



**mardi 12 mars 2019**

Université de Bordeaux, Domaine du Haut Carré, 43 rue Pierre Noailles 33400 Talence

## PROGRAMME

- 9h Accueil des classes participantes et des partenaires
- 9h45 Ouvertures officielles
- 10h Conférence inaugurale '*Les mathématiques du billard*' par Elise Goujard, géomètre, maître de conférences à l'Institut de Mathématique de Bordeaux
- 10h30 Témoignages de 2 **projets de classes** :  
Collège Ausone de Bazas - Ecole de Saint Michel de Castelnaud (33)  
Collège Jean Rostand de Montpon-Menestrol (24)
- 10h45 Remise de prix du concours d'affiches académique
- 11h **Spectacle LOUIS 14.0** (ensemble *Les Précieuses* / Inria)  
Comment les mathématiques peuvent servir le jeu musical !
- 12h30 PAUSE MERIDIENNE
- 13h30 Ateliers « *Maths et Jeux* » sous forme de deux sessions de 50 minutes (descriptifs au verso)
- 15h30 Fin de l'évènement

### Partenaires de cette édition 2019 :



## Ateliers « Maths et Jeux » de 55 min. sur 2 créneaux :

13h30 → 14h25 et de 14h35 → 15h30

**Ateliers débranchés** : animé par Inria (institut national de recherche dédié aux sciences du numérique)  
Des activités ludiques pour mieux comprendre les maths et l'informatique. Introduction à la notion d'algorithmes et aux stratégies gagnantes par le jeu de Nim, crêpier, chemin le plus court (cycles 3 et 4).

**Echecs et Maths**, animé par Jean-Luc Feit du Comité départemental du jeu d'échecs et Jean-Renaud Lagunes du club « l'échiquier bordelais »

Atelier d'initiation au déplacement des pièces d'un échiquier avec une visée mathématique.

**Informatique débranchée**, animé par Caroline Sulek et Marie Sarraute de l'Atelier CANOPÉ 33

Transmettre quelques notions de base de façon ludique et sans aucun recours à l'ordinateur afin de saisir le sens même de la pensée informatique avec les concepts fondamentaux qui la constitue : jeu de la machine à trier, jeu cargo-bot, jeu "planète code" (élèves de cycle 2 et 3).

**Jeu Mathador**, animé par Emmanuelle Hoarau du réseau CANOPÉ

Jeu ludique et efficace pour pratiquer le calcul mental réfléchi et automatisé. Basé sur le principe du compte est bon, le jeu consiste à trouver un résultat cible en combinant 5 nombres donnés avec les 4 opérations (élèves de cycle 3 et 4).

**Jeu de Bridge** animé par 8 élèves du collège de Lavardac (Jacques-Olivier Allègre, professeur de mathématiques) et le Comité de Guyenne de Bridge (Pascal Pernot, vice-président)

Atelier d'initiation (à partir de la 3<sup>ème</sup>)

**Jeu de GO**, animé par Fan Hui, triple champion européen, et Olivier Claverie, président du club Kitani de Bordeaux. Atelier d'initiation au jeu de go (pour tout âge)

**Jouer sur les mots en mathématiques** : animé par Michel Mouyssinat, chercheur mathématicien

Jeux autour de l'abaque à jetons, énigmes à résoudre et découverte du Kit « *homo calculus* »

(à partir du collège)

**Maths à modeler**, animé par Hervé Hocquard, maître de conférences au LaBRI (Université de Bordeaux)

Les oiseaux migrateurs, le carrelage de la cuisine, les abeilles, l'empilement de pièces. Sur des supports matériels ludiques, les élèves sont invités à réfléchir sur un problème ouvert lié à des problèmes difficiles en informatique fondamentale/mathématiques discrètes. Ces situations recherches visent à sortir l'élève du contrat didactique usuel de l'environnement scolaire, en les confrontant à un problème pour lequel ils ne savent pas quels savoirs appliquer. Ceci doit les amener dans la démarche du chercheur : expérimentation initiale, émission de conjecture, tentative de preuve. (collégiens et lycéens)

Plus d'informations sur le site <http://mathsamodeler.labri.fr/>

**Math.en.Jeans**, animé par plusieurs groupes d'étudiants (université de Bordeaux) et d'élèves (lycée Vaclav Havel et collège Monséjour)

Présentation interactive des travaux de recherche de différents groupes Math.en.Jeans (collégiens et lycéens)

**Datagramme** : Animé par Inria (institut national de recherche dédié aux sciences du numérique)

Venez tester votre culture scientifique avec le jeu de plateau Datagramme en répondant à une variété de questions sur les sciences du numériques ! Il faudra faire les bons choix et percer les mystères des mécanismes des jeux de l'oie et du memory pour en savoir un peu plus sur le fonctionnement des algorithmes.

**Trivial Matik et Math's up**: animés par les élèves de 2nde10 du lycée Victor Louis de Talence (33)

Jeux de Trivial Pursuit et Time's up à thèmes mathématiques créés par des élèves de seconde (élèves à partir de 14-15 ans).