

VAINCRE LA DÉFORMATION DES MOTS

Principe du jeu : A l'aide de l'ordinateur, être capable d'utiliser des logiciels pour faire lire ou écrire une phrase. Les trois élèves ont des droits et des devoirs différents mais doivent se transmettre une phrase sans la déformer.

Règle du jeu : Le premier élève utilise **Balabolka** pour faire parler l'ordinateur, un deuxième élève a les yeux bandés et doit mémoriser puis répéter la phrase à l'ordinateur du 3ème élève qui l'écrit grâce à un **logiciel de synthèse vocale**.

Élève 1: Élève muet	Élève 2 : Élève non voyant	Élève 3 : Élève non entendant
<p>But : Faire parler l'ordinateur</p> <p>Comment :</p> <p>1 - Lancer balabolka. 2 - Écrire une phrase 3 - Faire lire la phrase grâce au logiciel.</p> <p>Droit : écrire au clavier Contrainte : ne par parler</p>	<p>But : Mémoriser la phrase lue par le logiciel.</p> <p>La répéter à l'ordinateur du 3ème élève</p> <p>Droit : parler Contrainte : ne rien voir</p>	<p>But : faire écrire la phrase dite par l'élève n°2</p> <p>Comment :</p> <p>1 – Lancer le logiciel Spechtexter. 2 – L'élève 2 dicte sa phrase mémorisée. 3 - L'élève 3 lit la phrase écrite à voix haute et vérifie avec l'élève 1 si c'est la même que l'originale.</p> <p>Droit : utiliser le logiciel. Contrainte : ne rien entendre</p>