

INSTRUCTIONS TO PLAY WITH THE TALKING PEN

EN

Learning objectives: COLOURS, ANIMALS AND VARIOUS ITEMS.

COLOURS: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN.

ANIMALS: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO.

ITEMS: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.

INSTRUCTIONS

The book has two parts; one where the child explores by placing the pen on the different items and listening to a description, and the other part where the child plays with the book by placing the 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 cat’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/animal and will hear a description, for instance; “This is a black and white penguin”. The child can also place the talking pen on the colour square, found on the tab at the top or the bottom of each page, after doing so, they will hear the colour. In the case of the first page there are two sound spots, found on the tab at the top of the page, one for “Black” and one for “White” although the rest of the pages only have one colour, for instance; “Grey”. If the child places the talking pen on the small cat 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 **START** icon on the back of the book and then by placing the talking pen on the cat’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. “Where is the penguin?” for instance. If the child places the talking pen on the correct item, they will hear a round of applause followed by a description of the item, “The penguin is black and white”. If the child places the talking pen on the wrong item, they will hear “Ooh!” 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: COLORS, ANIMALS I OBJECTES DIVERSOS.

COLORS: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN.

ANIMALS: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO.

OBJECTES: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.

INSTRUCCIONS

El llibre té dues parts: una part en què 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** a sobre del morro del gat. El llibre s’activarà situant el Talking Pen a sobre de la icona **START** de la portada, primer, i a sobre del morro del gat (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/ animal i sent una descripció. Per exemple: “This is a black and white penguin”. El nen també pot situar el Talking Pen al quadrat de color que hi ha a la pestanya de la part superior o inferior de cada pàgina. Després de fer-ho, sentirà el color. En el cas de la primera pàgina, hi ha dos punts sonors a la pestanya de la part superior de la pàgina: l’un correspon al color negre (“Black”) i l’altre al color blanc (“White”). A les altres pàgines, en canvi, només hi ha un color; per exemple, el gris (“Grey”). Si el nen situa el Talking Pen a sobre del gatet 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, en què hi ha la paraula **PLAY** al morro del gat, i pot començar a jugar. El llibre s’activarà situant el Talking Pen a sobre de la icona **START** de la contraportada, primer, i a sobre del morro del gat (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: “Where is the penguin?”, per exemple. Si el nen situa el Talking Pen a sobre de l’element correcte, sentirà un aplaudiment i tot seguit la descripció de l’element: “The penguin is black and white”. 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 come 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: COLORES, ANIMALES Y OBJETOS VARIOS.

COLORES: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN.

ANIMALES: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO.

OBJETOS: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.

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

Toma el libro por el lado en el que hay la palabra **LISTEN** sobre el hocico del gato. El libro se activará situando el Talking Pen sobre el icono **START** de la portada, primero, y situando el Talking Pen sobre el hocico del gato (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/ animal y oír una descripción. Por ejemplo: “This is a black and white penguin”. El niño también puede situar el Talking Pen en el cuadrado de color que hay en la pestaña de la parte superior o inferior de cada página. Después de hacerlo, oírà el color. En el caso de la primera página, hay dos puntos sonoros en la pestaña de la parte superior de la página: uno corresponde al color negro (“Black”) y el otro al color blanco (“White”). En el resto de páginas, en cambio, solo hay un color; por ejemplo, el gris (“Grey”). Si el niño sitúa el Talking Pen sobre el gato 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** en el hocico del gato, y puede empezar a jugar. El libro se activará situando el Talking Pen sobre el icono **START** de la contraportada, primero, y situando el Talking Pen sobre el hocico del gato (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: “Where is the penguin?”, por ejemplo. Si el niño sitúa el Talking Pen sobre el elemento correcto, oírà un aplauso y, acto seguido, la descripción del elemento: “The penguin is black and white”. 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 se oiga la misma pregunta dos veces seguidas.**

PLAY & LEARN WITH

AGES: 9–24 MONTHS

INSTRUCTIONS WITH TALKING PEN

AUDIO FILES ARE AVAILABLE HERE:

WWW.KIDSANDUS.NET

INSTRUCTIONS POUR JOUER AVEC LE TALKING PEN

FR

Objectifs d’apprentissage : COULEURS, ANIMAUX ET OBJETS DIVERS.

COULEURS : BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN.

ANIMAUX : PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO.

OBJETS : CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.

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 chat. Le livre s’activera en plaçant le Talking Pen sur l’icône START et puis en plaçant le Talking Pen sur le museau du chat (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 : « This is a black and white penguin ». 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 la couleur. À la première page vous trouverez deux points sonores sur la languette de la partie supérieure de la page : un correspondant à la couleur noire (« Black ») et l’autre à la couleur blanche (« White »). Sur le reste des pages il n’y a qu’une seule couleur, par exemple le gris (« Grey »). Si l’enfant place le Talking Pen sur le chat 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 chat. Le livre s’activera en plaçant le Talking Pen sur l’icône START de la couverture du livre, puis en plaçant le Talking Pen sur le museau du chat (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 cette même page : par exemple « Where is the penguin? ». Si l’enfant place le Talking Pen sur le bon élément, vous entendrez des applaudissements suivis de la description de l’élément : « The penguin is black and white ». 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	INSTRUÇÕES PARA JOGAR COM A TALKING PEN	PT
			
Obiettivi di apprendimento: COLORI, ANIMALI E OGGETTI VARI. COLORI: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. ANIMALI: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. OGGETTI: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.			
ISTRUZIONI			
Il libro è composto da due parti: una parte che permette al bambino di sperimentare posizionando la Talking Pen sui diversi oggetti e ascoltandone la descrizione; e un'altra parte in cui il bambino gioca con il libro posizionando la Talking Pen sul punto interrogativo.			

1. PER SPERIMENTARE

Prendete il libro dalla parte in cui è presente la parola **LISTEN** sul muso del gatto. Il libro si attiverà non appena si sarà posizionata la Talking Pen sull'icona **START** della copertina del libro, puntando poi la Talking Pen sul muso del gatto (LISTEN).

Lo scopo di questa parte del libro è permettere l’ascolto della descrizione di ogni elemento. Il bambino dovrà posizionare la Talking Pen su ogni oggetto/animale per ascoltare la descrizione corrispondente. Per esempio: “This is a black and white penguin”.

Il bambino potrà posizionare la Talking Pen anche sul quadrato colorato presente sul risvolto della parte superiore o inferiore di ogni pagina. Così facendo potrà ascoltare il nome del colore corrispondente. Nel caso della prima pagina, vi sono due punti sonori sul risvolto della parte superiore della pagina: uno corrisponde al colore nero (“Black”) e l’altro al colore bianco (“White”). Nella parte restante della pagina, invece, vi è un solo colore, per esempio il grigio (“Grey”). Se il bambino posiziona la Talking Pen sul gatto, presente in ogni pagina, potrà sentire un suono.

2. PER GIOCARE

Quando il bambino avrà finito di sperimentare e ascoltare le descrizioni, potrà andare sul retro del libro in cui è presente la parola **PLAY** sul muso del gatto, per iniziare a giocare. Il libro si attiverà posizionando la Talking Pen sull'icona **START** sulla copertina del libro e puntando poi la Talking Pen sul muso del gatto (PLAY).

Il bambino potrà aprire il libro a qualunque pagina e, posizionando la Talking Pen sul punto interrogativo, potrà ascoltare 3 domande riguardanti gli elementi della pagina: “Where is the penguin?”, ad esempio.

Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'elemento giusto, sentirà un applauso e subito dopo la descrizione dell'elemento: “The penguin is black and white”. Se il bambino posiziona la Talking Pen sull'elemento sbagliato, sentirà: “Oooh

Per attivare la domanda successiva, il bambino dovrà posizionare la Talking Pen sul punto interrogativo.
Potrà farlo tutte le volte che vorrà o passare a un'altra pagina. Le domande si alternano in modo casuale, per cui è possibile ascoltare la stessa domanda per due volte di seguito.

SPELINSTRUCTIES MET DE TALKING PEN	NL	POKYNY PRO HRU S TALKING PEN	CZ
			
Leerdoelen: KLEUREN, DIEREN EN VERSCHIEDENE OBJECTEN. KLEUREN: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. DIEREN: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. OBJECTEN: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.			

INSTRUCTIES

Het boek bestaat uit twee delen: een deel waarin het kind op ontdekking gaat door de Talking Pen boven de verschillende objecten te houden en de beschrijvingen te beluisteren en een tweede deel waarin het kind de Talking Pen boven de vraagtekens houdt en zo met het boek speelt.

1. OP ONTDEKKING

Ga naar de pagina van het boek waar het woord **LISTEN** op de snuit van de kat geschreven staat. Het boek wordt geactiveerd door de Talking Pen eerst boven het icoontje **START** op de cover van het boek te houden en daarna op de snuit van de kat (LISTEN).

Het doel van dit deel is om de beschrijvingen van de elementen te beluisteren. Om dit te doen, moet het kind de Talking Pen boven de verschillende objecten/dieren houden. De Talking Pen zal dan bijvoorbeeld zeggen: “This is a black and white penguin”.

Het kind kan de Talking Pen ook houden boven het gekleurde vierkant dat zich bevindt boven-en onderaan elke pagina en zo ontdekken om welke kleur het gaat. Op de eerste pagina bevinden zich uitzonderlijk twee audiopunten bovenaan: één zwart (“Black”) en één wit (“White”). Op alle andere pagina’s bevindt zich telkens maar één kleur, bijvoorbeeld grijs (“Grey”). Op elke pagina staat er een kat die een geluidseffect zal produceren als de Talking Pen erboven gehouden wordt.

2. AL SPELENDE...

Zodra het kind alle elementen heeft ontdekt en beluisterd, is hij/zij klaar om te spelen. Ga naar de achterflap, waar het woord **PLAY** op de snuit van de kat geschreven staat. Activeer het boek door de Talking Pen eerst op het icoontje **START** op de achterflap te houden en dan op de snuit van de kat (PLAY).

Het kind mag dan naar eender welke pagina in het boek gaan en de Talking Pen boven het vraagteken houden. Hierop zullen hem/haar tot drie vragen over de elementen op de pagina gesteld worden, bijvoorbeeld: “Where is the penguin?”.

Als het kind de Talking Pen boven het juiste element houdt, zal hij/zij een applaus horen en daarna de beschrijving van het element: “The penguin is black and white”

Als het kind de Talking Pen boven het foute element houdt, zal hij/zij “Oooh!” horen.

Om de volgende vraag te activeren, houd de Talking Pen boven het vraagteken. Het kind kan dit zoveel keer doen als hij/zij wil of naar een andere pagina gaan.
De vragen worden lukraak afgewisseld, waardoor mogelijk twee keer na elkaar dezelfde vraag wordt gesteld.

TALKING PEN ARKATZAREKIN JOLAS EGITEKO ARGIBIDEAK	BAQ	INSTRUCIÓNS PARA XOGAR CO TALKING PEN	GAL
			
Ikaskuntzaren helburuak: KOLOREAK, ANIMALIAK ETA OBJEKTU DESBERDINAK. KOLOREAK: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. ANIMALIAK: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. OBJEKTUAK: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.			

JARRAIBIDEAK

Liburuak bi zati ditu: zati batean haurrak ikertu egingo du Talking Pen arkatza objektu desberdinen gainean kokatuz eta deskribapena entzunez. Beste zatian haurrak liburuarekin jolas egingo du Talking Pen arkatza galdera-markaren gainean kokatuz.

1. IKERTZEKO

Hartu liburua **LISTEN** hitza agertzen den tokian, katuaren muturrean gainean. Liburua aktibatu egingo da Talking Pen arkatza liburuaren azaleko **START** zeinuaren gainean kokatzean, eta ondoren, arkatza katuaren muturrean kokatzean (LISTEN).

Liburuaren zati honen helburua elementu bakoitzaren deskribapena entzutea da. Haurrak Talking Pen arkatza objektu/animalia bakoitzaren gainean kokatu beharko du deskribapena entzuteko. Adibidez: “This is a black and white penguin”.

Haurrak orri bakoitzaren goiko edo beheko aldean dagoen kolorezko laukiaren gainean ere koka dezake Talking Pen arkatza. Hori egin ondoren, kolorea entzungo du. Lehenengo orriaren kasuan, entzuteko bi puntu daude orrriaren goiko aldeko erlaitzean, bata beltzari (“Black”)dagokio eta bestea zuriori (“White”). Gainerako orrietan, berriz, kolore bakarra dago; adibidez, grisa (“Grey”). Haurrak Talking Pen arkatza orri bakoitzean dagoen katuren gainean kokatzen badu, soinu efektu bat entzungo du.

2. JOLASTEKO

Behin haurrak elementu desberdinak ikertu eta entzun dituenean, kontrazalera jo dezake. Han, **PLAY** hitza aurkituko du katuaren muturrean, eta hari sakatuta jolasean has daiteke. Liburua aktibatu egingo da arkatza liburuaren azaleko **START** ikurraren gainean kokatzean, eta ondoren, arkatza katuaren muturrean kokatzean (PLAY).

Haurrak edozein orritan ireki dezake liburua. Talking Pen arkatza galdera-markaren gainean kokatzen badu, orrian dauden elementuei buruzko 3 galdera entzungo ditu:“Where is the penguin?”, adibidez.

Haurrak Talking Pen arkatza elementu zuzenaren gainean kokatzen badu txaloak eta ondoren elementuaren deskribapena entzungo du:“The penguin is black and white”

Haurrak zuzena ez den elementuaren gainean kokatzen badu Talking Pen arkatza, “Ohhh!” entzungo du.

Hurrengo galdera aktibatzeko, haurrak Talking Pen arkatza galdera-markaren gainean kokatu beharko du. Nahi duen bestetan egin ahal izango du hori, edo bestela, hurrengo orrira jo ahal izango du.
Galderak ausaz txandakatzen dira, eta, beraz, gerta daiteke galdera bera bi aldiz jarraian entzutea.

INSTRUÇÕES PARA JOGAR COM A TALKING PEN	PT
	
Objetivos de aprendizagem: CORES, ANIMAIS E OBJETOS DIVERSOS. CORES: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. ANIMAIS: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. OBJETOS: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.	
INSTRUÇÕES	
O livro inclui duas partes: uma parte em que a criança faz a sua própria exploração, colocando a Talking Pen sobre os diferentes objetos e escuta uma descrição; outra parte em que a criança joga com o livro colocando a Talking Pen sobre o ponto de interrogação.	

1. PARA EXPLORAR

Abra o livro pelo lado onde está a palavra **LISTEN** sobre o focinho do gato. O livro é ativado colocando a Talking Pen sobre o ícone **START** na capa do livro e colocando, em seguida, a Talking Pen sobre o focinho do gato (LISTEN).

O objetivo deste lado do livro é escutar a descrição de cada elemento. A criança deve colocar a Talking Pen sobre cada objeto/animal e ouvirá uma descrição a seguir. Por exemplo: “This is a black and white penguin”.

A criança também pode colocar a Talking Pen no quadrado colorido que existe na aba da parte superior ou inferior de cada página. Depois de o fazer, ouvirá a cor. No caso da primeira página, existem pontos sonoros na aba da parte superior da página: um corresponde à cor preta (“Black”) e o outro à cor branca (“White”). Por outro lado, nas restantes páginas apenas existe uma cor, por exemplo o cinzento (“Grey”).

Se a criança colocar a Talking Pen sobre o gato que existe em cada página, ouvirá um efeito sonoro.

2. PARA JOGAR

Quando a criança tiver terminado de explorar e escutar os diferentes elementos, já pode ir para a contracapa, onde se encontra a palavra **PLAY** no focinho do gato, e começar a jogar. O livro é ativado colocando a Talking Pen sobre o ícone **START** na contracapa do livro e colocando, em seguida, a Talking Pen sobre o focinho do gato (PLAY).

A criança pode abrir o livro em qualquer página e, se colocar a Talking Pen sobre o ponto de interrogação, ouvirá 3 perguntas sobre os elementos da página: “Where is the penguin?”, por exemplo.

Se a criança colocar a Talking Pen sobre o elemento correto, ouvirá um aplauso e, de imediato, a descrição do elemento: “The penguin is black and white”. Se a criança colocar a Talking Pen sobre um elemento que não é o correto, ouvirá: “Oooh!”

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 alternam aleatoriamente, por isso, é possível ouvir a mesma pergunta duas vezes seguidas.

POKYNY PRO HRU S TALKING PEN	CZ
	
Výukové cíle: BARVY, ZVÍŘATA A RŮZNÉ PŘEDMĚTY. BARVY: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. ZVÍŘATA: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. PŘEDMĚTY: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.	

POKYNY

Knižka má dvě části – jednu, kde dítě objevuje přikládáním pera na různé předměty a posloucháním popisu, a druhou, kde si dítě hraje s knížkou přikládáním pera na otazník.

1. JAK OBJEVOVAT

Vezměte knížku na straně, kde je nad kočičím čumáčkem napsáno slovo **LISTEN**. Knižka se aktivuje přiložením Talking Pen na ikonu **START** na přední straně knížky a pak na kočičí čumáček (LISTEN).

Účelem této strany knížky je poslouchat popis každého předmětu.

Dítě umístí Talking Pen na každý předmět nebo zvíře a uslyší popis, například: „This is a black and white penguin”.

Dítě může umístit Talking Pen také na barevný čtverec umístěný nahoře nebo dole na každé stránce; když to udělá, uslyší název barvy. V případě první stránky jsou k dispozici dva zvukové body umístěné nahoře na stránce, jeden pro „Black” a jeden pro „White”, zatímco zbývající stránky mají jednu barvu, například: „Grey”.

Pokud dítě umístí Talking Pen na malou kočičku na každé stránce, ozve se zvukový efekt.

2. JAK HRÁT

Jakmile dítě dokončí zkoumání posloucháním názvů různých předmětů, může přejít na zadní stranu, kde je nad kočičím čumáčkem napsáno slovo **PLAY**, a začít hrát hru. Hra se aktivuje přiložením Talking Pen na ikonu **START** na zadní straně knížky a pak na kočičí čumáček (PLAY).

Dítě může otevřít knížku na libovolné stránce a při umístění Talking Pen na ikonu s otazníkem uslyší 3 otázky o předmětech na této stránce. Například „Where is the penguin?”.

Pokud dítě umístí Talking Pen na správnou položku, uslyší bouřlivý potlesk a po něm popis položky, „The penguin is black and white”. Jestliže dítě umístí Talking Pen na nesprávnou položku, uslyší „Ooh!”

Pro aktivaci další otázky musí dítě položit Talking Pen na otazník. Toto může být provedeno tak často, jak si dítě přeje, nebo může přejít na jinou stránku. Otázky jsou kladeny náhodně, což znamená, že se stejná otázka může vyskytnout dvakrát po sobě.

INSTRUCIÓNS PARA XOGAR CO TALKING PEN	GAL
	
Obxectivos de aprendizaxe: CORES, ANIMAIS E OBXECTOS VARIOS. CORES: BLACK, WHITE, GREY, BLUE, ORANGE, RED, GREEN, YELLOW, PURPLE, PINK AND BROWN. ANIMAIS: PENGUIN, COW, PANDA, ELEPHANT, DOLPHIN, FISH, FROG AND KANGAROO. OBXECTOS: CLOUD, BALLOON, SPADE, BALL, CARROT, BUCKET, CAR, STRAWBERRY, WATERING CAN, PEAR, GLASSES, LEMON, SUN, RUBBER DUCKY, T-SHIRT, CRAYON, BOWL, FLOWER, DRESS, BUILDING BLOCK, BOOT AND TEDDY BEAR.	

INSTRUCIÓNS

O libro ten dúas partes: Unha na que o neno explora e escoita unha descrición, situando o Talking Pen sobre os diferentes obxectos, e unha parte na que o neno xoga co libro, situando o Talking Pen sobre un interrogante.

1. PARA EXPLORAR

Coller o libro polo lado no que aparece a palabra **LISTEN** sobre o fucinho do gato. O libro actíbase, primeiramente, ao situar o Talking Pen sobre a icona **START** da portada e logo ao colocar o Talking Pen sobre o fucinho do gato (LISTEN).

O obxectivo desta parte do libro é escoitar a descrición de cada elemento. O neno debe colocar o Talking Pen sobre cada obxecto/ animal e oirá unha descrición. Por exemplo: “This is a black and white penguin”.

O neno tamén pode situar o Talking Pen na pestana da parte superior ou inferior de cada unha das páxinas. Despois de facelo, oirá a cor. No caso da primeira páxina, hai dous puntos sonoros na pestana da parte superior da páxina: un correspondente á cor negra (“Black”) e outro á cor branca (“White”). No resto das páxinas, só hai unha cor, por exemplo, o gris (“Grey”). Se o cativo sitúa o Talking Pen sobre o gato que hai en cada páxina, escoitará un 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** no fucinho do gato e comezar a xogar. O libro activarase situando o Talking pen sobre a icona **START** da contraportada, primeiramente, e despois situando o Talking Pen sobre o fucinho do gato (PLAY).

O neno pode abrir o libro por calquera páxina e, se sitúa o Talking Pen sobre o interrogante oirá tres preguntas sobre os elementos da páxina “Where is the penguin?” por exemplo.

Se o cativo sitúa o Talking Pen sobre un elemento que non é o correcto, oirá: “Ohhh!”

Para activar a seguinte pregunta, o neno deberá situar 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 posible que apareza a mesma pregunta dúas veces seguidas.