



Parcours jeunes au 19ème salon "culture et jeux mathématiques"

publié le 15/05/2018

Descriptif :

Cet article présente le parcours proposé aux jeunes à l'occasion du 19ème salon "culture et jeux mathématiques" organisé par le CIJM.

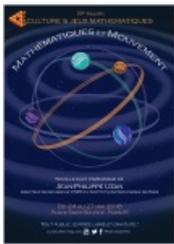
Sommaire :

- Détails du parcours jeunes

LE 19^È SALON CULTURE ET JEUX MATHÉMATIQUES - MATHÉMATIQUES ET MOUVEMENT -

Organisé par le Comité International des Jeux Mathématiques
Sous le parrainage de Jean-Philippe Uzan

Le rendez-vous des mathématiques ludiques
du jeudi 24 mai au dimanche 27 mai 2018
Place Saint Sulpice - Paris 6^{ème}
Entrée libre et gratuite



Flyer 1 du 19ème salon du CIJM

JOUR	HEURE	ACTIVITÉ
JEUDI 24 MAI	10h00 - 12h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
	14h00 - 18h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
VENDREDI 25 MAI	10h00 - 12h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
	14h00 - 18h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
SAMEDI 26 MAI	10h00 - 12h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
	14h00 - 18h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
DIMANCHE 27 MAI	10h00 - 12h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques
	14h00 - 18h00	Atelier de découverte des mathématiques ludiques

Programme du 19ème salon du CIJM



Flyer 2 du 19ème salon du CIJM

● Détails du parcours jeunes

Découverte de la recherche et des métiers des maths

- La recherche se prend au jeu (stand 23) : Rencontrez autour d'ateliers ludiques, robotiques et pédagogiques des passionné.e.s venus des laboratoires de Paris, Caen et Lyon. Tous ces chercheu.ses.rs qui font les maths de demain !
- Inria (stand 22) : Testez un logiciel d'Intelligence artificielle capable de concevoir des algorithmes, des codes et de gérer des données massives.
- Animath et Maths en jeans (stand 42) : Quand la recherche entre dans les établissements scolaires
- Astronomath (stand 18) : Initiez-vous à l'astronomie avec un logiciel, en parcourant un planétaire, en construisant un cadran solaire

Maths dans la société

- Maths et Mouvement (stand 46) : Allez à la rencontre de ceux qui utilisent les maths dans leur métier ou leur recherche.
- Cryptographie et sécurité (stand 26) : L'art des codes secrets de l'Antiquité à nos jours.

Mathématiques et Art

- Imaginary (stand 49) Découvrez un projet ouvert et collaboratif de communication des belles, modernes,

actives, captivantes, intrigantes mathématiques.

- Ars Mathématica (stand 53) Présentation d'œuvres numériques et mathématiques avec des moyens tels que : logiciels 3D, capteur Leapmotion, casque de réalité virtuelle, imagerie relief, vidéoprojection...
- Maths et Art (stand 25) Le mathématicien Graveur Patrice Jeener et les peintures de Denise Pranville autour des Fractales.
- Dynamorigami ou l'art du papier froissé (stand 44)

Des mathématiques ludiques et des manipulations

- Maths à Modeler (stand 36) : des manipulations et des jeux pour tous
- Jeux de l'esprit (stand 20) : des jeux d'hier et d'aujourd'hui : du Go au jeu d'Hex , des jeux du monde, des échecs à l'awalé.

Pour plus d'informations, vous pouvez consulter le site du CIJM :

► [Salon Culture & Jeux Mathématiques - CIJM](#) ↗

Document joint

 [Programme du 19ème salon du CIJM au format pdf](#) (PDF de 709.9 ko)

Programme du 19ème salon du CIJM au format pdf



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.