



Ghidul jucătorului

Perseverance

Prezentare generală

Sinopsis

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...

Eroul mascat din joc are în plan să jefuiască casa, dar proprietarul s-a gândit la o metodă inteligentă pentru a-i face dificilă "meseria". Provocarea este stabilită încă de la primii pași: găsirea celei mai mari comori care este ascunsă la vedere. Deși nu putem vorbi despre două niveluri distincte de joc, acestea au fost alese ca strategii diferite ale activității jocului:

- **Familiarizarea cu casa** (vocabular, teste cu variante multiple de răspuns)
- **Realizarea treburilor casnice** (4 obiective de atins)

Mai mult, **expresiile** și **sugestiile culturale** însoțesc jucătorul pe tot parcursul jocului **de nivel B2**, adăugând astfel detalii pentru a spori importanța interculturală.

Comenzi

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

Nivelul 1: Familiarizați-vă cu locul

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Elemente lexicale

To scrunch - to crumple; to cause (something, such as one's features) to draw together (a sfărâma, a se aduna - despre trăsături)

To bend - to curve out of a straight line or position (a curba, a îndoi)

Protest - A formal declaration of disapproval or objection issued by a concerned person, group, or organization. (protest)

To spare - to keep oneself from using; to choose not to use (a omite)

To bestow - to present as a gift (a conferi)

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

(împrejurimi)

To depict - to represent or show something in a picture or story (a reprezenta)

Angle - (here) the direction from which someone or something is approached (unghi)

To state - (here) to express in words (a exprima)

Obvious - easily discovered, seen, or understood (evident)

Scattered - separated, distributed irregularly (împrăștiat)

Housekeeper - a person who takes care of the domestic duties in a household
(casnică, stăpână)

To intervene - to occur, fall, or come between points of time or events (a interveni)

Randomly - lacking a definite plan, purpose, or pattern (la întâmplare)

Countertop - the flat working surface on top of waist-level kitchen cabinets (blat)

Idiomuri

(a-și vârî nasul în treburile altuia) To nose around - to search for something (such as private or hidden information) usually in a quiet or secret way.

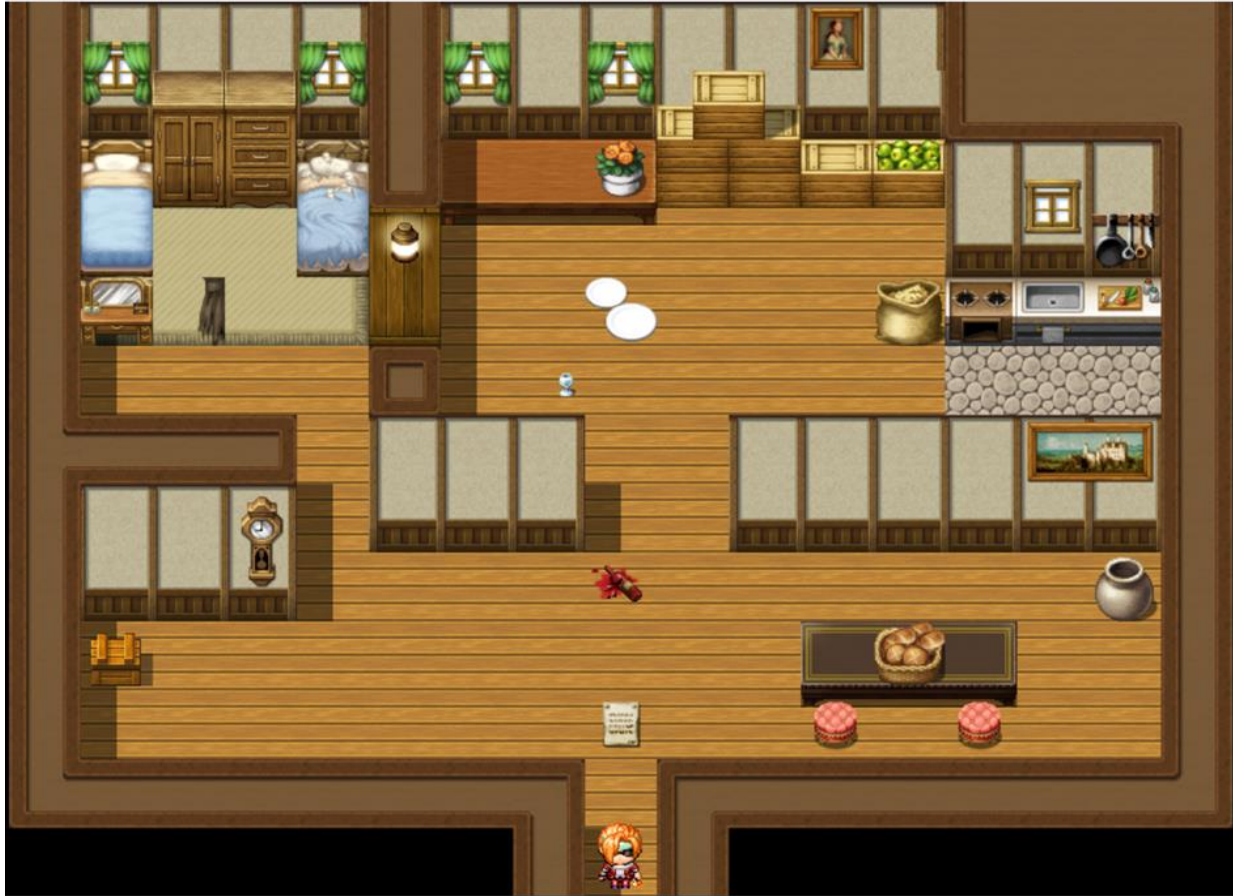
(la timp) In due time - "eventually" or "at the right time"

(a face cale întoarsă) Turn on one's heel - to turn away from someone in a very quick or sudden way

(a râde din toți răunchii) To laugh your lungs out (slang) - to laugh a lot, loudly

Teste cu variante multiple de răspuns bazate pe prepoziții

Jucătorii care nu au acces la un ecran de înaltă rezoluție pot utiliza, de asemenea, testul de mai jos drept suport vizual:



MULTIPLE - CHOICE TESTS

(Prepositions of place)

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

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Jucătorul se dă drept un tânăr la modă care intră într-un conac rustic cu intenția evidentă de a jefui locul. La acest nivel, jucătorul este interesat să se familiarizeze cu interiorul casei folosind vocabularul dat (prepoziții de loc, elemente lexicale, expresii idiomatice, indicii culturale) și să rezolve **testele cu răspunsuri multiple**.

Ce ar trebui să observați

- **prepoziții**

PREPOZIȚII DE LOC								
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

- **elemente culturale**

Exemple: "Fursecuri cu răvașe", "A sta în genunchi" – întreabă profesorul sau caută semnificația pentru tine și apoi împărtășește-le celorlalți descoperirea făcută.

Indicii

Jucătorul poate trece prin teste de câte ori dorește, deoarece nu există nici limită de timp, nici scor. Primul obiect pe care îl întâlnește (o scrisoare pe podea) îl informează despre **obiectivul principal** al jocului (o mare comoară) și dorința proprietarului de a-l ajuta să o găsească.

Nivelul 2: Faceți treburile casnice

Înțelegerea textului

Vocabular și expresii

Vocabularul jocului este deja introdus la **nivelul 1: Familiarizați-vă cu locul**. Dacă este necesar, jucătorul poate revizui acest material.

Înțelegerea jocului

Ce se întâmplă?

Jefuirea casei nu este atât de simplă, deoarece proprietarul s-a gândit să-i dea tânărului hoț o lecție. Trecând cu succes testul sufrageriei, jucătorul merge la masă pentru a mânca o prăjitură cu răvașe; el este provocat să facă treburile casnice și să **atingă cele 4 obiective**. Găsește un mesaj care spune: „Îndreptați toate greșelile și veți fi răsplătiți”.

Obiectivele jocului: vizitați fiecare obiect sau lucru care nu este în ordine și corectați-l. În același timp, țineți cont de prepozițiile din interiorul enunțurilor care apar pe ecran.

- **O1:** Faceți patul și observați un mesaj brodat.
- **O2:** Ridicați farfuriile și puneți-le pe masă.
- **O3:** Paharul pe masă.
- **O4:** Merele putrede emană un miros urât.

Ce ar trebui să observați

Plasați **obiectele** în locul lor de drept făcând **dublu clic** pe mouse.

Indicii

Evenimentul care conține cele 4 obiective vine după testul din sufragerie. Testul din bucătărie este făcut în același timp.

Anexă: Ghidul complet al jocului

Nivelul 1: Familiarizați-vă cu locul

- SOLUȚII PENTRU TESTELE CU VARIANTE MULTIPLE DE RĂSPUNS

A. ÎN CAMERA DE ZI

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

B. ÎN BUCĂTĂRIE

Răspunsuri: 1 b, 2 a, 3 c, 4 b.

Nivelul 2: Faceți treburile casnice

- SOLUȚII PENTRU ATINGEREA OBIECTIVELOR

O1: nu este nevoie de soluție

O2: nu este nevoie de soluție

O3: Paharul pe masă: 1. Vizitați ghiveciul. 2. Ridicați paharul de pe podea. 3. Du-te la chiuvetă și umple paharul. 4. Udă florile. 5. Puneți paharul pe masă.

O4: Merele putrede emană un miros urât: 1. Aduceți vasul de lut în fața lăzilor. 2. Mutați merele în oală. 3. Așezați lada goală lângă intrarea în bucătărie.

- Ștergeți vinul de pe jos și aruncați sticla în lada folosită acum pentru gunoi.

- Sigilați oala cu cârpa și frânghia (frânghie – în lada din stânga; cârpă – în fața dormitorului).

- Mutați vasul în poziția lăzii cu merele putrede.

Jocul se termină cu o notă amuzantă, cu instrucțiunea de a scoate afară gunoiul, pe care eroul o acceptă. "WHY NOT (de ce nu?)" este ultima replică din joc, un idiom folosit pentru a face o sugestie sau pentru a-și exprima acordul. Ca o concluzie, satisfacția lucrului bine făcut este cea **mai mare comoară pe care** o poți obține.



**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>