

Prix Bernard-Novelli Un concours de projets pour l'ISN

Bernard Novelli, disparu en juin 2011, était un créateur génial de jeux sur ordinateur autour des mathématiques. C'est à lui que l'on doit, entre autres, les séries « Logissimo », CD-Roms de jeux PC édités par POLE, ainsi qu'une impressionnante collection de jeux pédagogiques en ligne dont certains sont disponibles sur le site www.infinimath.com (Espace jeux/Jeux en ligne).

En hommage à ce grand homme de la vulgarisation mathématique, et pour manifester son soutien à l'ISN, *Tangente* organise à partir de la rentrée 2012 un concours de programmation de jeux mathématiques. Deux catégories sont prévues : lycéens (en particulier dans le cadre de projets ISN) et « open » (en particulier étudiants et enseignants). L'objectif est de programmer avant le 30 juin 2013 un logiciel de jeu en ligne à connotation mathématique, avec les contraintes suivantes :

- la conception du jeu doit être, au moins partiellement, originale
- le jeu doit se jouer seul ou à deux ; la gestion des niveaux de jeu ou des configurations doit permettre un usage multiple sans risque de retomber sur une position rencontrée
- le développement doit être réalisé dans un langage compatible avec la mise en ligne d'une version Web, tablette ou smartphone (flash, html5...)
- la réalisation, même si elle est incomplète (en particulier sur le plan graphique), doit permettre de jouer de manière complète.

Le règlement complet sera disponible à partir du mois de novembre sur le site Infinimath. Les projets retenus seront pris en charge par *Tangente* qui leur assurera une finition professionnelle (graphisme, relation avec une base de données), et une exploitation, à la fois dans un cadre associatif (en particulier le Logic'Clic, voir ci-dessous) et commercial (mise en ligne partiellement payante avec *royalties* à l'auteur).

Inscrivez vos élèves au Logic'Clic, la nouvelle compétition mathématique

Avec l'aide de la FFJM, organisatrice du Championnat international des jeux mathématiques (voir en pages 26 à 28), *Tangente* lance une compétition annuelle autour des jeux mathématiques en ligne, le *Logic'Clic*.

Quelques idées « force » servent de point de départ à cette nouvelle aventure, comme le rôle de plus en plus déterminant du numérique dans l'enseignement ou le rôle fondamental du jeu dans la motivation des élèves à faire des mathématiques. Il se trouve que *Tangente* possède, grâce au travail de Bernard Novelli (voir ci-dessus), de nombreux jeux mathématiques jamais exploités. Ce sont eux qui vont être aménagés pour les besoins du *Logic'Clic* et servir de base à ses premières éditions. Ensuite, on peut imaginer que les projets issus du Prix Bernard-Novelli décrit ci-dessus permettront d'alimenter chaque année le *Logic'Clic* des nouveaux jeux qui en découleront.

Pour un professeur de mathématiques qui fait participer ses élèves (voir modalités ci-contre), l'intérêt est double : susciter une implication des élèves pour un projet en liaison avec son enseignement, prolonger ensuite l'évènement par des séances théoriques autour des thèmes de chacun des huit jeux du concours.

Jeu Space Explorer
de Bernard Novelli.



Comment participer au Logic'Clic



Jeu
Hitori
de
Bernard
Novelli.

Le principe du *Logic'Clic* est simple : pour chacun des huit jeux sélectionnés chaque année pour le concours (et gardés secrets jusqu'au dernier moment), chaque participant aura une semaine, à partir de sa première découverte, pour améliorer son score à ce jeu. La participation se fait en ligne, au CDI ou à domicile, et débouche sur une performance. Les meilleurs scores seront qualifiés pour la suite de la compétition, avec des repêchages lors d'évènements régionaux.

Seules deux catégories de joueurs seront distinguées : la catégorie A, réservée aux collégiens de moins de 15 ans, et la catégorie B, pour les autres (15 ans ou plus, lycéens, étudiants, adultes...).

L'inscription peut se faire de manière individuelle, sur le site Infinimath ou celui de la FFJM, ou collective (tous les élèves d'une classe). L'inscription est gratuite jusqu'à la participation au troisième jeu, une cotisation étant demandée ensuite à ceux qui veulent aller jusqu'au bout de leur participation. La cotisation individuelle varie de 2 à 4 euros selon le profil du participant, la participation dans le cadre scolaire étant de 15 euros pour l'ensemble d'une classe.

Tous les renseignements, le règlement et le bulletin d'inscription sont disponibles sur l'Espace Jeux du site www.infinimath.com