by placing the Talking Pen on it, a question will be heard: "Which animal is pink?"
  4. The player must try to find the matching animal card. Place the Talking Pen on the back of an animal card to listen to the audio description. "The pig is pink."
- If the player thinks it is the correct card, they should turn over the card to reveal the animal.
- \* The child can also place the Talking Pen on the front of the animal card to listen to the audio description. "This is a bird, it's blue".
- If the card has been chosen correctly, place it next to its matching colour and keep the matching pair.
5. The game continues in this fashion until all the matching pairs have been found.

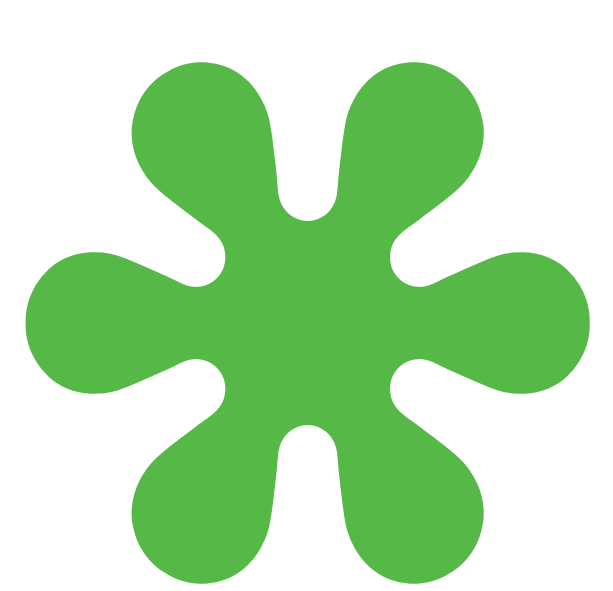
\*If the child finds this too challenging, the same game can be played with both sets of cards facing up. They will hear the question "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

##### Game 3 – Version 2 (difficult)

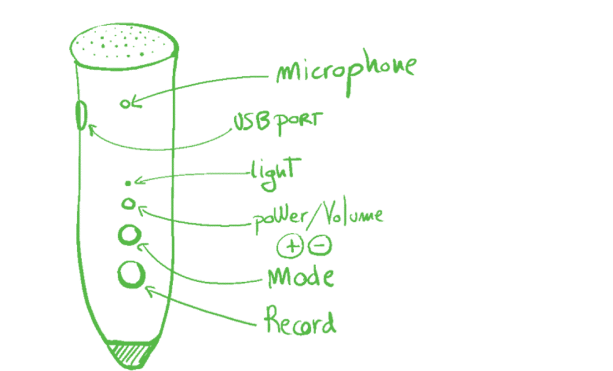
The objective of this game is to practise auditory memory.

Setting up the game and how to play:

1. If the game is to be played with the Talking Pen, first turn it on and place it on the word START and then on the Game 3 icon to activate the game.
  2. To make the game slightly more demanding, place all the cards facing down. Since there are a total of 20 cards and 10 pairs, you may decide to start using 5 pairs only. As the child becomes more familiar with the game add new pairs.
  3. The player places the Talking Pen on one of the colour cards and will hear: "Pink!"
  4. The player then places the Talking Pen on one of the animal cards and will hear: "This pig is pink."
- If the description matches the colour, they can turn both cards over. If it is correct, they keep the pair.
- \* The child can also place the Talking Pen on the animal card SIDE B, the correct answer will be activated. "The bird is blue."



This game can be played with the Talking Pen



## TALKING PEN ARKATZAREKIN JOLAS EGITEKO ARGIBIDEAK

Joko honetan ez da Talking Pen arkatza erabili beharko. Hala ere, Talking Pen arkatza erabili nahi baduzu, audio fitxategiak eskuragarri dauke helbide honetan: **www.kidsandus.net**. Jarraibideak jarraitu fitxategiak deskargatzeko.

### IKASKUNTZAREN HELBURUAK: ANIMALIAK, KOLOREAK eta ANIMALIEN SOINUAK

#### 1. joko

Jokoaren helburua galdera bat entzutea eta honi dagokion animalia aurkitzea da.

Jokoa prestatzea eta garatzea:

- Hautatu animalien karta guztiak eta koka itzazu buruz gora mahai gainean.
- Piztu Talking Pen arkatza eta kokatu START hitzaren gainean eta ondoren GAME 1 ikonoaren gainean jokoa aktibatzeko.
- Jarraian galdera hau entzungo da: "Which animal is pink?" Jokalariak dagokion animaliareen irudia duen kartaren gainean kokatuko du Talking Pen arkatza eta esaldi hau entzungo da: "The pig is pink."

#### 2. joko

Jokoaren helburua animalien izenak beren soinuekin lotuta ikastea izango da. Jokoa prestatzea eta garatzea:

- Hautatu animalien karta guztiak eta koka itzazu buruz gora mahai gainean.
- Piztu Talking Pen arkatza eta kokatu START hitzaren gainean eta ondoren GAME 2 ikonoaren gainean jokoa aktibatzeko.
- Jokalariak galdera bat entzungo du: "Which animal goes oink?"
- Kokatu Talking Pen artkatza dagokion kartaren gainean eta etnzun: "The pig does!"

#### DUO

#### 3. joko - 1 bertsioa [erraza]

Jokoaren helburua bikoteak aurkitzea da.

Jokoa prestatzea eta garatzea:

- Hautatu koloretako kartak eta animalien kartak.
- Talking Pen arkatzarekin jolasteko, piztu eta kokatu START hitzaren gainean eta ondoren Game 3 ikonoaren gainean jokoa aktibatzeko.
- Kokatu koloretako kartak buruz gora mahaiaren gainean eta animalien kartak buruz behera. Hautatu koloretako karta bat eta kokatu Talking Pen arkatza gainean. Ondoren entzun galdera hau: "Which animal is pink?"
- Saiatu animaliareen karta aurkitzen bikotea osatzeko. Kokatu Talking Pen arkatza animaliareen kartaren atzeko aldean audioaren deskribapena entzuteko: "The pig is pink."
- Jokalariak karta egokia dela uste badu, biratu zein animalia dagoen ezkutatuta ikusteko.
- \* Haurrak Talking Pen arkatza buruz gora dagoen animalia-karta baten gainean kokatu dezake audioaren deskribapena entzuteko: "This is a bird, it's blue".
- Jokalariak karta zuzena aukeratu badu, kokatu dagokion kolorearen kartaren ondoan eta gorde bikotea.
- Jokoak modu honetan jarraituko du bikote guztiak aurkitzen direnera arte.
- \* Haurrarentzako zailegia bada, joko berdinera jolas egin dezakezue karta guztiak buruz gora kokatuz. Galdera hau entzungo da: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

#### 3. joko - 2 bertsioa [zaila]

Jokoaren helburua entzumenaren memoria praktikatzea da.

Jokoa prestatzea eta garatzea:

- Talking Pen arkatzarekin jolasteko, piztu eta kokatu START hitzaren gainean eta ondoren Game 3 ikonoaren gainean jokoa aktibatzeko.
  - Jokoa apur bat zailtzeko, karta guztiak buruz behera koka daitezke. Guzтира 20 karta eta 10 bikote daudenez, 5 bikote soilik erabiliz has daitezke jokoa. Haurrak jokoa ezagutzen duen neurrian, bikote gehiago gehitu daitezke.
  - Kokatu Talking Pen arkatza kolorezko karta baten gainean eta entzun: "Pink!"
  - Jarraian kokatu Talking Pen arkatza animalien karta baten gainean eta entzun: "This pig is pink."
- Deskribapena kolorearekin bat badator, jokalariak bi kartak biratu ahal izango ditu. Bikotea zuzena bada, gorde egin ditzake.
- \* Haurrak Talking Pen arkatza kartaren atzeko aldean ere koka dezake eta erantzun zuzena aktibatuko da: "The bird is blue."

## INSTRUÇÕES PARA JOGAR COM A TALKING PEN

A Talking Pen não é necessária para este jogo. Contudo, se desejar utilizar a Talking Pen, os arquivos de áudio encontram-se disponíveis no seguinte endereço: **www.kidsandus.net**. Seguir as instruções para transferir os arquivos.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: ANIMAIS, CORES e SONS DOS ANIMAIS. Jogo 1

O objetivo do jogo é escutar uma pergunta e encontrar o animal correspondente.

Preparação e desenvolvimento do jogo.

- Selecionar apenas as cartas de animais e colocá-las viradas para cima sobre a mesa.
- Ligar a Talking Pen e colocá-la sobre a palavra START e, de seguida, sobre o ícone de Game 1 para ativar o jogo.
- Seguidamente, escutar a pergunta. "Which animal is pink?" O jogador deve colocar a Talking Pen sobre a carta que tenha o animal correspondente e ouvirá a seguinte frase: "The pig is pink."

#### Jogo 2

O objetivo do jogo é aprender os nomes dos animais associados a cada som. Preparação e desenvolvimento do jogo.

- Selecionar apenas as cartas de animais e colocá-las viradas para cima sobre a mesa.
- Ligar a Talking Pen e colocá-la sobre a palavra START e, de seguida, sobre o ícone de Game 2 para ativar o jogo.
- O jogador ouvirá uma pergunta: "Which animal goes oink?"
- Colocar a Talking Pen sobre a carta correspondente e escutar: "The pig does!"

#### DUO

#### Jogo 3 – Versão 1 (fácil)

O objetivo do jogo é encontrar pares.

Preparação e desenvolvimento do jogo.

- Selecionar as cartas de cores e as cartas de animais.
- Para jogar com a Talking Pen, ligá-la e colocá-la sobre a palavra START e, de seguida, sobre o ícone de Game 3 para ativar o jogo.
- Colocar as cartas das cores viradas para cima sobre a mesa e as cartas dos animais viradas para baixo. Selecionar uma carta de cor e colocar a Talking Pen sobre esta para escutar a pergunta: "Which animal is pink?"
- Tentar encontrar a carta do animal com que faz par. Colocar a Talking Pen sobre as costas de uma carta de animal para escutar a descrição áudio: "The pig is pink."

Se o jogador achar que é a carta correta, deve virá-la para revelar o animal que esconde.

- \*A criança também pode colocar a Talking Pen sobre uma carta de animal virada para cima para escutar a descrição de áudio. "This is a bird, it's blue".
- Se o jogador escolher corretamente a carta, colocá-la junto à carta da mesma cor correspondente e guardar o par.
- 5. O jogo continua deste modo até todos os pares serem encontrados.
- \*Se for demasiado difícil para a criança, pode-se fazer o mesmo jogo com todas as cartas viradas para cima. Escuta-se a pergunta: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

#### Jogo 3 – Versão 2 (difícil)

O objetivo do jogo é praticar a memória auditiva.

Preparação e desenvolvimento do jogo.

- Para jogar com a Talking Pen, ligá-la e colocá-la sobre a palavra START e, de seguida, sobre o ícone de Game 3 para ativar o jogo.
- Para tornar o jogo um pouco mais complicado, as cartas podem ser todas viradas para baixo. Como existem 20 cartas e 10 pares, o jogo pode começar apenas com 5 pares. Quando a criança estiver familiarizada com o jogo, podem ser adicionados mais pares.
- Colocar a Talking Pen sobre uma carta e escutar: "Pink!"
- Em seguida, colocar a Talking Pen sobre uma carta de animal e escutar: "This pig is pink."

Se a descrição corresponder à cor, o jogador pode virar ambas a cartas. Se for um par correto, pode ser guardado.

\*A criança também pode colocar a Talking Pen sobre o verso da carta para ativar a resposta correta: "The bird is blue."

## SPELINSTRUCTIES MET DE TALKING PEN

Om dit spel te spelen, heb je de Talking Pen niet nodig. Als je toch de Talking Pen wilt gebruiken, download dan de nodige audiobestanden via deze link: **www.kidsandus.net**. Volg de instructies om de bestanden te downloaden.

### LEERDOELEN: DIEREN, KLEUREN en DIERENGELUIDEN. Spel 1

Het doel van dit spel is om het juiste dier aan te duiden als antwoord op een vraag.

Voorbereiding en verloop van het spel

- Neem de kaarten met de dieren erop en leg ze op tafel met de afbeelding naar boven.
- Zet de Talking Pen aan, beweeg ze boven het woord START en dan boven het icoontje Game 1 om het spel te activeren.
- Luister naar de vraag: "Welk dier is roze?" De speler moet dan de Talking Pen houden boven de kaart met het juiste dier erop, waarop hij of zij het volgende zal horen: "The pig is pink."

#### Spel 2

Het doel van dit spel is om te leren welke geluiden bij welk dier horen.

Voorbereiding en verloop van het spel

- Neem de kaarten met de dieren erop en leg ze op tafel met de afbeelding naar boven.
- Zet de Talking Pen aan, beweeg ze boven het woord START en dan boven het icoontje Game 2 om het spel te activeren.
- De speler zal de volgende vraag horen: "Which animal goes oink?"
- Houd de Talking Pen boven de juiste kaart en je zult (bijvoorbeeld) het volgende horen: "The pig does!"

#### DUO

#### Spel 3 - Versie 1 (gemakkelijk)

Het doel van dit spel is om de bij elkaar horende paren te vinden.

Voorbereiding en verloop van het spel

- Neem zowel de kaarten met de kleuren als die met de dieren erop.
- Als je met de Talking Pen wilt spelen, zet ze aan, beweeg ze boven het woord START en dan boven het icoontje Game 3 om het spel te activeren.
- Leg de kleurkaarten op tafel met de gekleurde kant naar boven en de kaarten met de dieren erop met de rug naar boven. Kies een kaart met een kleur erop en beweeg de Talking Pen erboven. Je zult dan de volgende vraag horen: "Which animal is pink?"
- Duid het juiste dier aan om een paar te vinden. Houd de Talking Pen boven de rug van een kaart en beluister de audiobeschrijving: "The pig is pink."

Als de speler denkt dat hij/zij de juiste kaart gekozen heeft, mag hij/zij ze omdraaien om te kijken welk dier eronder verscholen zit.

\* Hij/zij kan de Talking Pen ook boven een kaart houden met de afbeelding naar boven en de audiobeschrijving beluisteren: "This is a bird, it's blue". Als de speler de juiste kaart heeft gevonden, mag hij/zij het paar bij zich aan kant leggen.

5. Speel voort tot alle paren gevonden zijn.

- \* Als dit nog te moeilijk is voor het kind, leg dan alle kaarten dan op tafel met de afbeeldingen naar boven. Luister naar de vraag: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

#### Spel 3 – Versie 2 (moeilijk)

Het doel van dit spel is om het auditief geheugen te oefenen.

Voorbereiding en verloop van het spel

- Als je met de Talking Pen wilt spelen, zet ze aan, beweeg ze boven het woord START en dan boven het icoontje Game 3 om het spel te activeren.
  - Om het spel iets ingewikkelder te maken, leg alle kaarten op tafel met de rug naar boven. Aangezien er in totaal 20 kaarten en dus 10 paren zijn, raden we aan om aanvankelijk met 5 paren te spelen. Zodra het kind het spel beter onder de knie heeft, kunnen paren toegevoegd worden.
  - Houd de Talking Pen boven een kaart met een kleur erop en hoor hoe bijvoorbeeld wordtgezegd: "Pink!"
  - Houd de Talking Pen vervolgens boven een kaart met een dier erop en luister: "This pig is pink."
- Als de beschrijving overeenkomt met de kleur, mag de speler beide kaarten omdraaien. Als ze inderdaad bij elkaar horen, mag hij/zij het paar bijhouden.
- \* Hij/zij mag de Talking Pen ook boven de rug van de kaart houden tot het juiste antwoord wordt geactiveerd: "The bird is blue."

## INSTRUCCIÓN PARA XOGAR CO TALKING PEN

Este xogo non require o Talking Pen. Con todo, se se desexa utilizar o Talking Pen, os arquivos de audio están dispoñibles na seguinte dirección: **www.kidsandus.net**. Para descargar os arquivos, seguir as instrucións.

### OBXECTIVOS DE APRENDIZAXE: ANIMAIS, CORES E SONS DE ANIMAIS. Xogo 1

O obxectivo do xogo é escoitar unha pregunta e atopar o animal correspondente.

Preparación e desenvolvemento do xogo:

- Seleccionar só as cartas de animais e colocalas boca arriba sobre a mesa.
- Acender o Talking Pen e colocalo sobre a palabra START, e seguidamente sobre a icona de Game 1 para activar o xogo.
- A continuación escoitar a pregunta: "Which animal is pink?" O xogador debe situar o Talking Pen sobre a carta que teña o animal correspondente e oírase a seguinte frase: "The pig is pink."

#### Xogo 2

O obxectivo do xogo é aprender os nomes dos animais e asocialos con cada son.

Preparación e desenvolvemento do xogo:

- Seleccionar só as cartas de animais e colocalas boca arriba sobre a mesa.
- Acender o Talking Pen e colocalo sobre a palabra START, e seguidamente sobre a icona de Game 2 para activar o xogo.
- O xogador oirá unha pregunta: "Which animal goes oink?"
- Situar o Talking Pen sobre a carta correspondente e escoitar: "The pig does!"

#### DUO

#### Xogo 3 - Versión 1 (fácil)

O obxectivo do xogo é atopar parellas.

Preparación e desenvolvemento do xogo:

- Seleccionar as cartas de cores e as cartas de animais.
- Para xogar co Talking Pen, acendelo e situalo sobre a palabra START, e a continuación sobre a icona de Game 3 para activar o xogo.
- Colocar as cartas de cores boca arriba sobre a mesa e as cartas de animais boca abaixo. Seleccionar unha carta de cor, situar o Talking Pen sobre ela e escoitar a pregunta: "Which animal is pink?"
- Intentar atopar a carta de animal que forme parella con ela. Situao Talking Pen sobre o reverso dunha carta de animal para oír a descrición de audio: "The pig is pink."

Se o xogador cre que é a carta correcta, virala para ver que animal esconde.

\* O neno tamén pode situar o Talking Pen sobre unha carta de animal boca arriba para escoitar a descrición de audio: "This is a bird, it's blue".

Se o xogador elixiu correctamente a carta, situala xunto á carta da cor que corresponde e gardar a parella.

5. O xogo segue así ata que se atoparon todas as parellas.

- \* Se resulta demasiado difícil para o neno, pódese xogar ao mesmo xogo con todas as cartas boca arriba. Oírase a pregunta: "Which animal is green?" "This is a frog, it's green."

#### Xogo 3 – Versión 2 (difícil)

O obxectivo do xogo é practicar a memoria auditiva.

Preparación e desenvolvemento do xogo:

- Para xogar co Talking Pen, acendelo e situalo sobre a palabra START, e a continuación sobre a icona de Game 3 para activar o xogo.
  - Para que o xogo sexa un pouco máis complicado, pódense colocar todas as cartas boca abaixo. Como hai un total de 20 cartas e 10 parellas, pódese empezar usando soamente 5 parellas. Cando o neno se familiarice co xogo, pódense engadir máis parellas.
  - Situao Talking Pen sobre unha carta de cor e escoitar: "Pink!"
  - Seguidamente, situar o Talking Pen sobre unha carta de animal e escoitar: "This pig is pink."
- Se a descrición se corresponde coa cor, o xogador pode virar ambas as cartas. Se é unha parella correcta, pódea gardar.
- \* O neno tamén pode situar o Talking Pen sobre o reverso da carta e activarase a resposta correcta: "The bird is blue."

## POKYNY PRO HRU S TALKING PEN

Tato hra nevyžaduje Talking Pen. Jestliže si však Talking Pen přejete použít, jsou k dispozici audio soubory. Soubory najdete zde: **www.kidsandus.net**. Postupujte podle pokynů pro stažení souborů.

### VÝUKOVÉ CÍLE: ZVÍŘATA, BARVY a ZVUKY ZVÍŘAT. Hra 1

Cílem hry je poslechnout si otázku a najít odpovídající zvíře.

Příprava hry a pokyny, jak hrát:

- Hráč si vybírá pouze karty se zvířátky a vykládá je lícem nahoru na stůl.
- Zapněte Talking Pen, umístěte ho na slovo START a pak na ikonu Hra 1, abyste aktivovali hru.
- Potom si poslechněte otázku: „Which animal is pink?“ Umístěte Talking Pen na kartu s odpovídajícím zvířátkem a uslyšíte tuto větu: „The pig is pink.“

## Hra 2

Cílem této hry je naučit se zvířata spojená se zvuky.

Příprava hry a pokyny, jak hrát:

- Hráč si vybírá pouze karty se zvířátky a vykládá je lícem nahoru na stůl.
- Zapněte Talking Pen, umístěte ho na slovo START a pak na ikonu Hra 2, abyste aktivovali hru.
- Hráč si poslechne otázku: „Which animal goes oink?“
- Hráč pak umístí Talking Pen na odpovídající kartu a uslyší: „The pig does!“

#### DUO

#### Hra 3 – verze 1 (snadná)

Cílem hry je sbírat odpovídající dvojice.

Příprava hry a pokyny, jak hrát:

- Hráč si vybírá karty barev a karty zvířat.
- Chcete-li hrát hru s Talking Pen, nejprve ho zapněte, umístěte na slovo START a pak na ikonu Hra 3, abyste aktivovali hru.
- Vyložte karty barev lícem nahoru a karty zvířat lícem dolů na stůl. První hráč si vybere kartu s barvou, a když na ni přiloží Talking Pen, uslyší otázku: „Which animal is pink?“
- Hráč se musí pokusit najít kartu s odpovídajícím zvířetem. Přiložte Talking Pen na zadní stranu karty zvířete a poslechněte si audio popis. „The pig is pink.“

Pokud si hráč myslí, že je to správná karta, musí ji obrátit a odhalit zvíře.

\* Dítě může umístit Talking Pen také na přední stranu karty se zvířetem a poslechnout si audio popis. „This is a bird, it’s blue.“

Je-li karta zvolena správně, položte ji vedle odpovídající barvy a nechte si pár náležitějí k sobě.

5. Hra tímto způsobem pokračuje, dokud nejsou nalezeny všechny k sobě náležitější dvojice.

\*Je-li toto pro dítě příliš náročné, může se stejná hra hrát s oběma sadami karet otočenými lícem nahoru. Uslyší otázku „Which animal is green?“. „This is a frog, it’s green.“

#### Hra 3 - verze 2 (obtížná)

Cílem této hry je procvičovat si sluchovou paměť.

Příprava hry a pokyny, jak hrát:

- Chcete-li hrát hru s Talking Pen, nejprve ho zapněte, umístěte na slovo START a pak na ikonu Hra 3, abyste aktivovali hru.
- Chcete-li poněkud zvýšit náročnost hry, umístěte všechny karty lícem dolů. Protože je celkem 20 karet a 10 párů, můžete se rozhodnout začít jen s použitím 5 párů. Až se dítě s hrou více seznámí, přidejte nové dvojice.
- Hráč umístí Talking Pen na jednu z karet barev a uslyší: „Pink!“
- Hráč pak umístí Talking Pen na jednu z karet zvířat a uslyší: „This pig is pink.“

Jestliže se popis shoduje s barvou, mohou se obě karty obrátit. Pokud je to správně, hráč si ponechá dvojici.

\* Dítě může také přiložit Talking Pen na kartu zvířete STRANA B, aby se aktivovala správná odpověď. „The bird is blue.“

Jestliže se popis shoduje s barvou, mohou se obě karty obrátit. Pokud je to správně, hráč si ponechá dvojici.

# Play and learn English!

# Ages 2-4

