

Le braille

Paramètres

- **Niveau:** B2
- **Compétences:** orale, lecture, écrite
- **Thèmes:** Passé simple
- **Fusion de matières:** Le Braille

L'énigme

- **Mots clés**

Les joueurs doivent utiliser un enregistrement et des notes en braille pour traduire un mot de passe écrit en Braille.

- Boîte à outils

De quoi diffuser l'enregistrement. Les notes à récupérer, pour plus de réalisme, imprimer les notes braille en 3D.

- **Description de l'énigme**

Ce code en braille est affiché sur un message, par exemple à côté d'un cadenas à lettres, un cryptex ou un pc à déverrouiller:

« •• •• •• •• •• •• •• •• •• •• •• »



Le braille

En fouillant les lieux, les joueurs peuvent trouver la note suivante :

[illegible]

Ils trouvent aussi 2 enregistrements :

« L'enregistrement suivant présente des bugs, certains passages ont été coupés. J'ai pris des notes pour compenser ces manquements. »

« Le 31 janvier 2016 nous all<âmes> au festival de la bande dessinée d'Angoulême. Certaines personnes <furent> surprises de voir un non-voyant à cet évènement. Avec ton frère, nous <fîmes> la queue pour l'exposition ShapeReader. Nous atten<dîmes> un long moment avec excitation. Quand enfin vous <pûtes> entrer dans la salle totalement noire et



Le braille

découvrir la BD pour non-voyants ce <fut> un moment exceptionnel. Tu <posas> tes doigts sur cet étrange objet et alors tu <souris> comme jamais. Tu <pus> enfin lire de la bande dessinée ! Les pictogrammes tactiles défi<lèrent> sous tes doigts et tu <compris> l'histoire que racontait cette œuvre en Braille. Je <fus> si heureux pour toi ce jour-là et j'espé<rai> que d'autres œuvres tactiles seraient créées à l'avenir. »

Les notes en brailles présentent les verbes tronqués de l'enregistrement. En complétant l'enregistrement (texte à trous version oral) ils peuvent associer un mot en braille avec sa correspondance :

- [illegible]



Le braille

Une fois les associations braille-français trouvées, les joueurs possèdent les traductions des caractères et peuvent déchiffrer le code en braille :

Solution de l'énigme:

```
" " :# " #_ . :# ' : " ->fdorctuisnalmeq
```

Indices

Plus d'information

Restrictions Possibles

Cette énigme peut causer des difficultés aux personnes atteintes des troubles suivants :

- Dys: déchiffrer le texte,
- Presbytie non corrigée: lire de près,
- Surdit  non corrig e: percevoir les sons.

Assurez-vous:

- De diversifier vos énigmes pour que tous puissent participer activement à l'Escape Room,
- Que votre groupe soit hétérogène,
- Que vos textes soient adaptés selon les recommandations dans le guide du projet SpeakER.
- Assurez-vous que la qualité de l'audio est suffisante pour les élèves porteurs de déficience auditive ou d'un trouble du langage oral.

