



MokaMeraLingua

ALOITUSNÄKYMÄ: PUUMAJA

- Jos koskee huoneisiin, peli siirtyy sinne
- Jos koskee vihanneksiin/hedelmiin puumajan ympärillä, kuulee ne kohdekielellä
- Huoneiden kohdalla näkyy Onnellisuusmittarit; Kuu, Pisara, Omena ja Pallo (ei tarvitse huomioida, jos ei halua. Ei vaikuta pelien etenemiseen), jotka voi ottaa tavoitteeksi "täyttää", eli pelaamalla huoneissa

HUONEIDEN SISÄLLÄ:

- Pelissä pelataan Atlas- hailla ja MokaMera- monsterilla ja peli voi olla hyvinkin vapaata tai tarkempaa, jolloin tulee kuunnella hahmojen tarpeita (nälkä, väsy) ja toimia niiden mukaan
 - o Hahmot saattavat kertoa välillä olevansa "väsyneitä, nälkäisiä" jne., jotka ovat vinkkejä siitä mihin huoneeseen kannattaa mennä pelaamaan, nälkä→ keittiöön tai esim. vessassa Atlas kertoo, että täytyy käydä vessassa, joten klikataan hahmot pöntölle
- Pelissä on mahdollista opettaa arjen taitoja: valojen sammutus, vessassa käynti, syöminen ja astioiden tiskaus eli perustoimia ja niiden järjestystä
- Huoneissa oleviin tavaroihin koskemalla kuulee niiden nimet (pelissä yli 900 sanaa)
- Huoneissa minipelejä, joissa tarkempi aihepiiri



MINIPELIT:

- Makuuhuone:

- **Kaukoputki** on peli (ETSI JA LÖYDÄ): Kaukoputken sisälle pitää etsiä kerrottu asia (esim. ”Etsi pyörätuoli)
- **Sänky** on peli: (NUMEROT 1-20) lasketaan lampaita, hypyttämällä lammasta edestakaisin, numeron tultua, pyyhkäisemällä lammas aina oikeaan hyppysuuntaan sängyn yli niin että lammas ei pääse tippumaan (autetaan A ja MM nukahtamaan). Numerot toistetaan 20 saakka, mutta laskuri jatkuu siitäkin eteenpäin

- Kylppäri

- **Pönttö** on peli (VESSATOIMET & SANASTO): Atlas ja MM menevät pöntölle ja potalle istumaan, ja lapsi saa päättää tuleeko pierua, pissaa vai kakkaa. Jonka jälkeen A & MM pyytävät pyyhkimään pyllyn (→ annetaan vessapaperi) ja pesemään kädet (→ klikataan allasta) ja pitää muistaa vetää pönttökin
- **Kylpyamme** on peli (VÄRIT, 10kpl): Siirretään koukkuu sanotun värisen asian luo (napataan koukulla esim. jotain vihreää)

- Keittiö

- **Jääkaappi** on peli (RUOANLAITTO JA RUOKASANAT): MM pyytää ruokia ja lapsi tekee ohjeen mukaan (”Saisinko soseutettua juustoa”
→ Juusto jääkaapista blenderiin ja lautaselle)
- **Tiskiallas** on peli (TISKAUS): Otetaan väline kerrallaan vedestä ja tiskataan puhtaaksi. MM opastaa. Voi lisätä vettä ja pesuainetta.

- Keinuhuone

- **Papukaija** puussa on peli (OMAN PUHEEN ÄÄNITYS): Papukaija antaa sanan kuvan, MokaMeraa painamalla saa ääntämismallin (Atlas kertoo omalla äidinkielellä saman sanan). Eli MM:lta malli, sitten Mikrofonia painamalla saa äänittää oman äänen. Ja pikkueläimet edessä toistavat eri tyyleillä oman äänityksen (norsu = robotti, lehmä = matala ääni, sammakko= nopea). Ikkunasta poistutaan pelistä.
- **Radio**: alkaa soimaan MokaMera-laulu
- Jos antaa Atlakselle tai MokaMeralle tavaroita, ne saattavat heittää niillä toisiaan, mutta pyytävät myös anteeksi

- Sininen lisäosa oikealla puolella (viemäriputki tai joku):

- Sammakko kelluu siellä ja tavaroita klikkailemalla nimetään tavarat