



## LE BINAIRE

(Kim NGUYEN)

Dans cet atelier interactif, nous découvrons la différence entre les données et les informations : les données sont la matière première avec lesquels l'ordinateur travaille, elle sont converties en informations (mots, images...) que les humains peuvent comprendre. Nous apprendrons l'écriture binaire des nombres, comment les ordinateurs affichent des images... et d'autres choses !

*Enfants, ados et adultes*

## IMPRESSION 3D

(Hervé Bertin et Alba Málaga)

Venez découvrir une imprimante 3D en action, vous initier à la conception d'objets en trois dimensions, et admirer une collection d'objets mathématiques imprimés.

*Ados, adultes*

## JONGLERIE, AUTOMATES ET COMBINATOIRE

(Florent HIVERT et Vincent DE LAVENÈRE)

Un scientifique qui essaye de comprendre un problème commence souvent par une étape de «modélisation» : on simplifie le réel, on ne garde que les informations essentielles, et on crée ce qu'on appelle un modèle. Qu'est-ce qui se passe si on essaye avec un jongleur?!

*Enfants, ados, adultes*

## FABRIQUER UN ROBOT

(Nicolas THIÉRY)

Il est de plus en plus simple de fabriquer des robots ! Dans cet atelier, nous allons monter de A à Z un petit robot suiveur de ligne. Avec le public, nous commençons ensuite à le programmer à travers une démarche par essais-erreurs.

*Enfants, ados, adultes*



## AIDE-MOI À SORTIR !

(Justine Falque et Christine Froidevaux)

La fourmi est enfermée dans un labyrinthe aux milles embûches. Elle est toute perdue, mais courageuse et très obéissante. Ensemble nous la guiderons pas à pas jusqu'à la sortie.

Ce sera l'occasion d'écrire nos premiers programmes : donner une suite d'ordres simples, les répéter, les adapter à l'environnement.

*Enfants, ados, adultes*