

# Listen & Read Book <sup>1</sup> Where is it?

Instruction Manual  
Manual de instrucciones  
Manual d'instruccions  
Návod k použití  
Erabilera-eskuliburua  
Mode d'emploi  
Manuale d'istruzioni  
Gebruiksaanwijzing





EN p.4-7

ES/MX p.8-11

CA p.12-15

CZ p.16-19

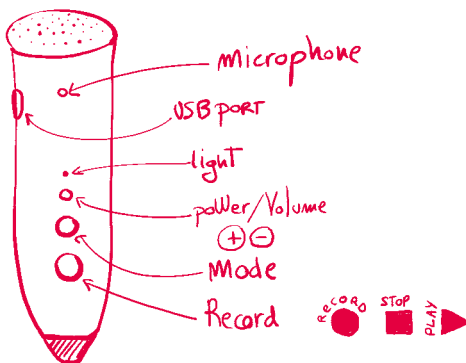
EU p.20-23

FR p.24-27

IT p.28-31

NL p.32-35





**WHAT IS 'LISTEN&READ'?** 'Listen&Read' is the continuation of the 'Listen&Touch' series, with the difference that this book also uses text.

**WHAT CAN YOU DO WITH THE BOOK?** The 'Talking Pen' technology enables LISTENING, READING, VOICE RECORDING and PLAYING.

**WHO IS THIS BOOK FOR?** 'Listen&Read' has been designed for 7 to 10 year-olds who have already had some previous exposure to English and who, therefore, have a basic command of English. For Kids&Us students, this book is suitable for children who have completed 'Pam&Paul'.

**WHAT ARE THE OBJECTIVES?** This book comprises different kinds of activities, which have the following objectives:

- Association of what is heard with the words displayed on the page
- Reading comprehension of simple sentences
- Oral comprehension
- Learning and/or consolidation of vocabulary and structures.

'Listen&Read' can be used as complementary material for any English teaching method. It provides supplementary exposure to the English language through play-based activities. It has been especially designed for use during school holidays, as the book content and use of the 'Talking Pen' provide immediate feedback while boosting user autonomous learning.

**PLEASE NOTE:** under no circumstances does 'Listen&Read' teach children to read in English.

**HOW DO I UPLOAD THE LISTEN&READ BOOK TO THE TALKING PEN?** If nothing happens after touching the arrow with the Talking Pen on page 1, this means that the Talking Pen does not have the corresponding files needed for the book. Therefore, the files should be downloaded from: <https://www.kidsandus.com/en/activities-english-children/learn-english-home/talking-pen>

Once the files have been downloaded, the Talking Pen is ready to be used. Touch the START arrow on page 1 and start to play!

**IMPORTANT!** To start using the book, turn on the Talking Pen and touch the red arrow which appears on Page 1 until you hear "Listen&Read".

**WHAT DOES THE BOOK CONTAIN?** 'Listen&Read' contains different themes that children of the target age range will find interesting. These themes also provide a common thread for working on an extensive selection of vocabulary and structures. The final double page also includes a board game.

- **SCENES:** The double page featuring each scene also has the following functions:
- **EXPLORE 1:** Touch this icon to explore different elements that appear in the scene. It highlights particular vocabulary and structures.
- **EXPLORE 2:** Touch this icon to explore different elements that appear in the scene. It highlights particular vocabulary and structures that are different from those shown in EXPLORE 1.
- **READ 1:** Touch the icon with the 'Talking Pen' and then touch the words on the left side of the scene, so that the 'Talking Pen' reads the words out loud.
- **GAME 1:** Touch the icon with the 'Talking Pen' and it will ask a question (it might be an unfinished sentence or the description of an image in the scene). To answer, touch the corresponding word on the left side of the page. It is recommended that the EXPLORE 1 and EXPLORE 2 options have been performed previously.

◇ **EXCEPTIONS – GAME 1 CITY MAP:** Touch the Game 1 icon to start the game. Place the 'Talking Pen' on each speech bubble, read its content and touch the shop where each character should go.

- **READ 2:** Touch the icon with the 'Talking Pen' and then touch the words on the right side of the scene so that the 'Talking Pen' reads the words out loud.
- **GAME 2:** Touch the icon with the 'Talking Pen' and it will ask a question (it might be an unfinished sentence or the description of an image in the scene). To answer, touch the corresponding word on the right side of the page. It is recommended that the EXPLORE 1 and EXPLORE 2 options have been performed previously.

◇ **EXCEPTIONS – GAME 2 MUSEUM:** Touch the Game 2 icon to start the game. The 'Talking Pen' will ask a question. To answer, touch the character in the scene who is wearing the correct accessory or piece of clothing.

- **TRUE OR FALSE:** Touch the icon and you will hear a sentence. You must decide if it is **TRUE**, by touching the green circle, or **FALSE**, by touching the red circle. On giving the right answer, the following sentence will be activated:

## **1. OUTER SPACE**

**ACTIVITY 1:** Touch the target icon and then touch a speech bubble. You will hear a question. Read what each person says. Next, touch the spaceship that was just described.

**ACTIVITY 2:** Touch the target icon and you will hear a description. Next, touch the alien that was just described.

**ACTIVITY 3:** Touch the target icon and touch one of the coloured circles. You will hear a question. Read the sentence and complete it with one of the words displayed inside the rocket.

**ACTIVITY 4:** Touch the target icon and touch one of the coloured circles. You will hear a sound. Read the sentence and complete it with one of the words displayed in the rocket.

## 2. CITY MAP

ACTIVITY 1: Touch the target icon and then touch one of the coloured circles. You will hear a sound. Read the question and touch the corresponding shop.

ACTIVITY 2: Touch the target icon and then touch a letter. You will hear a question. Read the address and find the corresponding number from the options provided on the next page.

ACTIVITY 3: Touch the target icon and then touch a speech bubble. You will hear a question. Find the corresponding person.

## 3. THE FANCY DRESS PARTY

ACTIVITY 1: Touch the target icon and then touch one of the coloured circles. You will hear a question. Read the description and find the correct hat.

ACTIVITY 2: Touch the target icon and you will hear a question. To answer, touch the corresponding word.

ACTIVITY 3: Touch the target icon and then touch a speech bubble. You will hear a question and you can read what each person says. Next, touch the corresponding word from the options provided.

ACTIVITY 4: Touch the target icon and you will hear a question. To answer, touch the corresponding image at the bottom of the page.

## 4. THE CRAZY JUNGLE

ACTIVITY 1: Touch the target icon and then touch one of the coloured circles. You will hear a sound. Read the words and then touch them in the correct order to form a sentence. Once the sentence has been formed correctly, the 'Talking Pen' will say the sentence out loud.

ACTIVITY 2: Touch the target icon and listen to the question. Touch the corresponding image.

ACTIVITY 3: Touch the target icon and touch one of the coloured circles. You will hear a sound. Read the sentence and complete it with one of the actions displayed above.

ACTIVITY 4: Touch the target icon and listen to the question. Touch the corresponding image.

## 5. AT THE MUSEUM

ACTIVITY 1: Touch the target icon and then touch one of the coloured circles. You will hear a sound. Read the sentence and then touch the corresponding image.

ACTIVITY 2: Touch the target icon and listen to the question. Touch the corresponding image.

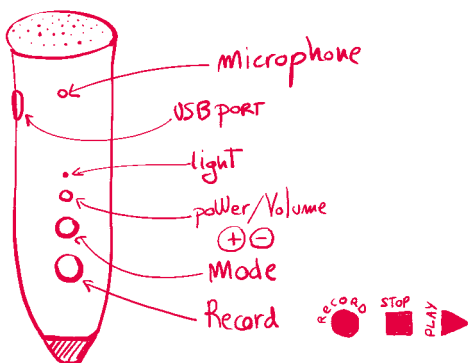
ACTIVITY 3: Touch the target icon and touch one of the types of shoe. Listen to the sentence and find the corresponding words from the options displayed.

ACTIVITY 4: Touch the target icon and touch one of the coloured circles. You will hear a description. Find the corresponding clothesline.

## 6. FINAL GAME

To play this game, you will need one dice, as well as one counter for each player. There must be at least two players. Touch the spaceship to start the game. To begin the game, all counters must be placed on the spaceship.

All players roll the dice once. Whoever gets the highest score goes first. Each player must roll the dice and then move their counter the number of spaces shown on the dice. Touch the number displayed on the space to activate the question. Then select the correct answer from the options displayed. If you select the correct answer, you will be given instructions (sometimes you will be able to move on, other times you will have to choose again, and sometimes you will just be congratulated). If you do not choose the correct answer, you will be given instructions (sometimes you will miss a turn and sometimes you will have to move back a certain number of spaces). On landing on a space, touch the number of the space and listen to the instructions provided (sometimes you can move on, sometimes you will miss a turn and other times you will need to move back). The first person to reach the last space on the board wins the game.



**¿QUÉ ES LISTEN&READ?** Listen&Read es la continuación de la colección Listen&Touch, con la diferencia de que ahora el libro incorpora también texto.

**¿QUÉ SE PUEDE HACER CON ESTE LIBRO?** La tecnología del Talking Pen permite ESCUCHAR, LEER, GRABAR LA VOZ y JUGAR.

**¿PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO?** Listen&Read es un libro ideal para cualquier niño o niña de entre 7 y 10 años que haya tenido ya un contacto previo con el inglés y que, por lo tanto, tenga ya unas nociones básicas en este idioma. En el caso de alumnos Kids&Us, este libro es ideal para niños y niñas que hayan finalizado el nivel de Pam&Paul.

**¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS DE ESTE LIBRO?** Este libro consta de varios tipos de actividades, que tienen como objetivo:

- La asociación de lo que se escucha con la palabra escrita.
- La comprensión lectora de frases simples.
- La comprensión oral.
- El aprendizaje y/o consolidación tanto de vocabulario como de estructuras.

Listen&Read es un material complementario a cualquier método de aprendizaje de inglés, que permite una exposición suplementaria a este idioma por medio de actividades lúdicas. Está especialmente indicado para utilizar durante periodos vacacionales, pues su programación y el uso del Talking Pen ofrecen un feedback inmediato y fomentan, al mismo tiempo, la autonomía del usuario.

**ADVERTENCIA:** Listen&Read no pretende, en ningún caso, enseñar a leer en inglés.

**¿CÓMO CARGAR LOS ARCHIVOS DEL LISTEN&READ BOOK EN EL TALKING PEN?** Si tras situar el Talking Pen sobre la flecha de inicio de la página 1 no oyes ningún sonido, significa que el Talking Pen no tiene los archivos de audio del libro. Para cargar dichos archivos en el Talking Pen, puedes ir a: <https://www.kidsandus.mx/es-mx/actividades-ingles-ni%C3%B1os/aprender-ingles-casa/talking-pen>

Tras descargar los archivos, el Talking Pen ya estará listo. Puedes tocar la flecha START de la página 1 y ¡a jugar!





**IMPORTANTE:** Para empezar a utilizar el libro, es necesario encender el Talking Pen y situarlo sobre la flecha roja que aparece en la página 1 del libro, hasta oír "Listen&Read".

**¿QUÉ PODEMOS ENCONTRAR EN ESTE LIBRO?** Listen&Read contiene distintas temáticas que, además de resultar interesantes para la franja de edad a la que se dirige el libro, sirven también como hilo conductor para trabajar una gran cantidad de vocabulario y de estructuras. Asimismo, incluye un juego de mesa en la última doble página.

- **LAS ESCENAS:** En la doble página donde se presenta cada escena, encontrarás las funciones siguientes:
- **EXPLORE 1:** Tocando este icono, se pueden explorar algunos de los elementos que aparecen en la escena, con el objetivo de destacar vocabulario y estructuras concretas.
- **EXPLORE 2:** Tocando este icono, se pueden explorar algunos de los elementos que aparecen en la escena, con el objetivo de destacar vocabulario y estructuras distintas a las que aparecen en EXPLORE 1.
- **READ 1:** Si se toca el icono con el Talking Pen y, a continuación, se tocan las palabras que están escritas en la parte izquierda de la escena, el dispositivo las leerá.
- **GAME 1:** Si se toca el icono con el Talking Pen, el dispositivo formulará una pregunta (puede ser una frase inacabada o bien la descripción de alguna imagen de la escena) que habrá que responder tocando la palabra correspondiente entre las que aparecen a la izquierda de la página. Se recomienda haber realizado previamente las funciones EXPLORE 1 y EXPLORE 2.

◇ **EXCEPCIONES – GAME 1 CITY MAP:** El juego se activa al tocar el icono de Game 1. Entonces habrá que colocar el Talking Pen sobre cada globo de texto, leer su contenido y tocar a continuación la tienda a la que quiere ir cada personaje.

- **READ 2:** Si se toca el icono con el Talking Pen y, a continuación, se tocan las palabras que están escritas en la parte derecha de la escena, el dispositivo las leerá.
- **GAME 2:** Si se toca el icono con el Talking Pen, el dispositivo formulará una pregunta (puede ser una frase inacabada o bien la descripción de alguna imagen de la escena) que habrá que responder tocando la palabra correspondiente entre las que aparecen a la derecha de la página. Se recomienda haber realizado previamente las funciones EXPLORE 1 y EXPLORE 2.

◇ **EXCEPCIONES – GAME 2 MUSEUM:** El juego se activa al tocar el icono de Game 2. Entonces el Talking Pen formulará una pregunta y, para responderla, habrá que tocar el personaje de la escena que lleve dicho complemento o prenda de ropa.

- **TRUE OR FALSE:** Tras tocar el icono correspondiente, el niño escuchará una frase y deberá decidir si es VERDAD, tocando el círculo verde, o MENTIRA, tocando el círculo rojo. Cuando se acierte la respuesta, se activará la frase siguiente.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los globos de texto. Oirás una pregunta y podrás leer qué dice cada personaje; a continuación, tendrás que tocar la nave espacial descrita.

ACTIVITY 2: Tras tocar el icono de la diana, oirás una descripción y tendrás que tocar el extraterrestre que se ha descrito.

ACTIVITY 3: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás una pregunta y, a continuación, tendrás que leer la frase y completarla con una de las palabras que aparecen dentro del cohete.

ACTIVITY 4: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás un sonido de activación y tendrás que leer y completar la frase con una de las palabras que aparecen dentro del cohete.

## **2. CITY MAP**

ACTIVITY 1: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás un sonido de activación y tendrás que leer la pregunta y tocar la tienda correspondiente.

ACTIVITY 2: Tras tocar el icono de la diana, toca una carta. Oirás una pregunta y tendrás que leer la dirección y encontrar el número correspondiente entre las opciones que aparecen en la página contigua.

ACTIVITY 3: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los globos de texto. Oirás una pregunta y tendrás que encontrar a la persona correspondiente.

## **3. THE FANCY DRESS PARTY**

ACTIVITY 1: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás una pregunta y tendrás que leer la descripción y encontrar el sombrero correspondiente.

ACTIVITY 2: Tras tocar el icono de la diana, oirás una pregunta; para responderla, tendrás que tocar la palabra adecuada.

ACTIVITY 3: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los globos de texto. Oirás una pregunta y podrás leer qué dice cada personaje; a continuación, tendrás que tocar la palabra correspondiente entre las opciones escritas.

ACTIVITY 4: Tras tocar el icono de la diana, oirás una pregunta; para responderla, tendrás que tocar el dibujo correspondiente entre los que aparecen en la parte inferior de la página.

## **4. THE CRAZY JUNGLE**

ACTIVITY 1: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás un sonido de activación y tendrás que leer las palabras y tocarlas en el orden correcto para formar una frase. Cuando la frase se haya construido correctamente, el Talking Pen la reproducirá.

ACTIVITY 2: Tras tocar el icono de la diana, escucha la pregunta y toca el dibujo correspondiente.

ACTIVITY 3: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás un sonido de activación y tendrás que leer la frase y completarla con una de las acciones que aparecen escritas debajo.

ACTIVITY 4: Tras tocar el icono de la diana, escucha la pregunta y toca el dibujo correspondiente.

## **5. AT THE MUSEUM**

ACTIVITY 1: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás un sonido de activación y tendrás que leer la frase y tocar el dibujo correspondiente.

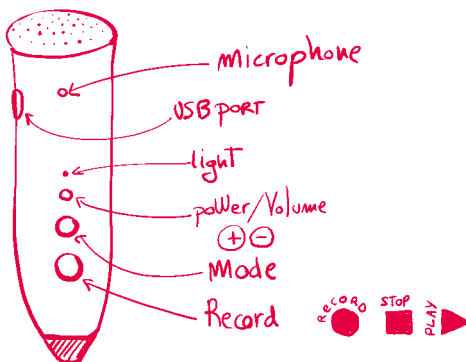
ACTIVITY 2: Tras tocar el icono de la diana, escucha la pregunta y toca el dibujo correspondiente.

ACTIVITY 3: Tras tocar el icono de la diana, toca un tipo de calzado, escucha la frase y encuentra la palabra correspondiente entre las opciones que aparecen escritas.

ACTIVITY 4: Tras tocar el icono de la diana, toca uno de los círculos de colores. Oirás una descripción y tendrás que tocar el tendedero correspondiente.

## 6. FINAL GAME

Para jugar a este juego, hace falta un dado, una ficha para cada jugador y un mínimo de 2 jugadores. El juego se activa tocando la nave espacial. Al inicio, se colocan todas las fichas sobre la nave. Todos los jugadores tiran el dado y el que obtiene la puntuación más alta empieza a jugar. Los jugadores tendrán que tirar el dado y mover su ficha tantas casillas como indique el número que haya salido. Para activar la pregunta de cada casilla, habrá que tocar el número de dicha casilla y escoger la respuesta correcta entre las tres opciones que se ofrecen. Si se elige la respuesta correcta, se oirán unas indicaciones o mensajes concretos (a veces se podrá avanzar, otras veces se podrá volver a tirar, y alguna vez, simplemente, se felicitará al jugador). En caso de no acertar la respuesta, se oirán otro tipo de indicaciones (a veces se perderá el turno y otras veces habrá que retroceder algunas casillas). Si se cae en una casilla especial, habrá que tocar el número de dicha casilla y escuchar las indicaciones correspondientes (a veces se podrá avanzar, a veces se perderá uno o más turnos, y a veces habrá que retroceder). Ganará el primer jugador que llegue a la casilla final.



**QUÈ ÉS LISTEN&READ?** Listen&Read és la continuació de la col·lecció Listen&Touch, amb la diferència que ara el llibre incorpora també text.

**QUÈ ES POT FER AMB AQUEST LLIBRE?** La tecnologia del Talking Pen permet ESCOLTAR, LLEGIR, GRAVAR LA VEU i JUGAR.

**PER A QUI ÉS AQUEST LLIBRE?** Listen&Read és un llibre idoni per a qualsevol nen o nena d'entre 7 i 10 anys que hagi tingut ja un contacte previ amb l'anglès i que, per tant, tingui ja unes nocions bàsiques en aquesta llengua. En el cas d'alumnes Kids&Us, aquest llibre és idoni per a nens i nenes que hagin finalitzat el nivell de Pam&Paul.

**QUINS SÓN ELS OBJECTIUS?** Aquest llibre consta de diferents tipus d'activitats, que tenen com a objectiu:

- L'associació d'allò que s'escolta amb la paraula escrita.
- La comprensió lectora de frases simples.
- La comprensió oral.
- L'aprenentatge i/o la consolidació tant de vocabulari com d'estructures.

Listen&Read és un material complementari a qualsevol mètode d'aprenentatge d'anglès que permet una exposició suplementària a aquesta llengua mitjançant activitats lúdiques. És especialment indicat per fer servir durant períodes de vacances, ja que la seva programació i l'ús del Talking Pen ofereixen un feedback immediat alhora que fomenten l'autonomia de l'usuari.

**ADVERTIMENT:** Listen&Read no pretén, en cap cas, ensenyar a llegir en anglès.

**COM CARREGAR ELS ARXIS ÀUDIO DEL LISTEN&READ BOOK AL TALKING PEN?** Si després d'haver encès i posat el Talking Pen sobre la fletxa d'inici de la pàgina 1 no sentiu cap so, vol dir que el vostre Talking Pen no té els arxius d'àudio corresponents al llibre. Per carregar els arxius al Talking Pen, dirigiu-vos a <https://www.kidsandus.es/ca/activitats-angles-nens/aprendre-angles-casa/talking-pen>

Un cop descarregats els arxius, el Talking Pen ja està a punt. Situeu-vos sobre la fletxa START de la pàgina 1, i a jugar!



**IMPORTANT!** Per començar a utilitzar el llibre, cal encendre el Talking Pen i posar-lo sobre la fletxa vermella que apareix a la pàgina 1 fins a sentir "Listen&Read".

**QUÈ HI PODEM TROBAR, EN AQUEST LLIBRE?** Listen&Read conté diverses temàtiques que, a part de resultar interessants per a la franja d'edat a la qual s'adreça, serveixen també de fil conductor per treballar una gran quantitat de vocabulari i d'estructures. En l'última doble pàgina, a més, hi trobareu un joc de taula.

- **LES ESCENES:** En la doble pàgina on es presenten cadascuna de les escenes s'hi poden trobar les següents funcions:
- **EXPLORE 1:** Tocant aquesta icona, es poden explorar alguns dels elements que apareixen a l'escena, amb l'objectiu de destacar vocabulari i estructures concretes.
- **EXPLORE 2:** Tocant aquesta icona, es poden explorar alguns dels elements que apareixen a l'escena, amb l'objectiu de destacar vocabulari i estructures diferents a les que apareixen a l'EXPLORE 1.
- **READ 1:** Si es toca la icona amb el Talking Pen i, tot seguit, es toquen les paraules que hi ha escrites a la part esquerra de l'escena, l'aparell les llegirà.
- **GAME 1:** Si es toca la icona amb el Talking Pen, l'aparell formularà una pregunta (pot ser una frase inacabada o bé la descripció d'alguna imatge de l'escena) que caldrà respondre tocant la paraula corresponent de l'esquerra de la pàgina. És recomanable haver fet l'EXPLORE 1 i l'EXPLORE 2 prèviament.

◇ **EXCEPCIONS – GAME 1 CITY MAP:** El joc s'activa en tocar la icona de Game 1. Caldrà situar el Talking Pen sobre cada bafarada, llegir-ne el contingut i tocar a continuació la botiga on vol anar cada personatge.

- **READ 2:** Si es toca la icona amb el Talking Pen i, tot seguit, es toquen les paraules que hi ha escrites a la part dreta de l'escena, l'aparell les llegirà.
- **GAME 2:** Si es toca la icona amb el Talking Pen, l'aparell formularà una pregunta (pot ser una frase inacabada o bé la descripció d'alguna imatge de l'escena) que caldrà respondre tocant la paraula corresponent de la dreta de la pàgina. És recomanable haver fet l'EXPLORE 1 i l'EXPLORE 2 prèviament.

◇ **EXCEPCIONS – GAME 2 MUSEUM:** El joc s'activa en tocar la icona de Game 2. El Talking Pen formularà una pregunta i, per respondre-la, caldrà tocar el personatge de l'escena que dugui aquell complement o peça de roba.

- **TRUE OR FALSE:** Després de tocar la icona, sentireu una frase i haureu de decidir si és VERITAT, tocant el cercle verd, o MENTIDA, tocant el cercle vermell. Quan s'hagi encertat la resposta, s'activarà la frase següent.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** Després de tocar la icona de la diana, toqueu una bafarada. Sentireu una pregunta i podreu llegir què diu cada personatge; seguidament, haureu de tocar la nau espacial descrita.

**ACTIVITY 2:** Després de tocar la icona de la diana, sentireu una descripció i haureu de tocar l'alienígena que s'ha descrit.

**ACTIVITY 3:** Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu una pregunta i haureu de llegir la frase i completar-la amb una de les paraules que hi ha dins el coet.

ACTIVITY 4: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu un so d'activació i haureu de llegir i completar la frase amb una de les paraules que hi ha dins el coet.

## 2. CITY MAP

ACTIVITY 1: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu un so d'activació i haureu de llegir la pregunta i tocar la botiga corresponent.

ACTIVITY 2: Després de tocar la icona de la diana, toqueu una carta. Sentireu una pregunta i haureu de llegir l'adreça i trobar el número corresponent entre les opcions que hi ha a la pàgina del costat.

ACTIVITY 3: Després de tocar la icona de la diana, toqueu una bafarada. Sentireu una pregunta i haureu de trobar la persona corresponent.

## 3. THE FANCY DRESS PARTY

ACTIVITY 1: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu una pregunta i haureu de llegir la descripció i trobar el barret corresponent.

ACTIVITY 2: Després de tocar la icona de la diana, sentireu una pregunta i, per respondre-la, haureu de tocar la paraula corresponent.

ACTIVITY 3: Després de tocar la icona de la diana, toqueu una bafarada. Sentireu una pregunta i podreu llegir què diu cada personatge; seguidament, haureu de tocar la paraula corresponent entre les opcions que hi ha escrites.

ACTIVITY 4: Després de tocar la icona de la diana, sentireu una pregunta. Per respondre-la, haureu de tocar el dibuix corresponent de la part inferior de la pàgina.

## 4. THE CRAZY JUNGLE

ACTIVITY 1: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu un so d'activació i haureu de llegir les paraules i tocar-les en l'ordre correcta per formar una frase. Quan la frase s'hagi construït correctament, el Talking Pen la reproduirà.

ACTIVITY 2: Després de tocar la icona de la diana, escolteu la pregunta i toqueu el dibuix corresponent.

ACTIVITY 3: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu un so d'activació i haureu de llegir la frase i completar-la amb una de les accions que hi ha escrites a sota.

ACTIVITY 4: Després de tocar la icona de la diana, escolteu la pregunta i toqueu el dibuix corresponent.

## 5. AT THE MUSEUM

ACTIVITY 1: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu un so d'activació i haureu de llegir la frase i tocar el dibuix corresponent.

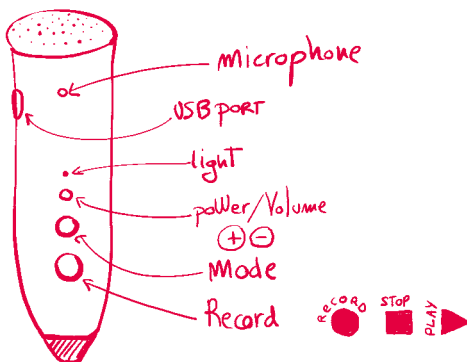
ACTIVITY 2: Després de tocar la icona de la diana, escolteu la pregunta i toqueu el dibuix corresponent.

ACTIVITY 3: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un tipus de calçat, escolteu la frase i trobeu la paraula corresponent entre les opcions que hi ha escrites.

ACTIVITY 4: Després de tocar la icona de la diana, toqueu un dels cercles de colors. Sentireu una descripció i haureu de tocar l'estenedor corresponent.

## 6. FINAL GAME

Per jugar a aquest joc, cal disposar d'un dau, d'una fitxa per a cada jugador i d'un mínim de 2 jugadors. El joc s'activa tocant la nau espacial. En començar, totes les fitxes han de ser sobre la nau. Tots els jugadors tiren una vegada i, qui obtingui la puntuació més alta, començarà a jugar. Els jugadors hauran de llançar el dau i moure la fitxa tantes caselles com indiqui el número que hagi sortit. Per activar la pregunta de cada casella, caldrà tocar el número d'aquella casella i escollir la resposta correcta entre les tres opcions que s'ofereixen. Si escolliu la resposta correcta, sentireu unes indicacions (de vegades podreu avançar; d'altres, podreu tornar a tirar; i algun cop simplement se us felicitarà). En cas de no encertar la resposta, sentireu unes altres indicacions (de vegades perdreu el torn i de vegades haureu de retrocedir algunes caselles). Si caieu en una casella especial, haureu de tocar el número de la casella i escoltar les indicacions que es donin en cada cas (de vegades podreu avançar, de vegades perdreu un o més torns i de vegades haureu de retrocedir). Guanyarà el primer jugador que arribi a la casella final.



**CO JE „LISTEN&READ“?** „Listen&Read“ je pokračování edice „Listen&Touch“ a liší se jen v tom, že tato knížka využívá i text.

**CO MŮŽU S KNÍŽKOU DĚLAT?** Technologie pera „Talking Pen“ umožňuje POSLOUCHAT, ČÍST, NAHRÁVAT MLVENÉ SLOVO a PŘEHRÁVAT.

**KOMU JE TATO KNÍŽKA URČENA?** Knížka „Listen&Read“ je určena pro děti ve věku 7 až 10 roků, které už mají určité zkušenosti s angličtinou a které tak ovládají její základy. U žáků Kids&Us je tato knížka vhodná pro děti, které absolvovaly kurz „Pam&Paul“.

**CO JE CÍLEM?** Tato knížka obsahuje různé aktivity, které mají tyto cíle:

- Asociovat sluchový vjem se slovy uvedenými na stránce
- Porozumět textu v podobě jednoduchých vět
- Porozumět mluvenému projevu
- Naučit se nebo také zopakovat slovní zásobu a struktury.

Knížku „Listen&Read“ je možné používat jako komplementární materiál libovolné metody učení angličtiny. Nabízí doplňkovou výuku anglického jazyka formou hravých aktivit. Je určena zejména na období prázdnin, neboť obsah knížky a používání pera „Talking Pen“ umožňuje okamžitou zpětnou vazbu, a zároveň u čtenáře podporuje samostatné učení.

**UPOZORNĚNÍ:** „Listen&Read“ v žádném případě neučí dítě číst anglicky.

**JAK NAHRÁT SOUBORY KE KNIZE LISTEN&READ DO MLUVÍCÍ TUŽKY:** Když zapnete Mluvicí tužku a položíte ji na startovní šipku na straně 1, ale nic neslyšíte, pak nemá Mluvicí tužka audiosoubory ke knize. Soubory můžete nahrát do Mluvicí tužky na adrese <https://www.kidsandus.com/en/activities-english-children/learn-english-home/talking-pen>

Jakmile si stáhnete soubory, je Mluvicí tužka připravena. Položte ji na šipku START na první straně a začnete si hrát!

**DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ!** Chcete-li začít používat knihu, zapněte Mluvicí tužku a podržte ji na červené šipce na první straně, dokud neuslyšíte „Listen&Read“.





**CO KNÍŽKA OBSAHUJE?** Knížka „Listen&Read“ obsahuje různá témata, která jsou zajímavá pro děti daného věku. Tato témata také představují společný námět k práci na široké slovní zásobě a jazykových strukturách. Na poslední dvojstraně je pak také desková hra.

- **GRAFIKA:** Dvojstrany s jednotlivými grafikami mají navíc tyto funkce:
- **EXPLORE 1:** Dotkněte se této ikony a prozkoumejte různé prvky, které se v grafice objevují. Klade se důraz na specifickou slovní zásobu a struktury.
- **EXPLORE 2:** Dotkněte se této ikony a prozkoumejte různé prvky, které se v grafice objevují. Klade se důraz na specifickou slovní zásobu a struktury, které se liší od struktur v EXPLORE 1.
- **READ 1:** Dotkněte se ikony perem „Talking Pen“ a poté se dotkněte slov na levé straně grafiky, aby pero „Talking Pen“ přečetlo slova nahlas.
- **GAME 1:** Dotkněte se ikony perem „Talking Pen“ a pero položí otázku (může se jednat o nedokončenou větu nebo popis obrázku v grafice). Odpovíte tak, že se dotknete příslušného slova vlevo na stránce. Doporučujeme nejdříve provést cvičení EXPLORE 1 a EXPLORE 2.

◇ **VÝJIMKY – GAME 1 CITY MAP:** Hra začíná v okamžiku, kdy se dotknete ikony Game 1. Položte „Talking Pen“ na každou bublinu s textem, přečtete obsah bubliny a dotkněte se obchodu, kam mají jednotlivé postavy jít.

- **READ 2:** Dotkněte se ikony perem „Talking Pen“ a poté se dotkněte slov vpravo v grafice, aby pero „Talking Pen“ přečetlo slova nahlas.
- **GAME 2:** Dotkněte se ikony perem „Talking Pen“ a pero položí otázku (může se jednat o nedokončenou větu nebo popis obrázku v grafice). Odpovíte tak, že se dotknete příslušného slova vpravo na stránce. Doporučujeme nejdříve provést cvičení EXPLORE 1 a EXPLORE 2.

◇ **VÝJIMKY – GAME 2 MUSEUM:** Hra začíná v okamžiku, kdy se dotknete ikony Game 2. Pero „Talking Pen“ položí otázku. Odpovíte tak, že se dotknete postavy v grafice, která má na sobě správný doplněk nebo oblečení.

- **TRUE OR FALSE:** Dotkněte se ikony a uslyšíte větu. Musíte se rozhodnout, zda je TRUE neboli SPRÁVNÁ – v tom případě se dotkněte zeleného kruhu – nebo zda je FALSE čili ŠPATNÁ – v tom případě se dotkněte červeného kruhu. Odpovíte-li správně, aktivuje se tato věta:

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** Dotkněte se příslušné ikony a poté bubliny s textem. Uslyšíte otázku. Přečtete si, co jednotliví lidé říkají. Pak se dotkněte vesmírné lodi, která byla právě popsána.

**ACTIVITY 2:** Dotkněte se příslušné ikony a uslyšíte popis. Pak se dotkněte mimozemšťana, který byl právě popsán.

**ACTIVITY 3:** Dotkněte se příslušné ikony a jednoho barevného kruhu. Uslyšíte otázku. Přečtete si větu a doplňte ji jedním ze slov, která jsou vyobrazena v raketě.

**ACTIVITY 4:** Dotkněte se příslušné ikony a jednoho barevného kruhu. Uslyšíte pípnutí. Přečtete si větu a doplňte ji jedním ze slov, která jsou vyobrazena v raketě.

## 2. CITY MAP

**ACTIVITY 1:** Dotkněte se příslušné ikony a pak jednoho barevného kruhu. Uslyšíte pípnutí. Přečtete si otázku a dotkněte se odpovídajícího obchodu.

ACTIVITY 2: Dotkněte se příslušné ikony a pak dopisu. Uslyšíte otázku. Přečtete si adresu a vyberte odpovídající číslo z možností nabízených na následující straně.

ACTIVITY 3: Dotkněte se příslušné ikony a pak bubliny s textem. Uslyšíte otázku. Najděte odpovídající osobu.

### 3. THE FANCY DRESS PARTY

ACTIVITY 1: Dotkněte se příslušné ikony a pak jednoho barevného kruhu. Uslyšíte otázku. Přečtete si popis a najděte správnou čepici.

ACTIVITY 2: Dotkněte se příslušné ikony a uslyšíte otázku. Odpovíte tak, že se dotknete příslušného slova.

ACTIVITY 3: Dotkněte se příslušné ikony a pak bubliny s textem. Uslyšíte otázku a můžete si přečíst, co jednotliví lidé říkají. Pak vyberte odpovídající slovo z nabídky a dotkněte se ho.

ACTIVITY 4: Dotkněte se příslušné ikony a uslyšíte otázku. Odpovíte tak, že se dotknete odpovídajícího obrázku v dolní části stránky.

### 4. THE CRAZY JUNGLE

ACTIVITY 1: Dotkněte se příslušné ikony a pak jednoho barevného kruhu. Uslyšíte pípnutí. Přečtete si slova a pak se jich dotkněte ve správném pořadí tak, aby vznikla věta. Jakmile je věta vytvořena správně, přečte ji „Talking Pen“ nahlas.

ACTIVITY 2: Dotkněte se příslušné ikony a poslechněte si otázku. Dotkněte se odpovídajícího obrázku.

ACTIVITY 3: Dotkněte se příslušné ikony a jednoho barevného kruhu. Uslyšíte pípnutí. Přečtete si větu a doplňte ji jedním z kroků vyobrazených výše.

ACTIVITY 4: Dotkněte se příslušné ikony a poslechněte si otázku. Dotkněte se odpovídajícího obrázku.

### 5. AT THE MUSEUM

ACTIVITY 1: Dotkněte se příslušné ikony a pak jednoho barevného kruhu. Uslyšíte pípnutí. Přečtete si větu a dotkněte se odpovídajícího obrázku.

ACTIVITY 2: Dotkněte se příslušné ikony a poslechněte si otázku. Dotkněte se odpovídajícího obrázku.

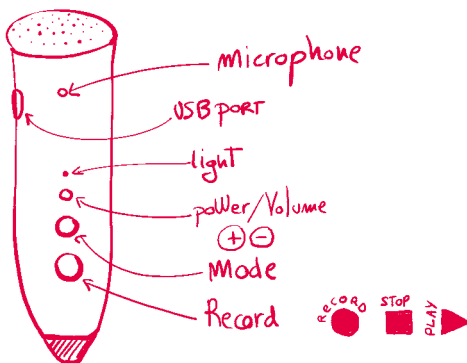
ACTIVITY 3: Dotkněte se příslušné ikony a jednoho typu obuvi. Poslechněte si větu a z vyobrazených možností vyberte odpovídající slova.

ACTIVITY 4: Dotkněte se příslušné ikony a jednoho barevného kruhu. Uslyšíte popis. Najděte odpovídající šňůru na prádlo.

### 6. FINAL GAME

K této hře potřebujete jednu kostku a jednu figurku pro každého hráče. Minimální počet hráčů je dva. Hra začíná tak, že se dotknete vesmírné lodi. Na začátku hry musí být všechny figurky postaveny na raketě. Všichni hráči hodí jedenkrát kostkou. Kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Každý hráč hodí kostkou a posune svou figurku o počet políček podle čísla na kostce. Dotkněte se čísla vyobrazeného na políčku a aktivujte tak otázku. Pak z uvedených možností vyberte správnou odpověď. Vyberete-li správnou odpověď, dostanete pokyn (někdy budete moci jít dále, někdy si budete muset vybrat znovu a někdy jenom uslyšíte pochvalu). Nevyberete-li

správnou odpověď, dostanete pokyn (někdy nebudete jedno kolo hrát, někdy se budete muset posunout zpátky o určený počet políček). Jakmile dojdete na určité políčko, dotkněte se čísla na tomto políčku a poslechněte si pokyny (někdy můžete jít dále, někdy jedno kolo nehrajete a někdy musíte jít zpátky). Vyhrává ten, kdo jako první dojde na poslední políčko na herním plánu.



**ZER DA LISTEN&READ?** Listen&Read, Listen&Touch bildumaren jarraipena da, desberdintasun bakarra, liburuak orain testua ere baduela izanik.

**ZER EGIN DAITEKE LIBURU HONEKIN?** Talking Pen teknologiari esker ENTZUN, IRAKURRI, AHOTSA GRABATU ETA JOLASTU daiteke.

**NORENTZAT DA LIBURU HAU?** Listen&Read liburu perfektua da aurretik ingelesarekin kontaktua izan duen eta beraz, jadanik hizkuntzaren oinarritzko ezagutzak dituen, 7 eta 10 urte bitarteko edozein neska edo mutikorentzat. Kids&Us ikasleen kasuan, liburu hau ezin hobea da Pam&Paul maila amaitu duten neska-mutilentzat.

**ZEINTZUK DIRA LIBURU HONEN HELBURUAK?** Liburu honetan aktibitate mota desberdinak daude eta hauek dira beren helburuak:

- Entzuten dena idatzizko hitzarekin lotzea.
- Esaldi arruntak ulertzea hauek irakurtzean.
- Ahozko ulermena.
- Hiztegia eta egiturak ikastea edo/eta finkatzea.

Listen&Read material osagarria da ingeleseko edozein ikaskuntza metodorentzat eta jarduera ludikoen bidez hizkuntzarekin kontaktua ahalbidetzen du. Bereziki aproposa da oporretan erabiltzeko. Bere programazioa eta Talking Pen arkatzaaren erabilerak berehalako *feedback*-a ahalbidetzen duelako eta aldi berean, erabiltzailearen autonomia sustatzen duelako.

**OHARRA:** Listen&Read-en helburua ez da inolaz ere ingelesez irakurtzen irakastea.

**NOLA DESKARGATZEN DIRA LISTEN&READ BOOK LIBURUKO FITXATEGIAK TALKING PEN-EAN?** Gailua piztu eta Talking Pen-a 1. orrialdeko hasierako geziaren gainean jarrita ez bada soinurik entzuten, Talking Pen-ak liburuari dagozkion audio fitxategirik ez dituela esan nahi du. Talking Pen-ean fitxategiak kargatzeko, sartu helbide honetan: <https://www.kidsandus.es/eu/haurrentzako-ingelesezko-jarduerak/ikasi-ingelese-etxean/talking-pen>

Fitxategiak deskargatutakoan, Talking Pen prest egongo da. 1. orrialdeko START gezia ipini, eta jolastera!



**GARRANTZITSUA!** *Liburua erabiltzen hasteko, Talking Pen-a piztu eta 1. orrialdeko Gezi gorriaren gainean ipini behar da, "Listen&Read" esaldia entzun arte.*

**ZER AURKITUKO DUGU LIBURU HONETAN?** Listen&Read liburuak hau zuzentzen den adin tarteko haurrentzat interesgarriak diren gaiak ditu eta hiztegi eta egitura ugari lantzeko ere balio dute gai hauek. Halaber, azken orri bikoitzean mahai-joko bat ere badakar.

- **ESZENAK:** Eszena bakoitza dagoen orri bikoitzean funtzio hauek aurkituko dituzu:
- **EXPLORE 1:** Ikono honetan ukitzean, eszenan agertzen diren zenbait elementu aztertu ahal izango dituzu, hiztegi eta egitura jakinak lantzeko helburuarekin.
- **EXPLORE 2:** Ikono honetan ukitzean, eszenan agertzen diren zenbait elementu aztertu ahal izango dituzu, EXPLORE 1en dauden hiztegi eta egitura desberdinak lantzeko helburuarekin.
- **READ 1:** Ikonoa Talking Pen arkatzarekin ukituz eta ondoren eszenaren ezkerreko aldean idatzita dauden hitzak ukitzen baditugu, gailuak hitz horiek irakurriko ditu.
- **GAME 1:** Ikonoa Talking Pen arkatzarekin ukitzen baduzu, gailuak galdera bat egingo du (amaitu gabeko esaldi bat edo eszenako irudiren baten deskribapena izan daiteke). Galderari dagokion hitza ukituz erantzun beharko zaio, orriaren ezkerreko aldean agertzen direnen artetik aukeratuz. Gomendagarria da aurretik EXPLORE 1 eta EXPLORE 2 funtzioak erabiltzea.

◇ **SALBUESPENAK – GAME 1 CITY MAP:** Jokoa Game 1 ikonoa ukitzean aktibatuko da. Orduan, Talking Pen arkatza testu burbuilaren gainean kokatu beharko da, edukia irakurri eta jarraian, pertsonaia bakoitzak joan nahi duen denda ukitu beharko da.

- **READ 2:** Ikonoa Talking Pen arkatzarekin ukituz eta ondoren eszenaren eskuineko aldean idatzita dauden hitzak ukitzen baditugu, gailuak hitz horiek irakurriko ditu.
- **GAME 2:** Ikonoa Talking Pen arkatzarekin ukitzen baduzu, gailuak galdera bat egingo du (amaitu gabeko esaldi bat edo eszenako irudiren baten deskribapena izan daiteke). Galderari dagokion hitza ukituz erantzun beharko zaio, orriaren eskuineko aldean agertzen direnen artetik aukeratuz. Gomendagarria da aurretik EXPLORE 1 eta EXPLORE 2 funtzioak erabiltzea.

◇ **SALBUESPENAK – GAME 2 MUSEUM:** Jokoa Game 2 ikonoa ukitzean aktibatuko da. Orduan Talking Pen arkatzak galdera bat egingo du eta honi erantzuteko, osagarri edo arropa hori daraman eszenako pertsonaiaren gainean ukitu beharko da.

- **TRUE OR FALSE:** Dagokion ikonoa ukitu ondoren, haurrak esaldi bat entzungo du eta zirkulu berdearen gainean ukitu, EGIA edo zirkulu gorriaren gainean ukituz, GEZURRA den erabaki beharko du. Erantzuna asmatzean, hurrengo esaldia aktibatuko da.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu testu bunbuilo bat. Galdera bat entzungo duzu eta pertsonaia bakoitzak esaten duena irakurri ahal izango duzu. Jarraian, deskribatutako espaziontzia ukitu beharko duzu.

ACTIVITY 2: dianaren ikonoa ukitu ondoren, deskribapen bat entzungo duzu eta deskribatu den estralurtarra ukitu beharko duzu.

ACTIVITY 3: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Galdera bat entzungo duzu eta jarraian esaldia irakurri eta kohetearen barruan dagoen hitzetako batekin osatu beharko duzu hau.

ACTIVITY 4: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Aktibazio soinua entzungo duzu eta galdera irakurri eta osatu beharko duzu kohetearen barruan dagoen hitzetako batekin.

## **2. CITY MAP**

ACTIVITY 1: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Aktibazio soinua entzungo duzu eta galdera irakurri eta honi dagokion denda ukitu beharko duzu.

ACTIVITY 2: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu karta bat. Galdera bat entzungo duzu eta helbidea irakurri eta dagokion zenbakia aurkitu beharko duzu urrengo orrian agertzen diren aukeren artetik hautatuz.

ACTIVITY 3: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu testu-bunbuilo bat. Galdera bat entzungo duzu eta dagokion pertsona aurkitu beharko duzu.

## **3. THE FANCY DRESS PARTY**

ACTIVITY 1: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Galdera bat entzungo duzu eta deskribapena irakurri eta dagokion kapela aurkitu beharko duzu.

ACTIVITY 2: dianaren ikonoa ukitu ondoren, galdera bat entzungo duzu, honi erantzuteko hitz egokia ukitu beharko duzu.

ACTIVITY 3: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu testu-bunbuilo bat. Galdera bat entzungo duzu eta pertsonaia bakoitzak esaten duena irakurri ahal izango duzu. Jarraian, deskribatutako aukeren artean dagokion hitza ukitu beharko duzu.

ACTIVITY 4: dianaren ikonoa ukitu ondoren, galdera bat entzungo duzu, honi erantzuteko marrazki egokia ukitu beharko duzu orriaren beheko aldean agertzen direnen artetik.

## **4. THE CRAZY JUNGLE**

ACTIVITY 1: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Aktibazio soinua entzungo duzu eta hitzak irakurri eta hauek ordena egokian ukitu beharko dituzu esaldia osatzeko. Esaldia behar bezala eraikitzen denean, Talking Pen arkatzak erreproduzitu egingo du.

ACTIVITY 2: dianaren ikonoa ukitu ondoren, entzun galdera eta ukitu dagokion marrazkia.

ACTIVITY 3: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Aktibazio soinua entzungo duzu eta galdera irakurri eta osatu beharko duzu azpian idatzita agertzen diren ekintzetako batekin.

ACTIVITY 4: dianaren ikonoa ukitu ondoren, entzun galdera eta ukitu dagokion marrazkia.

## **5. AT THE MUSEUM**

ACTIVITY 1: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Aktibazio soinua entzungo duzu eta esaldia irakurri eta honi dagokion marrazkia ukitu beharko duzu.

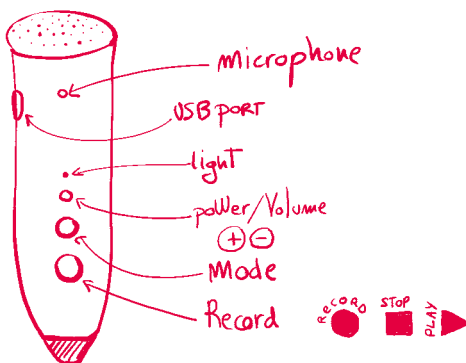
ACTIVITY 2: dianaren ikonoa ukitu ondoren, entzun galdera eta ukitu dagokion marrazkia.

ACTIVITY 3: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu oinetako mota, entzun esaldia eta aukeratu hitz egokia idatzita agertzen diren aukeren artean.

ACTIVITY 4: dianaren ikonoa ukitu ondoren, ukitu koloretako zirkulu bat. Deskribapen bat entzungo duzu eta dagokion eskeritoki ukitu beharko duzu.

## 6. FINAL GAME

Joko honetara jolas egiteko dado bat, fitxa bat jokalaria bakoitzarentzat eta gutxienez, 2 jokalaria behar dira. Jokoa espaziontzia ukituz aktibatuko da. Hasieran, fitxa guztiak ontziaren gainean kokatuko dira. Jokalari guztiek jaurtiko dute dadoa eta puntuazio altuena lortzen duena hasiko da jokatzeko. Jokalariak dadoa jaurti eta ateratako zenbakiak adierazten duen beste lauki mugitu beharko dute beren fitxa. Lauki bakoitzeko galdera aktibatzeko, lauki horretako zenbakia ukitu eta erantzun egokia aukeratu beharko da eskaintzen diren aukera desberdinen artean. Erantzun egokia aukeratzeko bada, argibide edo mezu jakin batzuk entzungo dira (batzuetan aurrera joan ahal izateko, beste batzuetan dadoak berriro jaurtitzeko eta noizbait, jokalaria zorientzeko besterik ez). Erantzuna asmatzen ez bada, beste argibide batzuk entzungo dira (batzuetan txanda galduko du eta beste batzuetan zenbait lauki atzerago joan beharko du jokalaria). Lauki berezi batean erortzean, lauki horren zenbakia ukitu eta horri dagozkion argibideak entzun beharko dira (batzuetan aurrera joan ahal izateko, batzuetan txanda bat edo gehiago galtzeko eta beste batzuetan atzera egiteko). Azken laukira iristen den lehen jokalaria irabaziko du.



**QU'EST-CE QUE LISTEN&READ ?** Listen&Read est la suite de la collection Listen&Touch, sauf que le livre comprend maintenant aussi des textes.

**QUE PEUT-ON FAIRE AVEC CE LIVRE ?** La technologie du Talking Pen permet d'ÉCOUTER, LIRE, ENREGISTRER LA VOIX et JOUER.

**À QUI S'ADRESSE CE LIVRE ?** Listen&Read est un livre idéal pour tout enfant de 7 à 10 ans ayant déjà abordé l'anglais et qui a donc déjà quelques notions de base de cette langue. Pour les élèves de Kids&Us, ce livre est idéal pour les enfants ayant terminé le niveau Pam&Paul.

**QUELS SONT LES OBJECTIFS DE CE LIVRE ?** Ce livre comprend plusieurs types d'activités, qui ont pour objectif :

- L'association de ce que l'on écoute avec le mot écrit.
- La compréhension à la lecture de phrases simples.
- La compréhension orale.
- L'apprentissage et/ou le renforcement tant du vocabulaire que des structures.

Listen&Read est un matériel complémentaire de toute méthode d'apprentissage de l'anglais qui permet une exposition supplémentaire à cette langue grâce à des activités ludiques. Il est particulièrement indiqué lors des périodes de vacances étant donné que sa programmation et l'utilisation du Talking Pen offrent un feedback immédiat et encourage également l'autonomie de l'utilisateur.

**AVERTISSEMENT :** *Listen&Read ne prétend en aucun cas enseigner à lire en anglais.*

**COMMENT TÉLÉCHARGER LES FICHIERS DU LISTEN&READ BOOK SUR LE TALKING PEN ?** Si aucun son ne se fait entendre lorsque vous placez le Talking Pen sur la flèche de début de la page 1, cela signifie qu'il ne contient pas les fichiers audio correspondant au livre. Pour les télécharger, rendez-vous sur : <https://www.kidsandus.fr/fr/activites-anglais-enfants/apprendre-anglais-maison/talking-pen>

Une fois les fichiers téléchargés, le Talking Pen est fin prêt. Placez-le sur la flèche START de la page 1 et c'est parti !





**IMPORTANT !** Avant de commencer à utiliser le livre, vous devez allumer le Talking Pen et le placer sur la flèche rouge de la page 1, jusqu'à ce que vous entendiez « Listen&Read ».

**QUE PEUT-ON TROUVER DANS CE LIVRE ?** Listen&Read contient différentes thématiques qui, en plus d'être intéressantes pour la tranche d'âge à laquelle elles sont destinées, servent également de fil conducteur pour travailler beaucoup de vocabulaire et de structures. De plus, il comprend un jeu de société sur la dernière page double.

- **LES SCÈNES** : sur la page double où chaque scène est présentée, vous trouverez les fonctions suivantes :
- **EXPLORE 1** : en touchant cette icône, certains des éléments qui apparaissent dans la scène peuvent être explorés afin de souligner du vocabulaire et des structures concrets.
- **EXPLORE 2** : en touchant cette icône, certains des éléments qui apparaissent dans la scène peuvent être explorés afin de souligner du vocabulaire et des structures différents de ceux qui apparaissent dans EXPLORE 1.
- **READ 1** : en touchant l'icône avec le Talking Pen puis en touchant les mots qui sont écrits dans la partie gauche de la scène, le dispositif les lit.
- **GAME 1** : en touchant l'icône avec le Talking Pen, le dispositif posera une question (ce peut être une phrase inachevée ou la description d'une image de la scène) à laquelle il faudra répondre en touchant le mot correspondant parmi ceux qui apparaissent sur le côté gauche de la page. Il est recommandé d'avoir précédemment effectué les fonctions EXPLORE 1 et EXPLORE 2.

◇ **EXCEPTIONS – GAME 1 CITY MAP** : le jeu s'active en touchant l'icône Game 1. Il faudra alors placer le Talking Pen sur chaque morceau de texte, lire son contenu et toucher ensuite la boutique dans laquelle souhaite se rendre chaque personnage.

- **READ 2** : en touchant l'icône avec le Talking Pen puis en touchant les mots qui sont écrits dans la partie droite de la scène, le dispositif les lit.
- **GAME 2** : en touchant l'icône avec le Talking Pen, le dispositif posera une question (ce peut être une phrase inachevée ou la description d'une image de la scène) à laquelle il faudra répondre en touchant le mot correspondant parmi ceux qui apparaissent sur le côté droit de la page. Il est recommandé d'avoir précédemment effectué les fonctions EXPLORE 1 et EXPLORE 2.

◇ **EXCEPTIONS – GAME 2 MUSEUM** : le jeu s'active en touchant l'icône Game 2. Le Talking Pen posera alors une question et, pour y répondre, il faudra toucher le personnage de la scène qui porte l'accessoire ou l'habit en question.

- **TRUE OR FALSE** : après avoir touché l'icône correspondante, l'enfant écouterait une phrase et devra décider si elle est **VRAIE** en touchant le cercle vert, ou **FAUSSE** en touchant le cercle rouge. En arrivant à la réponse, la phrase suivante s'activera.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1** : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des morceaux de texte. Vous entendrez une question et pourrez lire ce que chaque personnage dit. Puis, vous devrez toucher le vaisseau spatial décrit.

ACTIVITY 2 : Après avoir touché l'icône de la cible, vous entendrez une description et vous devrez toucher l'extraterrestre décrit.

ACTIVITY 3 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez une question puis vous devrez lire la phrase et la compléter par un des mots qui apparaissent dans la fusée.

ACTIVITY 4 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez un son d'activation et vous devrez lire la phrase et la compléter par un des mots qui apparaissent dans la fusée.

## **2. CITY MAP**

ACTIVITY 1 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez un son d'activation et vous devrez lire la question et toucher la boutique correspondante.

ACTIVITY 2 : Après avoir touché l'icône de la cible, vous entendrez une question et vous devrez lire l'adresse et trouver le numéro correspondant parmi les options qui apparaissent sur la page suivante.

ACTIVITY 3 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des morceaux de texte. Vous entendrez une question et vous devrez trouver la personne correspondante.

## **3. THE FANCY DRESS PARTY**

ACTIVITY 1 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez une question et vous devrez lire la description et trouver le chapeau correspondant.

ACTIVITY 2 : Après avoir touché l'icône de la cible, vous entendrez une question ; pour y répondre, vous devrez toucher le mot qui correspond.

ACTIVITY 3 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des morceaux de texte. Vous entendrez une question et vous pourrez lire ce que dit chaque personnage. Puis, vous devrez toucher le mot correspondant parmi les options décrites.

ACTIVITY 4 : Après avoir touché l'icône de la cible, vous entendrez une question ; pour y répondre, vous devrez toucher le dessin correspondant parmi ceux qui apparaissent dans la partie inférieure de la page.

## **4. THE CRAZY JUNGLE**

ACTIVITY 1 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez un son d'activation et vous devrez lire les mots et les toucher dans le bon ordre pour former une phrase. Lorsque la phrase est construite correctement, le Talking Pen la reproduira.

ACTIVITY 2 : Après avoir touché l'icône de la cible, écoutez la question et touchez le dessin correspondant.

ACTIVITY 3 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez un son d'activation et vous devrez lire la phrase et la compléter par une des actions qui apparaissent à l'écrit en-dessous.

ACTIVITY 4 : Après avoir touché l'icône de la cible, écoutez la question et touchez le dessin correspondant.

## **5. AT THE MUSEUM**

ACTIVITY 1 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez un son d'activation et vous devrez lire la phrase et toucher le dessin correspondant.

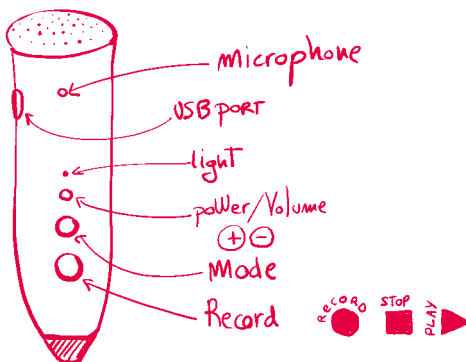
ACTIVITY 2 : Après avoir touché l'icône de la cible, écoutez la question et touchez le dessin correspondant.

ACTIVITY 3 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un type de chaussures, écoutez la phrase et découvrez le mot correspondant parmi les options qui apparaissent à l'écrit.

ACTIVITY 4 : Après avoir touché l'icône de la cible, touchez un des cercles de couleur. Vous entendrez une description et vous devrez toucher la corde à linge correspondante.

## 6. FINAL GAME

Pour jouer à ce jeu, il vous faut un dé, une fiche pour chaque joueur et un minimum de 2 joueurs. Le jeu s'active en touchant le vaisseau spatial. Au début, placez toutes les fiches sur le vaisseau. Tous les joueurs lancent le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence à jouer. Les joueurs devront lancer le dé et déplacer leur fiche d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé. Pour activer la question de chaque case, vous devrez toucher le chiffre de cette case et choisir la bonne réponse parmi les trois options proposées. Si la bonne réponse est choisie, des indications ou messages concrets suivront (parfois vous pourrez avancer, d'autres fois vous pourrez à nouveau lancer le dé ou le joueur pourra simplement être félicité). Si la réponse est fausse, d'autres types d'indications suivront (parfois vous devrez passer votre tour et d'autres fois vous devrez reculer de quelques cases). En arrivant sur une case spéciale, vous devrez toucher le chiffre de cette case et écouter les indications correspondantes (parfois vous pourrez avancer, d'autres fois vous devrez passer un ou plusieurs tours et d'autres fois encore vous devrez reculer). Le premier joueur qui arrive à la case finale gagne.



**COS'È LISTEN&READ?** Listen&Read è la continuazione della collana Listen&Touch, con la differenza che adesso il libro comprende anche il testo.

**COSA SI PUÒ FARE CON QUESTO LIBRO?** La tecnologia della Talking Pen consente di ASCOLTARE, LEGGERE, REGISTRARE LA VOCE e GIOCARE.

**A CHI È RIVOLTO QUESTO LIBRO?** Listen&Read è un libro adatto a qualsiasi bambino o bambina dai 7 ai 10 anni che abbia già familiarità con l'inglese e che, pertanto, possenga delle nozioni di base in questa lingua. Nel caso degli alunni Kids&Us, questo libro è ideale per i bambini e le bambine che abbiano terminato il livello di Pam&Paul.

**QUALI SONO GLI OBIETTIVI DI QUESTO LIBRO?** Questo libro prevede vari tipi di attività, con i seguenti scopi:

- L'associazione di quanto si ascolta alla parola scritta.
- La comprensione di frasi semplici durante la lettura.
- La comprensione orale.
- L'apprendimento e/o il consolidamento sia del vocabolario che delle strutture.

Listen&Read è un materiale complementare di qualsiasi metodo di apprendimento dell'inglese, che consente un'esposizione aggiuntiva a tale lingua tramite delle attività ludiche. Il suo impiego è particolarmente indicato per i periodi di vacanza, dal momento che la sua programmazione e l'uso della Talking Pen offrono un feedback immediato e stimolano, allo stesso tempo, l'autonomia dell'utente.

**AVVERTENZA:** Listen&Read non pretende, in nessun caso, di insegnare a leggere in inglese.

**COME SCARICARE GLI ARCHIVI AUDIO DEL LISTEN&READ BOOK SULLA TALKING PEN?** Qualora la Talking Pen non producesse alcun suono, dopo averla posta sulla freccia d'inizio a pagina 1, potete scaricare gli appositi file sul vostro dispositivo andando sul sito qui riportato, poiché nel caso descritto la vostra penna digitale non dispone degli archivi audio del libro: <https://www.kidsandus.it/it/attivita-inglese-bambini/imparare-inglese-casa/talking-pen>

Nel momento in cui gli archivi audio saranno scaricati, la Talking Pen sarà pronta all'uso. Ponetela quindi sulla freccia START alla pagina 1 e ... Giocate!



**IMPORTANTE:** Prima di iniziare a usare il libro, bisogna accendere la Talking Pen, porla sulla freccia rossa che compare a pagina 1 del libro e aspettare che dica "Listen&Read".

**COSA POSSIAMO TROVARE IN QUESTO LIBRO?** Listen&Read contiene vari tematiche che, oltre a risultare interessanti per la fascia d'età a cui è rivolto il libro, fungono anche da filo conduttore per affrontare numerosi termini del vocabolario e strutture. Inoltre, prevede un gioco da tavolo nell'ultima pagina doppia.

- **LE SCENE:** Nella pagina doppia in cui viene presentata ogni scena, troverai le seguenti funzioni:
- **EXPLORE 1:** Toccando questa icona è possibile esplorare alcuni degli elementi visualizzati nella scena, allo scopo di evidenziare delle specifiche parole e strutture.
- **EXPLORE 2:** Toccando questa icona è possibile esplorare alcuni degli elementi visualizzati nella scena, allo scopo di evidenziare delle parole e delle strutture differenti rispetto a quelle visualizzate in EXPLORE 1.
- **READ 1:** Se si tocca l'icona con la Talking Pen e, successivamente, si toccano le parole che figurano scritte nella parte sinistra della scena, il dispositivo le leggerà.
- **GAME 1:** Se si tocca l'icona con la Talking Pen, il dispositivo formulerà una domanda (può trattarsi di una frase incompleta oppure della descrizione di una delle immagini della scena) alla quale si dovrà rispondere toccando la parola corrispondente tra quelle che figurano nella parte sinistra della pagina. Si consiglia di utilizzare preventivamente le funzioni EXPLORE 1 e EXPLORE 2.

◇ **ECCEZIONI – GAME 1 CITY MAP:** Il gioco si attiva toccando l'icona Game 1. Successivamente sarà necessario posizionare la Talking Pen su ciascuna porzione di testo, leggerne il contenuto e toccare di seguito il negozio in cui vuole andare ogni personaggio.

- **READ 2:** Se si tocca l'icona con la Talking Pen e, successivamente, si toccano le parole che figurano scritte nella parte destra della scena, il dispositivo le leggerà.
- **GAME 2:** Se si tocca l'icona con la Talking Pen, il dispositivo formulerà una domanda (può trattarsi di una frase incompleta oppure della descrizione di una delle immagini della scena) alla quale si dovrà rispondere toccando la parola corrispondente tra quelle che figurano nella parte destra della pagina. Si consiglia di utilizzare preventivamente le funzioni EXPLORE 1 e EXPLORE 2.

◇ **ECCEZIONI – GAME 2 MUSEUM:** Il gioco si attiva toccando l'icona Game 2. Successivamente la Talking Pen formulerà una domanda e, per rispondere, sarà necessario toccare il personaggio della scena che indossa tale complemento o capo di abbigliamento.

**TRUE OR FALSE:** Dopo aver toccato la corrispondente icona, il bambino ascolterà una frase e dovrà decidere se è VERA, toccando il cerchio verde, o FALSA, toccando il cerchio rosso. Quando si indovina la risposta, si attiverà la frase successiva.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca una delle porzioni di testo. Ascolterai una domanda e potrai leggere ciò che sta dicendo

ciascun personaggio; successivamente, dovrai toccare la nave spaziale descritta.

ACTIVITY 2: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolterai una descrizione e dovrai toccare l'extraterrestre che è stato descritto.

ACTIVITY 3: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Ascolterai una domanda e, successivamente, dovrai leggere la frase e completarla con una delle parole che figurano all'interno del razzo.

ACTIVITY 4: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Sentirai un suono di attivazione e dovrai leggere e completare la frase con una delle parole che figurano all'interno del razzo.

## **2. CITY MAP**

ACTIVITY 1: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Sentirai un suono di attivazione e dovrai leggere la domanda e toccare il negozio corrispondente.

ACTIVITY 2: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca una carta. Ascolterai una domanda e dovrai leggere l'indirizzo e trovare il numero corrispondente tra le opzioni che figurano nella pagina contigua.

ACTIVITY 3: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca una delle porzioni di testo. Ascolterai una domanda e dovrai trovare la persona corrispondente.

## **3. THE FANCY DRESS PARTY**

ACTIVITY 1: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Ascolterai una domanda e dovrai leggere la descrizione e trovare il cappello corrispondente.

ACTIVITY 2: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolterai una domanda; per rispondere dovrai toccare la parola appropriata.

ACTIVITY 3 – Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca una delle porzioni di testo. Ascolterai una domanda e potrai leggere ciò che sta dicendo ciascun personaggio; successivamente, dovrai toccare la parola corrispondente tra le opzioni riportate.

ACTIVITY 4: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolterai una domanda; per rispondere dovrai toccare il disegno corrispondente tra quelli che figurano nella parte inferiore della pagina.

## **4. THE CRAZY JUNGLE**

ACTIVITY 1: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Sentirai un suono di attivazione e dovrai leggere le parole e toccarle nell'ordine corretto per formare una frase. Quando la frase sarà stata costruita correttamente, la Talking Pen la riprodurrà.

ACTIVITY 2: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolta la domanda e tocca il disegno corrispondente.

ACTIVITY 3: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Sentirai un suono di attivazione e dovrai leggere la frase e completarla con una delle azioni che figurano scritte di seguito.

ACTIVITY 4: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolta la domanda e tocca il disegno corrispondente.

## 5. AT THE MUSEUM

ACTIVITY 1: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Sentirai un suono di attivazione e dovrai leggere la frase e toccare il disegno corrispondente.

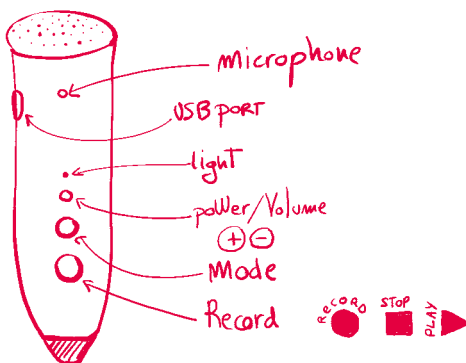
ACTIVITY 2: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, ascolta la domanda e tocca il disegno corrispondente.

ACTIVITY 3: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca un tipo di calzatura, ascolta la frase e trova la parola corrispondente tra le opzioni riportate.

ACTIVITY 4: Dopo aver toccato l'icona del bersaglio, tocca uno dei cerchi colorati. Ascolterai una descrizione e dovrai toccare lo stendipanni corrispondente.

## 6. FINAL GAME

Per giocare a questo gioco, sono necessari un dado, una pedina per ciascun giocatore e almeno 2 giocatori. Il gioco si attiva toccando la nave spaziale. All'inizio si posizionano tutte le pedine sulla nave. Tutti i giocatori tirano il dado e quello che ottiene il punteggio più alto inizia a giocare. I giocatori dovranno tirare il dado e muovere la propria pedina di tante caselle quanto il numero ottenuto dal lancio. Per attivare la domanda di ciascuna casella, sarà necessario toccare il numero di tale casella e selezionare la risposta corretta tra le tre opzioni che vengono proposte. Se si seleziona la risposta corretta, si ascolteranno delle indicazioni o dei messaggi specifici (in alcuni casi si potrà avanzare oppure si potrà tirare di nuovo il dado, in altri casi ci si congratulerà con il giocatore). Nel caso in cui non si indovini la risposta, si ascolteranno altri tipi di indicazioni (in alcuni casi si perderà il turno e in altri casi si dovrà retrocedere di alcune caselle). Se si raggiunge una casella speciale, si dovrà toccare il numero di tale casella e ascoltare le indicazioni corrispondenti (in alcuni casi si potrà avanzare, in altri casi si perderà uno o più turni o si dovrà retrocedere). Vincerà il giocatore che raggiunge per primo la casella finale.



**WAT IS LISTEN&READ?** Het boek Listen&Read bouwt voort op Listen&Touch, maar bevat, in tegenstelling tot die laatste, ook tekst.

**WAT KAN JE ERMEE DOEN?** Dankzij de interactieve Talking Pen kan je **LUISTEREN, LEZEN, JE STEM OPNEMEN** en **SPELEN**.

**VOOR WIE IS DIT BOEK?** Listen&Read is het boek bij uitstek voor alle kinderen tussen 7 en 10 jaar die al in contact zijn gekomen met het Engels en dus een zekere basis hebben in deze taal. Voor de leerlingen van Kids&Us valt dit niveau gelijk te stellen aan de kennis die ze hebben na de etappe met Pam&Paul.

**WAT WILLEN WE ERMEE BEREIKEN?** Het boek biedt verschillende activiteiten, die het volgende voor ogen hebben:

- Wat je hoort, kunnen terugkoppelen aan wat je leest.
- Simpele zinnen kunnen lezen en begrijpen.
- Kunnen begrijpen wat je hoort.
- Nieuwe woordenschat en grammaticale structuren aanleren en bestaande kennis vast beitelen.

Listen&Read dient als aanvullend materiaal bij het aanleren van het Engels met om het even welke lesmethode en werd in het leven geroepen om uw kind meer in contact te laten komen met deze taal via ludieke activiteiten. Vooral tijdens de vakantie is dit boek de ideale partner want dankzij zijn opbouw en de Talking Pen, krijgt uw kind onmiddellijk feedback, wat ook bijdraagt tot zijn of haar zelfstandigheid.

**OPGELET:** Listen&Read is niet bedoeld om Engels te leren lezen.

**HOE LAAD JE BESTANDEN VAN HET LISTEN&READ-BOEK OP DE TALKING PEN?** Als je geen geluid hoort nadat je de Talking Pen op de startpijl geplaatst hebt, dan bevat je Talking Pen niet de audiobestanden van het boek. Om die bestanden op de Talking Pen te plaatsen, surf je naar <https://www.kidsandus.be/nl-be/engelse-activiteiten-kinderen/thuis-engels-leren/talking-pen>

Zodra je de bestanden overgeplaatst hebt, is de Talking Pen klaar voor gebruik. Raak de START-pijl op pagina 1 aan en het spelen kan beginnen!





**BELANGRIJK:** Om te starten, moet je eerst de Talking Pen aanzetten en boven de rode pijl houden die je op pagina 1 vindt, tot je "Listen&Read" hoort.

**WAT KUNNEN WE VINDEN IN DIT BOEK?** Listen&Read werkt met verschillende thema's die niet alleen interessant zijn voor de doelgroep, maar ook een waaier aan woordenschat en structuren aanbieden. Bovendien bevat het boek een gezelschapsspel, terug te vinden op de laatste dubbele pagina.

- **DE SCÈNES:** Elke dubbele pagina stelt een scène voor vol met taalopdrachten-en spelletjes:
- **EXPLORE 1:** Als je dit icoontje aanraakt, kom je meer te weten over de elementen uit de scène. Hierbij wordt het accent gelegd op woordenschat en specifieke structuren.
- **EXPLORE 2:** Als je dit icoontje aanraakt, kom je meer te weten over de elementen uit de scène. Hierbij wordt het accent gelegd op woordenschat en specifieke structuren die verschillen van die in EXPLORE 1.
- **READ 1:** Raak met de Talking Pen eerst dit icoontje aan en daarna de woorden die op de linkerkant van de scène geschreven staan. De pen zal deze vervolgens voorlezen.
- **GAME 1:** Als je dit icoontje aanraakt met de Talking Pen, zal je een vraag worden gesteld (dit kan ook in de vorm van een onvolledige zin of een beschrijving van iets dat afgebeeld staat op de scène). Antwoorden doe je door het juiste woord aan te duiden op de linkerkant van de pagina. Het is aangeraden eerst EXPLORE 1 en EXPLORE 2 te hebben gedaan voor je hieraan begint.

◇ **UITZONDERINGEN – GAME 1 CITY MAP:** Raak het icoontje van Game 1 aan om het spel te starten. Houd de Talking Pen boven de verschillende tekstballonnetjes, luister naar wat de pen zegt, en raak dan de winkel aan waar het personage in kwestie naartoe wil gaan.

- **READ 2:** Raak eerst dit icoontje aan met de Talking Pen en daarna de woorden die op de rechterkant van de scène geschreven staan. De pen zal deze vervolgens voorlezen.
- **GAME 2:** Als je dit icoontje aanraakt met de Talking Pen, zal je een vraag worden gesteld (dit kan ook in de vorm van een onvolledige zin of een beschrijving van iets dat afgebeeld staat op de scène). Antwoorden doe je door het juiste woord aan te duiden op de rechterkant van de pagina. Het is aangeraden eerst EXPLORE 1 en EXPLORE 2 te hebben bekeken voor je dit doet.

◇ **UITZONDERINGEN – GAME 2 MUSEUM:** Raak het icoontje 'Game 2' aan om het spel te starten. De Talking Pen zal je vervolgens een vraag stellen die je moet beantwoorden door het personage aan te duiden die het beschreven object aanheeft of bij zich heeft.

- **TRUE OR FALSE:** Raak dit icoontje aan en luister naar wat de Talking Pen zegt. Als wat wordt gezegd, **JUIST** is, raak dan de groene cirkel aan. Is het **FOUT**, raak dan de rode aan. Als je het juiste antwoord geeft, wordt de volgende zin geactiveerd.

## 1. OUTER SPACE

**ACTIVITY 1:** Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de tekstballonnetjes. Je zal vervolgens een vraag horen en kunnen lezen wat de personages zeggen. Raak om te antwoorden het beschreven ruimteschip aan.

ACTIVITY 2: Raak het bullseye-icoontje aan en luister naar de beschrijving van de Talking Pen. Duidt vervolgens het buitenaards wezen aan dat werd beschreven.

ACTIVITY 3: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Luister naar de vraag, lees de zin en vul deze vervolgens aan met één van de woorden die in het ruimteschip staan.

ACTIVITY 4: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Je zal een activatiegeluidje horen, waarop je de zin moet lezen en vervolledigen met één van de woorden die in het ruimteschip staan.

## **2. CITY MAP**

ACTIVITY 1: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Je zal een activatiegeluidje horen, waarop je de vraag moet voorlezen en vervolgens beantwoorden door de juiste winkel aan te duiden.

ACTIVITY 2: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de brieven. Je zal een vraag horen en de opgave moeten voorlezen. Zoek daarna het corresponderende getal op de pagina ernaast.

ACTIVITY 3: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna een van de tekstballonnetjes. Je zal vervolgens een vraag horen en deze moeten beantwoorden door de juiste persoon aan te duiden.

## **3. THE FANCY DRESS PARTY**

ACTIVITY 1: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Luister naar de vraag, lees de beschrijving en duid de juiste hoed aan.

ACTIVITY 2: Raak het bullseye-icoontje aan, luister naar de vraag en antwoord erop door het juiste woord aan te duiden.

ACTIVITY 3: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna een van de tekstballonnetjes. Luister naar de vraag en lees wat de personages zeggen. Duid vervolgens het juiste woord aan.

ACTIVITY 4: Raak het bullseye-icoontje aan, luister naar de vraag en antwoord erop door de juiste tekening aan te duiden op het onderste deel van de pagina.

## **4. THE CRAZY JUNGLE**

ACTIVITY 1: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Je zal een activatiegeluidje horen, waarop je de woorden zal moeten lezen en in de juiste volgorde aanraken om een zin te vormen. Als de zin goed werd gevormd, zal de Talking Pen hem voorlezen.

ACTIVITY 2: Raak het bullseye-icoontje aan, luister naar de vraag en raak de juiste tekening aan.

ACTIVITY 3: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Je zal een activatiegeluidje horen, waarop je de zin zal moeten voorlezen en hem aanvullen met één van de acties die eronder beschreven staan.

ACTIVITY 4: Raak het bullseye-icoontje aan, luister naar de vraag en raak de juiste tekening aan.

## 5. AT THE MUSEUM

ACTIVITY 1: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Je zal een activatiegeluidje horen, waarop je de zin zal moeten lezen en de juiste tekening aanduiden.

ACTIVITY 2: Raak het bullseye-icoontje aan, luister naar de vraag en raak de juiste tekening aan.

ACTIVITY 3: Raak het bullseye-icoontje aan en daarna een type schoeisel. Luister vervolgens naar de zin en duid het juiste woord aan.

ACTIVITY 4: Raak eerst het bullseye-icoontje aan en daarna één van de kleurcirkels. Luister vervolgens naar de beschrijving en duid het juiste droogrek aan.

## 6. FINAL GAME

Voor dit spel moet je met minimum 2 zijn. Je hebt naast één dobbelsteen ook voor elke speler een kaart nodig. Raak het ruimteschip aan om het spel te activeren. Leg alle kaarten op het ruimteschip. Gooi één voor één de dobbelsteen. Diegene met het hoogste aantal ogen, mag beginnen. Gooi de dobbelsteen en ga vooruit. Activeer de vraag van het vakje waarin je staat door het nummer ervan aan te raken. Je krijgt drie mogelijke antwoorden en moet één van de drie kiezen. Kies je het juiste, dan zal je aanwijzingen krijgen of een concrete boodschap horen (je zal bijvoorbeeld mogen vooruit gaan, opnieuw mogen gooien of gewoon felicitaties ontvangen). Kies je het foute antwoord, dan krijg je een ander soort aanwijzingen (je zal bijvoorbeeld je beurt moeten overslaan of enkele vakjes moeten teruggaan). Je kan ook op een speciaal vakje vallen. Ook in dat geval moet je het nummer van het vakje aanraken en luisteren naar de aanwijzingen (je zal bijvoorbeeld mogen vooruitgaan, één of twee beurten moeten overslaan of enkele vakjes teruggaan). Wie als eerste het laatste vakje bereikt, heeft gewonnen

