

Balades cryptographiques *À partir de 10 ans*

À travers des énigmes ludiques nous proposons une initiation à la cryptographie pour découvrir le fonctionnement de cette discipline fascinante.

La machine à calculer de Blaise Pascal *À partir de 6 ans*

Venez découvrir son histoire, son fonctionnement et ses secrets...

À la découverte des codes correcteurs d'erreurs *À partir de 6 ans*

Les codes correcteurs d'erreurs sont des outils mathématiques pour corriger les erreurs dans la transmission d'informations et interviennent dans les lecteurs CD, les cartes à puces ou les QR codes par exemple. Venez les découvrir de façon ludique.

Dans la tête d'un robot souris *À partir de 5 ans*

Apprendre le codage et la programmation avec des robots souris, en premier lieu au sein d'un labyrinthe, et dans un second temps créer une chorégraphie et les faire danser. Puis utiliser des matériels *Code en Bois* pour modéliser les actions et mouvements des mini-robots dans leur environnement.

Musique et mathématiques *À partir de 15 ans - Trois séances à partir de 19h*

Se doute-t-on que l'accordage d'un instrument musical à clavier cache des mathématiques ? Venez découvrir la science musicale à travers l'exemple d'un instrument ancien, l'épINETTE.

Magie et nombres binaires *À partir de 15 ans*

Le tour de magie avec les nombres binaires consiste, pour le magicien, à deviner un nombre (entre 1 et 31) à l'aide de grilles contenant certains nombres (toujours entre 1 et 31).

Multiples et diviseurs *À partir de 9 ans*

Multiples et diviseurs se joue sur une grille de 10 cases numérotées de 1 à 10. Le jeu permet de s'interroger sur la notion de stratégie gagnante qui fait appel à la répartition des nombres premiers.

Qui est le meilleur ? L'optimalité sous différentes formes

Deux niveaux : à partir de 6 ans et 15 ans

De la chute d'une bille à l'explication de la trajectoire suivie par la lumière, les mathématiques permettent d'appréhender des questions de la vie courante et d'en donner des réponses qui peuvent paraître étonnantes.

Raisonner pour gagner *À partir de 8 ans*

Quelle est la meilleure stratégie pour gagner à un jeu ? L'art du raisonnement mathématique est particulièrement efficace pour répondre à cette question, et parfois, nous permettre de trouver la stratégie qui nous fait gagner à tous les coups !

Contes mathématiques. Avec les artistes Marie Lhuissier et Alexandre Dandelot

Entre 6 et 12 ans - Deux séances

Le conte tout droit : Dans le royaume gouverné par le Roi Tout Droit, on doit marcher droit, et penser droit ! Pas de ronds, pas de spirales, pas de courbes. Si Xénia et Milo veulent rendre le monde beau et sinueux comme leurs rêves, ils vont devoir jouer avec les règles pour les contourner sans risquer leur tête... Un conte sur les droites et les courbes, sur la liberté et la créativité.

La faiseuse de neige : Dans chaque ville, chaque village, il y a toujours un vieil homme ou une vieille femme que personne ne connaît vraiment. Ce sont les faiseurs de neige. Lorsqu'arrive à Leonberg un petit garçon qui aime la neige plus que tout, la faiseuse de neige décide de lui faire un cadeau. Un cadeau infini... Un conte sur les fractales, sur l'infini, sur l'émerveillement.

**Des énigmes et un parcours mystère à découvrir dans le musée
pour les petits et les plus grands, sans inscriptions.**