

# Le récit fragmenté

## Paramètres

- **Niveau:** B1
- **Compétences:** écoute
- **Thèmes:** Les temps du passé
- **Fusion de matières:** Le petit prince

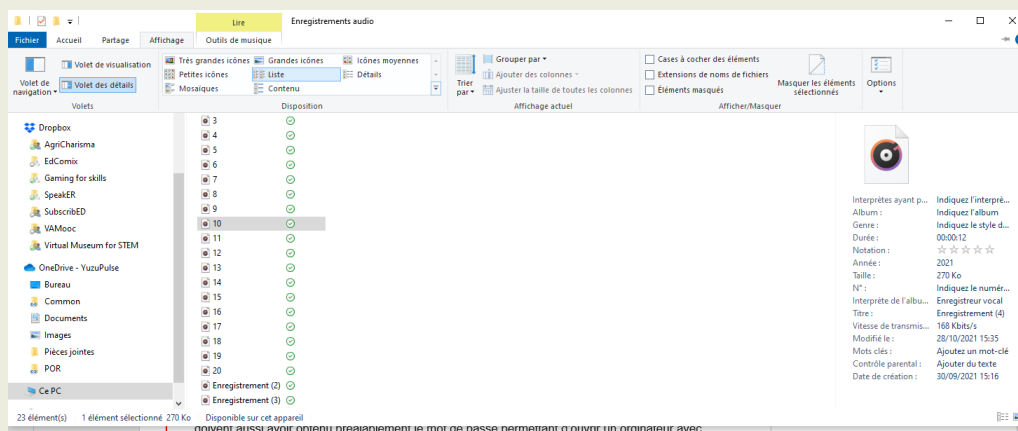
## L'énigme

- **Mots clés**

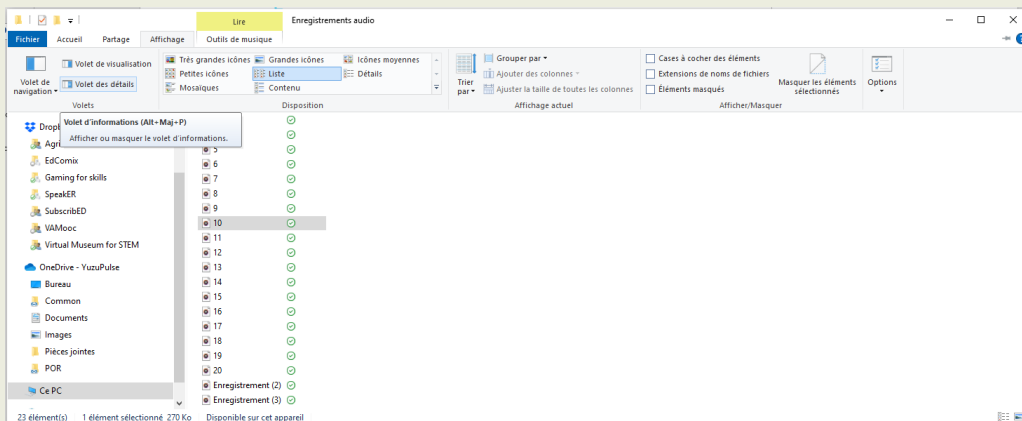
Les joueurs doivent écouter des morceaux d'un récit qui a été traité par ordinateur mais malencontreusement fragmenté en plein de morceaux. Ils doivent utiliser un moteur de recherche et des mots clés pour trouver le fin mot de l'histoire : un enseignement donné par un sage. Cet enseignement est le code permettant d'ouvrir un cryptex contenant une lampe UV nécessaire pour résoudre des énigmes suivantes.

- **Boîte à outils**

Un cryptex et une lampe UV à l'intérieur du cryptex. Un pc ouvert dans un dossier contenant les enregistrements avec une fonction de recherche par mots clés. Un lecteur de fichiers audio. Faites bien attention à ne pas afficher les mots clés des fichiers. Utilisez un affichage par liste des éléments et décochez dans « affichage » le panneau d'information :

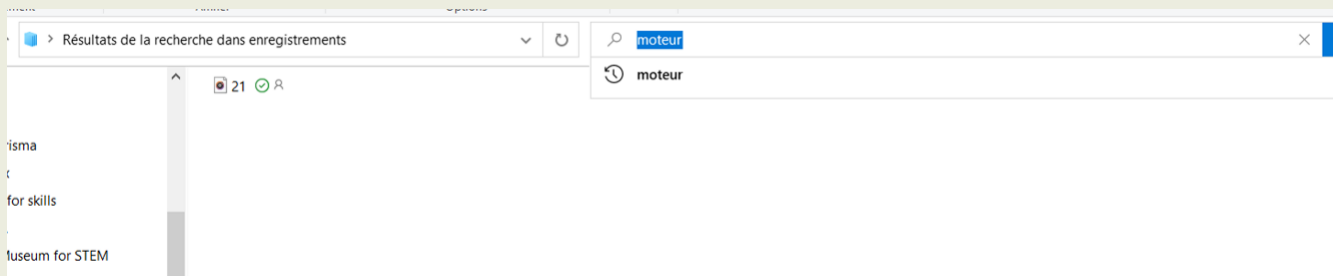


# Le récit fragmenté



- **Description de l'énigme**

Les joueurs ont au préalable trouvé un cryptex mais n'en connaissent pas le code. Les joueurs doivent aussi avoir obtenu préalablement le mot de passe permettant d'ouvrir un ordinateur avec un dossier ouvert contenant des fichiers audios. Le mot « moteur » et le résultat de recherche sont déjà affichés :



Un mot sur le clavier indique « Tu trouveras dans ce dossier des fichiers audio. Ce sont des morceaux de l'interview d'Antoine de Saint-Exupéry. L'un d'eux doit contenir l'« enseignement du sage » que nous cherchons, c'est censé être quelque chose de profond. Cet enseignement a aussi un lien avec le cryptex, je crois que quelqu'un voulait être sûr qu'on écoute attentivement l'histoire du petit prince. Je n'avais pas envie de tout écouter alors j'ai utilisé un logiciel d'analyse automatique. Mais le logiciel a fait n'importe quoi. L'interview d'Antoine de Saint-Exupéry est fragmentée et en désordre ! De plus il y a plein de fichiers corrompus avec un son désagréable. Heureusement le logiciel a appliqué des mots-clés aux



# Le récit fragmenté

fragments. Chaque enregistrement mentionne des mots clés qui sont importants pour l'histoire. Écoute un fichier et entre un mot clé que tu auras repéré dans la barre de recherche, ça t'emmènera vers d'autres fichiers et ainsi de suite jusqu'à ce que tu tombes sur ce qu'on cherche. Le début de l'histoire commence avec l'enregistrement étiqueté « moteur ». Bon courage ! »

Les joueurs doivent écouter le premier enregistrement étiqueté « moteur ». L'enregistrement parle du Sahara. S'ils tapent « Sahara » dans la barre de recherche, l'enregistrement 27 apparaît. En l'écoutant on entend plusieurs mots clés (mouton, imagination, désert), il faut alors utiliser ces mots clés dans la barre de recherche pour progresser à nouveau. En procédant ainsi de mot clé en mot clé les joueurs peuvent tomber sur l'enregistrement final, celui du renard :

« Le renard révéla un enseignement profond au petit prince :  
On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux. »

Le code « cœur » doit être entré dans un cryptex contenant une lampe UV qui sert ensuite à révéler d'autres indices d'énigmes.

## Solution de l'énigme

Voici un schéma des différents enregistrements et les mots clés qui les lient :

[https://miro.com/app/board/o9J\\_luCL\\_BM=/](https://miro.com/app/board/o9J_luCL_BM=/)

## Indices

Chaque fichier audio est associé à des mots clés. Utilisez la barre de recherche pour trouver des fichiers audios intéressants. Faites attention aux mots cités dans les extraits, certains sont des mots clés, certains des fausses pistes.



# Le récit fragmenté

Les animaux et les plantes semblent importants dans ce récit.

## Plus d'information

### Restrictions Possibles

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

- Presbytie non corrigée : lire de près (les paramètres de l'ordinateur permettent de grossir l'affichage du texte),
- Surdit  non corrig e : percevoir les sons.

Assurez-vous :

- De diversifier vos  nigmes pour que tous puissent participer activement   l'Escape Room,
- Que votre groupe soit h t rog ne,
- Que vos textes soient adapt s selon les recommandations dans le guide du projet SpeakER.
- Assurez-vous d'avoir des baffles assez puissants et de la qualit  de l'audio.

### R f rences

[Cerisier 2006] Alban Cerisier ( d.), Il  tait une fois... Le Petit Prince d'Antoine de Saint-Exup ry, Paris, Gallimard, coll. « Folio » (no 4358), 6 avr. 2006, 1re  d., 1 vol., 328 p., ill., 10,8 x 17,8 cm (ISBN 2-07-033674-3, EAN 9782070336746, OCLC 300196078, notice BnF no FRBNF40152370, SUDOC 102508607,

