

PRESENTATION DE 45 STANDS

art :

Calligraphie

Animation graphique. L'écriture des chiffres au cours du temps (chiffres médiévaux - modernes...).

[site web](#) Démonstrations et compositions originales réalisées sur le stand.

Maths en lumière



Les mathématiques inspirent l'art, et l'art inspire les mathématiques. Nos artistes utilisent chacun leur technique, gravure (Patrice Jeener), peinture (Sandrine Souder), art fractal (Jérémy Brunet), photographie (Hervé Lehning et Denise Demaret-Pranville) pour exprimer leurs émotions et leurs interrogations mathématiques.

[site web](#)

astronomie :

Lycée Branly, Créteil



Les élèves de seconde en méthodes et pratiques scientifiques (MPS) du lycée Edouard Branly de Créteil travaillent à relier le temps et l'espace en fabriquant des astrolabes et en réalisant des séances de light-painting. Partant de l'astronomie du moyen-âge jusqu'aux conceptions scientifiques modernes, ils expliquent, par des exemples concrets, les principes de cet instrument scientifique et vous guident pour construire le vôtre ou réaliser une expérience de "peinture de lumière"

[site web](#)

Société Astronomique de France



La Société Astronomique de France regroupe des astronomes professionnels et amateurs dont le but est de faire découvrir et comprendre le ciel, les phénomènes astronomiques, les origines de l'univers, l'exploration spatiale.

[site web](#)

casse-tête :

GATARIS

GATARIS LE CONTINENT ENGLOUTI (Mr ROBILLARD Ludovic):



Animation autour de:

-TAMASHIDO "la voie des billes", Casse tête/jeu de construction à base de billes

-QUINTEX "la cuisine cubique", casse tête/jeu de construction à base de cubes

-SUN TZU "l'art de la guerre", jeu de stratégie original qui applique les théories de son éponyme.

[site web](#)

Jeu et démonstration continue sur le stand. Affrontez l'auteur au Tamashido ou à Sun Tzu et emportez un jeu si vous gagnez.

PRISE DE TETE

Casse-têtes, jeux de réflexion, logique, adresse et stratégie...

Prise de Tête, atelier d'artisans créateurs installé sur l'île d'Oléron, vous propose une gamme soignée et diversifiée de casse-têtes et de jeux en bois. Au travers d'un effort de recyclage et d'une élaboration artisanale aux matières uniques et aux couleurs variées combinant diverses essences de bois, chaque modèle de prise de tête est à la fois un défi mais aussi une pièce originale et écologique.

[site web](#)

découverte de la recherche / métiers des maths :

Association MATH.en.JEANS



[site web](#)

MATH.en.JEANS permet aux élèves de rencontrer des chercheurs et de pratiquer en milieu scolaire une authentique démarche scientifique, avec ses dimensions aussi bien théoriques qu'appliquées et si possible en prise avec des thèmes de recherche actuels.

Pour ce faire, l'association impulse et coordonne des ateliers de recherche qui fonctionnent en milieu scolaire, de l'école primaire jusqu'à l'université et qui reconstituent en modèle réduit la vie d'un laboratoire de mathématiques.

Inria

1er atelier : De Terminator à Wall-E, les robots stimulent notre imaginaire. Que diriez-vous d'interagir avec un véritable robot et de comprendre par vous-même ce dont ils sont réellement capables ? Pour cela, vous participerez à un atelier qui vous enseignera les bases de la programmation et vous mettra au défi d'aider un robot à chenilles à trouver sa route.

2ème atelier : Découvrez le jeu de société Datagramme qui vous permettra d'explorer le monde numérique en vous amusant.

[site web](#)

De Terminator à Wall-E, les robots stimulent notre imaginaire. Que diriez-vous d'interagir avec un véritable robot et de comprendre par vous-même ce dont ils sont réellement capables ? Pour cela, vous participerez à un atelier qui vous enseignera les bases de la programmation et vous mettra au défi d'aider un robot à chenilles à trouver sa route.

Parce que le numérique peut aussi être débranché, Inria a développé le jeu de société Datagramme, afin de permettre aux petits et aux grands d'explorer le monde numérique en s'amusant.

Êtes-vous prêts pour l'aventure numérique ?

expériences :

APMEP Régionale Île de France

Depuis plusieurs années, la Régionale Île-de-France de l'APMEP organise en partenariat avec l'IREM de Paris Diderot un concours destiné aux classes et groupes d'élèves d'Île-de-France, du primaire au lycée. Cette année, le thème du concours était « Maths et Civilisations » et nous attendions des élèves qu'ils réalisent un journal en lien avec ce thème.

[site web](#)

Nous présenterons sur notre stand les différents journaux réalisés et les Unes des journaux primés seront exposées.

Scientibox



[site web](#)

Scientibox, ce sont des coffrets mensuels auxquels on s'abonne pour découvrir la science en s'amusant.

Chaque mois, en compagnie de Ralph, Lili et Norb, nos 3 héros, découvrez un nouveau thème à travers un magazine de 32 pages, des expériences, des activités, des jeux !!!

Venez découvrir les premières scientibox sur des thèmes aussi divers que l'ADN, l'optique, le vol ou le calcul du temps !!!

géométrie :

K'dor & Co

K'dor & Co

[site web](#)

Animation Défitour Gagne ton papa, GTP Compet', jeux de stratégie d'observation, construction et puzzles évolutifs. Présentation de prototypes et de jeux d'auteurs en auto édition, jeux scolaires. Animation et vente des jeux de la gamme Gigamic. Jeux d'ambiance et famille, junior et stratégie, réflexion puzzle et casse tête...

Mon caillou raconte une histoire

A l'occasion de l'année de la cristallographie Unesco présentation d'activités

"les minéraux font de la géométrie bonjour M Haury "

recherche innovation expérimentation de l'éducation nationale inter académique centralisée dans l'académie d'Orléans Tours

le lapin mascotte de la recherche "Geodul" invite les visiteurs à faire un petit bout de chemin dans

l'histoire des sciences par l'expérience :

1 - un minéral une forme un volume

2 - la brique élémentaire

3- jouons aux cartes (identification d'un cristal par ses angles)

PlayMaths



Grand public: Les animateurs de PlayMaths vous lancent un défi saurez-vous résoudre leurs casse tête, grands secrets et bonne humeur assurés

Exposition de polyèdres

Exposition d'instruments de calcul et d'astronomie

Pour les scolaires construction de polyèdres et géométrie

jeux de construction :

Association Science Ouverte

Selon les publics, nous proposerons des activités assez diverses : construction de divers types de polyèdres et structures géométriques par des méthodes diverses, problèmes de coloriage sur ces polyèdres et sur des graphes, pavages, animation liant coloriage et coes secrets.

[site web](#)

jeux de logique :

Fédération pour la Recherche sur le Cerveau

Le stand de la FRC vous fera découvrir que l'on peut jouer à tromper son cerveau. Au programme, illusions d'optique, quiz, jeux mathématiques pour vous divertir et vous présenter notre association. La Fédération pour la Recherche sur le Cerveau créée en 2000 par des associations et fondations de recherche sur les maladies neurologiques soutenant les malades, regroupe six associations membres et six associations partenaires qui représentent l'ensemble des maladies neurologiques et des troubles psychiques.

La FRC a plusieurs missions :

- Permettre au public de mieux comprendre le fonctionnement du cerveau, ses maladies et l'informer des dernières avancées de la recherche en neurosciences.

Aider les chercheurs à mieux connaître le cerveau, son fonctionnement et ses maladies en contribuant financièrement à leurs travaux.



Associations Membres

[site web](#)

Association pour la Recherche sur la Sclérose Latérale Amyotrophique / Fondation pour l'Aide à la Recherche sur la Sclérose en Plaques / Fondation Française pour la Recherche sur l'Epilepsie / France Alzheimer / France Parkinson / Union Nationale des Familles et Amis de Malades psychiatrique.

Associations Partenaires

Amadys (dystonies) / Aramise (atrophie multisystématisée) / ARTC (tumeurs cérébrales) / France AVC (accidents vasculaires cérébraux) / Huntington France (chorée de Huntington) / La Fondation Motrice (paralysie cérébrale)

Le trait du 6

Animation "0+0= La tête à Toto" :

initiation aux anciens outils de calcul, jeux de logique, initiation au cryptage de message, jeux de chiffres, mini-compétitions ... et "le truc de Toto" pour mémoriser les tables de multiplication à partir de 6.



Animations "0+0= La tête à Toto" :

- initiation aux anciens outils de calcul :

* abaque romain et romain simplifié,

* boulier chinois (suan pan) et boulier japonais (soroban),

* réglottes de Neper, de Genaille et Lucas, multisectrices de Genaille,

[site web](#)

- * arithmomètre, (type Troncet)
- * machine à calculer à picots, (type Odhner)
- Jeux de logique :
- * labyrinthes et devinettes logiques, carré magique,
- Jeux de chiffres, (multiplication à trait et « per gelosia)
- Initiation au cryptage de message avec "l'inspecteur Alex" avec différents codes et énigmes (suites logiques)
- mini-compétitions (série d'additions et/ou soustractions, multiplications, divisions) avec les outils présentés, et remise du diplôme de participation,
- le "truc de Toto" pour mémoriser les tables de multiplication à partir de 6, etc.

SMART



SmartGames propose une gamme de jeux de logique qui se jouent seuls, en toute autonomie. Ils offrent de nombreux défis (de 48 à 120), selon 4 à 5 niveaux de difficulté évolutifs. Ils sont abordables à partir de 3 à 7 ans, mais jouables jusqu'à l'âge adulte avec les défis plus difficiles. Leur livret pédagogique permet d'acquérir la mécanique de jeu et contient les solutions de tous les défis, en cas de besoin...

[site web](#)

jeux de société :

Jeux de l'esprit

Jeu d'échecs, Jeu de dames, Bridge, Go: comme chaque année, les jeux classiques sont présents. Des membres des différentes fédérations et des clubs de la région parisienne vous attendent sur le stand "Jeux de l'Esprit" pour jouer avec vous et aussi répondre à toutes vos questions: un point de règle vous intrigue, vous cherchez un club, vous souhaitez faire de la compétition, vous souhaitez savoir où l'on joue près de chez vous... les réponses sont sur le stand "jeux de l'esprit"...

LEONARD ECHECS

Initiations et démonstrations avec des simultanées encadrées par un animateur présent en permanence. Egalement tournois rapides et de Blitz le samedi et le dimanche après midi. Mais aussi parties libres pendant les initiations au public scolaire.


[site web](#) Initiations, blitz, simultanées, parties libre durant tout le salon ainsi que deux tournois : Samedi 24 mai à 14h 5 rondes de parties rapides (15 minutes/joueurs) & et dimanche 25 mai à 14h de Blitz 7 rondes (5 minutes/joueurs)

Les Jeux sont Fête - A l'Adresse du Jeu

[site web](#) Mise en scène et mise en jeu des As d'Or Jeux de l'année 2014 + Exposition de jeux du monde d'hier à aujourd'hui.

Madagascar -

Le fanorona est un jeu populaire joué par tous, des enfants aux plus anciens à Madagascar.

 Le plateau de jeu est tracé sur tout type de support et les pions utilisés sont souvent faits avec ce qui peut être trouvé sur place.

[site web](#) Des démonstrations et des séances d'apprentissage en version d'antan avec des plateaux en bois et en version contemporaine sur des tablettes numériques Android et IOS seront effectués pendant le salon par la société Connectic Madagascar associé à Nelli-studio

MATTIKA

Mattika est éditeur de jeux de société éducatif pour apprendre en s'amusant.

MathSumo, un jeu sur la multiplication

[site web](#) Son concept aide à acquérir les mécanismes du calcul mental plus que la seule mémorisation des tables. Addigolo est un moyen d'apprendre les compléments à dix en s'amusant ! et beaucoup d'autres jeux, Verbillico, Twist Délire, Faminimo...

Prix André Parent

Des équipes de jeunes ont créé (parfois modifié et étudié) un jeu ou des énigmes qu'ils vous proposent d'expérimenter avec eux.

Visa- Jeux -



Créateur, éditeur et distributeur de jeux de société, JL Chevalier s'est spécialisé dans l'animation et la vente de jeux de société aux écoles, collèges, centres de loisirs, ludothèques, orthophonistes... Il participe également à de nombreux salons, expositions et foires diverses. Toujours à la recherche de nouveaux jeux, il travaille aussi bien avec de petits auteurs que des maisons d'édition plus connues. Cet éventail assez large de produits permet un choix très diversifié pour toutes les générations.

Présentation et démonstration de Dingo Disc élu par les parents Etoile du jeu de l'année 2013 lors de la dernière édition Kid Expo 2013.

[site web](#)

YAXKIN, le temple des Multiplications

JEU DE SOCIÉTÉ

YAXKIN, le temple des multiplications.

Prisonniers au cœur d'un temple en Amérique Latine, collectez plusieurs vestiges de civilisations précolombiennes afin de pouvoir ressortir.

Vous vous déplacez dans le temple en faisant des multiplications, mais aucune connaissance des tables n'est nécessaire !

Un calcul n'est à faire pour jouer et gagner !

Un plateau, des cartes et des pions, une aventure guidée par des multiplications : voici Yaxkin.

Ce jeu de société, essentiellement pour les enfants entre 8 et 12 ans, se joue de 1 à 4 joueurs pour une durée moyenne d'environ 35mn.

Alliant aventure & chiffres, Yaxkin est un jeu d'observation avant tout.

Sur le principe de solutions à choix multiples, on réfléchit, on cherche et on prend des décisions stratégiques pour avancer dans la partie.

Et si vous révisiez vos tables de multiplications sans y penser..?

jeux mathématiques :

2A.MAJ et 2AMAJ Val de France

GÉOMÉTRIE DES PUZZLES PENDANT TOUTE LA DURÉE DU SALON ET ATELIERS DE TRACÉ DE MOTIFS INSPIRÉS DE LA CULTURE CELTE LE SOIR ET LE WEEK-END.

Animath - 20 minutes

L'association Animath est, depuis sa création, la maison commune des acteurs de l'animation mathématique en France. Depuis 2011, Animath est le porteur du consortium Cap'Maths, avec pour objectif de dynamiser les actions d'animation mathématique, mettant l'accent sur la lutte contre les inégalités sociales, géographiques et de sexe.

[site web](#)

Pour en savoir plus : www.animath.fr

CASIO -

L'équipe de CASIO Education est heureuse de retrouver les passionnés des mathématiques lors du 15-ème salon de la culture et des jeux mathématiques.

Partenaire CIJM et exposant de longue date, nous vous attendons nombreux à notre stand afin de vous présenter nos outils scolaires et surtout la nouveauté – la première calculatrice graphique et formelle à écran couleur entièrement tactile Fx-CP400 !

[site web](#)

Site internet français www.casio-education.fr

Ecrivez-nous à : education-france@casio.fr

CNRS INSMI-IHP-FSMP

Cette année encore, le CNRS (INSMI), l'Institut Henri Poincaré et la Fondation Science Mathématique de Paris partageront un stand. Ateliers et animations scientifiques mettront en lumière les liens qui unissent les mathématiques aux autres domaines scientifiques, culturels et artistiques. Une nouvelle manière de voir, entendre et découvrir les mathématiques...

Atelier 1

Un grand nombre de jeux consistent (de manière plus ou moins explicite) à bouger un pion sur un plateau (jeu de Dames, échecs, jeu de go...). Cette mécanique simple permet de comprendre ce qu'est une stratégie gagnante puis quelles sont les bonnes "positions". Sur notre stand, venez jouer sur des plateaux de jeu différents pour identifier les concepts et réaliser le théorème de Sprague-Grundy. Vous repartirez en comprenant comment gagner... ou tout au moins qui va gagner !

[site web](#)



Atelier à partir de 8 ans.

Atelier 2

L'atelier consiste en un assortiment de jeux mathématiques, inspirés entre autre par les travaux de Martin Gardner, permettant d'aborder avec le grand public et/ou des scolaires des notions élémentaires de logique et de raisonnement.

Les jeux proposés sont de niveaux variés ; certains peuvent être présentés à des élèves de cycle 3, tandis que l'étude d'autres activités pourra intéresser des personnes familières avec des notions mathématiques un peu plus élaborées. Au fil de la journée, se succèderont quelques surprises comme la présence inattendue Maths et magie animé par Yann Mambrini, ou des exposés de mathématiques...

Atelier à partir de 8 ans.

Commission inter-Irem Pop'math

Jeux mathématiques avec stratégie gagnante : course à 20, l'impair perd, Wythoff, restez premier... Ces jeux ont été expérimentés en classe par des chercheurs dans le cadre d'une recherche sur l'apport

pédagogique des jeux dans l'enseignement des mathématiques

Le stand Pop'maths accueillera jeudi et vendredi, à 10h et 15h

l'animation : "Question pour un champion des maths" (durée 20 minutes).

6 concurrents se défieront sur un quizz mathématique. Que le meilleur gagne !

20 allumettes sont posées sur une table et on peut en prendre à tour de rôle 1 ou 2, le vainqueur est celui

[site web](#)

qui prend la dernière. Peut-on être sûr de gagner? Et si on change les règles : 30 allumettes ou on peut en prendre 3 aussi ou le vainqueur est celui qui prend la dernière ou il y a 2 couleurs d'allumettes et on peut prendre autant que l'on veut d'une couleur ou autant de chaque couleur....

FFJM -

énigmes mathématiques et logiques proposées au public en animation.

[site web](#)

possibilité d'adapter le niveau au public.

Jeux Cryptographiques -



Jeux à thèmes cryptographiques pour tous les âges.

[site web](#)

JEUX de l'APMEP -



Faire des mathématiques peut devenir un jeu. Vous trouverez sur le stand des jeux du commerce ou imaginés par nos soins qui amènent à faire de la géométrie, du calcul et de la logique du CP à la Terminale. Vous pourrez découvrir et vous procurer les brochures « JEUX » de l'APMEP qui proposent des activités utilisables directement en classe. Les parents peuvent s'en emparer pour leurs enfants.

Nous serons heureux de vous rencontrer et de vous faire partager le plaisir de faire des mathématiques.

[site web](#)

Jeux Toulousains -

Cet atelier est destiné aux élèves des écoles, collèges, lycées et au grand public. Les jeux ne font pas systématiquement appel à des résultats du cours. Ils sont plutôt basés sur l'observation, la logique, le raisonnement, le simple bon sens et demandent tous des manipulations. Ils montrent que l'on peut s'amuser en faisant des maths, se passionner pour des énigmes et même trouver du plaisir dans leur compréhension et la découverte d'une solution.

Les jeux mathématiques n'ont-ils que ces avantages ? Certainement pas. Ils permettent de développer certaines qualités mathématiques importantes : observer, manipuler, conjecturer, mettre en pratique certaines façons de chercher.

Ces jeux sont répartis en quatre catégories : jeux numériques, pavage du plan (puzzles, grilles logiques ...), remplissage de l'espace (reconstitution de cubes, pyramides, ...), casse-tête.

Jocus locus ludus. -

Frédéric : Synesthesia, des jeux où se mêlent contraintes de forme, de couleur et de nombre.

Jean-luc : Triancecy, un jeu de réactions en chaîne à base de triangles.

Maryse : des origamis.

Roch : Dominomot, un jeu combinatoire de mots et de concepts.

Stéphane : des jeux de pavages et de circuits.

Kangourou des mathématiques -

jeux, casse têtes, énigmes

[site web](#) Présentation des questions Kangourou et de ses livres.

Le jeu d'Awale -

Le jeu de stratégie africain : l'Awale.

Comment caractériser le jeu d'Awale ?

Prenons les jeux de stratégie sur plateaux à deux joueurs. Arrêtons nous aux "classiques", les échecs, les dames, l'Othello, le jeu de Go, l'Abalone et j'en passe.

Avez vous remarqué qu'ils se font s'affronter deux couleurs (souvent blanc vs. noir) voire plus ??

Alors que, l'Awale, est composé de pièces (graines) indifférenciées.

Autre différence, dans les classiques, on parle souvent de "mes pièces". A l'Awalé, pour être exact, on devrait parler des graines dans son camp, nuance

Dans les règles que nous diffusons, l'Awale en Paca sous l'égide de l'Oware Society, un joueur n'a pas le droit de tuer/affamer son adversaire, et dans le cas où cet adversaire n'a plus de graines, il doit même

[site web](#) chercher à le nourrir, le but n'est donc pas dans la destruction de l'autre.

Et l'on parle bien de bien semer, pour bien récolter, de nourrir et de ne pas affamer.

On a donc un jeu qui est composé de ressources indifférenciées, que les deux joueurs doivent gérer conjointement, en semant chez l'autre pour avoir des chances de récolter. Mais avec l'attention que la récolte n'empêche pas l'adversaire de continuer à jouer.

A l'heure du développement durable, si seulement nos ressources naturelles étaient gérées selon ces principes !!!

Selon notre lecture, la valeur principale de ce jeu pourrait se résumer par la devise : "il faut donner pour recevoir".

LE MAGIX 34 -

DURANT L'ATELIER IL SERA PROPOSE AUX VISITEURS DE SE LIVRER A UNE VERITABLE JOUTE DE CALCUL MENTAL AU MOYEN DU JEU. L'ACTIVITE DE RESOLUTION DE PROBLEMES POSES PAR LE JEU DEMEURERA AU CENTRE DE L'ANIMATION. LE JOUEUR PROPOSERA DES SOLUTIONS EN FAISANT PREUVE DE METHODE ET EN METTANT A PROFIT SON SENS DE LA DEDUCTION ET DE L'ANTICIPATION.

[site web](#)

Math en jeu -



Peut-on s'amuser en faisant des maths? L'équipe de SMAC (Sciences et mathématiques en action) vous invite à jouer ! ». L'équipe SMAC a créé Math en jeu, un jeu multimédia accessible gratuitement sur Internet (www.mathenjeu.ca), dont l'objectif est de vaincre ses adversaires en arrivant premier à la ligne d'arrivée ou d'accumuler le plus de points. Comment ? En tentant de répondre à des questions mathématiques le plus rapidement possible! Saurez-vous relever le défi?

[site web](#)

Mathador -

Et le calcul mental devient un jeu !

Découverte des différentes version de Mathador en jeu de société : Classique, Junior et Flash.

[site web](#) Et la nouveauté 2014 avec l'appli Mathador sur tablette et smartphone, à découvrir sur le stand.

De 9 à 99 ans, venez jongler avec les nombres, les quatre opérations et Mathador !

Maths à Modeler - Institut Fourier (Grenoble - UJF) -



Serez-vous plus fort que le Taquin? Le chemin de fer reliera-t-il toutes les villes ?... Venez explorer la recherche en mathématiques en tentant de résoudre ces casse-têtes présentés sous forme de jeux et avec

[site web](#) un support matériel en bois. Ils sont inspirés de problèmes actuels. Ces situations sont conçues pour approcher au plus près la pratique scientifique d'un mathématicien et de mettre les participants dans la peau d'un chercheur : expérimentation, conjecture, contre-exemple, preuve...

PALAIS DE LA DECOUVERTE -



Faire des mathématiques, c'est avant tout résoudre des problèmes. Proposées sous forme ludique, les activités mettent en jeu peu de savoirs scolaires ; elles montrent cependant que chacun peut se prendre pour un mathématicien, entrer dans le problème et en venir à bout.

[site web](#)

Plaisir Maths -

Plaisir Maths regroupe des animateurs, des enseignants, des chercheurs et des étudiants pour construire et faire vivre des projets mathématiques et ludiques dans les écoles et les lieux culturels. Pour nous, les mathématiques sont une activité qui est source de plaisir et qui permet de développer le raisonnement, l'imagination, et la créativité.



Venez découvrir nos projets et jouer sur notre stand, en famille ou entre amis, il y en a pour tous les âges et tous les goûts!

[site web](#)

Notre stand sera constitué de 2 parties :

- * un espace de jeux et d'expérimentations mathématiques. Des ateliers seront mis en place avec des groupes d'enfants (voir planning sur place)
- * un espace d'accueil pour en savoir plus sur Plaisir Maths et discuter sur les projets.

Rallye mathématique de Bruxelles -

Depuis le problème des ponts de Königsberg et le jeu icosien, la théorie des graphes s'est particulièrement développée en raison du nombre élevé de problèmes qu'elle permet de résoudre. Nous vous en proposerons quelques-uns, présentés sous forme de jeux et défis accessibles dès l'école primaire.

[site web](#)

magie :

CLUB MATH é MAGIE -

Pour inciter les élèves à s'investir en maths, une motivation parmi d'autres peut être l'attrait du mystère et des tours de magie, et la démarche scientifique peut s'exercer et se développer dans ce domaine, tout en prenant garde d'éviter une théorisation excessive ou prématurée. Cependant des tours de mathémagie peuvent donner des images mentales, de l'intuition, utiles dans la compréhension de notions théoriques qui seront abordées plus tard, et développer la créativité. A partir de 8 ans.
