

Chers parents,

Les enfants ont une envie naturelle de découvrir, d'apprendre et de comprendre le monde qui les entoure. Les jeux de Benjamin et Benjamine sont conçus pour répondre d'une manière divertissante et instructive à ce besoin. Ils offrent aux enfants la possibilité de jouer seuls, avec leurs amis ou avec votre aide.

La richesse des composants et la qualité des matériaux utilisés pour la fabrication font que ces jeux durent et que les enfants auront plaisir à les reprendre à leurs différents stades d'acquisition des connaissances.

Votre enfant fera partie de l'Europe de demain, une Europe dans laquelle la langue anglaise sera certainement très utilisée. Afin de le sensibiliser et de le préparer à cette langue étrangère tous les jeux de Benjamin et Benjamine comprennent des traductions en anglais à côté des textes écrits en français.

Ces jeux ont bien sûr été créés en collaboration étroite avec des experts de la petite enfance: psychologues, pédagogues et sociologues qui nous ont aidés à élaborer des jeux destinés à développer le sens de l'observation, de la coordination des gestes et de la pensée ainsi que la capacité d'associer des notions abstraites.

L'acquisition et la maîtrise de ces facultés représentent un stade important du développement de l'enfant et lui permettent de mieux évoluer dans son environnement.

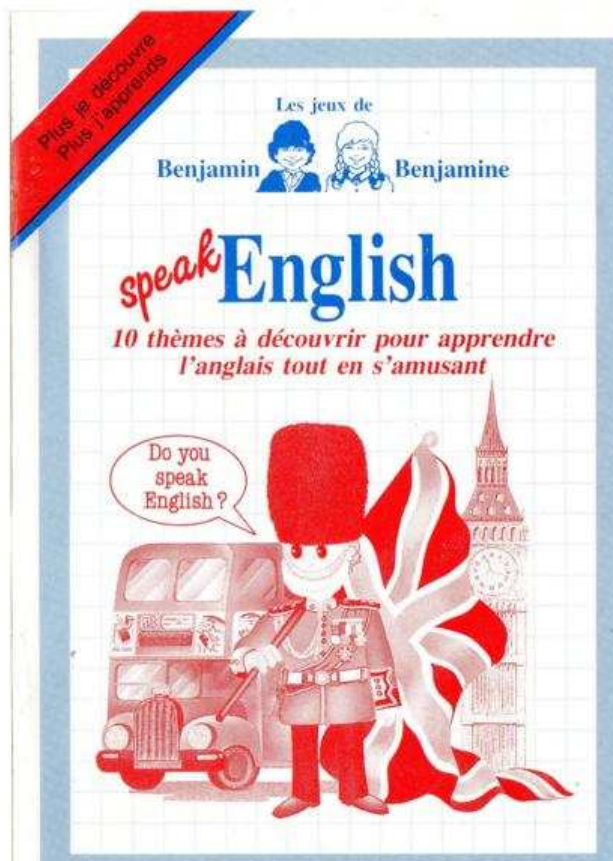
Vos dévoués,  
Equipe Clementoni - Dujardin

## PRÉSENTATION DU JEU

"SPEAK ENGLISH" permet aux enfants de commencer à apprendre l'anglais en mémorisant les mots qu'ils utilisent dans leur vie quotidienne. Faire des phrases et acquérir la grammaire requiert la présence d'un enseignant, aussi ce jeu n'aborde-t-il pas cet aspect de la langue. Il introduit l'enfant à une nouvelle langue, l'anglais, grâce à des noms, des verbes, des adjectifs regroupés sur 10 thèmes qui constituent la base du vocabulaire de cette langue.

La prononciation est indiquée par une méthode simple qui fait intervenir les lettres usuelles de l'alphabet. Elle est transcrite sous chaque mot entre parenthèses.

Pour quelques sonorités particulières, il faudra prendre en compte des règles de prononciation figurant sur les fiches personnelles des joueurs et dans la deuxième partie de ce livret. En outre, avec l'aide d'un adulte, les éléments qui composent ce jeu pourront servir à jouer à d'autres jeux qui sont faciles à imaginer à partir des jeux usuels que pratiquent les enfants. Par exemple, on pourra proposer à l'enfant de former des couples d'adjectifs ou de réunir tous les noms appartenant à une même famille. A chaque fois, l'enfant devra être encouragé à porter son attention sur les lettres qui composent les mots et sur leur prononciation.



## PRESENTATION OF THE GAME

"SPEAK ENGLISH" encourages children to begin learning to speak English by memorizing the words they use in everyday life. Making sentences with the correct grammatical structure requires the presence of a teacher — and is therefore not the purpose of this game which is, rather, to introduce the child to a new language — English — by means of a selection of nouns, verbs and adjectives grouped under 10 subjects. This will form the basis for his English vocabulary.

The prononciation is indicated by a simple method using the normal letters of the alphabet. It is written out in brackets beneath each word.

For a few particular sounds, the child will need to refer to the rules for prononciation figuring on the individual player's cards, as well as in the second part of this booklet.

An adult could easily make use of the elements of this game to create other interesting games for children. For example, the child could be requested to form pairs of adjectives, or to put together all the nouns belonging to the same family.

Each time, the child should be encouraged to concentrate on the letters which make up the words and their prononciation.

## LE PLATEAU

Il est constitué d'un parcours de 48 cases :

- 1 case "START" (départ)
- 20 cases "NUMBERS" (nombres) de couleur rouge, numérotées de 1 à 20
- 10 cases "COLOURS" (couleurs)
- 8 cases "ADJECTIVES" (adjectifs) de couleur violette indiquées par un "A".
- 8 cases "VERBS" (verbes) de couleur verte indiquées par un "V"
- 1 case "FINISH" (fin)

## LES CARTES

### "NOUNS", "VERBS", "ADJECTIVES"

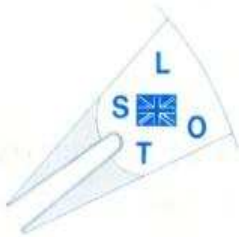
On dispose ces cartes sur les emplacements prévus sur le plateau :

- Les cartes "NOUNS" sont séparées en 2 paquets et placées, faces visibles, sur les emplacements de couleur bleue.
- Les cartes "VERBS" sont placées, faces visibles, sur l'emplacement de couleur verte marqué "VERBS"
- Les cartes "ADJECTIVES" sont placées, faces visibles, sur l'emplacement de couleur violette marquée d'un "A".

## ROULETTE

Au début de chaque tour, le joueur détermine le nombre de cases dont il avance son pion en piochant une carte "NOUNS" et en faisant tourner la flèche de la roulette. Ensuite, on procède comme suit :

- a) on regarde le nom qui figure sur la carte piochée : par exemple "schoolbag"
- b) on regarde le secteur sur lequel s'est arrêtée la flèche de la roulette



c) on compte les lettres communes entre le nom de la carte et celle du secteur de la roulette. Les lettres doubles comptent 2 fois.

Exemple : S L O O = 4

d) on ajoute un point si dans le secteur de la roulette il y a un petit drapeau britannique (+1)

e) on avance ensuite du nombre de cases égal à la somme des points obtenus. Dans cet exemple : 5

## THE GAME BOARD

It has a circuit of 48 squares:

- 1 "START" square
- 20 red "NUMBERS" squares (numbered from 1 to 20)
- 10 "COLOURS" squares
- 8 purple "ADJECTIVES" squares (indicated by an "A")
- 8 green "VERBS" squares (indicated by a "V")
- 1 "FINISH" square

## THE CARDS:

### "NOUNS", "VERBS", "ADJECTIVES"

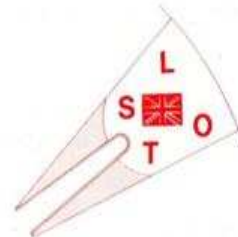
These cards are placed on the areas provided on the board:

- The "NOUNS" cards are divided into two piles and each pack is placed, face up, on the areas marked in blue.
- The "VERBS" cards are placed, face up, on the green area marked "VERBS".
- The "ADJECTIVES" cards are placed, face up, on the purple areas marked by an "A".

## ROULETTE

At the beginning of each round, the number of boxes the player can advance his counter is determined by the card he chooses from the "NOUNS" pack and by spinning the arrow of the roulette wheel. The game then proceeds as follows:

- a) the player looks at the noun on the card he has chosen: for example "schoolbag"
- b) he then looks to see in which direction the arrow of the roulette is pointing



c) he then counts how many of the same letters there are between the noun on his card and the sector indicated by the roulette; double letters are counted twice. Example: S L O O = 4

d) an extra point is added if, in the sector indicated by the roulette, there is a small Union Jack (+1)

e) he then advances his counter the number of squares equal to the points obtained. In this example: 5.

## FICHES INDIVIDUELLES

Elles sont distribuées à chaque joueur et seront consultées pendant la partie. Elles contiennent :

- les chiffres en anglais de 1 à 20
- le nom en anglais des 10 couleurs figurant sur le plateau de jeu.
- la liste des "FAMILIES" (familles) qui composent le paquet de cartes des "NOUNS" (noms)
- des indications pour la prononciation.

## PRÉPARATION DU JEU

Mélanger les cartes de chacun des paquets et les déposer aux endroits prévus sur le plateau de jeu, face visible.

Distribuer à chaque joueur une fiche personnelle ainsi qu'un pion. Ce dernier sera posé sur la case "START".

## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le plus jeune joueur qui commence. C'est ensuite au tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à son tour, prend une carte "NOUNS" de l'un des deux paquets et, sans la retourner, lit correctement le mot en s'aidant de la prononciation indiquée entre parenthèses. Il fait tourner la roulette et avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de points qu'il obtient (pour le calcul des points, voir le paragraphe "ROULETTE").

Il essaie ensuite de deviner la signification du nom écrit en gros caractères et vérifie, en retournant la carte, si sa réponse est exacte.

S'il s'est trompé, il remet la carte sous les autres dans le paquet qu'il avait choisi et c'est au tour du suivant de jouer.

S'il a deviné juste, il conserve la carte qui lui servira par la suite et il a alors la possibilité d'avancer son pion s'il fait correctement l'exercice qui lui est proposé sur la case où il arrive.

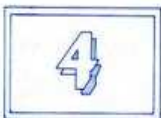
**S'il réussit, il avance de 3 cases et c'est au tour du suivant de jouer.**

S'il ne réussit pas, il reste où il est.

Les cases et donc les exercices sont de 4 types : (on admet toujours que les prononciations sont bonnes.)



- les cases "COLOURS" indiquent une couleur. Le joueur doit la trouver sur sa fiche personnelle et la prononcer à haute voix à l'aide de la prononciation indiquée.



- les cases "NUMBERS" indiquent un chiffre de 1 à 20. Le joueur doit le trouver à l'aide de sa fiche personnelle et le prononcer à l'aide de la prononciation indiquée.

## INDIVIDUAL CARDS

They are distributed to each player and are consulted during the game. They contain:

- the numbers in English from 1 to 10
- the names in English of the 10 colours shown on the board
- the list of "FAMILIES" which make up the pack of "NOUNS" cards
- indications for pronunciation.

## PREPARATION FOR THE GAME

Shuffle each pack, and place them in the areas indicated on the board, face up.

Give an individual card and a counter to each player. The counter should be placed on the "START" square.

## PLAYING THE GAME

The youngest player begins. Thereafter, the players take turns in a clockwise direction.

Each player, when it is his turn, takes a "NOUNS" card from one of the two packs and, without turning it over, reads the word correctly, using the right pronunciation with the help of the words written in brackets. He spins the roulette wheel and advances his counter the number of squares equal to the number of points that he has obtained. (To calculate points, see paragraph on "ROULETTE".)

He then tries to guess the signification of the word written in big print and verifies whether his reply is right or not by looking on the back of the card.

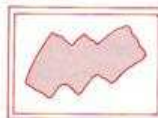
If he is wrong, he returns the card to the bottom of the pack from which he originally took it, and the next player continues the game.

If his answer is correct, he keeps the card which he will use later, and tries to carry out the exercise proposed to him on the square where his counter has landed.

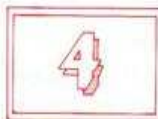
**If he is successful, he advances three squares and it is the turn of the next player.**

If he fails, he stays where he is.

The squares and the exercises are of four types: (always supposing that the prononciations are good).



- The "COLOURS" squares indicate a colour. The player must find the colour on his individual card and say it aloud with the help of the pronunciation in brackets.



- The "NUMBERS" squares indicate a number from 1 to 20. The player must find the number on his individual card and say it aloud with the help of the pronunciation in brackets.

Chaque fois qu'un joueur réussit à obtenir 2 cartes "NOUNS" appartenant à la même famille, il les garde et, au tour suivant, avant de commencer à jouer, il lit à haute voix le nom qui figure sur chacune des cartes et le nom de la famille à laquelle ils appartiennent, avance de 5 cases et remet les cartes sous un des deux paquets "NOUNS". Il pioche ensuite une nouvelle carte "NOUNS" et joue normalement.

Le gagnant est le premier qui a atteint ou dépasse la case "FINISH".

Each time that a player manages to obtain 2 "NOUNS" cards belonging to the same family, he keeps them, and at his next turn, before starting to play, he reads aloud the noun which is on each card and the name of the family to which it belongs, advances 5 squares and replaces the cards at the bottom of one or other of the packs of "NOUNS" cards.

He then takes another "NOUNS" card and plays as usual.

The winner is the first player who reaches or passes the "FINISH" point.

## NOTA

Il existe un système de phonétique international qui sert pour la prononciation de toutes les langues. Vous en trouverez des exemples ci-dessous.

Cependant, chaque langue a un certain nombre de sons qui lui sont propres et que l'on ne retrouve pas dans une autre langue. Nous avons également illustré ce fait par quelques exemples.

Cette phonétique demandant un apprentissage du son de ce que chaque code représente, il était bien sûr plus simple, pour que les enfants commencent à apprendre, d'opter pour un système qui leur permette d'utiliser leur propre langue.

La correspondance stricte n'a pas été nécessairement conservée entre la phonétique internationale et la prononciation que nous avons indiquée sous chaque mot afin que la lecture du son soit naturelle et non alourdie par un "déchiffrement" inhabituel.

L'intérêt de ce jeu est surtout d'éveiller chez l'enfant l'envie d'apprendre l'anglais et de lui donner confiance en lui pour qu'il aborde avec plaisir les phases ultérieures de cet apprentissage.

## PRONONCIATION

La prononciation qui figure entre parenthèses sous chaque mot, est indiquée de façon simple et emploie les lettres de l'alphabet. Cependant, pour certains sons particuliers, il faudra tenir compte des règles suivantes :

- "th" : Prononcer un "s" avec la langue entre les dents. Pour cela, placer la langue entre les dents et souffler en retirant la langue d'entre les dents.

- "zh" : Prononcer un "z" avec la langue entre les dents.

- "i" : Se prononce séparément de la lettre qui précède ; ex. : "ai"=aïe (j'ai mal).

- "aa" et "ii" : Voyelles doublées=prolonger le son "a" ou "i" en le doublant.

- "in" : Dans les mots d'une syllabe, se prononce comme dans Ping Pong.

- "h" : Cette lettre placée au début d'un mot se prononce en poussant un soupir, comme dans "ouf !".

## SONS COMMUNS EN FRANÇAIS ET EN ANGLAIS

[i]	pile, stylo	big, gymnastic, market
[i:]	livre, Moïse	seal, see
[e]	parler, café	best
[ɔ]	pomme, maximum	body, block
[ɔ:]	alors	board
[u]	hibou, loup, joue	book
[u:]	four	blue, bloom
[ɑ:]	fable, âne	task
[ə]	me, entrechat	super, woman
[p]	papier	paper
[b]	balle	ball
[m]	chameau	mother
[f]	fumée	forest
[v]	voiture	vacation
[t]	téléphone	tool
[d]	domino	door
[n]	nénuphar	navy
[s]	serpent	soup
[z]	zoo	zest
[l]	lion	lamp
[ʃ]	château	sure
[ʒ]	jupe	television
[k]	coque	car
[g]	gare	give

### SONS SPÉCIFIQUES FRANÇAIS

[ɛ]	belle	[ʁ]	peigne
[ɛ:]	mère	[r]	rire
[a]	acacia	[ks]	accès
[a:]	autocar	[gz]	exécuter
[ɑ]	tas, dégât		
[o]	pot, beau	[j]	goyave
[o:]	rose, jaune	[w]	moelleux
[y:]	dur	[ʒ]	nuît
[ø:]	meule		
[œ:]	peur, cœur	[i:j]	gorille
[ɛ̃]	matin, frein	[ɛ:j]	abeille
[ɛ̃:]	pince, peintre, crainte	[a:j]	corail
[ɑ̃]	pantalon, printemps, taon	[œ:j]	feuille
[ɑ̃:]	chance, prendre, lampe		
[ɔ̃]	bonbon, bombe	[y]	lutin, aiguë
[ɔ̃:]	conte, ombre	[ø]	bleu, jeux
[œ̃]	Dunkerque	[œ]	seul, bœuf
[œ̃:]	humble		

### SONS SPÉCIFIQUES ANGLAIS

[iə]	gear	[nj]	opinion
[ei]	blame, pay, break	[θ]	both
[ɛə]	pear, rare	[ð]	father
[æ]	black, rat	[lj]	million
[ai]	bite, try	[tʃ]	couch
[au]	mouth	[dʒ]	garbage
[ɔi]	boy	[ks]	excellent
[ou]	blow, bone	[kʃ]	auction
[o]	okapi	[gz]	exoneration
[uə]	poor	[h]	head
[ʌ]	blush, colour, blood	[ŋ]	song
[ə:]	bird, pearl	[ŋg]	finger
		[r]	right
[j]	yellow	[r]	soccer
[w]	word		
[hj]	huge		

Pour une prononciation parfaite, nous vous conseillons vivement de faire voir à votre enfant des films en version originale et de lui faire écouter des cassettes de chansons enfantines anglaises.

For perfect pronunciation, we strongly advise you to take your child to see films in their original version and to have him listen to tapes of children's songs in English.

Jeu éducatif pour 2 à 6 joueurs.

Educational game for 2 to 6 players

#### CONTENU DE LA BOITE

- un plateau de jeu
- une roulette
- 6 fiches personnelles
- 6 pions
- 40 cartes "verbes" (bordées de vert)
- 40 cartes "adjectifs" (bordées de bleu)
- 80 cartes "noms" (bordées de rouge) appartenant à 10 familles dont les noms figurent sur les cartes et sur les fiches personnelles

#### CONTENTS

- 1 game board
- 1 roulette wheel
- 6 individual cards
- 6 counters
- 40 "verbs" cards (green borders)
- 40 "adjectives" cards (blue borders)
- 80 "nouns" cards (red borders) belonging to 10 families of which the names appear on these cards as well as on the individual cards.

#### BUT DU JEU

Pour gagner, il faut être le meilleur en anglais ! c'est-à-dire être le premier à terminer le parcours.

#### AIM OF THE GAME

To win, you must be the best in English! — which means first to complete the circuit.