



La vida de Oo.

Érase una vez una criatura llamada Oo. Oo vive en un robledal con sus amigos Uu, Pah y Toot. También están felices de tener un amigo llamado Búho Loco, un búho joven, que todavía está aprendiendo a volar. Un día, un brujo aparece en casa de Oo y se roba todos los libros de Oo. Aquí es donde comienza una aventura en la tierra, en el cielo y en el agua.

¿Cómo jugar?:

1. Elige el idioma.
2. Haz clic en “Inicio”
3. Inicia sesión con un nombre de usuario haciendo clic en el personaje de tu elección. Puedes nombrar a tu personaje cuando veas el texto “NUEVO” en una ubicación de guardado. Al hacer clic en el botón X, se puede eliminar la copia de seguridad anterior. Un dispositivo tiene espacio suficiente para tres lectores. Cuando hayas terminado, puedes eliminar tu nombre haciendo clic en el botón X que permite a un nuevo jugador unirse al juego con un nuevo nombre de usuario. No uses tu nombre real. En cambio, puedes usar un seudónimo como una palabra tigre. Para evitar cualquier confusión, usa una palabra que otros no usan actualmente. Un profesor también puede nombrar a cada jugador.
4. Lee con atención las frases. Si es posible, léelas en voz alta. También es posible usar auriculares, lo que hace que el sonido sea más claro. Eso también te permite jugar sin molestar a otras personas.
5. Corrige los errores de ortografía en las frases. No hay errores en todas las frases, pero si encuentras uno, haz clic en la palabra mal escrita y se corregirá. Al mismo tiempo, aparece una moneda. Ahora tienes la oportunidad de recogerla.

6. Cuando hayas recuperado la moneda, esta moneda aparecerá en una bolsa en la esquina superior derecha de la pantalla de selección de historia. Al hacer clic en la bolsa, puedes ver cuántas monedas se han recogido.

7. Actualmente hay 13 historias cortas en la vida de Oo. Cuanto más avances, más historias estarán disponibles. Hay ocho errores, lo que significa que puedes recoger ocho monedas. Cuando se haya recogido todas las monedas, se abre una ventana de solución que conduce a los libros que pertenecen a Oo. Si no puedes recoger una moneda, puedes volver a jugar al juego.

8. También es posible jugar sin corregir los errores, pero en este caso las monedas no aparecen y no se puede recogerlas. La solución y un diploma de lectura sólo están disponibles con las monedas. ¡Por lo tanto, la lectura atenta es realmente productiva!

¡Buena lectura!
Mejores saludos,
Hanna Järvelin