



Communiqué de presse
3 mai 2022

Le 23^e salon Culture & Jeux Mathématiques aura lieu du jeudi 2 juin au dimanche 5 juin 2022

en présentiel, Place St Sulpice – 75006 Paris
en live sur le site www.salon-math.fr

Adoptant pour la première fois un format hybride avec un espace à Paris et des événements en régions et par internet, le salon offre une “*Scène Ouverte de Médiation Mathématiques*”.

Créé en 2000 à l'occasion de l'Année Mondiale des Mathématiques, le Salon Culture & Jeux Mathématiques est fin prêt pour son édition 2022. **Plus de 30 000 personnes sont attendues à Paris et en ligne** tout au long des quatre jours (deux jours en semaine à l'attention principalement du public scolaire, le samedi et le dimanche pour le grand public et les familles). L'accès au salon est totalement gratuit.

Ce salon a connu un succès grandissant année après année, fidélisant un très large public : parents, enfants, scolaires et leurs enseignants, chercheurs, associations, acteurs de la médiation, entreprises, etc. Depuis 2000, plus de 410 000 visiteurs et 91 000 scolaires s'y sont rendus.

Ce salon est une merveilleuse occasion de contacts avec des passionnés des maths, des chercheurs, des associations. C'est aussi l'occasion de manipuler, de concevoir, de jouer, de se documenter, de participer à des tournois, d'assister à des conférences et des spectacles. C'est enfin l'occasion d'explorer des aspects ludiques et culturels des mathématiques.

La conférence d'inauguration a lieu le jeudi 2 juin à 12h en présence de la marraine de cette édition : [Nicole El Karoui](#), mathématicienne française, professeure émérite, pionnière de l'essor des mathématiques financières et engagée à sortir les femmes scientifiques de l'ombre. Elle est connue notamment pour le Master créé à Sorbonne Université en 1990, qui porte aujourd'hui son nom et forme les meilleurs éléments en finance quantitative. Elle interviendra à de nombreuses reprises pendant le salon avec notamment un échange avec des collégiennes/lycéennes et collégiens/lycéens sur la diversité des champs d'applications des mathématiques en regard avec l'évolution de la société et des métiers et aussi avec un conte sur l'aventure du 0.

Thème 2022 : « Maths en pleines formes »

A l'heure où les mathématiques et leur enseignement sont au cœur de débats et d'actions concrètes, le salon a choisi pour thème « *Maths en pleines formes !* ».

Pour tout le comité créé pour prendre en charge l'organisation du salon, ce thème illustre à la fois la dynamique dont sont porteuses les mathématiques pour la société et l'enthousiasme de la communauté à retrouver le grand public après deux années marquées par les contraintes sanitaires.

« Patrimoine commun de l'humanité, les mathématiques constituent l'un des socles culturels et jouent un rôle prépondérant dans toutes les branches de la science, de la technologie et dans la grande majorité des secteurs de la vie économique, sociale et culturelle du monde moderne. Par ses applications nombreuses et diversifiées et par son universalité, la culture mathématique est indissociablement liée au développement du genre humain en favorisant sa curiosité ».

S'inscrivant dans la continuité de la Semaine des Mathématiques organisée du 7 au 14 mars derniers, ce thème permet d'explorer autrement les notions de géométrie et d'établir des liens entre les mathématiques et les arts/sports/santé/etc.

Il sera décliné au travers de jeux, d'expériences, de débats et conférences abordant plusieurs thématiques parmi lesquelles :

- « *Partons à la chasse des formes* » : formes et mathématiques, sculptures, pliages
- « *Les mathématiques source de démocratie* » : les mathématiques nous permettent d'apprendre à débattre, argumenter, convaincre...
- « *Mathématiques et jeux de société* » : Que ce soit jouer pour jouer, jouer pour apprendre ou jouer pour faire de la recherche, tout dans ce salon montrera à quel point ces trois thèmes sont connectés et liés par leur point commun : l'éducation à la citoyenneté

Un nouveau format hybride

Pour sa 23^e édition, le salon combine pendant quatre jours un salon en présentiel à Paris, des animations en distanciel sur son site web. et plusieurs événements en région en partenariat avec le Réseau CANOPÉ.

Place Saint-Sulpice à Paris (6^{ème} arrondissement), les visiteurs auront accès à

- Une exposition de plus de 60 stands, avec de très nombreuses animations, des jeux mathématiques, des compétitions. Parmi les exposants : des fidèles présents depuis plusieurs années dont Kangourou, le Palais de la Découverte, la Société d'astronomie, le Club Tangente le CIJM, ... ; et de nouveaux exposants comme la Cité des Géométries de Maubeuge et Code Codec ...
- Deux espaces thématiques :
 - Un espace « *Parcours, Métiers et Témoignages* » centré sur la diversité des champs d'applications des mathématiques, l'interconnexion avec les évolutions de la société et du monde professionnel et notamment la présence des filles dans les études mathématiques ;
 - Un espace « *La recherche se prend au jeu* » avec la possibilité de rencontrer des chercheurs, enseignants chercheurs qui viennent partager leurs découvertes, leurs envies et leurs passions (CNRS, INRIA, Sorbonne, Institut Henri Poincaré, Université de Lorraine, Institut Camille Jordan de Lyon, Fondation Blaise Pascal, Maison des Mathématiques et de l'Informatique de Lyon...).
- Un espace de conférences dont le programme a été élaboré par le comité de pilotage réunissant Animath, APMEP, CIJM, Club Tangente, Femmes et mathématiques, Fondation Blaise Pascal, FSMP, Association Kangourou, MATH.en.JEANS, SMAI, SMF, SFdS, Association Science Ouverte et le Palais de la Découverte.

Parmi les temps forts de cet espace :

Des spectacles tels que, le vendredi 3 juin en seconde partie d'après-midi, la **pièce de théâtre « L'INDECIS »** par la Compagnie Terraquée. Un spectacle participatif où les spectateurs sont amenés à voter... pour le meilleur système de vote. Le samedi 4 juin à 16h, sont prévus **les contes mathématiques de la conteuse mathématicienne Marie Lhuissier, accompagné du musicien Alexandre Dandelot.**

Les présentations synthétiques et remise de prix de concours récompensant des travaux des élèves réalisés avec leurs professeurs pendant toute l'année scolaire écoulée : prix André Parent et concours VideoDiMaths.

Une compétition internationale qui se joue par équipes et dont la finale est un spectacle se déroulant sur une scène devant le public : **Coupe Euromath**

De nombreuses conférences sur les thèmes du salon, avec toujours cette volonté de s'adresser à tous (les formes mathématiques, les mathématiques électorales, ...)

Des tournois ouverts à tous publics fréquentant le salon : **tournoi de calcul mental ou encore tournoi de HEX.**

Sur le site Internet www.salon-math.fr les visiteurs peuvent

- Consulter toutes les informations et ressources mises à disposition par les exposants
- Écouter les conférences en Live ou en replay. Elles sont aussi disponibles sur YouTube et Twitch
- Participer à des jeux et tournois en ligne (chasses aux trésors, tournois de calcul mental, etc.)
- Assister à des animations des exposants

En partenariat avec le Salon, le réseau CANOPE organisera en régions des ateliers avec des activités à l'attention des familles, des élèves et des enseignants (liste à retrouver sur le site du salon à la page CANOPE)

Des moments et ressources dédiés pour les enseignants désireux de faire découvrir les mathématiques à leurs élèves

Sur le salon, les exposants et conférenciers proposent aux enseignant.e.s des innovations, des jeux, des activités à partager avec leurs classes. Tous, des enfants de la maternelle aux adultes, sont invités à jouer, réfléchir, ce qui les conduit à se poser de vraies questions mathématiques et à se laisser gagner par le plaisir de la recherche.

Pour compléter les animations, ateliers, expositions, compétitions, conférences, spectacles, la brochure *Maths Express*. Destinée à tout public, elle regroupe une quinzaine d'articles de médiation mathématique sur les sujets déclinés du thème de l'année. Distribuée en version papier sur le salon, elle est aussi disponible en version PDF sur le site du CIJM et sur le site du salon.

Susciter des nouvelles vocations

Pour amener davantage de jeunes vers les carrières mathématiques, le salon propose un espace « Parcours, Métiers et Témoignages ». Dédié à l'orientation des jeunes, il accueille notamment des speed meetings.

Cet espace permet d'avoir un contact direct avec les acteurs et de mieux cerner l'intérêt et la grande diversité des métiers. La présence des filles dans les études mathématiques, scientifiques et techniques est particulièrement encouragée, notamment en lien avec l'association « Femmes et maths ».

Informations pratiques

Inscriptions pour le grand public et les scolaires : www.salon-math.fr

Pour suivre le salon sur les réseaux sociaux : [Twitter](#), [Instagram](#) et [Facebook](#).

Horaires :

- Jeudi 2/06/22 de 9h à 18h
- Vendredi 3/06/22 de 9h à 19h
- Samedi 4/06/22 de 10h à 20h
- Dimanche 5/06/22 de 10h à 18h

Contacts Presse : GreenLemonCommunication

Laurence Le Masle – l.masle@greenlemoncommunication.com – 06 13 56 23 98

Claire Flin – claireflin@gmail.com – 06 95 41 95 90

A propos du salon Culture & Jeux Mathématiques

Le salon Culture & jeux Mathématiques est organisé chaque année au printemps par un consortium de 13 associations, fédérations et sociétés savantes représentant tous les secteurs de l'enseignement, de la recherche et des pratiques périscolaires en mathématiques. Cette 23^e édition est conduite, comme la précédente, par Animath et un comité de pilotage comprenant : Animath, APMEP, CIJM, Club Tangente, Femmes et mathématiques, Fondation Blaise Pascal, FSMP, Association Kangourou, MATH.en.JEANS, SMAI, SMF, SFdS, Association Science Ouverte.



Son pari : changer l'image des mathématiques et montrer leur caractère universel.

Pour cela, le salon propose de :

- Voir, entendre, découvrir, faire des mathématiques autrement et favoriser le dialogue entre science et société.
- Faire découvrir la richesse des liens qui unissent de nombreux domaines culturels et artistiques aux mathématiques.
- Présenter les mathématiques et leurs applications de manière ludique et accessible au plus grand nombre.
- Populariser la culture mathématique par tous les moyens, en explorant tous les chemins, des activités ludiques aux conférences thématiques, des compétitions aux spectacles, en transformant les réticences en plaisirs inédits.

