

INSTRUCTIONS TO PLAY WITH THE TALKING PEN

EN

Learning objectives: NUMBERS AND VARIOUS ITEMS

NUMBERS: 1-10

ITEMS: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.

INSTRUCTIONS

The book has two parts; one where the child explores by placing the Talking Pen on the different items and listening to a description, and the other part where the child plays with the book by placing the Talking Pen on the question mark.

1. HOW TO EXPLORE

Take the book on the side where the cat’s nose has the word **LISTEN** written above. The book will be activated by placing the Talking Pen on the **START** icon on the front of the book and then by placing the Talking Pen on the animal’s nose (**LISTEN**). The objective of this side of the book is to listen to the description of each item.

The child places the Talking Pen on each object and will hear a description, for instance: “1, 2, 3 - there are 3 socks”.

The child can also place the Talking Pen on the tab at the top or the bottom of each page, after doing so, they will hear the number.

If the child places the Talking Pen on the small animal on each page a sound effect will be heard.

2. HOW TO PLAY

Once the child has finished exploring by listening to the different items, they can now go to the back cover, where the cat’s nose has the word **PLAY** written above, and start playing a game. The game will be activated by placing the Talking Pen on the **[?]** icon on the back of the book and then by placing the Talking Pen on the animal’s nose (**PLAY**).

The child can open the book at any page and by placing the Talking Pen on the question mark icon they will hear 3 questions about the items on that page. “Can you see 3 socks?” for instance.

If the child places the Talking Pen on the correct item, they will hear a round of applause followed by an answer such as, “I can see 3 socks”.

If the child places the Talking Pen on the wrong item, they will hear “Ohh!”

To activate the next question the child should place the Talking Pen on the question mark. This can be done as many times as the child wishes or they can move on to a different page. The questions go off randomly, which means that the same question may go off twice in a row.

INSTRUCCIONS PER JUGAR AMB EL TALKING PEN

CA

Objectius d’aprenentatge: NOMBRES I OBJECTES DIVERSOS

NOMBRES: 1-10

OBJECTES: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.

INSTRUCCIONS

El llibre té dues parts: una part en què en el nen explora i escolta una descripció, situant el Talking Pen sobre els diferents objectes, i una altra part en què el nen juga amb el llibre, situant el Talking Pen sobre l’interrogant.

1. PER EXPLORAR

Agafeu el llibre per la banda en què hi ha la paraula **LISTEN**. El llibre s’activarà situant el Talking Pen a sobre de la icona **START** de la portada, primer, i a sobre de l’animal (**LISTEN**), després.

L’objectiu d’aquesta banda del llibre és escoltar la descripció de cada element. El nen situa el Talking Pen a sobre de cada objecte i en sent una descripció. Per exemple: “1, 2, 3 – there are 3 socks”.

El nen també pot situar el Talking Pen a la pestanya de la part superior o inferior de cada pàgina per escoltar el nombre.

Si el nen situa el Talking Pen a sobre del porquet que hi ha a cada pàgina, sentirà un efecte sonor.

2. PER JUGAR

Un cop el nen ha acabat d’explorar i ha escoltat els diferents elements, ja pot anar a la contraportada, on trobarà la paraula **PLAY**, i començar a jugar. El llibre s’activarà situant el Talking Pen a sobre de la icona **[?]** de la contraportada, primer, i a sobre de l’animal (**PLAY**), després.

El nen pot obrir el llibre per qualsevol pàgina i, si situa el Talking Pen a sobre de l’interrogant, sentirà tres preguntes sobre els elements de la pàgina: “Can you see 3 socks?”, per exemple.

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: “I can see 3 socks”.

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. Es pot fer tantes vegades com es vulgui o es pot passar a una altra pàgina. Les preguntes es van alternant aleatòriament; per tant, pot ser que se senti la mateixa pregunta dues vegades seguides.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR CON EL TALKING PEN

ES/MX

Objetivos de aprendizaje: NÚMEROS Y OBJETOS VARIOS

NÚMEROS: 1-10

OBJETOS: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.

INSTRUCCIONES

El libro tiene dos partes: una parte en la que el niño explora y escucha una descripción, situando el Talking Pen sobre los diferentes objetos, y una parte en la que el niño juega con el libro, situando el Talking Pen sobre el interrogante.

1. PARA EXPLORAR

Tomar el libro por el lado donde se encuentra la palabra **LISTEN**. El libro se activará situando el Talking Pen sobre el icono **START** de la portada, primero, y situando el Talking Pen sobre el animal (**LISTEN**), después.

El objetivo de esta parte del libro es escuchar la descripción de cada elemento. El niño debe situar el Talking Pen sobre cada objeto y oír una descripción. Por ejemplo: “1, 2, 3 – there are 3 socks”.

El niño también puede situar el Talking Pen en la pestaña de la parte superior o inferior de cada página para oír el número.

Si el niño sitúa el Talking Pen sobre el cerdito que hay en cada página, oírà un efecto sonoro.

2. PARA JUGAR

Una vez que el niño haya terminado de explorar y de escuchar los diferentes elementos, ya puede ir a la contraportada, donde encontrará la palabra **PLAY**, y empezar a jugar. El libro se activará situando el Talking Pen sobre el icono **[?]** de la contraportada, primero, y situando el Talking Pen sobre el animal (**PLAY**), después.

El niño puede abrir el libro por cualquier página y, si sitúa el Talking Pen sobre el interrogante, oírà tres preguntas sobre los elementos de la página: “Can you see 3 socks?”, por ejemplo.

Si el niño sitúa el Talking Pen sobre el elemento correcto, oírà aplausos y, acto seguido, la respuesta a la pregunta. Por ejemplo: “I can see 3 socks”.

Si el niño sitúa el Talking Pen sobre un elemento que no es el correcto, oírà: “Oooh!”

Para activar la siguiente pregunta, el niño deberá situar el Talking Pen sobre el interrogante. Se puede hacer tantas veces como el niño quiera o se puede pasar a otra página. Las preguntas se van alternando aleatoriamente, por lo que es posible que aparezca la misma pregunta dos veces seguidas.



INSTRUCTIONS POUR JOUER AVEC LE TALKING PEN

FR

Objectifs d’apprentissage : NOMBRES ET OBJETS DIVERS

NOMBRES : 1-10

OBJETS : FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.

INSTRUCTIONS

Le livre est divisé en deux parties : une partie sur laquelle l’enfant parcourt le livre en plaçant le Talking Pen sur les différents objets tout en écoutant les descriptions. Une autre partie sur laquelle l’enfant joue avec le livre en plaçant le Talking Pen sur le point d’interrogation.

1. POUR PARCOURIR

Prenez le livre où est indiqué le mot **LISTEN** sur le museau du cochon. Le livre s’activera en plaçant le Talking Pen sur l’icône **START** et puis en plaçant le Talking Pen sur le museau du cochon (**LISTEN**).

Ce côté du livre a pour objectif d’écouter la description de chaque élément. L’enfant doit placer le Talking Pen sur chaque objet/animal et écouter la description qui en est faite. Par exemple : «1, 2, 3 - there are 3 socks».

L’enfant peut également placer le Talking Pen dans l’encadré de couleur se trouvant sur la languette de la partie supérieure ou inférieure de chaque page. Après l’avoir fait, vous entendrez le numéro.

Si l’enfant place le Talking Pen sur le cochon qui se trouve sur chaque page, vous entendrez un effet sonore.

2. POUR JOUER

Une fois que l’enfant aura terminé de parcourir et d’écouter les différents éléments, vous pourrez passer à la dernière page où est indiqué le mot **PLAY** sur le museau du cochon. Le livre s’activera en plaçant le Talking Pen sur l’icône **[?]** de la couverture du livre puis en plaçant le Talking Pen sur le museau du cochon (**PLAY**).

L’enfant peut ouvrir le livre à n’importe quelle page et, en plaçant le Talking Pen sur le point d’interrogation, 3 questions lui seront posées sur les éléments de cette même page : par exemple « Can you see 3 socks? ».

Si l’enfant place le Talking Pen sur le bon élément, vous entendrez des applaudissements suivis de la description de l’élément : « I can see 3 socks ». Si l’enfant place le Talking Pen sur un mauvais élément, vous entendrez : « Oooh! »

Pour activer la question suivante, l’enfant doit placer le Talking Pen sur le point d’interrogation. Cette action peut être réalisée autant de fois que l’enfant le souhaite ou bien passer à la question suivante. Les questions étant posées de manière aléatoire, il est donc possible que vous entendiez la même question deux fois de suite.

| | |
|--|-----------|
| ISTRUZIONI PER GIOCARE CON LA TALKING PEN | IT |
| | |
| <p>Obiettivi di apprendimento: NUMERI E VARI OGGETTI</p> <p>NUMERI: 1-10</p> <p>OGGETTI: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| ISTRUZIONI | |
| Il libro ha due parti: una in cui il bambino esplora posizionando la Talking Pen sui diversi elementi e ascoltando una descrizione, e l'altra parte in cui il bambino gioca con il libro posizionando la Talking Pen sul punto interrogativo. | |
| 1. COME ESPLORARE | |
| Prendere il libro sul lato dove il muso del gatto presenta la parola LISTEN scritta sopra. Il libro verrà attivato posizionando la Talking Pen sull'icona START sulla copertina del libro e quindi ponendo la Talking Pen sul muso dell'animale (LISTEN). L'obiettivo di questa parte del libro è quello di ascoltare la descrizione di ogni oggetto. Il bambino posiziona la Talking Pen su ogni oggetto e ascolterà una descrizione, per esempio; "1, 2, 3 – there are 3 socks". Il bambino può anche posizionare la Talking Pen sul tab in cima o in fondo a ogni pagina, dopo averlo fatto, ascolterà il numero. Se il bambino posiziona la Talking Pen sul piccolo animale di ogni pagina verrà emesso un suono. | |
| 2.COME GIOCARE | |
| Una volta che il bambino ha finito di esplorare ascoltando i vari elementi, può andare sul retro del libro, dove sul muso del gatto è scritta la parola PLAY , e iniziare a giocare a un gioco. Il gioco verrà attivato posizionando la penna parlante sull'icona [?] sul retro del libro e dopo posizionandola sul muso dell'animale (PLAY). Il bambino può aprire il libro a qualsiasi pagina e posizionando la Talking Pen sull'icona del punto di domanda ascolterà 3 domande riguardo gli oggetti della pagina "Can you see 3 socks?" per esempio. Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'oggetto corretto, sentirà un applauso seguito da una risposta del tipo: "I can see 3 socks". Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'oggetto sbagliato, ascolterà "Ohh!" Per attivare la domanda successiva il bambino dovrebbe posizionare la Talking Pen sul punto interrogativo. Questo può essere fatto tante volte quante il bambino lo desidera o può cambiare pagina. Le domande si attivano casualmente, quindi la stessa domanda può attivarsi due volte di seguito. | |

| | |
|---|-----------|
| INSTRUCTIES MET DE TALKING PEN | NL |
| | |
| <p>Leerdoelen: CIJFERS, EN ANDERE OBJECTEN</p> <p>CIJFERS: 1-10</p> <p>OBJECTEN: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| INSTRUCTIES | |
| Het boek bestaat uit twee delen: één waarin het kind op ontdekking gaat door de pen boven de verschillende objecten te houden en naar de beschrijvingen te luisteren, en één waarin het kind de pen boven het vraagteken moet houden en de vragen moet beantwoorden | |
| 1. OP ONTDEKKING GAAN | |
| Ga naar de zijde van het boek waar het woord LISTEN boven de neus van de kat geschreven staat. Activeer het boek door de Talking Pen boven het icoontje START te houden op de omslag van het boek en dan boven de neus van het dier (LISTEN). Dit gedeelte heeft als doel om de objectbeschrijvingen te beluisteren. Wanneer het kind de Talking Pen boven het object houdt, hoort hij/zij een beschrijving, bijvoorbeeld: "1, 2, 3 - there are 3 socks". Het kind kan ook de pen boven het tabblad boven-of onderaan de pagina houden, waarop hij/zij het nummer zal horen. Als het kind de Talking Pen boven het diertje –één op elke pagina- houdt, hoort hij/zij een geluid. | |
| 2. SPELEN | |
| Zodra het kind de objectbeschrijvingen heeft beluisterd, moet hij/zij naar de achterflap van het boek gaan, waar het woord PLAY boven de neus van de kat staat. Het spel wordt geactiveerd door de Talking Pen boven het icoontje [?] te houden op de achterflap van het boek en dan boven de neus van het dier (PLAY). Het kind kan het boek openslaan op eender welke pagina en drie vragen beluisteren over de objecten op die pagina. Bijvoorbeeld: "Can you see 3 socks?" Als het kind de Talking Pen boven het juiste object houdt, hoort hij/zij een applaus gevolgd door een antwoord als: "I can see 3 socks". Als het kind de Talking Pen boven het foute object houdt, hoort hij/zij "Ohh!". Om de volgende vraag te activeren, moet het kind de Talking Pen boven het vraagteken houden. Hij/zij kan dit doen zoveel hij/zij wilt of verdergaan naar een andere pagina. De vragen worden lukraak gesteld en dus is het mogelijk dat dezelfde vraag twee keer na elkaar voorkomt. | |

| | |
|---|------------|
| TALKING PEN ARKATZAREKIN JOLAS EGITEKO ARGIBIDEAK | BAQ |
| | |
| <p>Ikaskuntzaren helburuak: ZENBAKI ETA OBJEKTU DESBERDINAK</p> <p>ZENBAKIAK: 1-10</p> <p>OBJEKTUAK: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| JARRAIBIDEAK | |
| Liburuak bi zati ditu: zati batean haurrak ikertu eta deskribapen bat entzungo du Talking Pen arkatza objektuen gainean kokatuz. Beste zatian haurrak liburuarekin jolastuko du Talking Pen arkatza galdera ikurraren gainean kokatuz. | |
| 1. IKERTZEKO | |
| Hartu liburua LISTEN hitza dagoen aldetik. Talking Pen arkatza aurrealdeko START ikonoaren gainean kokatzean aktibatuko da liburua, eta ondoren, Talking Pen arkatza animaliairen gainean (LISTEN) kokatzean. Liburuaren alde honen helburua elementu bakoitzaren deskribapena entzutea da. Haurrak Talking Pen arkatza objektu bakoitzaren gainean kokatu beharko du eta deskribapen bat entzungo du. Adibidez: "1, 2, 3 – there are 3 socks". Haurrak Talking Pen arkatza orri bakoitzaren goiko aldeko edo beheko aldeko erlaitzaren gainean ere koka dezake, zenbakia entzuteko. Haurrak Talking Pen arkatza orri bakoitzean dagoen animalia txikiaren gainean kokatzen badu, soinu-efektu bat entzungo du. | |
| 2. JOLASTEKO | |
| Haurrak jolasean agertzen diren elementuak entzuten eta ikertzen amaitzen duenean, kontrazalera jo dezake. Bertan PLAY hitza aurkituko du, eta horri sakatuta jolasean has daiteke. Talking Pen arkatza kontrazaleko [?] ikonoaren gainean kokatuz aktibatuko da liburua, eta ondoren, Talking Pen arkatza animaliairen gainean (PLAY) kokatzean. Haurrak liburua edozein orritan ireki dezake eta Talking Pen arkatza galdera ikurraren gainean kokatzen badu, orriko elementuei buruzko hiru galdera entzungo ditu: "Can you see 3 socks?" adibidez. Haurrak Talking Pen arkatza elementu zuzenaren gainean kokatzen badu, txaloak entzungo ditu, eta jarraian, galderaren erantzuna. Adibidez: "I can see 3 socks". Haurrak Talking Pen arkatza elementu okerraren gainean kokatzen badu "Oooh!" entzungo du. Hurrengo galdera aktibatzeko, galdera ikurraren gainean kokatu beharko du haurrak Talking Pen arkatza. Haurrak nahi duen adina aldiz egin dezake, bestela beste orri batera ere pasatu daiteke. Galderak ausaz txandakatzen dira, eta, beraz gerta daiteke galdera bera bi aldiz jarraian agertzea. | |

| | |
|--|-----------|
| INSTRUÇÕES PARA JOGAR COM A TALKING PEN | PT |
| | |
| <p>Objetivos de aprendizagem: NÚMEROS E ELEMENTOS DIVERSOS</p> <p>NÚMEROS: 1-10</p> <p>ELEMENTOS: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| INSTRUÇÕES | |
| O livro tem duas partes: uma onde a criança explora colocando a Talking Pen sobre os diferentes itens e escutando uma descrição e a outra onde a criança joga com o livro colocando a Talking Pen sobre o ponto de exclamação. | |
| 1. COMO EXPLORAR | |
| Pegue no livro pelo lado onde o nariz do gato tem a palavra LISTEN escrita por cima. O livro será ativado ao colocar a Talking Pen sobre o ícone START na parte da frente do livro e colocando, em seguida, a Talking Pen sobre o nariz do animal (LISTEN). O objetivo deste lado do livro é escutar a descrição de cada elemento. A criança coloca a Talking Pen sobre cada objeto e escuta uma descrição, por exemplo; "1, 2, 3 - there are 3 socks". A criança também pode colocar a Talking Pen sobre a aba na parte superior ou inferior de cada página, escutando de seguida o número. Se a criança colocar a Talking Pen sobre o pequeno animal em cada página, escuta-se um efeito sonoro. | |
| 2. COMO JOGAR | |
| Quando a criança tiver terminado de explorar, escutando os diferentes itens, pode agora passar para a capa traseira, onde o nariz do gato tem a palavra PLAY escrita por cima, e começar a jogar um jogo. O jogo será ativado ao colocar a Talking Pen sobre o ícone [?] na parte traseira do livro e colocando, em seguida, a Talking Pen sobre o nariz do animal (PLAY). A criança pode abrir o livro em qualquer página e ao colocar a Talking Pen sobre o ponto de interrogação irá escutar 3 perguntas sobre os itens dessa página. "Can you see 3 socks?", por exemplo. Se a criança colocar a Talking Pen sobre o elemento correto, escutará uma salva de palmas seguida de uma resposta como "I can see 3 socks". Se a criança colocar a Talking Pen sobre o elemento errado, escutará um "Ooh!" Para ativar a pergunta seguinte a criança deve colocar a Talking Pen sobre o ponto de interrogação. Isto pode ser feito as vezes que a criança quiser ou pode passar para outra página. As perguntas são feitas de forma aleatória o que significa que a mesma pergunta pode sair duas vezes seguidas. | |

| | |
|--|-----------|
| NÁVOD KE HŘE S TALKING PEN | CZ |
| | |
| <p>Výukové cíle: ČÍSLA A RŮZNÉ PŘEDMĚTY</p> <p>ČÍSLA: 1- 10</p> <p>PŘEDMĚTY A ZVÍŘATA: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| NÁVOD | |
| Kniha se skládá ze dvou částí: v první části děti poznávají předměty tím, že na obrázek přiloží Talking Pen a poslouchají popis. Ve druhé části si potom děti s knihou hrají tak, že pero pokládají na otazník na příslušné stránce. | |
| 1. JAK SE S KNIHOU SEZNÁMIT | |
| Natočte knihu tak, abyste před sebou měli obrázek kočky a na jejím nose nápis LISTEN . Kniha bude zaktivována, jakmile Talking Pen přiložíte na ikonu START na obálce knihy a poté, co pero přiložíte na nos kočky (LISTEN). Cílem této části knihy je poslech názvů jednotlivých zvířat a předmětů. Dítě přiloží Talking Pen na každý obrázek a poté uslyší popis předmětu, například: "1, 2, 3 - there are 3 socks". Dítě může Talking Pen přiložit také na každou stranu (v její horní nebo dolní části) a poté uslyší číslo. Pokud se dítě s Talking Pen dotkne malého zvířete, které je na každé straně, zazní zvukový efekt. | |
| 2. JAK SI S KNIHOU HRÁT | |
| Jakmile dítě dokončí objevování jednotlivých předmětů v knize poslechem, může přejít na obálku zadní strany knihy, kde je na nosu kočky nápis PLAY a začít hrát hru. Hra se aktivuje poté, co Talking Pen přiložíte na ikonu [?] na zadní obálce knihy a poté přiložením Talking Pen na ikonu PLAY na nosu kočky. Dítě může knihu otevřít na libovolné straně. Přiložením Talking Pen na ikonu otazníku dítě uslyší tři otázky vztahující se k předmětům na stránce. Například: "Can you see 3 socks?" Pokud dítě přiloží Talking Pen na správný předmět, uslyší potlesk spolu s odpovědí. Například: "I can see 3 socks". Pokud dítě přiloží Talking Pen na špatný předmět, uslyší "Ohh!". Pro aktivaci následující otázky je potřeba dotknout se ikony otazníku. Na setu otázek dané stránky může dítě pracovat libovolně dlouho, dokud se nerozhodne přejít na další stranu. Otázky jsou pokládány v náhodném pořadí, což znamená, že stejná otázka může zazní dvakrát za sebou. | |

| | |
|--|------------|
| INSTRUCIÓNS PARA XOGAR CO TALKING PEN | GAL |
| | |
| <p>Obxectivos de aprendizaxe: NÚMEROS E OBXECTOS VARIOS</p> <p>NÚMEROS: 1-10</p> <p>OBXECTOS: FOX, BEE, FLOWER, HOUSES, TREES, CLOUDS, SOCKS, JUMPERS, SHOES, CUPS, PLATES, SPOONS, TEDDIES, DOLLS, CARS, CRAYONS, PENCILS, PAINTBRUSHES, BISCUITS, SWEETS, LOLLIPOPS, LADYBIRDS, SPIDERS, BUTTERFLIES, BUILDING BLOCKS, BALLS, SHAKERS, FINGERS, TOES, STARS.</p> | |
| INSTRUCIÓNS | |
| O libro ten dúas partes: unha parte na que o cativo explora e escoita unha descrición ao situar o Talking Pen sobre os diferentes obxectos e noutra na que o neno xoga co libro ao colocar o Talking Pen sobre un interrogante. | |
| 1. PARA EXPLORAR | |
| Coller o libro polo lado no que aparece a palabra LISTEN . O libro actívase, primeiramente, ao situar o Talking Pen sobre a icona START da portada, e logo, ao colocar o Talking Pen sobre o animal (LISTEN). O obxectivo desta parte do libro é escoitar a descrición de cada elemento. O cativo debe situar o Talking Pen sobre cada obxecto e oír a unha descrición. Por exemplo: "1, 2, 3 – there are 3 socks". O neno tamén pode situar o Talking Pen na pestana da parte superior ou inferior de cada unha das páxinas para escoitar o número. Se o cativo sitúa o Talking Pen sobre o pequeno animal que hai en cada páxina, escoitará o efecto sonoro. | |
| 2. PARA XOGAR | |
| Tras rematar de explorar e escoitar os diferentes elementos, o cativo pode xogar coa contraportada, onde atopará a palabra PLAY . O libro actívase, primeiramente, ao situar o Talking Pen sobre a icona [?] da contraportada, e logo, ao colocar o Talking Pen sobre o animal (PLAY). O cativo pode abrir o libro por calquera páxina e, cando sitúe o Talking Pen sobre o interrogante, oírá tres preguntas sobre os elementos da páxina: "Can you see 3 socks?", por exemplo. Se o neno sitúa o Talking Pen sobre o elemento correcto, oírá aplausos e, seguidamente, a resposta á pregunta. Por exemplo: "I can see 3 socks". Se o cativo sitúa o Talking Pen sobre un elemento que non é correcto, oírá "Oooh!". Para activar a seguinte pregunta, o neno ten que colocar o Talking Pen sobre o interrogante. Pode facelo tantas veces como o desexe ou simplemente pasar a outra páxina. As preguntas son aleatorias polo que é posíbel que apareza a mesma pregunta dúas veces seguidas. | |