

LA VALISE MATHÉMATIQUE DE L'AMQ

Christiane Lacroix
Responsable du Groupe des jeux mathématiques

Depuis l'automne 81, on peut voir le matériel de la valise circuler à l'école Leblanc de la commission scolaire Les Écores. Cela est dû à Carmelle Huppé (professeur à cette école) qui a accepté la responsabilité de la mise en circulation de la valise. Voici les modalités à suivre pour les membres de l'AMQ qui désireraient faire une demande d'emprunt.

- Utilisez le formulaire ci-joint qui contient une liste complète du matériel disponible. Indiquez dans la colonne *demande* le type de matériel que vous désirez recevoir.
- Le coût d'un emprunt est fixé à 25 \$ pour la première se-

maine et à 5 \$ pour chaque journée additionnelle; les frais de transport (aller-retour) devront être payés par l'utilisateur.

- Nous ne pouvons vous assurer que la valise sera disponible pour la période choisie. Cependant, nous communiquerons avec vous pour confirmer ou non la possibilité d'emprunt.
- Nous comptons sur vous pour que le matériel revienne intact.
- Nous apprécierions recevoir vos commentaires à la suite de l'utilisation du matériel.

FORMULAIRE DE DEMANDE D'EMPRUNT DE LA VALISE DE L'AMQ

faire parvenir à:
AMQ
a/s Groupe des jeux
C.P. 247
Montréal-Nord (Québec)
H1H 5L2

Nom: _____

Adresse: _____

Téléphone: (au travail) _____ (à domicile) _____

Institution: _____

But de l'emprunt: _____

Dates d'utilisation: _____

Durée de l'emprunt: _____

J'irai chercher et reporter le matériel: oui non

Adresse à laquelle le matériel doit être expédié: _____

Réservé à l'AMQ

Date à laquelle le matériel doit être retourné à l'AMQ: _____

Coût de l'emprunt: _____

**Liste du matériel de la valise
mise à jour le 15 décembre 1981¹**

Nom	Demande	Matériel expédié	Matériel retourné	Remarques
1. Jeux de stratégie				
1.01 Apollo 1.02.1 Arithmo: complémentaire 1.02.2 Arithmo: facteurs et multiples 1.02.3 Arithmo: relations 4 1.04 Banko				
1.05 Bataille de grenouilles 1.07 La boîte magique 1.08 Clue 1.09 Cube fusion 1.11 Dominos (double neuf)				
1.12 Dominos (double douze) 1.13 Échecs 1.14 Equals 1.15 Go 1.23 Dés				
1.24 Krypto 1.25 Logicon 1.26 Mankka 1.27 Master-mind 1.29 Mattix				
1.31 Numérix-manix 1.32 Overboard 1.33 Les premiers 5000 1.35 Qubic 1.36 Rack-o				
1.37 Le rami des nombres 1.38 Score four 1.39 Shogun 1.40 Super Master-mind 1.41 Télé de la Bourse				
1.42 Tic Tac total 1.45 Le Trioker 1.46 Tri-ominos 1.47 Tuf 1.48 Yum				
1.49 Zone x Série de 12 jeux de stratégie sur feuilles ou cartons				
2. Solitaires				
2.01 Anneau emprisonné 2.02 Les anneaux chinois 2.03 Beat the computer no 0 2.04 Bille emprisonnée 2.05 Catch 21				
2.07 Le cube de Rubik 2.08 Dataman (calculatrice) 2.11 La folie instantanée 2.14 Jeu d'assemblage: croix jaune				

Nom	Demande	Matériel expédié	Matériel retourné	Remarques
2.15 Jeu d'assemblage: cube 2.16 Jeu d'assemblage: flocon 2.17 Jeu d'assemblage: petit cochon 2.18 Jeu d'assemblage: pyramide 2.19 Jeu d'assemblage: sphère				
2.19.5 Jeu d'assemblage: ballon de football 2.21 Jeu de l'âne 2.22 Mindbender: cercle parfait 2.23 Mindbender: pyramide de la perplexité 2.24 Mindbender: le sentier				
2.25 Mindbender: la toile d'araignée 2.26 Mindbender: triangles astucieux 2.27 Multigraph 2.28 Le noeud 2.30 Partition de figures: carrés, rectangle, diamant				
2.34 Pythagoras 2.36 Le solitaire (Hi-Q) 2.37 Soma 2.38 Tableau de couleurs 2.39 Tangram				
2.40 Taquin 2.44 La tour de Hanoï Série de 12 solitaires sur feuilles ou cartons				
3. Mathématique et magie				
3.01 Les cartes jaunes 3.01.1 Les cartes bleues (variante) 3.02 Les cartes vertes 3.03 Fiches perforées et cartes à jouer 3.08 Une mémoire étonnante				
3.09 Le 9 mystérieux 3.12 Le tableau magique				
5. Paradoxes				
5.04.1 Paradoxe de surface: le paradoxe du carré 5.04.2 Paradoxe de surface: les triangles de Curry				
6. Livres de jeux mathématiques				
6.01 <i>Le calculateur de poche et ses jeux</i> 6.02 <i>1000 casse-tête du monde entier</i> 6.03 <i>Les casse-tête logiques de Baillif</i> 6.04 <i>Les casse-tête mathématiques de Sam Loyd, Tome 1</i>				
6.05 <i>Les casse-tête mathématiques de Sam Loyd, Tome 2</i> 6.06 <i>Le code des jeux</i> 6.07 <i>Coin du Penseur no 1</i> 6.08 <i>Coin du Penseur no 2</i>				
6.09 <i>Distractions mathématiques</i> 6.10 <i>L'étonnante histoire des machines logiques</i> 6.11 <i>13 expériences pour l'apprenti-chercheur</i> 6.12 <i>Extraits de jeux tirés du rapport final du projet de recherche sur les jeux mathématiques</i>				
6.13 <i>Fantaisies et paradoxes mathématiques</i> 6.14 <i>Formes, espace et symétries, Les Distracts, no 2</i>				

Nom	Demande	Matériel expédié	Matériel retourné	Remarques
6.15 <i>Games, Tricks and Puzzles for a Hand Calculator</i> 6.16 <i>Le jeu de Go</i> 6.17 <i>Jeux de l'esprit et divertissements mathématiques</i> 6.18 <i>Les jeux de réflexion</i> 6.19 <i>100 jeux et casse-tête</i>				
6.20 <i>Jeux et divertissements pour tous</i> 6.21 <i>100 jeux géométriques</i> 6.22 <i>100 jeux logiques</i> 6.23 <i>Les jeux mathématiques d'Eurêka</i> 6.24 <i>Jeux mathématiques du monde</i>				
6.26 <i>Mathématique et jeux</i> 6.27 <i>La mathématique vivante</i> 6.28 <i>Mini-jeux magiques no 3, no 5, no 8</i> 6.29 <i>Nouveaux divertissements mathématiques</i> 6.30 <i>"Polycubes", Les Distracts, no 4</i>				
6.31 <i>Les probabilités à l'école</i> 6.32 <i>Problèmes et divertissements mathématiques, Tome 2</i> 6.33 <i>The Puzzler's Paradise</i> 6.34 <i>Règles de tous les jeux</i>				
6.35 <i>Session de divertissement mathématique</i> 6.36 <i>Simulations et jeux</i> 6.37 <i>Surprenants triangles..., Les Distracts, no 1</i> 6.38 <i>Tables no 9999</i> 6.39 <i>Tous les jeux de dés</i>				

1. La numérotation correspond à celle du document *Inventaire des activités de la valise*.

Association des enseignants francophones du Nouveau-Brunswick
Congrès 82
EDMUNDSTON, 5-6-7 mai

La formation continue: un rajeunissement constant
La clientèle des années '80: ses besoins et exigences

Pour plus d'informations:

Congrès '82 de l'AEFNB
A/S Directeur des services pédagogiques
C.P. 172
Frédéricton, N.B.
E3B 5B4