

# The Curse of the Sceptrum

Acest document vă va ajuta să înțelegeți mai bine conținutul jocului. Veți găsi aici o listă cu vocabular specific și sfaturi care să vă ajute în orice moment.

Dacă aceste sfaturi nu sunt suficiente, puteți consulta ghidul complet al jucătorului din anexa acestui document.



## Nivelul 1: Plecarea

### Înțelegerea textului

#### Vocabular și expresii

**Cuvânt/expresie:** În această etapă, elevii întâlnesc obiecte legate de **gospodărie și menaj** (de exemplu, flori, dulap, găleată, butoi, cufăr etc.) și prezintă construcții simple cu "a fi" + adjectiv (este rupt, este închis, este acoperit, este gol, este încuiat etc.).

### Înțelegerea jocului

#### Ce se întâmplă?

Un băiat pe nume Ed își părăsește locul natal pentru a-l găsi pe Harold, fratele său pierdut. El știe că misiunea va fi lungă și dificilă și vizitează toate locurile din sat pentru a colecta bani și obiecte. Cele mai importante sunt cheile, de care va avea nevoie pentru a deschide uși importante...



### Ce ar trebui să observați

Înțeleptul îți spune că trebuie să o vizitezi pe vrăjitoare. Până atunci, mergi în locurile de pe hartă și colectează bani și chei. Să nu-ți fie frică de prizonier! Este un om de treabă, la urma urmei!

### Indicii

La un moment dat, va trebui să înfrunți frigul iernii, așadar ai nevoie de haine călduroase. Vizitează magazinul de lângă statuia cu înger. Spune „bună ziua” prizonierului și te va ajuta!

## Nivelul 2: Întâlnirea cu vrăjitoarea

### Înțelegerea textului



## Vocabular și expresii

**Cuvânt/expresie:** "smarald" (piatră prețioasă verde folosită pentru a face bijuterii și alte ornamente) este cel mai dificil cuvânt la acest nivel.

## Înțelegerea jocului

## Ce se întâmplă?

Vrăjitoarea este al doilea adjuvant și încearcă să-l sprijine pe Ed, dar vrea ceva în schimb, desigur. Dorința ei este foarte... prețioasă!

## Ce ar trebui să observați

Înainte de a vizita vrăjitoarea, jucătorul merge la Turn, unde descuie un cufăr cu aur, folosind una dintre chei. În subsol, jucătorul va găsi, cheia pentru cufărul de smarald.

Ed vede pământul înzăpezit în depărtare și știe că ar trebui să fie pregătit pentru condiții meteorologice dificile.

## Indicii

Vrăjitoarea îți spune să-i aduci un smarald, care se găsește în Cortul Regal, în cufărul pe care nu a reușit să-l deschidă până acum pentru că nu avea cheia potrivită.

## Nivelul 3: Înfrentarea iernii



## Înțelegerea textului

## Vocabular și expresii

**Cuvânt/expresie:** "căruță" (vagon găsit pe o cale ferată de mină folosit pentru transportul minereului sau materialelor); cuvântul poate fi exploatat în continuare

pentru a-i învăța pe elevi despre **mineritul tradițional** (metoda minieră folosind unelte manuale) care a durat până la începutul anilor 1900.

## Înțelegerea jocului

### Ce se întâmplă?



Jucătorul poate accesa acum zona îngăpezită unde găsește un cort. Bărbatul de acolo îi promite că îi va da cheia pentru a descuia un cărucior dacă primește o lopată. Totul merge bine și eroul nostru intră într-o casă abandonată. Totemul va ajuta la deblocarea Marelui Castel.

### Ce ar trebui să observăți

Omul din cort pare să fie răspunsul. Dă-i ceea ce vrea și vei ajunge la Castelul Mare!

## Indicii

Lopata pe care o vrea bărbatul din cort se găsește în magazinul din sat.

## Nivelul 4: Castelul Mare



### Înțelegerea textului

#### Vocabular și expresii

**Cuvânt/expresie:** "temniță" (închisoare subterană, mai ales într-un castel); "totem" (un obiect, cum ar fi un animal sau o plantă, care servește drept emblema a unei familii); "mormânt" (structură mare de piatră sau cameră subterană unde este îngropat cineva, în special o persoană importantă).

### Înțelegerea jocului

#### Ce se întâmplă?

Odată ajuns în castel, Ed găsește o cheie de cufăr într-un butoi, folosită mai târziu în temniță. Îl vede pe fratele său mai mare într-o celulă. Ce reuniune emoționantă! Apoi trebuie să caute mormântul Lordului și să ia jurnalul. Vrajitoarea știe ce să facă cu el!

#### Ce ar trebui să observați

Fiți atenți la jurnalul Lordului și la partitura muzicală, deoarece sunt necesare pentru a-l elibera pe Harold și a rupe blestemul.

## Indicii

Intrarea temniței este situată în bucătărie, zona din stânga sus.

# Anexă: Ghidul complet al jocului

## Nivelul 1: Plecarea

Un băiat pe nume Ed își părăsește locul natal pentru a-l găsi pe Harold, fratele său pierdut, „un tânăr înalt, cu păr șaten drept și ochi albaștri”, care a pornit în căutarea Legendei Sceptrului.

Primul adjutant, un înțelept, îl sfătuiește pe băiat să o caute pe vrăjitoare în pădurea uitată. Înainte de aceasta, băiatul vizitează diferite locuri din sat și colectează diferite obiecte de care ar putea avea nevoie pentru călătorie.

Eroul intră în casa din stânga pentru a găsi o cheie într-o oală; de asemenea, el vizitează casa din dreapta pentru a găsi o altă cheie într-un butoi. El obține a treia cheie de la prizonier, după ce îi îndeplinește dorința. Aceste chei îl vor ajuta în căutarea sa.

Pentru a putea îndura frigul iernii la nivelul următor, eroul are nevoie de haine călduroase. Magazinul este clădirea din stânga sus, lângă statuia îngerului. El trebuie să plătească 20 de monede de aur pe care trebuie să le colecteze pe drum. Mai mult, jucătorul ar trebui să viziteze și închisoarea; aici, condamnatul îi spune să-i cumpere o masă și îi va da o cheie de la piept. Cortul oferă bani într-un cufăr din dreapta.

## Nivelul 2: Întâlnirea cu vrăjitoarea

Înainte de a vizita vrăjitoarea, jucătorul merge la Turn, unde găsește cheia care descuie cufărul cu smaraldul din Cortul Regal. După ce Vrăjitoarea primește smaraldul, ea oferă câteva informații despre fratele lui Ed, care a fost văzut mergând la Castelul Mare dincolo de munții stâncoși și primește o pereche de



cizme. Unele haine de iarnă sunt, de asemenea, necesare ... Să vizităm din nou magazinul satului!

### **Nivelul 3: Înfruntarea condițiilor dure de iarnă**

După obținerea cizmelor de la vrăjitoare, jucătorul ar trebui să se întoarcă în sat pentru a cumpăra haine de iarnă. Acum poate accesa zona înzăpezită, unde întâlnește un om într-un cort, care dorește o lopată în schimbul cheii căruței care îl va duce pe jucător la Castelul Mare. Lopata poate fi cumpărată din magazin. Apoi, jucătorul merge mai întâi la o casă abandonată, unde găsește un totem într-o oală. Totemul va descuia poarta castelului.

### **Nivelul 4: Castelul Mare**

Odată ajuns în Castelul Mare, o nouă cheie este găsită într-un butoi din cameră; mai târziu va debloca partitura muzicală într-un cufăr din Labirintul temniței. Harold este, de asemenea, ținut acolo într-o celulă; el îi spune fratelui său mai mic să găsească mormântul Lordului pentru a-i lua jurnalul. Ed poate cânta la orga din camera castelului, deoarece deține partitura muzicală și obține cheia celulei lui Harold. Odată ce Harold este eliberat, cei doi frați trebuie să se întoarcă la Vrăjitoarea din pădure, care va vorbi spiritului Lordului și îl va convinge să rupă blestemul. Cei doi frați se pot îmbarca acum în aeronava lor și pot trăi în pace!



**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>