NUNC.CH · NUNC EST BIBENDUM

Jeux nunc.ch avec la tessera

Mode d'emploi pour les enseignant·e·s

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

Ce guide complète le mode d'emploi destiné aux élèves. Il explique le fonctionnement de la tessera, le suivi d'une classe par les groupes et la manière d'intégrer chaque jeu à l'enseignement.

1 Le principe

Les jeux de nunc.ch ne demandent aucun compte. Chaque joueur peut créer une tessera, un code formé d'un mot latin, d'un tiret et de six caractères (par exemple `PUELLA-7KQ2MX`). Ce code garde, d'une visite et d'un appareil à l'autre:

- la bourse de sesterces, commune à tous les jeux;
- le profil *puer* ou *puella*, qui décide des titres du cursus honorum;
- l'apparence choisie (parchemin ou Arena);
- les mots, sons ou questions à revoir dans chaque jeu.

Les jeux reliés à la tessera sont Vocabula (vocabulaire), Ludus numeri (numération romaine), Monstrum Litterae (alphabet et prononciation, caput I), Casus (cas et prépositions, chapitres II à X) et Monstrum Verba (conjugaison, chapitres I à X). Litterae, Casus et Verba suivent la progression du manuel Monstrum. Vocabula suit les chapitres de Monstrum sur la page Monstrum Vocabula, et ceux de Maximus sur la page Maximus Vocabula.

2 Données et confidentialité

La tessera n'enregistre aucune donnée personnelle: ni nom, ni adresse électronique, ni adresse IP conservée. Le serveur garde le code, la bourse, le profil, les dates de création et de dernière utilisation, le nombre d'ouvertures et les données de jeu (listes de révision, apparence). Une tessera inutilisée pendant deux ans est effacée automatiquement, de même qu'un groupe inutilisé pendant deux ans.

Le seul élément nominatif possible est l'étiquette que vous attribuez à un élève dans votre groupe (12 caractères au plus). Elle n'est visible que par vous. Utilisez un prénom, des initiales ou un pseudonyme, jamais un nom complet.

Un élève qui rejoint lui-même un groupe voit, avant de confirmer, la liste de ce que le responsable pourra consulter.

3 Avant la première séance

Votre propre tessera

Un groupe appartient à la tessera qui l'a créé: c'est elle qui donne accès au tableau des résultats. Créez donc une tessera réservée à la gestion de vos classes, depuis n'importe quel jeu (« Nouvelle tessera », puis « Je garde cette tessera »), et notez-la en lieu sûr.

> Ne communiquez jamais cette tessera aux élèves et ne l'ouvrez pas sur un poste qu'ils utilisent: quiconque la connaît voit vos tableaux et peut retirer des membres ou supprimer vos groupes.

Créer un groupe

1. Ouvrez votre tessera dans un jeu, puis cliquez sur « Groupes » dans la ligne de la tessera. La page Tabularium s'ouvre.
2. Sous « Créer un groupe », donnez un nom au groupe (par exemple « 9e Latin A ») et cliquez sur « Créer ».
3. Le code du groupe s'affiche, de la forme `GREX-4KQ7M2`, avec un bouton « Copier ».

Une tessera peut créer jusqu'à 20 groupes. Jusqu'à quatre groupes, ils apparaissent en onglets; au-delà, dans une liste déroulante.

Faire entrer les élèves dans le groupe

Deux manières sont possibles, et elles peuvent se combiner.

L'élève rejoint le groupe lui-même	Vous lui donnez le code GREX-… (au tableau, par message). Il ouvre sa tessera, clique sur « Groupes », tape le code sous « Rejoindre un groupe », lit l'information et confirme. Vous ajoutez ensuite son étiquette dans le tableau, avec le crayon de la colonne « Étiquette ».
Vous ajoutez l'élève vous-même	L'élève vous communique sa tessera. Sous le tableau, dans « Ajouter une tessera », saisissez-la avec une étiquette facultative, puis cliquez sur « Ajouter ». Cette méthode convient aux plus jeunes, mais l'élève ne voit pas alors le texte d'information: expliquez-lui ce que vous pourrez consulter.

4 La première séance en classe

1. Ouvrez la page du jeu choisi et montrez l'encadré « Tessera ».
2. Chaque élève clique sur « Nouvelle tessera », peut changer le mot avec « Autre tessera », choisit son profil *puer* ou *puella*, puis clique sur « Je garde cette tessera ».
3. Faites recopier le code à la main, dans l'agenda ou le cahier de latin, et vérifiez-le. C'est l'étape décisive: une tessera perdue ne peut pas être retrouvée.
4. Les élèves rejoignent le groupe avec le code GREX-…
5. Laissez-les jouer quelques minutes, puis vérifiez dans le tableau que chacun apparaît.

> Sur les ordinateurs partagés, l'appareil mémorise la dernière tessera utilisée et propose « Continuer avec … » au joueur suivant. Demandez aux élèves de vérifier ce code et, s'il n'est pas le leur, de choisir « Saisir ma tessera ». Sinon, un élève risque de jouer avec la bourse d'un camarade.

Le profil se change à tout moment et ne touche pas la bourse. Les deux cursus ont les mêmes seuils (de 0 à 3000 sesterces, 13 rangs): *candidatus* … *pater patriae* pour *puer*, *discipula* … *mater patriae* pour *puella*.

5 Lire le tableau d'un groupe

Sur la page Tabularium, sous « Groupes que tu as créés », choisissez le groupe. Le tableau donne une ligne par élève. Un clic sur l'en-tête d'une colonne trie le tableau; un second clic inverse l'ordre.

Colonne	Contenu
Tessera	Code de l'élève
Étiquette	Prénom, initiales ou pseudonyme que vous avez saisi
Création	Date de création de la tessera (l'heure s'affiche au survol)
Dernière utilisation	Dernier gain, dernier enregistrement ou dernière ouverture
Utilisations	Nombre de fois où la tessera a été ouverte en début de visite
Sesterces	Bourse totale, tous jeux confondus
Mots à revoir	Nombre de mots dans les listes « À revoir » de Vocabula

Quelques précautions de lecture:

- la bourse cumule tous les jeux et toutes les visites, à l'école et à la maison; elle mesure surtout l'engagement et le temps de jeu, pas la maîtrise d'une notion précise;
- le tableau ne détaille ni les jeux pratiqués, ni les réponses, ni l'historique; pour mesurer le travail d'une période, notez la bourse de chaque élève à une date et comparez-la plus tard;
- « Mots à revoir » ne concerne que Vocabula; un nombre élevé signale des mots ratés pas encore retravaillés, un nombre en baisse signale une révision faite;
- un élève qui a joué sans tessera n'a rien enregistré.

6 Gérer un groupe

Modifier une étiquette	Cliquez sur le crayon de la colonne « Étiquette », modifiez le texte, puis « Enregistrer » (Échap annule).
Retirer un élève	« Retirer », puis « Confirmer le retrait ». Sa tessera et sa bourse sont conservées; il quitte seulement le groupe. Un élève peut aussi quitter un groupe de lui-même.

Supprimer un groupe	« Supprimer ce groupe », sous le tableau, puis « Supprimer ». La suppression est définitive, mais les tesserae des élèves ne sont pas effacées. En fin d'année, vous pouvez supprimer l'ancien groupe et en créer un nouveau: les élèves gardent leur tessera, leur bourse et leur rang.

Une même tessera peut appartenir à plusieurs groupes, par exemple celui du latin et celui d'un atelier.

7 Tessera perdue

Un élève a perdu sa tessera	Il en crée une nouvelle et la communique; vous l'ajoutez au groupe et retirez l'ancienne. La bourse de l'ancienne tessera n'est pas transférée automatiquement. Si vous la connaissez encore (elle figure dans votre tableau), l'administrateur de nunc.ch peut reporter le montant sur la nouvelle tessera: écrivez-lui en donnant les deux codes.
Vous avez perdu votre tessera de responsable	Les groupes restent en place, mais vous ne pouvez plus voir les tableaux. L'administrateur de nunc.ch peut rattacher chaque groupe à une nouvelle tessera: créez-en une et transmettez-lui son code avec les codes GREX-… de vos groupes.

8 Les jeux en salle informatique

Réglages communs

Sur l'écran d'accueil de chaque jeu, l'élève choisit la matière (listes, chapitres ou niveau) puis clique sur la tuile d'un mode, qui démarre aussitôt. Les modes « Apprendre » ne rapportent pas de sesterces; les modes « Jouer » en rapportent. Une tuile grisée indique pourquoi elle n'est pas disponible. « Règles des sesterces », sous les tuiles, détaille le barème.

La barre d'outils propose le son, le plein écran (utile au projecteur), l'apparence Arena et l'affichage accessible. Arena, aux couleurs vives, a été conçue pour les 12-15 ans. L'affichage accessible renforce les contrastes, agrandit le texte et les boutons et supprime les animations; il l'emporte sur Arena. Le choix d'apparence suit la tessera d'un jeu et d'un appareil à l'autre.

Les prononciations sont parfois enregistrées par une voix humaine, plus souvent produites par synthèse vocale. Prévoyez des écouteurs pour un travail individuel en salle.

Les sesterces sont versés à chaque réponse: une partie interrompue par la sonnerie ne perd rien.

Vocabula

Les listes sont 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. Les élèves cochent les listes étudiées et le sens de travail (latin vers français ou l'inverse, pour Disco et Reperio).

Disco	Cartes à retourner, pour la mémorisation.

Reperio	Choix de la traduction parmi quatre mots de même nature, pris dans toute la famille.
Scribo	Ecriture complète de la forme latine, lettre par lettre, avec indices payants.
Audio	Reconnaissance du mot entendu.
Monstro	Repérage d'un mot dans une phrase latine.

> La liste « À revoir » est l'outil de révision. Chaque mot raté y entre, dans la famille de sa liste. L'élève peut la cocher comme une liste ordinaire, dans tous les modes; ses mots rapportent le double. Un mot en sort après deux réussites, ou une seule dans Scribo sans indice. Dans Disco, « À revoir » ajoute un mot à la liste, mais « Je sais » ne l'en retire pas: seule une réussite dans un jeu le fait sortir. Une consigne efficace pour les devoirs: « Joue la liste À revoir jusqu'à ce qu'elle soit vide. » La colonne « Mots à revoir » de votre tableau permet de le vérifier.

Ludus numeri

Quatre niveaux: Recrue (1 à 20), Légionnaire (jusqu'à 50), Centurion (jusqu'à 1000, chronométré), Légat (jusqu'à 3999, chronométré). Trois jeux: Chiffres romains (dans les deux sens), Le lapicide distrait (trouver puis corriger une borne milliaire fausse) et Nombres latins (à partir de Légionnaire). Les formes additives comme IIII sont acceptées, conformément à l'usage antique. Le jeu ne retire jamais de sesterces; il convient aussi aux élèves du primaire.

Le code de partie donne les mêmes questions à toute la classe, pour une correction collective ou un concours. Il se compose d'une lettre pour le jeu, d'un chiffre pour le niveau, d'un tiret et de quatre chiffres de votre choix.

Lettre	Jeu	Chiffre	Niveau
C	Chiffres romains	1	Recrue
L	Le lapicide distrait	2	Légionnaire
N	Nombres latins (dès 2)	3	Centurion
		4	Légat

`C3-4821` donne une partie de Chiffres romains au niveau Centurion. Les élèves tapent le code dans « Code de partie » puis cliquent sur « Jouer ce code ». Changez les quatre chiffres pour obtenir une nouvelle série.

Monstrum Litterae

Ce jeu accompagne le caput I de Monstrum: alphabet latin, prononciation et écriture romaine.

Disco	Une fiche par lettre ou groupe de lettres (qu, gu, ch · ph · th · rh, ae · au, gn, voyelles suivies de n ou de m), avec exemples à écouter.
Audio	Discrimination des sons sur les lignes du tableau du manuel.

Lego	Page française seulement: choisir la bonne lecture d'un mot face à une lecture « à la française ».
Alphabetum	Questions sur l'alphabet (J, U et W absents, ordre des lettres).
Litterae	Lecture de la cursive sur une tablette de cire.
Scriptio continua	Séparation des mots dans une inscription gravée sans espace.

Les sons ratés dans Audio et Lego reviennent plus souvent.

Casus et Verba

Ces deux jeux suivent les chapitres de Monstrum. L'élève coche les chapitres déjà vus, et chaque chapitre coché n'interroge que ce qu'il enseigne lui-même. Pour Casus, par exemple, le caput III porte sur le nominatif et l'accusatif singuliers et sur *in* et *ad* + accusatif; le pluriel arrive au caput VII, le datif au VIII. Indiquez donc aux élèves les chapitres à cocher, en fonction de votre progression. Une tuile grisée porte la mention « à partir du caput N ».

Casus propose Inspicio et Disco pour apprendre (phrases analysées, tableaux, machine à décliner), puis Agnosco, Coniungo, Declino, Concordo, Distinguo et Restituo. Verba propose Inspicio et Disco (verbes analysés, tableaux, machine à conjuguer), puis Agnosco, Secerno, Verto, Coniugo, Muto, Respondeo, Congruo, Invenio et Discerno. Inspicio se prête bien à une analyse collective au projecteur: un clic sur un mot affiche son cas ou sa personne, sa fonction et son entrée du lexique, et « Tout montrer » colore toute la phrase.

Les exercices d'écriture acceptent la saisie sans accents et considèrent j / i et v / u comme équivalents. Les questions ratées reviennent plus souvent. L'interface de ces deux jeux est en français seulement.

9 Questions fréquentes

Un élève peut-il jouer sans tessera?

Oui, avec « Jouer sans tessera », mais rien n'est enregistré et il n'apparaît pas dans votre tableau. S'il ouvre une tessera pendant la même visite, les sesterces déjà gagnés y sont ajoutés.

Un élève peut-il avoir plusieurs tesserae?

Techniquement oui, mais sa bourse serait divisée. Recommandez une seule tessera pour tous les jeux.

Les sesterces peuvent-ils être gagnés par triche?

Une réponse juste ne se gagne qu'en jouant; seule la quantité de jeu fait monter la bourse.

Un élève a reçu le message « Trop d'essais »

Après douze codes inconnus en un quart d'heure depuis la même connexion, le serveur fait patienter quelques minutes. En classe, tous les postes partagent souvent la même connexion: faites vérifier les codes avant de les valider.

Le tableau n'affiche pas les derniers sesterces d'un élève

Rechargez la page Tabularium. Si l'élève a vu le message « Les derniers sesterces n'ont pas encore pu être enregistrés », l'enregistrement se fera dès le retour de la connexion.