

## LES ENIGMES DU SPHINX



Public visé : cycle III

### 1. Principe

Le but est d'utiliser la messagerie électronique pour envoyer la réponse à une énigme ou pour proposer une énigme aux autres participants. La présentation sous forme de concours a pour but d'accroître la motivation des élèves.

### 2. Objectifs

#### a) **Maîtrise de la langue**

- a) Améliorer ses compétences de lecteur en recherchant des informations dans un texte permettant de résoudre une situation problème (énigme) donnée.
- b) Produire un texte d'énigme court, sous des formes variés (prose, vers) appelant une solution unique.
- c) Produire des phrases et des textes syntaxiquement et sémantiquement corrects.
- d) Profiter d'une situation authentique de communication pour mettre en œuvre les normes de la langue écrite.

#### b) **Technologies de l'Information et de la Communication à l'Ecole**

- a) Employer la messagerie électronique pour recevoir / émettre un courriel.
- b) Joindre une pièce à un courriel.
- c) Ouvrir la pièce jointe d'un courriel.
- d) Employer un logiciel de retouche graphique dans le cadre de la production d'un indice visuel.
- e) Scanner une production d'arts visuels servant d'indice à une énigme.
- f) Enregistrer, modifier un document sonore à l'aide d'un logiciel dédié.

### 3. Inscriptions

Les inscriptions devront me parvenir avant le samedi 4 octobre 2008 (voir fiche en fin de document)

### 4. Calendrier prévisionnel

- a) 20 octobre : énigme d'invitation. Réponse dans la semaine.
- b) 10 novembre : envoi de la première énigme du concours.
- c) 1<sup>er</sup> décembre : première énigme proposée par les classes.
- d) 10 avril : clôture du concours.
- e) Retour des vacances de printemps : remise des diplômes aux classes.

### 5. Déroulement

#### **Préalable :**

Avant tout, il est impératif que chaque école participante ait au moins une adresse email valide, autre que l'adresse institutionnelle. Cette adresse pourra se présenter sous la forme « nomdelecole.ville@fai.fr » par exemple. Pour assurer la pérennité de cette adresse, il est très facile de créer une adresse en laposte.net (<http://www.laposte.net/>). Pour s'assurer d'un minimum de sécurité, ces boîtes seront consultées par le biais d'un logiciel de messagerie – Outlook Express, Thunderbird ou autre – afin que les enfants n'aient pas accès aux identifiants et qu'ainsi ils ne puissent pas utiliser cette adresse en dehors du cadre scolaire. Ce logiciel de messagerie devra être paramétré afin de laisser une copie des messages sur le serveur.

#### Etape 1

Après clôture des inscriptions, votre classe recevra une première énigme (l'énigme du Sphinx à Édipe). Il sera demandé à vos élèves d'en trouver la solution et ainsi de pouvoir participer au défi des Enigmes du Sphinx. Cette première énigme ne rentrera pas dans le décompte des points.

Ensuite, votre classe recevra successivement 3 autres énigmes par courriel (envoyées par le Sphinx). Destinées à l'imprégnation de vos élèves, elles vous permettront d'aborder la problématique propre aux énigmes et de faire entrer vos élèves dans le projet de la manière qui vous paraîtra la plus adaptée.

Pour chaque énigme reçue le lundi, la réponse devra être renvoyée d'ici le lendemain soir. Celles-ci devront parvenir à l'adresse suivante (comme tout courriel relatif au projet) :

[\*\*enigmes-du-sphinx@laposte.net\*\*](mailto:enigmes-du-sphinx@laposte.net)

Passé ce délai, un indice (visuel, sonore,...) vous sera envoyé en pièce jointe avec un nouveau courriel le jeudi. Votre classe devra faire parvenir la réponse d'ici le vendredi soir.

#### Etape 2

Les classes participantes devront à leur tour soumettre une énigme originale au Sphinx par courriel en joignant la solution dans un courriel annexe. Après validation, par retour du

courriel, à la date donnée, vos élèves enverront chacun l'énigme de votre classe à l'une des classes participant au projet. Celles-ci devront vous proposer leurs réponses en vous envoyant un courriel avant le mardi soir.

Passé ce délai, votre classe proposera un indice sous la forme de son choix (visuel, sonore, texte,...) aux classes n'ayant pas trouvé la solution à son énigme. Cet indice sera envoyé le jeudi aux classes concernées qui devront répondre avant le vendredi soir.

### Etape 3

Jusqu'à la date de clôture, le Sphinx et les classes inscrites s'enverront, alternativement des énigmes selon le protocole indiqué aux étapes 1 et 2 (énigme le lundi, réponse le mardi, indice le jeudi, réponse le vendredi). Si les classes participantes sont performantes et motivées, je vous proposerai dans le courant du deuxième trimestre (au moins une fois, en test) de réduire le temps des envois / réceptions sur deux jours (énigme le lundi matin, réponse dans la journée ; indice le mardi matin, réponse dans la journée).

### Scores

Réponse exacte envoyée dans le délai 1 : 5 points

Réponse exacte envoyée dans le délai 2 : 2 points

Réponse inexacte ou non réponse : 0 point

Enigme originale envoyée : 5 points

Après décompte final des scores de chaque participant, les diplômes suivants seront remis :

1<sup>er</sup> : le Sphinx d'or

2<sup>ème</sup> : le Sphinx d'argent

3<sup>ème</sup> : le Sphinx de bronze

4<sup>ème</sup> et suivant : le Sphinx d'honneur

#### Important :

Tout courriel envoyé par une classe à un autre participant devra systématiquement être envoyé en copie « Cc » à l'ATICE modérateur pour enregistrement et validation.

## **6. Protocole d'envoi / réception des courriels**

De manière à ce que tous les enfants utilisent les outils de courrier électronique à la réception et à l'envoi, voici des propositions de procédure, à mettre en place en fonction des contingences matérielles. Vous serez averti à l'avance de tout courriel envoyé à votre classe par un courriel que je vous adresserai et qui sera doublé par mesure de sécurité sur les boîtes courriels des écoles concernées (prévenez votre directrice / directeur).

### **a) Consultation**

Dans le cas d'une énigme envoyée par le Sphinx, votre classe aura été préalablement avertie d'un envoi consultable à la date donnée. Vous pourrez ainsi organiser une séance, même courte, en salle informatique pour que chaque élève individuellement (dans le cas où le travail en groupe est possible) ou par groupe de deux, puisse prendre connaissance de l'énigme. Au sujet de la première énigme, vous pourrez vous contenter de faire une impression du premier courriel et de la présenter ainsi.

Dans le cas des énigmes et des indices envoyés par les enfants, les envois devront se faire précisément à une date donnée à l'avance par le Sphinx afin que toutes les classes concernées puissent recevoir les énigmes ou indices le même jour.

## **b) Envois**

L'objectif est que chaque enfant envoie du courriel régulièrement.

Dans le cas d'une réponse à une énigme proposée par le Sphinx ou par une autre classe, une seule réponse globale de la classe est envoyée au Sphinx ou à la classe émettrice de l'énigme, à charge pour vous d'organiser des modalités de rotation.

Dans le cas des énigmes que votre classe enverra aux autres écoles, chacun de vos élèves aura à charge d'envoyer l'énigme commune de la classe à une autre classe participant au projet, chacun ayant la responsabilité d'un destinataire différent. La démarche sera la même pour l'envoi des indices. Vous pouvez aussi faire employer par vos élèves la fonction d'accusé de réception du logiciel de messagerie, ce qui donnera l'occasion aux enfants de s'assurer que leur courriel a été reçu. S'ils utilisent la fonction « Répondre », veillez bien à ce qu'ils n'utilisent pas le bouton « Répondre à tous ».

Après réception des solutions proposées à vos énigmes, c'est votre classe qui validera ou non les réponses par courriel à la classe concernée. Il est toutefois possible que la réponse proposée, bien que différente de celle attendue, soit valide. Si le cas se présente, et après débat au sein de la classe (et en dernier recours l'arbitrage du Sphinx), la réponse sera considérée comme exacte.

Cela fait, chaque enfant (pour la classe destinataire dont il a charge) me fera parvenir la réponse proposée en me précisant si elle est considérée comme valide ou non de manière à ce que je comptabilise les points.

## **7. Pistes supplémentaires**

Au-delà du simple concours, d'autres objectifs peuvent être visés, en fonction de vos propres projets :

### a) Littérature (voir bibliographie en annexe)

- Lire certains textes fondateurs de la mythologie grecque.
- Connaître la légende d'Œdipe et du Sphinx.
- Construire des références culturelles à travers la mise en réseau de textes en lien avec la mythologie grecque.
- Se servir d'un texte littéraire pour élaborer un projet d'écriture.

b) Education à l'image

- Lire une image servant de support (aide) à la résolution d'une énigme (relever des indices pertinents).
- Produire une image servant de support (aide) à la résolution d'une énigme dont la solution est connue.
- Développer son esprit critique : prendre conscience de tous les paramètres en jeu.

c) Education à la citoyenneté

- débattre, émettre un avis, écouter celui des autres.
- voter, respecter le résultat d'un scrutin.

**8. Le B2I niveau école**

Outre les acquis dans les domaines de la langue et des arts visuels, la participation à ce projet permet aussi la validation spécifique de certains items du B2I niveau école, à savoir :

Domaine 1

1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

Domaine 2

2.1) Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.

2.2) Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques.

Domaine 3

3.1) Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

3.2) Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.

3.3) Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.

3.5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Domaine 4

(validation en fonction de l'approche faite en classe – utilisation ou non d'Internet et / ou d'encyclopédies électroniques)

Domaine 5

5.1) Je sais envoyer et recevoir un message.

5.2) Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé.

5.3) Je sais trouver le sujet d'un message.

5.4) Je sais trouver la date d'envoi d'un message.





## FICHE D'INSCRIPTION

Ville :

Ecole :

Classe :

Niveau :

Effectif :

Mme / M. .... souhaite participer avec sa classe au concours « Les Enigmes du Sphinx ».

Email : .....@.....

## Bibliographie

**(la présente liste est basée sur le travail de Fabrice Hébert, CM2 à l'école Desnos, Sevrans, que je remercie)**

### Mythologie :

- Les métamorphoses, Ovide / Laurence Gillot (Nathan)
- D'Apollon à Zeus, la vengeance des dieux, Rémy Vivet (Retz)
- Agamemnon, la guerre de Troie, Rémy Vivet (Retz)
- Les voyages d'Ulysse, Rémy Vivet (Retz)
- 16 métamorphoses, Ovide / Rachmuhl (Castor poche)
- Thésée et le Minotaure, Cauchy (Gautier Languereau)
- Icare et Dédale, Cauchy (Gautier Languereau)
- Jason et la toison d'or, Cauchy (Gautier Languereau)
- Le voyage d'Ulysse, Cauchy (Gautier Languereau)
- Les 12 travaux d'Hercules, Cauchy (Gautier Languereau)
- Contes et récits tirés de l'Iliade et de l'Odyssée, Chandon (Nathan Poche)

### Autres (cf. liste littérature de jeunesse) :

- Œdipe, schlac ! schlac ! , Sophie DIEUAIDE (Casterman)
- Mythes de la Martinière
- L'enfant océan
- Ré-création
- Nuit d'orage
- Mon cygne argenté
- La fabuleuse découverte des îles du dragon
- L'Argonaute : journal de bord de lord Nathaniel Parker
- Les 3 clefs d'or de Prague
- Les dieux s'amuse

### Autres (thématique)

- Les sirènes
  - La petite sirène (Andersen)
  - La sorcière d'avril et autres contes, Bradbury, (Acte sud junior)
- Les métamorphoses
  - La Belle et la Bête, Perrault
  - Les aventures d'Alice au pays des merveilles, Carroll
  - Cendrillon
  - Neige écarlate
  - La petite sirène, Andersen
- Les voyages
  - Sinbad le marin
  - L'épopée du roi singe, Pascal Fauliot (Casterman)

## Filmographie

- Médée, de Pasolini
- Troie
- Ulysse
- Sindbad le marin
- Orphée, de Renoir
- Jason et les Argonautes
- Le choc des Titans, de Desmond Davis
- La Belle et la Bête, de Jean Cocteau

## Musique

(liste issue du CD La mythologie en musique – Bordas)

- Hyppolite, de Rameau
  - Didon et Enée, de Purcell
  - Apollon, de Britten
  - Scylla et Glaucus, de Leclair
  - Psyché, de Franck
  - Titon et l'Aurore, de de Mondeville
  - Orphée et Eurydice, de Willibald
  - Pan et Syrinx, de Debussy
  - Prométhée, de Beethoven
  - Lamento d'Ariane, de Monteverdi
  - Bacchus et Ariane, de Roussel
  - Médée, de Charpentier
  - Alcyon, de Marais
  - Les Danaïdes, de Salieri
  - Sémélé, de Haendel
  - Œdipe roi, de Stravinski
  - Daphnis et Chloé, de Ravel
  - Ercole amant, de Cavalli
  - Phaéton, de Lully
  - Iphigénie en Aulide, de Gluck
- Ulysse, de Ridan (parallèle avec le poème de Du Bellay)

## Liens

Télémaque, littérature de jeunesse :

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/>

Lien direct Télémaque vers la mythologie :

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/document/mytho-anim.htm>

Lien direct vers les métamorphoses :

<http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/comite/metamorphose.htm>