CODE	THEME	INTITULE	DESCRIPTION	SITE WEB
001	ART	ARS MATHEMATICA	site web Ars Mathematica, association internationale fondée en 1992 par C.LAVIGNE et A.VITKINE (1910-2014), favorise la rencontre de l'Art, de la Science et de la Technique en général, et promeut en particulier les recherches artistiques sur les objets numériques: conception et visualisation 3D, cybersculpture. Nous présenterons donc des oeuvres numériques et/ou mathématiques, avec des moyens tels que: systèmes 3D, casque de Réalité Virtuelle, imagerie relief ...	http://www.arsmathematica.org/
002	ART	ARTS ET MATHEMATIQUES	Des artistes mathématiciens exposent sur le thème « l'art mathématique dans notre société ». Chacun utilise ses techniques préférées : photographie, peinture, art numérique, vidéo, gravure, sculpture, etc.	http://www.ddemaretpranville-artetmath.fr/
003	ART	Zellij expérience	Pour une immersion immédiate dans la galaxie du zellige. En manipulant différents ensembles de pièces, les participants sont amenés à redécouvrir par eux-mêmes des motifs traditionnels, ou à en inventer de nouveaux. Ni gagnant ni perdant dans ces jeux : il s'agit simplement de réaliser ensemble quelque chose qui ait du sens... et qui soit beau. Cette année nous mettrons en avant le style Persan et les nouvelles idées qu'il nous a inspiré. Et comme chaque année, il y aura des nouveautés.	http://zellij.biz/
004	ASTRONOMIE	Astrolabe Lycée Branly, Créteil	Les élèves du lycée Branly de Créteil (de la seconde à la terminale) vous présentent leurs travaux sur le temps et l'espace. Ils vous proposent de réaliser des images de light-painting, de vous expliquer l'importance des fractales et de vous faire jouer à la tour de Hanoï. Ils vous montrent aussi le fonctionnement d'un astrolabe en vous permettant de fabriquer le vôtre.	http://www.branly.fr/
005	ASTRONOMIE	AstronoMath - SAF	La Société Astronomique de France regroupe des astronomes professionnels et amateurs dont le but est de faire découvrir et comprendre le ciel, les phénomènes astronomiques, les origines de l'univers, l'exploration spatiale.	http://saf-astronomie.fr/
006	CASSE TETE	Cereball	La Cereball est un puzzle coulissant sphérique, composé de disques rotatifs sur lequel des séries de chiffres doivent composés.	http://www.cereball.com/
007	CASSE TETE	Inter-Rubik	L'Inter-Rubik est une competition inter-scolaire de clubs de Rubik's cube d'ecoles, collèges, lycees. Elle est organisee chaque annee depuis 12 ans, avec des matchs regionaux+une finale nationale (juin). But: faire 50 cubes en equipe le plus vite possible! Il est aussi propose de faire des mosaïques de cubes, une competition «experts» et une competition ecoles et 6e sur les 2x2. Le stand, tenu par des champions, proposera des des minDefis (Race,cube2x2 cube 3x3x3, tower,etc)	http://www.interrubik.org/

008	CASSE TETE	Prise de tête	Enigmes en bois, puzzles, casse-têtes, jeux de stratégie, jeux de plateaux.. Prise de Tête, artisan créateur propose une gamme variée de casse-têtes et jeux en bois fabriqués dans le respect de l'environnement. Au travers d'une élaboration aux matières uniques et aux essences de bois variées chaque modèle est une pièce originale et écologique.	http://www.kstete.com/
009	RECHERCHE et METIERS DES MATHS	Animath MATh.en.JEANS	Les associations Animath et MATh.en.JEANS, agréées par l'Éducation Nationale, proposent des activités périscolaires pour que des jeunes puissent faire des maths autrement et découvrir la recherche, partout en France et parfois à l'étranger. Venez découvrir nos actions (ateliers de recherche, compétitions, concours, rencontres, conférences, formations, stages) en rencontrant nos bénévoles et ancien·ne·s participant·e·s.	http://https//www.animath.fr/
010	RECHERCHE et METIERS DES MATHS	ARCSI - Cryptographie	La cryptographie à travers les âges. Présentation des méthodes et des matériels, de l'Antiquité à aujourd'hui.	http://www.arcsi.fr/
011	RECHERCHE et METIERS DES MATHS	IMAGINARY	IMAGINARY est un projet ouvert et collaboratif de communication des mathématiques, belles, modernes, actives, captivantes, intrigantes, vers un public large. Les expositions IMAGINARY, conçues par une communauté internationale, ont circulé dans plus de 50 pays. Sur sa plate-forme ouverte pour la communication des mathématiques, https://imaginary.org/fr, IMAGINARY propose images, posters, modèles pour impression 3D et pour découpe et gravure laser, films, vidéos, logiciels interactifs, jeux...	http://https//imaginary.org/fr
012	RECHERCHE et METIERS DES MATHS	INRIA	Le centre Inria de Paris vous présentera : L'apprenti illustrateur ! Il n'y a rien d'intelligent dans l'intelligence artificielle. L'un des principaux ingrédients de ce domaine est l'apprentissage automatique, c'est-à-dire la capacité de concevoir des algorithmes, des codes, capables d'apprendre à partir de données massives. C'est ainsi que vous êtes parfois étonné de voir une machine capable de reconnaître un dessin. Venez donc vous-même jouer les professeurs avec l'apprenti illustrateur ! Le centre de recherche Inria de Paris, animera 2 ateliers : • L'apprenti illustrateur Il n'y a rien d'intelligent dans l'intelligence artificielle. L'un des principaux ingrédients de ce domaine est l'apprentissage automatique, c'est-à-dire la capacité de concevoir des algorithmes, des codes, capables d'apprendre à partir de données massives. C'est ainsi que vous êtes parfois étonné de voir une machine capable de reconnaître un dessin. Venez donc vous-même jouer les professeurs avec l'apprenti illustrateur ! • Datagramme, le jeu pour tester ses connaissances sur les sciences du	http://https//www.inria.fr/centre/paris/

013	RECHERCHE et METIERS DES MATHS	PRIX ANDRE PARENT	Six groupes de jeunes ont développé une recherche sur un sujet scientifique proche du thème du salon 2019. Ils seront sur ce stand pour partager leurs découvertes avec les visiteurs et ont été préalablement sélectionnés par un jury extérieur. Venez partager leur enthousiasme pour les mathématiques, écouter les questions qu'ils se sont posées et les réponses qu'ils apportent, réfléchir avec eux aux questions qui subsistent ou essayer de répondre aux défis qu'ils vous proposent. Au cours du Salon, un jury sélectionnera le meilleur groupe et lui remettra le prix André Parent, nommé ainsi en mémoire d'un professeur de mathématique qui a, en Belgique, initié un festival mathématique pour valoriser des projets menés par les élèves.	http://https//www.cijm.org/salon/concours-salon/574-prix-andre-parent-2019
014	EXPERIENCES	Espéranto	Espéranto, la plus logique des langues, amusante, facile et rapide à apprendre, pour voyager partout dans le monde, participer à des rencontres ludiques, festives et culturelles, se faire de nouveaux amis. Mini-cours gratuit sur le stand.	http://https//esperanto.paris
015	JEUX DE LOGIQUE	Un trésor à Paris	Un Trésor à Paris organise toute l'année sur Paris des chasses au trésor à destination du grand public. Ces aventures se déroulent dans des lieux emblématiques de la capitale, et font résoudre des énigmes basées sur l'environnement urbain. Pour le 20e anniversaire du salon des maths, Un Trésor à Paris s'associe avec le CIJM pour organiser le traditionnel Rallye Mathématiques. Le jeu aura à Saint-Sulpice, la célèbre église qui côtoie le salon depuis des années.	http://www.tresoraparis.fr/
016	JEUX DE SOCIETE	1,2,3 soleil…	Sur ce stand, vous pourrez jouer aux jeux du Quarto et Quorridor. Jeu du Quarto : jeu d'observation et de logique qui se joue à deux. Jeu du Quorridor : jeu de stratégie, déplacement sur plateau qui se joue à deux.	
017	JEUX DE SOCIETE	ART OF GAME	Venez jouer à nos jeux de stratégie, pour la plupart primés. Avalam, le célèbre jeu d'empilement. As d'or, Mensa Select. DAR, une mécanique innovante de plateau à géométrie variable. Se joue très bien à 3 joueurs, ce qui est très rare. Le Cap est bon, nominé au trophée EducaFlip, régate basée sur le calcul mental. LIXSO, notre best-seller(vendu jusqu'au Japon) jeu breveté aux solutions uniques pour chaque problème et qui se joue de deux façons: puzzle logique ou jeu de stratégie. Art of Games est à la fois éditeur et concepteur/fabricant de jeux sur mesures avec plus de 500 réalisations en 26 ans pour la Croix-Rouge, Oxfam, le musée du Quai Branly, des villes, des ONG…. Nous présentons pour cette première au CIJM les jeux que nous éditons.	http://www.artofgames.com/
018	JEUX DE SOCIETE	Jeux de l'esprit Mahjong	Le mahjong est un jeu de société asiatique se jouant à 4. Il s'agit d'un jeu de concentration, de réflexion, mais aussi de chance ! La Fédération Française de Mahjong vous propose de venir découvrir ce jeu sur notre stand. Vous pourrez y apprendre les règles avec nos animateurs pour ensuite vous exercer face à d'autres joueurs.	http://www.ffmahjong.fr/

019	JEUX DE SOCIETE	Jeux de l'esprit BRIDGE	Présentation de documents sur le bridge. Table de bridge permettant au public de jouer en réel.	http://https//www.ffbridge.fr
020	JEUX DE SOCIETE	Jeux de l'esprit Jeu de Dames	Echecs , Jeu de Go, jeu de dames , Bridge, Awelé sont présents, comme chaque année, sur le stand "Jeux de l'Esprit" Vous avez une question à poser, un point de règle à préciser, vous voulez évaluer votre niveau , trouver un club pas loin de chez vous pour vous détendre ou faire de la compétition, venez rencontrer des passionnés, responsables de clubs, de fédérations qui se feront un plaisir de répondre à vos questions et faire éventuellement une partie avec vous.	
021	JEUX DE SOCIETE	Jeux de l'esprit - Paris Jeux Echecs	JEU D'ECHECS. Initiation sur échiquier mural/Jeu libre et Animations pour tous, à partir de 5 ans.	http://www.parisjeunesechecs.com/
022	JEUX MATHEMATIQUES	Espace Récréations mathématiques	Les jeux mathématiques ont de tout temps suscité le plaisir & la curiosité, et stimulé le questionnement et la recherche ! Venez jouer et découvrir l'histoire des récréations mathématiques	http://www.plaisir-maths.fr/
023	JEUX MATHEMATIQUES	Jeux de l'esprit CLUB AWALE	Venez découvrir les vertus arithmétiques, logiques, pédagogiques et stratégiques de l'Awalé lors de nos initiations. Sur notre stand vous aurez droit à des sessions de découverte, de perfectionnement en Awalé.Pour les plus curieux, nous vous donnerons des références pour continuer votre gymnastique cérébrale.Pour les plus téméraires, nous ferons des parties pédagogiques ou simultanées contre des maîtres d'Awalé.Pour les plus gourmands, nous ramènerons d'autres jeux de stratégie africains.	http://https//www.clubawale.com/
024	JEUX MATHEMATIQUES	Jeux Efcé	Découvrez une approche par des puzzles illustrant les problèmes mathématiques des théorèmes, constructions évolutives des formes géométriques, pavages du plan, quadratures, courbes remplissantes, etc.	
025	JEUX MATHEMATIQUES	JEUX TOULOUSAINS	Les jeux de l'Atelier ne font pas appel à des résultats du cours. Ils sont basés sur l'observation, la logique, le raisonnement, le simple bon sens et demandent tous des manipulations. Ils offrent le plaisir de se confronter à des énigmes et de les résoudre. Ils montrent aux élèves que chercher prend du temps, que l'on peut y prendre du plaisir et un plaisir encore plus grand à trouver.	http://https//ires.univ-tlse3.fr/jeux-mathematiques/
026	JEUX MATHEMATIQUES	KANGOUROU	Le plus grand jeu-concours de maths du monde ! Le Kangourou, avec ses jeux et ses livres, du CP à Bac+1. Sur le stand: des énigmes QCM du jeu-concours "Kangourou des mathématiques", et des jeux	http://www.mathkang.org%20et%20www.librairiedesmaths.com/
027	JEUX MATHEMATIQUES		Petite histoire des procédés de calcul. Exposition de machines et instruments à calculer anciens. Démonstrations de calcul sur Pascaline (réplique de 1645), Arithmomètre de 1865 et multiplicatrice de Steiger de 1904. Calcul sur Abaque du Moyen Age. Utilisation de bouliers géants. Manipulation de grands bâtons de Neper. Construction de jouets arithmétiques pour l'apprentissage de la multiplication. Présentation de « l'Arithmosphère » et de la « Pythagorette »: deux étonnantes sculptures « 1 + 1 = 3 : l'aventure du calcul » Et pourquoi 1+1=3 ?!	

028	JEUX MATHEMATIQUES	Math en jeu	Peut-on s'amuser en faisant des maths? L'équipe de SMAC (Sciences et mathématiques en action) vous dit «oui !». L'équipe québécoise SMAC a créé Math en jeu, un jeu multimédia accessible gratuitement sur Internet (www.mathenjeu.ca), dont l'objectif est de vaincre ses adversaires en arrivant premier à la ligne d'arrivée ou d'accumuler le plus de points. Comment ? En tentant de répondre à des questions mathématiques le plus rapidement possible! Saurez-vous relever le défi?	
029	JEUX MATHEMATIQUES	Maths à Modeler	Venez explorer la recherche en mathématiques en tentant de résoudre des situations inspirées de problèmes actuels et présentées sous forme de jeux. Elles sont conçues pour que tous puissent approcher au plus près la pratique scientifique d'un mathématicien : expérimentation, conjecture, contre-exemple, raisonnements, preuve...	http://mathsamodeler.univ-grenoble-alpes.fr/
030	JEUX MATHEMATIQUES	PALAIS DE LA DECOUVERTE	Faire des mathématiques, c'est avant tout résoudre des problèmes. Proposées sous forme ludique, les activités mettent en jeu peu de savoirs scolaires ; elles montrent cependant que chacun peut se prendre pour un(e) mathématicien(ne), entrer dans le problème et en venir à bout.	http://www.palais-decouverte.fr/fr/accueil/
031	MAGIE	Club maths et magie	Les tours de magie et l'explication mathématique utilisent la curiosité naturelle de l'enfant, le font rêver, tout en lui donnant le goût des maths. L'explication qui suit le tour enseigne le plaisir de comprendre. Ces tours motivent les élèves à s'investir davantage en maths. Ils développent l'intuition et la créativité et la confiance en soi.	
032	PLIAGE DECOUPAGE	FAB LAB	Des objets mathématiques permettant d'aborder les notions de façon plus concrète en utilisant des machines de fabrication numérique (imprimante 3D, découpeuse laser, ...)	http://www.cite-sciences.fr/fr/accueil/
033	PLIAGE DECOUPAGE	PLIE tes MATHS !	La pratique de Origami,l'art du papier plié, est une mine d'or pour rendre accessible les notions mathématiques, des plus simples aux plus complexes en leur donnant une réalité tangible, au travers de modèles éprouvés et originaux L'équipe du Crimp maitrise un éventail de modèles et techniques adaptés à tous les publics pour découvrir la puissance et la magie des mathématiques.	http://www.le-crimp.org/