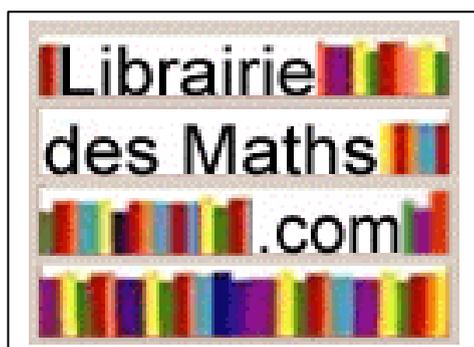


LA LIBRAIRIE DES MATHS

CATALOGUE



La librairie est sise à Vendôme dans le Loir Et Cher,
vous y trouverez plus de 2 000 références,
Ecrivez-nous pour toutes informations et demandes particulières :

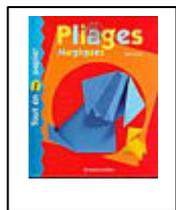
ldm@librairieDesMaths.com
LibrairieDesMaths
17 rue Roger Salengro
41100 ST Ouen Vendôme

ou tél. 02 54 73 94 97
fax 02 54 73 12 62



LibrairieDesMaths

Sélection - écoles



PLIAGES MAGIQUES

Le pliage, c'est magique : tous ces petits papiers se transforment en grenouille sauteuse, en toupie qui tourne à toute vitesse ou en joli cadre à image ! Quel plaisir de plier dans un sens, dans un autre, une fois, deux

fois, dix fois ... Ed. Dessain et Tolra **7 €**

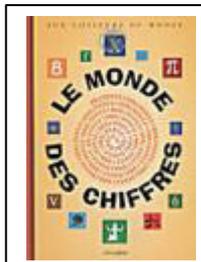
Du même auteur : Pliages mes premiers pas 9,50 €

Mathémagie des pliages 10,50 €

Pliages et découpages faciles 11 €

Le livre de l'origami 19 €

Pliages et mathématiques 8,50 €



LE MONDE DES CHIFFRES

Des cailloux aux ordinateurs, la passionnante histoire des chiffres nous fait passer par les chiffres romains, chinois, grecs, égyptiens, babyloniens, mayas ... Les étapes fondamentales pour aboutir aux chiffres d'aujourd'hui sont racontées de façon simple passionnante et

progressive (de 8 à 12 ans). Même collection :

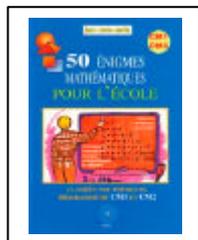
Le monde des codes secrets 11,00 €

Le monde du temps 11,00 €

Le monde des alphabets 11,00 €

Ed. Circonflexe

11 €



50 ENIGMES POUR L'ÉCOLE

Activités numériques, manipulations et combinaisons, activités géométriques, logique et méthode. Tel est le programme de ce livre dont les énigmes conduiront les jeunes lecteurs à faire le tour de tous les modes de raisonnement mathématique susceptibles d'être rencontrés en CM1 et CM2.

Ed. Pole

7,30 €



CDROM GEOFLASH ÉCOLE

Un CD-Rom pour les ÉCOLES et les écoliers, pour voir, comprendre et aimer la géométrie. Chaque page de l'encyclopédie comprend un texte et une figure animée

Un encyclopédie + des animations

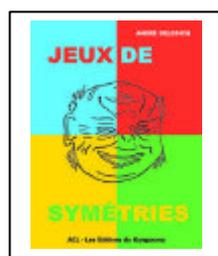
+ Un logiciel de construction et de scénarisation des figures.

+ Une quarantaine de puzzles géométriques

+ Un dessinateur de frises géométriques

Ed. ACL-les éditions du Kangourou

45 €



JEUX DE SYMETRIE

Des dizaines de petits problèmes, de coloriages, d'activités, d'observations sur les symétries de notre monde (pliage autour d'une droite ou demi-tour). Pour apprendre à reconnaître ou à reproduire des symétries, pour prendre plaisir à les créer et à les exploiter dans les pavages ou dans de simples dessins d'objets...

Jeux de symétries **6,10 €**

Dans la même collection :

Jeux de chiffres 6,10 €

Jeux de nombres 6,10 €

Jeux de formes 6,10 €

Jeux de logique 6,10 €

Jeux de bouchons **7,00 €**

Jeux de maths **2,50 €**

Ed. ACL-les éditions du Kangourou



LES MALICES DU KANGOUROU SPECIAL FRISES

Pour comprendre la géométrie qui rend les frises si fascinantes, pour mieux savoir les observer, pour en dessiner toutes les sortes et exercer son imagination. La plus simple et la plus riche des introductions

aux symétries et à leurs propriétés géométriques. (magazines 32p couleur)

Dans la même collection :

Spécial Frises 2,30 €

Spécial Enigmes et défis 2,50 €

Spécial multiplications 2,50 €

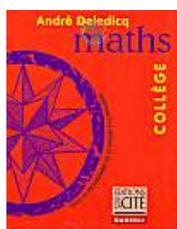
Figures et constructions 2,50 €

Tam-tam à tiroirs **3,00 €**



LibrairieDesMaths

Sélection - Collèges



MANUEL + MATHS COLLEGE

Tout le programme. Ce livre contient :

- Les **bases** (tout ce qu'il faut savoir à l'entrée en 6^e),
- le fil rouge (un **guide** pour découvrir l'intérêt des mathématiques),

- Les points clés (Les notions essentielles avec démonstrations et exercices corrigés),
- Les fiches pratiques (pour se documenter sur chaque sujet),
- Le **dico** (un dictionnaire de mathématique).

576 p. : **16 €** réf L868



GEOFLASH

Ce CD-Rom contient un logiciel de construction et de scénarisation de figures géométriques et une encyclopédie de figures animées : 200 figures déjà programmées, commentées et **animées** de manière **interactive**.

C'est un outil complet pour l'élève et pour le professeur qui pourra y préparer ces figures, ces exercices et ces animations pour la classe

48 € réf L1



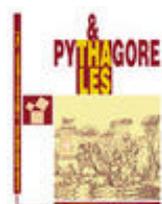
LE FASCINANT NOMBRE PI

Omniprésent en mathématique, le nombre Pi fascine, à juste titre. On a très tôt cherché à l'apprivoiser. La quadrature du cercle a suscité bien des efforts, même après que l'on a prouvé son impossibilité ! Sur l'océan de ces décimales se défient aujourd'hui

d'étranges navigateurs, faisant appel tant à l'informatique qu'aux mathématiques. **Tout sur PI**

Ed. Belin 224 p. : **21,50 €** réf L323

Malices Kangourou Spécial PI : **2,50 €** réf L1663



PYTHAGORE ET THALES

Les énoncés des théorèmes les plus connus du monde cachent d'innombrables secrets. Après en avoir donné de multiples démonstrations, des plus simples aux plus sophistiquées, en passant par les plus belles, on indique les applications les plus spectaculaires, mais

aussi les plus quotidiennes, de ces vénérables théorèmes auxquels se sont attachés les noms de Pythagore et de Thalès.

Auteur : Deledicq

64 p. **9,60 €** réf L5



LA GEOMETRIE POUR LE PLAISIR

Le dessin géométrique permet de manipuler les instruments de géométrie et d'acquérir des notions élémentaires concernant les principales figures et leurs constructions d'une façon attrayante. Ce livre présente 55 dessins à faire à la règle et au compas.

Jocelyne et Lysiane Denière 130p, T1 **15,25 €** réf L799

Existent aussi :

Tome 2 : 15,25 €

réf L800

Tome 3 : 15,25 €

réf L801

Tome 4 : 17,10 €

réf L802

Pour les figures classiques :

Les belles figures mathématiques **9 €** réf L1686

D'autres figures, à la règle et au compas aussi :

Symboles Bretons et Celtiques T1 **15.50 €** réf L1443

Motifs Bretons et Celtiques T2 **15.50 €** réf L1444

Figures Bretons et Celtiques T3 **15.50 €** réf L1445



GEOMETRIE DU NOMBRE D'OR

En partant de la corde et de la quine des bâtisseurs du Moyen-âge, Robert Vincent, par l'art du trait et sans grand outillage mathématique (compas, règle), ouvre les mystères du nombre d'or et expose des bijoux de la géométrie. Il rappelle des **tracés** antiques, souvent emblématiques, et montre la présence du nombre d'or

dans l'œuvre humaine, de la pyramide de Chéops au ballon de football.

Ed. Chalagam 128 p. **19 €** réf L117

Coffret 3 volumes nombre d'or : 27 €



LES AVENTURES D'EPSILON

Avec cette bande dessinée de Nicolas Clément, amusez-vous et souriez en apprenant la Géométrie : suivez les aventures d'Epsilon à travers l'histoire des mathématiques, depuis Thalès, Pythagore et les Éléments d'Euclide jusqu'à nos jours. Et rappelez-vous les définitions, les démonstrations et les

théorèmes qui font le sel intellectuel et l'utilité pratique de la géométrie élémentaire : angles, parallélisme, droites remarquables, triangles, quadrilatères, rapports de longueur, aires, rotations, symétries...

64 p. **12 €**

réf L1842

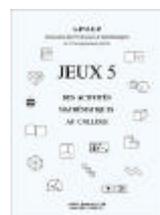
Tome 2, 64 p. 12 €



ANNALES COLLEGES JEU-CONCOURS KANGOUROU

Le jeu-concours « Kangourou des mathématiques » est le jeu le plus populaire dans les collèges depuis 1991. Vous trouverez ici les sujets et les corrigés + les statistiques de réussite en France. Un jeu mais aussi un entraînement.

- ACL- Les éditions du Kangourou, 64p.
Annales Kangourou 1999/2000 7,50 € réf L48
Annales Kangourou 2003 7 € réf L1110
Annales Kangourou 2004 7 € réf L1280
Annales Kangourou 2005 7 € réf L1530
Annales Kangourou 2006 7 € réf L1705
Annales Kangourou 2007 7 € réf L1838
Annales Kangourou 2008 7 € réf L1933
Annales Kangourou 2009 7 € réf L1933a



JEUX et Fichiers de l'APMEP

Plus de 50 activités mathématiques à partir de 15 jeux : Campus, Combis, Cube Soma, Curvica, Dominos, Loto mathématique, Patrons à

colorier, Patrons de cube, Puzzles géométriques, Q.I Block, "Qui est-ce ?", Réflexion, Spirograph, Tour infernale, Trio etc...

APMEP

- Jeux 5 11,00 €** réf L57
Jeux 6 12,00 € réf L58
Jeux 7 14,00 € réf L1572
Jeux 8 16,00 € réf L1934
Fichiers « Evariste »
Tome 1 11,00 € réf L52
Tome 2 13,00 € réf L116



ENCYCLOPEDIE KANGOUROU AU COLLEGE

Toutes les mathématiques enseignées au collège en 192p. ! Définitions, théorèmes et propriétés à connaître, illustrés et expliqués par des exemples intéressants, des exercices

amusants, des tests pertinents, + des conseils de méthode et de savoir-faire + des situations de la vie quotidienne.

A. Deledicq, C. Missenard **19 €** réf L17



1200 EXERCICES DE MATHÉMATIQUES 3°

1200 exercices couvrant tout le programme. Travaux géométriques (Thalès, Pythagore, réduction, angles, transformations, vecteur, distances) Travaux numériques (racines carrées, équations, inéquations).

Organisation et gestion de données et fonctions.
6° : **13,57 €** réf L811 ; 5° réf L812: **10,67 €**
4° réf L813 : **10,67 €** 3° réf L814 : **10,67 €**

Jocelyne et Lysiane Denière.



PALINDROMES ...

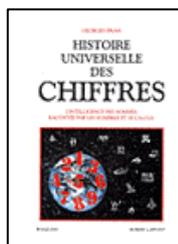
Dès qu'on s'avise de jouer avec eux certains nombres apparemment anodins peuvent se révéler riches de possibilités arithmétiques. Mais ce livre contient aussi des énigmes de nombres anagrammes, monotypes, en éventail amphidromes et palindromes.

H. Berna, ed. Vuibert **18 €** réf L217

Dans la même collection :

Criptarismes 18 € réf L216,

Graphes magiques 18 € réf L483

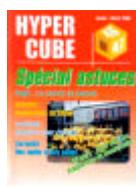


Histoire Universelle des Chiffres

Un ouvrage tout à fait exceptionnel, illustré de 16000 calligraphies, tableaux et documents provoquant à la fois étonnement et fascination. Cette encyclopédie raconte en termes accessibles toute l'histoire des chiffres : Egyptiens, Babyloniens, Juifs, Mayas, Arabes ou Chinois, Indiens ...

Auteur : Georges Ifrah, éd. Robert Laffont

2 000 p. : 45,45 €



HYPER CUBE

Le magazine de maths pour collégien !

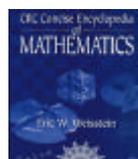
Nous vous proposons quelques numéros spéciaux :

- N° 35 spécial Magie **4,30 €** réf L756
N° 39-40 spécial Perspective **12 €** réf L926
N° 42-43 spécial Rallyes **9 €** réf L840
N° 46-47 spécial Astuces **9 €** réf L925
N°63/64 spécial Géométrie **10,00 €** réf L1479
N°67/68 spécial Rallyes 5 **11,00 €** réf L1794
La **collection complète** Hypercube : **237 €** réf Lhcc



LibrairieDesMaths

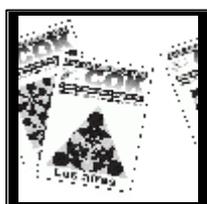
Sélection -Lycées



CONCISE ENCYCLOPEDIA OF MATHEMATICS

Cet ouvrage, en anglais, de près de 2000 pages (grand format, sur deux colonnes serrées) est certainement la source la plus complète pour tous ceux qui veulent des informations vraies sur les mathématiques d'hier et d'aujourd'hui. « A highly readable text with thousands of explicit examples, formulas, and derivations. »

Réf. **CRCC**, **169 €**



LES GAZETTES DU COK

Une publication pour les élèves et leurs professeurs qui aiment les jolis problèmes de mathématiques, qui veulent

apprendre à les résoudre et qui prennent plaisir à relever les défis qu'elles posent.

Six numéros de la gazette du Club Olympique Juniors et Cadets sont parus

N°1 Les aires Réf. **GAJA**, **4 €**

N°1 Les aires Réf. **GACA**, **4 €**

N°2 Les inégalités Réf. **GAJB**, **4 €** *Exclusivité*

N°2 Les inégalités Réf. **GACB**, **4 €**

N°3 Divisibilité Réf. **GAJC**, **4 €**

N°3 Divisibilité Réf. **GACC**, **4 €**

N°4 Le Principe des Tiroirs Réf. **GACJD**, **4 €**

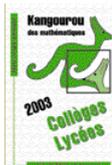
N°5 Dénombrer Réf. **GAJE**, **4 €**

N°5 Dénombrer Réf. **GACE**, **4 €**

N°6 Les Transformations Réf. **GACJF**, **4 €**

La collection complète des 6 numéros Réf. **GAJ** : **20 €**

La collection complète des 6 numéros Réf. **GAC** : **20 €**



ANNALES KANGOUROU

Les questions du Kangourou des mathématiques avec leurs corrigés et les statistiques relatives à leurs réponses.

Lycée 1997/1998, Réf. **ALA**, **7,50 €**

Lycée 1999/2000, Réf. **ALB**, **7,50 €**

Collèges+Lycées 2003, Réf. **SCC**, **7,00 €**

Collèges+Lycées 2004, Réf. **SCD**, **7,00 €**

Collèges+Lycées 2005, Réf. **SCE**, **7,00 €**

Collèges+Lycées 2006, Réf. **SCF**, **7,00 €**

Collèges+Lycées 2007, Réf. **SCG**, **7,00 €**

Collèges+Lycées 2008, Réf. **SCH**, **7,00 €**

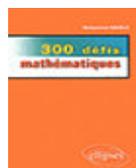
Collèges+Lycées 2009, Réf. **SCI**, **7,00 €**



LES MATHEMATIQUES DU COK

Faire des mathématiques, c'est résoudre des problèmes. En voici des centaines, choisis ou créés par Marc Bashmakov, pour ceux qui souhaitent progresser dans la résolution de problèmes ; avec leurs corrigés, des commentaires heuristiques ou historiques, des méthodes générales et des astuces particulières.

Réf. **COK**, **22,50 €**



300 DEFIS MATHÉMATIQUES

Ce livre s'adresse aux candidats à différentes compétitions mathématiques nationales et internationales. Il pourra intéresser plus généralement tous ceux que les mathématiques passionnent.

Il contient 300 problèmes proposés au jury des Olympiades Internationales de Mathématiques de 1967 à 2000. Les solutions proposées sont très détaillées, et souvent, on donne plus d'une solution pour chaque problème.

Auteur : M. Aassila, ed. Ellipses Réf. **L353**, **21€**



MATHEMATIQUES DE COMPÉTITIONS

Ce livre s'adresse aux futurs étudiants de l'enseignement supérieur en mathématiques et particulièrement aux élèves des classes préparatoires scientifiques (écrit et oral) et aux étudiants de l'université. Il contient 112 exercices corrigés en arithmétique,

algèbre, analyse et géométrie. Les problèmes sont courts et présentent des situations numériques simples et concrètes (optimisation, équations fonctionnelles, inégalités, équations,...).

L'auteur souligne l'importance des inégalités en mathématiques dans la résolution de problèmes, permettant d'aboutir à de surprenants résultats.

Auteur : Ouardini, ed. Ellipses Réf. **L759**, **11€**



LES OLYMPIADES ACADEMIQUES DE MATHEMATIQUES

Olympiades de 1ère (2001) Réf. **L596**, **10 €**

Olympiades de 1ère (2002) Réf. **L766**, **13 €**

Olympiades de 1ère (2003) Réf. **L1240**, **14 €**

Olympiades de 1ère (2004) Réf. **L1943**, **18 €**

Olympiades académiques de 1ère (2005) Réf. **L1629**, **15 €**

Olympiades académiques de 1ère (2006) Réf. **L1844**, **15 €**

Olympiades académiques de 1ère (2007) Réf. **L1878**, **15 €**

Olympiades académiques de 1ère (2008) Réf. **L1878**, **18 €**



MÉGAMATH Réf. L126, 24,50 €
 Une banque de très beaux exercices corrigés pour « assurer » en maths quand on entre dans le supérieur et qu'on veut y réussir son parcours.
HYPERMATH Réf. L485, 24,50 €

Pierre Bornsztein a fait un beau travail en rassemblant de nombreux énoncés, classés par thèmes, et en rédigeant des solutions approfondies. Les problèmes sont tirés de compétitions mathématiques diverses dans l'esprit des Olympiades internationales.

Auteur P. Bornsztein ed. Vuibert **Exclusivité**



INVENT'AIRE

De simples dessins pour de belles questions... Jean-Michel Slowik vous propose 55 problèmes d'aires pour améliorer l'efficacité de vos petites cellules grises.

Auteur : J-M Slowik, éd. ACL Editions

Réf. L1954, 8,40 €



LE CONCOURS GÉNÉRAL DE 1988 À 1994

Pour s'entraîner au concours général.

Enoncés et corrigés détaillés.

Réf. L865, 14,65 €



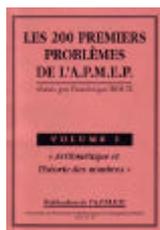
APPRIVOISER L'INFINI

Que peut-on dire de raisonnable sur l'infini ?

Est-il possible d'en dire à la fois, la fascination, le rêve, l'émerveillement tout en essayant d'y voir plus clair ?

On apprendra ici à se reconnaître parmi les différents "infinis", en parcourant les limites de l'immense et du négligeable, de l'infiniment grand et de l'infiniment petit.

Auteur : A. Deledicq ed. ACL Réf. L27, 11,50 €



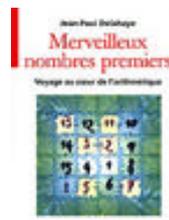
Les 200 premiers problèmes de l'A.P.M.E.P.

Tome 1 Réf. L529, 15,25 €

Tome 2 Réf. L530 15,25 €

Tome 3 Réf. L531, 15,25 €

Auteur : D. Roux



MERVEILLEUX NOMBRES PREMIERS

Dans cet ouvrage, l'auteur mêle éclaircissement théoriques et anecdotes piquantes, afin de restituer toutes les couleurs de l'univers chatoyant des nombres premiers. Les nombres premiers sont au cœur de la science des nombres, car tout entier se décompose de façon unique en un produit de facteurs premiers.

Ils sont aussi à l'origine de certains des problèmes les plus difficiles des mathématiques et ont acquis, avec les progrès de la cryptographie, une importance économique considérable.

Auteur : J.P. Delahaye, ed. Belin 336 p. Réf. L323, 26 €



LES MALICES DU KANGOUROU

Malices Kangourou : Spécial Pi

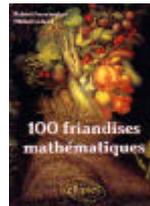
Réf. 1664, 2,50 €

Malices Kangourou : Euler

Réf. 1839, 2,50 €

Malices Kangourou : Le nombre d'or

Réf. 1663, 2,50 €

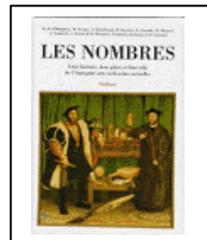


100 FRIANDISES MATHÉMATIQUES

Ce livre réunit plus d'une centaine de problèmes analogues, souvent humoristiques, toujours mathématiques, mais sûrement jamais ennuyeux ! Leur résolution mobilise essentiellement de la logique, de

l'astuce, du bon sens et une certaine ténacité.

Auteur : Ferachoglou R. ed. Ellipses Réf. L776, 13 €



LES NOMBRES

Histoire des nombres, leur place et leur rôle de l'Antiquité aux recherches actuelles. Élaboré par une équipe de mathématiciens, à jour des derniers résultats de la recherche, ce livre de référence décrit un continent entier de l'univers mathématique : le domaine des nombres et son histoire.

Auteur : Collectif éditeur : Vuibert

464 p relié : 58,00 €



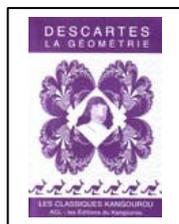
Al-Khayyam mathématicien

Personnage de légende Umar al-Khayyam (1048-1131) est aussi un mathématicien novateur et un éminent philosophe. Dans ce livre sont réunis tous les écrits mathématiques d'al-Khayyam, scientifiquement établis et

rigoureusement traduits ; ils sont précédés des commentaires historiques et mathématiques.

Ed. : Blanchard, 440p, : 45,80 €

NOUVEAUTÉS 2009



DESCARTES

(collection classiques Kangourou n°1)

La Géométrie de Descartes : textes choisis, présentés et commentés par André Deledicq.

Au sommaire :

- Descartes & *La Géométrie*
- Courte biographie de Descartes
- Descartes au Collège de la Flèche
- « Je pense donc je suis. »
- Guide de lecture

- Extraits et commentaires. 64 pages : **5 €**



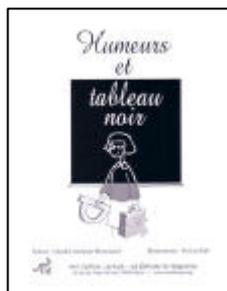
LES AVENTURES D'EPSILON tome 2

Comme dans le premier épisode de leurs aventures, Epsilon et Maëlis rencontrent beaucoup de mathématiques dans leur voyage au cours du temps et de l'espace.

Nous les retrouvons à l'époque de Thalès, dans une suite de péripéties plutôt risquées... Mais, grâce à leurs connaissances mathématiques, ils vont déjouer les arnaques, les escroqueries et les pièges que leur tend le rusé Arnakos. Une bande dessinée de Nicolas Clément.

48 pages couleurs cartonné : 12 €

Tome 1 : 12 €



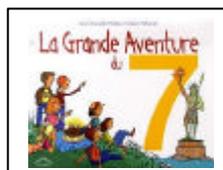
Humeurs et tableau noir

Ce fascicule rassemble des textes publiés dans la revue PLOT de l'APMEP. Ce livre devrait être lu par tous les élèves professeurs et tous les professeurs débutants.

Réflexions, conseils,

commentaires, l'auteur Claudie Asselain-Missenard nous offre, avec toute sa générosité et son humour, occasions de réfléchir et de sourire ...

9,00 €



La grande Aventure du 7

Les 7 merveilles du monde, les 7 notes de musique, les 7 couleurs de l'arc-en-ciel, les 7 jours de la semaine...

Le chiffre 7 est partout !

Destiné aux enfants de cet âge, ce livre les invite à en découvrir les multiples facettes. (Le 8 et sa géométrie, le 9 et sa preuve, le 10 et sa base ...)

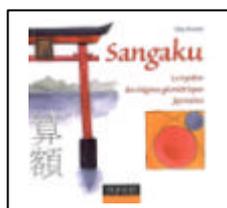
La grande Aventure du 7

La grande Aventure du 8

La grande Aventure du 9

La grande Aventure du 10

Chaque album : : **11,50 €**



SANGAKU

énigmes géométriques japonaises

(ed. Dunod) à travers une sélection des plus beaux et des plus

intéressants sangaku, classés par difficulté et présentés avec leur solution complète, cet ouvrage vous fera découvrir ce joyau encore mal connu des mathématiques japonaises.

Auteur Géry Huvent

16 €



Grand-mère et son nombre

(ed Ellipses)

En quelques coups de crayons, traces d'encre de Chine et taches d'aquarelle, l'auteur Stéphane Favre-Bulle, professeur de mathématiques, passionné de bande dessinée, crée des récits capables de transmettre ces

connaissances universelles. Un fond sérieux sous une surface douce et colorée.

14 €

Casse-Tête de PIERRE JOUAN

Des puzzles mosaïques de bois fins et précieux, Finition impeccable,

Exemple de bois : Amazakoué, Amarante, Padouk, Yellow wood, Sycomore, Palissandre, Muiracatiara...

Pierre Jouan cessant son activité, profitez de ses derniers modèles disponibles

Envoi au fur et à mesure des commandes (suivant le stock). C'EST MAINTENANT OU JAMAIS



Cercle (1) 29 €



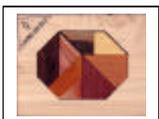
Brise Croix (1) 29 €



Coeur (1) 29 €



Octogone 7p. (1) 29 €



Octogone 8p. (2) 29 €



Lutin (1) 23 €



Sarrelouis (2) 27 €

Dimension environ 11 cm x 14 cm



Carré (1) 30 €



Rectangle 7 p. (3) 27 €



Euclide (6) 22 €



Rectangle 9 p. (3) 29 €



Losange (3) 29 €



Sphinx (2) 29 €



Tangram (+6) 22 €

Il n'y en aura pas pour tout le monde !

Collection JEUX JOUE

entièrement fabriqués en France



REFLECTO

But : Réaliser, à l'aide de jetons, une figure et son reflet (son symétrique par rapport à la diagonale rouge) le plus rapidement possible.

Jeu de réflexion où il faut trouver la bonne stratégie entre défense et attaque. Intéressant en club de maths, et pour organiser des tournois.

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

Le jeu : **20 €**

Collège

et la version de luxe en bois : **32 €**



SWIMO

Tous à l'eau avec SWIMO !

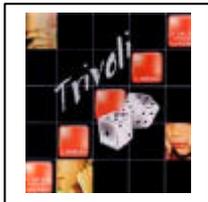
Une partie consiste à amener ses nageurs au bord d'une piscine, puis à les faire plonger au centre le plus rapidement possible.

Attention à ne pas être poussé à l'eau avant...

Un jeu rafraîchissant, tout public, ... **6-8 ANS**

Le jeu : **17,00 €**

La version de luxe en bois : **34 €**



TRIVOLI

Trois jetons alignés pour gagner 1 set, trois sets pour gagner 1 partie : c'est simple, c'est TRIVOLI. Sauf que les jetons peuvent être expulsés et que 2 dés viennent perturber le bel équilibre ; cela fait beaucoup de diversité en perspective...

Le TRIVOLI se joue à 2, c'est un jeu attaque-défense, fait d'observation et de spontanéité.

A partir de 8 ans.

Le jeu : **15 €**

Ecole Collège

et la version de luxe en bois : **26 €**

Le mini : **9 €**



VERSO Croisés

Un jeu de vrais mots-croisés (avec définitions et solutions) à faire à plusieurs.

La boîte contient 18 grilles : 72 fiches-définitions,

450 cartes solutions, un plateau, 4 carnets de recherche, 4 crayons-gommes.

Le jeu (sénior) : **30 €**

Collège et +

Le jeu (junior) : **30 €**

école

Recharge du jeu : **13 €**

Collège et +

Recharge du jeu : **13 €**

école

La recharge contient 18 nouvelles grilles et permet de composer ses propres grilles.



DEZEGO

Jeu de dés sans la moindre parcelle de hasard, un jeu de plateau 100 % stratégie.

Un jeu où tout se retourne: les dés, les suites, les situations. Etonnant non!

A vos neurones.

Le jeu : **15 €**

école



SOVANGO

Les "félins" constituent le thème du SOVANGO et son esprit est exprimé dans la formule "ce ne sont pas les prédateurs qui gagnent".

36 cartes

4 couleurs : noir, rouge, vert, jaune

Dans chaque couleur :

- 3 cartes hautes : lion, tigre, panthère

- 6 cartes basses : 5; 4; 3; 2; 1; 0

A partir de 8 ans 2-6 joueurs

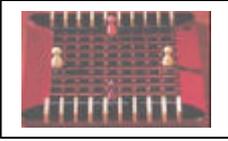
Le jeu : **5 €**

école, collège

Le catalogue complet des Editions du Kangourou est disponible sur www.mathkang.org

(paiement par carte bleue sécurisé)

JEUX



QUORIDOR

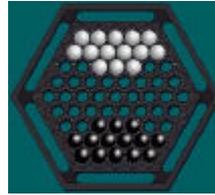
Les joies du labyrinthe ... Pour 2 ou 4 joueurs ...

But : atteindre le premier la ligne opposée à votre ligne de départ.

Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?

Jeu en bois 44 €

Ecole Collège



ABALONE

Bien que récent (1989), Abalone peut déjà être considéré comme un grand classique. Peu de jeux ont su aussi vite conquérir un grand public et susciter clubs et fédérations. Le succès vient

d'une règle très simple, très rapide à comprendre, mais aux possibilités multiples. Un jeu familial agréable, mais aussi un jeu pour les clubs et ludothèques. Durée d'une partie : 30 minutes.

réf. L958 39 €



POLYGONE

Tactique, réflexion, un vrai jeu de stratégie aux mécanismes simples, le but est de prendre 7 segments à l'adversaire ou d'atteindre le sommet opposé avec un seul d'entre eux.

Chacun votre tour vous faites pivoter un segment librement autour de l'un de ses 2 sommets sans reculer. Lorsque vous parvenez à former un polygone fermé, dans lequel vos segments sont plus nombreux, vous prenez tous ceux de l'adversaire. Durée de la partie : 5 à 15 minutes en moyenne.

Réf. L1694 36 €



LOGIX

L'ensemble du jeu Logix offre une logi-grille vierge de neuf cases. Ce casse-tête logique invite l'enfant à placer les neuf formes géométriques dans la grille en respectant chacun des

indices qui lui sont fournis sur une carte-problème. Quatre niveaux de difficulté lui sont proposés.

Réf. L1177 52 €



TRIOLET

Un jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille.

Le but du jeu est de faire à chaque coup le plus de

points possible en posant sur une même ligne un, deux ou trois jetons accolés, à des jetons déjà placés.

Réf. L1227 35 €



BLOKUS

Un jeu étonnant. Bien que stratégique, il plaît rapidement à tous les publics. La règle est très simple, et c'est une des clés de son succès. Les joueurs disposent dans

leur couleur des 12 pentaminos, des tetraminos, des triminos, du domino et du monomino. Quand aucun joueur ne peut plus jouer, on compte les carrés des pièces restantes.

Réf. L956 41 €



Rubik's Cube 2x2

Plus facile bien sûr, ce cube est à la fois pour les plus jeunes (10 ans) pour les collectionneurs et pour les fans de records. C'est aussi

un bon objet pour s'entraîner en aveugle !

Réf. Cube2 9 €

Pour la classe et les clubs, les livres de l'APMEP coédités avec le Kangourou : Jeux 3 (réf. L55-16,30€), Jeux 4 (L56-16,30€), Jeux 5 (L57-11€), Jeux 6 (L58-12€) et jeux 7 (réf. L1572-14€). Ainsi que les « fichiers évariste » tome 1 (réf. L52-11€) et tome 2 (réf. L116-13€).

Et maintenant le **Cube 6x6** (dit v-cube)

réf. Cube6 prix : 35 €

Et le **cube 7x7**

réf. Cube7 prix : 40 €

RUBIK'S CUBE



Le célèbre casse-tête d'E. Rubik. Ces petits cubes aux faces colorées continuent de défier parents et enfants. 43 milliards de milliards de combinaisons mais une seule solution.

réf. L962 **13,95 €**

RUBIK'S 4x4



Rubiks 4x4 : Le cube de Rubik "superbe" !
Encore plus difficile que le 3 x 3.

Les faces ont 4 centres, les arêtes sont doubles ...

réf. L1455 **21 €**

RUBIK'S 5x5



On atteint presque les limites techniques du challenge Rubik ! Tant sur le plan de la fabrication que de la résolution. Un bijou autant qu'un jeu...

réf. L1718 **30 €**

RUBIK'S CUBE PORTE CLEF



Pas facile, quand on est accroc, d'emmener son cube partout... Le porte-clé est la solution... L'air de rien, une petite face de couleur dans une file d'attente ou dans les transports !

réf. L1717 **8 €**

RUBIK'S CUBE MODE D'EMPLOI



Un ouvrage complet pour savoir remonter le cube, comprendre l'algèbre de ses manipulations et réaliser de spectaculaires figures. Une référence incontournable rédigée par les spécialistes historiques.

ACL éditions du Kangourou.

réf. L1239 **9 €**

RUBIK'S CUBE Cd-Rom



La video du cube : cette vidéo historique présente la reconstruction du cube pas à pas ainsi qu'un certain nombre d'éléments théoriques

permettant de mieux comprendre le modèle mathématique utilisé pour travailler sur le cube.
Format : QuickTime

réf. L1242 **19 €**

RUBIK'S SUDOKU



Avec un plateau plastique et des jetons de couleur repositionnables à l'infini, créez vos propres grilles !

L'utilisation des couleurs permet une visualisation beaucoup plus rapide. La règle contient également 100

propositions de grilles à compléter, de 4 niveaux (débutants à experts). Une version « solitaire » du célèbre Sudoku, sans crayon ni papier !

réf. L1914 **13 €**

BLOKUS TRIGON



Une déclinaison hexagonale de Blokus qui renouvelle le plaisir de Blokus avec des assemblages de triangles rendant les blocages plus difficiles.

Si Blokus Trigon se joue réellement aussi bien à deux, à trois, ou à quatre, il est particulièrement adapté pour trois joueurs.

réf. L1716 **40 €**

BLOKUS 3D

37,50 €

CHAT & SOURIS

Jeu solitaire de logique.

Description :

Comment est-ce que le chat va attraper la souris ? Trouvez le bon chemin avec ce jeu de la famille « GoGetter » classique dans sa forme originale.



Age : 6 +

21,50 €

RUSH HOUR

Description :

Jeu individuel de réflexion. Sauras-tu dégager ta voiture des embouteillages ? Rush Hour, autrement dit « embouteillage » est une sorte de taquin où les pions ont des tailles différentes.

40 cartes de défis sont proposés de débutant à expert.

Age : de 9 à 99ans ! **19,00 €**



Commande

Référence ou titre	Quantité	Prix
1.	X
2.	X
3.	X
4.	X
5.	X
6.	X
7.	X
8.	X
9.	X
10.	X
11.	X
12.	X
13.	X
14.	X
15.	X
16.	X
17.	X
18.	X
19.	X
20.	X
21.	X
22.	X
23.	X
24.	X
25.	X

Port (France métropolitaine) : + 7,00 €

TOTAL À RÉGLER :

NOM et Prénom :

Adresse :

Code Postal : **Ville** :

Email :

Ci-joint **un chèque** à l'ordre de Librairie des Maths,
ou un bon de commande de l'organisme payeur.

À renvoyer à :

Librairie des Maths
17 rue Roger Salengro
41100 St Ouen-Vendôme

Tél. : 02 54 73 94 97

Fax. : 02 54 73 12 62