

Jeu	Description	But pédagogique
1	Reconstruire les papyrus visiblement derrière le cartonnage pour obtenir la carte et le message. Les papyrus sont abîmés et peu lisibles pour plus de réalisme.	Didacticiel ; Papyrologie ; Aspect historique ; Lien direct avec le projet de la GESHAEM
2	Faire glisser la barque sur de l'eau stylisée.	Didacticiel ; Aspect historique (la barque est un élément important des croyances égyptiennes)
3	Associer des papyrus d'acte de propriété au bon nom de dieux. Les noms sont écrits en démotique.	Utilisation des fonctionnalités de l'interface ; Initiation au démotique et à la mythologie égyptienne
4	Acheter de quoi continuer le voyage (papyrus avec le champ lexical de l'eau, vêtement en lin, bâton, armes, mais surtout les amulettes pour la suite)	Initiation au démotique ; Incursion dans la mythologie égyptienne ; Incursion dans l'agriculture de la région du Fayoum antique (liste de course, échanges financiers)
5	Papyrus sur le champ lexical de l'eau pour survivre au désert.	Suite de l'initiation au démotique et à l'utilisation de l'interface
6	Le but du jeu est d'utiliser les amulettes afin de chasser des chats démons ennemis d'Osiris et de les empêcher d'entrer.	Manipulation de l'interface mais moins accès sur la papyrologie
7	Montrer les amulettes restantes (après le jeu 6) pour prouver que l'on est pas un ennemi d'Osiris.	Permet de montrer les amulettes utilisées à l'époque
8	Suivre au plus près Rê sans se faire repérer. En même temps, donner aux habitants des étoffes avec leur noms en démotique (et hiéroglyphe) (jeux de timing).	Lien entre les hiéroglyphes et le démotique
9	QTE pour sauter dans la barque.	Jeu de détente
10	Quiz interactif pour récapituler les jeux précédents.	Récapituler tout ce qui a été appris lors de la session de jeu