



Ghidul jucătorului

Cooking Adventure

Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Pentru fiecare nivel al jocului, veți avea o listă de vocabular și sfaturi care să vă ajute în orice moment.

Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente și încă vă simțiți pierdut, puteți consulta ghidul complet al jocului din anexa acestui document.

Nivelul 1: Aventură în bucătărie

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Lexic/expresii: descriere/definiție

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Personajul principal pregătește un prânz, dar are nevoie de mai multe ingrediente. Merge la magazinul din apropiere și cumpără ingredientele necesare. Apoi se întoarce acasă și prepară prânzul. Pentru a termina jocul, trebuie să prindă un tren.

Ce trebuie să observați

Textul jocului îi va spune jucătorului ce ingrediente sunt necesare și unde să le găsească mai exact. Apoi, jucătorul va fi instruit în ordinea în care trebuie folosite ingredientele.

Indicii

Nu există.

Anexă: ghidul întreg al jocului

Nivelul 1: Aventură în bucătărie

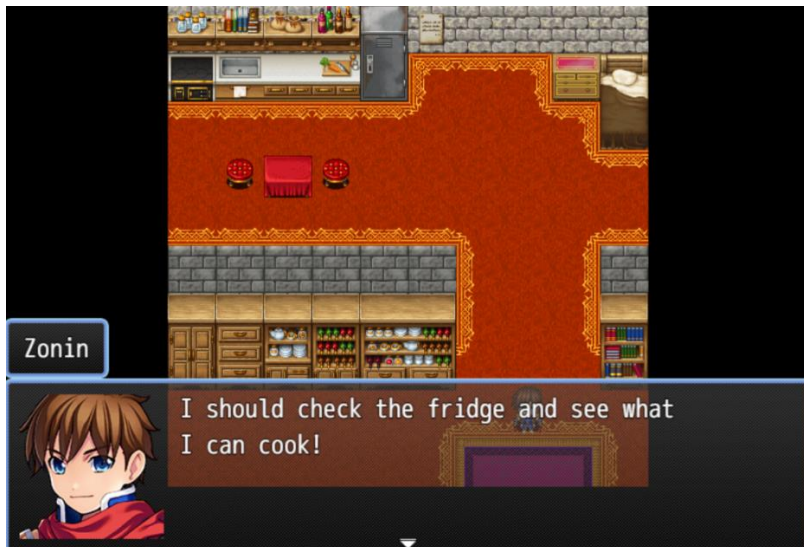
Pe măsură ce jocul începe, prima locație este o insulă. Jucătorul se întreabă cum a ajuns acolo și trebuie să găsească drumul înapoi acasă.



Următoarea locație este cartierul în care trebuie să-și găsească casa.



Iată cum arată casa lui din interior:



Acum îi este foame și trebuie să verifice frigiderul pentru a vedea dacă există ingrediente cu care poate găti. Dacă nu, există o listă de cumpărături lângă frigider pe care ar trebui să o verifice!

Următoarea locație este magazinul alimentar.



El trebuie să găsească toate ingredientele necesare aici și pentru a ajuta jucătorul, există o lumină galbenă deasupra fiecărui ingredient pe care ar trebui să-l colecteze, care devine verde când este colectat. La final, trebuie să plătească și să se întoarcă acasă pentru a pregăti masa. Mai mult, nu erau mere în magazin, așa că ar trebui să le ia din grădina prezentată mai jos:



Odată ce a adunat totul, poate merge acasă și poate folosi ingredientele pentru gătit, apoi ia masa și pleacă spre gară, pentru a prinde trenul.

Aceasta este destinația finală și sfârșitul jocului!





**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau pe cele ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acest fapt.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Acest document se află sub licență Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre D-ESL la: <https://www.d-esl.eu>