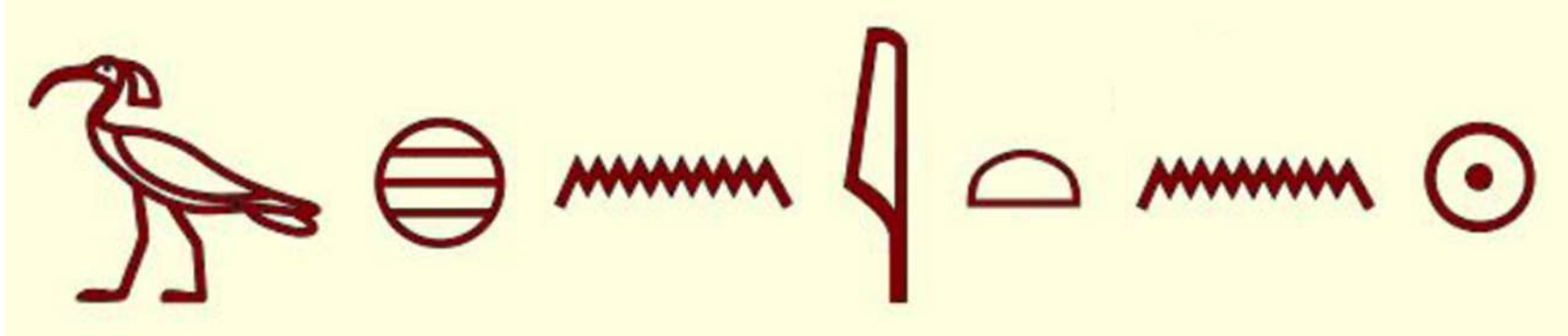




Déchiffrez les hiéroglyphes comme J.F. Champollion et épatez vos amis

Table des matières

1 - Définition	4
2 - Difficultés.....	5
3 - La méthode	9
4 - Les documents de référence	12
 Revues et périodiques (<i>journals</i>)	15
 Corpus / séries de textes et éditions.....	15
 Séries monographiques et collections	15
 Lexiques & ouvrages usuels abrégés.....	16
 Exemples supplémentaires d'abréviations courantes.....	16
5 - Unilitères, bilitères et toutes ces sortes de choses	19
6 - Les cartouches.....	25
7 - Les caractères spéciaux et leur prononciation	27
8 - Exercices	30
9 - Et les Pharaons ?.....	32
10 - Akharato le jeu.....	35

Avant propos

Toutes les méthodes d'enseignement de l'égyptien hiéroglyphique que nous connaissons suivent un cheminement *algorithmique*, c'est-à-dire qu'elles vont séquentiellement du plus simple au plus compliqué, ce qui donne plus de 800 pages au Grandet-Mathieu¹ et à la Méthode Assimil².

Nous avons choisi ici de suivre un cheminement *heuristique*, qui part du résultat et qui remonte aux éléments nécessaires pour l'obtenir, méthode avec laquelle vous commencerez donc par découvrir un texte écrit en hiéroglyphes du Moyen Empire et vous obtiendrez ensuite progressivement les connaissances pour identifier les signes, comprendre le texte *in situ*, le déchiffrer et le traduire.

L'auteur pense que cette approche est plus rapide, plus simple et plus orientée vers votre objectif principal qui est de savoir lire des textes et non de devenir un égyptologue grammaticalement diplômé qui comprendrait aisément ce que signifie « anthroponymes formés sur le modèle des négations de l'aoriste, du prospectif et de l'accompli »...

¹ Pierre Grandet et Bernard Mathieu, *Cours d'égyptien hiéroglyphique*, Éditions Kheops, 2003.

² Jean-Pierre Guglielmi, *L'égyptien hiéroglyphique*, Assimil, 2010.

1 - Définition

- Le mot français *hiéroglyphe* vient des mots grecs *hierós* et *glýphein*, qui signifiaient, dans l'Antiquité grecque « caractère sacré sculpté ».
- Jean-François Champollion écrit, dans sa Grammaire égyptienne :

« Ces caractères, consistant en images de choses réelles, reçurent des anciens auteurs grecs le nom de « caractères sacrés sculptés ». De là est dérivé le nom de hiéroglyphes »

(J.F. Champollion, Grammaire égyptienne, ch. 1, §1, page 1, Firmin Didot imprimeur, Paris, 1836).

Source : https://papocle.fr/documents/Grammaire_egyptienne.pdf p. 50.

Tous les fichiers cités dans présent document (et beaucoup d'autres) sont disponibles en téléchargement libre depuis le site papocle.fr/documents.

2 - Difficultés

Le déchiffrement des hiéroglyphes égyptiens (appelés ici *signes*) présente deux difficultés majeures et plusieurs spécificités.

Difficulté 1 : Un signe peut être, soit :

- un *pictogramme*, il exprime l'objet ou l'action dont il représente l'image (le soleil, marcher, etc.)
- un *idéogramme*, il exprime une idée visible ou invisible
- un *phonogramme*, il représente un ou plusieurs sons (i.e. lettres)
- un *complément phonétique*, il sert à différencier deux termes de **prononciation différente** mais représentés de façon identique
- un *déterminatif*, il sert notamment à différencier deux termes de **sens différent** mais représentés de façon identique, ou indiquer un sexe ou une quantité.

Difficulté 2 : Les textes écrits en hiéroglyphes sont tous composés de signes sans séparation de mots ni ponctuation. Exemple : La phrase

Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume

serait écrite : « portezcevieuxwhiskyaujugeblondquifume » (gauche à droite)
ou : « emufiuqdnolbegujuauyksihwueiveczetrop » (droite à gauche)
ou encore : (en colonnes de haut en bas)

<i>p</i>	<i>c</i>	<i>x</i>	<i>i</i>	<i>e</i>	<i>q</i>
<i>o</i>	<i>e</i>	<i>w</i>	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>u</i>
<i>r</i>	<i>v</i>	<i>h</i>	<i>u</i>	<i>l</i>	<i>i</i>
<i>t</i>	<i>i</i>	<i>i</i>	<i>j</i>	<i>o</i>	<i>f</i>
<i>e</i>	<i>e</i>	<i>s</i>	<i>u</i>	<i>n</i>	<i>u</i>
<i>z</i>	<i>u</i>	<i>k</i>	<i>g</i>	<i>d</i>	<i>m</i>
					<i>e</i>

Remarque : Les Égyptiens antiques avaient une notion très précise de la beauté scripturaire et n'auraient jamais gravé un texte avec un signe isolé...

Pause humoristico-didactique

Le « mot » *portezcevieuxwhiskyaujugeblondquifume* s'écrirait :



Ce qui introduit fort judicieusement :

Les spécificités de l'écriture hiéroglyphique

- la surface occupée par un signe s'appelle un *cadrat*. Un cadrat peut contenir plusieurs signes (comme on le voit ci-dessus)
- un texte peut être écrit de gauche à droite, de droite à gauche ou en colonnes de haut en bas, lisible de gauche à droite ou de droite à gauche.
- certains signes peuvent être abrégés, tel N25  en 

- les textes peuvent être altérés, il faudra alors « deviner » le signe incomplet
- nécessité de déterminer ou savoir l'époque du texte pour en connaître les spécificités linguistiques

Ce sont tous ces éléments qui rendent le déchiffrement assisté par ordinateur (ou smartphone) si compliqué, ce qui explique pourquoi il n'a encore été réalisé par personne.

Voir à ce sujet notre étude : [Le Projet Loracraftt](#).



+



=

Vie, prospérité et santé au Roi vivant
unificateur des deux Terres
(sous la protection des) deux Maîtresses
(celui qui) unit les deux Terres
le Roi de haute et basse Égypte

3 - La méthode

Le cours d'égyptien hiéroglyphique de Grandet-Mathieu (Khéops), *L'égyptien hiéroglyphique* de J.P. Guglielmi (Assimil), le *cours d'épigraphie égyptienne* de P. Le Guillou (association Imhotep), la *Grammaire raisonnée de l'égyptien classique* de Malaise-Winand (université de Liège) et de nombreuses publications académiques diverses disent tous la même chose : Pour traduire dans une langue un texte écrit en hiéroglyphes égyptiens antiques, il faut réaliser les étapes suivantes :

- 1 : reconnaissance des signes indicateurs du sens de lecture
- 2 : reconnaissance des signes de façon groupée (cadrats...)
- 3 : classification grammaticale³
- 4 : découpage en mots
- 5 : conversion des mots en codes Gardiner
- 6 : translittération
- 7 : traduction

³ Pictogrammes, idéogrammes, phonogrammes, compléments phonétiques ou déterminatifs.

Les codes Gardiner

« La liste totale des hiéroglyphes selon la classification Gardiner, est une catégorisation des hiéroglyphes moyen-égyptiens les plus courants en 26 sous-groupes, établie par l'égyptologue britannique Alan Gardiner dans sa [Grammaire de la langue égyptienne](#) de 1927.

Ces 26 groupes regroupent 763 caractères » (Wikipédia).

Exemples :

A - l'homme et ses occupations : A1



B - la femme et ses occupations : B1

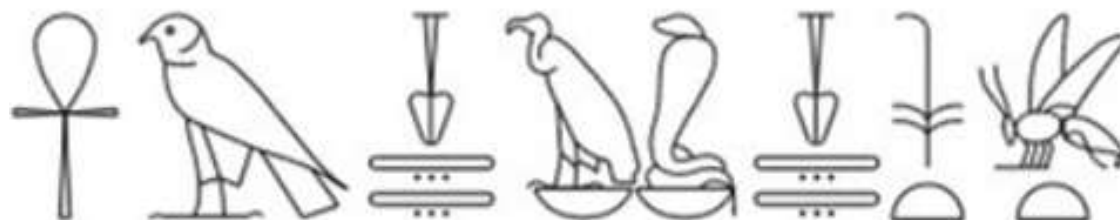


C - les divinités : C2



Etc.

Exemple de processus



Gardiner : S34 G5 S29 N16 N16 G16⁴ S29 N16 N16 M23 X1 L2 X1

(*Manuel de codage* : anx-G5 zmA :tA :tA nbty-zmA :tA :tA-sw :t bit :t)

Translittération : ‘nh hr zm’ t₃.wy nb.ty zm’ t₃.wy swt nsw-bit

Traduction : Vie, prospérité et santé⁵ au Roi vivant
unificateur des deux Terres
(sous la protection des) deux Maîtresses⁶
(celui qui) unit les deux Terres
(le Roi de) Haute et Basse-Égypte.

⁴ Le signe **G16** regroupe dans un seul cadrat les deux animaux, un vautour (haute Égypte) et un cobra (basse) sur des corbeilles.

⁵ ‘nh hr est une abréviation fréquente. La formule complète est : ‘nh wꜥꜥ snb n nsw ‘nh (vie, prospérité et santé au roi vivant).

⁶ nb.ty, dans un contexte royal, ne décrit pas que les deux déesses Nekhbet et Ouadjet, c’est un titre de protection dynastique.

4 - Les documents de référence

Gardiner et Faulkner

La [Grammaire de Gardiner](#) (1927) fort heureusement revue et corrigée par Faulkner en 1962 avec son [Concise Dictionary of Middle Egyptian](#). Ces deux documents permettent de passer d'un hiéroglyphe à sa translittération.

Le Manuel de Codage (MdC)

Avec l'avènement de l'informatique s'est posé le problème de la saisie de textes hiéroglyphiques via les systèmes informatiques. Les claviers classiques ne possédant pas les caractères phonétiques utilisés par le système de transcription scientifique, il a été nécessaire de trouver une alternative n'utilisant que les lettres latines du code ASCII sans signes diacritiques.

C'est ainsi qu'en 1984, une translittération n'employant que les caractères ASCII a été proposée par un groupe d'égyptologues, dans une réunion intitulée « *Table ronde informatique et égyptologie* » puis publiée en 1988 (Buurman, Grimal, *et al.*).

C'est le système que l'on connaît sous le nom de « [Manuel de codage](#) » (ou MdC), qui tient du titre du livre : *Inventaire des signes hiéroglyphiques en vue de leur saisie informatique - Manuel de codage des textes hiéroglyphiques en vue de leur saisie sur ordinateur* (Wikipédia).

Mais l'utilisation du MdC n'est pas nécessaire pour traduire les signes !

« Le » Bonnamy

En 2019, [Yvonne Bonnamy](#) a publié une nouvelle version revue et augmentée de son [Dictionnaire des hiéroglyphes](#) (990 pages) la référence francophone en la matière. Incontournable pour la traduction. Voir un exemple de son ouvrage ci-après.



 | - 3 - *vautour, oiseau* [en général] (JEA 34, 12).

 - 3 - (1) part. encl. *donc, certes, mais* (JEA 34, 12 ; Pays. B1 211-212).

(2) interj. *bé !*

  - 3 - *fouler, marcher, traverser* (P. West. 9, 16) ;     | *ir 3 r-gs, s'en*

aller avec, accompagner [quelqu'un], (P. West. 12, 25) ; voir aussi   .

   - 3t - *moment, instant* (Sin. B57, B299 ; Urk. IV, 969, 1) ; m 3t, *à l'instant* ;

m 3t.f, *en action, en train de faire* [quelque chose] (Urk. IV, 122, 15 ; 246, 8) ; m km

n 3t, *en un clin d'œil, en un instant* (RB 64, 12) ; *temps, moment d'action* (Ptah. 189) ;

ir 3t, *passer un moment* (Ptah. 381 ; RB 64, 11 ; P. West. 2, 6) ; ir 3t nfrt, *passer un*

bon moment ; m t3y 3t, *en cet instant* ; m 3t wr, *à l'action d'un grand* [dans le moment

d'un grand] (Ptah. 388) ; var.   (Urk. IV, 1016, 8),    (Urk. IV, 969,

1),   (Urk. IV, 246, 8),    (Urk. IV, 122, 15),    (Urk. IV,

1430, 14),   (Urk. IV, 9, 1).

Signification des références

Revues et périodiques (*journals*)

- **JEA** — *Journal of Egyptian Archaeology* (revue archéologique internationale)
- **RdE** — *Revue d'égyptologie* (revue française d'égyptologie)
- **ASAE** — *Annales du Service des Antiquités de l'Égypte*
- **JARCE** — *Journal of the American Research Center in Egypt*
- **JAIE** — *Journal of Ancient Egyptian Interconnections*
- **JNES** — *Journal of Near Eastern Studies*
- **BASOR** — *Bulletin of the American Schools of Oriental Research*

Corpus / séries de textes et éditions

- **Urk** — *Urkunden des ägyptischen Altertums* (Corpus de textes égyptiens en plusieurs volumes, couvrant différentes périodes de l'Ancien Empire à l'époque gréco-romaine)
 - **Urk I** — Urkunden du Vieil Empire
 - **Urk II** — Urkunden de la période gréco-romaine
 - etc.

Séries monographiques et collections

- **MIFAO** — *Mémoires de l'Institut Français d'Archéologie Orientale*
- **OIP** — *Oriental Institute Publications*
- **OLA** — *Orientalia Lovaniensia Analecta*
- **SAK** — *Studien zur Altägyptischen Kultur*
- **SAOC** — *Studies in Ancient Oriental Civilization*
- **ÖAW / UZK** — Investigations série de l'Académie autrichienne, etc.

Lexiques & ouvrages usuels abrégés

- **LÄ** — *Lexikon der Ägyptologie* (grand dictionnaire encyclopédique)
- **Wb** — *Wörterbuch der ägyptischen Sprache* (Dictionnaire monumental d'Erman & Grapow)
- **AE / AEPT** — Exemples d'ouvrages de textes (Pyramid Texts)

Exemples supplémentaires d'abréviations courantes

(tirés de listes bibliographiques types) :

Sigle	Désignation
ÄA	<i>Ägyptologische Abhandlungen</i>
ADAIK	<i>Abhandlungen des Deutschen Archäologischen Instituts Kairo</i>
ACER	<i>Australian Centre for Egyptology Reports</i>
APS	<i>Asyut Project Series</i>
AV	<i>Archäologische Veröffentlichungen</i>
EN	diverses publications égyptologiques
Bar-IS	<i>British Archaeological Reports</i> – série internationale
etc.	...

© ChatGPT.

Pour ce qui est de la prononciation du translittéré, la référence nous semble être le [tableau du Cours d'égyptien hiéroglyphique](#) de Pierre Grandet et Bernard Mathieu, Éditions Kheops, 2003, page 17.

Résumons-nous

Rappel de la méthode :

- phase 1 : reconnaissance des signes indicateurs du sens de lecture
- phase 2 : reconnaissance des signes de façon groupée (cadrats...)
- phase 3 : classification grammaticale
- phase 4 : découpage en mots
- phase 5 : conversion des mots en codes Gardiner
- phase 6 : translittération
- phase 7 : traduction

Pour le sens de lecture, c'est facile, commencer du côté où regardent les personnages ou les animaux. Ils sont tournés vers la gauche ? On lira de gauche à droite, et *vice versa*.

Pour la reconnaissance des cadres, c'est facile aussi. Aucun signe ne

comporte d'espace dans son dessin donc, s'il y en a un, ce sont deux signes, et dans ce cas ils seront en général superposés (mais il existe des exemples où deux ou trois signes sont dessinés l'un sur l'autre, comme nous l'avons vu avec S29 N16 N16).

Pour réaliser la classification grammaticale, qui permet de différencier les signes par catégories (pictogrammes, idéogrammes, phonogrammes, compléments phonétiques ou déterminatifs), il n'y a pas d'autres solutions que de les apprendre par cœur, et c'est là que le bât blesse car le « minimum syndical » est de 750 signes⁷ ! 😞

Mais dites-vous bien que, lorsque vous les aurez tous vus et revus des centaines de fois (et surtout les plus fréquents), vous saurez alors déchiffrer à *peu près* tout ce qui vous tombera sous les yeux lors de votre prochain voyage en Égypte ! 😊

C'est le but que nous proposons avec le présent document.

⁷ Michel Malaise et Jean Winand in *Grammaire raisonnée de l'égyptien classique*, Avant propos, Université de Philosophie et Lettres de Liège, 1999.

5 - Unilitères, bilitères et toutes ces sortes de choses

La translittération, notation phonétique, permet de faire correspondre un signe à une, deux ou trois « lettres » de l'alphabet. Ces lettres, puisqu'elles servent à prononcer un mot, sont appelées *phonogrammes*. L'égyptien antique n'utilise pas les voyelles. Un phonogramme composé d'une seule consonne est appelé *unilitère*. S'il y en a deux, ce sera un *bilitère* et trois, un *trilitère* (moins fréquent).

Exemples :

signe	Gardiner	désignation	phonogramme	<i>prononcé</i>
	G1	vautour percnoptère	3	a
	O1	bâtiment	pr	per
	N14	étoile	sb3	seba

Nous avons vus les unilitères avec le tableau du Grandet-Mathieu.

Voici les principaux bilitères

	3w		pr		hb		wn		nm		h3
	3b		ph		h3		wr		nn		hn
	3h		m3		hw		wd		nh		hn
	lb		mi		hp		b3		ns > ns		hr
	lw		mi		hm		bh		nd		s3 > s3
	lm		mn		hm		p3		rw		s.t
	im		mn		hn		s3 > s3		kn		tm
	ln		mr		hn		sw > sw		ks		fs
	ln		mr		hn		sm		kd		ts
	lr		mr		hr		sn > sn		ks		di
	3		mh		hr		sk		km		di
	b		ms > ms		hs > hs		st		gm		ds
	k		mt		hd		s3		gs		dw
	d > d		md		h3		sw		ts		db
	w3		ni		h3		sn		ts		dr
	wc		nw		hc		ss		d		
	wp		nw		hw		sd		tp		
	wn		nb		ht						

(c) M. Malaise-J. Winand in *Grammaire raisonnée de l'égyptien classique*, Université de Philosophie et Lettres de Liège, 1999, page 34.

Téléchargement : <https://papocle.fr/documents/biliteres.png>

Et les trilitères

	<i>iw^c</i>		<i>wqb</i>		<i>hk3</i> (PSR/T)		<i>w^cb</i> (PSR)		<i>ndm</i> (PSR)		<i>sb3</i> (PSR/T)
	<i>lwn</i>		<i>b3s</i>		<i>htp</i> (PSR)		<i>wb3</i> (PSR/T)		<i>rwq</i> (PSR)		<i>spr</i> (PSR/T)
	<i>lm3 > l3m</i>		<i>bl3</i>		<i>htm</i>		<i>wh^c</i>		<i>rh(j).t</i> (PSR)		<i>spd</i> (PSR)
	<i>lsw</i>		<i>bnr</i> (PSR)		<i>hpr</i> (PSR/T)		<i>whm</i> (PSR)		<i>h3.t</i> (PSR)		<i>sm3</i> (PSR/T)
	<i>ldn</i> (PSR)		<i>p3k</i> (PSR)		<i>hnt</i>		<i>w3r</i> (PSR)		<i>huk</i>		<i>snd</i>
	<i>3b</i>		<i>phr</i>		<i>hnt</i>		<i>shn</i> (PSR)		<i>sm</i>		<i>dw3</i> (PSR/T)
	<i>b3</i>		<i>psd</i>		<i>hrw</i>		<i>sh</i>		<i>sn^c</i> (PSR/T)		<i>dbn</i>
	<i>pr</i> (PSR)		<i>m3^c</i>		<i>hrp</i> (PSR)		<i>ssm</i> (PSR/T)		<i>ssp/ssp/ssp</i> (PSR/T)		<i>d3r</i> (PSR)
	<i>nh</i> (PSR)		<i>mwt</i>		<i>hsf</i>		<i>ssr/ssr</i>		<i>ss3/ss3/ss3</i> (PSR/T)		<i>q^cm</i>
	<i>rk</i> (PSR)		<i>mnh</i> (PSR)		<i>hnm</i>		<i>stl</i> (PSR/T)		<i>ssr</i>		<i>qb3</i>
	<i>h3</i> (PSR)		<i>mdw</i>		<i>s3b</i>		<i>stp</i> (PSR)		<i>k3p</i>		<i>qb^c</i> (PSR/T)
	<i>h^c</i> (PSR)		<i>md3.t</i>		<i>swn/swn</i>		<i>st3</i> (PSR/T)		<i>grg</i>		<i>q3r</i> (PSR)
	<i>33</i> (PSR/T)		<i>mdh</i>		<i>s3b</i> (PSR)		<i>sdm</i> (PSR/T)		<i>tjw</i>		<i>s^ch</i> (PSR)
	<i>w3h</i>		<i>nfr</i>		<i>s3h</i> (PSR)		<i>sp3</i> (PSR)		<i>thn</i> (PSR/T)		<i>ntr</i> (PSR)
	<i>w3s</i>		<i>nhb</i>		<i>sl3</i>						

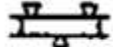
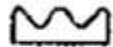
PSR : Phonétique signe-racine - PSR/T : phonétique signe-racine utilisable aussi comme phonogramme trilitère.

(c) M. Malaise-J. Winand in *Grammaire raisonnée de l'égyptien classique*, Université de Philosophie et Lettres de Liège, 1999, page 36.

Téléchargement : <https://papocle.fr/documents/triliteres.png>

Les déterminatifs

De façon un peu similaire au chinois, qui utilisera un même mot pour quatre significations selon la façon dont il est prononcé (exemple : *Ma*), l'égyptien antique peut utiliser les mêmes phonogrammes pour désigner des concepts différents. Dans ce cas, le graphiste ajoutera après le signe un symbole spécial destiné à éclairer le lecteur, c'est ce que l'on appelle un *déterminatif*.

Ainsi, les déterminatifs ,  et  permettent de distinguer entre   *hr.t* "ciel",   *hr.t* "route" et   *hr.t* "tombe".

Malaise-Winand, op. cit. page 39.

(apprenez déjà que « .t » signifie que le concept précédant est féminin, comme c'est le cas pour *la ciel* en égyptien antique).

Une liste des déterminatifs les plus courants est présentée page suivante.

 masculin	 tête	 dieu, roi	 momie, image, forme	 actions de la langue	 route, déplacement
 gens, collectivité	 cheveux, peau, deuil, couleur	 petitesse, idées négatives	 être couché	 peau	 eau, liquide
 actions de la bouche	 oeil, vue	 se poser, faire halte	 femme	 chair	 étendue d'eau
 adorer, cacher	 face, respirer, joie	 uraeus, déesse	 bâtiment, chambre	 flèche, tirer	 huile, onguent
 fatigue, faiblesse	 écouler, écoulement	 reptile, ver	 ouvrir	 peuples étrangers	 albâtre, fête
 porter, travailler	 enserrer	 poisson, émerger	 porte	 couteau, couper	 vase, mesure de capacité
 prisonnier, ennemi	 idées négatives	 arbre	 mur	 céréales	 aliments
 mort, ennemi	 offrir	 végétaux	 détruire, être penché	 labourer	 aliments
 tomber	 force, activité	 arbre, bois	 pierre, brique	 retenir	 écrit, notions abstraites
 enfant, jeune	 bras et mouvements	 grains, céréales	 ville, région habitée	 broyer, pesant	 pluralité
 vieillesse	 exactitude	 vigne, vin, fruits, jardin	 bateau, naviguer	 pesant	 dualité
 haut personnage	 mâle	 ciel, élever	 voile, vent	 maintenir haut	 mort, ennemi
 activité vigoureuse	 actions du phallus	 nuit, obscurité	 cercueil, enterrer	 corde, lier	 briser, croiser, séparer
 élevé, exaltation	 mouvement	 soleil, jour, temps	 feu, chaleur, cuire	 lier	 embaumement, maladie, mauvaise odeur
 prier	 jambe	 briller	 sceau, sceller	 tresser	
 construire	 bovidé	 étoile	 vêtement, vêtir, dévêtir	 lier	
 dieu	 petit bétail	 terrain	 personnage vénérable	 dents, actions de la bouche	
 roi	 chaos, désordre	 contrée irriguée, pays			 désert, pays étranger

Malaise-Winand, op. cit. page 39.

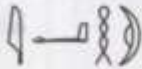
Téléchargement : <https://papocle.fr/documents/determinatifs.png>

Les déterminatifs présentent aussi l'avantage de faciliter plus ou moins le découpage des textes en mots puisqu'ils sont toujours en fin de mot.

Les compléments phonétiques

Ils permettent d'apporter des précisions sur la prononciation du signe (idéogramme) qu'ils précèdent habituellement.

Exemple :

			
<i>r</i> + <i>c</i> +idéogr. (D21; D36, N5)	<i>i</i> + <i>c</i> + <i>h</i> +idéogr. (M17, D36, V28, N12)	<i>p</i> + <i>t</i> +idéogr. (Q3, X1, N1)	<i>s</i> + <i>b</i> + <i>i</i> +idéogr. (S29, D58, G1, N14)
<i>rc</i> [ra:] soleil	<i>ich</i> [ia:H] lune	<i>p·t</i> [pèt] ciel	<i>sb</i> [séba] étoile

(c) 2010, J.P. Guglielmi, L'égyptien hiéroglyphique, Éditions Assimil, page 7.

Les compléments phonétiques ont la particularité d'être redondants mais ne se prononcent pas. Ce sont des indicateurs.

Pour écrire « soleil », le scribe écrira *r* (D21 : r) *c* (D36 : a) et  qui signifie « Râ Râ » vu que Râ (ou Rê) est le dieu solaire (i.e. le soleil).

6 - Les cartouches

Les cadrats ne sont jamais encadrés sauf pour une exception, et de taille puisque c'est grâce à cela que Champollion a « tenu l'affaire⁸ ».

Ces exceptions sont appelées *cartouches* et permettent d'y inclure (et uniquement) des noms propres (pharaons, rois, princes et princesses, et autres dignitaires concernés par les textes où ils se trouvent).

Exemple :



Nous reconnaissons au passage la première partie du texte, et sa traduction intégrale est : « Vie, prospérité et santé au roi vivant, unificateur des Deux Terres, placé sous la protection des Deux Maîtresses, celui qui unit les Deux Terres, le Roi de Haute et Basse-Égypte, Montouhotep II, que son nom royal soit vivant, protégé et souverain sur la Terre. »

⁸ « Tout à coup, transporté d'enthousiasme, il s'écria : « Je tiens l'affaire ! » et, se levant précipitamment, il sortit comme un homme hors de lui, entra chez moi, jeta sur ma table un papier où étaient tracés les noms de Ptolémée et de Cléopâtre, et, accablé par l'émotion, il tomba sans connaissance. » Jacques-Joseph Champollion-Figeac, Notice historique sur J.-F. Champollion, 1836.

Le cartouche se traduit littéralement par : « Le fils de Râ, Montou est satisfait ». Quand on sait (...) que Montouhotep II était le seul Pharaon à se présenter comme « fils de Râ », on comprend qu'il s'agit donc du cartouche de Montouhotep II, premier souverain du Moyen Empire et réunificateur de l'Égypte.

Pour ce qui est des quatre derniers signes, nous avons :

- S34 : ankh = la vie, vivant
- I10 : cobra = protection divine
- X1 : pain = marque du féminin
- N17 : terre = « sur la terre »

Entrons maintenant dans le vif pratique du sujet, après avoir vu la théorie.

Les exemples qui suivent sont extraits soit du Grandet-Mathieu, soit du Guglielmi de Assimil.

Bon courage !

7 - Les caractères spéciaux et leur prononciation

Avant d'aborder la prononciation, il s'agit de connaître les quelques caractères spéciaux utilisés pour la translittération et apprendre leur correspondance en caractères ASCII si l'on veut les écrire avec un traitement de texte (dans ce cas, on utilisera judicieusement la police **Trlit CG Times** disponible en téléchargement gratuit sur Internet).

Il s'agit de :

Trlit CG Times	ASCII	Trlit CG Times	ASCII
з	A	h	X
с	a	k	q
d	D	ś	c
h	H	š	S
h	X	t	T

Prononciation des « mots » contenant des caractères spéciaux :

<i>ʒn</i>	ann
<i>ʿn</i>	ann
<i>ɪn</i>	inn
<i>mn</i>	mèn
<i>n</i>	ènn
<i>nfr</i>	néfèr
<i>hpr</i>	KHépèr (KH est le « ach » guttural de l'allemand <i>achtung</i>)
<i>tn</i>	tchènn
<i>hnʿ</i>	Héna (le H est prononcé avec expiration forte, comme sur un miroir)
<i>rdi</i>	rédi
<i>wbn</i>	oubèn
<i>wn</i>	ounn

Dans la page suivante, nous présentons d'autres exemples qui utilisent des mots existants et connus :

<u>Translittération</u>	<u>Prononciation</u>	<u>Traduction</u>
<i>rc</i>	<i>ra:</i>	<i>Rê</i>
<i>imn</i>	<i>imèn</i>	<i>Amon</i>
<i>wšir</i>	<i>oussir</i>	<i>Osiris</i>
<i>ḥp</i>	<i>Hèp</i>	<i>Apis</i>
<i>ḥrw</i>	<i>Hèrou</i>	<i>Horus</i>
<i>ḥw-t-ḥr(w)</i>	<i>Hout-Hérou</i>	<i>Hathor</i>
<i>nw-t</i>	<i>nout</i>	<i>Nout</i>
<i>ḥꜥpj</i>	<i>Ha:pi:</i>	<i>Hâpy</i>
<i>ḥnmw</i>	<i>ÇHénèmou</i>	<i>Khnoum</i>
<i>ꜥpp</i>	<i>a:apèp</i>	<i>Âpophis</i>
<i>mn-nfr</i>	<i>mèn-néfèr</i>	<i>Memphis</i>
<i>ip-t-š-wt</i>	<i>ipèt-sout</i>	<i>Karnak</i>
<i>wš-t</i>	<i>ouassèt</i>	<i>Thèbes</i>
<i>si-nh-t</i>	<i>sa-néhèt</i>	<i>Sinouhé</i>
<i>ii-m-ḥtp</i>	<i>ii-èm-Hètèp</i>	<i>Imhotep</i>
<i>pr-ꜥ</i>	<i>pèr-a:a</i>	<i>pharaon</i>
<i>ḏsr</i>	<i>djésser</i>	<i>Djéser (ou Djoser)</i>
<i>ppj</i>	<i>pépi:</i>	<i>Pépy</i>
<i>ḏḥwtj-mš-w</i>	<i>djéHouti:-méssou</i>	<i>Thoutmôsis</i>
<i>ḥꜥ-t-šps-wt</i>	<i>Hat-chépèssout</i>	<i>Hatchepsout</i>
<i>imn-ḥtp-w</i>	<i>imèn-hètèpou</i>	<i>Amenhotep</i>
<i>imn-m-ḥꜥ-t</i>	<i>imèn-èm-Hat</i>	<i>Amenemhat</i>
<i>rc-mšš-šw</i>	<i>ra:-mèssès-sou</i>	<i>Ramsès</i>

(c) JP. Guglielmi, L'égyptien hiéroglyphique, Assimil, 2010, p.18

(page XVIII en réalité)

8 - Exercices

signe	Gardiner	signification	commentaire
	D36	bras	le signe représente un bras
⌋	Z1	déterminatif	il précise que c'est bien un bras, pas une lettre ou autre chose

	N5	soleil	le signe représente le soleil ou une divinité (Râ ou Rê)
⌋	Z1	déterminatif	c'est le soleil, ou le jour, ou une divinité selon le contexte

	N35a	eau	n'est pas suivi de Z1 car il n'existe pas d'ambiguïté
--	------	-----	---

	O1	maison	plan vu d'avion (enfin... on se comprend)
⌋	Z1	déterminatif	c'est bien une construction, pas autre chose

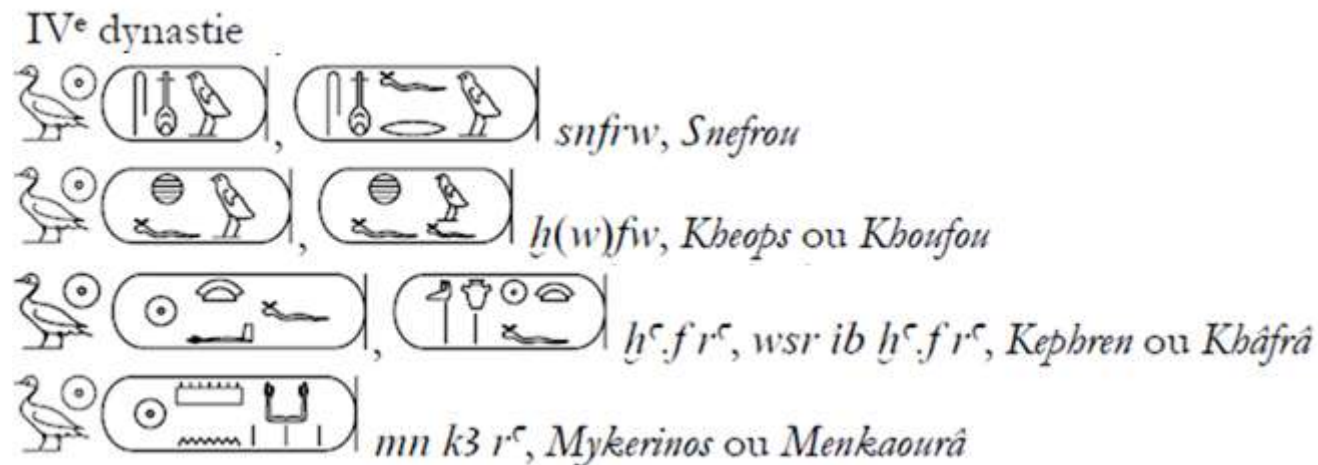
			humour 😊
---	---	---	----------

signe	Gardiner	signification	commentaire
	M4	feuille de palme	représente le mot « année » (les Égyptiens marquaient les années en pratiquant des incisions sur des feuilles de palmier)
	X1	dét. féminin	c'est bien « une » feuille de palme...
	Z1	déterminatif	...donc c'est « année ».

	F32	ventre	représente un pis d'animal et sa queue
	X1	dét. féminin	permet de confirmer que l'on parle bien ici d'une ventre
	Z1	déterminatif	(Nota. Mot également utilisé pour les humains)

	N25	pays étranger	le dessin représente des montagnes séparées par des vallées
	X1	dét. féminin	mot féminin
	Z1	déterminatif	on parle bien d'un pays étranger, pas de vagues sur la mer

9 - Et les Pharaons ?



© Yvonne Bonnamy, Dictionnaire des hiéroglyphes, Actes Sud, 2013, page 783.

Translittération et signification de *Snéfrou* (roi, auteur de la pyramide rhomboïdale) :

signe	désignation	Gard.	trnslt.	type	signification
	canard	G39	sn	bilitère	fils / fille de
	soleil	N5	r ^c	pictogramme	soleil, dieu Râ, notion de temps
	linge plié	S29	s	unilitère	lettre et son « s »
	cœur et trachée	F35	nfr	adjectif	bon, beau, admirable, parfait
	poussin	G43	ou	unilitère	son « ou »

D'où la translittération : *S3 r̥ s nfr ou*.

S3 r̥ signifie « Fils de Râ » et la suite est forcément un nom puisqu'il est écrit dans un cartouche, donc au lieu de traduire *s nfr ou* (le beau linge du poussin) qui n'a pas de sens, on lira le nom *snfrou*, ou coutumièrement *Snéfrou* (en ajoutant la majuscule du nom propre et la voyelle qui va bien).

Snéfrou est appelé ici *Roi* car le mot *Pharaon* n'a été introduit en Égypte antique qu'à partir du Nouvel Empire.

« De plus, l'écriture égyptienne est souvent redondante : en effet, il est très fréquent qu'un mot soit suivi de plusieurs caractères notant les mêmes sons, afin de guider la lecture. Par exemple, le mot *nfr*, « beau, bon, parfait », pourrait être écrit au moyen du seul trilitère :

nfr

mais il est bien plus fréquent qu'on ajoute à ce trilitère les unilitères pour *f* et *r*.

Il est donc écrit :

nfr+f+r

mais on lit *nfr*. » ([Wikipédia](#))

Pour créer le tableau ci-dessus, nous avons utilisé la méthode suivante :

1° Identifier chaque signe, en attendant de les connaître tous par cœur un jour ([téléchargez les images](#) des 12 384 signes hiéroglyphiques du [Catalogue de Raymond Monfort](#), dézippez l'archive dans un répertoire vide et vous aurez tous les dessins disponibles en un seul coup d'œil, ou presque, avec les noms des vingt-six catégories Gardiner).

2° Les noms des fichiers .GIF ainsi obtenus sont les codes Gardiner des signes.

3° Rechercher la translittération des signes dans la [liste complète de Wikipédia](#) (fichier PDF à télécharger).

4° Le nombre de caractères du code de translittération vous indique s'il est [unilitère](#), [bilitère](#) ou [trilitère](#) (utile pour retrouver les signes dans ces trois tableaux et connaître leur prononciation).

5° Se documenter ensuite sur les différentes significations de chaque signe avec le *Dictionnaire de Yvonne Bonnamy*, en vente au format PDF chez [Actes Sud](#).

Et vous saurez (presque) lire les hiéroglyphes égyptiens du Moyen Empire dans le texte ! 😊

10 - AKHARATO le jeu

Pour faciliter l'accès aux hiéroglyphes égyptiens aux enfants, nous avons conçu un jeu-plateau très simple : AKHARATO.

AKHARATO est un jeu de société qui se joue de deux à quatre personnes, à partir de l'âge de sept ans. Les joueurs incarnent des Pharaons : *Akhenaton* (1371-1338 avant l'ère chrétienne), *Hatchepsout* (1508-1457 AEC) - seule femme Pharaon de l'histoire de l'Égypte antique -, *Ramses II* (1304-1213 AEC) et *Toutânkhamon* (1345-1327 AEC).

Le jeu utilise un plateau, 4 pions, 108 cartes et un dé. Les cartes dans les mains des joueurs sont visibles, posées devant eux. Durée moyenne d'une partie : une heure. Chaque carte comporte un signe hiéroglyphique unilitère, son code Gardiner, sa translittération, sa prononciation, sa désignation le cas échéant (quand elle n'est pas une simple répétition de sa prononciation) et une ou plusieurs indications en couleur sur les particularités du signe qu'elles représente :

- un idéogramme (abrégé idéo)
- un déterminatif (abrégé dét)
- un phonogramme (abrégé phon)

ou les deux, ou les trois.



© 2025 Didier Morandi

Le jeu est livré avec un tableau-dictionnaire, pour aider le joueur à composer ses mots :

Hiéroglyphe	Objet représenté	Désignation Translittération	Exemples de mots	Code Gardiner
	vautour percnoptère	a ʒ	ʒr monter, ʒbw éléphant, ʒm prendre, ʒt chambre, ʒf corps, ʒwf viande, ʒw durée, ʒh combattre, ʒrj monter, ʒšr sanctuaire	G1
	avant bras	â ʕ	ʕʒ important, ʕm embrasser, ʕf emporter, ʕr agir, ʕšr riche, ʕw vieil homme (ancien), ʕšʒ nombreux, ʕd dire, ʕj traverser, ʕw durée	D36
	jambe	b	br monter, bt tribu, groupe, bd renverser, bp examiner, juger, bʒw puissance, bʒj minerai	D58

(extrait)

Déroulement d'une partie

Votre objectif est de former le plus possible de mots écrits en hiéroglyphes avec vos cartes (deux signes minimum) en déplaçant votre personnage sur le plateau avec le dé et en exécutant les consignes indiquées sur les cases sur lesquelles vous arrivez, tout en évitant de vous retrouver dans un tombeau d'où seul un autre joueur pourra vous faire sortir.

A chaque fois qu'un mot correct a été créé et contrôlé par vous seul dans un tableau-dictionnaire fourni avec le jeu, vous marquez un certain nombre de points calculés comme suit (sauf indications spéciales spécifiées plus loin) :

- deux signes : 4 points
- trois signes : 9 points
- quatre signes : 16 points
- cinq signes : 25 points

Une fois le mot posé devant vous, les autres joueurs doivent le traduire (l'utilisation du tableau-dictionnaire est bien évidemment autorisée), joueur après joueur en commençant par celui à votre droite. Si la traduction est correcte, le joueur marque un nombre de points égal au double de celui du mot (sauf indications spéciales ci-après).

Si personne ne trouve la traduction, vous marquez encore en plus le double de la valeur du mot.

Ensuite, vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de celles qui l'ont constitué et c'est au tour du joueur à votre droite de jouer.

Cas spéciaux selon les cases sur lesquelles vous arrivez :

- cases 1 : vous passez un tour
- cases 2 : vous pouvez échanger une de vos cartes avec un autre joueur de votre choix
- cases 3 : avancez de trois cases dans n'importe quel sens et rejouez
- cases 4 : le mot que vous allez (peut-être) créer comptera double
- cases 5 : le mot d'un autre joueur que vous avez traduit compte quadruple
- cases 6 : vous pouvez ressusciter à votre choix un autre joueur dans son tombeau

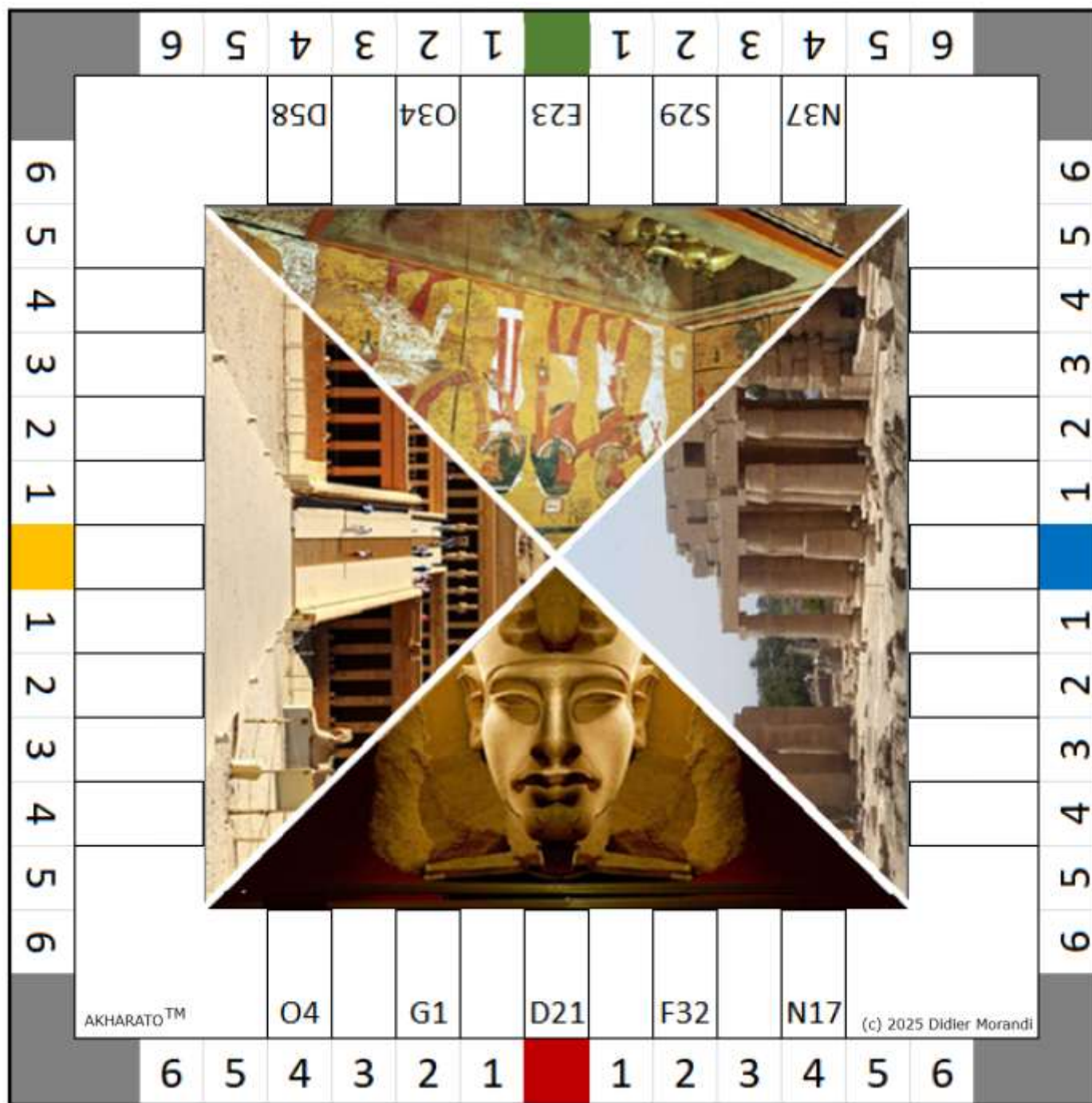
Les quatre cases de couleur sont le point de départ de chaque joueur. Si, en jetant le dé, vous tombez sur une case Départ, vous pouvez rejouer et aller directement sur n'importe quelle case de votre choix.

Les quatre cases grises du plateau sont les tombeaux. Si vous tombez dans un tombeau, vous y restez jusqu'à ce qu'un autre joueur vous en sorte. Dans ce cas, vous retournerez à votre case Départ.

Lorsque la partie commence, chaque joueur pioche cinq cartes, lance le dé et avance du nombre de cases que celui-ci indique en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau, puis consulte le tableau-dictionnaire pour voir s'il peut écrire un mot qui y figure, composé au minimum de deux signes.

Le jeu se termine quand la pioche est vide. Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

L'image page suivante montre un exemple de plateau avec deux joueurs.



En attendant de trouver un éditeur (et ce n'est pas faute d'avoir cherché), vous pouvez télécharger gratuitement les éléments du jeu en kit et le construire chez vous avec vos enfants.

Le contenu du kit est le suivant :

- L'image du plateau, à imprimer sur 9 pages A4 pour obtenir un carré de 63 x 63 cm
- 27 cartes à imprimer 4 fois (à découper au massicot) pour obtenir la pioche de 108 cartes
- Le livret du jeu, à imprimer en recto-verso A4 et à assembler en livret A5
- Le tableau-dictionnaire à imprimer en quatre exemplaires pour les joueurs (fichier PDF)

Téléchargement ici :

Plateau https://papocle.fr/AKHARATO/Plateau_de_jeu.png

Cartes [https://papocle.fr/AKHARATO/Les cartes du jeu a.png](https://papocle.fr/AKHARATO/Les_cartes_du_jeu_a.png)
[https://papocle.fr/AKHARATO/Les cartes du jeu b.png](https://papocle.fr/AKHARATO/Les_cartes_du_jeu_b.png)
[https://papocle.fr/AKHARATO/Les cartes du jeu c.png](https://papocle.fr/AKHARATO/Les_cartes_du_jeu_c.png)

Livret https://papocle.fr/AKHARATO/Livret_du_jeu.pdf

Tableau-dictionnaire [https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau Dictionnaire.jpg](https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau_Dictionnaire.jpg) (sur une page)
[https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau Dictionnaire page 1.png](https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau_Dictionnaire_page_1.png)
[https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau Dictionnaire page 2.png](https://papocle.fr/AKHARATO/Tableau_Dictionnaire_page_2.png)

Avec tout cela, après quelques parties frénétiques, vous aurez appris tous les unilitères et plus de deux cents mots écrits en lettres translittérées ! 😊