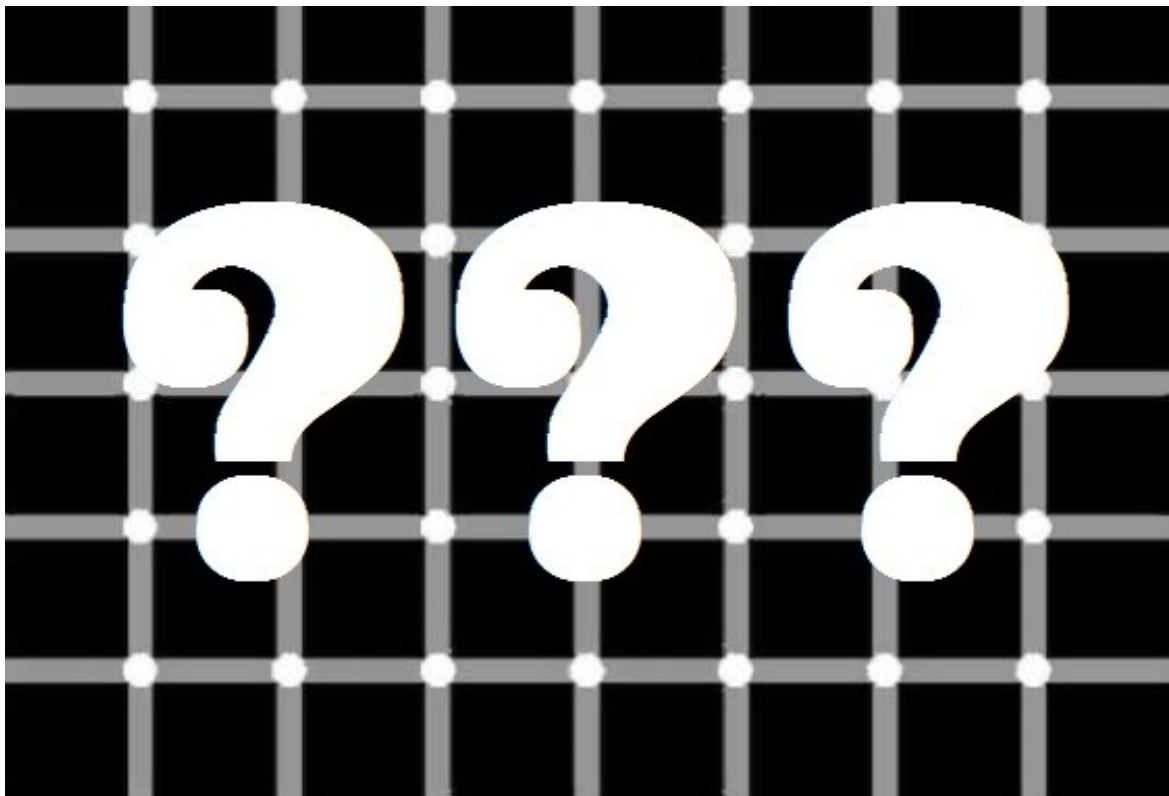


L A M A G I E

AU SERVICE DE LA PEDAGOGIE



Contact : Cédric Anjot / 06 13 51 31 47 / contact.animagic@gmail.com



Cédric ANJOT

ANIMAGIC.bzh

Animation en Arts Visuels

1 chemin du Diable

22 110 ROSTRENEN

Tel : 06.13.51.31.47

Site Web : animagic.bzh

contact.animagic@gmail.com

N° Siret : 802 505 016 00013

LA MAGIE, UN OUTIL PEDAGOGIQUE FASCINANT

- 1) Présentation de la démarche
- 2) Objectifs & moyens mis en œuvre
- 3) Déroulement type d'une séance
- 4) Pédagogie : Les Notions abordées en Magie
- 5) Qu'est ce que la « mathémagie » peut apporter aux élèves?
- 6) Retours d'enseignants & médias
- 7) Exemples de tours « mathémagiques »

1) PRESENTATION DE LA DEMARCHE

En créant le projet « Animagic.bzh », j'ai commencé à initier les enfants aux Arts Visuels de manière ludique dans un cadre extra-scolaire.

De projets en projets, épaulé par le corps enseignant, j'ai pris conscience concrètement de l'aspect pédagogique des Arts Visuels, et ai pu entrer dans les écoles, soutenu par l'agrément de l'Éducation Nationale. J'accompagne depuis, des projets pédagogiques en Arts Visuels et m'axe sur 2 spécialités :

1- Le Court-Métrage, un outil pédagogique qui couvre une large palette de domaines (l'expression écrite (structure narrative d'un scénario, vocabulaire.....), l'expression corporelle, l'Histoire, la prise de vue, le montage et donc le B2I.....).

2- Plus méconnue malgré son potentiel pédagogique, **la Magie**, un outil qui marie la puissance Mathématique à celle du Verbe. C'est ce qui pour moi la rend merveilleuse aux yeux du public.

Robert Houdin, le père de la Magie moderne, disait que la Magie est le mariage subtil entre le geste, la parole et l'esprit.

La Magie est donc un art complexe et complet :

Complexe car son objectif est d'aller à l'encontre de nos sens (visuel, tactile, auditif...) pour rendre possible l'impossible.

Complet car la Magie est un outil pédagogique, croisant Sciences Mathématiques et Théâtre.

Ainsi, la Magie permet le développement de différentes compétences transversales.

La Magie et les Mathématiques sont très liées. En Magie comme en Mathématiques, une suite d'étapes logiques amène un résultat final

La Magie fascine tant, que l'élève prend plaisir à mettre en œuvre des notions ou des savoir-faire complexes s'il veut parvenir au "climax" (l'effet final d'un tour).

Quand le Cinéma et la Magie se rejoignent :

Ces deux disciplines ont pour point commun de produire un visuel qui fascine le public. Il s'agit d'un divertissement pour l'œil. Dans la magie comme dans le cinéma, nous nous laissons embarqués par le scénario d'une histoire qui nous paraît réelle. Or, dans les deux cas, le scénario a été savamment pensé et mis en scène préalablement. Ces productions visuelles répondent à des critères rigoureux si elles veulent être réalistes. Il est donc très intéressant de travailler en classe sur la notion de construction d'une image et d'inviter les élèves à prendre du recul sur ce qu'ils voient, à exercer leur esprit critique et d'analyse.

2) OBJECTIFS & MOYENS MIS EN OEUVRE

OBJECTIF GENERAL :

Comprendre des raisonnements « mathémagiques » en vue de présenter les tours devant le groupe.

OBJECTIFS SECONDAIRES :

*** L'EVEIL de la CURIOSITE :**

Stimulation du sens de l'observation au travers de l'univers de la Magie.

*** UN VOYAGE CARTESIEN:**

Acquisition de notions mathématiques et scientifiques (calcul, géométrie, logique...) utilisées dans certains tours. Découvrir l'histoire des mathématiques.

*** La MAGIE du VERBE :**

Travail sur l'expression orale, l'importance des mots et sur l'équivoque.

*** De l'IMPORTANTANCE du LANGAGE CORPOREL :**

Développer l'expressivité de l'élève. Manifester sa créativité, sa personnalité pour la présentation d'un tour par binôme puis collectivement

*** L' ESTIME de SOI :**

Acquérir de l'assurance, gérer ses émotions lors des présentations

*** Des VALEURS HUMAINES & ETHIQUES:**

Être dans le respect du travail de l'autre, avoir une qualité d'écoute, être persévérant, savoir garder les secrets révélés)

*** MOTRICITE FINE :**

Conception d'objets techniques, développer la dextérité.

*** AUTO-EVALUATION:**

Savoir quand on est capable de présenter un tour.

MOYENS MIS EN OEUVRE :

* Apprentissage des codes de la Magie (Respect, Entraînement, Confidentialité)

* Présentation des tours par le magicien.

* Apprentissage de tours **différents** permettant d'explorer un large éventail de méthodes.

* Comprendre le fonctionnement et le raisonnement logique d'un tour.

* Fabrication d'objet technique (Mesure, Pliage Géométrique, Dessin Technique.....)

* Travail sur la prise de parole (Petite histoire « routine » racontée durant le tour)

EVALUATION :

Être capable de mettre en scène un tour de Magie en le présentant devant le groupe.

3) DEROULEMENT D'UNE SEANCE TYPE

1) Démonstration du tour par l'intervenant

Les objectifs :

Écouter, comprendre, respecter, mémoriser, savoir attendre, ...

2) Recherche par les élèves des techniques qui permettent d'arriver à l'effet

Les objectifs :

Raisonnement, imaginer, résoudre un problème, travailler en groupe, rapporter clairement un événement, une information, exprimer les relations de causalité, les circonstances temporelles et spatiales, prendre part à des échanges, expérimenter, tester des hypothèses ...

3) Explication de la création du tour, comment créer l'intrigue pour arriver au climax (moment de surprise d'un tour de Magie)

Les objectifs :

Écouter activement, comprendre, repérer un ordre, mémoriser, travailler le langage écrit, s'exprimer de façon correcte avec précision, transmettre des consignes, structurer son récit, ...

4) Explication de la ou des techniques permettant la réalisation de l'effet

Les objectifs :

Écouter activement, comprendre une consigne, suivre les instructions, reproduire un modèle oral, identifier les phases d'un tour, mémoriser, ...

5) Entraînement et corrections

Les objectifs :

Passer de la compréhension orale à la manipulation pratique (travail sur les préhensions, la motricité, sur la latéralité, ...), répéter, s'exprimer avec précision, rapporter clairement un événement, se projeter dans l'imaginaire, dissocier la méthode de réalisation d'un tour et l'effet (ce que voit et comprend le spectateur), faire un récit structuré, ...

6) Présentation au reste du groupe.

Les objectifs :

S'exprimer de façon correcte avec précision, donner des consignes claires, théâtraliser, avoir une bonne syntaxe, suivre une routine (déroulement d'un enchaînement de phases qui permettent de créer le climax).

En outre, ces séances permettent aux élèves de développer leur estime de soi, prendre confiance en eux et en leurs capacités, de structurer une réflexion, de s'organiser dans l'espace et dans le temps, d'être dans la relation sociale, ...

4) MAGIE & PEDAGOGIE

La Magie est un outil pédagogique puissant. Cette discipline est aussi **complète** que **captivante** en classe. Elle combine, de façon fascinante, une large palette d'éléments du programme de l'école élémentaire.

Quel art marie aussi astucieusement **la rigueur des Sciences Mathématiques** (*logique, raisonnement, calcul, géométrie*) **avec l'Art de la Parole** (*Expression Orale et Corporelle*) ?

La Magie (production culturelle humaine) développe la curiosité et le sens de l'observation, elle fascine et capte fortement l'attention de l'élève.

Un tour de Magie est une petite mise en scène nécessitant de l'entraînement. L'élève devra coordonner le geste, la parole et l'esprit pour reproduire le Climax (Effet final).

1) Magie & Sciences Mathématiques :

L'univers mathématique est aussi vaste que passionnant. Il est fréquent que les magiciens se basent sur des curiosités mathématiques pour créer des effets.

Nous explorerons ainsi l'Histoire des Mathématiques, riche en curiosités géométriques, calculatoires ou logiques. Nous nous promènerons par exemple en Égypte ancienne à la découverte d'un concept mathématique étonnant qui nous permettra de deviner un nombre pensé mentalement par un spectateur.

Quand un magicien réalise un tour, il manipule et applique parfois des principes scientifiques. **Il conviendra que l'élève utilise les connaissances et les compétences mathématiques** pour réaliser un tour soit préalablement, soit pendant la « routine » elle-même. (Nombre, Calcul, Mesure, Conversion.....)

2) Magie & Théâtre :

Les élèves devront rendre compte de leur travail lors d'une prise de parole devant le groupe classe. **Il conviendra que l'élève adapte le propos au destinataire et à l'effet recherché** (attitude, niveau de langue, équivoque, vouvoiement...). Dans un premier temps, il reproduira un modèle oral, puis reformulera peu à peu la « routine » magique avec ses propres mots, **le tout dans une ambiance de respect mutuel.**

L'art de la parole est donc primordial :

a- Le style : Un même secret présenté par 2 magiciens différents n'aura pas le même impact. Si le magicien opte pour un style comique ou au contraire très sérieux, le tour n'aura pas la même saveur. Il conviendra aussi de faire la part des choses entre ce que l'on peut dire ou non. Trop de verbiage alourdit le tour ou peut donner des pistes de compréhension au spectateur, l'inverse peut entraîner de l'ennui.

b- Détournement d'attention : Il est fascinant de comprendre comment la parole avec son rythme, sa structure, son choix des mots facilite les détournements d'attention pour opérer une passe secrète.

c- La justification : Évoqué plus haut, la Magie mélange le geste, l'esprit et la parole. Il convient lors de la présentation d'un tour de justifier par ses mots tous les gestes exécutés par le magicien, sous peine que le public focalise sur une étape et commence à raisonner. Une cohérence entre l'oreille et l'œil invite le public à valider les étapes du tour et à se laisser « bercer » par la « routine ».

d- Effet « boosté »: Si un magicien additionne uniquement l'ensemble d'un protocole sans l'incarner, l'effet sera très plat. Il est de bon ton le plus souvent, de résumer ce qui vient de se passer depuis le début d'un tour. Les mentalistes (magiciens étant capables de deviner quelque chose d'impossible) soulignent

régulièrement auprès des spectateurs le fait qu'ils ne peuvent pas connaître une information secrète (un chiffre pensé mentalement, le nom du chien, la date d'anniversaire....). Si le spectateur valide ce postulat, l'effet sera d'autant plus spectaculaire!

e- Interactivité : La Magie est une convention entre l'artiste et le public. Un jeu s'installe entre les deux parties. Le spectateur est souvent friand de Magie et aime entrer en contact avec le magicien. Sur bon nombre de tours, le public est amené à effectuer des choses. Si le magicien n'a pas eu une parole claire pour expliquer ce qu'il attend, c'est tout l'enjeu du tour qui peut être remis en question.

f- Merveilleux : La parole donne l'atmosphère d'un tour. Les mots, le rythme, la prestance participeront à produire du merveilleux.

3) Magie & production d'écrit :

Une action primordiale en Magie est de noter clairement chaque protocole, au risque qu'un savoir se perde s'il n'est pas régulièrement mis en pratique. Il appartiendra donc à l'élève une fois l'acquisition du tour effectuée de rédiger un texte structuré expliquant le secret du tour. Un petit livrecompilant ces secrets complétera cette approche de la Magie en la matérialisant.

4) Magie & Matériel Utilisé :

Le matériel utilisé y est simple, facile à trouver car issu du quotidien d'une classe. (calendrier, livres..). On y ajoute aussi d'autres objets, issus de la culture magique comme les cartes ou les cordes. Ce matériel ayant eux aussi des intérêts pédagogiques souvent insoupçonnés. Il faut savoir par exemple qu'**un jeu de 52 cartes est la représentation physique de l'espace temps de la planète Terre.**

- 2 couleurs : Rouge & Noir pour le jour & la nuit.

- 4 familles : Pique, Cœur, Trèfle, Carreau pour les 4 saisons.

- 12 têtes : Valet, Dame, Roi en 4 familles pour les 12 mois de l'année.

- L'addition des cartes donne 365 : Si on additionne la valeur de chaque carte (as = 1, 2, 3, 4.....10 = 10, V=11, D=12 et Roi=13 + 1 pour le joker

- 13 cartes dans chaque famille de l'As jusqu'au Roi comme les 13 lunes d'une année.

Les magiciens affectionnent cet objet car les combinaisons y sont fascinantes & peu connues.

5) Magie & Enseignement secondaire :

Le projet s'étoffe dans le cursus secondaire car les objectifs y sont plus ambitieux. L'idée est de faire un lien avec les heures de Mathématiques et celles de Français (*et autres : Histoire, Technologie....*). Quand le premier décrypte la face cachée du tour (logique, calcul littéral, factorisation.....), le deuxième camouflera l'aspect cartésien par une mise en scène. Il faut comprendre que certains tours se font de façon « automatique », c'est à dire sans habileté particulière du prestidigitateur, mais avec un support logique ou mathématique et, bien sûr, avec un « habillage théâtral » qui caractérise le talent du magicien. Des liens sont à faire avec la numération décimale, l'arithmétique, la manipulation de variables mathématiques, la résolution d'équations, la notion d'algorithme et résultat d'un algorithme, la notion de suite, de convergence d'un processus, de programmation informatique.

5) QU'EST-CE QUE LA MATHÉMAGIE PEUT APPORTER AUX ELEVES ?

Certains tours de magie à explication mathématique peuvent faire rêver et motiver des élèves de tout niveau scolaire à s'investir davantage en maths. L'émerveillement engendre l'envie de comprendre. Ces tours peuvent être reproduits par tous et ainsi permettre aux jeunes de prendre confiance en eux.

D'autres tours leur permettent même de passer pour des calculateurs prodiges alors qu'ils ne sont souvent que bien organisés pour réussir des calculs très prémédités ; certains tours peuvent aussi donner de bonnes images mentales de notions mathématiques qui seront abordées à de plus hauts niveaux d'étude.

Ensuite, en reproduisant des tours devant un public, les capacités d'argumentation et de communication augmentent, ainsi que la confiance en soi. La mathémagie devient un sport complet, où les mathématiques conduisent à un épanouissement personnel.

Pour les plus jeunes, avant d'élaborer et de structurer un enseignement du calcul mental, du calcul littéral, et de formaliser, il me paraît important de faire jouer avec les nombres de façon conviviale, de les faire aimer et manipuler, sans avoir peur de les utiliser, pour développer la curiosité, la réflexion, le goût de la recherche et l'imagination. Les tours de magie mathématique me semblent pouvoir associer la réflexion intellectuelle, une démarche scientifique, le sens de l'organisation, et aussi des qualités littéraires et de communication qu'ils développent chez celui qui les pratique. De plus ils peuvent s'exercer de façon conviviale avec un public mêlé de générations et âges variés.

Les maths sont souvent vécues comme répulsives par certains et attaquées dans les médias. Je les défends à ma manière. Pour moi les mathématiques peuvent être, aussi, un talent de société, et un domaine de développement de la créativité.

La mathémagie me paraît être aussi une activité scolaire et périscolaire idéale, très facile à pratiquer et sans matériel particulier ni investissement financier, où les mathématiques conduisent à un épanouissement personnel. (D.Souder)

6) RETOURS D'ENSEIGNANTS & MEDIAS

* Séverine Mortier : professeure des écoles CE-CM - Ecole de Plouray

Les interventions de Cédric ont permis aux enfants d'être réellement acteurs de leurs apprentissages. La magie étant un thème motivant et fédérateur, les élèves se sont impliqués dans les activités présentées. Les mathématiques sont pour de nombreux élèves une matière éloignée du concret. Le fait d'en faire un point d'appui pour apprendre des tours de magie est un des éléments clé de cette activité.

Il est très intéressant de leur présenter des tours mettant en lumière différentes compétences (logique, calcul, construction géométrique, ..). Outre le fait, que les élèves travaillent lors de ces séances la démarche mathématique; ils abordent également la maîtrise de l'oral. Ils est important pour eux de savoir s'exprimer clairement et la théâtralisation de ces tours leur permet de prendre confiance en eux et de

verbaliser leurs actions. Les enfants de l'école ont été très fiers de présenter leurs tours lors d'un spectacle de Noël devant un public composé de parents, de la famille, d'amis.

.....

*** Marianne Bournot : Professeure des écoles CE - École du Vieux Bourg**

Grâce à Cédric j'ai pu voir la magie des maths dans les yeux de mes élèves de ce1ce2! Les tours de magie ont été une véritable motivation pour mes élèves de faire des calculs et des opérations! Les maths ont du sens!!!! Après une introduction pleine d'émerveillement pour l'enseignant comme pour les élèves les tours sont ensuite très bien expliqués par Cédric et les élèves sont ravis de les mettre en application!!!!!! De plus Cédric est très à l'écoute pour trouver des tours de magie en lien avec les notions du programme que l'on souhaite travailler!!!! Merci!!!!

.....

*** Nicolas Davy : Professeur des écoles CM – École de Plouay**

J'ai eu le plaisir de recevoir Cédric Anjot dans ma classe pour faire découvrir à mes élèves de CM1 les "mathématiques". Loin de l'austérité habituelle des manuels de mathématiques, ces quelques séances en sa compagnie ont ouvert des portes jusqu'alors inconnues dans ma classe. En alliant avec justesse la magie et les mathématiques, monsieur Anjot offre la possibilité aux élèves de manipuler leur savoir mathématique, avec la rigueur nécessaire, et de leur donner vie, ce qui évidemment crée du sens. La magie a pris forme et des élèves jusqu'alors hermétiques aux mathématiques se sont révélés de formidables mathémagiciens. Avec en plus des moments empreints de poésie, ces interventions ont complété à merveille l'éveil de nos élèves.

.....

*** Chloé Poisson : Professeure des écoles Maternelles-CP – Ecole de Rostrenen**

Les interventions de Cédric dans ma classe de maternelles et CP ont été réellement enrichissantes pour les élèves. Tout d'abord fascinés par les tours qu'il nous a montrés, les élèves ont appris à se concentrer pour les mémoriser, puis pour les restituer, en liant la parole aux gestes, et finalement réussir à présenter le tour qu'il venait d'apprendre à un public. Pour ce jeune public, c'est tout un travail de motricité fine de précision que d'apprendre la gestuelle d'un tour. Savoir montrer ce qu'il faut, et seulement ce qu'il faut. Au niveau du langage, à travers la magie, les élèves acquièrent de l'aisance pour parler devant un public, captiver l'auditoire, parler en continu... Et par conséquent, ils acquièrent aussi de la confiance en eux et prennent beaucoup de plaisir. Nous avons été plus que satisfaits de cette collaboration.

.....



*** FRANCE INTER** : Émission Carnet de Campagne du 9 Février 2018 présenté par Philippe Bertrand

.....

*** TELEGRAMME & OUEST FRANCE**

« Quand Harry Potter devient projet pédagogique » (Nov 2017)

Jeudi matin, Cédric Anjot, intervenant en magie de l'association Animagic, de Rostrenen, était l'invité de la classe de cycle 2 et 3 de l'école Jean-de-La Fontaine de Plouray, pour une animation intitulée « Mathémagiques », à vocation pédagogique. Cédric Anjot interviendra à raison de six séances. « Le but est de jouer avec les chiffres, car le magicien utilise beaucoup d'effets mathématiques, l'outil de la magie permet d'utiliser les sciences et le théâtre en même temps. L'objectif est de mélanger ces deux notions pour aborder les mathématiques d'une façon ludique, en montrant que ce n'est pas une matière rébarbative mais au contraire fascinante », explique l'animateur, qui ajoute que rien ne serait possible sans le travail préliminaire des enseignants. Cette animation correspond parfaitement avec le fil conducteur choisi par l'école cette année, la magie, à travers les aventures du héros Harry Potter. « Nous allons profiter de ces notions pour les utiliser dans des tours de magie, au spectacle de Noël », a conclu l'enseignante, Séverine Mortier.

Déc 2017 : Parents et familles sont venus nombreux, vendredi soir, à la salle polyvalente, pour applaudir le spectacle de Noël de l'école Jean-de-La-Fontaine. Au cours de la soirée, les élèves de Chloé Poisson ont interprété des chants, danses et mimes autour de la magie. Les élèves de Séverine Mortier se sont essayés à des tours de magie appris en classe en Maths et magie avec Cédric Anjot, intervenant en magie de l'association Animagic, de Rostrenen.

.....

À Lanester, ces élèves apprennent les maths comme par magie ! (2022)

Depuis plus d'un mois, les classes de 6ème du collège Henri Wallon aborde les mathématiques à l'aide d'un outil pédagogique aussi puissant que méconnu: La Magie!

A la recherche de leur projet d'année, l'équipe pédagogique a tout de suite compris le potentiel de cet art qui capte fortement la curiosité des élèves. "Faire rêver et motiver les élèves à s'investir davantage en maths est une des clés pour accéder à l'émerveillement qui engendre ensuite l'envie de comprendre" explique Anne Péoc'h, professeur de mathématiques à l'origine de ce projet. Accompagnées de l'association Animagic.bzh, spécialisé dans l'enseignement de la magie en Bretagne, les classes se sont immergés dans l'art de la "mathémagie". Un néologisme qui en dit long. Maths et Magie, deux univers liés et qui ont en commun le fait de suivre un protocole rigoureux amènent à un résultat précis. " Il faut comprendre que certains tours de magie se font de façon "automatique", c'est-à-dire sans habileté particulière du magicien, mais avec un support logique et cartésien et, bien sûr, avec un "habillage" théâtral qui caractérise le talent de l'illusionniste", précise Cédric Anjot, leur professeur de Magie. Avec des objets issus du quotidien (cartes, cordes, grille de loto....), les devoirs à la maison devenaient tout un spectacle. L'objectif étant précisément celui-ci, mettre en scène (courant mai) devant les autres élèves, ce mariage si subtil entre la rigueur des Sciences et l'importance du verbe. Pour ceux qui en doutaient encore, les mathématiques c'est Magique!

« La Magie, un outil pédagogique incroyable » (OF Nov 2015)

La magie est un spectacle, mais pas seulement. Depuis sa création, Animagic.bzh, basée dans le Kreiz-Breizh, décline ses animations en arts visuels sous de multiples formules.

Spécialisée dans l'art de la magie et du court-métrage, elle propose des ateliers d'initiation à la magie en centre de loisirs, des animations de temps d'activités périscolaires (Tap) au sein de la Communauté de communes du Kreiz-Breizh (CCKB), mais aussi des interventions pédagogiques, qui portaient jusqu'à présent sur le thème du cinéma.

Forte de ces expériences, Animagic.bzh a mis en place de nouvelles interventions scolaires autour de la magie, cette fois.

Réfléchir autrement

« La magie est un outil incroyable en classe, précise Cédric Anjot, responsable d'Animagic.bzh. Elle permet d'aborder bon nombre de notions pédagogiques, en captivant les élèves. Tous les domaines y passent, les sciences et leurs effets étonnants, les mathématiques que j'ai rebaptisées Mathématiques et qui incitent les élèves à calculer afin de prédire une information gardée secrète, par exemple. »

Pour Cédric, la magie donne l'occasion de travailler autrement. **« La magie est le mariage subtil entre le geste, la parole et l'esprit, disait Robert Houdin, père de la magie moderne. On travaille donc sur la force de l'expression orale, de la mémoire, la rigueur et la persévérance. Les élèves prennent plaisir à travailler en classe, ils gagnent en estime de soi tout en raisonnant. Apprendre à réfléchir autrement est l'objectif de mes interventions. Faire rêver est aussi le rôle du magicien. »**

Pour la période de fin d'année, l'artiste proposera également ses spectacles. Destiné aux plus jeunes, Le Grenier aux Secrets invite, par petits groupes, les enfants à dévorer des friandises visuelles. Ils seront acteurs et spectateurs de ce spectacle à mi-chemin entre conte et magie. Pour les plus grands, la magie est tout aussi interactive. Animagic.bzh propose l'animation de mariages, d'événements privés ou de restaurants.

.....

« L'ULIS de Rostrenen entre Magie & Cinéma » (OF Juin 2016)

Judi matin, **les huit élèves de l'Ulis** ont poursuivi leurs découvertes des mathématiques en utilisant la magie avec Cédric Anjot, de l'association Animagic. Après avoir bien intégré la règle du tour de « magie mathématique », les élèves de Notre-Dame se sont exercés afin de pouvoir mener l'expérience face à leurs parents ou amis.

L'animateur et l'équipe pédagogique ont profité de l'occasion pour redéfinir ce qui restait à faire afin d'être prêts pour la sortie de leur film, *Le Dr Raoult voyage dans le futur*, vendredi 17 juin, à 18 h, au Ciné Breiz. La séance sera gratuite et ouverte à tous.

.....

« La Magie des Mathématiques à l'école de Plouay » (TG Mars 2017)

Depuis six semaines, Cédric Anjot, intervenant pédagogique en arts visuels, anime des séances de magie pour apprendre les maths dans des classes de **CE2, CM1, CM2 et CLEX à l'école publique de Manehouarn**. Il utilise la magie comme outil pédagogique, mêlant de façon ludique la rigueur des sciences à l'art du théâtre. Et le courant passe bien auprès des élèves, même pour ceux qui n'ont pas forcément d'affinités avec cette matière. Quatre principes de base ont été mis en avant : la parole, le respect du matériel, l'entraînement et... top secret, car on ne dévoile pas toutes les astuces. Au contraire des traditionnels cours de maths, quand le professeur des écoles, Nicolas Davy, demande un ou une volontaire pour une petite démonstration, tous les doigts se lèvent. C'est peut-être ça la magie ?



École Manehouarn de Plouay, Classe CM1

7) 10 EXEMPLES DE TOURS **« MATHEMAGIQUES »**

1) VOYAGE EN EGYPTE (Mentalisme) :

Effet : Un chiffre pensé par le spectateur est ensuite révélé par le magicien.
Dès le CP (notions mathématiques : Addition, Calcul Mental, Système Binaire, Histoire des Mathématiques)

2) 3 CORDES (Transformation) :

Effet : 3 cordes de même taille sont présentées au public. Le magicien ayant les manches relevées, place les cordes dans sa main. Après une passe magique les cordes sont de tailles différentes (Petite, Moyenne, Grande)
Dès le CE (notions mathématiques : Mesure, Division de base)

3) Pari de Marienbad ou Nim (Pari Gagnant) :

Effet : Il s'agit ici d'un classique du jeu traditionnel : le pari de Marienbad. 15 objets sont disposés sur la table. A tour de rôle public et magicien retire 1, 2 ou 3 objets. Celui qui prendra le dernier objet aura perdu. Le public aura le choix de commencer ou non.
Dès le CP (notions mathématiques : Addition & Calcul Mental)

4) BOOK -TEST (Mentalisme) :

Effet : Un spectateur choisit librement un livre, puis un nombre à 3 chiffres que le magicien ignore. Le public additionne la valeur de ses cartes. Son résultat

correspondra à une ligne d'une page dont le magicien arrivera à deviner le premier mot.

Dès le CE (notions mathématiques : soustraction et addition)

5) FLECHE VERSATILE (Illusionnisme)

Effet : Le magicien présente une boussole en forme d'octogone possédant sur chacune de ses faces une flèche indiquant la même direction. Après quelques passes magiques, les flèches changent à plusieurs reprises de direction.

Dès le CM (notions mathématiques : Géométrie (axe, sommet, médiatrice, bissectrice, mesure et tracé)

6) MAGIE DES CARTES (Révélation)

Effet : Un jeu de 52 cartes est présenté au public. Après mélange le public en choisit une librement et la garde en main sans que le magicien ne puisse la voir. Malgré ces conditions professionnelles, le magicien en herbe pourra révéler la carte choisie.

Dès le CE (Addition, Logique, Conversion.....)

7) MIROIR (vision au travers la matière)

Effet : 4 miroirs sont présentés au public. Ils sont identiques. Chaque miroir possède une face normale, l'autre cassée. Après que le magicien ai expliqué la démarche à suivre, il se retourne pour ne rien voir de ce que va faire le public. Ce dernier retourne librement et autant de fois qu'il le désire les miroirs pour en cacher un de sa main. Le magicien revenant face au public déterminera si le miroir caché est cassé ou intact.

Dès le CE (notions mathématiques : Addition et Notion de paires & impairs)

8) LE CALENDRIER (Mentalisme):

Effet : Le magicien demande au spectateur de choisir un mois du calendrier afin d'y cocher une date par semaine. Le public choisit ces dates, une par semaine, puis additionnera ces dates. Le magicien le dos tourné depuis le début du tour parvient à révéler le résultat

Dès le CM (notions mathématiques : Addition & Calcul Mental)

9) DOMINOS (Mentalisme) :

Effet : Les 28 dominos sont répartis entre 2 spectateurs. Le magicien se retourne et les dominos sont mélangés. Chaque spectateur en choisit un, puis le glisse dans le tas de l'autre. Une fois face au public, le magicien annonce le domino choisit par chacun des spectateurs.

Dès le CE (notions mathématiques : Multiplication et Notion d'intrus)

10) LE TRIANGLE DES BERMUDES (Curiosité géométrique)

Effet : Un puzzle constitué de pièces géométriques différentes remplissent un cadre.

Malgré le fait qu'une pièce soit enlevée, les autres pièces du puzzle remplissent toujours le cadre d'origine.

Dès le CE (Mesure, Tracé)