**JEU à choix multiples : Les roues en Égypte**

[**http://opensign.eu/multiplechoice/60**](http://opensign.eu/multiplechoice/60)

***Classe d’âge : 8 à 12 ans***

***Auteur : Média’Pi!*** [***www.media-pi.fr***](http://www.media-pi.fr)

***Compétences :***

* ***Savoir expliquer pourquoi les égyptiens n’utilisaient pas de roues dans le sable.***
* ***Savoir choisir la bonne réponse en étant capable d’expliquer son choix.***
* ***Savoir écouter et décider de sa réponse après avoir vu 3 propositions.***

***Compétences relatives aux programmes européens :***

[***http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11090***](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM:c11090)

[***http://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11090***](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=LEGISSUM%3Ac11090)

***Vocabulaires spécifiques / mots-clés :***

***Bateau, roue, idée, invention, sable, rouler, s’embourber.***

***Courte description de la progression pédagogique/scénario :***

***Après le visionnage de la vidéo thématique sur « l’Égypte ancienne » , présenter ce jeu à l’enfant qui devra déterminer et expliquer les raisons de son choix.***

***Ce jeu peut être fait avant le visionnage de la vidéo sur « L’Égypte ancienne » pour découvrir le contexte et comprendre le voyage dans le temps du héros du présent au temps des pharaons.*** [***https://opensign.eu/thematic\_topics/57***](https://opensign.eu/thematic_topics/57)

***Matériel nécessaire :***

***Un ordinateur et une connexion internet.***

***Focus autour de la langue des signes :***

***Travailler la cause et la conséquence en introduisant les connecteurs logiques de la langue signée du pays. Proposer d’autres questions autour du thème « Pourquoi ? Parce que. »***

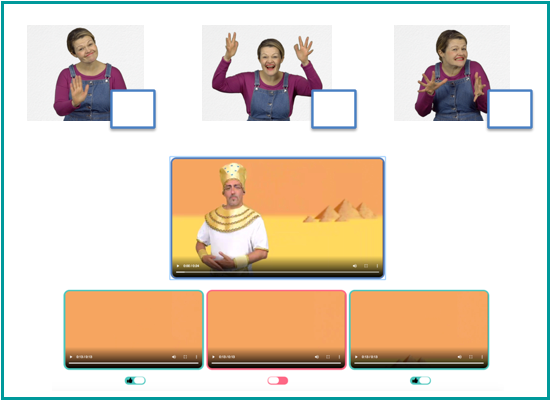
**JEU à choix multiples : Les roues en Égypte**

[**http://opensign.eu/multiplechoice/60**](http://opensign.eu/multiplechoice/60)

**I- Trace écrite: auto-évaluation:**

***Tu as essayé le jeu à choix multiples sur Open Sign.***

***Pour garder une trace de ton travail, indique le nombre de tentative dans la case correspondante.***

******

**II- Prolongements / liens vers d’autres outils numériques :**

1. L’Égypte ancienne :<http://www.opensign.eu/thematic_topics/57>
2. Époque égyptienne :<http://opensign.eu/memory_game/55>
3. La vie égyptienne :<http://opensign.eu/memory_game/54>
4. Les blocs égyptiens :<http://www.opensign.eu/sequence/61>
5. DIY Open Sign **:**<http://www.opensign.eu/manual_activities_videos>

Toi aussi, tu peux créer tes propres supports : vidéos, jeux, fiches…

<http://www.opensign.eu/gamescreator>