

Les cinq piliers du divertissement mathématique

1. Algorithmes, jeux et stratégies

par **Élisabeth Busser et Gilles Cohen**

Nouvelle collection : Les 5 piliers

ISBN : 978284884155-7

Format : 17 x 24 cm, noir.

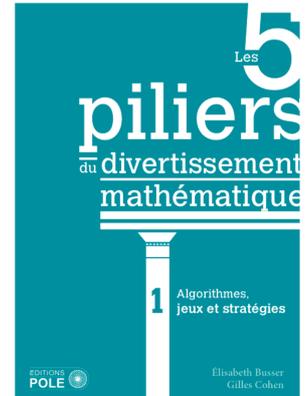
Nbre de pages : 144

Prix : 16,50 €

Parution : **septembre 2013**



9 782848 841557



**Le premier volume d'une saga qui fait le tour de tous les modes de résolution des problèmes de mathématiques ludiques.
Par les auteurs de la rubrique mathématique hebdomadaire du « Monde »**

L'ouvrage

Le premier ouvrage de la saga « Les cinq piliers du divertissement mathématique », intitulé « Algorithmes, jeux et stratégies », offre un panorama des résolutions de problèmes où interviennent des méthodes itératives. Chacun des cinq chapitres ouvre sur des conseils théoriques accompagnés d'exemples de jeux et problèmes entièrement résolus. Suivent alors des questions originales (plus de 100 en tout) créées par les auteurs et soumises à la sagacité du lecteur. Ce dernier pourra ensuite en consulter les solutions détaillées, complétées par des commentaires historiques ou d'actualité, ainsi que des courriers de lecteurs. Les problèmes sont en effet essentiellement issus des rubriques « Affaire de logique » publiées dans « le Monde » entre 2007 et 2012.

Le sommaire

- **Peser le pour et le contre** : problèmes de pesées
- **De la suite dans les idées** : analyse des suites, logiques ou non
- **L'esprit de l'escalier** : récurrence et dénombrements
- **Des goûts et des couleurs** : coloriage et graphes
- **Faites vos jeux !** : logique et stratégies de jeu

La collection et les auteurs

• Cette nouvelle collection, intitulée **Les cinq piliers du divertissement mathématique** ambitionne de résumer en cinq volumes, grâce à des textes synthétiques accompagnant de nombreux problèmes, les différentes stratégies de résolution des jeux et énigmes de la littérature mathématique.

Deux nouveaux volumes de cette collection paraîtront au premier trimestre 2014 et les deux autres à la fin de l'année.

• **Élisabeth Busser et Gilles Cohen** publient depuis plus de quinze ans chaque semaine dans « le Monde » la rubrique mathématique la plus célèbre de France, « Affaire de Logique », dont les problèmes les plus récents sont repris dans cette collection. Gilles Cohen est par ailleurs directeur de la rédaction du magazine *Tangente*.

Public visé et points forts

- L'ouvrage bénéficiera de la notoriété de la rubrique hebdomadaire que les auteurs publient dans « Le Monde », ainsi que de la publicité qui en sera faite dans cette rubrique.
- Les jeux astucieux, accessibles avec un bagage mathématique minimum, intéresseront un large public, en particulier grâce à l'introduction théorique rapide qui facilite la compréhension des sujets traités dans chaque chapitre.
- L'originalité des problèmes et la rigueur des solutions élargira le lectorat de l'amateur au spécialiste.

Concurrence

Très répandu dans les pays anglo-saxons, le « problem solving » objet de ce livre donne lieu à peu de publications en France. Parmi les plus récentes, signalons « L'intégrale des jeux du Monde », publié par POLE autour des 10 premières années de la rubrique « Affaire de logique » (sa vente peut être relancée à cette occasion), ainsi que « Solutions d'expert » d'Arthur Engel (deux tomes), coédité par POLE et Cassini (diffusion Vuibert).