

# Règlement du concours MATHS EN JEUX

## Le thème

L'APMEP Île-de-France et l'IREM de Paris organisent leur concours 2018-2019 sur le thème : **MATHS EN JEUX**

## Présentation

Le concours est ouvert aux classes ou groupes d'élèves d'Île-de-France, de la maternelle à l'université, encadrés par un ou plusieurs enseignants. Nous attendons des élèves qu'ils réalisent **un jeu accompagné d'une notice de jeu**.

Les mathématiques doivent intervenir à au moins un de ces deux niveaux, et la notice devra l'expliquer :

- **mathématiques pour les concepteurs** : les mathématiques ont servi lors de l'élaboration du jeu
- **mathématiques pour les joueurs** : les mathématiques sont utilisées pendant le jeu par les participants.

## La forme

Le jeu est fourni au jury dans **une boîte** contenant le matériel de jeu s'il y en a, et la notice de jeu. La notice est un document de deux à quatre pages au format A4. Elle précise :

- le nom du jeu
- le but du jeu
- les règles du jeu
- un exemple d'extrait de partie
- une fiche technique décrite ci-dessous
- le nom des concepteurs ainsi que le nom et la ville de l'établissement

La **fiche technique** est rédigée par les concepteurs pour **expliquer où interviennent les mathématiques**. Ils pourront s'appuyer sur les points suivants :

- Qui fait des maths avec ce jeu ? Si ce sont les joueurs, pourquoi ? Si ce sont les concepteurs, comment ?
- Développer l'aspect mathématique qu'ils ont préféré.
- Si le jeu est inspiré de jeux existants, préciser lesquels.

## Le contenu

Le jeu doit avoir un but clair et des règles du jeu. Le temps moyen d'une partie n'excédera pas 20 minutes\*.

Le jury qui départagera les productions reçues sera attentif à la présence et à la qualité des mathématiques, à l'aspect ludique, à l'esthétique du jeu, à la maîtrise de la langue et à la justesse des écrits mathématiques dans la notice, à la présence d'illustrations dans la notice ainsi qu'au respect des contraintes de production.

## Un projet collectif

Le jeu doit être une création et le fruit de l'imagination d'une classe, ou d'un regroupement d'élèves issus de classes différentes. Nous ne souhaitons pas que plusieurs groupes d'une même classe proposent des productions concurrentes. La réalisation devra attester d'un investissement des élèves.

L'encadrement peut être collectif et pluridisciplinaire.

**Quelques idées** : jeu classique avec support plateau sur un thème de mathématiques ; jeu solitaire ou casse-tête ; jeu vidéo ; jeu d'extérieur ; escape game ; jeu de stratégie ; jeu de cartes.

## Inscription au concours

L'inscription au concours se fait en remplissant un formulaire sur le site de l'APMEP Île-de-France ([apmep-iledefrance.fr](http://apmep-iledefrance.fr)) à partir du 3 septembre 2018.

## Envoi des productions

La **date limite** d'envoi des productions est fixée au **vendredi 5 avril 2019**.

Une version numérique de la notice est à envoyer par mail à : [concours.apmep.idf@apmep-iledefrance.fr](mailto:concours.apmep.idf@apmep-iledefrance.fr)

La boîte du jeu est à déposer (1) ou à envoyer (2) à l'IREM de Paris :

- (1) 8<sup>e</sup> étage du bâtiment Sophie Germain de l'Université Paris Diderot, Paris 13<sup>e</sup>, place Aurélie Nemours. Bureau 8009.
- (2) Université Paris Diderot / IREM de Paris - Case 7018 / Bâtiment Sophie Germain / 75205 PARIS Cedex 13.

Pour toute demande de complément d'informations, vous pouvez écrire à : [concours.apmep.idf@apmep-iledefrance.fr](mailto:concours.apmep.idf@apmep-iledefrance.fr)

\* *excepté pour un jeu de type escape game*