

Compte-rendu de la réunion du groupe 3



Nous avons abordé principalement deux points :

- Organisation du référencement des activités de culture mathématique ;
- Participation au Salon des jeux et de la culture mathématique.

1. Référencements des activités de culture mathématique

Dans l'idée de produire le *Routard des mathématiques*, il faut résoudre un certain nombre de points techniques et méthodologiques. Le groupe opte majoritairement pour un site indépendant, recensant et présentant les activités/événements liés aux mathématiques. Un site indépendant permet un accès plus direct et centralisé à l'information. Il permettrait également un graphisme attractif. On pourrait prévoir au moins deux types d'entrées : par régions, par dates.

Les catégories qu'il nous semble important d'y placer, en distinguant le permanent du temporaire :

– Activités permanentes

Centres de culture scientifique, musées, lieux, objets liés au patrimoine mathématique, livres de culture mathématique,...

Certains musées existants proposent des collections liées aux mathématiques (voir www.ocim.fr) , pour les objets du patrimoine mathématiques, voir www.patstec.fr/PSETT .

Une recension des livres de culture mathématique est faite chaque année à l'occasion du Prix Tangente (www.infinimath.com). Une piste intéressante serait de faire vivre un prix élève du livre de culture mathématique : les élèves élaborent leurs critiques et élisent leur livre préféré comme cela se fait dans le secteur des romans. Ce serait une action riche d'échanges interdisciplinaires. Elle n'est pas compatible en l'état avec le prix Tangente pour des raisons de calendrier, mais un aménagement peut être envisagé.

– Activités temporaires

Les catégories évoquées (et certainement à compléter) sont pour l'instant : Rallyes, expositions, ateliers, conférences, cafés scientifiques, spectacles, films ...

Comment alimenter la base de données de ce site ?

Au départ, nous apporterons un certain nombre d'informations pour que le site ait un contenu non vide. Un formulaire placé sur le site permettra ensuite aux gens de terrain de signaler des

événements ou des lieux de culture mathématique. Il semblerait intéressant de disposer d'un contact Popularisation dans chaque IREM qui pourrait inciter ou participer à la remontée des informations. La promotion du site sera faite dans les IREM et auprès des personnes concernées par les actions des associations représentées dans la CII. Un modérateur est nécessaire pour le site. Les actions affichées seront incitées à proposer un lien renvoyant vers le site.

2. Participation au Salon

Nous avons creusé les modalités d'organiser un dérivé du jeu Question pour un champion qui deviendrait *Question pour un/e champion/ne des maths* au Salon des jeux.

Les modalités d'organisation vont différer suivant le public :

- Les premières journées (jeudi et vendredi) sont réservées aux scolaires. L'accès aux ateliers se fait sur réservation. Il faut donc que le jeu apparaisse sur le programme. Un créneau par demi-journée (par exemple 10h, 15h pour 15/20 minutes de jeu). L'espace étant limité, le jeu se déroulera avec les élèves ayant réservé sur le stand de la CII. Sur les créneaux concernés, la réservation donnera donc accès au jeu puis au reste du stand. On joue avec un maximum de 6 élèves, les autres constituent le public.
- Les deux dernières journées (samedi et dimanche) sont ouvertes au grand public. Nous effectuerons des sélections sur le stand. Une finale sera organisée par demi-journée. L'idéal serait qu'elle se déroule sur le podium du salon. On recherche un animateur.
- Une version miniature du jeu pourrait être proposée à l'inauguration en faisant jouer les personnalités présentes. Gilles (Cohen) accepte de se charger de l'animation.

Une demande pour figurer sur le programme et pouvoir utiliser le podium est adressée à Marie-José qui n'a pas pu être présente aujourd'hui ;

Sur le plan pratique, on propose de distribuer aux élèves (ou aux participants des finales) des mirlitons (version farces et attrapes) pour que la personne disposant de la réponse se signale de façon visuelle. Dans la version grand public du jeu, les sélections se feront sur le stand sur les réponses à main levée. Les personnes sélectionnées pour la finale se verront remettre un chapeau en carton siglé Pop'maths, gage de leur sélection.

Gilles dispose d'un stock de questions élaborées par B. Hauchecorne qui seront à étudier et serviront essentiellement pour le jeu grand public. Il faudra élaborer d'ici-là une série de questions pour les classes avec deux registres : primaire (incluant la 6^{ème}) et collège.

Pour les lots, on a envisagé de donner des magazines Tangentes. C'est un sujet qui reste à creuser.