



Etudier le tribunal d'Osiris  
dans le papyrus d'Hunefer à  
travers un escape game



Papyrus d'Hunefer, extrait du *Livre des morts*,

Pour découvrir l'œuvre :

<https://view.genial.ly/58c506ec233bbb166c4ade71>

Le tribunal d'Osiris

**Quelles sont les  
croyances des  
Egyptiens ?**



**Réalisation : F. Joubert, Collège J. Dumas, Nérondes**

---

Problématisation et mise en  
perspective de l'escape game

# Place dans le programme et les compétences

- L'étude de ce papyrus intervient dans le troisième sous-thème consacré aux « Premiers Etats, premières écritures »
  - Il s'agit de montrer le lien existant entre les écritures et les croyances des Egyptiens.
- Il permet d'aborder les notions de mythe et de croyances qui sont au cœur du programme d'histoire de sixième.
- Compétences travaillées:
  - Analyser et comprendre un document
  - Coopérer et mutualiser (travail en équipe = organiser le travail pour résoudre une énigme en un temps limité)
  - Pratiquer différents langages. Le bilan de l'escape game doit prendre la forme d'un texte exposant les enseignements qu'apportent le papyrus sur les croyances des Egyptiens.

# En histoire des Arts

- L'escape game vise à travailler la compétence « identifier »

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Lien à d'autres enseignements
<b>Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>» Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages.</li> <li>» Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages.</li> <li>» Caractériser un morceau de musique en termes simples.</li> <li>• Connaissance de mythes antiques et récits fondateurs, notamment bibliques.</li> <li>• Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.).</li> <li>• Lexique des émotions et des sentiments.</li> </ul>	<p>Expression à l'oral et à l'écrit, éventuellement dans le cadre d'un travail d'imagination, à partir d'une action représentée par un tableau, une pièce de théâtre, une séquence cinématographique, un extrait musical instrumental, une chorégraphie.</p> <p>Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques).</p> <p>Recréer une action ou une situation sous forme chorégraphiée.</p> <p>Prise de parole, débat, jeux de rôles.</p>	<p>Français</p> <p>Histoire</p> <p>Arts plastiques</p> <p>Éducation musicale</p> <p>Éducation physique et sportive</p>

# Pourquoi un escape game ?

- Sortir de la routine en enseignant autrement.
- Motiver les élèves.
- Favoriser la communication et l'organisation entre les élèves.
- Utiliser les tablettes fournies par le conseil départemental du Cher et faire découvrir aux élèves une utilisation de ces dernières sans connexion internet.
- Revoir les notions et le vocabulaire de la leçon (polythéisme, mythe, croyances, hiéroglyphes...) avant une évaluation (séance d'AP avec un groupe de 15 élèves)

# Mise en œuvre



# Les prérequis matériels

- Le scénario proposé utilise les tablettes fournies par le conseil départemental du Cher. Il n'est cependant pas obligatoire d'utiliser des tablettes. Pour la majorité des énigmes, une adaptation sans tablette est facilement envisageable.
- Un effectif réduit (15-16 élèves au maximum).
- Un ordinateur fixe avec une connexion internet et relié à un vidéoprojecteur.

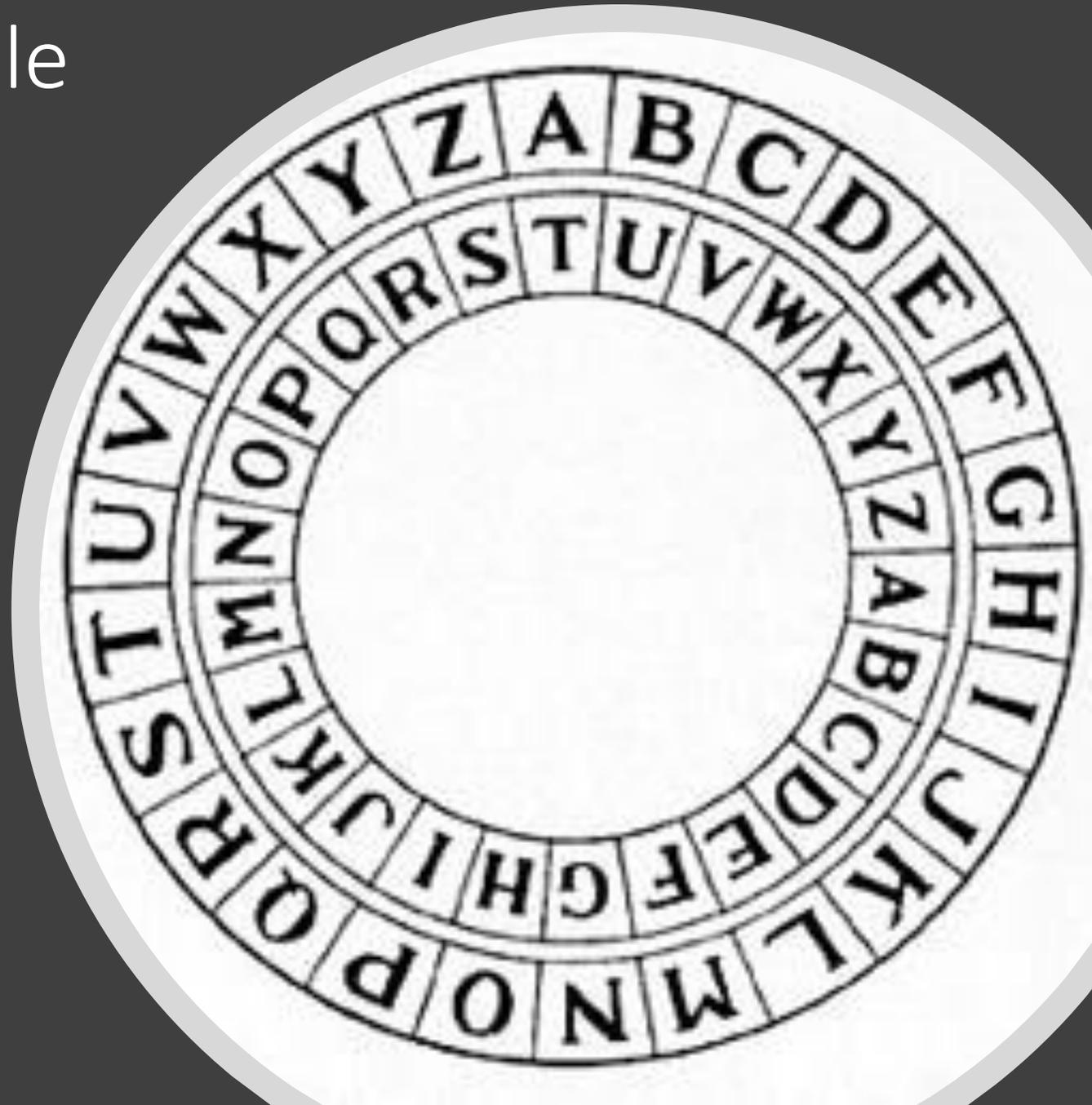
# Un roue pour décoder le code César.

Principe :

On attache les deux roues en leur centre au moyen d'une attache parisienne de façon à ce que l'on puisse les faire tourner séparément. Ainsi, pour transcrire un cryptographe où l'alphabet a glissé de 19 rangs, il suffit de mettre le A et le T en face l'un de l'autre. Il est alors possible de traduire le message !

Pour aller plus loin:

<http://www.cryptage.org/chiffre-cesar.html>



Un miroir de poche  
pour pouvoir  
déchiffrer l'une des  
énigmes.



# Un coffre de pirate

- Le miroir sera déposé à l'intérieur.
- Le coffre sera protégé par un cadenas à lettres.



Un à Combinaison de 4 ou 5 Lettres. Dans le cas d'un cadenas à 5 lettres, l'une des cinquième lettre devra être passée au marqueur noir. La combinaison programmée sera Maat



Une borne synology RT1900AC sur laquelle une clé usb sera branchée. En flashant des QR codes avec leur tablette, les élèves arrivent directement sur les documents déposés sur la clé.

Un tutoriel pour réaliser des QR codes hors-ligne avec une borne synology:

<https://create.piktochart.com/output/21880116-qr-code-local-avec-borne-synology>

Attention, les QR codes dans le fichier « énigmes » fourni ne fonctionnent pas car ils ont été générés avec ma propre clé et sont hors ligne. Il convient donc de les refaire.

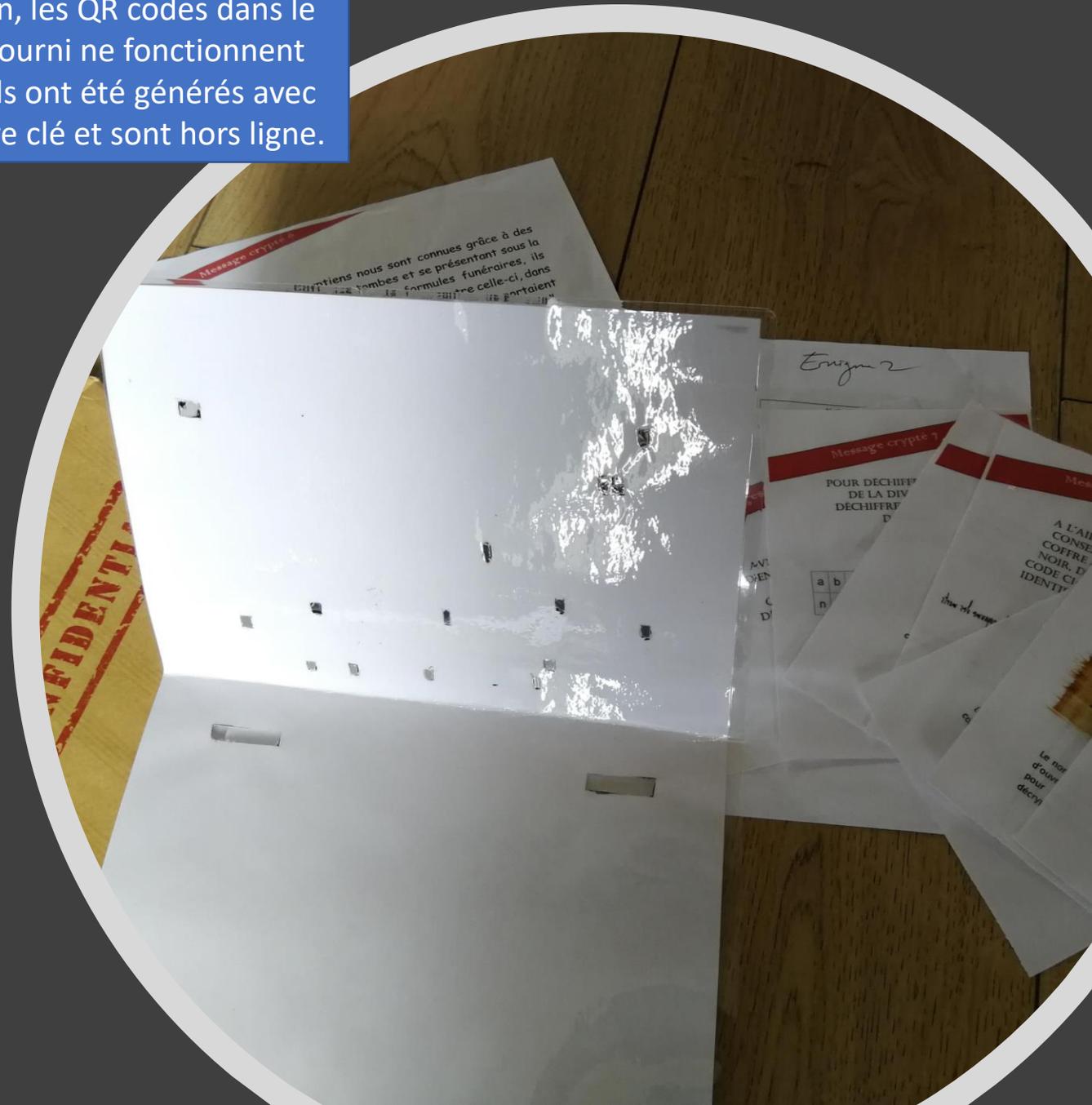


Une enveloppe  
(voir fichier pour  
modèle) par  
groupe renfermant  
7 énigmes (voir  
fichier “énigmes”



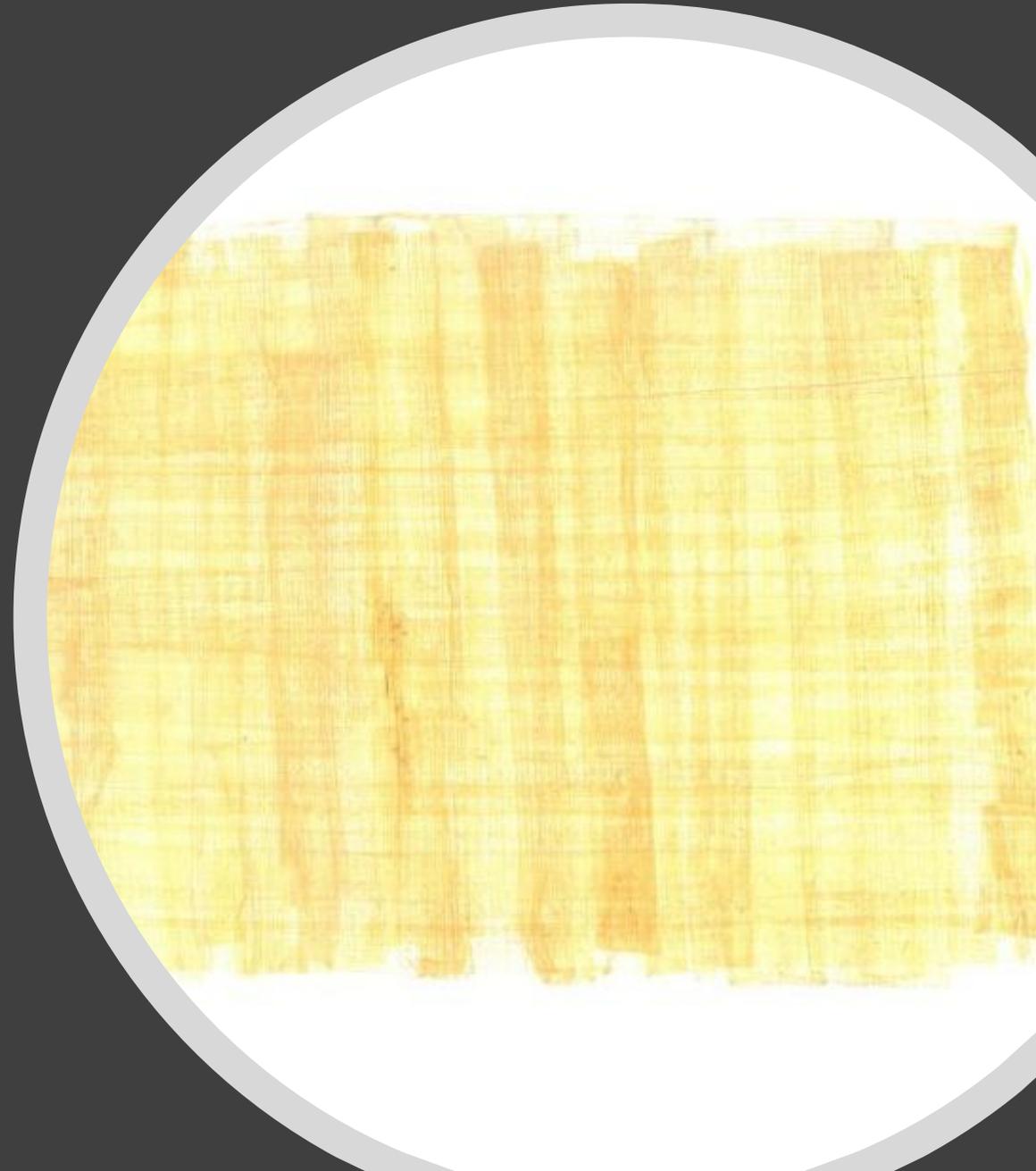
Attention, les QR codes dans le fichier fourni ne fonctionnent pas car ils ont été générés avec ma propre clé et sont hors ligne.

Les sept énigmes (voir fichier) sont glissées dans l'enveloppe avec un cache qui permet de faire ressortir les lettres d'un texte et une roue pour déchiffrer le code César



# Une récompense

- Un bout de papyrus caché sous le bureau du professeur

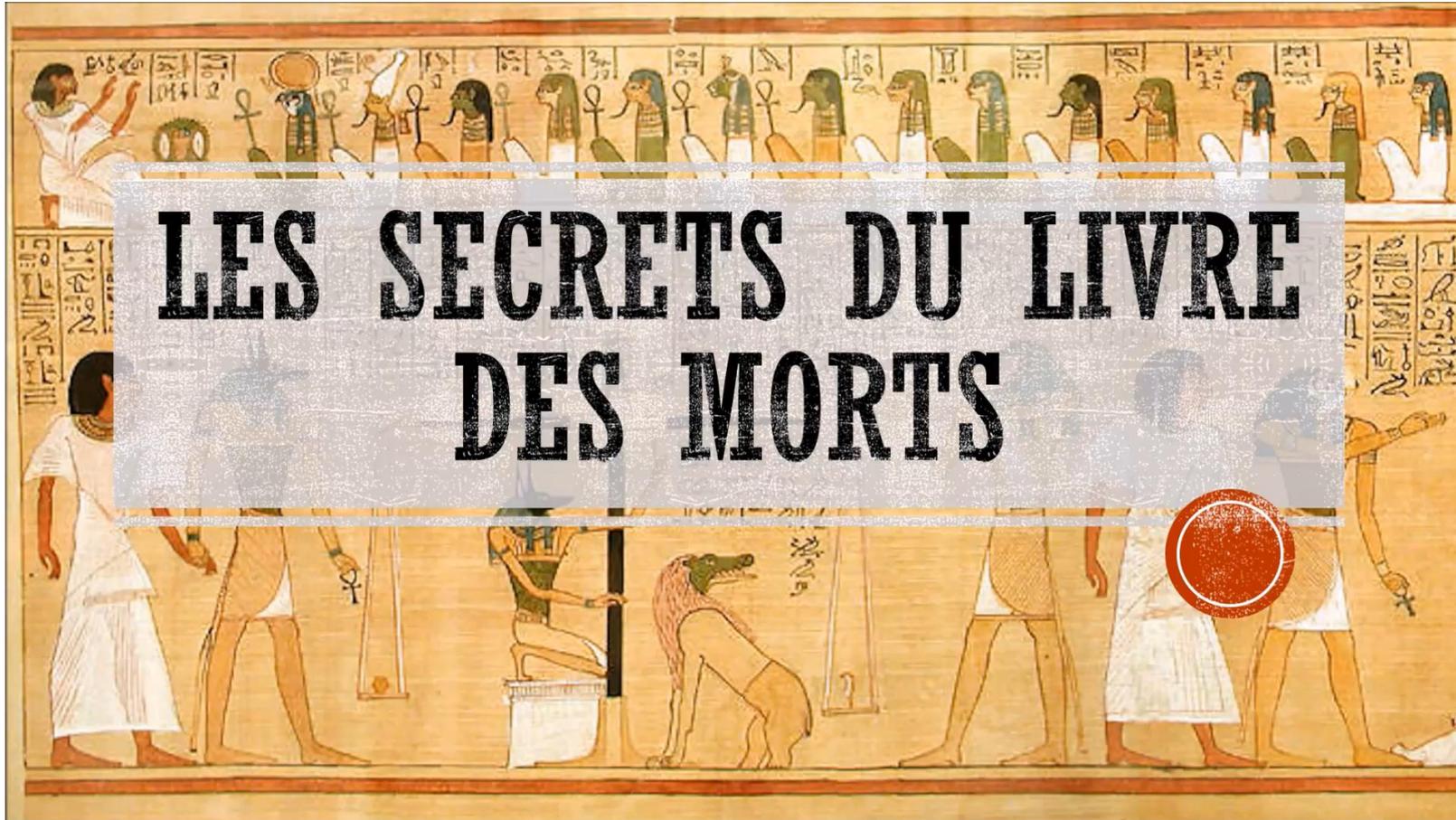


# Le déroulé

- Durée: 1 heure.
- 4 élèves par équipe.
- 1 enveloppe par équipe avec les énigmes.
- Chaque élève a un « carnet d'enquêteur » (voir fichier)
- La séance est introduite à l'aide d'une capsule vidéo.



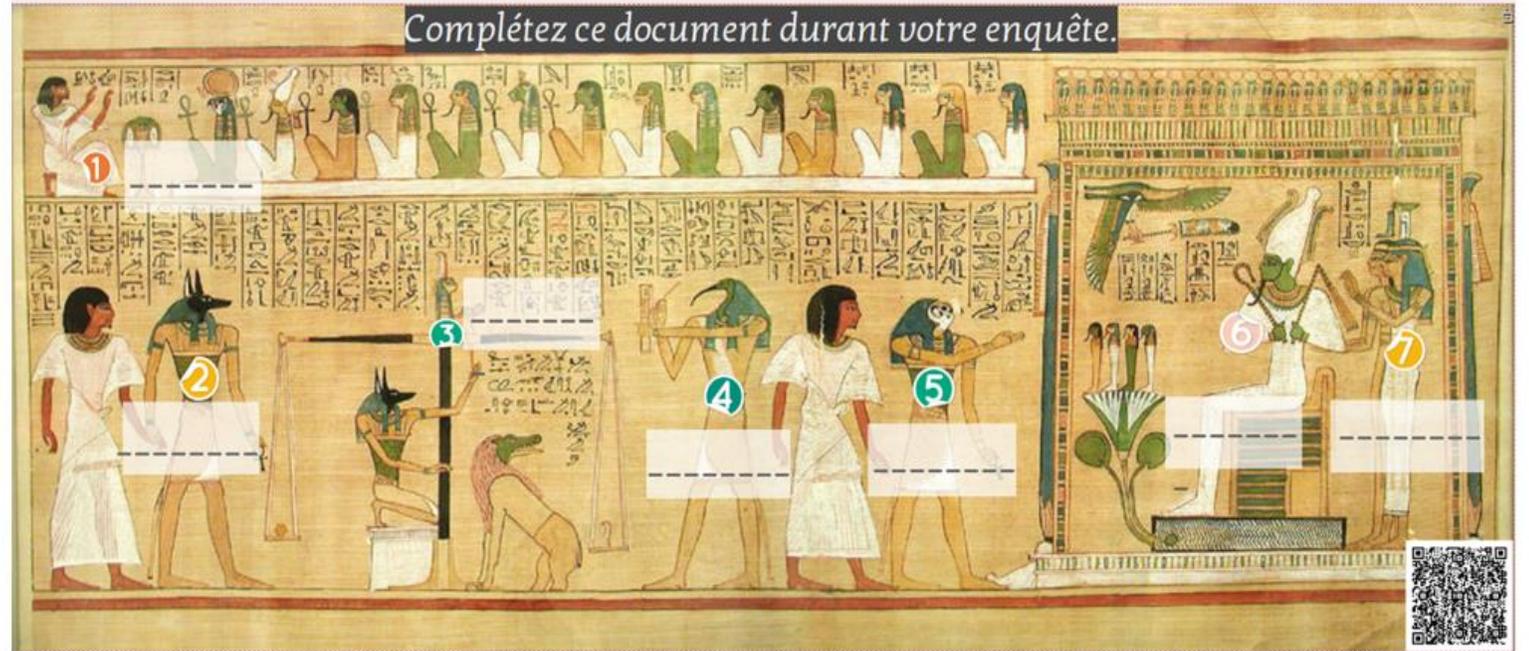
# Vidéo introductive



<https://youtu.be/vWsLTWkUGZc>

Fiche n°4 : le livre des morts / découvrir les croyances des Egyptiens et le rôle de l'écriture dans la religion.  
(HIDA).

- Extrait du livret de collecte



- Le document rempli, connectez-vous sur l'ordinateur du ministre des antiquités pour tenter de rentrer le code et vous échapper. Un document posé à côté de l'ordinateur peut vous aider.



*Les élèves doivent ensuite résoudre les énigmes et compléter un document de collecte (livret d'enquêteur). Les énigmes résolues, ils peuvent tenter de rentrer un code chiffré sur l'ordinateur du professeur.*



# Lien vers le digicode

*Vous êtes proches de la sortie...*



*Accès au digicode*

<https://view.genial.ly/5a3e2c3880ccd6079856b5cc>

# Le bilan

- A la fin de la séance ou au cours de l'heure suivante, les élèves doivent répondre à la consigne suivante:
  - « En quelques lignes rédigez un texte exposant ce que nous apprend le papyrus des croyances des Egyptiens. »

# Applications utilisées

- Pour la vidéo:
  - L'application prisma (sur android et IOS)
  - Un diaporama transformé en vidéo sous Power Point (dernière version)
  - Son : bibliothèque you tube
- Pour les énigmes
  - Générer des QR code à colorier : <http://mal-den-code.de/> (site allemand)
  - Générer une phrase en hiéroglyphes : <https://www.mobilefish.com/services/hieroglyphs/hieroglyphs.php>
  - Générer un code César : <https://www.dcode.fr/chiffre-cesar> (site français)
  - Générer code écrit à la manière de Léonard de Vinci : <https://www.dcode.fr/ecriture-speculaire-miroir>
- Une mine d'information sur l'utilisation de l'escape game en classe:
  - <http://scape.enepe.fr/>