

EPREUVE EGYPTOCODE

CYCLE 1

Organisation :

-4 groupes d'élève

Un plateau de jeu pour chaque groupe: au sein du groupe des rôles sont définis:

- un élève responsable des cartes chances, qui rappelle aux élèves de piocher une carte lorsqu'ils tombent sur une case correspondante.
- un élève responsable du tableau de défis et qui vérifie les réponses.
- Deux élèves qui jouent la partie. (pour plus de 4 élèves vous avez la possibilité de faire des équipes.)

-Chaque groupe joue une partie de jeu. L'équipe gagnante est celle 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

- ❖ **Étudier les nombres:** Composer et décomposer des collections. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.
- ❖ *Associer une représentation figurée à une quantité dénombrée (constellations de dés, configurations de doigts, cartes à points...)*
- ❖ Développer des capacités des élèves à **chercher, raisonner et communiquer.**



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

Matériel nécessaire pour jouer une partie.

Pour chaque groupe d'élèves

-1 plateau de jeu imprimé en A3 + 1 pion par équipe de joueurs.



-6 jetons par élèves + le tableau coup de pouce ou un dé par équipe

1	2	3	4	5	6

-cartes chances et tableau défis avec corrigés au dos.



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

Pour l'enseignant

Introduction :

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



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



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

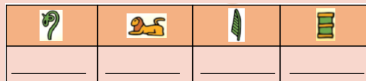
Matériel nécessaire pour résoudre l'énigme

Pour chaque groupe d'élèves

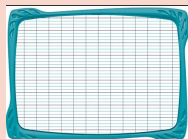
-les joueurs gardent les plateaux de jeu



-l'alphabet égyptien (syllabes cycle I)
+ un tableau à coder.



-une ardoise pour chercher



Pour l'enseignant

Découverte du chiffre du jour:

$$\begin{array}{l} \text{I} + \text{II} = 4 \\ \text{I} + \text{II} = 3 \\ \text{I} + \text{II} + \text{II} = ? \end{array}$$

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 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. C'est le joueur qui cache les jetons qui avance.
- Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

Nb: Vous avez la possibilité de diffuser la vidéo explicative du jeu, disponible en dernière page (lien dans les ressources)



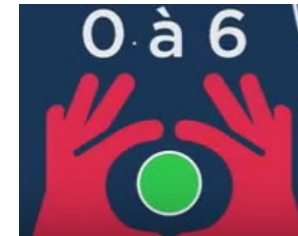
Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

❖ 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 au choix un défi du tableau.

❖ Pour gagner...

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



Règles de l'épreuve: le Mehen Egypte

❖ Coup de pouce pour les GS/CP

Voir les fiches d'aide dans les « documents élèves »

A noter : Si vous jugez qu'il est trop difficile à vos élèves de trouver la différence de jetons cachés, vous pouvez utiliser un dé de constellations ou un dé chiffré.
De plus, il est possible aussi de retirer certaines règles du jeu.



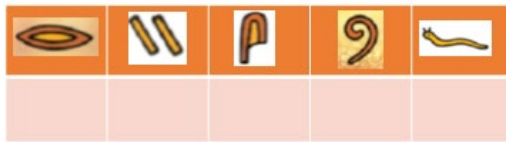
Vers l'énigme...

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

Groupe A



Groupe B



Groupe C



Groupe D



Syllabes Egyptiennes
Cycle 1



...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 »

DECODAGE GROUPE A				DECODAGE GROUPE B				
POUR	TROU	VER	LE	CHI	FFRE	DU	CO	DE
DECODAGE GROUPE C				DECODAGE GROUPE D				
A	PPE	LEZ	LE	MAI	TRE	DU	JEU	

Vers le chiffre du code...

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

$$\begin{array}{l} \text{Egyptian} + \text{Egyptian} = 4 \\ \text{Grey} + \text{Egyptian} = 3 \\ \text{Grey} + \text{Egyptian} + \text{Egyptian} = ? \end{array}$$



RESSOURCES

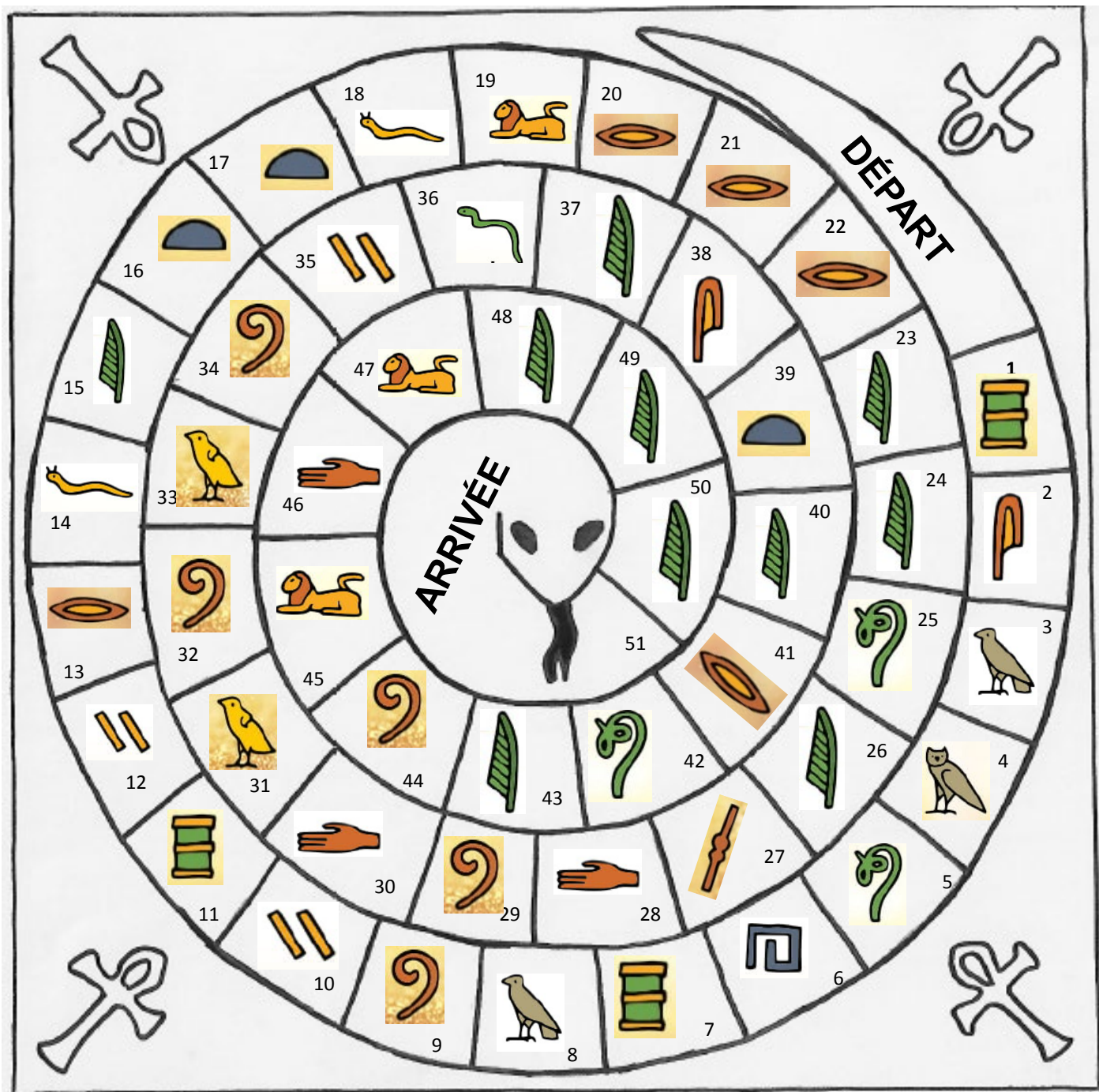
Vidéo explicative du jeu Mehen et exploitation pédagogique

<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 à imprimer 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 être au plus près ou sur la tête du serpent.

CASES SPECIALES

- Cases animaux*: pioche une carte chance
- Cases symboles*: faire un défi du tableau. Si tu gagnes, tu peux rejouer.

Cycle 1

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






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 large red arrow pointing downwards. To the right of the arrow is the number '3'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large red arrow pointing downwards. To the right of the arrow is the number '2'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large red arrow pointing downwards. To the right of the arrow is the number '1'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large red arrow pointing downwards. To the right of the arrow is the number '4'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large red arrow pointing downwards. To the right of the arrow is the number '5'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.
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 large green arrow pointing upwards. To the right of the arrow is the number '3'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large green arrow pointing upwards. To the right of the arrow is the number '2'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large green arrow pointing upwards. To the right of the arrow is the number '1'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large green arrow pointing upwards. To the right of the arrow is the number '4'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.	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 large green arrow pointing upwards. To the right of the arrow is the number '5'. At the bottom is a green circle with two black lines extending upwards and outwards, resembling a smile.

Coup de pouce pour les GS/ CP





Exemple : Chaque joueur possède 6 tableaux.

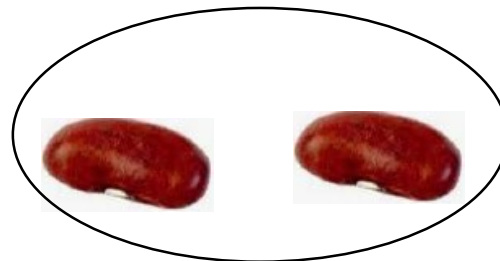
Le joueur 1 cache 3 jetons dans sa main. Le joueur 2, devine 5. Le joueur 1 dépose alors ses graines dans chaque case du tableau de 5. Les joueurs comptent les cases restées vides. Il reste 2 cases, le joueur 1 se déplace donc de 2 cases.

1	2	3	4	5
				

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.

1	2
	



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...


Syllabes Egyptiennes Cycle 1



CYCLE 1






DÉCODAGE
GROUPE A



			
_____	_____	_____	_____

DÉCODAGE
GROUPE B



				
_____	_____	_____	_____	_____

CYCLE 1



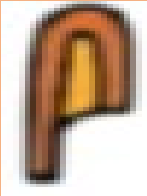

DÉCODAGE
GROUPE C



			
_____	_____	_____	_____

DÉCODAGE
GROUPE D



			
_____	_____	_____	_____

CYCLE 1





**DECODAGE
GROUPE A**



			
POUR	TROU	VER	LE

**DECODAGE
GROUPE B**



				
CHI	FFRE	DU	CO	DE

**DECODAGE
GROUPE C**



			
A	PPE	LEZ	LE

**DECODAGE
GROUPE D**



			
MAI	TRE	DU	JEU





Le chiffre du jour

• Cycle 1

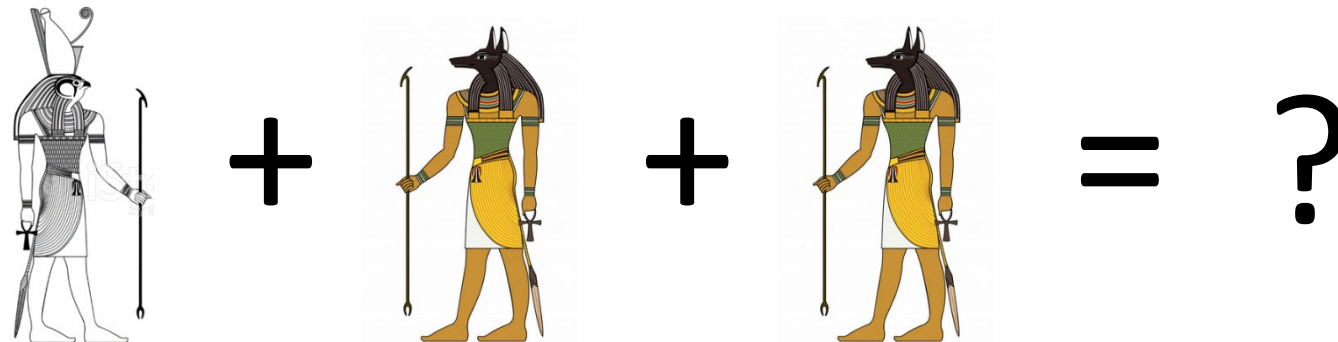


Tableau des défis Cycle 1








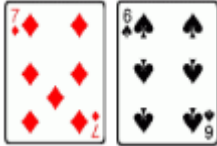

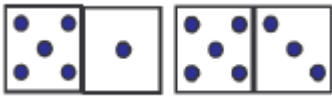
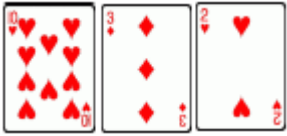



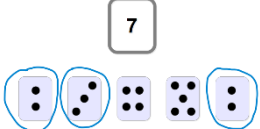
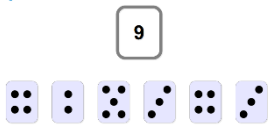


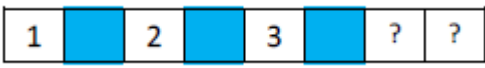



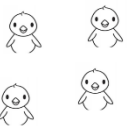
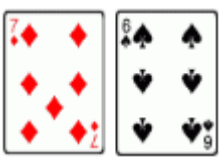

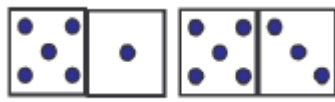
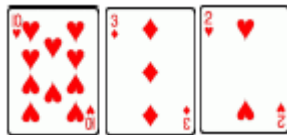




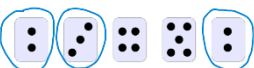


Numéro des défis au choix	Défis
1	
2	
3	<p data-bbox="778 577 1155 640">Observe l'algorithme et dis à l'adulte la suite</p> 
4	<p data-bbox="582 763 647 786">Observe</p>  <p data-bbox="1007 752 1066 775">1 2 3 4 5</p> <p data-bbox="1070 752 1136 775">Compte</p> 
5	
6	
7	
8	
9	<p data-bbox="595 1653 711 1675">Observe</p>  <p data-bbox="890 1765 935 1787">10</p> <p data-bbox="1058 1686 1142 1709">Complète</p>  <p data-bbox="1334 1765 1378 1787">10</p>
10	
11	<p data-bbox="632 2011 722 2033">Observe</p>  <p data-bbox="762 2040 791 2063">7</p> <p data-bbox="1062 2011 1161 2033">Entoure</p>  <p data-bbox="1190 2040 1219 2063">9</p>

Tableau des défis Cycle 1 CORRIGÉS



Numéro des défis au choix	Défis
1	 =8
2	 =14
3	<p>Observe l'algorithme et dis à l'adulte la suite</p>  = 4 et 
4	<p>Observe  → 2  Compte  → ... =8</p>
5	 = 13
6	 =15
7	 =14
8	 =15
9	<p>Observe  10  ? 10</p> <p>Complète</p>
10	 =13
11	<p>Observe  7 </p> <p>Entoure  9 </p>