

# English house

5-12 years  players



 = 96

 = 48

 = 48

1



2



3



4





# English house

## ENGLISH

Contents: 1 3D cardboard house (5 pieces), sticky tape, 192 flashcards with English words and phrases

The English House game allows children to practise reading and recognising English words and phrases as well as answering simple questions. The 3D cardboard house contains a wide variety of everyday items that the children will have to look for and find after having read their description in English on the game cards. On the back of each card is a picture of the item to be found, so that the children can check whether the answer they have given is correct.

### ASSEMBLY

Before playing for the first time, you have to set the house up. To do this, separate the four sections and put them in alphabetical order according to the letter located in the lower left corner of each piece (1). Then take the double-sided tape and stick a strip on the coloured line above the letters A, B and C. CAUTION, do not tape over the letter D (2). Then completely fold back the tab on Part A with the tape on it (3), and take the adhesive cover off the tape (4). Keeping the tab folded back, carefully align the dotted line of the same colour (green) of section B (5) on top of the tape on section A. Do the same thing with the following pieces (6), (7), (8) and (9). Once the four pieces are on top of each other and stuck down, press the tape part well to make sure they are completely stuck together (10). Once you have done this, unfold the house (11) and fold up the four tabs on the base section. Then mount the house on the base (12).

### ONE PLAYER

The ideas for one player games are activities that the child can do on their own, once they are familiar with the game. However, adult participation is always advisable as this enriches the activity and lets you enjoy it together.

#### • Explore the house

After setting up the house, take 5 cards at random, turn one over and look around the house until you find the thing the text describes. When you think you have found the object described, turn the card over to see if the picture on the back matches it. If it does, the answer is correct. If the picture on the card does not match the one found in the house, the answer is wrong. In this case discard the card and move on to the next one. When you have turned over all the cards, only the ones that you have correctly identified from their English description count as points.

The game has three types of cards that get increasingly difficult:

#### Object cards:

these show the name of an object in English on the front and an image of it on the back.

#### Description cards:

these have a sentence to read that describes a scene present in the house.

#### Question cards:

these ask a question about an object or situation around the house.

You should start playing with the object cards, which are the most simple, then move on to play with the description cards, and finally the question cards.

### MULTIPLAYER

#### • Race through the house

The house is placed on the table and all the cards are put on one side in a pile with the text side facing up. One of the players picks up a card and reads it out loud. The other players must look for the object or situation described, or the image that allows them to answer the question.

The first person to find it shouts the answer out, and this is checked by looking at the back of the card. If it's correct, they win the card. Then they have to take a new card from the pile and read it for the others to find. If the answer is wrong, they cannot guess again until a new card is read.

The first player to win 5 cards is the winner.

#### • Search by turns

This needs two teams (or two players, each of which is a team), and they are placed on each side of the house. The first team (or player) takes a card and reads it aloud. Then the team that has read the card out counts to 10 (in English if possible: one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten!) while the other team searches the house for the answer to the card. If they find it, that team wins the card and has to read out a new card for the other team. If they don't get it, the team that read the card can look for it while their opponents count to 10 out loud. The game continues like this until one of the teams finds the answer to the card. Only one answer can be given per card. If a team's answer is wrong, the other team wins the card. The first team to get 10 cards wins.



Enthält: ein dreidimensionales Haus aus fünf Kartenteilen, Klebeband und 192 Karten mit Begriffen und Fragen auf Englisch

Bei diesem Spiel übt das Kind das Leseverstehen auf Englisch und lernt neue Wörter sowie Fragen und Antworten auf Englisch. Das Spielhaus enthält eine große Anzahl alltäglicher Objekte, die das Kind, ausgehend von den Texten der Karten, aufspürt. Auf der Rückseite der Karten sind die jeweiligen Objekte dargestellt. So kann das Kind selbst überprüfen, ob es die Aufgabe richtig gelöst hat.

### VOR DEM ERSTEN SPIEL

Vor dem ersten Spiel ist es erforderlich, das Haus zusammenzubauen. Dazu die vier Teile des Hauses abtrennen und in alphabetischer Reihenfolge auflegen. Die Buchstaben befinden sich links unten an jedem Teil (1). Jetzt entlang der farbigen Linie der Teile A, B und C das doppelseitige Klebeband anbringen. ACHTUNG! Kein Klebeband an Teil D anbringen (2). Die Lasche von Teil A sorgfältig auf eine Weise falzen, dass das Klebeband nach oben zeigt (3). Dann den Schutzfilm vom Klebeband entfernen (4). Die gefaltete Lasche niederdrücken und die gepunktete Linie von Teil B (5) auf dem Klebeband platzieren, so dass die grüne Linie auf Teil A und die grün gepunktete Linie auf Teil B aufeinandertreffen. Den Vorgang mit den weiteren Teilen wiederholen (6), (7), (8) y (9). Nach dem Zusammenkleben der vier Teile alle Klebestreifen sorgfältig glatt streichen (10). Das Haus auffalten, die Laschen der Bodenplatte hochklappen und das Haus an der Bodenplatte anbringen (12).

### SPIELVARIANTE FÜR EIN KIND

Die Spielvarianten für ein Kind erfordern vor dem autonomen Spiel die Einführung durch einen Erwachsenen. Auch für Kinder, die bereits in der Lage sind, allein zu spielen, ist das Spielen gemeinsam mit einem Erwachsenen besonders lehrreich und lustiger.

#### • Erforsche das Haus

Ziehe fünf Karten nach dem Zufallsprinzip und mache das, was der Text beschreibt, im Haus ausfindig. Wenn Du der Meinung bist, das betreffende Objekt gefunden zu haben, wende die Karte zu überprüfe, ob Du richtig liegst. Forme zwei Stöße mit den benutzten Karten. Auf einen Stoß kommen die Karten, bei denen das im Haus gefundene Objekt mit dem auf der Karte übereinstimmt. Auf den anderen Stoß kommen die Karten, bei denen das nicht der Fall war. Zur Ermittlung der Punktezahl verwendest Du die Karten, die Du nach dem Lesen des englischen Textes auf der Karte richtig im Haus identifiziert hast.

Das Spiel umfasst drei Arten von Karten mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad:

#### Karten mit Objekten:

Auf diesen Karten steht ein Wort auf Englisch. Auf der Rückseite ist das betreffende Objekt abgebildet.

#### Karten mit Beschreibungen:

Auf diesen Karten steht ein Satz, der eine Szene im Haus beschreibt.

#### Karten mit Fragen:

Auf diesen Karten steht eine Frage zu Objekten oder Szenen des Hauses.

Spiele am Beginn nur mit den Objektkarten. Wenn Du schon richtig gut Englisch kannst, nimm die anderen Karten nach und nach dazu.

### SPIELVARIANTEN FÜR MEHRERE KINDER

#### • Wettlauf im Haus

Stellt das Haus auf einen Tisch und legt alle Karten mit dem Text nach oben auf einen Stoß. Wenn Du an der Reihe bist, nimmst Du eine Karte auf und liest den Text darauf laut vor. Die anderen Spieler versuchen das betreffende Objekt oder die Szene so rasch wie möglich im Haus ausfindig zu machen um die Frage zu beantworten. Wem das als erstes gelingt, der spricht die Antwort aus. Mit Hilfe der Abbildung auf der Rückseite der Karte kannst Du die Antwort überprüfen. Wer zuerst richtig antwortet, darf die Karte behalten und die nächste Karte vom Stoß aufnehmen. Wenn die Antwort nicht richtig ist, darf der Mitspieler erst wieder eine Antwort abgeben, wenn die nächste Frage gestellt wird. Wer als erster fünf Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

#### • Abwechselnde Suche

Bildet zwei Teams. Wenn Ihr zu zweit seid, besteht jedes Team aus einem von Euch. Die Teams setzen sich einander gegenüber vor das Haus. Ein Spieler von Team 1 nimmt eine Karte auf und liest den Text laut vor. Dann zählt Team 1 auf Englisch langsam bis zehn: „One-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten!“ Währenddessen sucht Team 2 die Antwort auf die Frage. Wenn die Antwort stimmt, darf Team 2 die Karte behalten und Team 1 die nächste Frage vorlesen. Wenn die Antwort nicht stimmt, zählt Team 2 auf Englisch bis zehn, während Team 1 versucht, die Antwort zu finden. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis eines der Teams die richtige Antwort findet. Für jede Karte gibt es nur eine richtige Antwort. Das Team, das die richtige Antwort findet, behält die Karte. Das Team, das zuerst zehn Karten sammelt, gewinnt das Spiel.



Contenuto: 1 cassetta di cartone 3D (5 pezzi), nastro adesivo, 192 carte con parole e frasi inglesi.

Con il gioco di English House, i più piccoli potranno esercitarsi a leggere e riconoscere parole e frasi in inglese oltre a rispondere a semplici domande. La cassetta di cartone 3D contiene un'ampia varietà di oggetti di uso quotidiano che i bambini dovranno cercare e trovare dopo aver letto la loro descrizione in inglese sulle carte del gioco. Ogni carta ha sul retro il disegno dell'elemento da ritrovare in modo che i bambini possano verificare da soli se la risposta che hanno dato è corretta.

### MONTAGGIO

Prima di giocare per la prima volta, la cassetta deve essere assemblata. Per fare ciò, separeremo le quattro parti che lo compongono e le posizioneremo in ordine alfabetico secondo la lettera situata nell'angolo inferiore sinistro di ciascuna (1). Poi prenderemo il nastro biadesivo e incolleremo una striscia sulla linea colorata che si trova sopra le lettere A, B e C. ATTENZIONE: non applicare il nastro adesivo sulla lettera D (2). Successivamente, piegheremo la linguetta con il nastro della parte A fino a quando si posiziona sull'altro lato della parte (3) e rimuoveremo il coperchio dal nastro adesivo (4). Tenendo la linguetta piegata, posizioneremo la linea tratteggiata dello stesso colore (verde) dalla parte B (5) sopra il nastro del pezzo A. Ripeteremo la stessa operazione con i seguenti pezzi (6), (7), (8) e (9). Una volta che i quattro pezzi saranno sovrapposti e incollati insieme, premeremo la parte con il nastro per assicurarci che aderiscano bene (10). Fatto ciò, la cassetta (11) viene aperta e montata sulla base dopo aver piegato verso l'alto le quattro alette per fissarla su di esse (12).

### PER UN GIOCATORE SINGOLO

Le proposte per un giocatore singolo sono attività che il bambino può svolgere in autonomia una volta che ha preso confidenza con il gioco. Tuttavia, la partecipazione degli adulti è sempre consigliabile per arricchire l'attività e godersela insieme.

#### • Esplora la cassetta

Dopo aver assemblato la cassetta, il bambino prende 5 carte a caso, ne gira una e cerca ciò che è descritto nel testo intorno alla casa finché non lo trova. Una volta che pensa di aver trovato l'oggetto descritto, gira la carta per vedere se il disegno sul retro corrisponde. Se è così, la risposta è corretta. Se l'immagine sulla carta non corrisponde a quella trovata nella cassetta, la risposta è errata. In questo caso, scarta la carta e gira quella successiva. Quando ha girato tutte le carte, solo quelle che il bambino ha correttamente identificato dopo aver letto la loro descrizione in inglese contano come punti.

Esistono tre tipi di carte di difficoltà crescente nel gioco:

#### Carte oggetto:

riportano il nome di un oggetto in inglese sulla parte frontale e la sua immagine sul retro.

#### Carte descrittive:

in esse si legge una frase che descrive una scena presente nella cassetta

#### Carte di domande:

fanno una domanda su vari oggetti o situazioni che si verificano nella cassetta.

Si consiglia di iniziare giocando con le carte oggetto, che sono più semplici, per poi passare a giocare con quelle descrittive e finire con le domande.

### PER PIÙ GIOCATORI

#### • Corri intorno alla cassetta

La casa viene posizionata sul tavolo e tutte le carte vengono messe da parte in una pila con il testo rivolto verso l'alto. Uno dei giocatori prende una carta e la legge ad alta voce. Gli altri giocatori devono cercare l'oggetto o la situazione descritta o quell'immagine che permette di rispondere alla domanda posta. La prima persona che lo trova lo annuncia ad alta voce e controlla se la risposta è corretta guardando il retro della carta. Se è così, vince la carta e ne prenderà una nuova dalla pila per leggerla e chiedere agli altri di cercarla. Se commette un errore, non può giocare di nuovo finché non viene letta una nuova carta. Il primo giocatore che vince 5 carte è il vincitore del gioco.

#### • Ricerca a turno

Si formano due squadre (si può giocare anche con due giocatori, ognuno dei quali è una squadra) e vengono posizionate su entrambi i lati della cassetta. La prima squadra o giocatore prende una carta e la legge ad alta voce. Poi la squadra che ha letto la carta conta poco a poco fino a 10 (in inglese se possibile: one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten!) Mentre l'altra squadra cerca la risposta della carta nella cassetta. Se trovata, la squadra vince la carta e leggerà una nuova carta all'altra squadra. Nel caso in cui non si trovi, la squadra che ha letto la carta può cercarla mentre i suoi avversari contano fino a 10 ad alta voce. Si gioca in questo modo finché una delle squadre non trova la risposta alla carta. È possibile dare una sola risposta per scheda. Se la risposta di una squadra è sbagliata, l'altra squadra vince la carta. La squadra che ottiene per prima 10 carte vince.

Содержит: 1 картонный домик в 3D (5 деталей), клейкая лента, 192 карточки со словами и фразами на английском языке.

Играя в English House, самые маленькие члены семьи смогут тренироваться по чтению и узнаванию слов и фраз на английском, а также отвечать на простые вопросы. Картонный домик в 3D включает множество самых разных бытовых объектов, которые дети должны найти, послушав описание на английском языке, которое есть на игровых карточках. На обратной стороне каждой карточки есть рисунок предмета, который надо найти, чтобы дети сами могли проверить правильность данного ими ответа.

### МОНТАЖ

Прежде, чем начать играть в первый раз, необходимо собрать домик. Для этого нужно разложить четыре части, из которых он состоит, в алфавитном порядке в зависимости от буквы, находящейся в нижнем левом углу каждой (1). Далее надо взять двустороннюю клейкую ленту и приклеить ее на цветную линию, которая находится над буквами А, В и С. ВНИМАНИЕ, нельзя клеить ленту на букву D (2).

Теперь надо загнуть кромку детали А, покрытую клейкой лентой, вплоть до того, чтобы она оказалась на обратной стороне (3), после чего можно убрать защитную пленку с клейкой ленты (4). Удерживая в таком загнутом положении кромку, приклеим на ленту детали А точечную линию того же цвета (зеленый) детали Б (5). Повторите эту же операцию с остальными частями (6), (7), (8) и (9). После склеивания всех четырех частей между собой надо придавить на склеенную лентой часть, чтобы убедиться в том, что они хорошо приклеились (10).

Теперь можно развернуть весь домик (11) и установить его на основу. Для этого нужно загнуть вверх четыре кромки основы и закрепить домик на них (12).

### ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Предложение игры для одного игрока создано для того, чтобы ребенок мог самостоятельно без помощи взрослых выполнять все задания после ознакомления с игрой. Однако мы советуем взрослым участвовать в процессе игры, так как это обогатит ваш опыт и даст возможность вместе получить удовольствие.

#### -Изучи дом

Когда дом будет смонтирован, ребенок должен взять не глядя 5 карточек, повернуть одну из них текстом наверх и найти в доме предмет, который описан в тексте. Когда он будет уверен в том, что нашел описанный предмет, он может повернуть карточку картинкой к себе и проверить, соответствует ли найденный предмет рисунку на карточке. Если рисунок соответствует предмету, ответ правильный. Если рисунок на карточке не соответствует предмету в доме, ответ неправильный. В этом случае карточка откладывается и процесс повторяется со следующей карточкой. Когда все карточки будут проверены, засчитываются только те, по которым ребенок дал верный ответ, то есть правильно указал на предмет после прочтения описания на английском языке. В игре есть три типа карточек возрастающей трудности:

#### Предметы:

Название предмета на английском языке на одной стороне и изображение этого предмета на обратной стороне.

#### Описания:

Фраза, которая описывает ситуацию или сцену в доме.

#### Вопросы:

Вопрос о нескольких предметах или ситуациях, которые присутствуют в доме.

Мы рекомендуем начать играть с предметных карточек, которые проще, а потом уже перейти к описательным. Напоследок лучше оставить карточки с вопросами.

### ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

#### - Бег по дому

Надо установить дом на стол, а все карточки положить рядом в стопку, стороной с текстом наверх. Один из игроков берет одну карточку и зачитывает ее вслух. Остальные игроки должны найти названный предмет или сцену, либо изображение, которое ответит на заданный вопрос. Тот, кто первым найдет названный предмет, описание или сцену первым, должен сказать об этом. Ответ проверяется, перевернув карту обратной стороной. Если ответ правильный, он выигрывает эту карточку и наступает его черед взять новую карточку из стопки и зачитать ее для других игроков. Если первый игрок ошибется, он уже не может принимать участие в игре, пока не будет зачитана следующая карточка. Выигрывает тот игрок, который первым соберет 5 карточек.

#### - Кто первый

Организуите две команды (такой вариант может быть разыгран также двумя игроками: один игрок на команду) и расположитесь по обе стороны дома.

Первая команда или игрок берет одну карточку и зачитывает ее вслух. Далее эта же команда, зачитавшая карточку, медленно считает до 10 (лучше считать по-английски: one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten!), а вторая команда ищет в доме ответ на карточку. Если ответ найден, эта команда оставляет себе зачитанную карточку, и наступает ее очередь зачитать следующую карточку первой команде. Если вторая команда не нашла правильный ответ на карточку, очередь переходит к первой команде, пока ее оппоненты медленно считают до 10 вслух. Таким образом продолжается игра, пока одна из команд не найдет правильный ответ на карточку. Разрешается только один ответ на каждую карточку. Если ответ неправильный, карточку выигрывает другая команда. Выигрывает игру та команда, которая первой соберет 10 карточек.

المحتويات: منزل كرتوني ثلاثي الأبعاد (5 قطع) ، شريط لاصق ، 192 بطاقة تعليمية مع كلمات و عبارات إنجليزية.

مع لعبة البيت الإنجليزي ، سيتمكن الصغار من ممارسة القراءة والتعرف على الكلمات والعبارات باللغة الإنجليزية بالإضافة إلى الإجابة على الأسئلة البسيطة. يحتوي منزل الكرتون ثلاثي الأبعاد على مجموعة متنوعة من العناصر اليومية التي يجب على الأطفال البحث والاعتماد عليها بعد قراءتهم لبطاقات الوصف الخاصة باللغة الإنجليزية. تحمل كل بطاقة على ظهرها رمزاً خاصاً للعنصر الذي يجب إيجاده حتى يتحقق الأطفال بأنفسهم ما إذا كانت الإجابة التي قدموها صحيحة.

#### التركيب:

قبل اللعب للمرة الأولى، يجب تركيب المنزل الكرتوني. للقيام بذلك ، سنقوم بفصل الأجزاء الأربعة التي تكونه ونقوم بترتيبها أجدداً وفقاً للحرف الموجود في الزاوية اليسرى السفلية من كل جزء (1). بعد ذلك ، نأخذ الشريط اللاصق ذو الوجهين ونلصق شريطاً على الخط الملون الموجود فوق الحروف A و B و C. انتبه ، لا نضع شريطاً لاصقاً على الحرف D (الصورة رقم 2).

نقوم بطي حافة القطعة A ذات الشريط اللاصق حتى تستقر على الجانب الآخر من القطعة ثم سنزيل الغطاء عن الشريط اللاصق (4). مع إبقاء الحافة مطوية ، سنضع الخط المنقطع من نفس اللون (الأخضر) من الجزء (5 B) فوق شريط القطعة A. سنكرر نفس العملية مع القطع التالية (6) و (7) و (8) و (9). بمجرد تثبيت القطع الأربع ولصقها معاً ، سنضغط على الجزء ذي الشريط لتأكد من التصاقها جيداً (10). بمجرد القيام بذلك ، يتم فتح المنزل (11) وتثبيتته على القاعدة بعد تثبيت الحواف الأربعة للأعلى لتثبيتها عليها (12).

#### للألعاب الواحد:

مقترحات الألعاب الفردي هي أنشطة يمكن للطفل القيام بها بشكل مستقل بمجرد أن يصبح على دراية باللغة. ومع ذلك ، يُشجع دائماً بمشاركة الكبار لإثراء اللعبة والاستمتاع بها معاً.

#### • استكشف المنزل :

بعد تركيب المنزل ، يأخذ الطفل 5 بطاقات بشكل عشوائي ، يقبل واحدة و يبحث عما هو موصوف في النص حول المنزل حتى يجده. بمجرد أن يعتقد أنه عثر على الشيء الموصوف ، يقبل البطاقة ليرى ما إذا كان الرسم الموجود على ظهرها يطابقها. إذا كان الأمر كذلك ، فإن الإجابة صحيحة. إذا كانت الصورة على البطاقة لا تتطابق مع الصورة الموجودة في المنزل ، فإن الإجابة غير صحيحة. في هذه الحالة ، يتخلص من البطاقة وينتقل إلى البطاقة التالية. عندما يقوم بتسليم جميع البطاقات ، يتم احتساب النقاط التي حددها الطفل بشكل صحيح بعد قراءة وصفها باللغة الإنجليزية. هناك ثلاثة أنواع من البطاقات تزداد صعوبة في اللعبة:

#### بطاقات الأشياء:

تظهر اسم شيء أو غرض ما باللغة الإنجليزية على المقدمة وصورته على الظهر.

#### بطاقات الوصف:

تتضمن عبارة تصف مشهداً موجوداً في المنزل.

#### بطاقات الأسئلة:

تطرح أسئلة حول الأشياء أو المواقف المختلفة التي تحدث في المنزل.

من المستحسن أن تبدأ اللعب ببطاقات الأشياء، التي هي أبسط ، ثم الانتقال للعب ببطاقات الوصف وأخيراً الانتقال إلى بطاقات الأسئلة.

#### للعديد من اللاعبين:

#### • السياق حول المنزل:

يتم وضع المنزل على الطاولة ثم وضع جميع البطاقات جانباً مكونة كومة بحيث يكون جانب النص موجهاً للأعلى. يأخذ أحد اللاعبين بطاقة ويقرأها بصوت عالٍ. يجب على اللاعبين الآخرين البحث عن الشيء أو الموقف الموصوف أو تلك الصورة التي تسمح لهم بالإجابة على السؤال المطروح. أول شخص يجدها يعلنها بصوت عالٍ ويتحقق مما إذا كانت إجابته صحيحة من خلال النظر إلى الجزء الخلفي من البطاقة. إذا كان الأمر كذلك ، سنقوم بالبطاقة ويكون مسؤولاً عن أخذ بطاقة جديدة من الكومة لقراءتها ولجدها اللاعبين الآخرون. إذا أخطأ ، فلن يتمكن من اللعب مرة أخرى حتى تتم قراءة بطاقة جديدة. أول لاعب يربح 5 أوراق هو الفائز باللعبة.

#### • البحث بالثنائوب:

يتم تكوين فريقين (يمكن أيضاً لعبها باللعين ، يمثل كل منهما فريقاً) ويتم وضعهما على جانبي المنزل. يأخذ الفريق أو اللاعب الأول بطاقة ويقرأها بصوت عالٍ. ثم بعد الفريق الذي قرأ البطاقة شيئاً قسيفياً في 10 (بالإنجليزية إن أمكن: واحد ، اثنان ، ثلاثة ، أربعة ، خمسة ، ستة ، سبعة ، ثمانية ، تسعة ، عشرة!) بينما يبحث الفريق الآخر عن الإجابة. إذا تم العثور عليها ، يفوز الفريق بالبطاقة و يقرأ بطاقة جديدة للفريق الآخر. في حالة عدم قدرتهم على ذلك ، يمكن للفريق الذي قرأ البطاقة البحث عنها بينما يعد خصومهم على 10 صوت عالٍ. يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يجد أحد الفريقين الإجابة على البطاقة. يمكن إعطاء إجابة واحدة فقط لكل بطاقة. إذا كانت إجابة أحد الفريقين خاطئة ، يفوز الفريق الآخر بالبطاقة. الفريق الذي يحصل على 10 بطاقات يفوز أولاً.

ES ADVERTENCIA  
EN WARNING  
DE ACHTUNG  
FR ATTENTION  
DA ADVARSEL  
FI VAROITUS  
SV VARNING  
BG ВЪЗМЕЖИ  
NO ADVARSEL  
IT AVVERTENZA  
PT ATENÇÃO  
NL WAARSCHUWING  
EL Προειδοποίηση  
TR DİKKATİ  
CS UPOZORNĚNÍ  
SK UPOZORNENIE  
PL OSTRZEŻENIE  
HU FIGYELMEZTÉS  
HR Предупреждение



0-3

PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.  
KLEINE TEILE. ERSTICKUNGSGEFÄHR. BEWAHREN SIE DIESE INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.  
PETIT ÉLÉMENTS. DANGER DE TOUFOIEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
SMÅ DELE. KVALNINGSGÄR. GEM DENNE INFORMATION TIL SENERE BRUG.  
PIENÁ OŠIA. TUKEHTIUMSVAARA. SÄLYTYÄ NÄMÄ OHJEET MAHDOLLISTA MYÖHEMPÄÄ TARVETTA VARTEN.  
SMÅ DELAR. KVALNINGSGÄR. SÄRA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDIG BRUK.  
МАЛКИ ДЕТАЛИ. ОПАСНОСТ ОТ ЗАДЪВНЕ. СОХРАНИТЕ ОТЪ И ПОСЛЕДНО НА ЧИТАНЕ.  
SMÅ DELAR. KVALNINGSGÄR. TA VARE PÅ DENNE INFORMATION FÖR FREMTIDIGE KONSULTASJONER.  
PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. CONSERVARE IL PRESENTE MANUALE PER FUTURE CONSULTAZIONI.  
PEQUEÑAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
KLEINE ONDERDELEN. VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLANG.  
MĀLĒ ČĀSTI. NĒBEZDROŠĪGĪVĪBĪSĒNA. OIKŪZĪTE TĪTO INFORMĀCIJĒSĒIĒLEZY PĒRĒBUVĒSĒI PĒRTREBY.  
KŪČŪK PĀRČĀLĀR. BOGŪJUMA TEHLĒKĒSĒI. BI BILGILERILERIDE BASVURMAK UZERE SAKLAYIN.  
MĀLĒ ČĀSTI. NĒBEZDROŠĪGĪVĪBĪSĒNA. TĪTO INFORMĀCIJĒSĒIĒLOZĪTE PĒR BUODOUCĪ POLŪZĪTI.  
MĀLĒ ČĀSTI. NĒBEZDROŠĪGĪVĪBĪSĒNA. OIKŪZĪTE TĪTO INFORMĀCIJĒSĒIĒLEZY ZACHŪVAC DOPOZNE ISZEGOWGLADU.  
KIS ALKATRĒSZĒK. FŪLLADVĒSZĒLY. ORZĪE. MĒG A TĀJERŐZŐTĀTŐT JŐVŐBEN HVATKOZÁS CĒLJĀBŪL.  
جزء صغير. خطر عدم المطومات للرجوع إليها في المستقبل



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD-**  
Small parts.  
Not for children under 3 years.

Matériel : 1 maison 3D en carton (5 pièces), du ruban adhésif, 192 cartes avec des mots et des phrases en anglais

Avec le jeu English House, les plus petits pourront s'exercer à lire et à reconnaître des mots et des phrases en anglais ainsi qu'à répondre à des questions simples. La maison 3D en carton contient une grande variété d'objets du quotidien que les enfants devront chercher et retrouver après avoir lu leur description en anglais sur les cartes. Chaque carte présente au verso le dessin de l'élément à trouver afin que les enfants puissent vérifier eux-mêmes si la réponse qu'ils ont donnée est la bonne.

### MONTAGE

Avant de jouer pour la première fois, il faut assembler la maison. Pour ce faire, séparez les quatre parties qui la composent et placez-les par ordre alphabétique selon la lettre située dans le coin inférieur gauche de chacune d'entre elles (1). Prenez ensuite le ruban adhésif double face et collez-en une bande sur la ligne colorée qui se trouve au-dessus des lettres A, B et C. ATTENTION, ne mettez pas de ruban adhésif sur la partie D (2). Ensuite, pliez le rabat recouvert du ruban adhésif de la partie A jusqu'à ce qu'il repose sur l'autre face de la pièce (3) et retirez la protection du ruban adhésif (4). En gardant la languette pliée, placez la ligne pointillée de la même couleur (verte) de la partie B (5) sur le ruban adhésif de la partie A. Répétez la même opération avec les autres pièces (6), (7), (8) et (9). Une fois les quatre pièces superposées et collées ensemble, appuyez sur la longueur où se trouve le ruban pour vous assurer qu'elles collent bien toutes ensemble (10). Ceci fait, dépliez la maison (11) et montez-la sur sa base après avoir replié les quatre rabats qui la fixeront (12).

### JOUER TOUT SEUL

Les propositions pour jouer Seul sont des activités que l'enfant peut réaliser de manière autonome une fois familiarisé avec le jeu. Cependant, la participation des adultes est toujours conseillée pour enrichir l'activité et en profiter ensemble.

#### • Explore la maison

Après avoir assemblé la maison, l'enfant prend 5 cartes au hasard, en retourne une et cherche ce qui est décrit dans le texte dans la maison. Une fois qu'il pense avoir trouvé l'objet décrit, il retourne la carte pour voir si le dessin du verso correspond. Si tel est le cas, la réponse est correcte. Si l'image sur la carte ne correspond pas à celle trouvée dans la maison, la réponse est incorrecte. Dans ce cas, défaussez la carte et passez à la suivante. Lorsqu'il a retourné toutes les cartes, seules celles que l'enfant a correctement identifiées après en avoir lu la description en anglais donnent des points.

Il existe trois types de cartes de difficulté croissante dans le jeu :

#### Cartes objets :

Elles présentent le nom d'un objet en anglais au recto et son image au verso.

#### Cartes description :

On peut y lire une phrase décrivant une scène présente dans la maison.

#### Cartes questions :

Elles proposent une question sur divers objets ou situations présentes dans la maison.

Il est recommandé de commencer à jouer avec les objets, qui sont plus simples, pour ensuite continuer à jouer avec les descriptions et finir avec les questions.

### JOUER À PLUSIEURS

#### • Course autour de la maison

La maison est placée sur la table et toutes les cartes sont empilées à côté, côté texte vers le haut. Un des joueurs prend une carte et la lit à haute voix. Les autres joueurs doivent chercher l'objet, la situation décrite ou l'image qui permet de répondre à la question posée. La première personne à trouver la réponse l'annonce à haute voix et vérifie si celle-ci est correcte en regardant au dos de la carte. Si c'est le cas, il remporte la carte et c'est à lui de prendre la suivante sur le paquet pour la lire et la faire chercher par les autres. En cas d'erreur, le joueur ne participe plus à la recherche tant qu'une nouvelle carte n'est pas lue. Le premier joueur à récupérer 5 cartes remporte la partie.

#### • Chacun son tour

On constitue deux équipes (on peut également y jouer à deux joueurs, chacun formant une équipe) qui se placent des deux côtés de la maison. La première équipe ou le premier joueur prend une carte et la lit à haute voix. Puis l'équipe qui a lu la carte compte petit à petit jusqu'à 10 (en anglais si possible : one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten !) tandis que l'autre cherche la réponse à la carte dans la maison. S'ils la trouvent, ils remportent la carte et liront la suivante à l'autre équipe.

S'ils ne la trouvent dans le temps imparti, l'équipe qui a lu peut fouiller la maison à son tour, pendant que leurs adversaires comptent jusqu'à 10 à voix haute. On joue ainsi jusqu'à ce qu'une des équipes trouve la réponse à la carte. On ne peut donner qu'une seule réponse par carte. Si la réponse d'une équipe est fautive, c'est l'autre équipe qui remporte la carte. La première équipe à obtenir 10 cartes gagne la partie.