

Aventurile lui Momo – Scenariu

Personaj-narator: Momo, pisicuța exploratoare, care îi ghidează pe copii în fiecare nivel. Povestea începe cu Momo pornind într-o călătorie prin pădure.

Nivel 1 – Culori și forme

Mini-joc: Joc de potrivire – Momo ajunge lângă un lac liniștit, unde trebuie să prindă niște pești pentru masă.

- **Momo spune:** „Privește atent peștii! Alege-i pe toți cei **albaștri** și pe cei care au **forma de triunghi**!”
 - **Ce învață copilul:** Recunoașterea culorii albastre și identificarea formelor geometrice simple, integrate în elemente prietenoase precum peștii.
-

Nivel 2 – Numere și cantități

Mini-joc: Count & click – Momo se întâlnește cu prietenul său iepurașul și îl ajută să aleagă fructe.

- **Momo spune:** „Trebuie să adun **5 fructe** pentru iepuraș. Poți să le numeri și să le alegi pe toate?”
 - **Ce învață copilul:** Numărarea până la 5 și înțelegerea conceptelor de cantitate.
-

Nivel 3 – Părțile unei plante

Mini-joc: Puzzle simplu – Momo se oprește într-un câmp plin cu flori.

- **Momo spune:** „Uite o floare! Hai să o reconstruim punând **rădăcina, tulpina, frunza** și **floarea** la locul lor.”
 - **Ce învață copilul:** Părțile principale ale unei plante și rolul acestora.
-

Nivel 4 – Sunete și animale

Mini-joc: Joc pentru atenție auditivă – În plimbarea prin pădure, Momo aude sunete misterioase.

- **Momo ascultă și întreabă:** „Ghici cine face acest sunet: **pasărea, pisica** sau **câinele**?”
 - **Ce învață copilul:** Asocierea corectă a sunetelor cu animalele corespunzătoare.
-

Nivel 5 – Prietenia și empatia

Mini-joc: Poveste interactivă + joc de atenție – Momo îl întâlnește iar pe iepuraș, dar de data aceasta este trist: și-a pierdut fructele.

- **Momo întreabă:** „Cum îl putem consola? Îi oferi o **îmbrățișare** sau îi dai **jucăria** lui preferată?”
 - După alegere, urmează **un joc de atenție** în care copilul trebuie să găsească **fructele pierdute** într-o imagine detaliată.
 - **Ce învață copilul:** Empatie, recunoașterea emoțiilor și susținerea celor din jur; dezvoltarea atenției vizuale.
-

Nivel 6 – Cum este făcută o carte

Mini-joc: Puzzle simplu – Momo descoperă bucăți dintr-o carte risipite prin iarbă.

- **Momo spune:** „Uită-te la carte! Ajută-mă să pun la loc **coperțile, paginile și ilustrațiile.**”
 - **Ce învață copilul:** Componentele unei cărți și modul corect de utilizare.
-

Nivel 7 – Animale și habitate

Mini-joc: Joc de potrivire – Momo întâlnește animale pierdute ce trebuie îndrumate spre casă.

- **Momo întreabă:** „Potrivește fiecare animal cu locul lui: **pădure, râu, fermă.**”
 - **Ce învață copilul:** Recunoașterea habitatelor și înțelegerea nevoilor specifice fiecărui animal.
-

Nivel 8 – Schimbarea anotimpurilor

Mini-joc: Puzzle simplu – Momo descoperă un copac magic care își schimbă înfățișarea.

- **Momo spune:** „Uite copacul! Aranjează frunzele și florile în funcție de anotimp:
 - Primăvara – frunze verzi
 - Toamna – frunze galben-portocalii”
 - **Ce învață copilul:** Principalele caracteristici ale anotimpurilor.
-

Nivel 9 – Siguranța pe drum

Mini-joc: Poveste interactivă – Momo se apropie de o trecere de pietoni.

- **Momo spune:** „Trebuie să trec strada. Ce facem la semafor? **Așteptăm verde** sau **trecem la roșu?**”
 - **Ce învață copilul:** Reguli de bază pentru siguranța rutieră.
-

Nivel 10 – Ordinea și logica

Mini-joc: Joc de potrivire – Ajunsă acasă, Momo găsește jucăriile împrăștiate prin curte.

- **Momo spune:** „Ajută-mă să le aranjăm de la **cel mai mic** la **cel mai mare.**”
 - **Ce învață copilul:** Ordine, clasificare și gândire logică.
-

Finalul călătoriei

Momo se întoarce fericită acasă și își ia rămas bun de la micii exploratori.

Feedback:

- Momo oferă aplauze, animații și sunete vesele pentru fiecare răspuns corect.
 - La final: „**Felicitări! Acum știi multe lucruri noi despre lumea din jurul tău și ești un adevărat explorator!**”
-