

EPREUVE EGYPTOCODE

CYCLE 2

Organisation :

-4 groupes d'élève

Un plateau de jeu pour 2 joueurs (ex: s'il y a 6 élèves par groupe, 3 plateaux de jeu sont à prévoir, 3 parties de jeu se dérouleront en même temps.)

-Chaque binôme joue une partie de jeu. Le gagnant est celui qui arrive au plus près ou sur la tête du serpent.

-Au sein de chaque groupe, les élèves découvrent une partie d'un message codé grâce à l'alphabet égyptien.

-Puis les groupes mutualisent leurs travaux pour faire apparaître l'intégralité du message.

-Le texte déclenche une nouvelle activité (énigme mathématique) qui dévoilera le chiffre du jour.

Le chiffre du jour est 5.



Compétences travaillées

- ❖ **Calculer** avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.
- ❖ **Repérer** une position dans une file ou sur une piste.
- ❖ Développer des capacités des élèves à **chercher, raisonner et communiquer**.
 - Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul.



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

Matériel nécessaire pour jouer une partie.

Pour chaque groupe d'élèves

-Plusieurs plateaux de jeu + 1 pion par joueur.



-6 jetons par élèves + le tableau coup de pouce pour le CP

1	2	3	4	5	6

-cartes chances et tableau défis CP ou CE1/CE2



1		2 - 36 - 4 - 43 - 27 - 38
2		Trouve le double du nombre : 22
3		Donne le résultat de : 45 - 30 + 7
4		Ecris ce nombre en lettres : 83
5		Trouve la moitié du nombre : 40
6		55 - 21 - 6 - 33 - 47 - 19
7		Ecris ce nombre en chiffres : quarante-neuf
8		Comment appelle-t-on une figure à trois côtés ?
9		Quel jour est-il ? (il est mardi)
10		Donne le résultat de : 15+20+10= ?
11		Cite trois les mois de l'année.

Pour l'enseignant

Introduction :

-projection ou lecture du message du jour
Vidéo ou format papier.



Au cours du jeu, l'enseignant peut circuler pour valider les réponses des défis.



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

Matériel nécessaire pour résoudre l'énigme

Pour chaque groupe d'élèves

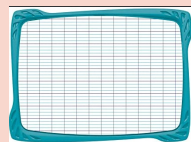
-les joueurs gardent les plateaux de jeu



-l'alphabet égyptien + un tableau à coder.



-une ardoise pour chercher



Pour l'enseignant

Découverte du chiffre du jour:

$$\begin{array}{l} \text{Hieroglyph 1} + \text{Hieroglyph 2} + \text{Hieroglyph 3} = 9 \\ \text{Hieroglyph 4} + \text{Hieroglyph 5} + \text{Hieroglyph 6} = 7 \\ \text{Hieroglyph 7} + \text{Hieroglyph 8} + \text{Hieroglyph 9} = ? \end{array}$$

Fin de l'épreuve:

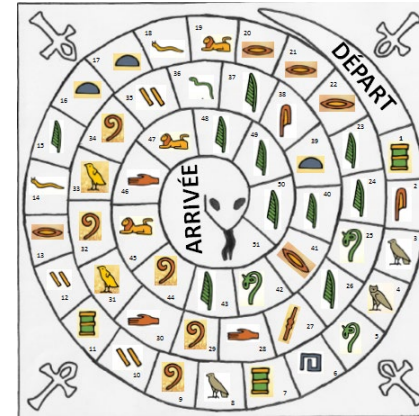
-projection ou lecture du message bilan.



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

❖ Le but du jeu

- Être le premier à arriver au plus près ou sur la tête du serpent.
- Pour déterminer le nombre de cases à avancer, un joueur met secrètement de 0 à 6 jetons dans sa main et cache les autres jetons. Il demande à l'autre joueur de deviner combien il a mis de jetons dans sa main.
- Le nombre de cases de déplacement est la différence entre l'estimation de l'adversaire et le nombre réel.
- Les deux joueurs jouent à tour de rôle.
- *Nb: Vous avez la possibilité de diffuser la vidéo explicative du jeu, disponible en dernière page.*



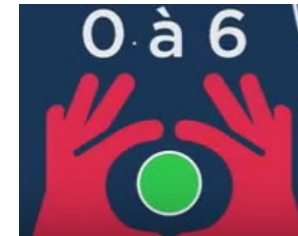
Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

❖ Comment se déplacer?

- Si le joueur 1 a 5 jetons dans sa main et que l'adversaire devine 3 le joueur 1 se déplace de 2 cases.
- Si le joueur 1 a 0 jeton et que l'adversaire devine 6 le joueur 1 se déplace de 6.
- Si l'adversaire devine le nombre exact de jetons, le joueur 1 ne peut pas se déplacer.
- Si le pion du joueur 1 arrive sur une case occupée par le joueur 2, les 2 pions changent leur position.
- Lorsqu'un joueur tombe sur une case mentionnée sur le plateau il tire une carte chance ou réalise un défi au choix du tableau.

❖ Pour gagner...

Un pion doit avoir un nombre exact pour arriver sur tête du serpent au milieu du plateau.



Vers l'énigme...

A la fin de la partie , chaque membre du groupe décrypte le message caché grâce aux symboles du plateau et à l'alphabet égyptien.

Groupe A

Cases: 1 , 5 , 9 , 13,
17, 21, 25, 29, 33,
37, 41, 45, 49,

Groupe C

Cases: 3 , 7 11, 15,
19, 23 , 27 , 31, 35,
39, 43, 47, 48

Groupe B

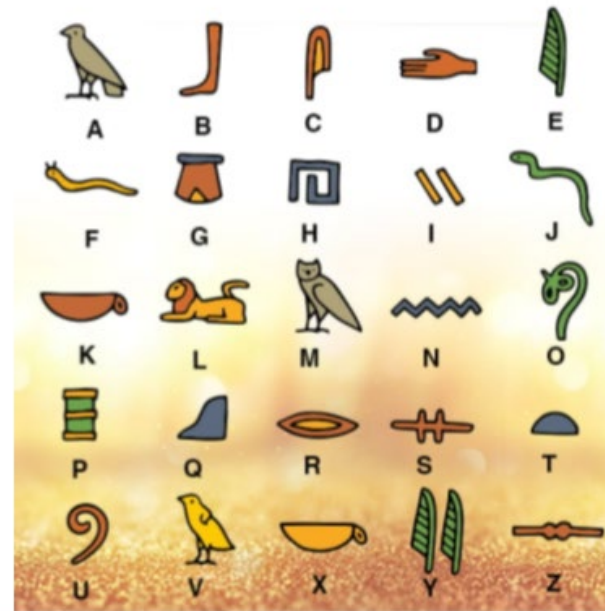
Cases: 2, 6, 10, 14,
18, 22, 26, 30, 34,
38, 42, 46, 50

Groupe D

Cases: 4 , 8, 12, 16,
20, 24 , 28, 32, 36,
40, 44,

Alphabet Egyptien

Cycles 2 et 3



...Associer ensuite les 4 parties du message pour le lire entièrement.

Vers l'énigme...

Le message suivant apparait:

« Pour trouver le chiffre du code ,appelez le maitre du jeu »

CYCLES 2 ET 3

DECODAGE
GROUPE A



Cases: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49

1 5 9 13 17 21 25 29 33 37 41 45 49
P O U R T R O U V E R L E

DECODAGE
GROUPE B



2 6 10 14 18 22 26 30 34 38 42 46 50
C H I F F R E D U C O D E

DECODAGE
GROUPE C



3 7 11 15 19 23 27 31 35 39 43 47 48
A P P E L E Z V I T E L E

DECODAGE
GROUPE B



Cases: 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44

4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44
M A I T R E D U J E U

Vers le chiffre du code...

L'enseignant donne l'énigme mathématique à résoudre
ou la projette au tableau.
Le chiffre mystère est 5.

$$\begin{array}{l} \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} = 9 \\ \begin{array}{c} \text{♂} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} = 7 \\ \begin{array}{c} \text{♂} \\ \text{♂} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♂} \\ \text{♂} \\ \text{♀} \end{array} + \begin{array}{c} \text{♀} \\ \text{♀} \\ \text{♀} \end{array} = ? \end{array}$$



RESSOURCES

Vidéo explicative du jeu Mehen et exploitation pédagogique

<https://www.youtube.com/watch?v=kBFAEMJ46GM>

... Vers d'autres jeux Africains : **l'AWALÉ**

-sur google : « faire des maths en jouant à l'awalé »

- <https://www.fichespedagogiques.com/fiche/pas-a-pas-1-lawale>



MATERIEL

- un plateau de jeu imprimé en A3
- 2 joueurs et 2 pions
- 6 jetons ou graines par joueur
- un tableau de défis pour 2 joueurs.
- des cartes chances

BUT DU JEU

Etre le premier à arriver sur la tête du serpent.

CASES SPECIALES

-*Cases bonus*: 4 - 6 - 27 - 36

Avance de 3 cases

-*Cases animaux*: pioche une carte chance

-*Cases symboles*: faire un défi du tableau. Si tu gagnes, tu peux rejouer.

Cycle 2

Cartes chances cycles 1,2,3 (découper un lot par binôme)



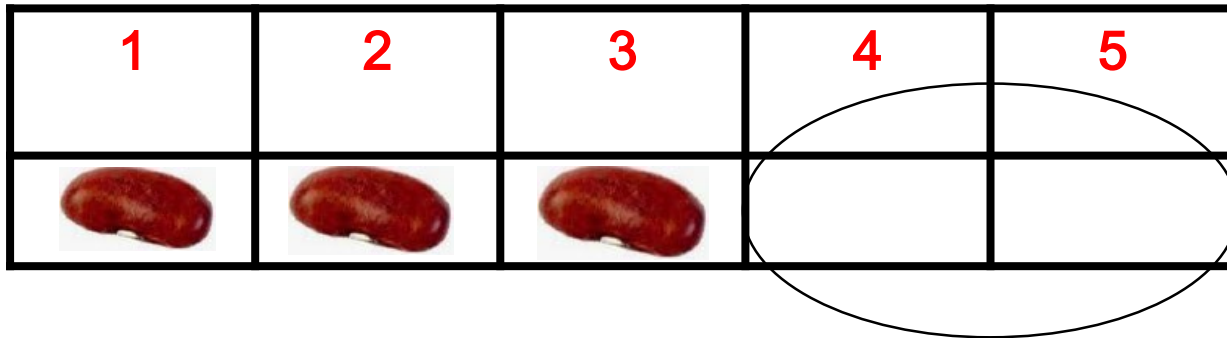
A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a red circle with two arms raised. A thick red arrow points downwards from the circle. To the right of the arrow is the number 3.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a red circle with two arms raised. A thick red arrow points downwards from the circle. To the right of the arrow is the number 2.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a red circle with two arms raised. A thick red arrow points downwards from the circle. To the right of the arrow is the number 1.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a red circle with two arms raised. A thick red arrow points downwards from the circle. To the right of the arrow is the number 4.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a red circle with two arms raised. A thick red arrow points downwards from the circle. To the right of the arrow is the number 5.
A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a green circle with two arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 3.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a green circle with two arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 2.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a green circle with two arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 1.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a green circle with two arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 4.	A card with a light orange background. At the top left is a small circular icon of a monkey. At the top right is a small icon of a lion. In the center is a green circle with two arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 5.

Coup de pouce pour les GS/ CP



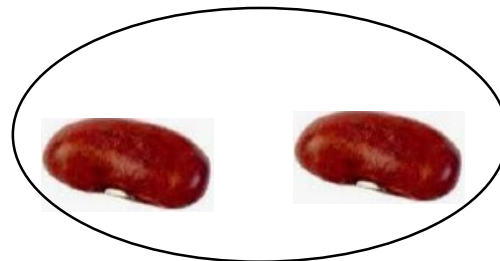
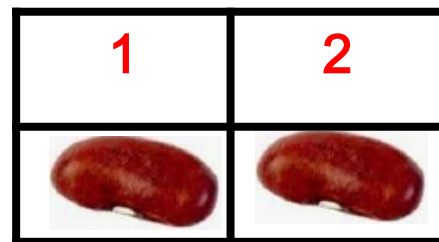
Exemple : Chaque joueur possède 6 tableaux.

Le joueur 1 cache 3 jetons dans sa main. Le joueur 2 , devine 5. Le joueur 1 dépose alors ses graines dans chaque case du tableau de 5. Les joueurs comptent les cases restées vides. Il reste 2 cases, le joueur 1 se déplace donc de 2 cases.



Exemple :

Le joueur 2 cache 4 jetons dans sa main. Le joueur 1 , devine 2. Le joueur 2 dépose alors ses graines dans chaque case du tableau de 2 . Les joueurs comptent les graines en trop. Il reste 2 graines, le joueur 2 se déplace donc de 2 cases.



Si vous jugez qu'il sera trop difficile de calculer la différence, vous pouvez utiliser un dé de constellations ou un dé chiffré.

Coup de pouce pour les GS/ CP

Pour trouver la différence , il est possible aux élèves de déposer leurs jetons/ graines dans les cases et ainsi compter le nombre de jetons qu'il leur reste en main pour trouver la différence.



1

1	2	3	4	5	6

1	2

1	2	3	4	5

1	2	3

1	2	3	4

Vers l'énigme...

Alphabet Egyptien Cycles 2 et 3



CYCLES 2 ET 3

DECODAGE GROUPE A



Cases: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49

1	5	9	13	17	21	25	29	33	37	41	45	49
P	O	U	R	T	R	O	U	V	E	R	L	E

DECODAGE GROUPE B



2	6	10	14	18	22	26	30	34	38	42	46	50
C	H	I	F	F	R	E	D	U	C	O	D	E

DECODAGE GROUPE C



3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	48
A	P	P	E	L	E	Z	V	I	T	E	L	E

DECODAGE GROUPE B



Cases: 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44

4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
M	A	I	T	R	E	D	U	J	E	U





Le chiffre du jour

• Cycle 2

$$\text{Anubis} + \text{Anubis} + \text{Anubis} = 9$$

$$\text{Horus} + \text{Anubis} + \text{Anubis} = 7$$

$$\text{Horus} + \text{Horus} + \text{Anubis} = ?$$

Tableau défis cycle 2 CP






Numéro des défis au choix	Défis
1	<p>Montre le plus grand et le plus petit</p>  <p>2 - 56 - 4 - 63 - 27 - 38</p>
2	Trouve le double du nombre : 12
3	Donne le résultat de : $45 - 30 = ?$
4	Ecris ce nombre en en lettre : 53
5	Trouve la moitié du nombre : 40
6	<p>Montre le plus grand et le plus petit</p>  <p>55 - 21 - 8 - 33 - 67 - 19</p>
7	Ecris ce nombre en chiffre : quarante-neuf
8	Comment appelle-t-on une figure à trois côtés ?
9	<p>Quelle heure est-il ? c'est le matin</p> 
10	Donne le résultat de : $15 + 20 + 10 = ?$
11	Cite tous les mois de l'année.

Tableau défis cycle 2 CP CORRIGÉS






Numéro des défis au choix	Défis
1	<p>Montre le plus grand et le plus petit</p>  $2 - 56 - 4 - 63 - 27 - 38$
2	<p>Trouve le double du nombre : $12 = 24$</p>
3	<p>Donne le résultat de : $45 - 30 = ? = 15$</p>
4	<p>Ecris ce nombre en lettre : $53 = \text{cinquante-trois}$</p>
5	<p>Trouve la moitié du nombre : $40 = 20$</p>
6	<p>Montre le plus grand et le plus petit</p>  $55 - 21 - 8 - 33 - 67 - 19$
7	<p>Ecris ce nombre en chiffre : quarante-neuf $= 49$</p>
8	<p>Comment appelle-t-on une figure à trois côtés ? un triangle</p>
9	<p>Quelle heure est-il ? c'est le matin  10h00</p>
10	<p>Donne le résultat de : $15 + 20 + 10 = ? = 45$</p>
11	<p>Cite tous les mois de l'année.</p>

Tableau défis Cycle 2 CE1-CE2







Numéro des défis au choix	Défis
1	Effectue la conversion suivante. $1 \text{ kg} = \dots \text{ g}$
2	Trouve le double du nombre : 39
3	Donne le résultat de : $140 - 70 = ?$
4	Ecris ce nombre en lettres : 373
5	Trouve la moitié du nombre : 92
6	<p style="text-align: center;">24m</p> <p>6 m  Calcule le périmètre</p>
7	Ecris ce nombre en chiffre : Huit-cent-quatre-vingt-quatorze
8	Cite les propriétés du carré.
9	Quelle heure est-il ? c'est l'après-midi 
10	Donne le résultat de : $150 + 200 + 150 = ?$
11	Cite tous les mois de l'année à l'envers.

Tableau défis Cycle 2 CE1-CE2 CORRIGÉS



Numéro des défis au choix	Défis
1	Effectue la conversion suivante. 1 kg = ... g =1000g
2	Trouve le double du nombre : 39 =78
3	Donne le résultat de : 140-70= ? =70
4	Ecris ce nombre en lettres : 373 trois-cent-soixante-treize
5	Trouve la moitié du nombre : 92 =46
6	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;"> <p>24m</p>  <p>6 m</p> </div> <div style="text-align: right;"> <p>48+12= 60</p> <p>Calcule le périmètre</p> </div> </div>
7	Ecris ce nombre en chiffre : Huit-cent-quatre-vingt-quatorze 894
8	Cite les propriétés du carré. 4 côtés égaux, 4 angles droits
9	Quelle heure est-il ? c'est l'après-midi  = 17h30
10	Donne le résultat de : 150+200+150= ? 500
11	Cite tous les mois de l'année à l'envers.