



Guide du joueur

# The Messy House

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

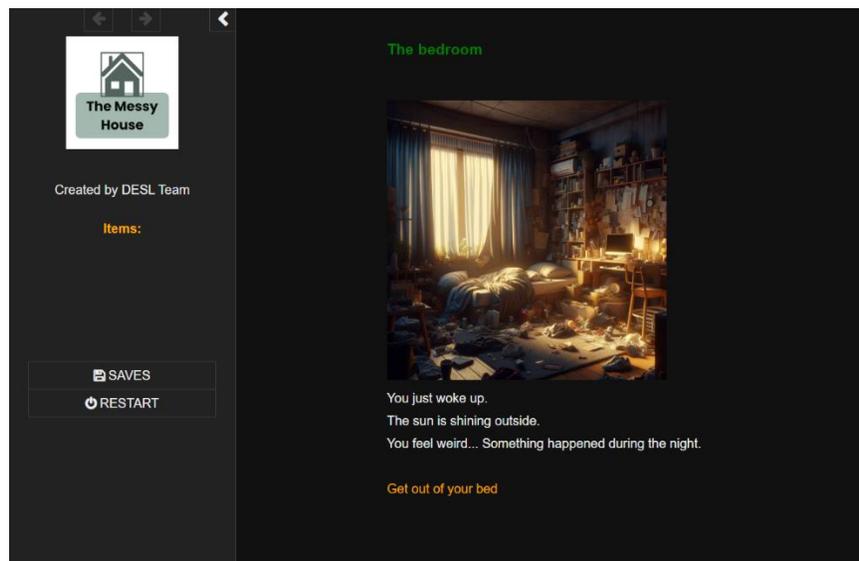
Vous êtes le personnage principal. Vous venez de vous réveiller et vous vous rendez compte que votre maison est en désordre sans aucune raison apparente. Votre objectif est de trouver la cause de ce désordre, de résoudre le problème et de ranger avant que quelqu'un d'autre ne rentre à la maison.

### Commandes



Utilisez le **clic gauche** de la souris pour cliquer sur les liens afin de vous déplacer dans la maison et d'interagir avec les personnages et les objets.

# 1. Introduction – La chambre



## Comprendre le texte

Anglais	Traduction
A bottle of shampoo	Une bouteille de shampoing
Bathroom	Salle de bain
Bed	Lit
Bedroom	Chambre
Can	Cannette ; boîte de conserve
Carpet	Tapis
Corridor	Couloir
In front of	En face de
Messy	En désordre
Noise	Bruit

On the left	Sur la gauche
On the right	Sur la droite
Pan	Poêle
Shiny	Brillant
Shower	Douche
Stairs	Escalier
Strange	Étrange ; bizarre
To get out	Sortir
To go back	Revenir
To happen	Se passer ; se produire
To lie	Mentir
To put	Mettre
To put something away	Ranger
To see	Voir
To shine	Briller
To suppose	Supposer
To take	Prendre
To take a closer look	Regarder de plus près
To wake up	Se réveiller

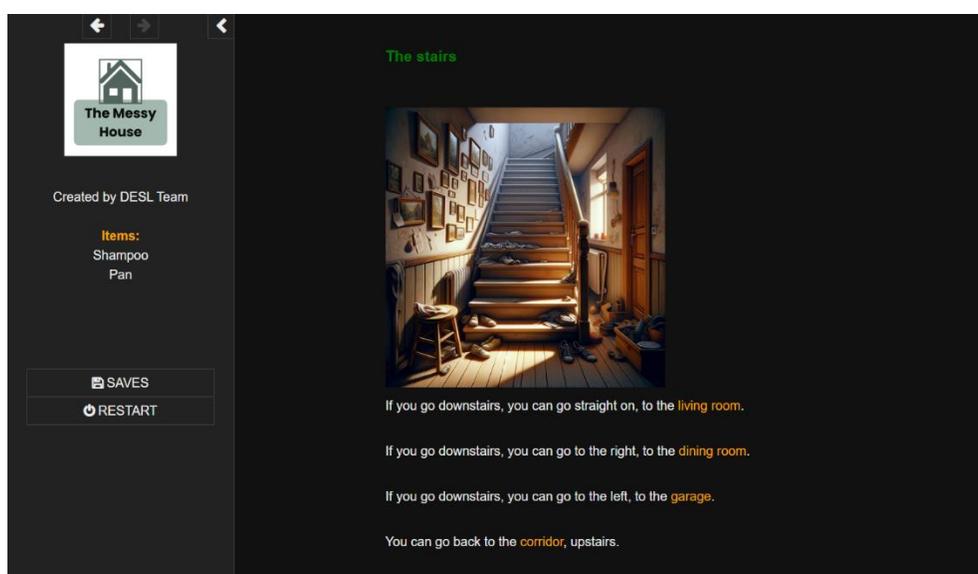
## Conseils

**Objectif :** explorer le rez-de-chaussée de votre maison avant de monter l'escalier.

☛ Cliquez sur les liens orange pour prendre des objets ou vous déplacer dans la maison.

☛ Vous devez prendre 2 objets et en ranger un avant de prendre l'escalier.

## 2. La pièce d'en bas



## Comprendre le texte

### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
Boots	Bottes
Boxes	Boîtes ; caisses
Dining room	Salle à manger
Door	Porte

Downstairs	En bas ; au rez-de-chaussée
Garage	Garage
Garden	Jardin
Hall	Entrée
Kitchen	Cuisine
Lights	Lumières
Living room	Salon
To go straight on	Continuer tout droit
To have	Avoir
To lead	Mener
To switch on	Allumer
Upstairs	En haut ; à l'étage

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

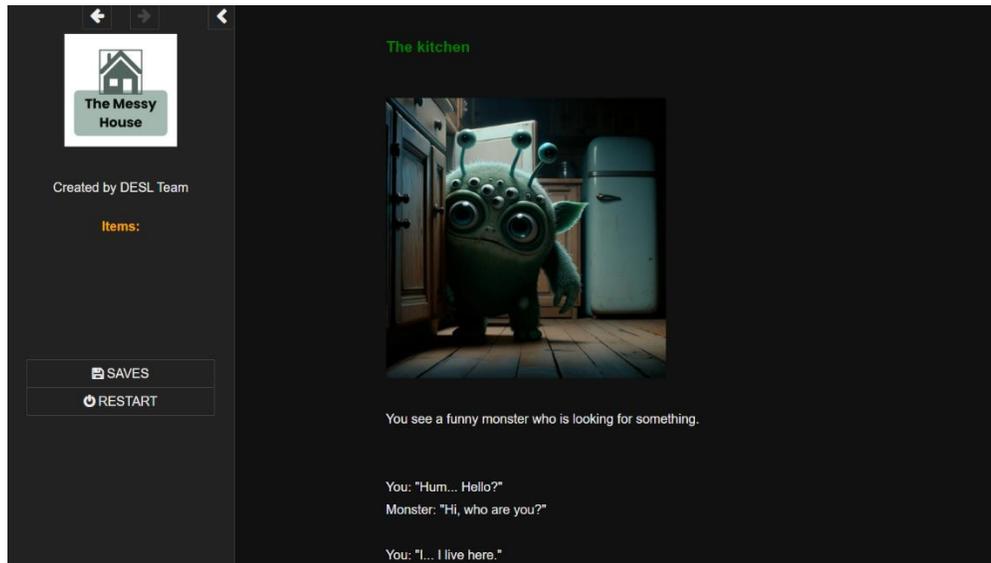
Vous pouvez explorer le rez-de-chaussée. Vous trouverez d'autres pièces en désordre où vous pourrez prendre des objets et interagir avec un nouveau personnage.

### Conseils

**Objectif :** explorer les pièces, trouver les objets, les placer dans la bonne pièce et trouver le monstre.

 L'objet se trouve dans la salle à manger.

### 3. Le monstre



### Comprendre le texte

Anglais	Traduction
Boxes	Boîtes ; caisses
Cupboard	Placard
Door	Porte
Funny	Marrant ; amusant
Garden	Jardin
Great	Super ; génial
Hall	Entrée
Keys	Clés
Kitchen	Cuisine
Lights	Lumières

Monster	Monstre
Oranges	Oranges
Really	Vraiment
Ship	Vaisseau
To be sure	Être certain(e)
To go straight on	Continuer tout droit
To have	Avoir
To lead	Mener
To live	Vivre
To look for	Chercher
To need	Avoir besoin
To see	Voir
To start	Commencer
To switch on/off	Allumer/éteindre
To tell	Dire ; raconter
Upstairs	En haut ; à l'étage
Toolbox	Boit à outils
Basement	Sous-sol
Broken	Cassé
Dark	Sombre
Scary	Effrayant
To use	Utiliser

To open	Ouvrir
Once	Une fois ; autrefois
Orange tree	Oranger
To gather	Rassembler
Some	Certains ; quelques ; un peu de
To give	Donner
Inside, outside	À l'intérieur ; à l'extérieur

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Il y a un monstre dans la cuisine. Il est gentil, mais il met le bazar dans la maison !  
 Vous pouvez lui parler. Vous devez l'aider.

### Conseils

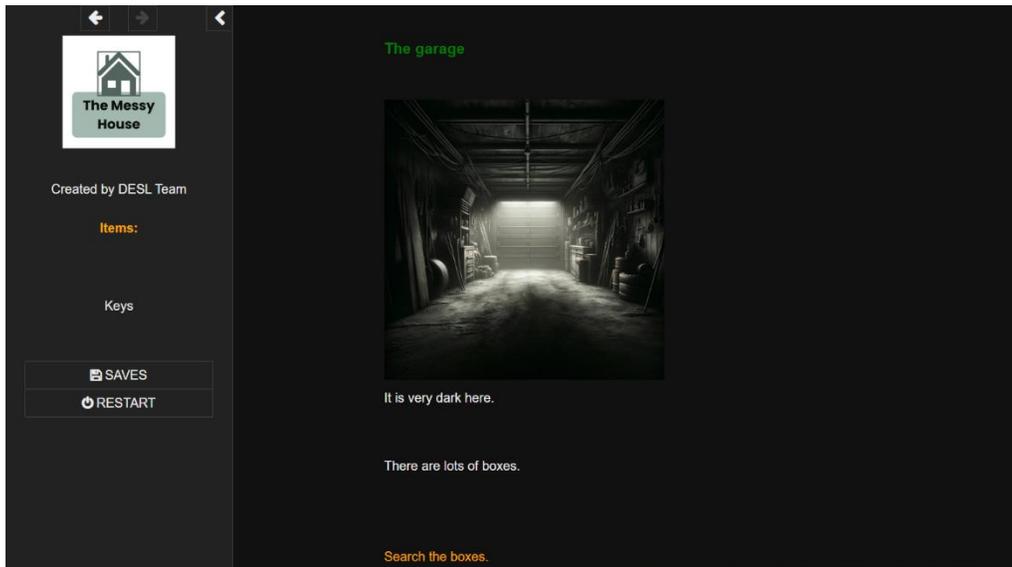


Parlez au monstre.



Vous devez donner des oranges au monstre. Vous devez trouver vos clés pour ouvrir la porte du jardin.

## 4. La fin de l'histoire



### Comprendre le texte

#### Vocabulaire et expressions

Anglais	Traduction
To find	Trouver
To repair	Réparer
Tools	Outils
Now	Maintenant
Well done!	Bien joué !
To leave	Partir
To make a mess	Mettre le désordre
Finally	Enfin
To tidy	Nettoyer ; ranger

To imagine	Imaginer
Reaction	Réaction
Friends	Amis
Adventure	Aventure
The end	La fin

## Comprendre le jeu

### Que se passe-t-il ?

Vous cherchez des outils pour aider le monstre à réparer son vaisseau.

## Conseils

**Objectif :** trouver la boîte à outils et la donner au monstre.

 Donnez la boîte à outils au monstre et réparez son vaisseau pour qu'il puisse partir.

# Annexe : Guide complet du jeu

## Phase A – Présentation de l'histoire et des commandes

### A.1. Bases du jeu

Le joueur doit explorer les pièces à l'étage.

- **Objectif 1** : prendre la bouteille de shampoing dans la chambre et la ranger dans la salle de bain.
- **Objectif 2** : prendre la poêle dans le couloir.

Si le joueur ne prend pas ces objets, cela ne change rien à la fin du jeu.

### A.2 – Explorer le rez-de-chaussée

Le joueur explore les pièces du rez-de-chaussée. La porte d'entrée est fermée à clé.

Il n'y a rien dans le garage pour l'instant, et il y a un vaisseau cassé au sous-sol.

Pour voir le vaisseau cassé, le joueur doit allumer les lumières du sous-sol.

- **Objectif** : prendre les bottes dans la salle à manger et les ranger dans l'entrée.

Si le joueur ne prend pas les bottes, cela ne change rien à la fin du jeu.

## Phase B – Le monstre

### B.1 – Rencontre avec le monstre

En explorant le rez-de-chaussée, le joueur rencontre le monstre dans la cuisine. Le monstre demande des oranges pour démarrer son vaisseau.

- **Objectif** : parler au monstre et obtenir les clés de la maison.

## **B.2 – Trouver des oranges**

Pour trouver des oranges, le joueur doit avoir les clés. Avec les clés, le joueur peut ouvrir la porte de la maison située dans l'entrée. L'ouverture de la porte envoie le joueur dans le jardin où se trouve un grand oranger. Le joueur doit ramasser des oranges et les rapporter au monstre dans la cuisine. Une fois qu'il a les clés, le joueur peut ouvrir la porte autant de fois qu'il le souhaite pendant toute la durée du jeu. Il gardera les clés dans son inventaire.

## **Phase C – La fin de l’histoire**

### **C.1 – Trouver la boîte à outils**

Une fois qu'il a reçu les oranges, le monstre demande des outils pour réparer son vaisseau cassé qui se trouve dans le sous-sol.

La boîte à outils se trouve dans le garage. Le joueur doit allumer les lumières et fouiller les boîtes.

Le joueur ne peut fouiller les boîtes que s'il a donné les oranges au monstre.

### **C.2 – Réparer le vaisseau avec le monstre**

Le joueur doit donner la boîte à outils au monstre dans la cuisine.

Le monstre remerciera le joueur et l'invitera à aller réparer le vaisseau dans le sous-sol.

Le lien enverra le joueur directement au sous-sol. Là, le joueur doit allumer les lumières et réparer le vaisseau.

Le joueur ne peut réparer le vaisseau que s'il a trouvé la boîte à outils dans le garage.

### C.3 – La fin

Une fois que le joueur et le monstre ont réparé le vaisseau, le joueur peut cliquer sur « The ship is repaired! » (le vaisseau est réparé). Cela l'enverra à la page de fin, où le monstre quitte la maison sur son vaisseau. Le jeu donne l'explication finale.



**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>.