



Guide du joueur

A tense situation

Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous disposerez d'une liste de vocabulaire et de conseils pour vous aider en cas de difficulté.

Si ces conseils ne suffisent pas et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

Vue d'ensemble

Résumé

Il s'agit d'un jeu simple, mais divertissant pour les joueurs (peut se jouer **individuellement** ou **à deux**) qui veulent mesurer leurs connaissances sur les temps en anglais. L'auteur a utilisé un titre à double sens, car « *tense* » fait référence soit à la catégorie grammaticale visée, soit à la nervosité que l'on peut ressentir lors d'une course. Pourtant, le jeu propose une atmosphère relaxante et n'utilise aucune mécanique difficile.

L'objectif principal est la révision des temps et l'acquisition de vocabulaire tout en s'amusant des clichés linguistiques et situationnels humoristiques.

- **Niveau linguistique : B1**

Commandes

			
Bouger	Clic gauche	← ↑ ↓ →	 Touche l'endroit où tu veux aller
Sélectionner (parler, prendre des objets, etc.)	Clic gauche	Barre d'espace	 Touche
Menu	Clic droit	Esc	 ou 

Niveau 1 : Une course tendue

Comprendre le texte

Vocabulaire et quiz

Mots et expressions	Traduction
humming	Fredonner
lush	Luxuriant
to gather	Rassembler
to address (someone)	S'adresser à
counselor (Am. E.), counsellor (Br. E.)	Conseiller/conseillère
dispute	Conflit

extensive	Vaste ; étendu
to render	Rendre
capable of	Capable de
lane	Chemin ; allée

Avant de commencer le jeu, le **diagramme des temps** ci-dessous vous aide à reconnaître et à utiliser les temps correctement. Prenez quelques minutes pour le parcourir et faites attention à la structure, à l'utilisation et aux expressions temporelles.

Tenses in English

Present Simple

Formation: VERB + -s or -es (for he, she, it)

Use: habitual activities, permanent things, scheduled events

Time expressions: always, never, rarely, often etc.

Present Continuous

Formation: am, is or are + VERB + ing

Use: actions happening at the moment of speaking; uncompleted activities, change of routine

Time expressions: now, at present

Past Simple

Formation: VERB + ED (for regular verbs) or 2nd form (for irregular verbs)

Use: completed actions in the past

Past Continuous

Formation: was or were + VERB + ing

Use: actions happening at the moment of speaking; uncompleted activities, change of routine

Time expressions: now, at present, right now

Present Perfect Simple

Formation: have or has + VERB (past participle)

Use: action that has just been completed

Time expressions: just, already, yet,

Present Perfect Continuous

Formation: have or has + been + VERB + ing

Use: actions that started in the past and continue into the present

Time expressions: since, for

Past Perfect Simple

Formation: had + VERB (past participle)

Use: an action completed before another past action

Time expressions: before, after, already, still, just, ever, never

Past Perfect Continuous

Formation: had + been + VERB + ing

Use: actions that continued for a period of time before another action or situation in the past

Time expressions: for, since

TENSES IN ENGLISH



PLAYER

1

1. **The prince** the forest to look for the witch.
 - a. enters
 - b. is entering
2. **As soon as the ship** the port, its dangerous cargo will be unloaded.
 - a. will reach
 - b. reaches
3. **Who** the present ruler of England?
 - a. is
 - b. was
4. **He** to pay you for his ticket yesterday evening.
 - a. has forgotten
 - b. forgot
5. **..... down all the exercises yet?**
 - a. Have you written
 - b. Had you written
6. **How many cups of coffee** yesterday?
 - a. have you drunk
 - b. did you drink
7. **He** on the floor for ten minutes.
 - a. lays
 - b. has been lying
8. **He** across the bridge when his hat blew off.
 - a. was walking
 - b. walked
9. **When the phone** I was having a bath.
 - a. rang
 - b. has rung
10. **She** the book before Peter entered the house.
 - a. read
 - b. had read



TENSES IN ENGLISH



PLAYER 2

1. **He usually wakes up at 6 a.m., but today he at 8 a.m.**
 - a. wakes up
 - b. is waking up
2. **Don't count your chickens before they hatched.**
 - a. are
 - b. will be
3. **The book on the floor.**
 - a. has just fallen
 - b. will just fall
4. **My little brother me to help him with his homework.**
 - a. was wanting
 - b. wanted
5. **I haven't spoken English**
 - a. since 2010
 - b. since ten years
6. **How long English?**
 - a. have you learnt
 - b. have you been learning
7. **Columbus America many years ago.**
 - a. is discovering
 - b. discovered
8. **I took another cake when you looking.**
 - a. weren't
 - b. wasn't
9. **He sitting in the garden when the house fell down.**
 - a. was
 - b. is
10. **They asked me if I learning English for two years.**
 - a. have been
 - b. had been



Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Un jour, un roi ordinaire dans un royaume ordinaire (en apparence) s'adresse à son peuple pour l'informer du conflit entre ses deux conseillers, Chimp et Zee, concernant l'utilisation correcte des temps. Deux jockeys (Provi et Dence) monteront deux chevaux (Brea et Kaleg) et leur vitesse sera enregistrée après chaque bonne réponse donnée par les joueurs.

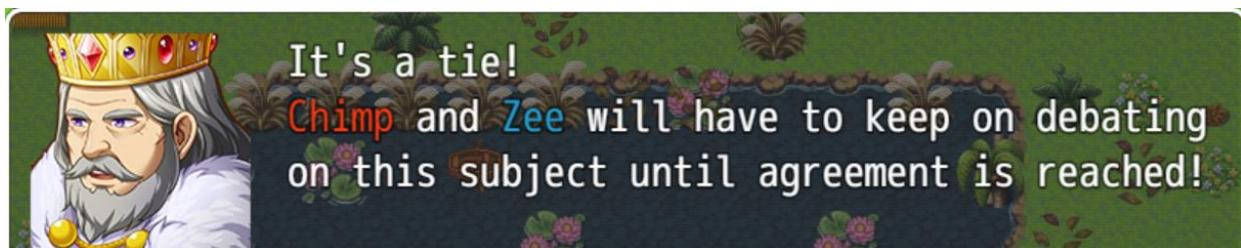
Un grand public cosmopolite attend le verdict final. Les jockeys et les chevaux se sont entraînés intensément pour cette compétition.

Remarque : les **courses de chevaux** sont un sport ancien dans le cadre duquel des jockeys montent des chevaux. C'est l'un des sports les plus appréciés en Grande-Bretagne. Ce sport a été instauré par les Romains qui s'y étaient installés. L'industrie des paris est très développée dans le pays et constitue une importante source de financement dans ce sport.



Ce qu'il faut retenir

Chaque cheval avance d'un pas lorsqu'il répond correctement à une question. Chaque joueur doit répondre à 10 questions. S'ils gagnent, les chevaux reçoivent des carottes et les jockeys la reconnaissance du roi. Si les deux chevaux gagnent, ils doivent parvenir à un accord.



Conseils

Cher cavalier, chère cavalière, ne te décourage pas ! Si tu ne connais pas encore la réponse, tu as tout de même une chance de gagner !

Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 : Une course tendue

Le jeu est calme et agréable à jouer, et représente un outil idéal pour les élèves qui veulent se détendre et apprendre en même temps. Le jeu repose sur un quiz qui évalue les connaissances des joueurs par rapport à plusieurs temps (présent, passé et futur). L'ironie et l'humour vont accompagner les joueurs tout au long du jeu, contribuant ainsi à son efficacité.

RÉPONSES DU QUIZ	
JOUEUR 1	JOUEUR 2
1 a	1 b
2 b	2 a
3 a	3 a
4 b	4 b
5 a	5 a
6 b	6 b
7 b	7 b
8 a	8 a
9 a	9 a
10 b	10 b



Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783.

Ce travail est soumis à la licence internationale Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL : <https://www.d-esl.eu>.