TROP CLASSE !

Livret-jeux

Du 25 septembre 2020
au 13 février 2021

MAIF Social Club

Bonjour et bienvenue au

Ici, tu vas pouvoir faire de nombreuses activités : visiter l'exposition, prendre quelque chose à boire ou à manger au café, lire un livre dans la bibliothèque, ou encore t'amuser dans l'espace enfants ! Profites-en bien !
Si tu souhaites revenir, réponds à ces trois questions qui te permettront de connaître l'adresse du MAIF Social Club.

1 - Pour trouver le numéro de la rue, effectue cette opération : **40 - 3**

.....

2. Qu'est-ce qui est plus grand qu'une ruelle et plus petit qu'une avenue ?

.....

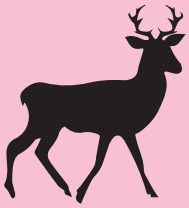
2

3. Quelle est la 2e personne du singulier ?

.....

4. Quel est cet animal ?

.....



Le MAIF Social Club se trouve dans le Marais et est ouvert à tous. C'est un lieu gratuit où tu peux voir des expositions, des films, lire des livres, participer à des ateliers, prendre un goûter, rencontrer des artistes, des écrivains, des scientifiques…
Tu trouveras plus d'informations sur ce site internet : maifsocialclub.fr

Réponses page 30

TROP CLASSE !

Dans le monde, 263 millions d'enfants et adolescents ne vont pas à l'école.
Pourtant, aller à l'école est un droit pour tous les enfants. Dans certaines situations, le fait d'être une fille ou un garçon, le lieu où l'on habite, la guerre ou le manque d'argent empêchent des enfants d'étudier.
Rattraper ce retard n'est pas simple et il n'est pas toujours possible, même pour un adulte, de continuer à apprendre tout au long de sa vie. La question de l'apprentissage ici et ailleurs, pour les jeunes et les plus âgés, est au cœur de cette exposition.
Je t'invite ici à venir découvrir une classe, dans une place publique. Il y a longtemps, en Grèce, on nommait cela une agora. Il s'agira ici d'un espace commun, pensé comme une école de la vi(ll)e.
Tu y découvriras peut-être que l'école est un lieu de loisir, aussi bien qu'un lieu d'apprentissage, un lieu ouvert pour prendre l'air(e), où chacun peut trouver sa place quels que soient son âge, son sexe ou ses origines.
Ici, tu peux écouter, voir, sentir, toucher, essayer et même te tromper ! Travailler ou faire la sieste, respirer à ton rythme ou t'émerveiller avec d'autres. Ici, les savoirs passent autant par la main que par l'esprit.
Bref, sois le.la bienvenu.e dans cette place, trop classe !

Fiona Meadows, commissaire de l'exposition.

Le savais-tu ?
En latin, le mot *scholae* signifie " loisirs studieux ". Travailler en s'amusant ?
C'est justement la promesse de notre école !

Tu es dans l'exposition ?
Aide-toi de ce plan pour te déplacer de place en place.

L’apprentissage, qu’est-ce que c’est ?

Cette exposition a été conçue comme une grande place publique, c'est-à-dire un espace où les personnes peuvent discuter et confronter leurs avis, tout en se promenant librement. Tu vas pouvoir découvrir de nouvelles façons d'apprendre ! Tu es partant ? Allons-y !

1. Est-ce que tu penses que l'on peut apprendre ailleurs qu'à l'école ? Où ?

.....

2. Est-ce qu'il n'y a que les enfants qui vont à l'école ? Entoure les personnes qui peuvent aller à l'école.

3. Les savoirs et les savoir-faire sont deux choses différentes. Par exemple, connaître la date de la Révolution Française est un savoir, alors que savoir cuisiner est un savoir-faire. Va à la fin du livret pour chercher les stickers correspondant aux savoirs de la liste. Ensuite, remets-les dans la bonne colonne : cuisiner, les tables de multiplication, chanter, bricoler, coudre, peindre, Histoire.

SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

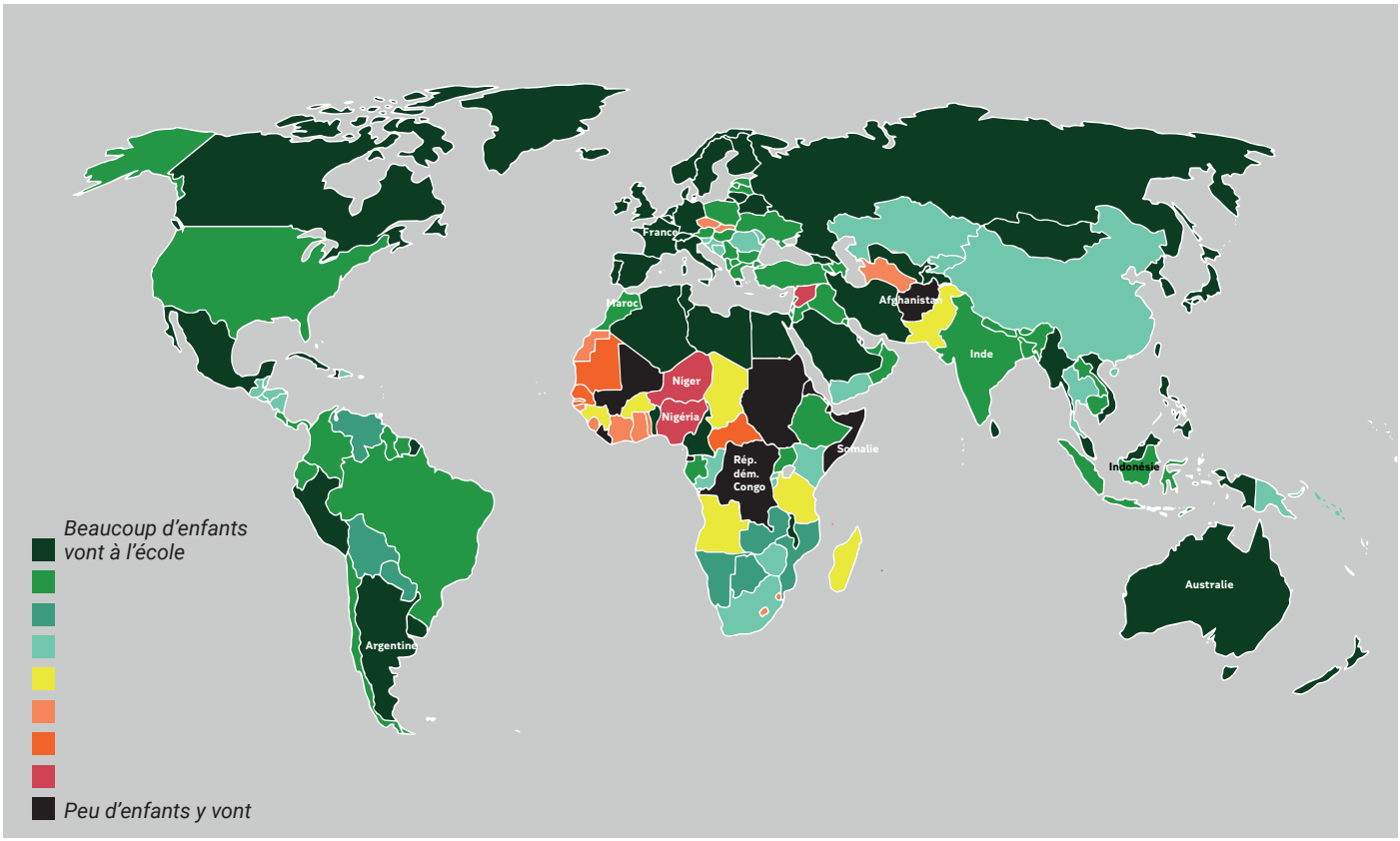
4. Tu as la chance d'aller à l'école. Malheureusement, ce n'est pas le cas de tous les enfants dans le monde. Dans certains pays, il y a plus de garçons qui vont à l'école que de filles (au sud Soudan en Afrique : 76 % des filles n'y vont pas).

Regarde la carte et donne le nom :

> d'un pays dans lequel les enfants ne vont pas beaucoup à l'école (les pays sont en rouge foncé et en noir) : .....

> d'un pays dans lequel les enfants y vont beaucoup (les pays sont en vert foncé et vert clair) :

.....



* Glossaire page 28
Réponses page 30

5. Entoure ce que tu as appris à l'école, souligne ce que tu as appris à la maison et encadre ce que tu as appris à la fois à l'école et à maison.

Lire	*Écrire*	*Compter*
Parler une autre langue	*Lire l'heure*	*Situer les pays sur une carte*
Utiliser un ordinateur	*Faire ses lacets*	*Marcher*
Manger proprement	*Cuisiner*	*Jouer*
Être avec d'autres personnes	*Apprendre à se faire des amis*	*Apprendre à écouter*
Comprendre ce dont les autres ont besoin		*Exprimer ses émotions*

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour matières grises

Apprendre grâce aux autres

Céleste Boursier-Mougenot et Stéphanie Marin
Les marches, 2015.

**Tu es dans l'exposition ?
Profites-en pour t'installer sur ces marches ! Pensais-tu qu'elles étaient aussi confortables ?**

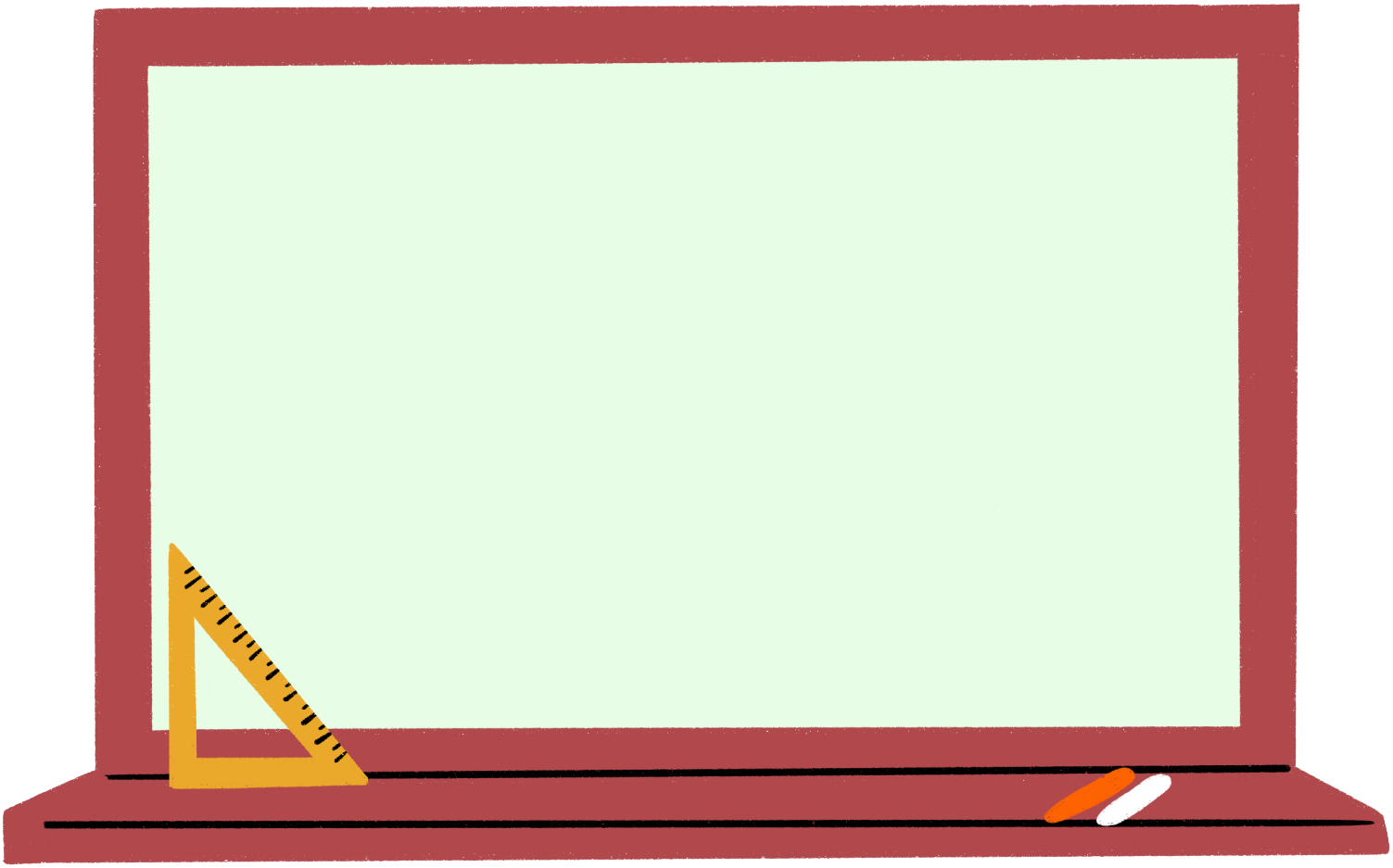
Au centre de l'espace d'exposition, il y a de gros blocs gris qui représentent une place imaginaire qui pourrait être une sorte d'agora*, c'est-à-dire un lieu sur lequel tu peux t'asseoir et réfléchir, bavarder, rêver, apprendre, observer… C'est la place pour les matières grises où tu peux échanger.

1. Chaque période de l'histoire possède son propre lieu d'apprentissage. Relie-les :

la préhistoire •
le futur •
l'Antiquité •
de nos jours •

- au niveau du forum* (la place publique de la ville) assis par terre
- dans des classes, sur des chaises et des bureaux
- dans des grottes, des cabanes
- partout, tout le temps, sur Internet, à la maison, dans la nature

2. À quoi ressemblera la classe du futur selon toi ? Dessine-la.



** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour faire

Apprendre avec les mains

Victor Bois
Le Mobilab, 2019.

Le Mobilab a été réalisé en partenariat avec la Cité de l'architecture & du patrimoine et l'ESB, dans le cadre de la septième édition du concours Mini Maousse.

Tu es dans l'exposition ?
Va voir le Mobilab et compte le nombre de machines : .....

Sur la place pour faire, il y a une étrange machine roulante... C'est un *Mobilab : un véhicule qui peut se déplacer dans les écoles, les villes, ou encore à la campagne et qui se déplie pour prendre différentes formes. On peut y trouver plein d'outils et de machines numériques (comme des ordinateurs ou des tablettes), qui vont te permettre d'apprendre et de créer une multitude de choses.**

1. Le mot *Mobilab* est en réalité composé de deux mots. Quels sont-ils à ton avis ? (regarde bien l'illustration à gauche, cela t'aidera à répondre !).

.....

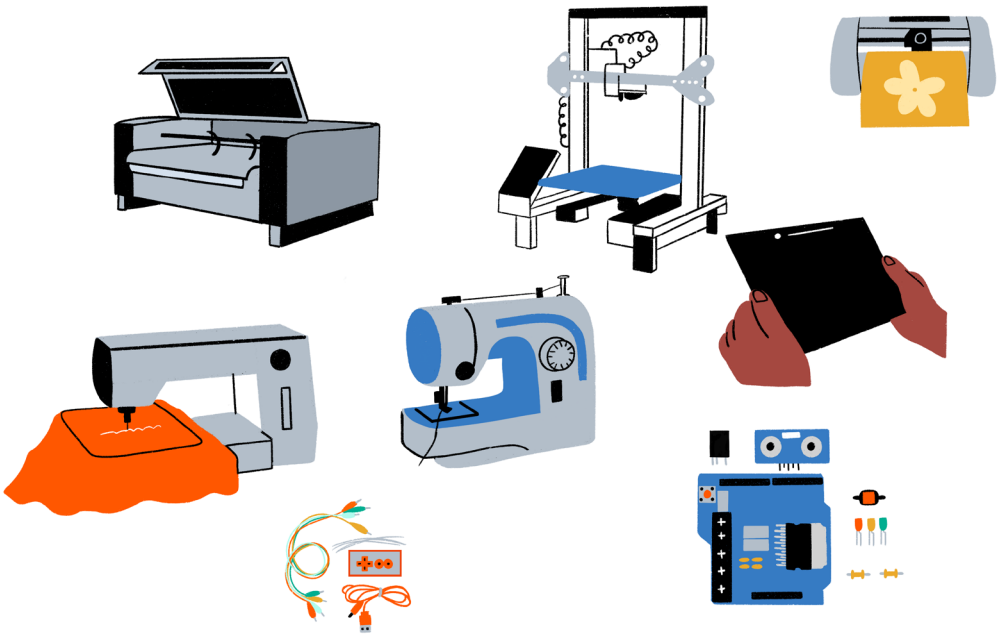
2. Dans le *Mobilab*, il y a plein de machines qui nous aident à apprendre des choses en les faisant avec nos mains. Il y a plein de manières d'apprendre, entoure celle(s) que tu préfères :

en répétant à haute voix	*en lisant plusieurs fois*	*en écoutant*
en chantant	*en dessinant*	*en essayant*

Penses-tu qu'il existe encore d'autres manières d'apprendre ?.....

.....

3. Relie chaque machine à son nom :



- découpe laser*
- imprimante 3D*
- brodeuse numérique*
- machine à coudre
- plotter vinyle*
- tablette tactile*
- kit Arduino*
- kit Makeymakey*

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour naviguer

Apprendre avec le numérique

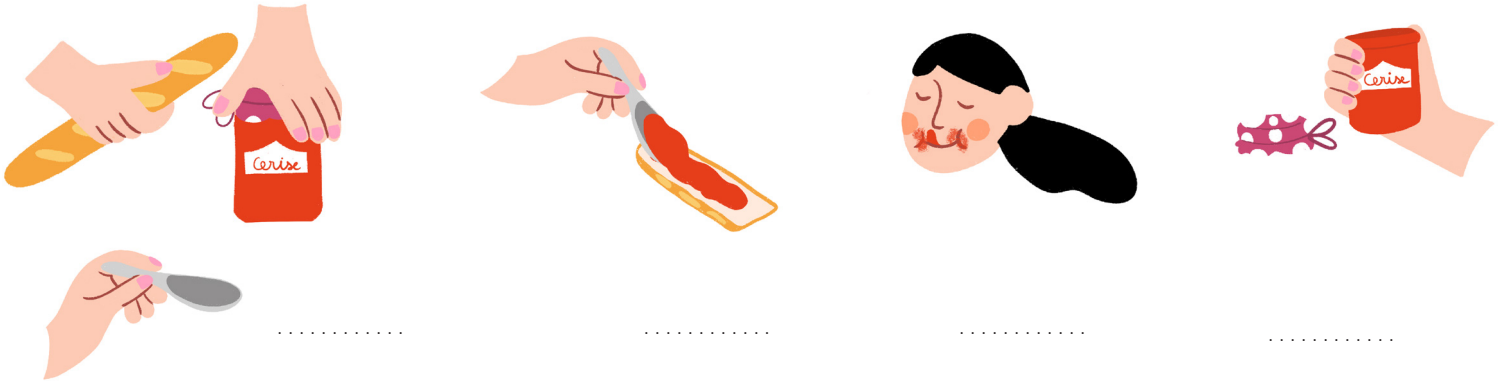
Une sélection d'applications choisie par la Souris Grise pour le MAIF Social Club.

**Tu es dans l'exposition ?
Va sur une tablette
et essaye une des
13 applications !**

Sur la place pour naviguer, il y a des tablettes. Grâce à ces tablettes, tu pourras découvrir des applications qui te permettront de raconter des histoires, jouer, créer des choses... Tu verras qu'il est possible d'apprendre avec un support numérique* (ordinateurs, tablettes...), tout en s'amusant !

1. Utilises-tu des supports numériques (ordinateur, tablette, téléphone portable...) ? Si oui, qu'y fais-tu ? . . . . . .

2. Les jeux de ces tablettes fonctionnent grâce à des algorithmes* : savais-tu que toi aussi tu en faisais très souvent ? En voici un exemple : faire une tartine de confiture ! Remets les différentes étapes dans le bon ordre en les numérotant :



. . . .

3. Retrouve ces mots dans le jeu de mots mêlés :

Open Source* - E-learning* - Logiciel* - Numérique* - Tablette - Application*

A	O	O	G	S	E	T	A	B	L	Y	F
Y	I	R	P	M	K	H	R	E	O	P	Z
C	N	C	R	E	I	M	V	N	G	M	O
B	J	Z	V	L	N	K	U	A	N	N	T
V	M	B	X	E	L	S	L	R	U	D	A
S	G	E	C	A	Y	L	O	D	M	H	T
X	L	L	F	R	E	G	G	U	E	P	A
C	I	E	L	N	Q	Q	I	E	R	Y	B
I	C	A	S	I	U	R	C	E	I	C	L
E	A	R	G	N	Z	B	I	E	Q	L	E
L	T	N	O	G	N	A	E	R	U	P	T
O	I	I	N	H	R	X	L	A	E	O	T
P	O	N	R	J	F	E	M	W	N	I	E
A	P	P	L	I	C	A	T	I	O	N	V

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Fenêtre sur cour

Apprendre par l'expression de ses émotions

Valérie Mréjen et Mohamed El Khatib
Série de 4 vidéos (existe en plusieurs tailles).
Quatrième, 2018 / *La Peau de l'ours*, 2012 / *La dispute*, 2019 / *Faire du cinéma à 3 ans*, 2020.

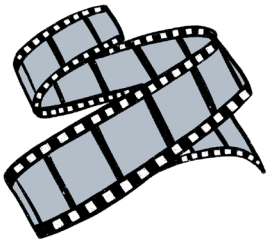
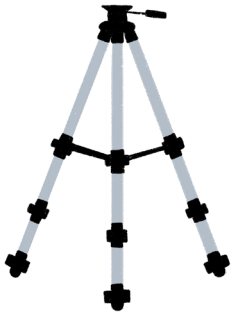
Tu es dans l'exposition ? Regarde les vidéos et essaye de deviner les questions qui ont été posées aux enfants.

Sur la place avec fenêtre sur cour, il y a quatre vidéos dans lesquelles des enfants et des adolescents répondent à des questions posées par les artistes. Ils parlent des mots qu'ils ont appris, de la séparation de leurs parents, de ce qu'ils ont ressenti à ce moment-là, de leurs peurs, de ce qu'ils veulent faire quand ils seront plus grands.

1. Relie chaque expression à sa signification :

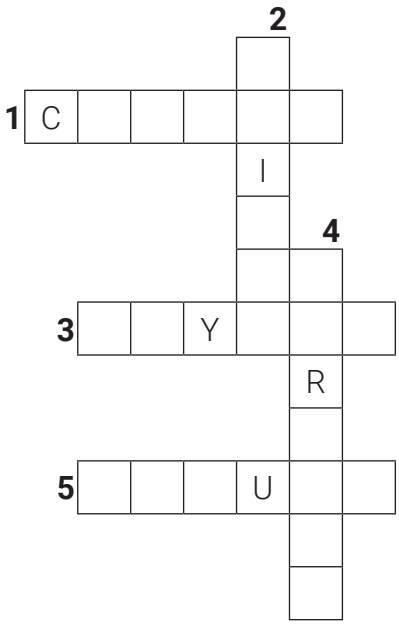
vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué •	• pleuvoir beaucoup
avoir la chair de poule •	• s'engager sur quelque chose avant que cela soit possible
il pleut des cordes •	• avoir peur ou avoir froid

2. Voici des objets liés à l'univers du cinéma : quel est l'intrus ? Entoure-le.

3. Dans les vidéos, il y a des enfants qui expriment leurs émotions et leurs sentiments face à des situations de la vie. Complète cette grille de mots croisés :

1. tu es en .... quand tu deviens tout rouge
2. tu es .... quand tu as envie de pleurer
3. tu es... quand tu as appris une bonne nouvelle
4. tu es .... quand quelqu'un vient te voir sans te prévenir
5. tu es .... quand tu te réveilles d'un cauchemar



** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour jouer

Apprendre par le jeu

Bonnefrite
L'école buissonnière, 2020.

Tu es dans l'exposition. Va participer à la fresque de Bonnefrite !

Sur la place pour jouer, tu découvriras une grande fresque* colorée de Bonnefrite : *L'école buissonnière*. Avec cette œuvre, tu verras qu'il est aussi possible d'apprendre en s'amusant.

1. Ne pas aller à l'école alors qu'on doit y aller porte un nom : on dit qu'on fait l'école .....
   Déchiffre ce rébus.

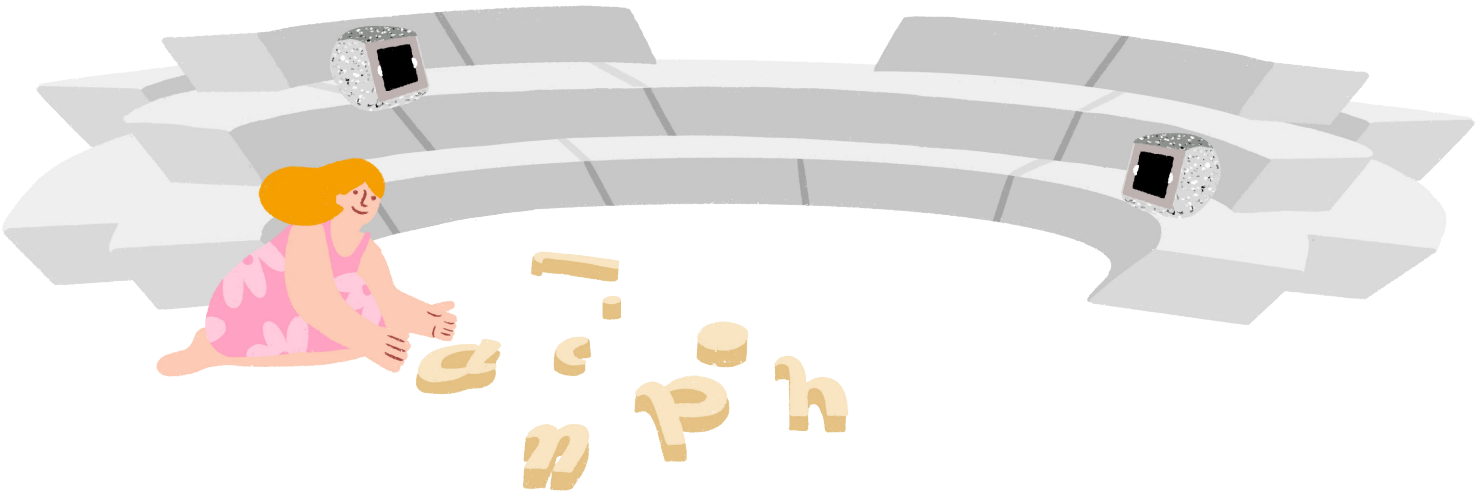
2. Cherche et trouve ! Regarde l'image, il s'y passe de nombreuses choses.
   Entoure tous les jeux où tu as besoin de compter !

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour parler

Apprendre grâce au langage

smarin
Sign System, 2020.



**Tu es dans l'exposition ?
Forme un mot avec le jeu
au sol, puis forme un dessin
avec les mêmes éléments.**

Sur la place pour parler, il y a un jeu composé de onze signes. C'est un jeu sur le langage, appelé *Sign System* permettant de former l'écriture romaine, arabe et le dessin. Tu peux reconstituer des mots ou des phrases, laisser libre cours à ton imagination et créer ton propre langage, tes propres mots, tes propres phrases…

1. Quelle(s) langue(s) parles-tu à l'école ? À la maison ? Si tu parles une autre langue que le français, écrit un mot dans cette langue. . . . . .

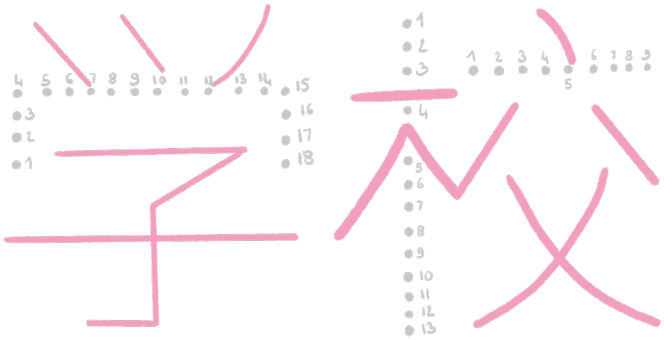
   . . . . . .

2. Sais-tu comment s'appelle le premier alphabet inventé en 1050 avant Jésus-Christ ? Pour répondre, essaye de compléter les lettres qui manquent avec cette liste : N, E, 0, I, I, U (attention, il y a des intrus !). C'est l'alphabet **PH _ N _ C _ E _**

3. Relie les numéros dans l'ordre et tu découvriras le mot école écrit en deux alphabets :

   arabe

   chinois



** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour rêver

Apprendre et se reposer

smarin
Nap Bar, 2013.

**Tu es dans l'exposition ?
Va t'allonger sur le *Nap Bar*,
tu feras peut-être un petit rêve !**

Sur la place pour rêver, il y a le *Nap Bar*, un endroit calme et reposant avec des dunes moelleuses. Tu peux y faire une sieste, y rêver ou simplement t'y reposer.

1. Apprends ce que veut dire le mot anglais *nap* grâce à cette charade :

   mon premier sert à repasser des vêtements .....

   mon deuxième est un déterminant féminin. .....

   mon troisième est une note de musique .....

   mon quatrième est un des quatre points cardinaux .....

   mon tout se pratique l'après-midi et nous procure du repos .....

2. C'est très important de dormir pour se reposer et être en forme. En plus, c'est pratique, on peut faire la sieste dans de nombreux endroits ! Coche les endroits où tu as déjà fait une sieste :

☐ dans un hamac ☐ sur la plage ☐ en haut d'un arbre ☐ dans l'herbe

☐ dans une fusée ☐ dans un lit ☐ dans une voiture ☐ dans les fonds marins

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour rêver

Apprendre et se reposer

smarin
Kairos, 2013.

Tu es dans l'exposition ?
Regarde la lampe, la lumière s'allume et s'éteint sur un cycle de 5 secondes. Essaye de respirer à son rythme : lorsqu'elles'allume, gonfle tes poumons d'air, et lorsqu'elle s'éteint, expulse cet air. Tu verras que tu seras plus calme et plus concentré !

Sur la place pour rêver, il y a aussi une étrange lumière, *Kairos*. Elle s'allume en 5 secondes puis s'éteint. Elle ne sert donc pas à éclairer ! Elle a été créée pour nous aider à nous détendre : on inspire quand elle s'allume et on expire quand elle s'éteint. Un instant de pause dans la journée d'école, cela fait du bien non ?

1. *Kairos* est une lampe qui nous permet de mieux respirer. Pourquoi est-ce important de prendre son temps pour bien respirer ? . . . . . .

2. Kairos et Chronos sont deux dieux grecs qui contrôlent le temps, mais pas le même. Chronos contrôle le temps long (une heure, une journée, un mois, une année...). Et Kairos contrôle quel type de temps à ton avis ? Coche la bonne réponse :
   - ☐ le temps qu'il fait, la météo
   - ☐ l'instant à saisir (dans une histoire, le moment où tout bascule par exemple)
   - ☐ le temps passé

3. Colle les bons stickers à côté de ces instruments de mesure du temps :

chronomètre

sablier

montre

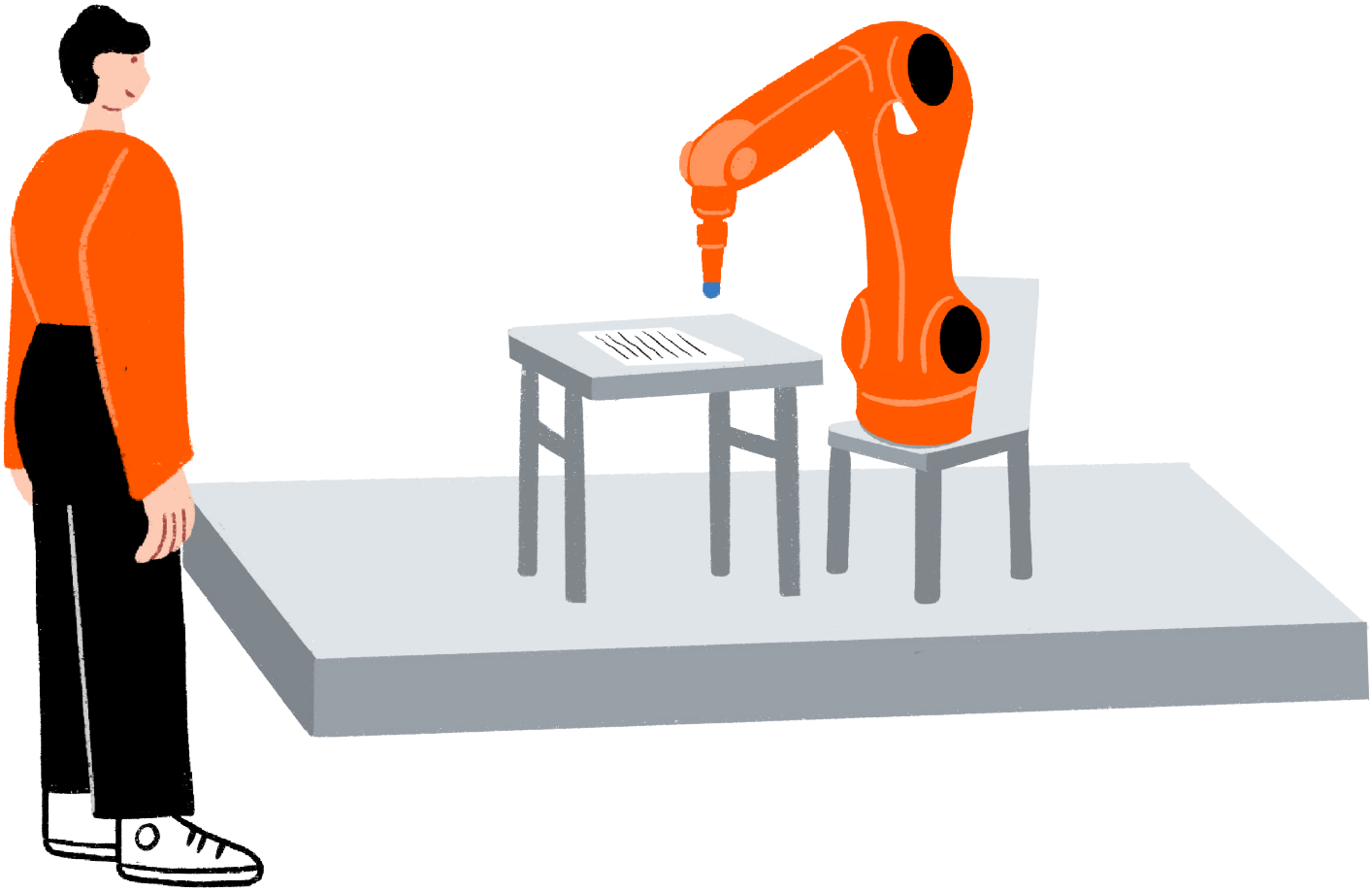
cadran solaire*

** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Une place pour s’insurger

Apprendre grâce à ses erreurs

Filipe Vilas-Boas
The Punishment, 2017.



Tu es dans l’exposition ?
Va voir le robot et recopie la phrase qu’il écrit :

. . . . . .

Cela signifie en français : Je ne dois pas faire de mal aux humains.

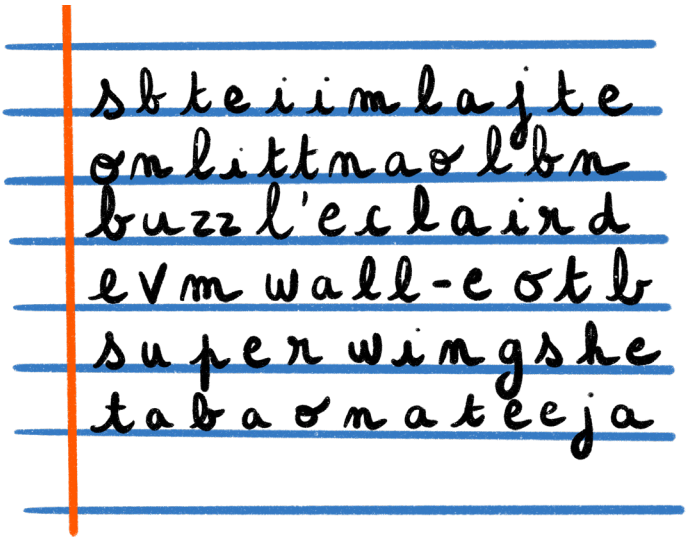
Sur la place pour s'insurger*, il y a un robot qui est au coin. Il est en train de recopier une punition en prévision d'une bêtise qu'il pourrait faire dans le futur ou qu'il a déjà faite : faire du mal aux humains. Peut-être que les robots aussi devraient aller à l'école pour apprendre ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire...

1. Quand un humain se trompe, il fait une erreur. Quand c'est un robot, comment cela s'appelle-t-il ? Pourquoi faire des erreurs permet d'apprendre aussi ?

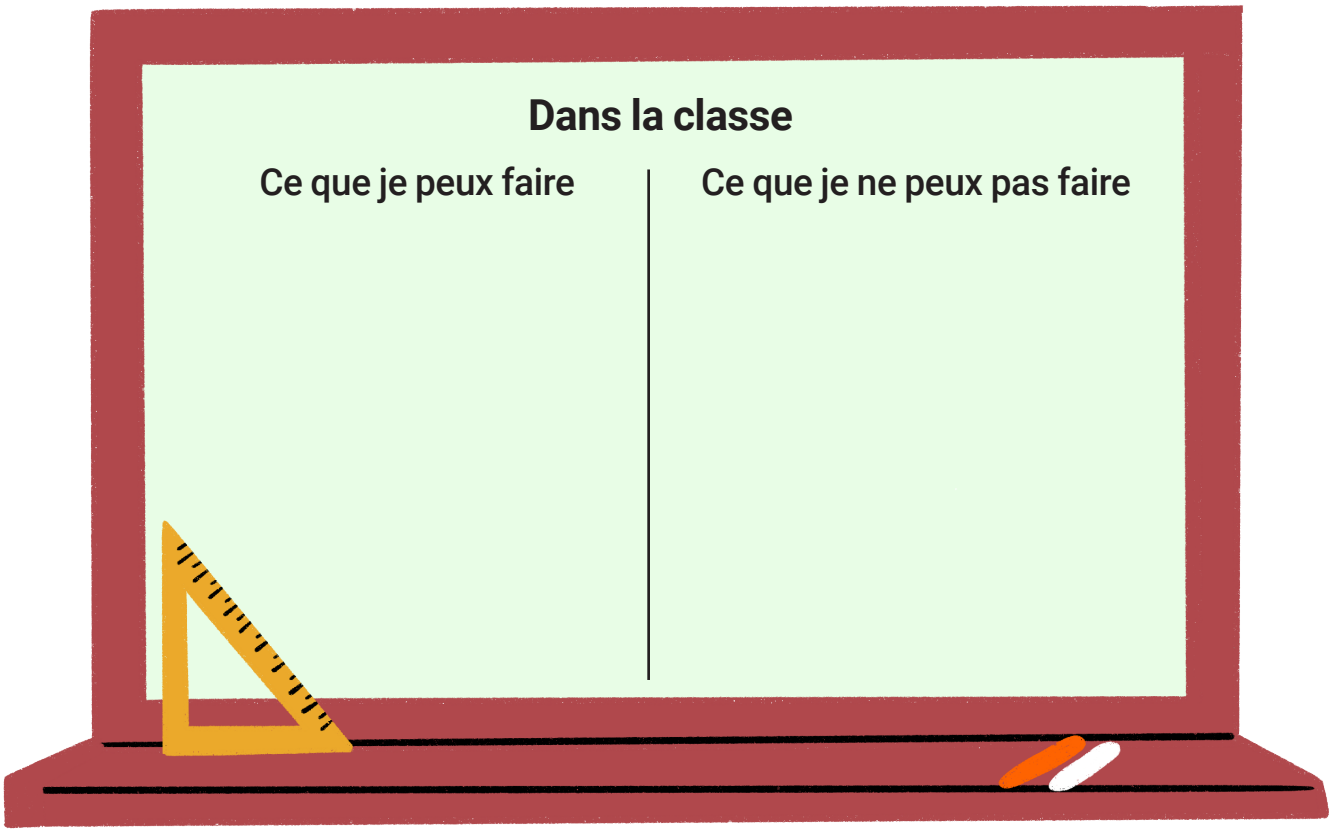
   . . . . . .

   . . . . . .

2. Regarde cette feuille. Elle ressemble à la feuille que le robot copie. Quatre noms de robots s'y sont glissés : retrouve-les !



3. À l'école, on apprend les règles de vie : ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire. À toi d'inventer le règlement de ta classe !



** Glossaire page 28*
Réponses page 30

Glossaire

Tous les nouveaux mots que tu as appris dans le livret-jeux.

Agora : durant la Grèce antique, l'agora était la place publique, sur laquelle on discutait des affaires de la cité.

Algorithme : c'est une suite d'instructions permettant de faire quelque chose. Une recette de cuisine, par exemple, est un algorithme.

Application informatique : un élément téléchargeable (parfois payant) qu'on peut ensuite utiliser sur son portable, ordinateur, tablette, etc. Il en existe beaucoup pouvant être des jeux, des calculatrices, des journaux numériques ou autres.

Brodeuse numérique : une machine qui brode des motifs sur des tissus.

Cadran solaire : c'est l'un des plus vieux instruments de mesure de l'heure. Cela fonctionne avec l'ombre du soleil sur les différentes parties du cadran qui indiquent les heures.

Découpeuse/graveuse: machine qui peut graver et découper des matériaux différents comme du papier, du carton, du bois, du plastique, du tissu ou du cuir, sur une épaisseur qui peut aller jusqu'à 5 mm.

***E-learning* :** apprentissage ou formation grâce à Internet.

Forum : dans l'Antiquité romaine, le forum était la place publique au centre de la ville où il y avait le marché, où les gens se rassemblaient pour parler des affaires de la ville. C'est aussi là que les enfants allaient à l'école.

Fresque : grande peinture faite directement sur un mur.

Imprimante 3D : imprimante qui imprime des objets (ex. : un porte-clés).

Kit Arduino : permet d'apprendre à coder et à faire du montage électronique pour, par exemple, faire fonctionner des robots, allumer des lampes à distance, contrôler des objets, etc.

Kit Makeymakey : permet de faire des compositions musicales ou de jouer à des jeux vidéo grâce à ses mains, à son corps, ou encore à des fruits.

Logiciel : ensemble composé d'un ou plusieurs programmes, ainsi que des fichiers nécessaires pour les rendre fonctionnels. Un logiciel est conçu pour qu'une machine (par exemple un ordinateur) puisse accomplir certaines tâches.

***Mobilab* :** le *Mobilab* de l'exposition est un chariot tiré par un vélo rempli de machines numériques. Il peut se déplacer et s'installer dans des écoles, dans les villes, les quartiers, sur les places publiques, dans les villages à la campagne, pour faire découvrir avec des ateliers pleins de techniques numériques différentes.

Numérique : tout ce qui se rapporte à l'informatique, aux télécommunications et à internet.

Open Source **:** un logiciel *Open Source* est un programme informatique gratuit qui peut être lu, modifié ou redistribué par qui le souhaite.

Plotter de découpe vinyle : machine qui découpe des papiers, des cartonnettes et des stickers pour créer des images, des pochoirs, des maquettes ou des plans pour monter des objets en 3D.

S'insurger : quand on n'est pas d'accord avec quelqu'un, quand on est contre une idée et qu'on proteste.

Tablette numérique : ordinateur portable ultraplat qui se présente sous la forme d'un écran tactile sans clavier.

Réponses

PAGE 2

L'adresse du lieu est **37 rue de Turenne**.

PAGE 7

1- Oui, il est possible d'apprendre ailleurs qu'à l'école, dans les activités extrascolaires par exemple, en regardant des films, en lisant des livres, en parlant avec ses amis, à la maison etc.
2- Il n'y a pas que les enfants qui vont à l'école, il y aussi les adultes et les parents qui reprennent leurs études après avoir travaillé un moment. Les grands-parents peuvent retourner à l'école pour apprendre de nouvelles choses.
3- Les savoirs sont les tables de multiplication et l'histoire. Les savoir-faire sont la cuisine, chanter, bricoler, coudre et peindre.

PAGE 8

4- Tous les enfants n'ont pas la chance d'aller à l'école dans tous les pays : les pays où les enfants vont beaucoup à l'école sont par exemple : France, Australie, Algérie, Canada, Argentine, Inde, Indonésie... et les pays où les enfants ne vont pas beaucoup à l'école sont Niger, Nigéria, Afghanistan, Somalie, République démocratique du Congo, etc.

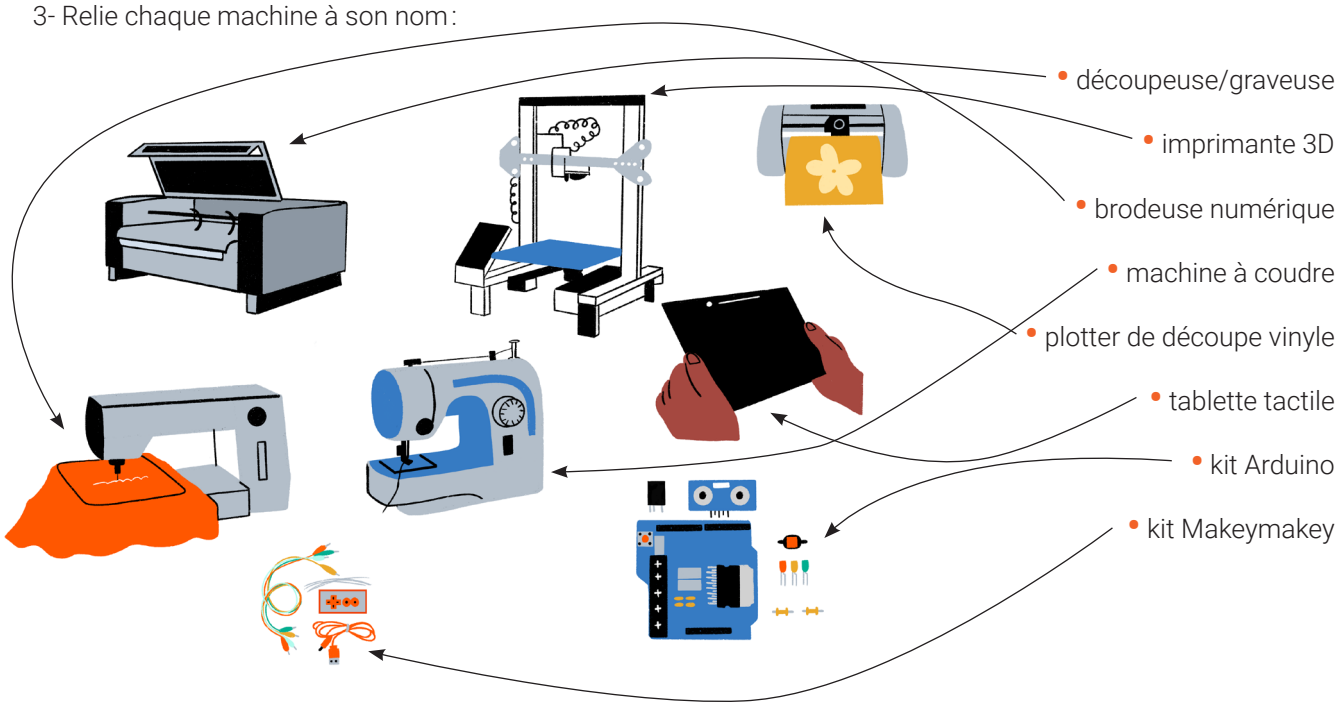
PAGE 11

1- Préhistoire : dans des grottes, des cabanes.
Antiquité : au niveau du forum (la place publique de la ville) assis par terre.
Aujourd'hui : dans des classes, sur des chaises et des bureaux.
Dans le futur : partout, tout le temps, sur internet, à la maison, dans la nature.

PAGE 13

1- Les deux mots qui composent le terme *Mobilab* sont « mobile » et « laboratoire » : c'est un laboratoire mobile ! Un laboratoire, c'est un lieu dans lequel on essaye des choses, on fait des expériences. Celui-là est mobile, c'est-à-dire qu'il peut se déplacer. Ce *Mobilab* est une sorte de machine roulante qui transporte de nombreux outils comme une imprimante 3D, une découpeuse laser, des machines à coudre, etc.

3- Relie chaque machine à son nom :

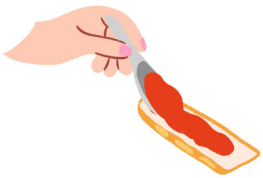


Encadré Tu es dans l'exposition ? : il y a 9 machines.

PAGE 15

2-

1 .....



3 .....

4 .....

2 .....

3- Mots mêlés

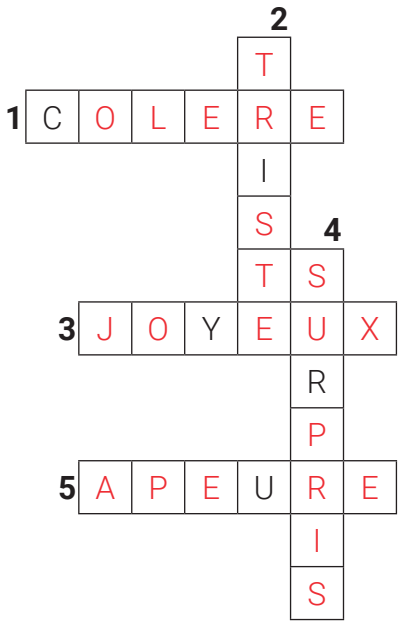
A	O	O	G	S	E	T	A	B	L	Y	F
Y	I	R	P	M	K	H	R	E	O	P	Z
C	N	C	R	E	I	M	V	N	G	M	O
B	J	Z	V	L	N	K	U	A	N	N	T
V	M	B	X	E	L	S	L	R	U	D	A
S	G	E	C	A	Y	L	O	D	M	H	T
X	L	L	F	R	E	G	G	U	E	P	A
C	I	E	L	N	Q	Q	I	E	R	Y	B
I	C	A	S	I	U	R	C	E	I	C	L
E	A	R	G	N	Z	B	I	E	Q	L	E
L	T	N	O	G	N	A	E	R	U	P	T
O	I	I	N	H	R	X	L	A	E	O	T
P	O	N	R	J	F	E	M	W	N	I	E
A	P	P	L	I	C	A	T	I	O	N	V

PAGE 17

1- Vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué : cela veut dire faire quelque chose trop vite.
Avoir la chair de poule : cela veut dire avoir peur ou avoir froid.
Il pleut des cordes : cela veut dire qu'il pleut beaucoup.

2- L'intrus est la palette de peinture.

3- Mots croisés



PAGE 19

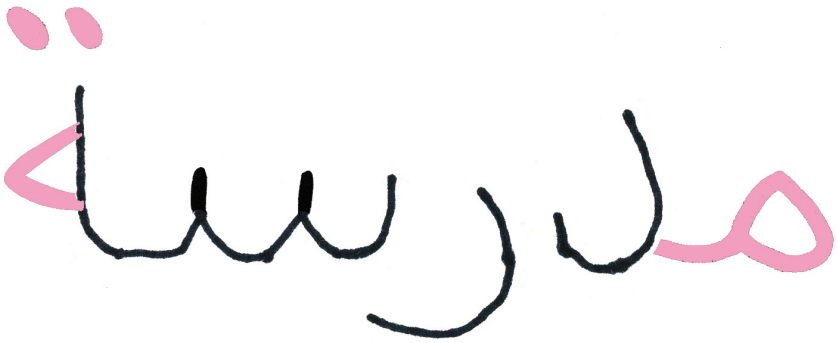
1- Lorsqu'on s'amuse au lieu d'aller à l'école, on dit qu'on fait l'école buissonnière.

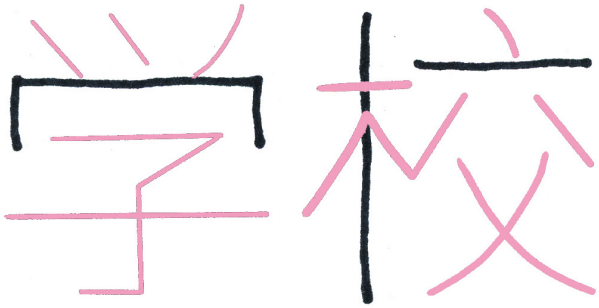
2- Les jeux où tu as besoin de compter sont : les dames, les cartes, le foot, cache-cache, la corde à sauter.

PAGE 21

2- C'est l'alphabet phénicien. Il a été créé en 1050 avant Jésus-Christ par les Phéniciens habitant le Proche-Orient (actuellement : Chypre, Égypte, Irak, Israël, Jordanie, Liban, Syrie et Turquie). À partir de cet alphabet, de nombreux alphabets ont été créés comme, par exemple, l'alphabet grec, arabe, hébreu et latin avec lequel on écrit.

3.





PAGE 21

1- Le mot anglais *nap* signifie faire la sieste : fer la si est.

PAGE 23

1- Prendre le temps de bien respirer permet de se calmer si on a peur ou si on est stressé. Cela permet aussi de se reposer ou de se concentrer.

2- L'instant à saisir (dans une histoire, le moment où tout bascule par exemple).

3- chronomètre

sablier

montre

cadran solaire

PAGE 27

1- Quand un robot fait une erreur, on appelle cela un *bug*. Un humain doit le reprogrammer pour réparer le *bug* : c'est-à-dire qu'il doit lui apprendre à ne plus faire d'erreur. Quand on fait des erreurs, on apprend à faire mieux ou différemment la prochaine fois. Par exemple, quand tu as appris à marcher, tu es tombé plein de fois avant d'être stable sur tes jambes.

2- Les noms de robots sont : Super wings, Buzz l'éclair, Wall-e et Nao qui est un robot qui sait danser et jouer au foot.

MES NOTES

Ouvert le lundi et le samedi
de 10 h à 19 h,
du mardi au vendredi
de 10 h à 20 h 30,
sauf le jeudi de 10 h à 22 h

Contact : maifsocialclub-paris@maif.fr
01 44 92 50 90
maifsocialclub.fr

37 RUE DE TURENNE
PARIS 3e

MAIF - Société d'assurance mutuelle à cotisations variables - CS 90000 - 79038 Niort cedex 9.
FILIA-MAIF - Société anonyme au capital de 114 337 500 € entièrement libéré - RCS Niort 341 672 681 - CS 20000 - 79076 Niort cedex 9.
Entreprises régies par le Code des assurances.
08/2020 - Réalisation : Studio de création MAIF - © Illustrations : Bianca&Peter