

Particle


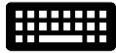
Prezentare generală

Sinopsis

Dorind să se conecteze la cunoștințele anterioare ale strămoșilor, Lucius vizitează templul pentru a-și perfecționa pregătirea, de data aceasta fiind vorba despre ARTICOL. Din păcate, această informație scrisă pe un pergament a fost împrăștiată de vânt. Cele două jumătăți ale documentului se referă la **articolul hotărât și la articolul nehotărât**. Lucius și Guidance, zâna, au ceva timp să-și amintească **articolul zero** rătăcind prin pădure după indicii. Testul de finalizare a cunoștințelor are loc pe un râu subteran, unde protagonistul va putea depăși obstacolele după ce va oferi răspunsuri corecte zânei râului. La suprafață, Lucius asistă la un adevărat *coupe de grâce*, personajele dezvăluindu-și accidental identitățile disimulate.

- **Nivel lingvistic: B1-B2**

Comenzi

		
Mergi	Click stânga	← ↑ ↓ →
Buton de acțiune	Click stânga	Bara de spațiu
Meniu deschis/închis	Click dreapta	Esc

Nivelul 1: Templul plutitor

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

- Gramatică: Timpuri
- Vocabular: expresii lexicale, idiomuri, rime

Vocabular	Exemplu	Definiție	Traducere
Element lexical	Buffoon	joker	joker
Idiom	To set things straight	To put everything in its proper place	a așeza lucrurile după menirea fiecăruia
Element lexical	To undergo	To experience or be subjected to	a experimenta
Idiom:	To boast about	To speak too proudly or happily about what you have done or what you own	a vorbi cu mândrie despre ceea ce ai realizat sau despre ceea ce deții
Idiom	To jump straight into (in a conversation)	To move suddenly between different topics	a trece repede de la un subiect la altul
Rimă	Step inside and die with pride	Face one's worries	a înfrunta propriile griji

Idiom	To nose around	To make observations or look through things	a face observații sau a căuta prin lucrurile cuiva
Idiom	To keep a sharp eye on	To watch (someone or something) carefully	a urmări cu atenție pe cineva

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Lucius zboară cu balonul său cu aer pentru a ajunge la templul cunoașterii. Un schimb de replici ingenioase are loc cu paznicul templului, un om înțelept care îi permite să exploreze pădurea din jur.



Ce ar trebui să observați

Inteligența conversațională dintre cei doi interlocutori.

Indicii

Nu există la acest nivel.

Nivelul 2: O pădure înțeleaptă

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

- Nivel: B1
- Gramatică: articolul (hotărât, nehotărât, zero)
- Vocabular: lexic, expresii idiomatice, jocuri de cuvinte

ARTICOLUL ÎN LIMBA ENGLEZĂ (aspecte teoretice)
THE (Articol hotărât)
<ul style="list-style-type: none">• Folosim articolul hotărât (the) în fața unui substantiv atunci când credem că ascultătorul/cititorul știe exact la ce ne referim.
A, AN (articol nehotărât)
<ul style="list-style-type: none">• Folosim articolul nehotărât (a, an) înaintea unui substantiv care este general sau când identitatea sa nu este cunoscută.
ZERO (niciun articol)
<ul style="list-style-type: none">• Nu folosim un articol înaintea substantivelor atunci când vorbim despre lucruri într-un sens larg, general.
Exemple: the floating temple, the challenge, a buffoon, a speech particle, X pride

Vocabular	Exemplu	Definiție	Traducere
Idiom	To make someone's acquaintance	To meet someone for the first time	a întâlni pe cineva pentru prima dată
Idiom	To be into something	To be interested in something	a fi interesat de ceva
Verb frazal	To run out of	To finish, use, or sell all of something, so that there is none left	a nu mai rămâne nimic
Idiom	To have the memory of a goldfish.	To have a very poor memory and forget quickly	a avea memorie scurtă
Element lexical	Crate	An open box typically of wooden slats or latticed plastic and used for transporting and storing goods	ladă
Element lexical	Stench	A strong and very unpleasant smell	miros neplăcut, putoare
Element lexical (informal)	To reckon	To think or believe	A socoti, a gândi, a crede

Element lexical	Inconsiderate	Thoughtlessly causing hurt or inconvenience to others	nesimțitor
Joc de cuvinte	A crane landed on a crate	n/a	n/a

Notă informală: "crate" poate fi, de asemenea, o cușcă cu un pat în care un câine, în special un cățeluș, doarme și rămâne atunci când proprietarii săi sunt departe de casă.

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

De îndată ce Lucius intră în pădurea templului, apare o zână numită Guidance. Ea îl informează despre pergamentul de cunoștințe care a fost rupt în bucăți, pe care trebuie să-l găsească în pădure. Lucius începe cu un cufăr, unde găsește informații despre **articolul nehotărât**. Păcat! Drumul lor este blocat de un liliac și nu poate merge mai departe! Apoi, trebuie să arunce într-o gaură o ladă de morcovi și... surpriză! A doua piesă a documentului este găsită, împreună cu **articolul hotărât**. Acesta este momentul în care zâna explică faptul că iubitul ei, John, a părăsit-o pentru o altă zână. Îndreptându-se spre nord, Lucius se confruntă cu un slime pentru a avea acces către lumea subterană.



Ce ar trebui să observai

Un buștean în pădure cu numele a doi îndrăgostiți: John ❤️ Joanna

Indicii

- Prima oprire: cufărul din mijlocul hărții (prima jumătate a pergamentului).
- A doua oprire: gaura din dreapta, jos; după accesarea acesteia, apare o ladă cu morcovi (cu a doua jumătate a pergamentului).
- Ieșirea din pădure: prin fântână, după ce este acceptată lupta cu mîzga (slime).

Nivelul 3: Lumea din subteran

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

- Nivel: B1
- Gramatică: exersarea articolului în diferite forme (hotărât, nedefinit, zero) și construcții
- Vocabular: itemi lexicali, expresii idiomatice

Vocabular	Exemple	Definiție	Traducere
Idiom	To cut something short	To end something unexpectedly or abruptly before its planned conclusion	a termina ceva pe neașteptate
Element lexical	To overcome	To defeat or succeed in controlling or dealing with something	a învinge, a reuși să se ocupe de ceva

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Râul subteran seamănă cu un labirint, iar Lucius o observă pe zâna râului chiar în mijloc. Ea îi cere să răspundă la întrebările ei de test pentru a fi eliberat și a dobândi cunoștințe în plus. Lucius răspunde la 10 întrebări bazate pe utilizările **articolului (hotărât, nedefinit, zero)**. El este felicitat pentru succesul său și i se permite să ajungă în siguranță la suprafață.



Ce ar trebui să observați

Barca este necesară pentru a naviga pe râul labirintic.

Indicii

Obstacolele sunt frunzele de nufăr, care pot dispărea numai după un răspuns corect. Nu există un număr limitat de răspunsuri.

Nivelul 4: Înapoi la templu

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

- Nivelul: B2
- Gramatică: Timpuri verbale
- Vocabular: întrebări retorice idiomatice, expresii

Vocabular	Exemplu	Definiție	Traducere
Idiom	What on earth...?	Expression used for showing surprise	Ce naiba...?
Idiom	To be played	To take advantage of someone who plays with your trust and emotions	a fi tras pe sfoară

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Lucius îl întâlnește din nou pe bătrânul înțelept și zâna pădurii apare pe neașteptate în mijlocul conversației lor. Numele lor adevărate par a fi Joanna și John Guidance. Templul este afacerea lor de familie, iar Lucius trebuia să plătească pentru aventura cunoașterii sale, dar deoarece este clientul norocos cu numărul 1000, beneficiază gratuit de această experiență. Ce *lovitură de grație* neașteptată! Tânărul aventurier este rugat să nu dezvăluie secretul. El promite să nu o facă, mai ales pentru că se pare că în sfârșit s-a bucurat de aventură și de **șarada** pusă la cale de cuplul de a templu.



Ce ar trebui să observați

Fereastra templului, pe care intri pentru a vorbi cu înțeleptul.

Indicii

Nu există la acest nivel.

Anexă: Ghidul complet al jocului

Nivelul 1: Templul plutitor

Lucius zboară cu balonul cu aer cald pentru a ajunge la templul cunoașterii. Un schimb de replici inteligente are loc cu paznicul templului, care îi permite să exploreze pădurea templului pentru a căuta cunoștințe.

Scop: convinge-l pe bătrânul înțelept că ești pregătit să-ți lărgești cunoștințele.

Nivelul 2: O pădure înțeleaptă

Lucius este însoțit de Guidance, o zână a pădurii, care îl ajută să caute bucățile împrăștiate ale pergamentului și să adune informații despre ARTICOL.

Scop: găsirea bucăților din document și exersarea articolului împreună cu zâna.

Nivelul 3: Lumea subterană

Lucius merge sub pământ pentru a trece testul zânei apei. Există 10 întrebări ascunse sub frunzele de nufăr pe baza articolului.

Scop: trecerea testului pentru definitivarea cunoștințelor și satisfacția personală.

Nivelul 4: Înapoi la templu

Jucătorul este uimit în etapa finală a jocului, când aude despre înțeleptul (John) și zâna pădurii (Joanna) care au o poveste de dragoste și conduc această afacere împreună. Lucius recunoaște că a fost înșelat de nevinovăția celor două personaje și promite să păstreze secretul.

Scop: întoarce-te acasă cu secretul familiei Guidance și mândru de înțelepciunea ta.



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau pe cele ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acest fapt.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Acest document se află sub licență Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Aflați mai multe despre D-ESL la: <https://www.d-esl.eu>