

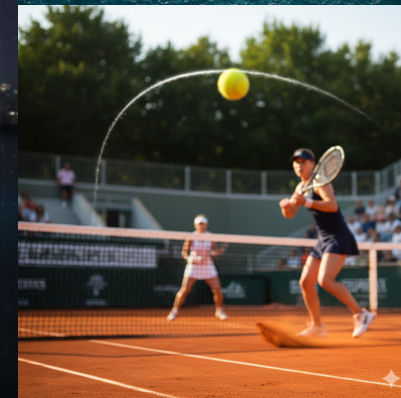
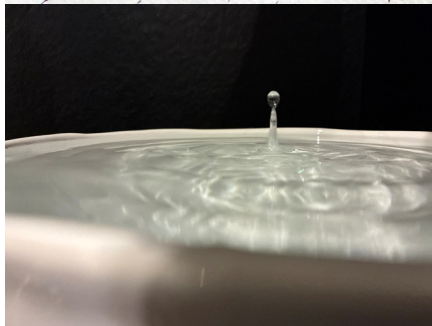
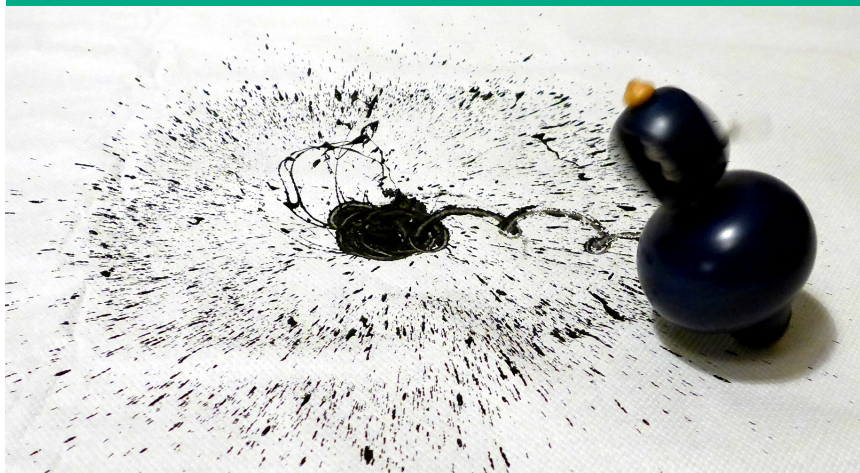


ACADÉMIE
DE BORDEAUX

*Liberté
Égalité
Fraternité*

CALENDRIER DES MATHÉMATIQUES

2026
2027



SEPTEMBRE
2026

1 Ma

2 Me

3 Je

4 Ve

5 Sa 1888 : Admission officielle de femmes aux études
mathématiques supérieures à l'Université de Zurich

6 Di

7 Lu

8 Ma

9 Me

10 Je

11 Ve

12 Sa

13 Di

14 Lu

15 Ma

16 Me

17 Je

18 Ve

19 Sa

20 Di

21 Lu

22 Ma

23 Me

24 Je

25 Ve

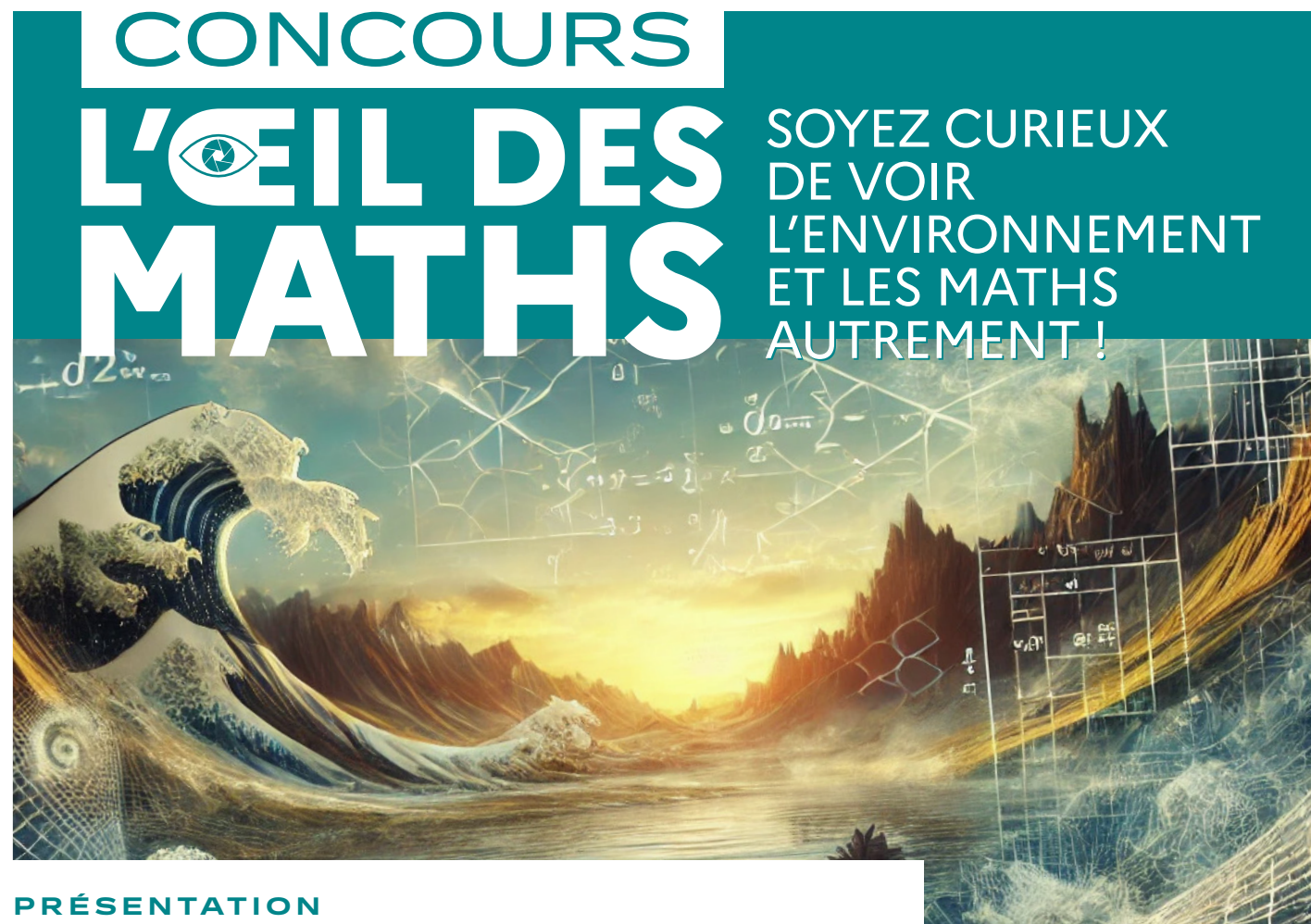
26 Sa

27 Di

28 Lu

29 Ma

30 Me 2023 : Ouverture de la Maison Poincaré à Paris, 1^{er} musée
en France consacré aux mathématiques et à leurs applications



PRÉSENTATION

L'œil des maths est un **concours de création de photos numériques et de création d'images générées par une IA**. Il est ouvert à **tous les lycéens** (des voies générales, technologiques et professionnelles) de l'**académie de Bordeaux**.

Les lycéens réalisent individuellement des images illustrant des mathématiques sur un thème choisi chaque année par le comité de pilotage dans l'une des deux catégories suivantes : **la photographie numérique ou l'image générée par une IA**, dans le respect du cadre d'usage de l'IA en éducation.

Chaque image doit être accompagnée d'un titre évocateur faisant référence à une notion mathématique ou à un mathématicien et d'un court texte explicitant la démarche de l'élève, du prompt pour la catégorie IA.

Pour 2025-2026, le thème était « **le mouvement** ».

Les images ont été réalisées en **Région Nouvelle-Aquitaine de septembre 2025 à février 2026**.



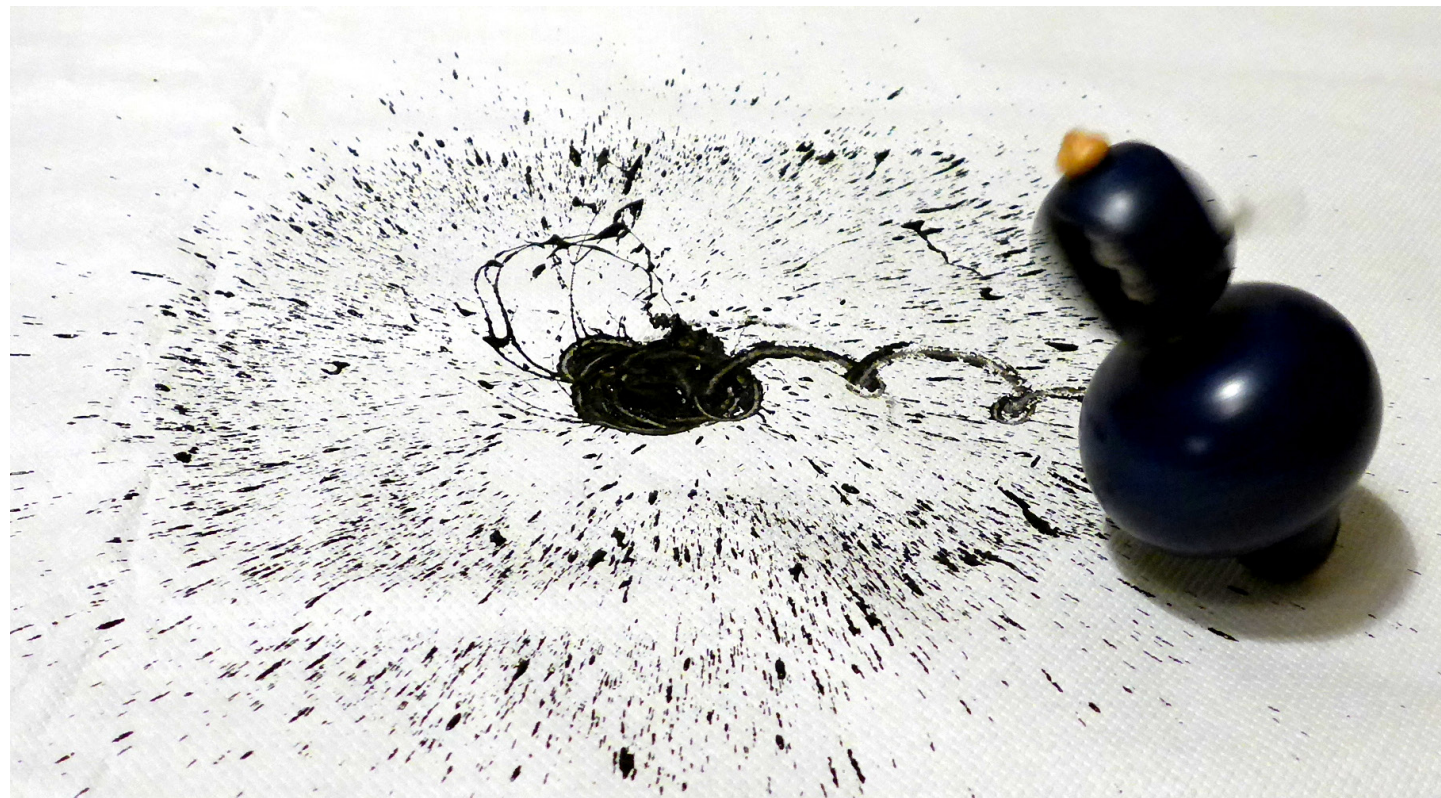
Scanner
ou [cliquer ici](#)



Si vous souhaitez
lire les textes
des élèves dans
leur intégralité

OCTOBRE 2026

1	Je	
2	Ve	Début de la fête de la science « saveurs savantes » (jusqu'au 10/10)
3	Sa	
4	Di	
5	Lu	
6	Ma	
7	Me	
8	Je	
9	Ve	
10	Sa	
11	Di	
12	Lu	
13	Ma	
14	Me	
15	Je	
16	Ve	
17	Sa	
18	Di	
19	Lu	
20	Ma	
21	Me	
22	Je	
23	Ve	
24	Sa	1847 : Naissance de l'algèbre booléenne (George Boole)
25	Di	
26	Lu	
27	Ma	
28	Me	
29	Je	1675 : Leibniz utilise pour la première fois le symbole intégral $\int$ dans un manuscrit
30	Ve	
31	Sa	



Noémie MIEUSSENS, élève de terminale au Lycée Victor Louis de Talence (33)

QUAND PEINTURE ET TOUPIE ENTRENT EN ROTATION...

J'ai souhaité mettre en évidence le mouvement complexe d'une toupie à ficelle. On sait, depuis Lagrange, mathématicien et physicien, que ce mouvement est composé d'une rotation, d'une précession ou rotation de son axe autour d'un cône et d'une nutation ou légère oscillation de l'axe dans le mouvement de précession.

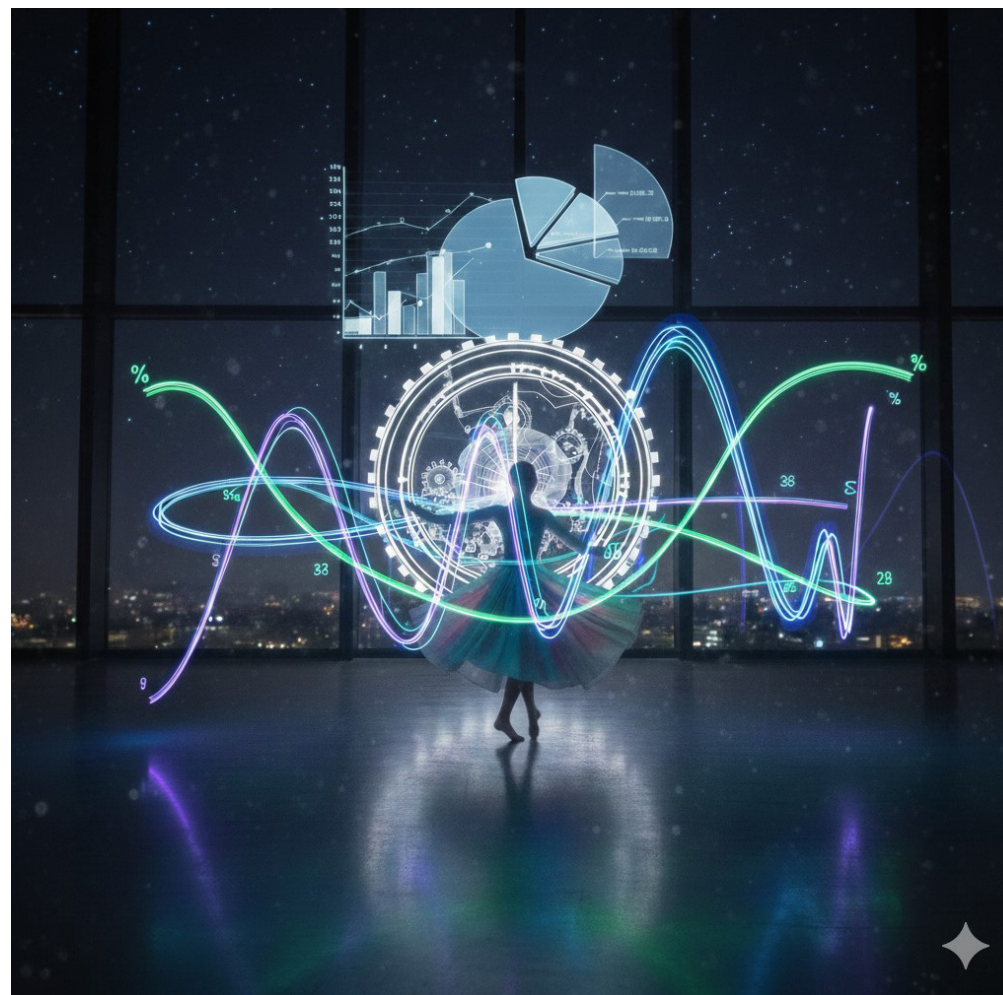
Pour cela, j'ai expérimenté plusieurs méthodes : photo à long temps de pause, toupie lancée sur un miroir, toupie lancée sur un lit de sable, jusqu'à ce que je pense à utiliser de la peinture.

J'ai donc déposé une tache épaisse de peinture noire au centre d'une grande feuille blanche, puis j'ai placé ma toupie en rotation sur la tache de peinture. La toupie a entraîné des projections autour d'elle par effet de force centrifuge. Ensuite, la pointe de la toupie a commencé à se déplacer, laissant sur la feuille la trace de son mouvement qui met en évidence les phénomènes de précession et de nutation.

J'ai pris la photo quand la trace était suffisamment développée. Le mouvement de rotation de la toupie est également visible sur la photo avec le halo autour de la tête de la toupie : il est le résultat des différentes positions de la toupie enregistrées par la même photo.

NOVEMBRE 2026

1	Di	
2	Lu	
3	Ma	
4	Me	1918 : Publication du théorème de Emmy Noether reliant symétries et lois de conservation.
5	Je	
6	Ve	
7	Sa	
8	Di	
9	Lu	
10	Ma	
11	Me	
12	Je	
13	Ve	1974 : Enrico Bombieri reçoit la Médaille Fields, symbole des avancées contemporaines en théorie des nombres.
14	Sa	
15	Di	
16	Lu	
17	Ma	
18	Me	
19	Je	
20	Ve	
21	Sa	
22	Di	
23	Lu	
24	Ma	
25	Me	
26	Je	
27	Ve	
28	Sa	
29	Di	
30	Lu	



Lily ROUSSELIÈRE,
élève du Lycée
des Chartrons
de Bordeaux (33),
avec l'IA Gemini

LA DANSE DES COURBES : RYTHME ET POURCENTAGES EN MOUVEMENT

Pour moi, les mathématiques ne sont pas des chiffres immobiles sur une feuille. Elles représentent des choses qui changent tout le temps. J'ai imaginé que les chiffres étaient des danseurs. J'ai utilisé des graphiques (cercles, barres, courbes) pour montrer que les données bougent comme une chorégraphie. Les lignes des graphiques ressemblent aux mouvements des bras ou des jambes. Quand un pourcentage monte ou descend, c'est comme un pas de danse. Je me suis inspirée des hologrammes brillants qui flottent dans l'air dans les films.

J'ai choisi une danseuse pour montrer le mouvement et le rythme. La danseuse est exactement au milieu. C'est le point le plus important. On voit une ville, la nuit, derrière la vitre. Cela montre que les chiffres sont partout autour de nous, même dans la rue.

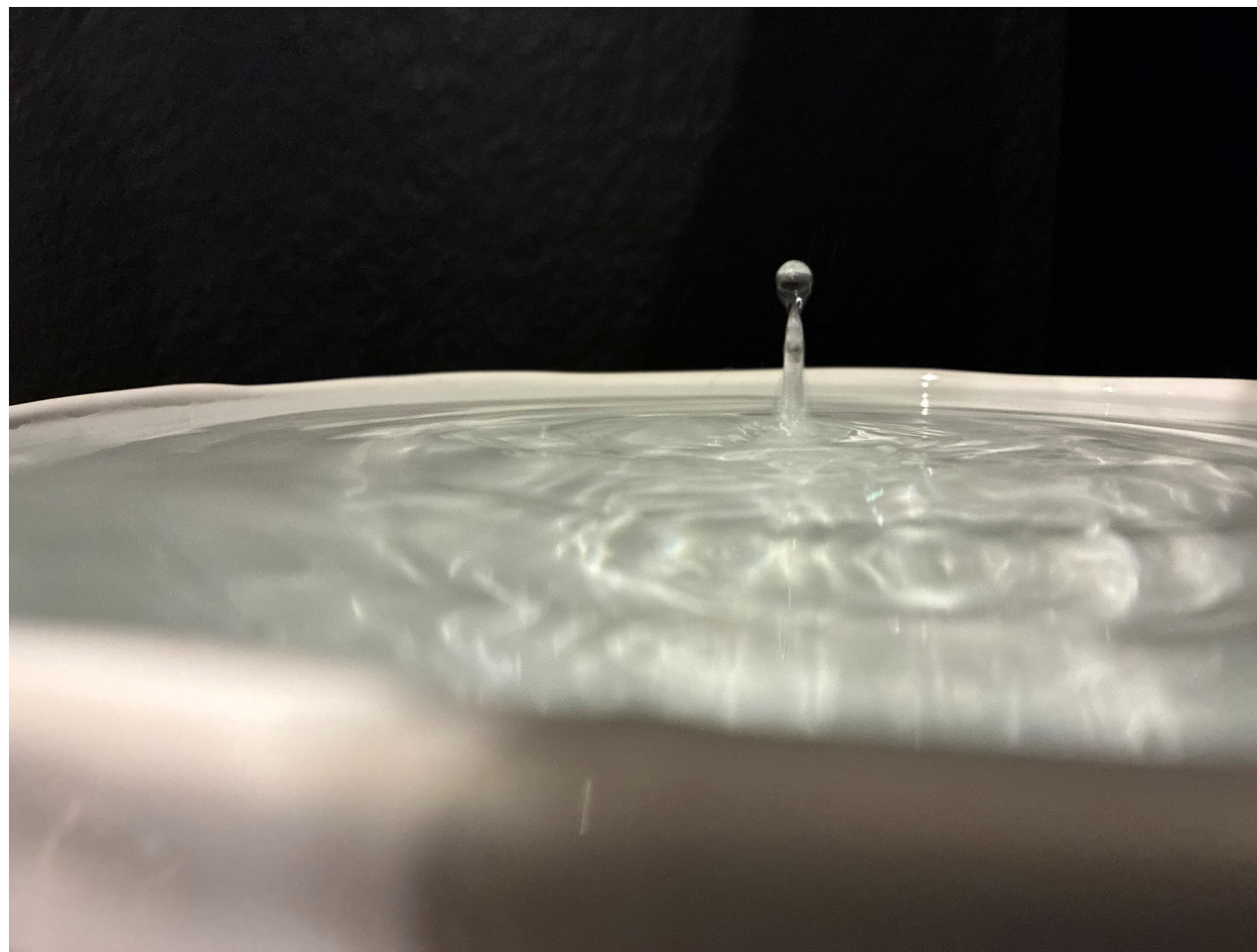
Le Light Painting m'a aidée à imaginer les pourcentages comme des traits lumineux.

Mon message : Je voulais montrer que les mathématiques peuvent être jolies à regarder. Les chiffres servent à comprendre le mouvement du monde (l'argent, la météo ...). Je voulais que les données soient vivantes.

DÉCEMBRE

2026

1	Ma	
2	Me	
3	Je	
4	Ve	
5	Sa	
6	Di	
7	Lu	
8	Ma	
9	Me	
10	Je	2014 : Maryam Mirzakhani, première femme lauréate de la Médaille Fields
11	Ve	
12	Sa	
13	Di	
14	Lu	
15	Ma	
16	Me	
17	Je	
18	Ve	
19	Sa	
20	Di	
21	Lu	
22	Ma	1666 : Création de l'Académie des sciences
23	Me	
24	Je	
25	Ve	
26	Sa	
27	Di	1654 : Naissance de Jacques Bernoulli
28	Lu	
29	Ma	
30	Me	
31	Je	



Ella COUTEAUDIER, élève de terminale au Lycée Victor Louis de Talence (33)

L'ONDE D'UN INSTANT

L'onde d'un instant représente le court instant de mouvement de l'eau au moment de l'impact avec la surface de l'eau.

La photographie que j'ai réalisée met en scène une goutte au moment où elle touche la surface de l'eau et provoque un caractère ondulatoire à sa surface.

À partir de ce point d'impact, deux phénomènes se mettent en place :

Le premier est la goutte qui s'élève verticalement dans les airs. Le deuxième phénomène provoqué est le phénomène ondulatoire. La goutte provoque alors une série d'ondes sinusoïdales.

Pour réaliser ma photographie, j'ai fait goutter un robinet au-dessus d'un saladier blanc rempli d'eau. Ensuite, j'ai pris en photo, sous forme de rafale, une goutte qui rebondit à la surface de l'eau pour sélectionner le moment où l'on peut voir, à la fois la goutte qui se rétracte, mais aussi le phénomène ondulatoire qu'elle produit.

JANVIER

2027

1	Ve	628 : Texte fondateur pour l'utilisation du zéro et des nombres négatifs de Brahmagupta
2	Sa	
3	Di	
4	Lu	
5	Ma	
6	Me	
7	Je	
8	Ve	1816 : Sophie Germain première femme à recevoir un prix de l'Académie des sciences de Paris
9	Sa	
10	Di	
11	Lu	
12	Ma	
13	Me	
14	Je	Journée mondiale de la logique
15	Ve	
16	Sa	
17	Di	
18	Lu	
19	Ma	
20	Me	
21	Je	
22	Ve	
23	Sa	
24	Di	
25	Lu	
26	Ma	
27	Me	
28	Je	
29	Ve	
30	Sa	
31	Di	



Valentin SANCHEZ,
 élève de seconde
 du Lycée Victor Louis
 de Bordeaux (33)
 avec l'IA Chatgpt

ARCHIMÈDE EN JET SKI

L'image montre un cercle tracé à la surface de l'eau par un jet-ski. Elle fait référence à Archimède, mathématicien grec, connu pour, par exemple, avoir trouvé le calcul du périmètre d'un cercle avec la formule $P=2\pi r$.

La démarche consiste à représenter physiquement cette figure géométrique simple : un mouvement circulaire régulier produit une forme mathématique reconnaissable, le cercle.

Le prompt : « Génère une image ultra-réaliste, vue aérienne pile à la verticale (nadir, 90°), comme une photo prise par un drone professionnel, montrant un jet-ski qui tourne en cercle sur une eau turquoise. Le sillage doit former un cercle bien lisible mais imparfait, avec de la mousse inégale, des bords irréguliers, des vagues turbulentes, des croisements asymétriques et un comportement naturel de l'eau. Le cercle ne doit pas être mathématiquement parfait : il doit paraître organique et réel, avec des vagues qui se superposent, de petits tourbillons et des éclaboussures. Le jet-ski est en plein virage, penché et rempli d'un maximum de détails et la personne dessus doit être également très détaillée. La lumière est naturelle, avec des effets réalistes et de légères variations. Style photo réaliste, sans effet artistique ni rendu « dessin », en très haute résolution, avec une forte sensation de mouvement, d'énergie et de réalisme, et des détails nets sur les vagues et le jet-ski. N'hésite vraiment pas à rajouter des imperfections et je veux l'image la plus nette et réaliste possible qui se rapproche le plus possible d'une photo. Il faut vraiment qu'on comprenne le mouvement avec les vagues ultra bien faites, les détails du jet-ski très bien fait et des petites imperfections. »

FÉVRIER 2027

1	Lu	
2	Ma	
3	Me	
4	Je	
5	Ve	
6	Sa	
7	Di	
8	Lu	1910 : Élection de Marie Curie à l'Académie royale des sciences de Suède après son premier prix Nobel
9	Ma	
10	Me	
11	Je	Journée internationale des femmes et des filles de science
12	Ve	
13	Sa	
14	Di	
15	Lu	
16	Ma	
17	Me	
18	Je	
19	Ve	1473 : Première édition imprimée des « Éléments » d'Euclide à Venise
20	Sa	
21	Di	
22	Lu	
23	Ma	
24	Me	
25	Je	
26	Ve	
27	Sa	
28	Di	



Constance ORIFELLI élève de seconde du lycée Lot et Bastides de Villeneuve-sur-Lot (47)

LE VECTEUR, LE SENS À PRENDRE

Pour créer cette image, j'ai utilisé la technique du light painting avec un temps d'exposition de 30 secondes et une focale de 11 mm, ce paramètre permettant de flouter l'arrière-plan.

J'ai activé l'appareil, fixé sur un trépied et, à l'aide de la lampe de mon téléphone portable, j'ai dessiné la forme d'un vecteur. Le résultat de cette image traduit donc pour moi un mouvement par une translation (un vecteur).

MARS 2027

1	Lu	
2	Ma	
3	Me	
4	Je	
5	Ve	
6	Sa	
7	Di	
8	Lu	
9	Ma	
10	Me	
11	Je	
12	Ve	
13	Sa	
14	Di	Journée internationale des mathématiques et π Day
15	Lu	
16	Ma	
17	Me	
18	Je	
19	Ve	
20	Sa	
21	Di	
22	Lu	
23	Ma	1749 : Naissance de Pierre-Simon de Laplace
24	Me	
25	Je	
26	Ve	
27	Sa	
28	Di	
29	Lu	
30	Ma	
31	Me	



Naïa CABELLO,
élève de seconde
au lycée Louis Barthou
de Pau (64),
avec l'IA Gemini

UNE BALLE MATHÉMATIQUEMENT MOUVEMENTÉE

Au tennis, la balle est l'élément principal, mais le plus souvent les tennismans ne se rendent pas compte qu'ils sont au cœur du monde mathématique. En effet, le mouvement d'une balle est arqué, nous pouvons ainsi le définir comme une courbe parabolique qui traverse le court en survolant le filet.

Les anciennes images du concours m'ont inspirée, surtout « Quand la gymnastique devient une question d'angles ».

J'ai essayé de représenter le mouvement avec un surfeur, un skateur ou même un cycliste mais rien ne me paraissait adapté. Enfin, j'ai eu l'idée de représenter une balle de tennis en plein vol.

Quelques exemples de prompts utilisés :

« Fais-moi une image du mouvement d'une balle de tennis au premier plan suivie par une trainée de terre battue »

« Rajoute deux joueuses et quelques spectateurs en arrière-plan »

« Floute l'arrière-plan » puis « je ne veux qu'une seule balle »

AVRIL 2027

1 Je 1776 : Naissance de Sophie Germain

2 Ve

3 Sa

4 Di

5 Lu

6 Ma

7 Me

8 Je

9 Ve

10 Sa

11 Di

12 Lu

13 Ma

14 Me

15 Je

16 Ve

17 Sa

18 Di

19 Lu

20 Ma

21 Me 1796 : Carl Friedrich Gauss construit l'heptadécagone régulier (17 côtés) à la règle et au compas

22 Je

23 Ve

24 Sa

25 Di

26 Lu 1828 : Publication des travaux de Niels Henrik Abel démontrant l'impossibilité de résoudre l'équation générale du cinquième degré par radicaux

27 Ma

28 Me

29 Je

30 Ve

CATÉGORIE PHOTO



Thaïs BAYENS, élève du lycée Le Mirail de Bordeaux (33)

CERCLES DE LUMIÈRE

J'ai réalisé cette photo avec la technique du « Light Painting » pour transformer un mouvement en trace lumineuse. Mon but était de montrer le lien entre un geste physique et les formes mathématiques.

En faisant tourner une lampe dans le noir, j'ai dessiné des cercles qui représentent des trajectoires géométriques.

Le lien avec les Mathématiques se voit dans la régularité des courbes et l'idée de rayon autour d'un centre. J'ai choisi cette image car elle rend visible le chemin parcouru par la lumière pendant plusieurs secondes. La composition centrée permet de bien voir la répétition du mouvement circulaire.

La plus grande difficulté a été, pour moi, de rester bien stable pour que les cercles ne soient pas trop mélangés. J'ai essayé d'y parvenir en gardant un rythme régulier.

Ce projet montre que l'on peut créer de l'Art tout en utilisant des concepts mathématiques. La photo transforme un simple point lumineux en une œuvre colorée.

MAI
2027

1	Sa	
2	Di	
3	Lu	
4	Ma	
5	Me	
6	Je	
7	Ve	
8	Sa	
9	Di	
10	Lu	
11	Ma	
12	Me	Journée internationale des femmes en mathématiques
13	Je	
14	Ve	1979 : Marguerite Perey, 1 ^{re} femme élue membre de l'Académie des sciences
15	Sa	
16	Di	
17	Lu	
18	Ma	
19	Me	
20	Je	
21	Ve	
22	Sa	
23	Di	
24	Lu	
25	Ma	1832 : Fondation de la théorie des groupes (Évariste Galois)
26	Me	
27	Je	
28	Ve	
29	Sa	
30	Di	
31	Lu	



HYPERAXIOME

Hyperaxiome est une loi mathématique qui veut dire "au-delà" de l'actuel.

J'ai voulu faire une image style cyberpunk qui représente un futur assez dystopique où la technologie est très avancée et très futuriste et où sont représentés des enfants faisant des maths de la maternelle jusqu'au niveau du doctorat.

Ce que j'aime bien avec cette photo, c'est qu'elle montre l'au-delà du réel, qui, pourtant, pourrait devenir notre futur. Le fait qu'il n'y ait pas qu'une seule personne sur la photo qui gravisse les échelons, mais plusieurs personnes qui gravissent les échelons des mathématiques à leur propre niveau, à leur propre rythme, le tout dans un univers où les sciences semblent être à leur apogée, rend tout ça idéaliste.

Prompt : « Illustration numérique très artistique de style cyberpunk représentant la progression des mathématiques de l'école primaire jusqu'au niveau doctorat. La scène se déroule dans une ville futuriste, sombre, éclairée par des néons. Les niveaux sont disposés dans un ordre croissant, du bas vers le haut, avec plusieurs personnages humains interagissant avec des interfaces holographiques : formes simples, chiffres et géométrie au niveau le plus bas, puis équations, graphiques, intégrales, structures abstraites et mathématiques théoriques avancées au sommet. Aucune écriture lisible ni texte. Ambiance science-fiction, contrastes élevés, lumières néon, atmosphère cinématographique, très détaillé, esthétique cyberpunk, profondeur, sentiment d'ascension intellectuelle. »

Victor SAUVAGE,
élève de première au lycée
Victoir Louis, Bordeaux (33),
avec l'IA Chatgpt

JUIN
2027

1	Ma	
2	Me	
3	Je	
4	Ve	
5	Sa	
6	Di	
7	Lu	
8	Ma	
9	Me	
10	Je	
11	Ve	
12	Sa	
13	Di	
14	Lu	
15	Ma	
16	Me	
17	Je	
18	Ve	
19	Sa	
20	Di	
21	Lu	1788 : Naissance de la théorie moderne des nombres (Gauss)
22	Ma	
23	Me	
24	Je	
25	Ve	
26	Sa	1893 : Sofia Kovalevskaja une des premières femmes reconnues internationalement (travaux en analyse et mécanique)
27	Di	
28	Lu	
29	Ma	
30	Me	



Alice VERGNE, élève de seconde du lycée Brémontier de Bordeaux (33)

ROTATION CALYSTANIENNE

Cette photo est un portrait d'une rotation humaine.

Elle a été prise dans notre salle d'option d'audiovisuelle, où on tentait de reproduire des techniques de temps de pause.

Notre but était d'imiter une rotation d'un mouvement de tête.

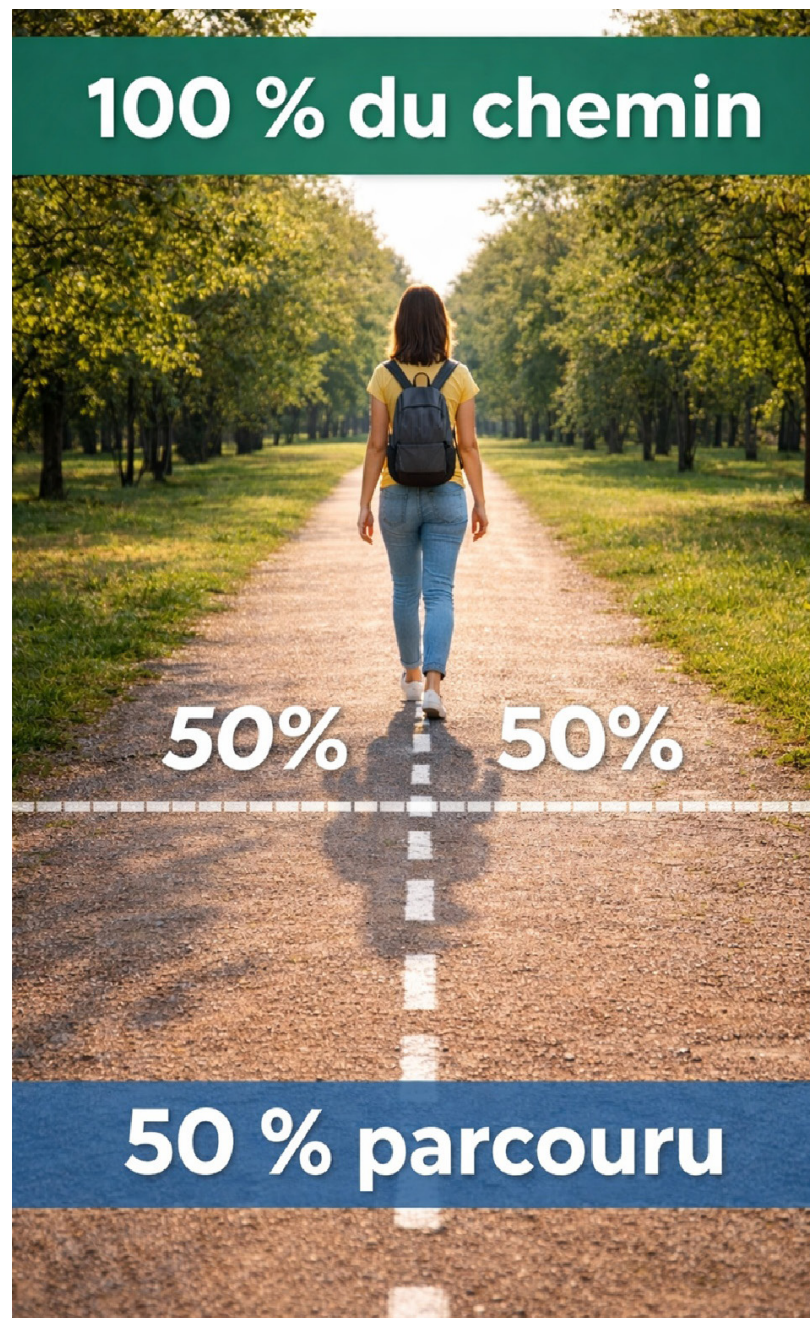
Le titre rend hommage à notre modèle qui se nomme Calysta, une élève qui s'est portée volontaire.

Dans les premières prises, l'effet flou des photos, nous a fait penser, au film Ghost de Jerry Zucker, le moment où le protagoniste se transforme en fantôme. Et en voyant la photo pour la première fois, j'ai retrouvé et aimé cet aspect fantomatique.

Pour cette photo finale, nous avons rencontré quelques péripéties, notamment la coordination entre le modèle et le temps de pause, mais aussi la mise en place de l'ambiance avec la lumière.

JUILLET
2027

1	Je	1646 : Naissance de Gottfried Wilhelm Leibniz
2	Ve	
3	Sa	
4	Di	
5	Lu	
6	Ma	
7	Me	
8	Je	
9	Ve	1900 : Présentation des 23 problèmes de David Hilbert pour le Congrès international des mathématiciens
10	Sa	
11	Di	
12	Lu	
13	Ma	
14	Me	
15	Je	
16	Ve	
17	Sa	
18	Di	
19	Lu	
20	Ma	
21	Me	
22	Je	
23	Ve	
24	Sa	
25	Di	
26	Lu	
27	Ma	
28	Me	
29	Je	
30	Ve	
31	Sa	



100 % DU CHEMIN, 50 % PARCOURU

Le titre aide à comprendre immédiatement le lien entre l'image, le mouvement et les mathématiques.

On voit une personne qui marche sur un chemin droit. Il est visible du début à la fin. La personne se trouve au milieu du chemin ce qui permet de comprendre qu'elle a déjà parcouru une partie du trajet. La photo est nette et prise de dos.

Sur cette photo, la personne est en train de marcher. Marcher, c'est se déplacer, donc c'est un mouvement. Le chemin représente 100 % du trajet. La personne se trouve environ à la moitié du chemin, ce qui correspond à 50 % du trajet parcouru.

Mon intention était de montrer que les pourcentages servent à comprendre des situations simples de la vie quotidienne, comme un déplacement.

Prompt : J'ai demandé à l'IA de créer une image simple avec une personne placée à environ la moitié du chemin. J'ai ajusté les consignes pour que le trajet soit bien visible.

Naëlle GATEAU
élève du lycée
des Chartrons,
Bordeaux (33),
avec l'IA Chatgpt

AOÛT

2027

1	Di	
2	Lu	
3	Ma	
4	Me	
5	Je	
6	Ve	
7	Sa	
8	Di	
9	Lu	
10	Ma	
11	Me	
12	Je	
13	Ve	2014 : Première Médaille Fields féminine pour Maryam Mirzakhani
14	Sa	
15	Di	
16	Lu	
17	Ma	
18	Me	
19	Je	2010 : Cédric Villani reçoit la médaille Fields
20	Ve	
21	Sa	
22	Di	
23	Lu	
24	Ma	
25	Me	
26	Je	
27	Ve	
28	Sa	
29	Di	
30	Lu	
31	Ma	



Anthony MURAD, élève de seconde du lycée Lot et Bastides de Villeneuve-sur-Lot (47)

POINT POINT, GUIDO VAN ROSSUM

J'ai photographié des canards en train de nager dans un étang à côté de chez moi et j'ai dépixélisé en partie la photo avec un code python dans le but d'accentuer le mouvement.

J'ai décidé de dépixéliser l'image et d'y ajouter des filtres. L'idée vient d'une exposition nommée Pixels de l'artiste numérique Miguel Chevalier. Pour cela, j'ai modifié un code python.

Avec le club sciences, notre idée initiale était de créer une installation : les gens pourraient passer devant une webcam et se verraient instantanément dépixélisés.

Ici, comme on devait produire une image, j'ai modifié mon programme initial.

Pour le titre, j'ai voulu faire un clin d'œil au pointillisme, courant d'art utilisant des points de couleurs juxtaposés pour recréer une image.

Le code fut créé à l'aide d'une IA pour appréhender les différentes commandes et les paramètres. J'en ai modifié la majeure partie comme, par exemple, les paramètres des couleurs.

Le langage Python fut inventé par Guido van Rossum en 1991. Python est lié aux mathématiques car il permet de faire des calculs et de manipuler des nombres facilement en utilisant des variables, des opérations, des fonctions et des boucles pour résoudre des problèmes.



Conçu et réalisé par
l'équipe culture scientifique
de la délégation académique aux arts et à la culture (DAAC)
et le service communication
du rectorat de l'académie de Bordeaux

Juillet 2026