

# sommario

- 1 editoriale**
- 3 punto fisso**
- 6 voli radenti - la scienza nel mondo**
- 10 Margherite, morfogeni e automi cellulari**  
Al confine tra chimica, matematica e biologia
- 14 fuoribordo**  
Ritorno tra i banchi  
*Tuttoingioco*, una nuova esperienza  
E se non arrivano i giochi?
- 17 La matematica di Google**
- 22 Incroci geniali**
- 27 I canoni ritmici a mosaico**  
Ovvero matematica dalla musica
- 38 ludoteca - la palestra della mente**  
Il dolce di Coxeter
- 39 il contastorie - racconti matematici**  
Galeotta simmetria
- 42 le isole del sapere - viaggio tra musei e dintorni**  
A caccia di indizi *metrologici*
- 44 i giochi dei canguri - 4 salti con la matematica**
- 45 dal mondo di MATH.en.JEANS**  
Partiti!
- 46 l'angolo del direttore**
- 48 la Via delle Immagini**

## copertina



Immagine di copertina:  
*Immagini al cubo!*  
di Giovanni Querques



## dossier

### H.S.M. Coxeter

Un omaggio al "re dello spazio infinito", il più grande geometra del secolo scorso, il matematico che ci ha fatto esplorare altri mondi

- 30 Coxeter, la bellezza della geometria**
- 33 L'uomo che salvò la geometria**
- 35 Il caleidoscopio**