



Maths et jeux

Hex

Hex est un jeu de stratégie développé par le CIJM. Il se joue sur un plateau dont la forme est un losange. Le but du jeu est de former une rangée continue de pièces de la même couleur reliant deux côtés opposés du plateau. Il peut se pratiquer sur plateau, ou en ligne sur ordinateur ou tablette.



huit.re/hex

Calcul@Tice

Ce site de l'académie de Lille permet aux élèves du cycle 2 et du cycle 3 de s'entraîner au calcul mental en jouant. Une version pour tablette est désormais disponible sur iOS et Android.



calculatice.ac-lille.fr/

Les maths à l'affiche

Mary

Dans les salles à partir du 13 septembre 2017, le film *Mary* de Marc Webb : Un homme se bat pour obtenir la garde de sa nièce, qui témoigne d'un don hors du commun pour les mathématiques. Voir la bande annonce du film :

huit.re/mary



Les figures de l'ombre

Canopé propose un dossier pédagogique très complet www.zerodeconduite.net/lesfiguresdelombre du film « Les figures de l'ombre » sorti au printemps dernier.

C'est l'histoire du destin extraordinaire de trois scientifiques afro-américaines qui ont permis aux États-Unis de prendre la tête de la conquête spatiale, grâce à la mise en orbite de l'astronaute John Glenn.

Voir la bande annonce du film : huit.re/figures



Prix Abel

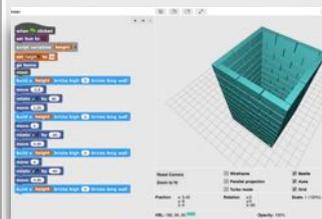
Après John Nash et Andrew Wiles, le mathématicien français Yves Meyer est le nouveau lauréat du Prix Abel.

Il a enseigné à l'université de Strasbourg de 1963 à 1966.

Logiciels

Des « Blocs » pour la 3D

Voici deux logiciels en ligne qui permettent de construire des solides avec des algorithmes dont le code est généré à l'aide de blocs.



Beetle Blocks utilise le même système de programmation que Scratch tout en accédant à la 3D. Il est ainsi possible de promener un petit scarabée qui dépose sur son chemin des formes pour réaliser des solides.

huit.re/beetle



BlocksCAD fonctionne sur le même principe tout en permettant la construction des objets 3D à l'aide de transformations de l'espace.

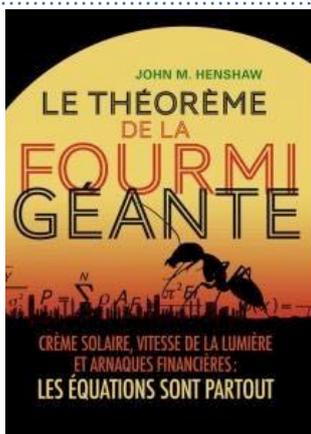
www.blocks3d.com/

Lecture

Le théorème de la fourmi géante de John M. HENSHAW

Chaque problème de la vie courante a son équation ! Dans ce livre, vous découvrirez cinquante-deux histoires inspirées par des formules mathématiques aussi utiles qu'élégantes. Que vous détestiez les formules ou que vous soyez un fana des équations les plus surprenantes comme $e^{i\pi} + 1 = 0$, ce livre est pour vous !

Au fil des pages, vous découvrirez que les équations ne font pas que fournir des solutions : elles nous éclairent également sur le fonctionnement du monde.



Pour la classe

Algorithmique au collège

Une source d'activités Scratch de la 6e à la 3e.



isnbreizh.fr/scratch/

