



BULLETIN DE L' A Q J M

15 OCTOBRE 2021

La Magie des maths

C'EST UN AUTRE DÉPART: LANCEMENT DU CHAMPIONNAT:ÉDITION 2021-2022

Le lancement de la 36^e édition du championnat est prévu le 15 octobre, et on vous invite à participer en grand nombre!

Cette année, vous pourrez participer seul ou en groupe à partir de notre nouveau site Web : que ce soit en allant au www.aqjm.math.ca ou en choisissant la section championnat du site www.lamagiedesmaths.ulaval.ca, vous trouverez toute l'information utile.

Afin de nous assurer de vous offrir un championnat qui se déroule bien, nous avons prévu une demi-finale en mode virtuel et nous espérons pouvoir avoir une finale en présence. Voici les grandes lignes du déroulement prévu cette année.

Quart de finale, du 15 octobre au 15 décembre 2021

- Participation individuelle possible en ligne exclusivement: aucun envoi de formulaire réponse par la poste.
- Participation en classe: **aucun envoi de formulaire réponse par la poste.**
 - ⇒ Il y a un nouveau portail pour les enseignantes et enseignants, accessible depuis l'onglet [quart de finale](#). Tout y est pour vous!
 - ⇒ Les élèves peuvent participer en ligne directement (lien unique pour chaque classe inscrite).
 - ⇒ Les élèves peuvent participer en écrivant leurs réponses sur le formulaire réponse papier et les réponses doivent être saisies en ligne via le *portail de l'enseignant* pour une correction automatisée. Simple et efficace! Ceci est déjà le mode de participation le plus populaire.
 - ⇒ (\$) Si des écoles souhaitent faire corriger leurs copies, il faudra que celles-ci soient **numérisées et transmises** selon des indications qui seront précisées. Des frais de correction seront demandés pour chaque groupe.

* Toutes les informations sont détaillées dans la trousse de l'enseignant(e) à laquelle vous avez accès lorsque vous avez complété [inscription au championnat](#).

(suite à la page suivante)

AUSSI DANS CE
NUMÉRO :

FINALE INTER-
NATIONALE DE
LA FSJM 2

SITE WEB 2.0 3

NOS PUBLICA-
TIONS: JEU ET
LIVRE 4

NOS PARTE-
NAIRES 5



LANCEMENT DU CHAMPIONNAT:ÉDITION 2021-2022 (SUITE)

Demi-finale, le samedi 19 mars 2022

Participation en ligne exclusivement, pour toutes les personnes invitées à la demi-finale. Cette participation peut être faite de chez soi ou de l'école, selon ce qui est décidé localement.

⇒ Le paiement des frais de participation à la demi-finale se fera en ligne.

Finale, le samedi 14 mai 2022

Si les mesures sanitaires le permettent, nous espérons pouvoir tenir la finale dans plusieurs lieux au Québec, de manière à avoir des groupes de petites tailles dans plusieurs lieux. Sinon, la finale pourra être offerte en ligne, comme pour la demi-finale.

Finale internationale 2022

La tenue de la Finale internationale est prévue à Lausanne à la fin août.

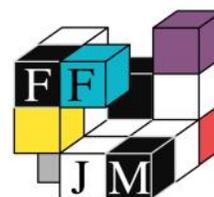
Nous suivrons l'évolution de la situation liée à la Covid-19 attentivement, et nous prendrons les décisions quant à une participation d'une délégation du Québec lorsque ce sera possible.

Dates importantes à retenir

- ◇ Quart de finale: faites-nous parvenir vos réponses avant le 15 décembre 2021!
- ◇ Demi-finale: le samedi 19 mars 2022 en ligne exclusivement
- ◇ Finale: le samedi 14 mai 2022
- ◇ Finale internationale: fin août 2022 à Lausanne, en Suisse, si les conditions le permettent.

Finale internationale de la FSJM (28 août 2021), *texte de Benoît Pouliot*

La finale internationale des jeux mathématiques était habituellement organisée par la FFJM (Fédération Française des Jeux Mathématiques) à chaque année et se déroulait à Paris. Cependant, il y a un désir actuellement pour que d'autres pays, liés à la FFJM, organisent eux aussi la finale internationale. C'est la Fédération Suisse des Jeux Mathématiques (FSJM) qui s'est lancée à l'eau et a organisé la version de 2020-2021. Si la pandémie n'avait pas été à nos portes, la délégation du Québec aurait pu nous représenter à Lausanne!



Considérant les mesures sanitaires, la FSJM a décidé de mettre en place une participation de la finale internationale via le Web. Le concours était ouvert à tous étant donné qu'il ne pouvait pas vraiment y avoir de volet compétitif. Le concours a été un grand succès et c'est plus de 2500 personnes dans plus de 50 nations qui ont participé. Le concours était traduit en 10 langues différentes. L'un des membres du comité de direction de l'AQJM s'est même prêté au jeu!

L'AQJM remercie chaleureusement les organisateurs de la FSJM pour leur travail dévoué. Les Québécois qui le désiraient avaient la possibilité de participer car l'heure de début du concours était de midi heure de Greenwich (8h00 du matin au Québec). Certains pays ont dû commencer le concours beaucoup plus tard qu'habituellement à cause de cela. Nous ajoutons aussi que l'inscription et la participation au concours étaient très simples à effectuer et nous allons probablement emprunter quelques-unes de leurs façons de faire pour nos propres versions de concours web (quart de finale, demi-finale, etc...).

Vous pouvez visiter le [site Web de la FSJM](http://www.fsjm.ch) pour plus de détails sur les résultats de la finale internationale à l'adresse www.fsjm.ch. La vidéo de dévoilement des résultats y est aussi disponible.

Site Web 2.0 pour l' AQJM : La Magie des maths

Cet automne, l' AQJM est fière de vous présenter son nouveau site Web : [La Magie des maths](#). Depuis un an, une équipe fabuleuse a travaillé afin que toutes les informations soient regroupées et mieux organisées.

Vous pourrez ainsi retrouver facilement la présentation du championnat et les détails (date, inscription, page de l'enseignant(e) ...) pour chaque étape de celui-ci.

Ce nouveau site vous aidera aussi à trouver facilement les activités mathématiques ludiques qui conviennent à vos classes en lien avec le programme d'études!

- Des tours de mathématique
- Des énigmes offertes sous format vidéo.
- Des défis, du type défi évasion, pour les élèves du secondaire.
- Un parcours ludique, La forêt enchantée, pour tous les cycles du primaire incluant la maternelle. Un parcours que vous pourrez faire en classe à votre rythme.
- Une offre d'animations, virtuelles ou en classe, incluant des spectacles.

Chaque activité est accompagnée de fiches explicatives et de matériel pédagogique pour faciliter l'utilisation en classe. Les vidéos peuvent être utilisées comme amorce afin de piquer la curiosité des jeunes qui doivent observer, comprendre la problématique et se plonger dans la résolution de problèmes tout en s'amusant.

Vous pourrez ainsi y découvrir les outils nécessaires pour que vous puissiez organiser une [Semaine des Maths](#) dans votre école et créer un mouvement de masse du **22 au 26 novembre 2021**, ou à un autre moment pendant l'année scolaire.

Vous pouvez faire vivre aux jeunes une série d'activités mathématiques qui enrichissent leur vision de ce

que sont les mathématiques. Il sera ainsi possible d'apprivoiser la magie mathématique, de résoudre des énigmes, de travailler sa créativité et sa logique, de relever des défis et de savourer des activités mathématiques ludiques pendant une semaine intense et amusante.

L'amour des maths se développe à tout âge, et une Semaine des maths peut vraiment y contribuer, qu'elle soit vécue par une seule classe ou par toute une école.

Prenez le temps d'aller faire un tour avant le début du championnat!



Nos publications: le jeu

Témoignage d'une tante ayant joué au jeu *Les créatures énigmatiques?*

Texte de Chloé Mercier-Rompré

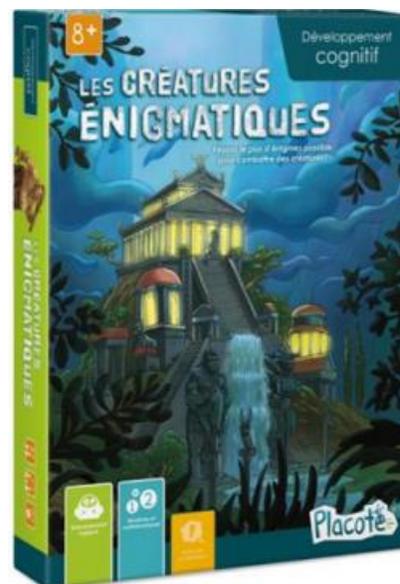
L'automne dernier, nous vous annoncions que l'AQJM et les [Éditions Passe-Temps](#) avaient créé un jeu de société comportant des énigmes de toute sorte à résoudre afin de battre des créatures. Ayant collaboré à la création de ce jeu, j'étais vendue d'avance. Je trouvais l'idée excitante d'utiliser notre logique, notre raisonnement et notre créativité afin de gagner sur les créatures.

Aujourd'hui, j'aimerais vous parler d'une expérience personnelle avec ma nièce.

En 4^e année, elle a eu de la difficulté en mathématiques, particulièrement avec les tables de multiplication et le calcul mental en général. Au lieu de seulement faire des exercices de rapidité pour le calcul mental, j'ai voulu rendre la chose plus amusante

en utilisant *Les créatures énigmatiques*. Installées dehors au soleil cet été, on a joué un après-midi à battre des créatures et ce fut un succès. Le jeu, étant constitué de plusieurs types d'énigmes dont chacune est représentée plusieurs fois avec des difficultés différentes, permet de bien saisir les différents raisonnements et de valider la compréhension du raisonnement. Ma nièce s'est laissée emporter par le but du jeu et, tout en pratiquant son calcul mental pour résoudre les énigmes, elle a passé un après-midi à réfléchir autrement et à s'amuser.

J'ai adoré mon expérience et je vous le recommande fortement (ce n'est presque pas biaisé comme opinion!).



Le livre : le Maître des énigmes

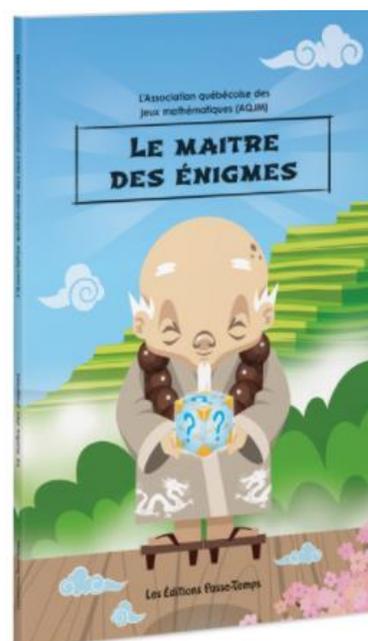
Rencontrez le Maître Fung!

Dans le *Maître des énigmes*, le Maître Fung donne de précieux conseils à deux jeunes apprentis ninjas dans leur parcours, alors que les défis à relever sont de plus en plus grands.

C'est un livre ludique comprenant 60 énigmes du championnat et de solutions complètes et détaillées, s'adressant à notre jeune public.

Divisé en cinq étapes, le périple leur permet de devenir à leur tour des experts de résolution de problèmes.

Le livre s'adresse principalement aux élèves de la 3^e à la 6^e année du primaire, mais il peut aussi servir d'outil préparatoire à ceux qui participent au [Championnat international des jeux mathématiques et logiques](#). Il est disponible en format papier ou numérique, pour une utilisation individuelle ou en grand groupe.



UN GRAND MERCI À NOS PARTENAIRES

L'organisation du championnat et de toutes les activités de l'AQJM ne pourraient se réaliser sans l'appui de nos partenaires. Nous tenons à les remercier chaleureusement.

PARTENAIRES MAJEURS

L'AQJM reçoit depuis de nombreuses années un appui très important du programme **PromoScience**, du **Conseil de Recherches en Sciences Naturelles et en Génie du Canada (CRSNG)**, depuis 2008. Notre subvention actuelle se termine le 31 décembre, et nous avons présenté une nouvelle demande. La subvention du CRSNG nous permet de poursuivre nos activités tout en développant la Magie des maths.

Le **Ministère de l'Éducation du Québec** nous appuie également de manière importante depuis 2015, et a rehaussé son appui dans les dernières années.

L'**Université Laval** et la **Faculté des sciences et du génie (FSG)** offrent aussi un appui essentiel à l'AQJM, autant en ce qui a trait à l'organisation que par l'octroi d'une subvention importante et de bourses d'études. La FSG a d'ailleurs augmenté son appui cette année. Un grand merci!

PARTENAIRES

Le **Centre de recherches mathématiques (CRM)** et l'**Institut des sciences mathématiques (ISM)** sont nos partenaires depuis plusieurs années. Tous deux viennent de confirmer une augmentation de cet appui! De plus, nous avons reçu de l'appui du projet **En avant Math!**, qui nous permettra de développer de nouvelles activités.

Le **Cégep de Sainte-Foy** nous offre son appui depuis l'édition 2015-2016. Nous remercions le

cégep de cet engagement comme partenaire, en espérant pouvoir le poursuivre pendant de nombreuses années.

Partenaires depuis longtemps, nous sommes heureux de pouvoir à nouveau compter sur le **Cégep de Shawinigan** pour cette édition 2020-2021.

Nous soulignons finalement l'appui de la **Société Mathématique du Canada (SMC)**, de **TeraXion** et de **Soft dB**, de fidèles partenaires.

PRIX AUX PARTICIPANT(E)S DU CHAMPIONNAT

Nous remercions également les partenaires **Spectrum Nasco** et **Scorpion masqué** de leur appui aux participant(e)s pour les prix remis.

Merci!

Si vous connaissez des entreprises ou organismes qui pourraient appuyer nos activités, dites-nous-le!

Nous sommes activement à la recherche de partenaires pour pouvoir continuer notre travail et développer de nouvelles activités.

Si vous connaissez des entreprises ou organismes qui pourraient appuyer nos activités, dites-nous-le!

Nous sommes activement à la recherche de partenaires pour pouvoir continuer notre travail et développer de nouvelles activités.