



Guide du joueur

Perseverance

Vue d'ensemble

Résumé

You will never guess what this story is about...

It is "NOT" about a burglar and a treasure!

I'm sorry if you're disappointed.

It's in my blood!








Anyway...

Le héros masqué va en fait cambrioler la maison, mais le propriétaire a pensé à une méthode intelligente pour rendre sa « quête » difficile. Le défi est posé dès les premières étapes : trouver le plus grand trésor caché à la vue de tous. Bien que l'on ne puisse pas parler de deux niveaux de jeu distincts, les niveaux ont été choisis comme deux cibles différentes du jeu :

- **Se familiariser avec la maison** (vocabulaire, questions à choix multiples)
- **Effectuer des tâches ménagères** (4 objectifs à atteindre)

En outre, des **expressions idiomatiques** et des **indices culturels** accompagnent le joueur tout au long du jeu de **niveau B2**, ajoutant ainsi des détails pour renforcer l'importance interculturelle.

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 : Se familiariser avec la maison

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Éléments lexicaux

To scrunch : to crumple; to cause (something, such as one's features) to draw together.

To bend : to curve out of a straight line or position.

Protest : a formal declaration of disapproval or objection issued by a concerned person, group, or organization.

To spare : to keep oneself from using; to choose not to use.

To bestow : to present as a gift.

Surroundings : everything that is around or near something or someone.

To depict : to represent or show something in a picture or story.

Angle : (here) the direction from which someone or something is approached.

To state : (here) to express in words.

Obvious : easily discovered, seen, or understood.

Scattered : separated, distributed irregularly.

Housekeeper : a person who takes care of the domestic duties in a household.

To intervene : to occur, fall, or come between points of time or events.

Randomly : lacking a definite plan, purpose, or pattern.

Countertop : the flat working surface on top of waist-level kitchen cabinets.

Expressions idiomatiques

To nose around : to search for something (such as private or hidden information) usually in a quiet or secret way.

In due time : "eventually" or "at the right time".

Turn on one's heel : to turn away from someone in a very quick or sudden way.

To laugh your lungs out (slang) : to laugh a lot, loudly.

Questions à choix multiples portant sur les prépositions

Les joueurs qui n'ont pas accès à un écran haute résolution peuvent également utiliser la version écrite du questionnaire ci-dessous comme support visuel :



QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES

(Prépositions de lieu)

A. In the living-room

1. As you enter the house, you notice a piece of paper ...
 - a. beneath the floor.
 - b. on the floor.
2. There is a broken wine bottle ...
 - a. in front of you.
 - b. right above you.
 - c. What a waste!
3. ... there is a table.

a. To your right

b. On the right

c. Right

4. There are two stools ...

a. under the table.

b. in front of the table.

c. behind the table.

5. The fortune cookies are ... a basket, on the table.

a. inside

b. in

c. into

6. A painting can be seen ... the wall.

a. up

b. against

c. on

7. There is a clay pot ... the painting.

a. under

b. beside

c. above

8. To your left, you can see ...

a. a clock, a chest, and a bottle of wine.

b. a chest, a piece of paper, and a clock.

c. a chest and a clock.

B. In the kitchen

1. There are two windows ... the table.

a. beside

b. above

c. near

2. On the left side of the room, there is a sack of grains ...

a. next to a stove.

b. next to the sink.

c. in front of a stove.

3. The sink is ... the stove and a countertop and under a third window.

a. among

b. beside

c. between

4. Breathing as low as you can, you throw the apples ... the clay pot.

a. down

b. inside

c. into

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Le joueur incarne un jeune homme branché qui s'introduit dans un manoir rustique avec l'intention évidente de le cambrioler. À ce niveau, le joueur cherche à se familiariser avec l'intérieur de la maison en utilisant le **vocabulaire** donné (prépositions de lieu, éléments lexicaux, expressions idiomatiques, indices culturels) et à répondre aux questions **à choix multiples**.

Ce que vous devez retenir

- **Prépositions**

PREPOSITIONS OF PLACE								
ON	AGAINST	CLOSE TO	IN	TO	NEAR	NEXT TO	BEHIND	ACROSS
TO THE RIGHT	TO THE LEFT	UNDER	INTO	INSIDE	UP	BESIDE	ABOVE	IN FRONT OF

- **Indices culturels**

Exemples : « fortune cookies », « to bend the knee » : demandez la signification à votre professeur ou cherchez la par vous-même, puis partagez vos trouvailles avec les autres.

Conseils

Le joueur peut répondre au questionnaire autant de fois qu'il le souhaite, car il n'y a pas de limite de temps, ni de score. Le premier objet qu'il rencontre (une lettre au sol) l'informe de l'**objectif principal** du jeu (un grand trésor) et de la volonté de son propriétaire de l'aider à le trouver.

Niveau 2 : Effectuer des tâches ménagères

Comprendre le texte

Vocabulaire et expressions

Le vocabulaire du jeu a déjà été introduit dans le **niveau 1**. Si nécessaire, le joueur peut réviser ce contenu.

Comprendre le jeu

Que se passe-t-il ?

Cambrioler la maison n'est pas si simple, car le propriétaire a pensé à donner une leçon au jeune cambrioleur. Après avoir réussi l'épreuve dans le salon, le joueur s'installe à la table pour manger un biscuit chinois : il est mis au défi d'accomplir des tâches ménagères et de **réaliser les 4 objectifs**. Il trouve un message qui dit : « Right all wrongs, and you shall be rewarded » (Redressez tous les torts, et vous serez récompensés).

Objectifs du jeu : observez chaque objet ou chose qui n'est pas à sa place/qui n'est pas en ordre et remédiez-y. En même temps, gardez à l'esprit les prépositions contenues dans les phrases qui apparaissent à l'écran.

- **O1** : Faites le lit et découvrez un message brodé.
- **O2** : Prenez les assiettes et posez-les sur la table.
- **O3** : Verre sur la table.
- **O4** : Les pommes pourries dégagent une mauvaise odeur.

Ce qu'il faut retenir

Vous **placez les objets** au bon endroit en **double-cliquant** sur la souris.

Astuces

L'épreuve contenant les 4 objectifs vient après l'épreuve dans le salon. L'épreuve dans la cuisine se déroule en même temps.

Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1 : Se familiariser avec la maison

- SOLUTIONS POUR LE QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES

A. DANS LE SALON

Réponses : 1 b, 2 a, 3 a, 4 b, 5 b, 6 c, 7 a, 8 c.

B. DANS LA CUISINE

Réponses : 1 b, 2 a, 3 c, 4 b.

Niveau 2 : Effectuer des tâches ménagères

- SOLUTIONS POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS

O1 : pas besoin de solution.

O2 : pas besoin de solution.

O3 : Verre sur la table : 1. Allez près du pot de fleurs. 2. Ramassez le verre sur le sol. 3. Allez à l'évier et remplissez le verre. 4. Arrosez les fleurs. 5. Posez le verre sur la table.

O4 : Les pommes pourries dégagent une mauvaise odeur : 1. Apportez le pot en argile devant les caisses. 2. Déplacez les pommes dans le pot. 3. Placez la caisse vide près de l'entrée de la cuisine.

- Essuyez le vin et jetez la bouteille dans la caisse qui sert maintenant de poubelle.

- Scellez le pot avec le chiffon et la corde (corde : dans la caisse à gauche ; chiffon : devant la chambre).

- Déplacez le pot à là où se trouve la caisse contenant les pommes pourries.

Le jeu se termine sur une note amusante : le joueur reçoit la consigne de sortir les poubelles, ce qu'il accepte. « WHY NOT » (pourquoi pas) est la dernière réplique du jeu, une expression idiomatique utilisée pour faire une suggestion ou exprimer son accord. En conclusion, la satisfaction du travail bien fait est **le plus grand trésor** que l'on puisse obtenir.



**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>.