

EPREUVE EGYPTOCODE

CYCLE 3

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.



-10 jetons par élèves

-cartes chances et tableau défis CMI/CM2



Tableau défis cycle 3 CMI-CM2	
1	Que dit-il ? Sans utiliser deux chiffres de la coupure en français en langage écrit.
2	Trouve le double du double de 8.
3	Effectue la conversion de 2000... en...
4	Après le repas, il y a 3 litres de jus de fruits. Il y a 4 litres de jus de fruits. Combien y a-t-il de litres de jus de fruits ?
5	Trouve la moitié du nombre : 2000
6	Calcule le périmètre.
7	Écris ce nombre en chiffres. Trois mille quatre cent cinquante-huit
8	Complète les tableaux de même manière.
9	Quelle heure est-il ? L'heure est...
10	Donne le résultat de 5x30.
11	Complète la suite : 10-20-40-...

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

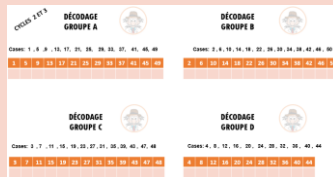
Matériel nécessaire pour résoudre l'énigme

Pour chaque groupe d'élèves

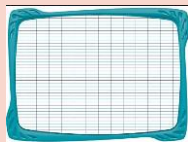
-les joueurs gardent les plateaux de jeu



-l'alphabet égyptien + un tableau à coder.



-une ardoise pour chercher



Pour l'enseignant

Découverte du chiffre du jour:

• Cycle 3 $36 \div \text{[Hieroglyph of a woman with a staff]} = 12$

$\text{[Hieroglyph of a woman with a staff]} + (\text{[Hieroglyph of a woman with a staff]} \times 3) = 10$

$(\text{[Hieroglyph of a woman with a staff]} \times 2) - \text{[Hieroglyph of a woman with a staff]} = ?$

Fin de l'épreuve:

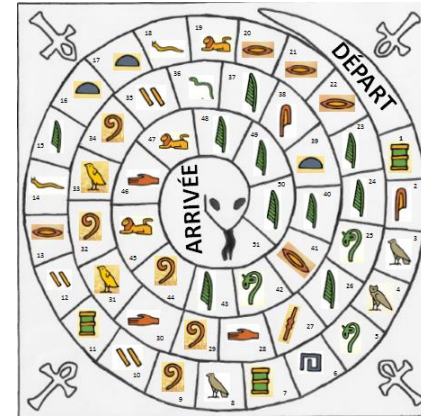
-projection ou lecture du message bilan.



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

❖ Le but du jeu

- Etre 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 10 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

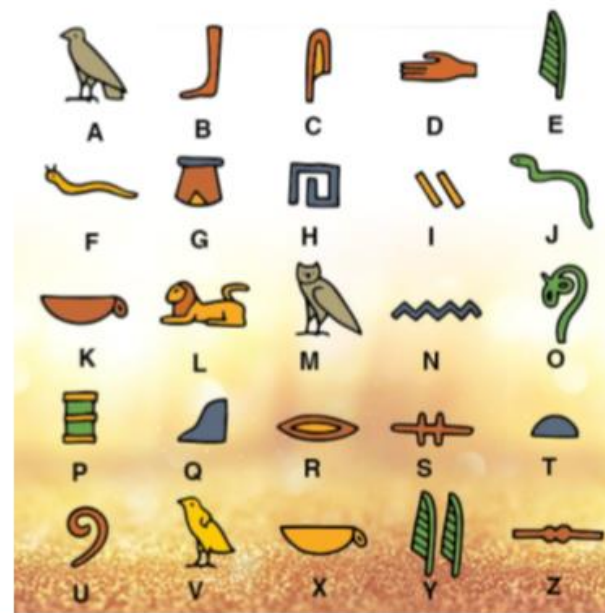
Cases: 2, 6, 10, 14,
18, 22, 26, 30, 34,
38, 42, 46, 50

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.

• Cycle 3

$$36 \div \text{[Egyptian figure]} = 12$$
$$\text{[Egyptian figure]} + (\text{[Egyptian figure]} \times 3) = 10$$
$$(\text{[Egyptian figure]} \times 2) - \text{[Egyptian figure]} = ?$$



RESSOURCES

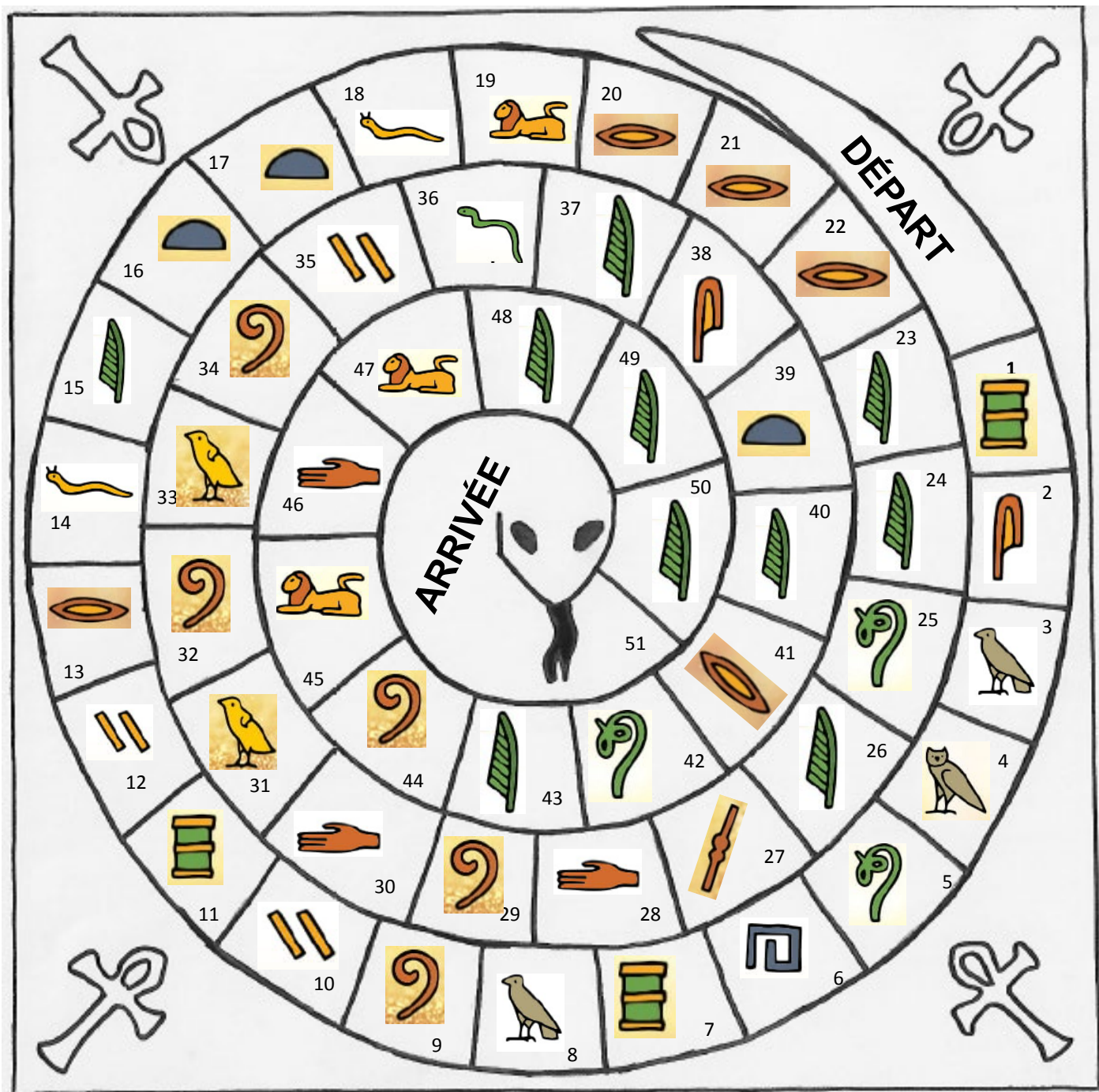
Vidéo explicative du jeu Mehen et exploitation pédagogique

<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
- 2 joueurs et 2 pions
- 10 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 3

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 black 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 black 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 black 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 black 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 black 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 black 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 black 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 black 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 black 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 black arms raised. A thick green arrow points upwards from the circle. To the right of the arrow is the number 5.

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



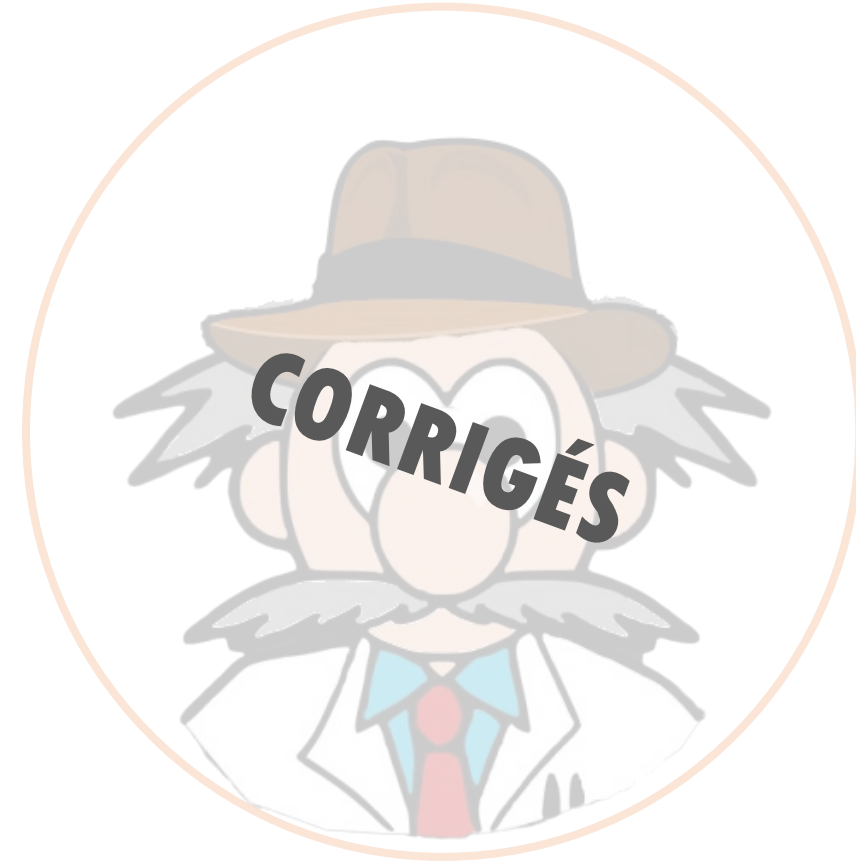
3	7	11	15	19	23	27	31	35	39	43	47	48
A	P	P	E	L	E	Z	V	I	T	E	L	E

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 3

$$36 \div \text{Anubis} = 12$$

$$\text{Horus} + (\text{Anubis} \times 3) = 10$$

$$(\text{Anubis} \times 2) - \text{Horus} = ?$$

Tableau défis cycle 3 :CM1-CM2



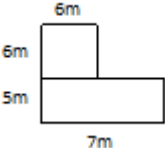

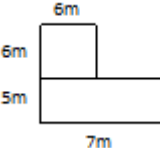
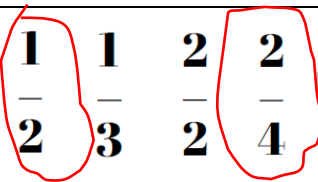

Numéro des défis au choix	Défis
1	<p>Qui suis-je ?</p> <p>Nous sommes deux droites qui se coupent en formant un angle droit.</p>
2	<p>Trouve le double du double de 8 :</p>
3	<p>Effectue la conversion suivante.</p> <p>146 min = ...h ...min</p>
4	<p>Dans la classe, il y a 3 rangées de 3 tables de 2. Il y a 3 absents aujourd'hui. Combien y a t-il d'élèves dans la classe?</p>
5	<p>Trouve la moitié du nombre : 2050</p>
6	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  </div> <div> <p>Calcule le périmètre.</p> </div> </div>
7	<p>Ecris ce nombre en chiffre :</p> <p>Trente-trois-mille-quatre-cent-cinquante-huit</p>
8	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ $\frac{2}{2}$ $\frac{2}{4}$ </div> <div> <p>Entoure les fractions de même valeur.</p> </div> </div>
9	<p>Quelle heure est-il ? c'est l'après-midi</p> 
10	<p>Donne le résultat de :</p> <p>58+19= ?</p>
11	<p>Complète la suite :</p> <p>56-61-66-....-.....-.....-.....</p>

Tableau défis cycle 3 : CM1-CM2 CORRIGÉS



Numéro des défis au choix	Défis
1	Qui suis-je ? Nous sommes deux droites qui se coupent en formant un angle droit des droites perpendiculaires
2	Trouve le double du double de 8 : 32
3	Effectue la conversion suivante. 146 min = 2h 26min
4	Dans la classe, il y a 3 rangées de 3 tables de 2. Il y a 3 absents aujourd'hui. Combien y a-t-il d'élèves dans la classe? $(3 \times 2) \times 3 = 18$ <u>$18 - 3 = 15$</u>
5	Trouve la moitié du nombre : 2050 = 1025
6	 <p>Calcule le périmètre. $(6 \times 3) + (5 \times 2) + (7 - 6) + 7 = 36$</p>
7	Ecris ce nombre en chiffre : 33 458 Trente-trois-mille-quatre-cent-cinquante-huit
8	 <p>Entoure les fractions de même valeur.</p>
9	Quelle heure est-il ? c'est l'après-midi  21h40
10	Donne le résultat de : $58 + 19 = ?$ 77
11	Complète la suite : 56-61-66- 71-76.-81.-86