NUNC.CH · NUNC EST BIBENDUM

Jeux nunc.ch avec la tessera

Mode d'emploi pour les élèves

Vocabula · Ludus numeri · Monstrum Litterae · Casus · Monstrum Verba · Tabularium Version 1.0 du 29.11.2026

1 La tessera, ta carte de joueur

A Rome, une tessera était un petit jeton qui servait de laissez-passer. Sur nunc.ch, c'est un code personnel formé d'un mot latin, d'un tiret et de six caractères, par exemple `PUELLA-7KQ2MX`.

Ta tessera garde tes sesterces, ton rang, ton profil, ton apparence préférée et tes mots ou sons à revoir. Elle fonctionne dans tous les jeux de nunc.ch, d'une visite à l'autre, à l'école comme à la maison, sur ordinateur, tablette ou téléphone. Il n'y a pas d'inscription: personne ne te demande ton nom ni ton adresse électronique.

> La tessera est la seule clé de ta bourse. Si tu la perds, personne ne peut la retrouver pour toi. Et si tu la donnes à quelqu'un, cette personne joue avec ta bourse.

Créer ta tessera

1. Ouvre un des jeux. L'encadré « Tessera » s'affiche en haut.
2. Clique sur « Nouvelle tessera ». Un code t'est proposé.
3. Si le mot ne te plaît pas, clique sur « Autre tessera » autant de fois que tu veux.
4. Choisis ton profil, *puer* ou *puella* (voir le point 2).
5. Clique sur « Je garde cette tessera ».
6. Recopie le code tout de suite, sans faute, dans ton agenda ou ton cahier de latin. Le bouton « Copier » le met aussi dans le presse-papiers.

Dans les six caractères qui suivent le tiret, il n'y a jamais de 0, de 1, de I, de L, de O ni de U: ce sont des signes trop faciles à confondre.

Retrouver ta tessera

Sur l'appareil où tu as joué la dernière fois, clique sur « Continuer avec … »: ton code y est déjà inscrit.

Sur un autre appareil, clique sur « Saisir ma tessera », tape ton code puis « Valider » (ou la touche Entrée). Les majuscules et les minuscules sont acceptées, et un espace à la place du tiret ne gêne pas.

Sur un ordinateur de l'école que d'autres élèves utilisent, vérifie le code proposé par « Continuer avec … ». Si ce n'est pas le tien, choisis « Saisir ma tessera ».

Après douze codes inconnus en un quart d'heure, le jeu te demande d'attendre quelques minutes. Vérifie chaque lettre avant de réessayer.

Jouer sans tessera

« Jouer sans tessera » permet d'essayer un jeu tout de suite. Les sesterces gagnés sont perdus à la fermeture de la page. Si tu ouvres ou crées ta tessera pendant la même visite, ils y sont ajoutés.

La ligne de la tessera

Une fois ta tessera ouverte, une ligne la rappelle sur l'écran d'accueil du jeu: « Tessera: TON-CODE », ton profil, puis trois liens.

- « Copier » copie ton code.
- « Changer » te ramène au choix de la tessera (pour en ouvrir une autre ou jouer sans).
- « Groupes » ouvre la page Tabularium, où tu peux rejoindre le groupe de ta classe (voir le point 7).

Si le message « Les derniers sesterces n'ont pas encore pu être enregistrés » apparaît, la connexion a été coupée. Continue à jouer: le jeu réessaie tout seul.

Une tessera dont personne ne s'est servi pendant deux ans est effacée.

2 Ton profil: puer ou puella

Le profil décide des titres que tu reçois en montant dans les rangs. Avec *puer*, tu suis la carrière des magistrats romains, de *candidatus* à *pater patriae*. Avec *puella*, tu suis une carrière de titres féminins, de *discipula* à *mater patriae*. Les seuils sont les mêmes pour les deux profils.

Tu peux changer de profil à tout moment avec la bascule « Profil: puer / puella ». Tes sesterces ne changent pas. Tant que tu n'as rien choisi, le jeu affiche les titres *puer* et t'invite à choisir.

3 Sesterces, bourse et rang

Tous les jeux versent leurs sesterces dans la même bourse. Un sesterce gagné dans Vocabula compte aussi dans Ludus numeri, Litterae, Casus et Verba. Chaque gain est versé tout de suite: si tu quittes une partie avant la fin, tu gardes ce que tu as gagné.

Dans plusieurs jeux, une erreur retire 1 sesterce. Le gain d'une partie ne descend jamais sous zéro.

Ton rang dépend du total de ta bourse. Sous ta bourse, une jauge montre ta progression et une phrase te dit combien il te manque pour le rang suivant. Quand tu changes de rang pendant une partie, un bouton doré « Promotion » apparaît: clique dessus pour voir ton nouveau badge, puis sur « Continuer ».

Sesterces	Profil puer	Profil puella
0	*candidatus*	*discipula*
100	*tribunus militum*	*civis Romana*
200	*triumvir monetalis*	*negotiatrix*
300	*quaestor*	*domina*

Sesterces	Profil puer	Profil puella
450	*tribunus plebis*	*mater collegii*
600	*aedilis*	*patrona collegii*
800	*praetor*	*sacerdos Cereris*
1000	*propraetor*	*flaminica*
1250	*consul*	*flaminica perpetua*
1500	*proconsul*	*patrona civitatis*
1850	*censor*	*mater coloniae*
2300	*princeps senatus*	*flaminica provinciae*
3000	*pater patriae*	*mater patriae*

4 L'écran d'accueil d'un jeu

Tous les jeux s'utilisent de la même façon.

1. Choisis ce que tu veux travailler: des listes de vocabulaire (Vocabula), des chapitres de Monstrum (Casus, Verba) ou un niveau (Ludus numeri). « Tout cocher » coche tout d'un coup et devient « Tout décocher ». Dans les listes, Maj + clic coche toute une suite.
2. Clique sur la tuile d'un mode: il démarre aussitôt. Il n'y a pas de bouton « Commencer ».

Les tuiles sont rangées en deux groupes. « Apprendre » contient les modules pour découvrir et revoir, sans sesterces. « Jouer » contient les exercices qui rapportent des sesterces. Sous chaque tuile, une petite mention indique ce qu'elle contient (« 34 mots », « 10 phrases »). Une tuile grisée ne peut pas être jouée avec ta sélection, et sa mention dit pourquoi (« à partir du caput IV », « aucun enregistrement »).

« Règles des sesterces », sous les tuiles, se déplie et donne le barème exact de chaque jeu.

Au début d'un mode, une courte phrase explique ce qu'il faut faire. Un tour compte en général dix questions. Le bilan donne tes réponses justes, tes sesterces et ton rang; « Rejouer les erreurs » repose les questions ratées.

5 La barre d'outils

En bas de chaque jeu se trouvent plusieurs boutons:

- retour à l'accueil du jeu;
- son (couper ou activer les effets sonores);
- plein écran;
- palette: apparence Arena, aux couleurs vives, ou apparence parchemin;
- affichage accessible: contrastes renforcés, texte agrandi, boutons plus grands, sans animation.

Ton choix d'apparence est gardé dans ta tessera et vaut pour tous les jeux. L'affichage accessible l'emporte sur Arena.

Les boutons haut-parleur font entendre la prononciation latine, parfois enregistrée par une voix humaine, plus souvent produite par synthèse vocale. Le latin de la question est souvent lu automatiquement si le son est activé. Un mot qui donnerait la réponse n'est lu qu'après ta réponse.

6 Les jeux

Vocabula: le vocabulaire latin

Choisis une ou plusieurs listes, rangées par familles (par exemple Monstrum, Maximus, etc.). Sur la page Monstrum Vocabula, elles suivent les chapitres de Monstrum; sur la page Maximus Vocabula, ceux de Maximus. Le réglage « Sens » (du latin vers le français ou l'inverse) vaut pour Disco et Reperio.

Disco *j'apprends*	Des cartes à retourner. Cherche la traduction de tête, retourne la carte, puis indique si tu le savais. « À revoir » ajoute le mot à ta liste de révision.
Reperio *je trouve*	Choisis la bonne traduction parmi quatre propositions de même nature. 2 sesterces, 3 vers le latin.
Scribo *j'écris*	Ecris le mot latin lettre par lettre à partir de la traduction. Un sesterce par lettre; un indice dévoile une lettre mais coûte 2 sesterces.
Audio *j'écoute*	Ecoute le mot latin et choisis sa traduction. 3 sesterces.
Monstro *je montre*	Dans une phrase latine, clique sur le mot qui a le sens demandé. 3 sesterces.

Une série de bonnes réponses rapporte un bonus: +1 dès trois de suite, +2 dès six. En Reperio, Audio et Monstro, une erreur retire 1 sesterce et interrompt la série.

> Chaque mot raté entre dans la liste « À revoir » de sa famille. Tu peux la cocher comme une autre liste, dans tous les modes. Ses mots rapportent le double. Un mot quitte la liste après deux bonnes réponses, ou une seule dans Scribo sans indice.

Ludus numeri: les nombres romains

Choisis d'abord ton niveau, puis un jeu.

Niveau	Nombres	Sesterces par question
Recrue	de 1 à 20	2
Légionnaire	jusqu'à 50	5
Centurion	jusqu'à 1000, chronométré	10
Légat	jusqu'à 3999, chronométré	20

Chiffres romains	Ecris un nombre en chiffres romains, ou lis un nombre romain.

Le lapicide distrait	Un tailleur de pierre s'est trompé sur une borne milliaire. Trouve-la (la moitié des sesterces), puis corrige-la (l'autre moitié).
Nombres latins	Lis et dis les nombres en latin. Dès le niveau Légionnaire.

Les Romains écrivaient souvent IIII pour 4: cette forme est acceptée. Avec l'aide, une réponse juste rapporte la moitié. Une écriture qui a la bonne valeur mais n'est pas permise, comme VV pour 10, rapporte aussi la moitié. Aux niveaux chronométrés, plus tu réponds vite, plus tu gagnes. Ludus numeri ne retire jamais de sesterces.

Si ton enseignant·e te donne un code de partie (par exemple `C3-4821`), tape-le dans le champ « Code de partie » puis clique sur « Jouer ce code ». Toute la classe reçoit alors les mêmes questions.

Monstrum Litterae: lettres et prononciation

Monstrum, caput I.

Disco *j'apprends*	Clique sur une lettre ou un groupe de lettres pour ouvrir sa fiche, avec sa prononciation, un mot du manuel et des exemples à écouter. Les lettres étudiées sont en rouge dans les exemples.
Audio *j'écoute*	Un mot s'affiche, une lettre en rouge; écoute-le et choisis le son de cette lettre. 2 sesterces, erreur −1.
Lego *je lis*	Sur la page française: choisis la bonne lecture d'un mot sans l'entendre; le son est joué après ta réponse. 3 sesterces, erreur −1.
Alphabetum	Questions sur l'alphabet latin (lettres qui n'existent pas, lettre suivante, vrai ou faux). 1 sesterce.
Litterae	Lis un mot écrit en cursive sur une tablette de cire et retrouve sa forme moderne. 3 sesterces, erreur −1.
Scriptio continua	Les Romains gravaient souvent les mots sans espace. Place les points de séparation dans l'inscription. 3 sesterces, erreur −1.

Les sons que tu rates reviennent plus souvent.

Casus: les cas et les prépositions

Monstrum, chapitres II à X. Coche les chapitres déjà étudiés en classe: le jeu ne t'interroge que sur ce que ces chapitres enseignent.

Apprendre	Inspicio (phrases du manuel: clique sur un mot pour voir son cas et sa fonction) et Disco (tableaux de déclinaison et machine à décliner).
Jouer	Agnosco (reconnaître la fonction ou le cas), Coniungo (le cas après une préposition), Declino (écrire une forme demandée), Concordo (accorder l'adjectif), Distinguo (toutes les analyses possibles d'une forme), Restituo (retrouver le genre ou l'entrée du lexique).

Monstrum Verba: la conjugaison

Monstrum, chapitres I à X. Coche aussi les chapitres étudiés.

Apprendre	Inspicio (verbes cliquables dans les phrases du manuel) et Disco (tableaux de conjugaison et machine à conjuguer).
Jouer	Agnosco (personne et nombre d'une forme), Secerno (reconnaître la conjugaison d'un verbe), Verto (traduire une forme), Coniugo (écrire une forme demandée), Muto (passer du singulier au pluriel ou changer de personne), Respondeo (répondre à une question du manuel), Congruo (accorder le verbe au sujet), Invenio (retrouver l'infinitif, le parfait ou le supin), Discerno (présent, infinitif ou autre forme).

Dans Casus et Verba, les exercices où tu écris rapportent 3 sesterces sans malus; les exercices à choix rapportent 2 ou 3 sesterces, et une erreur en retire 1. Pour écrire, les accents sont inutiles, et j / i ou v / u sont acceptés l'un pour l'autre.

7 Rejoindre le groupe de ta classe

Ton enseignant·e peut te donner un code de groupe, de la forme `GREX-4KQ7M2`.

1. Ouvre ta tessera dans un jeu, puis clique sur « Groupes » dans la ligne de la tessera. La page Tabularium s'ouvre.
2. Sous « Rejoindre un groupe », tape le code du groupe et clique sur « Rejoindre ».
3. Vérifie le nom du groupe, lis ce que ton enseignant·e pourra voir, puis confirme avec « Oui, rejoindre ».

Le responsable du groupe voit ta tessera, ses dates de création et de dernière utilisation, le nombre de fois où tu l'as ouverte, tes sesterces et ton nombre de mots à revoir dans Vocabula. Il ne voit ni tes réponses, ni ton profil. Il peut ajouter une étiquette (ton prénom ou tes initiales) pour te reconnaître dans son tableau.

Tu peux quitter un groupe à tout moment: sur la page Tabularium, clique sur « Quitter » à côté de son nom. « Retour au jeu » te ramène là où tu étais.

8 En cas de problème

« Cette tessera est inconnue »
Une lettre est sans doute fausse. Compare avec ton code écrit, caractère par caractère.

« Cette tessera n'a pas le bon format »
Il manque un caractère ou le tiret est mal placé. Après le tiret, il doit y avoir exactement six caractères.

« Cette tessera n'existe plus »
Elle a été effacée. Tu continues sans tessera; crée une nouvelle tessera pour garder tes prochains sesterces.

Tu as perdu ta tessera

Crées-en une nouvelle et préviens ton enseignant·e si tu es dans un groupe.

Le jeu ne réagit plus ou s'affiche mal

Recharge la page. Tes sesterces sont déjà enregistrés si ta tessera était ouverte.