

MATHS EN JEUX II

Règlement du concours 2019/2020

Le thème

L'APMEP Île-de-France et l'IREM de Paris lancent une nouvelle édition du concours **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 :

- **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 comprend :

- le nom des concepteurs ainsi que le nom de l'établissement et la ville
- le nom du jeu
- le but du jeu ainsi que les règles de celui-ci
- un exemple d'extrait de partie (possibilité de joindre un enregistrement sonore ou vidéo sur clé usb)
- une fiche technique décrite ci-dessous.

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 (excepté pour un jeu de type escape game).

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.

Seront également valorisées **les productions qui « mettent en scène les mathématiques »**, en lien avec le thème de la Semaine des mathématiques 2020, par exemple avec l'utilisation de gestes, par des prises de paroles.

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.

Inscription au concours

L'inscription au concours se fait en remplissant un formulaire sur le site de l'APMEP Île-de-France (<https://www.apmep-iledefrance.fr>) à partir du 15 octobre 2019.

Envoi des productions

La **date limite** d'envoi des productions est fixée au **mercredi 1 avril 2020**.

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

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

(1) Accueil de l'Université au rez-de-chaussée (9h-12h, 14h-17h) ou bibliothèque de l'IREM au 8^e étage (9h-19h) du bâtiment Sophie Germain de l'Université Paris Diderot, Paris 13^e, place Aurélie Nemours.

(2) Université Paris Diderot / IREM de Paris - Case 7018 / Bâtiment Sophie Germain / 75205 PARIS Cedex 13.

Une étiquette précisant les noms du professeur expéditeur et de son établissement doit impérativement figurer sur le colis.

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