

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.

Replici Momo – Nivelul 1

1. Introducere în poveste (la începutul nivelului)

1. „Miau! Salut, prietene! Eu sunt Momo, pisicuța exploratoare! Azi am pornit într-o aventură prin pădure și am ajuns la un lac liniștit. Știi ce? Îmi este puuțin foame, așa că trebuie să prind niște pești. Vrei să mă ajuți?”
2. „Privește apa! Peștii colorați înoată peste tot. Uite ce frumos strălucesc în lumina soarelui!”

2. Instrucțiuni de joc

3. „Pentru a mă ajuta, trebuie să alegi toți peștii *albaștri* și pe cei care au *forma de triunghi*. Îi vezi? Selectează-i apăsând pe ei!”
4. „Dacă vezi un pește albastru – chiar dacă este rotund sau pătrat – îl poți alege. Și dacă vezi un pește triunghi – chiar dacă are altă culoare – îl poți alege!”

3. Feedback pozitiv

6. „Exact așa! Ai ales un pește perfect pentru lista mea! Miau, ești grozav!”
7. „Bravo! Ai ochiul unui adevărat explorator al culorilor și formelor!”

4. Avertismente și reacții la greșeli (prietenoase, educative)

8. „Ups! Peștele acesta nu este nici albastru, nici triunghi. Hai să mai încercăm! Privește încă o dată!”

9. „Miau... nu acesta! Uită-te după albastru sau după forma de triunghi. Sunt sigură că îi găsești!”

10. „Se poate întâmpla oricui să greșească! Ai răbdare și uită-te cu atenție la culoare și formă.”

5. Final de nivel

11. „Ai reușit! Am prins toți peștii potriviți! Mulțumesc că m-ai ajutat, prietene! Putem continua aventura prin pădure oricând ești pregătit!”

Resurse necesare pentru Nivelul 1

1. Elemente vizuale

- Fundal: lac liniștit + pădure în fundal
- Pești cu diferite caracteristici:
 - Culori: albastru, roșu, galben, verde
 - Forme: triunghi, rotund, pătrat, oval
 - Recomandare: cel puțin 3 pești țintă (albaștri sau triunghi) și 6-8 pești „distractori”
- Efect vizual la selecție pește (highlight, efect de splash, sunet)

2. Elemente audio

- Voce personaj Momo pentru toate replicile
- Sunete ambientale lac (apă, vânt ușor)
- Sunet pozitiv: *pling*, *miau fericit*
- Sunet negativ: *miau confuz*, *zgomot ușor de eroare*
- Muzică de fundal calmă

3. Elemente de interacțiune

- Sistem de selectare pești (touch/click)
- Logică pentru recunoașterea criteriilor: „albastru” sau „triunghi”
- Sistem feedback vizual + auditiv pentru selecție corectă/greșită

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.

Replici Momo – Nivelul 2

1. Introducere în poveste

1. „Miau, prietene! În drumul meu prin pădure, l-am întâlnit pe iepurașul meu preferat. Uite-l acolo, lângă coșul lui gol! Are nevoie de ajutor ca să strângă niște fructe delicioase.”
2. „Iepurașul mi-a spus că are nevoie de *exact 5 fructe*. Nici mai multe, nici mai puține. Crezi că îl putem ajuta?”

2. Instrucțiuni de joc

3. „Privește cu atenție fructele din poiană! Alege-le pe cele pe care le vrei pentru coș, una câte una. Trebuie să ajungem la numărul 5.”
4. „Fiecare fruct pe care îl alegi va intra în coș. Poți număra cu voce tare: ‘1... 2... 3...’ ca să nu pierzi șirul!”
5. „Dacă ai uitat câte ai pus, nu-i nimic! Uită-te la coș – el îți arată câte fructe sunt deja acolo.”

3. Feedback pozitiv

6. „Ura! Ai ales un fruct perfect! Iepurașul zâmbește deja!”
7. „Bravo! Numărăm împreună... continuă așa, ești un matematician grozav!”
8. „Ai ajuns la 5! Coșul e exact cât trebuie! Ești fantastic!”

4. Avertismente și reacții la greșeli

9. „Ups! Ai ales prea multe fructe. Am depășit numărul 5. Hai să scoatem unul sau să reluăm numărătoarea!”
10. „Miau... încă nu sunt destule fructe în coș. Trebuie să fie *exact 5*. Continuă să alegi cu grijă!”

5. Final de nivel

13. „Am reușit! Iepurașul a primit exact 5 fructe și e super fericit! Mulțumesc pentru ajutor, prietene! Să continuăm aventura!”

Resurse necesare pentru Nivelul 2

1. Elemente vizuale

- Fundal: poiană luminoasă cu pomi fructiferi
- Personaje:
 - Momo
 - Iepurașul
- Obiecte:
 - 8–10 fructe randomizate (mere, pere, afine, prune etc.)
 - Coș pentru fructe (cu indicator numeric vizual)
- Efecte:
 - Highlight la selecția fructelor
 - Mică animație „fruct intră în coș”

2. Elemente audio

- Voce Momo pentru toate replicile
- Sunet pentru fruct selectat (popup, *pling*)
- Sunet de eroare (scurt, prietenos)
- Sunet coș „plin la 5”
- Muzică ușoară de forest adventure
- Sunete ambientale: păsări, vânt

3. Elemente de interacțiune

- Sistem de selectare fructe (click/touch)
 - Contor vizual număr fructe din coș
 - Logică:
 - Crește contor până la 5
 - Blochează/avertizează dacă se depășește cantitatea
-

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.

Replici Momo – Nivelul 3

1. Introducere în poveste

1. „Pe drumul meu prin pădure, am ajuns într-un câmp plin cu flori colorate. Ce frumos miroase aici!”
2. „Uite o floare specială! Dar... oh-nu! A fost împrăștiată. Avem bucățile ei împrăștiate peste tot.”
3. „Hai să o reconstruim împreună! Va fi ca un mic puzzle.”

2. Instrucțiuni de joc

4. „În fața ta ai patru părți importante ale plantei: *rădăcina, tulpina, frunza și floarea*. Trage fiecare piesă și așaz-o la locul potrivit.”
5. „Rădăcina merge în pământ, tulpina urcă spre lumină, frunza se așază pe tulpină, iar floarea stă în vârf!”
6. „La fiecare piesă pe rând și potrivește-o acolo unde crezi că aparține. Poți încerca de mai multe ori!”

3. Feedback pozitiv

7. „Perfect! Ai pus partea corectă! Natura îți mulțumește!”
8. „Excelent! Floarea începe să prindă din nou viață!”
9. „Ești foarte atent! Piese se potrivesc minunat.”

4. Avertismente și reacții la greșeli

10. „Miau... piesa aceasta nu pare să fie în locul potrivit. Să încercăm să o mutăm în altă parte!”

5. Explicații educative (opțional integrate în gameplay)

14. „Știi că rădăcinile beau apă pentru plantă? Sunt ca niște paiuri ascunse în pământ!”
15. „Tulpina este ca un lift care duce apa până la floare.”
16. „Frunzele ajută planta să respire și să mănânce lumina soarelui.”

17.„Floarea este partea cea mai colorată – ea face semințe noi!”

6. Final de nivel

18.„Uraa! Floarea este din nou întreagă! Ai făcut o treabă minunată! Hai să continuăm aventura noastră prin natură!”

Resurse necesare pentru Nivelul 3

1. Elemente vizuale

- Fundal: câmp cu flori, cer senin
- Personaje:
 - Momo
- Obiecte puzzle:
 - Rădăcină (piesă separată)
 - Tulpină
 - Frunză (una sau două)
 - Floare (partea superioară)
- Silueta ghid pentru puzzle (contur unde se pot așeza piesele)
- Efect vizual de „snap” când piesa e pusă corect

2. Elemente audio

- Voce Momo pentru toate replicile
- Sunet „click” sau „snap” la plasarea corectă a pieselor
- Sunet blând de eroare la plasarea greșită
- Muzică ambientală calmă (sunete de câmp, păsărele, vânt)

3. Elemente de interacțiune

- Funcționalitate „drag & drop” pentru fiecare piesă
- Detectarea poziției corecte / incorecte
- Feedback vizual + auditiv pentru fiecare acțiune
- Mesaje vizuale opționale:
 - „Potrivește părțile plantei!”
 - „Încearcă alt loc!”

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.

Replici Momo – Nivelul 4

1. Introducere în poveste

1. „Plimbarea mea prin pădure devine din ce în ce mai interesantă. Tocmai am auzit niște sunete misterioase venind de undeva dintre copaci!”
2. „Hmm... pădurea e plină de animale. Poate e o pasăre, o pisică sau un câine. Hai să ascultăm cu atenție!”

2. Instrucțiuni de joc

3. „Vei auzi un sunet. După ce îl asculți, alege animalul care crezi că l-a făcut: *pasărea, pisica* sau *câinele*.”
4. „Apasă pe imaginea animalului corect. Dacă nu ești sigur, poți asculta sunetul din nou!”

3. Feedback pozitiv

6. „Miau-wow! Exact! Ai ghicit animalul corect!”
7. „Perfect! Ai asociat sunetul cu animalul potrivit!”

4. Avertismente și reacții la greșeli

9. „Miau... acesta nu este animalul care a făcut sunetul. Să mai ascultăm o dată!”
10. „Nu te descuraja! Fiecare sunet este ca un indiciu. Hai să încercăm din nou!”

6. Final de nivel

16. „Uraaaa! Ai recunoscut toate sunetele! Suntem niște detectivi ai pădurii! Hai să continuăm aventura noastră grozavă!”

Resurse necesare pentru Nivelul 4

1. Elemente vizuale

- Fundal: pădure luminoasă, copaci și arbuști
- Personaj:

- Momo
- Iconițe/ilustrații pentru animale:
 - Pasăre
 - Pisică
 - Câine
- Efect vizual când un animal este selectat (highlight, cerc luminos)

2. Elemente audio

- Voce Momo pentru replici
- Sunete clare, prietenoase și recognoscibile pentru:
 - Pasăre (ciripit)
 - Pisică (miorlăit)
 - Câine (latrat)
- Efect audio pentru răspuns corect (sunet vesel)
- Efect audio pentru răspuns greșit (sunet ușor de eroare)
- Muzică de fundal calmă + sunete ambientale din pădure

3. Elemente de interacțiune

- Buton sau iconă pentru „ascultă din nou”
- Sistem de selectare a răspunsului (click/touch)
- Logică:
 - Asociază sunetul redat cu animalul corect
 - Determină corect/greșit și oferă feedback instant
- Mesaje vizuale opționale:
 - „Ascultă sunetul!”
 - „Alege animalul corect!”

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.

Replici Momo – Nivelul 5

1. Introducere în poveste

1. „Miau, prietene... uite-l pe iepuraș! Dar... oh, nu... pare foarte trist. I-a căzut coșul și și-a pierdut toate fructele!”
2. „Hai să vedem cum l-am putea ajuta să zâmbească din nou!”

2. Mini-jocul de empatie – Alegerea modului de consolare

4. „Cum îl putem consola? Ce crezi că ar face un bun prieten?”
5. „Poți să alegi: îi oferim o *îmbrățișare caldă* sau îi dăm *jucăria lui preferată*?”
6. „Apasă pe alegerea ta și hai să vedem cum reacționează iepurașul.”

Feedback pozitiv (indiferent de alegere)

7. „Ai făcut o alegere minunată! Iepurașul se simte deja mai bine datorită ție.”
8. „Ce gest frumos! Asta înseamnă prietenie adevărată.”

Avertismente prietenoase

9. „Hmm, nu ai ales nimic încă. Poți încerca să apeși pe una dintre opțiuni!”
10. „Poți încerca din nou dacă ai apăsător accidental. Nimic nu e greșit când încerci să ajuți pe cineva!”

3. Mini-jocul de atenție – Găsește fructele pierdute

11. „Acum că iepurașul e mai liniștit, hai să îl ajutăm să își găsească fructele!”
12. „Privește cu atenție imaginea din pădure. Fructele sunt ascunse printre frunze, flori și pietricele.”
13. „Când vezi un fruct, apasă pe el! Hai să le găsim pe toate.”
14. „Gândește-te la culorile lor... roșu, galben, mov... te pot ajuta să le observi mai repede!”

Feedback pozitiv

15. „Ai găsit un fruct! Ești foarte atent!”

16. „Minunat! Încă unul! Ești un adevărat detectiv al pădurii.”

17. „Le-ai găsit pe toate! Iepurașul sare de bucurie!”

Avertismente și ajutor la greșeli

18. „Uită-te cu răbdare. Fructele pot fi mici și bine ascunse.”

4. Final de nivel

21. „Am reușit! Iepurașul este fericit, are toate fructele înapoi și știe că are un prieten bun în tine.”

Resurse necesare pentru Nivelul 5

1. Elemente vizuale

- Fundal: poiană luminoasă, copaci, tufișuri
- Personaje:
 - Momo
 - Iepurașul
- Elemente pentru alegerea gestului:
 - Pictogramă „îmbrățișare”
 - Pictogramă „jucărie preferată” (ex: un morcov-jucărie)
- Scenă detaliată pentru jocul de atenție (tip „hidden objects”):
 - Fructe ascunse (5–7 bucăți)
 - Elemente de „distragere”: frunze, flori, pietre, umbre, ciuperci

2. Elemente audio

- Voce Momo pentru replici
- Sunet „trist” blând pentru iepuraș (opțional)
- Sunete pozitive la alegerea corectă
- Sunet prietenos pentru selecția fructelor
- Efect la găsirea fructului (pling, sinteză pozitivă)

- Muzică de fundal caldă, liniștitoare
- Sunete ambientale: vânt, păsărele

3. Elemente de interacțiune

- Sistem de alegere (touch/click) între două opțiuni
 - Reacție diferită a iepurașului pentru fiecare opțiune
 - Scenă „hidden objects”:
 - Click/tap pentru găsirea fructelor
 - Contor vizual pentru numărul de fructe găsite
 - Highlight la selecție
 - Posibile hint-uri (dacă sunt incluse)
 - Mesaje vizuale opționale:
 - „Cum îl consolezi pe iepuraș?”
 - „Găsește fructele ascunse!”
-

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 **copertile, 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!**”
-