

# DOSSIER DE PRESSE

le 19 novembre au Palais du Luxembourg



***Tangente***, le magazine  
de la culture mathématique  
a décerné ses prix 2014

Le Prix  
Bernard-Novelli  
à des lycéens

Le Prix  
Tangente du livre  
à un écrivain



Le prix  
Tangente du meilleur article  
à des auteurs d'articles

Les "trophées Tangente" remportés par les lauréats sont des œuvres d'art mathématique réalisées par les artistes Jérémie Brunet, Scowcza et Denise Demaret-Pranville.  
Les dipômes remis aux « nominés » ont été créés par Sellig Zed.

**CASIO**

Magma Mobile  
Your Joyful Escape

SIF  
Société Informatique de France



Prologin



POUR LA  
**SCIENCE**

### DOSSIER DE PRESSE

#### Sommaire

<b>Les Trophées Tangente 2014</b>	2
Trois Trophées remis en 2014	
Des œuvres d'art mathématique pour les lauréats	
<b>Prix Tangente du livre</b>	3
Déroulement du Prix	
Les nominés 2014	
Le lauréat 2014 : Jean-Paul Delahaye	
La note de lecture de <i>Tangente</i> sur le livre lauréat	
<b>Prix Bernard-Novelli</b>	5
Le déroulement du concours	
Les lauréats 2014	
Les projets primés	
Casio soutient <i>Tangente</i>	
Magma Mobile soutient le Prix Bernard-Novelli	
<b>Prix du meilleur article</b>	8
Le déroulement	
L'auteur du meilleur article est...	
<b>Le magazine <i>Tangente</i></b>	9
Pour mieux comprendre le monde	
<i>Tangente</i> , pour se réconcilier avec les maths	
La bibliothèque Tangente	
<b>Le club <i>Tangente</i></b>	11
Les projets soutenus par le Club Tangente	
<b>Contacts presse</b>	12
<i>Tangente</i> et ses partenaires	

#### Note aux journalistes

La plupart des images de ce dossier de presse, ainsi que la version numérique du dossier, sont téléchargeables à partir du 20 novembre 2014 sur le site <http://tropheestangente.com>

Les Trophées Tangente sont de retour pour de nouvelles découvertes mathématiques ! Pour marquer son rôle dans la transmission de la culture mathématique, qui fait autant place à l'art qu'à la littérature, au jeu qu'à l'histoire, aux situations de recherche qu'aux applications concrètes, le magazine *Tangente* décerne chaque année des prix.

Regroupés désormais sous le nom de « Trophées Tangente », ils ont été remis mercredi 19 novembre au Palais du Luxembourg.

### Trois Trophées remis en 2014

Cette initiative désintéressée, mise en place par le Club Tangente, une association créée pour soutenir le seul magazine au monde de culture mathématique, vise à promouvoir les mathématiques culturelles et les rendre accessibles au plus grand nombre.

Trois Trophées ont été décernés cette année, récompensant des auteurs, des journalistes amateurs et de jeunes élèves créateurs de jeux vidéo :

- Le maintenant classique « Prix Tangente du livre », attendu chaque année par les amateurs de prix littéraires ;
- Le Prix Bernard-Novelli, attribué pour la deuxième fois à des projets informatiques de lycéens autour du jeu mathématique, en présence des acteurs les plus représentatifs du jeu vidéo ; ce concours est soutenu par la SIF (Société informatique de France), les calculatrices CASIO, les jeux vidéo Magma Mobile et l'association Prologin ;
- Le Prix Tangente du meilleur article, nouvelle compétition créée cette année avec le soutien de l'APMEP (association des professeurs de mathématiques).

### Des œuvres d'art mathématique pour les lauréats

Les Trophées décernés à chacun des lauréats sont de véritables œuvres d'art mathématiques, réalisées par trois artistes différents ayant remporté l'Osc'Art Tangente, prix artistique attribué il y a quelques années par le magazine.

Ci-contre, le Trophée remis au lauréat du Prix Tangente du livre : une sculpture fractale de Jérémie Brunet.

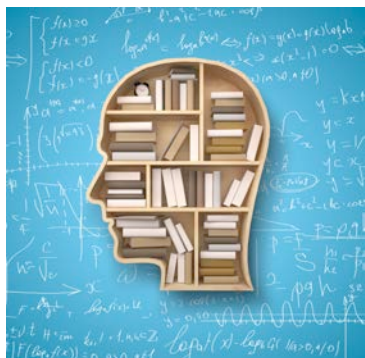


**Jérémie Brunet**, artiste fractaliste, vient d'ailleurs de publier un « beau livre » aux Éditions POLE, *L'art fractal, aux frontières de l'imaginaire*, où figurent plus de cent de ses œuvres.

**Scowcza**, pseudonyme derrière lequel se cachent deux artistes, Dominique Owczarski (artiste peintre) et Pierre Schmitt (ingénieur), désigne un binôme à l'origine du concept d'art vectoriel.

**Denise Demaret-Pranville**, ex-professeur de mathématiques, a la particularité d'avoir remporté deux fois l'Osc'Art Tangente, prix artistique attribué par le magazine. Ses photo-montages mettent en abîme, en utilisant des transformations géométriques, des représentations d'un même paysage.

## Prix Tangente du livre



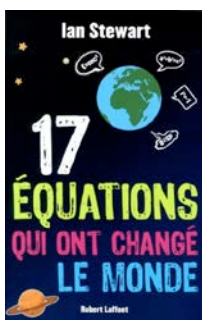
Le Prix Tangente du livre, décerné depuis 2009 par le magazine, est devenu un « classique », attendu chaque année par les amateurs de mathématiques.

Ce ne sont en aucun cas les livres purement techniques ou scolaires qui font l'objet du Prix Tangente, mais des livres culturels, quelle que soit leur forme (documentaire, romans, BD...). Parus pour le Prix 2014 entre le 1<sup>er</sup> janvier 2013 et le 30 juin 2014, ces ouvrages, même s'ils sont parfois ambitieux sur le plan scientifique, doivent rester à la portée du plus grand nombre. Selon le règlement, le livre primé doit « donner envie à ses lecteurs d'en savoir plus sur les mathématiques ».

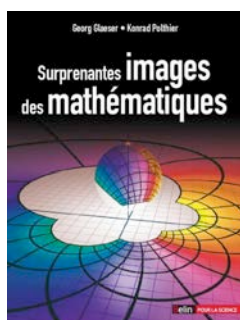
### Déroulement du prix Tangente

- Durant un an, les ouvrages parus font l'objet de « Notes de lecture » dans *Tangente*, notes de lecture également consultables par tous sur le site [www.infinimath.com](http://www.infinimath.com), « Espace Lecture ».
- 30 juin - 30 septembre : les internautes votent sur <http://tropheestangente.com>
- Les six ouvrages qui obtiennent le plus grand nombre de voix sont « nominés ».
- Octobre : un jury indépendant, différent d'une année sur l'autre, qui compte en particulier en son sein le vainqueur de l'an dernier, se concerta et choisit le lauréat parmi les nominés.

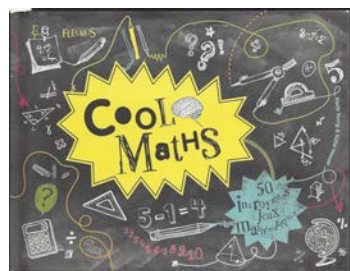
### Les nominés 2014



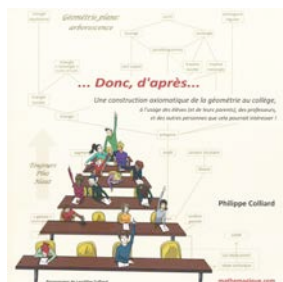
*17 équations qui ont changé le monde,*  
Ian Stewart,  
Robert Laffont.



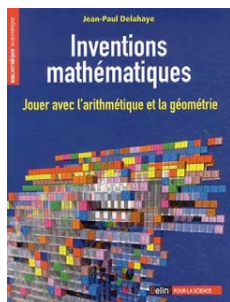
*Surprenantes images des mathématiques*  
Konrad Polthier,  
Georg Glaeser, Belin.



*Cool Maths,*  
Katie Howell, Tracy Young,  
Fleurus.



*Donc... d'après...,*  
Philippe Colliard,  
Mathemagique.com.



*Inventions mathématiques,*  
Jean-Paul Delahaye  
Belin.



*L'affaire Olympia,*  
Mickaël Launay,  
Le Pommier.

## Le lauréat du Prix Tangente 2014 Jean-Paul Delahaye

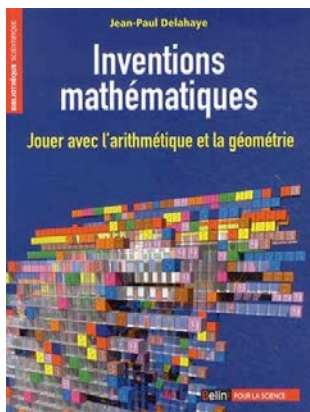


Jean-Paul Delahaye est agrégé de mathématiques et docteur d'État. Il est professeur d'informatique (aujourd'hui émérite) à l'Université Lille 1 depuis 1988 et chercheur au sein du Laboratoire d'informatique fondamental de Lille.

C'est aussi un maillon de la longue chaîne des vulgarisateurs des mathématiques. Il tient la rubrique Logique et Calcul de la revue *Pour La Science* depuis 1991 et écrit dans d'autres supports de grande qualité. Il a écrit également de nombreux ouvrages de vulgarisation mathématique, dont *Merveilleux Nombres premiers : voyage au coeur de l'arithmétique*. Jean-Paul Delahaye a insufflé un nouvel esprit dans le monde de la « mathémagie », les possibilités des programmes informatiques et les progrès de la logique. Il est ainsi chercheur, professeur, conférencier et écrivain.

D'après la biographie rédigée par Philippe Boulanger dans le hors-série 48 de Tangente : les Ambassadeurs français des mathématiques.

### La note de lecture de *Tangente* sur le livre lauréat



#### Émerveillez-vous avec les maths !

(note de lecture de Marie-José Pestel, à retrouver sur le site Infinimath)

Les mathématiques sont étonnamment riches, vivantes, toujours en éveil ; les idées jaillissent, des questions sont résolues, d'autres naissent... Le dernier-né de Jean-Paul Delahaye nous livre non pas un mais des dizaines de témoignages éclatants de l'émerveillement que peuvent faire naître les mathématiques à tous ceux qui les fréquentent, même de loin.

Dans les deux premières parties, « Arts géométriques sur un plan » et « Jeux en trois dimensions », l'auteur torture triangles, carrés, cercles et cubes pour inventer d'incroyables problèmes. Le découpage d'une banale pizza cache des problèmes non résolus ! La partie suivante lance des

ponts entre la géométrie et l'arithmétique et propose, avec clarté et enthousiasme, des prolongements vers des mathématiques très profondes. Ensuite, place aux nombres entiers, ou plus précisément à « l'insondable » mystère des entiers. Cinquante pages qui donnent le vertige... Les recherches conduites avec l'aide de l'ordinateur sont omniprésentes. Jean-Paul Delahaye montre comment ce nouvel outil a non seulement permis d'explorer de nouveaux champs de recherche, mais aussi pose des questions fondamentales quant aux méthodes de raisonnement et à la validité des preuves. Alors ne vous privez pas « du plaisir infini que l'amateur de problèmes mathématiques peut tirer de l'exploration du monde numérique » quand elle se fait avec « la puissance infinie de calcul dont il doit disposer pour faire fonctionner ses ordinateurs à la recherche des perles immatérielles qu'il collectionne » : des « perles immatérielles », il y en a presque à toutes les pages de cet indispensable ouvrage !

## Prix Bernard-Novelli



Le Prix Bernard-Novelli a été créé en 2013 pour honorer la mémoire d'un créateur de génie qui a collaboré durant de nombreuses années au magazine *Tangente*. Il est exemplaire de l'intérêt que peut susciter une approche pédagogique reposant sur deux moteurs de la modernité : l'informatique et le jeu.

Organisé en partenariat avec les sociétés CASIO et Magma Mobile, soutenu par la SIF (Société informatique de France) et par l'association Prologin (qui organise elle-même un concours d'informatique), le Prix Bernard-Novelli exclusivement réservé aux lycéens et collégiens, constitue un contexte idéal permettant aux

jeunes de mettre en valeur des projets en phase avec leur époque. Il est particulièrement adapté à la dernière en date des options du baccalauréat scientifique, ISN (Informatique et sciences du numérique).

### Le déroulement du concours

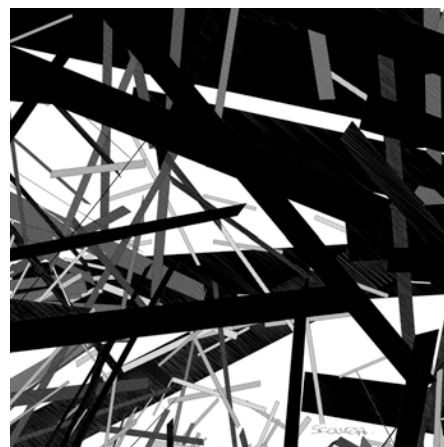
Le concours est ouvert à tout lycéen (ou collégien) auteur d'un projet informatique autour du jeu et des mathématiques. **Le but** : concevoir un jeu logique ou une intelligence artificielle jouant à un jeu faisant intervenir des mathématiques.

Les candidats peuvent présenter un projet élaboré dans le cadre scolaire ou dans un groupe auquel ils ont participé, mais la candidature est individuelle. Si l'inscription doit avoir lieu entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 30 juin, les dossiers complets peuvent être déposés jusqu'au 31 août sur <http://tropheestangente.com/>

### Les prix du concours :

Le vainqueur reçoit la dernière calculatrice CASIO et une œuvre d'art mathématique signée Scowcza (ci-contre). Mais, plus motivant encore que ces prix, il peut, si son projet le permet, le transformer, avec l'aide des partenaires, en une application mobile professionnelle.

Le jury, composé de représentants des partenaires du concours, peut également décerner des mentions, qui reçoivent alors un diplôme réalisé par l'artiste Sellig Zed.



### Les lauréats 2014

Pour cette deuxième année, la qualité des projets était présente.

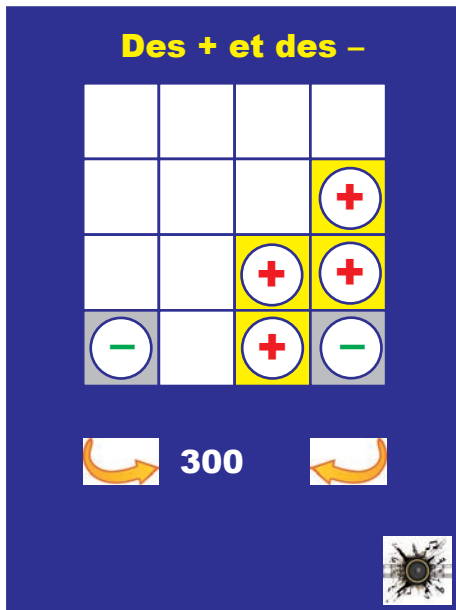
Le jury a accordé le prix à un jeune garçon, **Mathieu Roget**, pour son jeu « Des + et des - ».

Il a également attribué deux mentions :

- à **Guillaume Gonnet** pour son jeu 3D « The Puzzle Rooms »
- à **Ilan Elbaz** pour son jeu « Ruzzlemath ».

## Les projets primés

### Le prix : « Des + et des – », par Mathieu Roget



La grille du jeu est un carré de  $4 \times 4$  cases pouvant accueillir des symboles + ou –.

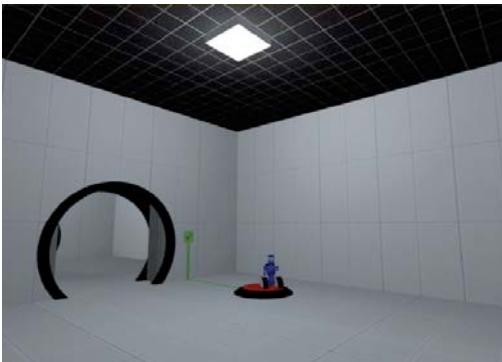
Le joueur peut faire basculer les symboles en faisant pivoter la grille vers la gauche ou la droite, les blocs tombant par gravité.

Lorsque deux blocs – s'entrechoquent, ils se transforment en blocs + et lorsqu'un bloc + tombe au sol, il disparaît. Le but est de vider la grille, sachant que des blocs + et – apparaissent aléatoirement à chaque pivotement sur la grille.

Le jury a motivé son choix par les qualités suivantes du jeu : originalité, organisation et simplicité !

Il a également souligné que le jeu se prêtait remarquablement à une version « mobile ».

### Mention : « The puzzle rooms », par Guillaume Gonnet



Dans ce jeu en 3D de type « escape room », il faut contrôler alternativement deux personnages : un humain et un robot.

Le personnage peut actionner des leviers, tandis que le robot peut, par sa taille, emprunter des passages étroits, le but étant de sortir de la salle. Le fait qu'il faille contrôler deux joueurs pour résoudre les énigmes offre des possibilités intéressantes qui ont été appréciées, tout comme l'esthétique, particulièrement agréable.

### Mention : « Ruzzlemath », par Ilan Elbaz



Inspiré de Ruzzle (jeu édité par Mag Interactive, 2012), le principe astucieux du jeu consiste à concaténer des chiffres pour parvenir à l'objectif affiché.

En effet, le joueur dispose de chiffres tirés au hasard dans une grille de  $4 \times 4$  cases et doit, en deux minutes, réaliser le plus de nombres possibles correspondant à une contrainte (par exemple « multiples de 8 », « décimales de pi », etc.) en reliant les chiffres sur des cases contiguës.

## CASIO SOUTIENT TANGENTE

**CASIO**



CASIO est l'un des premiers fabricants mondiaux de biens de consommation électroniques. L'entreprise se consacre depuis sa fondation, en 1957, au développement de produits caractérisés par une technologie de pointe et une innovation constante.

Réputé pour la qualité et la durabilité de ses produits, CASIO est un acteur majeur du marché de la calculatrice avec une gamme complète, adaptée à chaque type d'utilisation et d'utilisateur. Elle dispose de calculatrices destinées au grand public pour des usages au quotidien et de calculatrices

scolaires spécialement conçues pour répondre aux exigences du milieu éducatif.

CASIO, qui soutient le magazine *Tangente* depuis plusieurs années, est heureux d'accompagner les initiatives comme le prix Bernard-Novelli permettant d'offrir aux enseignants des voies pédagogiques innovantes.

C'est aussi dans cette optique que CASIO a développé la calculatrice graphique formelle Fx-CP400 dotée d'un écran couleur entièrement tactile. Innovante et intuitive, cette calculatrice intègre les dernières technologies et permet aux étudiants d'aborder les mathématiques sous un autre angle.

Sites Internet : [www.casio-education.fr](http://www.casio-education.fr) (éducation) et [www.casio-europe.com/fr/](http://www.casio-europe.com/fr/) (produits)

## MAGMA MOBILE SOUTIENT LE PRIX BERNARD NOVELLI

**Magma Mobile**  
votre partenaire mobile

Magma Mobile, société créée en 2009, s'est orientée rapidement et exclusivement dans la création de jeux vidéo. En quelques années, Magma Mobile a réussi à

devenir l'un des leaders du jeu vidéo mobile avec plus de 90 titres, totalisant 350 millions de téléchargements et 14 millions d'utilisateurs uniques mensuels (MAU de janvier 2014).

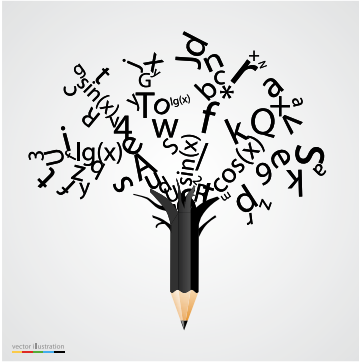
Forte d'une expertise technique et de méthodes de productions avancées permettant des sorties de nouveaux jeux à des rythmes très soutenus, Magma Mobile s'inscrit dans une dynamique de recherche en créant des IA (intelligences artificielles) toujours plus performantes. Elle a développé un *portfolio* extrêmement varié, allant de jeux de réflexion classiques comme « Chess » jusqu'aux jeux de voitures futuristes 3D comme « RFR », en passant par des jeux d'arcade comme « Fireman ». Magma Mobile s'enorgueillit d'avoir généralisé le fameux « problème des huit reines » pour créer son jeu « Octopus ».

Le Prix Bernard-Novelli reflète l'esprit de cette entreprise, qui est fière d'accompagner de jeunes talents dans cette aventure.

Site Internet : <http://www.magmamobile.com/>



## Prix du meilleur article



Un nouveau concours, soutenu par l'APMEP (Association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public) et par le magazine *Pour la Science*, a fait son apparition cette année : le prix du meilleur article !

Destiné à récompenser un auteur non professionnel, ce prix a pour objectif de « présenter via un article inédit (écrit depuis moins d'un an et jamais publié dans un support professionnel) un sujet lié aux mathématiques ou à l'implication des mathématiques dans un autre domaine sous une forme attractive pour un vaste public. »

On reconnaît bien là les caractéristiques du magazine *Tangente* !

Lecteurs de *Tangente* ou autres amateurs d'écriture pouvaient envoyer leurs articles.

Nombreux furent les articles reçus, et le jury, composé de membres de la rédaction de magazines scientifiques, a trouvé de nombreuses qualités à la plupart des projets qui lui ont été adressés. Il a finalement fait son choix : décerner un prix et deux mentions.

### L'auteur du meilleur article est...

Fabien Aoustin, un jeune enseignant habitant Saint-Quentin (Aisne), est le premier vainqueur du prix pour son article intitulé : *La perspective, de l'art à la démonstration*.

Pour le jury, c'est une belle tentative de replacer la géométrie projective dans son contexte historique et de mettre à la portée du plus grand nombre une notion un peu délicate de géométrie. L'article, bien écrit, agrémenté de dessins nombreux et pertinents, touche aux résultats de Poncelet, Desargues, Pappus...



Son article paraîtra dans un prochain numéro de *Tangente* (le 162), en janvier 2015, car l'une des récompenses de l'article primé est la parution dans un des supports partenaires.

Le gagnant du premier prix recevra l'œuvre d'art mathématique « Versailles » signée Denise Demaret-Pranville, un montage photographique (ci-contre) numéroté sur alu-dibond de 40 cm de côté. Il touchera également des droits d'auteur lors de la parution de son article.

### Les deux mentions

Deux candidats ont obtenu une mention, qui se matérialise sous la forme d'un diplôme créé par l'artiste Sellig Zed :

- Jean-Baptiste Hiriart-Urruty avec son article, *Propos elliptiques*, qui nous fait voyager entre diverses formules de calcul approché de l'aire et du périmètre d'une ellipse, à partir d'une mise en situation.
- Christian Laforest pour l'article, dont le titre (réduit par le jury) est : *Un glouton, une couverture, 1 000 000 \$*. Il s'agit de la description d'un algorithme d'approximation à l'aide de la notion de « couverture » d'un graphe.



Le numéro 161 de *Tangente*  
en vente le 24 novembre

Les Français sont les seuls au monde à disposer depuis plus de vingt-cinq ans d'un magazine qui ne traite que des interactions entre mathématiques et culture : *Tangente*.

*Tangente* s'est fixé un objectif qui ne peut que séduire les lecteurs amateurs de science : porter sur le monde qui nous entoure un regard scientifique et plus spécifiquement mathématique : un nouveau prisme à travers lequel apparaît une nouvelle dimension dans la façon de considérer notre environnement.

*Tangente* entretient ses lecteurs tous les deux mois des rapports entre mathématiques et arts, littérature, poésie, musique, peinture, histoire..., de l'empreinte des mathématiques sur l'actualité, la vie quotidienne, les techniques..., des grands thèmes de la science mathématique et des liens interdisciplinaires... tout en restant accessible à tous, grands et petits (dès la classe de seconde).

### Pour mieux comprendre le monde

Au fil des pages, se dévoilent les rubriques qui ont fait le succès du magazine :

- **PASSERELLES** pour découvrir les liens unissant les mathématiques et d'autres disciplines telles que l'art, la littérature, la philosophie...
- **HISTOIRES** pour se plonger dans la genèse des idées mathématiques et des théorèmes, la biographie des mathématiciens, et enrichir ainsi sa culture générale.
- **ACTIONS** pour réfléchir, sous un angle mathématique, à des questions (portant sur des thèmes divers : société, média, vie quotidienne...) non liées aux mathématiques de manière directe.
- **JEUX ET PROBLÈMES** pour allier réflexion et plaisir à travers des énigmes mathématiques à résoudre.
- **SAVOIRS** pour aborder ou approfondir un concept mathématique, un théorème, un problème fondamental ou célèbre, comprendre une technique de calcul...
- **SAVOIRS ACTUELS** considère les derniers développements de la science mathématique tout en restant à la portée du lecteur.

Les rubriques Actions, Passerelles et Histoires sont les rubriques culturelles qui font la spécificité de *Tangente*. Elles positionnent les mathématiques par rapport aux autres sciences, aux divers contextes citoyens et à toutes les formes d'expression. De la physique aux sciences de la vie et de la terre, de l'histoire à la religion, de la politique à l'économie ou à la finance, de la musique aux arts plastiques... l'implication des mathématiques est mise en évidence, interprétée, expliquée.

Cette composante culturelle a aussi l'ambition d'être une motivation pour découvrir les mathématiques. Elle constitue, avec le jeu, le problème et l'initiation à la recherche, la panoplie des pistes que propose *Tangente* pour une nouvelle approche de la discipline, y compris dans son enseignement.

## Tangente, pour se réconcilier avec les maths

« Les mathématiques ne sont pas un domaine réservé aux initiés.

Elles interviennent dans tous les domaines de la vie : dans notre quotidien face à notre banquier, mais aussi dans tous les objets technologiques devenus anodins comme les puces de nos cartes bancaires ou le GPS de nos voitures. Elles permettent de comprendre en profondeur les sciences mais aussi l'économie ou même la politique. Elles sont derrière la plupart des jeux et entretiennent même des relations étroites avec les arts comme l'architecture, la musique, et même la littérature, la peinture ou la sculpture.

Tous les mathématiciens vous diront qu'une étrange beauté émane de certaines démonstrations.

Elles permettent d'expliquer les stratégies de jeux. D'ailleurs, faire des mathématiques, pour qui les connaît bien, est un jeu. Alors, on peut se passer des mathématiques, bien sûr, mais on se prive d'une dimension de la compréhension de notre monde ! »

Gilles Cohen, Directeur de la publication de *Tangente*

- **Comprendre comment une notion est née**, voir qu'elle a mis des siècles pour prendre la forme qu'on lui connaît, voilà qui explique qu'il est naturel de ne pas tout comprendre du premier coup.
- **Considérer les mathématiques comme un sport des neurones**, où la résolution d'un problème est un défi, un jeu, un dépassement de soi, voilà qui est suffisamment stimulant pour donner envie d'en maîtriser les techniques.
- **Voir l'implication des maths dans le monde qui nous entoure**, leur omniprésence dans notre vie quotidienne, voilà qui peut motiver un désir d'en savoir plus ! Bourse, sondages, climat, météo, médecine, téléphones portables, classements sportifs, comprendre les enjeux du financement des retraites... Autant d'activités, d'actualités, de notions qui nous sont familières et qui font appel aux mathématiques !

### La bibliothèque Tangente

C'est le pari de l'équipe de *Tangente* que de créer des passerelles entre les mathématiques et l'ensemble des sujets, des sciences aux arts, du jeu à l'actualité économique ou politique.

Faire le point sur les savoirs, montrer l'implication des mathématiques, c'est ce que fait chacun des magazines, mais aussi les hors séries, dont la version « Bibliothèque » compte aujourd'hui 50 titres, références universelles des liens entre mathématiques et l'ensemble des domaines.



Le Club Tangente, créé en 2013, dont le président est Bertrand Hauchecorne, est l'association qui organise les événements désintéressés soutenus par le magazine *Tangente*. Elle a pour objet :

- le rassemblement de toutes personnes concernées par le développement de la culture mathématique et des jeux d'intelligence.
- l'organisation d'événements culturels autour des jeux et des mathématiques.
- l'organisation de concours permettant de récompenser les créations artistiques, littéraires, ludiques et techniques autour des jeux et des mathématiques.
- le développement d'actions pédagogiques innovantes.

### Les projets soutenus par le Club Tangente

Les premiers projets du club Tangente sont les événements regroupés sous l'appellation « Les Trophées Tangente » et dont la remise des prix vient de se dérouler au Palais du Luxembourg. Il s'agit :

- du prix littéraire déjà décerné depuis cinq ans sous le nom de **Prix Tangente du livre**
- du **Prix Bernard-Novelli**, concours de projets informatiques de lycéens
- du tout nouveau concours de rédaction d'articles (**Prix du meilleur article**)

L'ensemble des détails et règlements est consultable sur le nouveau « site des Trophées », [www.tropheestangente.com](http://www.tropheestangente.com)

Le Club Tangente organise également le concours d'œuvres d'art mathématique, intitulé « Osc'Art Tangente », dont les lauréats créent les œuvres destinées à récompenser les différents trophées. Il a plusieurs projets ambitieux en vue, dont celui d'un « Musée virtuel des mathématiques ».

Mais le but du Club Tangente n'est pas uniquement de créer de nouveaux projets, mais aussi d'appuyer ceux de tous les membres. L'échange, le partage de ressources entre les membres est l'idée de base, permettant de donner davantage de chances à chaque projet.

Une fois chaque projet enrichi des contributions de tous les autres membres, vient la phase de diffusion à laquelle le Club Tangente peut apporter les compétences de chacun de ses membres, qui est invité à faire jouer ses réseaux pour faire connaître le projet et lui donner du retentissement.

L'adhésion au Club Tangente, au montant symbolique de 5 €, peut être prise sur le site <http://tropheestangente.com/>

### Le Club Tangente et les trophées

Contact presse : Bertrand Hauchecorne [b.hauchecorne@gmail.com](mailto:b.hauchecorne@gmail.com)  
Site Internet : <http://tropheestangente.com>

### Le magazine *Tangente*

Contact presse : Stéphane Cohen [stc@poleditions.com](mailto:stc@poleditions.com) Tél : 01 47 07 51 15  
Contact rédaction : Édouard Thomas [redactionpole@yahoo.fr](mailto:redactionpole@yahoo.fr) Tél : 01 47 07 63 69  
Sites Internet : <http://www.infinimath.com> ou [www.tangente-mag.com](http://www.tangente-mag.com)  
Interview de Gilles Cohen, directeur de la rédaction, à l'occasion des 25 ans de *Tangente* :  
<http://www.youtube.com/watch?v=56iXbhtBfZs>

### Magma Mobile

Contact presse : Nicolas Sorel [webcontact@magmamobile.com](mailto:webcontact@magmamobile.com) - Tel : 09 51 52 97 97  
Site Internet : <http://www.magmamobile.com/>

### CASIO

Contact presse : Delphine Boutrin, Agence Open2Europe [d.boutrin@open2europe.com](mailto:d.boutrin@open2europe.com)  
Tél : 01 55 02 14 74  
Sites Internet : [www.casio-education.fr](http://www.casio-education.fr) (éducation) et [www.casio-europe.com/fr/](http://www.casio-europe.com/fr/) (produits)

### Sites des autres partenaires

Concours Prologin : <http://www.prologin.org/>  
SIF (Société informatique de France) : <http://www.societe-informatique-de-france.fr/>  
APMEP (Association des professeurs de mathématiques) : <http://www.apmep.fr/>