



Il était une fois une créature qui s'appelait Oo. Oo vit dans une chênaie avec ses amies Uu, Pah et Toot. Ils sont également heureux d'avoir un ami qui s'appelle Hibou Fou, un jeune hibou, qui apprend toujours à voler. Un jour, un sorcier apparaît chez Oo et vole tous les livres d'Oo. C'est à partir d'ici que l'aventure sur la terre, dans le ciel et sous l'eau commence.

L'idée du jeu :

1. L'enfant se connecte avec un nom d'utilisateur, qui n'est pas son vrai nom (par exemple un mot tigre), en cliquant sur le personnage de son choix. Un appareil a assez d'espace pour trois enfants. Quand l'enfant a fini le jeu, il est possible de supprimer le nom d'utilisateur en cliquant sur le bouton X qui permet à un nouveau joueur de rejoindre avec un nouveau nom d'utilisateur.
2. L'enfant lit les phrases attentivement. Si c'est possible, il les lit à haute voix. Il est également possible de jouer au jeu avec un casque, ce qui rend le son plus clair.
3. L'enfant corrige les fautes d'orthographe dans les phrases. Il n'y a pas d'erreurs dans toutes les phrases, mais s'il y a une, le lecteur clique sur le mot mal orthographié et il sera corrigé. En même temps, une pièce apparaît. L'enfant a maintenant la possibilité de collecter la pièce.
4. Après avoir récupéré la pièce, celle-ci apparaîtra dans un sac qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran de sélection d'histoire. En cliquant le sac, il est possible de voir combien de pièces on a collecté.
5. Il y a actuellement 13 petites histoires. Il y a huit erreurs, ce qui signifie que l'enfant peut collecter huit pièces. Quand toutes les pièces sont collectées, une fenêtre de solution s'ouvre et mène aux livres appartenant à Oo. Si l'enfant ne peut pas collecter une pièce, il peut rejouer le jeu.

6. Il est également possible de jouer sans corriger les erreurs, mais dans ce cas-là les pièces n'apparaissent pas et pour cela ils ne peuvent pas être collectées. En plus, la solution est uniquement disponible avec des pièces. Il est donc important de dire à l'enfant que pour avoir la solution la lecture attentive est nécessaire. Il est aussi possible d'avoir un beau diplôme de lecture avec des tâches (peut être téléchargé gratuitement sur le site web www.hihappening.com).

L'idée est que l'enfant joue au jeu de la manière la plus autonome possible. Au lieu de créer des supports d'apprentissage trop contrôlés pour la lecture, l'idée était de créer un jeu qui renforce la lecture de manière amusante. Nous sommes reconnaissants pour des commentaires sur le jeu : est-ce que l'enfant a lu, quel était la quantité de conseils, comment l'enfant avait-il compris l'idée du jeu, etc.

Bonne lecture !

Meilleures salutations,
Hanna Järvelin
info@hihappening.com