



Olipa kerran otus nimeltä Oo. Oo asuu tammimetsässä yhdessä ystäviensä Uun, Pahin ja Tuutin kanssa. Lisäksi ystäväysten ilona on Hullu Pöllö, nuori pöllö, joka vielä opettelee hallittua lentämistä. Eräänä päivänä velho ilmestyy Oon kotiin ja varastaa kaikki Oon kirjat. Tästä alkaa seikkailu niin maalla, taivaalla kuin veden alla.

Pelin idea:

1. Lapsi kirjautuu peliin keksityllä nimellä (esim. tiikeri) halutun hahmon kohdalla. Yhdellä laitteella on tilaa kolmelle lapselle. Kun lapsi on pelannut koko pelin, voi nimen poistaa ruksilla ja näin uusi pelaaja pääsee mukaan kirjautumalla taas omalla nimellään.
2. Lapsi lukee lauseet huolella. Jos mahdollista hän lukee ääneen. Peliä on mahdollisuus pelata myös kuulokkeet päässä, jolloin ääniefektit/musiikki kuuluu selvemmin.
3. Lapsi korjaa kirjoitusvirheet lauseista. Kaikissa lauseissa ei ole virheitä, mutta jos sellainen löytyy, lukija täppää virhesanaa, ja se korjaantuu. Samalla näkyviin tulee tumma kolikko. Lapsella on nyt mahdollisuus poimia kolikko tulevasta pelistä.
4. Kun lapsi onnistuu nappaamaan kolikon pelistä, ilmestyy se laukkuun, joka sijaitsee tarinamenun oikeassa yläkulmassa. Laukkua täppäämällä näkee kuinka monta kolikkoa laukussa on.
5. Oon elämässä on 13 pientä tarinaa. Virheitä on kahdeksan eli lapsella on mahdollisuus poimia kahdeksan kolikkoa. Kun kaikki kolikot on kerätty, aukeaa ratkaisuiikkuna, joka vie Oon

kaivattujen kirjojen luokse. Jos lapsi ei onnistu poimimaan kolikkoa, voi hän lukea/korjata/pelata tarinan uudestaan.

6. Ilman korjausta lapsi voi pelata pelejä, mutta hän ei saa kerättyä kolikoita ja näin löytää ratkaisua. On siis hyvä korostaa lapselle, että vain lukemalla pääsee ratkaisuun ja voi saada hauskan lukudiplomin tehtävineen (ladattavissa ilmaiseksi www.hihappening.com)

Idea on, että lapsi pelaa lukupeliä mahdollisimman itsenäisesti. Lukemisesta ei ole haluttu tehdä liian kontrolloitua oppimateriaalia, vaan hausalla tavalla lukemista tukeva ja vahvistava peli. Kaikki palaute otetaan kiitollisena vastaan, esim. lukiko lapsi, kuinka paljon piti opastaa, miten ymmärsi pelin idean?

Nautinnollisia lukuhetkiä!

Ystävällisin terveisin

Hanna Järvelin

info@hihappening.com