## **TOTEM 1 (Inizio)**



## Saluti

Qui Giacomo Rodolfo si presenta



NB: solo il totem 1 presenta un testo di introduzione a cui sono associate le animazioni 2 (da far partire prima di parlare) e 3 (da far partire subito dopo.

### Introduzione In questa parte ci dice che

cosa faremo e ci spiega le regole del gioco



### Qua ci porrà tre domande dove

Domanda da 1 a 3

dovremmo rispondere N.B: Ogni volta che

risponderemo ad una domanda, successivamente ci farà la domanda successiva



## Risposta Sbagliata

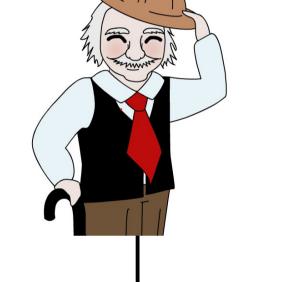
reagirà con un emozione. Se la risposta è giusta lui sarà felice e se è sbagliata invece sarà deluso

In base alla risposta lui



### vedersi al prossimo totem Qua Giacomo ti invita ad andare nel prossimo Totem

Saluta e invita a



**TOTEM 2 a 4 (Intermedi)** 

## bambini

**Saluto** 

Giacomo rodolfo saluta i

Domanda da 1 a 3 ←

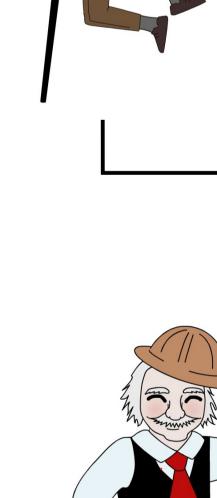
Qua ci porrà tre domande dove dovremmo rispondere



#### risponderemo ad una domanda, successivamente ci farà

la domanda successiva

N.B: Ogni volta che



**Corretta** 

## reagirà con un emozione. Se la risposta è giusta lui sarà felice e se è sbagliata

In base alla risposta lui

invece sarà deluso

Risposta

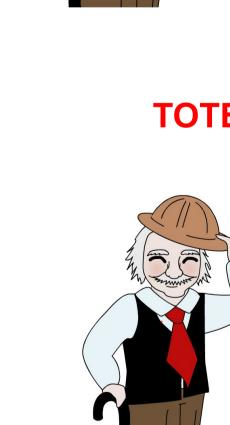
**Sbagliata** 

Saluta e invita a

vedersi al prossimo

totem

Qua Giacomo ti invita ad andare nel prossimo Totem



# **TOTEM 5 (Finale) Saluto**

Giacomo rodolfo saluta i bambini



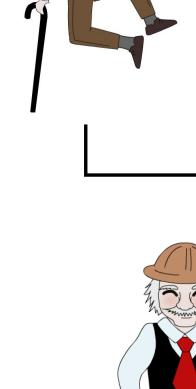
## Domanda da 1 a 3 Qua ci porrà tre

risponderemo ad una domanda, successivamente ci farà la domanda successiva

domande dove dovremmo rispondere

N.B: Ogni volta che

Risposta **Sbagliata** 



Corretta

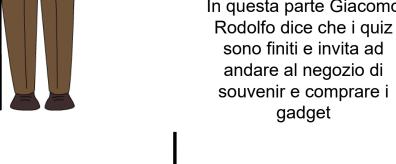
NB: solo il totem 5 presenta

animazioni 2 (da far partire

un invito allo shop, a cui

prima di parlare) e 3 (da far partire subito dopo. **Invito** In questa parte Giacomo

sono associate le



In base alla risposta lui reagirà con un emozione. Se la risposta è giusta lui sarà felice e se è sbagliata invece sarà deluso



# **Saluto Finale**

Qui Giacomo farà i suoi saluti finali dove poi inviterà l'utente ad andare nel negozio di souvenir