**[GAME 2: Snack Time Sentences]**

### **1. Core Gameplay & Learning Flow Template**

**[GAME & LEARNING FLOW DESCRIPTION]**

1. **Introduction/Instruction Screen:**
   * Tiêu đề: "Snack Time Sentences"
   * Mục tiêu: "Help the bear build tasty sentences!"
   * Hướng dẫn bằng hình ảnh: Gấu con đứng trong bếp, bàn có sẵn bánh mì, phô mai, từ rải rác trên bàn.
   * Nút "Start".
2. **Gameplay Loop:**
   * **Presentation:** Một câu mẫu hiển thị thiếu từ/cấu trúc (VD: "I \_\_\_ cheese and bread.") + các từ rải ra (like, love, eat, hate).
   * **Player Action:** Người chơi kéo từ đúng vào chỗ trống để hoàn thành câu.
   * **Feedback (Correct):** Câu được hoàn tất, gấu con cười + hiệu ứng sao + âm thanh "Yum! Good job!"
   * **Feedback (Incorrect):** Từ rung nhẹ, gấu con ngẩng đầu khó hiểu, âm thanh "Oops! Try again."
   * **Progression/Challenge:** Số từ để chọn tăng từ 3 lên 4-5, một số từ nhiễu như “and”, “or” được đưa vào để tăng thử thách.
3. **End of Session Screen:**
   * Kích hoạt khi: Hoàn thành 5 món ăn (5 câu đúng) hoặc sau 7 phút.
   * Hiển thị: “All snacks are ready!”, “Sentences completed: X/5” + lời chúc mừng từ gấu.
   * Nút "Play Again", Nút "Next Snack Set".

### **2. Game Mechanics & Learning Mapping**

* **DragAndDropFill**
  + *Player Activity:* Kéo từ vào chỗ trống trong câu.
  + *Learning Skill Target:* Sentence Construction / Vocabulary (xây dựng câu & từ vựng).
  + *Cách Reinforce:* Kết hợp từ vựng với ngữ pháp trong ngữ cảnh món ăn, giúp người chơi hiểu cách dùng từ một cách tự nhiên.
  + *Feedback:*
    - Đúng: Hiệu ứng sao vàng, gấu cười, âm thanh “Yum!”.
    - Sai: Từ rung nhẹ, gấu lắc đầu.
* **Word Distractor**
  + *Player Activity:* Xuất hiện thêm các từ gây nhiễu.
  + *Learning Skill Target:* Grammar Recognition (nhận diện ngữ pháp).
  + *Cách Reinforce:* Rèn khả năng chọn đúng từ phù hợp với ngữ cảnh, chống lại nhiễu.
  + *Feedback:* Nếu chọn sai, sẽ có gợi ý nhẹ bằng cách làm nổi bật từ đúng hơn.

### **3. Visual & Audio Concept (ESL Focus) Template**

**[ESL VISUAL & AUDIO CONCEPT]**

*Visual Style Keywords:* "Soft Kawaii Style", "Flat Kitchen Design", "Big Bold Text" *Color Palette Idea:* Màu pastel: hồng nhạt, be, kem, vàng bơ, nền bếp nhẹ nhàng

**Key Assets List:**

* Learning Elements: Từ được vẽ như sticker, rõ ràng, bóng nhẹ
* Character/Guide: Gấu con đầu bếp có nón to, biểu cảm rõ
* Environment Element(s): Bếp sạch, đĩa và đồ ăn ngộ nghĩnh, không gây phân tâm
* UI Elements: Bộ đếm món ăn đã hoàn thành, điểm số nhẹ, nút lớn rõ ràng
* Feedback VFX: Sao vàng, gấu nhảy nhẹ khi đúng, từ rung nhẹ khi sai

*Audio Style Keywords:* "Gentle VO", "Cheerful SFX"

**Key Audio List:**

* Voice Overs (VO): Đọc mẫu câu đúng sau khi hoàn thành để củng cố, hướng dẫn từng bước
* Feedback SFX: Yum.wav, TryAgain.wav, SentenceDone.wav
* UI SFX: ButtonClick.wav
* Background Music (BGM): Nhạc nền nhẹ nhàng kiểu baking show, loop ngắn, volume nhỏ