

Cooking Adventure

Questo documento ti aiuterà a capire meglio il contenuto del gioco. Per ciascun livello del gioco avrai una lista di voci lessicali e suggerimenti per aiutarti nei momenti di difficoltà.

Se questi suggerimenti non sono abbastanza e ti senti perso/a, puoi fare riferimento alla guida completa allegata a questo documento.

Livello 1: Cooking Adventure

Comprendere il test

Lessico e frasi

Parola/espressione: descrizione/definizione

Comprendere il testo

Cosa sta accadendo?

Il personaggio principale sta preparando il pranzo, ma gli servono alcuni ingredienti. Va nel negozio vicino e compra gli ingredienti che gli servono. Poi torna a casa e prepara il pranzo. Per finire il gioco deve prendere un treno.

Cosa dovresti notare

Il testo di gioco dirà al giocatore di quali ingredienti ha bisogno e dove trovarli. Poi il giocatore riceverà istruzioni sull'ordine in cui usare gli ingredienti.

Suggerimenti

Nessun suggerimento aggiuntivo.

Allegato: guida completa al gioco

Livello 1: Avventura in cucina

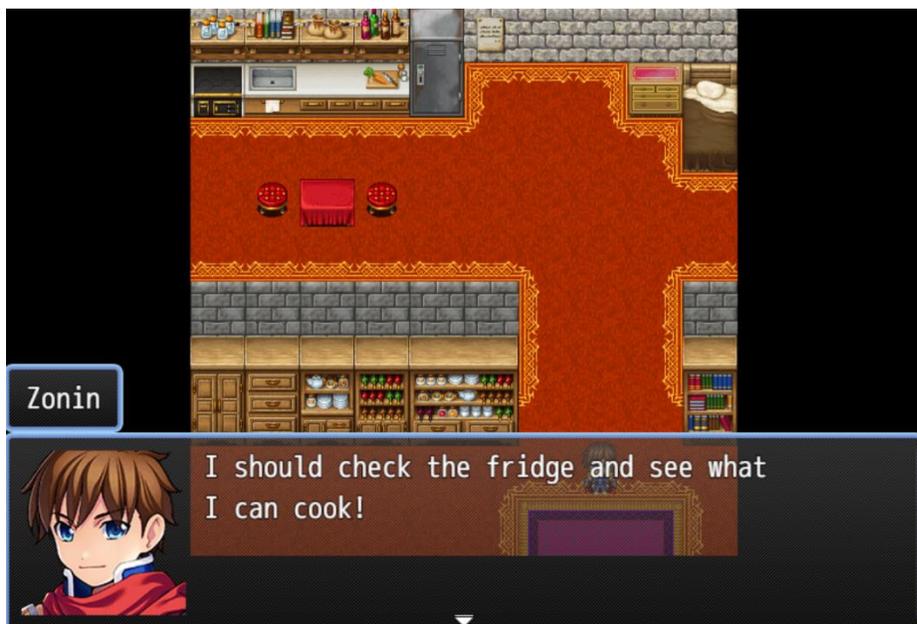
Quando il gioco inizia, la prima ambientazione è un'isola. Il giocatore si chiede come ci è arrivato e deve trovare la strada per tornare a casa.



L'ambientazione successiva è il vicinato dove deve trovare la sua casa.



Questo è l'interno della casa:



Ora, ha fame e deve controllare il frigorifero per vedere se ha qualche ingrediente per cucinare. Se non ne ha, c'è una lista della spesa accanto al frigorifero che il giocatore dovrebbe controllare!

L'ambientazione successiva è il negozio di alimentari.



Il giocatore deve trovare qui gli ingredienti necessari e per aiutarlo c'è una luce gialla sopra ciascun ingrediente che dovrebbe prendere, la quale diventa verde quando questo è stato preso! Quando questo è stato fatto, deve pagare e tornare a casa per cucinare qualcosa. Tuttavia, il negozio non aveva mele, quindi dovrà prenderle dal giardino mostrato qui sotto:



Una volta che ha preso tutto, può andare a casa e cucinare qualcosa, poi può mangiare ed andare alla stazione a prendere il treno. Questa è la destinazione finale e la fine del gioco!





Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

Codice del progetto: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro è concesso con la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Per maggiori informazioni su D-ESL: <https://www.d-esl.eu>