

TÊN TRÒ CHƠI: BÉ TÌM ĐÚNG CHỮ C – H

Thiết kế một trò chơi tương tác dành cho trẻ 5–6 tuổi, chủ đề **nhận biết và phân biệt chữ cái C – H**.

1. Giao diện

Thiết kế giao diện **vui nhộn, đáng yêu, màu sắc tươi sáng, rõ nét**, phù hợp với trẻ mầm non. Nền có thể là **khu vườn cổ tích hoặc lớp học vui nhộn**, có mây, hoa, ngôi sao và các nhân vật hoạt hình dễ thương.

Ở phía trên màn hình ghi:

☀ BÉ TÌM ĐÚNG CHỮ C – H ☀

Có một nút lớn **“BẮT ĐẦU CHƠI”** với hiệu ứng phát sáng, khi bấm vào sẽ bắt đầu trò chơi.

2. Nội dung trò chơi

Trên màn hình xuất hiện nhiều **chữ cái dạng thẻ tròn hoặc bong bóng**, trong đó có:

- **C in hoa**
- **c in thường**
- **H in hoa**
- **h in thường**

Đồng thời xuất hiện một số chữ cái gây nhiễu như:

A, a, B, b, D, d, E, e, G, g, K, k, M, m, O, o...

Các chữ cái được bố trí ngẫu nhiên, kích thước lớn, **nét chữ chuẩn, rõ ràng, dễ nhận biết**, không bị biến dạng.

3. Các túi đựng chữ

Phía dưới màn hình có **4 chiếc túi màu sắc khác nhau**, mỗi túi có một chữ lớn:

 **C**
 **c**
 **H**
 **h**

Mỗi túi có hình ảnh minh họa đáng yêu phù hợp với chữ:

- **C – CÁ**
- **c – CÁ**
- **H – HOA**
- **h – HOA**

Hình minh họa phải **rõ nét, màu sắc tươi sáng, dễ thương**, phù hợp trẻ 5–6 tuổi.

4. Cách chơi kéo – thả

Khi bắt đầu:

- Trẻ **kéo từng chữ cái** trên màn hình.
- Thả chữ vào **đúng chiếc túi có chữ tương ứng**.
- Trò chơi phải nhận diện được **chữ in hoa và chữ in thường**.

Ví dụ:

C → túi **C**

c → túi **c**

H → túi **H**

h → túi **h**

Các chữ cái gây nhiễu **không** được tính là **đáp án đúng**.

5. Số lượng câu chơi

Thiết kế khoảng **20 lượt chữ đúng**, phân bố cân đối:

- 5 chữ **C**
- 5 chữ **c**
- 5 chữ **H**
- 5 chữ **h**

Các chữ gây nhiễu xuất hiện xen kẽ để trẻ phải quan sát và nhận diện chính xác.

Mỗi lượt chữ được **xáo trộn vị trí ngẫu nhiên**, tránh việc trẻ đoán theo vị trí.

6. Khi trẻ trả lời đúng

Nếu trẻ kéo chữ vào đúng túi:

Hiện thị hiệu ứng **pháo hoa nhiều màu**, ngôi sao lấp lánh và âm thanh vui nhộn.

Hiện dòng chữ lớn:

🎉 **“BÉ ĐÚNG RỒI!”** 🎉

Có thể thêm hiệu ứng giọng nói vui vẻ:

“Bé đúng rồi! Giỏi quá!”

Sau khoảng 1–2 giây, tự động chuyển sang lượt tiếp theo.

7. Khi trẻ trả lời sai

Nếu kéo chữ vào sai túi:

Không làm trẻ cảm thấy thất bại.

Hiện hình ảnh khuôn mặt đáng yêu và dòng chữ:

💖 **“BÉ CÓ LÀN SAU NHÉ!”** 💖

Có âm thanh nhẹ nhàng, vui vẻ.

Sau đó chữ quay trở lại vị trí ban đầu để trẻ có thể thử lại.

8. Thanh tiến trình

Ở phía trên màn hình có thanh tiến trình:

★ **Câu 1/20** ★

Sau mỗi lượt đúng, cập nhật:

Câu 2/20 → Câu 3/20 → ... → Câu 20/20

Có thêm biểu tượng ngôi sao để trẻ cảm nhận được mình đang tiến bộ.

9. Màn hình hoàn thành

Sau khi hoàn thành đủ **20 chữ**, xuất hiện màn hình chúc mừng thật sinh động:

🎆 **“CHÚC MỪNG BÉ!”** 🎆

“Bé đã hoàn thành trò chơi nhận diện chữ C – H!”

Có nhiều **pháo hoa, ngôi sao, bóng bay** và **các nhân vật hoạt hình** vui vẻ.

Hiện thị kết quả:

★ **BÉ ĐÃ HOÀN THÀNH 20 LƯỢT CHƠI!** ★

Có nút lớn:

 **CHƠI LẠI**

Khi bấm **CHƠI LẠI**, trò chơi được thiết lập lại từ đầu và **xáo trộn vị trí các chữ cái**.

10. Yêu cầu thiết kế

- Phù hợp trẻ **5–6 tuổi**.
- Chữ cái **C, c, H, h** phải thật **chuẩn, rõ nét**.
- Không dùng font chữ nghệ thuật làm biến dạng chữ.

- Chữ đủ lớn để trẻ dễ quan sát.
- Màu sắc **tươi sáng, hài hòa, bắt mắt nhưng không quá rối.**
- Hình minh họa **đáng yêu, rõ ràng, chất lượng cao.**
- Các nút **BẮT ĐẦU CHƠI – CHƠI LẠI** phải lớn, dễ bấm.
- Có hiệu ứng **kéo – thả trực quan.**
- Có âm thanh phản hồi khi đúng và sai.
- Có hiệu ứng **pháo hoa khi trả lời đúng.**
- Không sử dụng viền đen quá đậm.
- Giao diện thân thiện, hiện đại, giống một **trò chơi giáo dục mầm non chuyên nghiệp.**

Mục tiêu: Giúp trẻ 5–6 tuổi **nhận diện, phân biệt và ghi nhớ chữ C, c, H, h**, đồng thời rèn khả năng quan sát, tập trung và phối hợp tay – mắt thông qua hoạt động kéo thả.