



# ACL – les éditions du Kangourou Écoles

## *des livres pour aimer les maths*

Paiement sécurisé et catalogue sur [www.mathkang.org](http://www.mathkang.org)

### Collection JEUX

Dans chaque ouvrage, des dizaines de petits problèmes et de jeux pour mieux comprendre les bases du calcul et de la géométrie.



#### Jeux de formes

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JF

Pour reconnaître et savoir tracer les formes géométriques élémentaires.



#### Jeux de logique

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JL

Pour jouer avec les phrases, ordonner des objets ou des idées, reconnaître des critères, démêler le vrai du faux et apprendre à suivre ou à mener des déductions justes.



#### Jeux de multiplication

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JM

Pour bien comprendre le sens de la multiplication, la technique opératoire et les usages que l'on peut en faire.



#### Jeux de l'espace

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JE

Pour reconnaître les éléments importants des solides géométriques : sommets, arêtes, faces...



#### Jeux de frises

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. FRIS

Pour dessiner, compléter et colorier de nombreuses frises à motifs répétitifs, pour mieux comprendre leurs symétries et leurs régularités.



#### Jeux de bouchons

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JB

Divertissements et casse-tête mathématiques (addition, multiplication, géométrie élémentaire), pour jouer avec un matériel très simple à fabriquer soi-même.



#### Jeux de symétries

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JS

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 chiffres

32 p. couleurs, 7 € \* Réf. JC

Des dizaines de petits problèmes sur les chiffres et les systèmes d'écriture des nombres.



#### La Grande Aventure du 7

32 p. couleurs, 12 € \* Réf. LGAS

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.



#### La Grande Aventure du 8

32 p. couleurs, 12 € \* Réf. LGAH

Le chiffre 8 est le symbole de la chance, de la prospérité en Chine. C'est aussi le nombre de directions indiquées par la rose des vents ...



#### La Grande Aventure du 9

32 p. couleurs, 12 € \* Réf. LGAN

Le dernier de nos chiffres est aussi le plus grand, troisième des nombres carrés, il a donné son nom à "la preuve par 9".



#### La Grande Aventure du 10

32 p. couleurs, 12 € \* Réf. LGAD

Depuis les Sumériens et les Egyptiens jusqu'à la notion d'infini, l'histoire du 10, premier nombre à deux chiffres, se confond avec celle du monde.



#### Mathémagie des pliages

48 p. couleurs, 10,50 € \* Réf. MPL

Pour les enfants et les adultes qui aiment manipuler des ciseaux et du papier en réfléchissant. Tous les pliages proposés ici jouent avec des mathématiques et sont réalisables avec une enveloppe ou une feuille de papier.



#### Questions du jeu-concours Kangourou des mathématiques

Amusantes, numériques, logiques ou géométriques, quatre séries de 24 questions sont ici réunies. Toutes sont corrigées. Avec de très belles illustrations de Raoul Raba.



#### Kangourou - Écoles - Tome 1

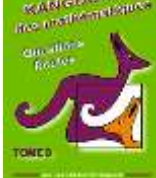
32 p. coul. cart., 10 € \* Réf. KMA

#### Kangourou - Écoles - Tome 2

32 p. coul. cart., 10 € \* Réf. KMB

#### Kangourou - Écoles - Tome 3

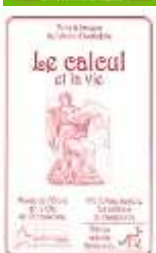
32 p. coul. cart., 10 € \* Réf. KMC



#### Le calcul et la vie

48 p. couleurs, 6 € \* Réf. LCLV

Un recueil de problèmes d'arithmétique pratique et morale, extraits des livres d'écoles de nos aïeux (les énoncés ont été sélectionnés dans des livres édités entre 1870 et 1914), incluant les corrigés de l'ensemble des 32 problèmes. Avec reproductions de gravures d'époque.





### Spécial Calcul

32 p. couleurs, 2,30 € \* Réf. MEC  
Comprendre les techniques simples de calculs : additions, soustractions et multiplications par 2, 5, 9 et 11.

### Énigmes et défis mathématiques

32 p. couleurs, 2,50 € \* Réf. MEF  
Pour s'entraîner à la résolution de problèmes, 10 séries de problèmes avec des premiers problèmes simples, un problème expliqué, un défi.

### Jeux de maths

32 p. couleurs, 2,50 € \* Réf. MEH  
Une soixantaine de questions-jeux sur cinq thèmes mathématiques : les chiffres, les formes, les symétries, les nombres, la logique.

### Problèmes pour rester intelligents

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEP  
6 sortes d'activités proposées en 4 séries de problèmes (faciles à difficiles) : Chiffres-animaux, Aires, Balances, Combien, Figures magiques, Chemins. Certains problèmes sont commentés et tous sont corrigés.

### Eureka, j'ai trouvé !

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEO  
Une cinquantaine de problèmes logiques pour raisonner et réfléchir en s'amusant.

### Les grandes inventions modernes

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEN  
Petite histoire des inventions des deux derniers siècles. Avec des problèmes de calcul à résoudre pour retrouver les dates des inventions (pile, photographie, téléphone, voiture, éclairage, radiographie, avion, radiodiffusion, télévision, satellite, informatique, jeux vidéo, internet, etc.).

### Les fables du Kangourou

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEM  
Sept fables de La Fontaine dans lesquelles le Kangourou a glissé de petits problèmes de calcul ou de géométrie. Pour chaque fable, des énigmes et des activités prolongent le sujet. Une belle façon de s'amuser avec les mathématiques.

### Coloriages

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEL  
Coloriage de cartes, carreaux et mosaïques, pavages, rosaces mathématiques, coloriages symétriques, ...

### Paysages géométriques

32 p. couleurs, 5 € \* Réf. MEQ  
De jolis et curieux paysages ou bâtiments dans lesquels la géométrie, et ses figures, semblent avoir suggéré leurs formes aux architectes, aux habitants ou à la nature elle-même.

Des constructions géométriques, inspirées par ces paysages sont proposées et réalisables avec une règle et un compas.



### Le Koala des mathématiques N° 1

16 p. couleurs, 2,50 € \* Réf. KOA  
Le premier livret du Koala des mathématiques : des questions pour les élèves de CP et CE1.

### Le Koala des mathématiques N° 2

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOB  
Les questions du Koala des mathématiques N°2 et 12 pages de jeux mathématiques.

### Le Koala des mathématiques N° 3

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOC  
Les questions du Koala des mathématiques N°3 et 12 pages de jeux mathématiques.

### Le Koala des mathématiques N° 4

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOD  
Les questions du Koala des mathématiques N°4 et 12 pages de jeux mathématiques sur le thème « Situer, Repérer, Se déplacer ».

### Le Koala des mathématiques N° 5

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOE  
Les questions du Koala des mathématiques N°5 et 12 pages de jeux mathématiques autour de constructions à la règle et des notions de droites, segments et alignements.

### Le Koala des mathématiques N° 6

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOF  
Les questions du Koala des mathématiques N°6 et 12 pages de jeux mathématiques sur le thème « Compter ».

### Le Koala des mathématiques N° 7

24 p. couleurs, 3 € \* Réf. KOG  
Les questions du Koala N°7 et 12 pages sur le thème « Doubles et moitiés ».

## Co-édition APMEP

### Fichier Évariste école

12 € \* Réf. APEE  
60 problèmes (dès le cycle 2) et 120 problèmes (dès le cycle 3) tirés de différentes compétitions mathématiques.

### Jeux école 1

15 € \* Réf. AJEA  
22 jeux, essentiellement dans les domaines numériques et géométriques, déclinés en près de 150 activités pour la classe, du CP au CM2. Le matériel nécessaire est fourni dans les fiches pour être photocopié, collé sur support cartonné et découpé. L'achat de la brochure par l'enseignant l'autorise à photocopier les fiches en nombre pour une utilisation dans sa classe.

### Jeux école 2 et Jeux école 3

17 € \* Réf. AJEB  
20 € \* Réf. AJEC  
Les activités proposées sont totalement inédites par rapport aux précédentes publications du groupe. Ce sont des jeux proposant près de 150 activités pour la classe, dans les domaines : nombres et calculs, géométrie, grandeurs et mesures, de la maternelle au CM2. Les activités numériques couvrent la numération décimale et les opérations de niveaux CE et CM.



## Mathador Junior

40 € \* Réf. ADOJ

Cette version Junior est accessible dès 8 ans. On peut aussi jouer en équipes. Le parcours est plus court : 28 cases. Le nombre à trouver déterminé par les dés rouges est entre 10 et 69. Les 220 énigmes sont plutôt simples. Il n'y a pas de division imposée, et il n'y a qu'une opération à la fois.



## Mathador Flash

20 € \* Réf. ADOF

Objectif calcul mental ! Mathador Flash est un jeu mathématique à la fois ludique, simple et très complet. Il est composé de 8 dés à faces multiples, d'un sablier et de blocs de calculs et de scores.

## Mathador Kid

49 € \* Réf. ADOK

Découvrez 36 activités pédagogiques autour de 6 grands dés aux formes originales. Comparer les résultats de 2 dés, les additionner, trouver le résultat d'un dé... autant de façon de travailler la mémorisation, la comparaison... et le calcul mental dans la bonne humeur. À partir de 6 ans.



## Numériplay

42 € \* Réf. LDM2053

Additionner, soustraire, comparer, chercher des solutions, imaginer les réactions de son adversaire et faire des mathématiques en s'amusant !

Ces trois jeux captivants sont de formidables outils de découverte des nombres conçus pour être joués à plusieurs niveaux et s'adapter au rythme des élèves.



## Rubik's Cube 2X2X2 Advanced

12 € \* Réf. RUBJ

Nouveau Rubik's cube 2x2x2 (sans vignettes) bénéficiant d'une nouvelle technologie avec une méthode complète

illustrée permettant de venir à bout de n'importe quelle configuration et de se préparer efficacement à la résolution de son grand frère, le Rubik's 3x3x3 !



## Elastikub

Jeu + notice 5 € \* Réf. ELAS

Casse-tête + notice.

20 cubes de couleur à encoches, enfilés sur un élastique. Une notice avec 27 défis à réaliser.

Avec l'Élastikub, on peut réaliser de nombreuses formes ou figures, c'est à la fois un casse-tête et un jeu créatif.



## Kangourou au pays des contes

32 p. couleurs, cartonné. 9,50 € \* Réf. QKC

Dans le pays des contes, il y a des bons et des méchants. Cependant les méchants, qui ne le sont pas autant qu'on se l'imagine, acceptent d'aider le Kangourou dans sa recherche.

Mais, ils ont la mauvaise habitude de toujours commencer par une énigme... Douze énigmes à résoudre avec Blanche-Neige, le Chat Botté, Barbe-Bleue...



## Sovango

36 cartes, 5 € \* Réf. SOV

Les "félins" constituent le thème du SOVANGO et son esprit est exprimé dans la formule "ce ne sont pas les prédateurs qui gagnent". 2-6 joueurs.



## Dézégo

16 € \* Réf. DEZ

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.



## Trivoli

19 € \* Réf. TRIV

33 € \* Réf. TRIB (version bois)

3 jetons alignés pour gagner 1 set, 3 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 diversités en perspective... Le TRIVOLI se joue à 2, c'est un jeu attaque-défense, fait d'observation et de spontanéité. À partir de 8 ans.



## Swimo

39 € \* Réf. SWIB (version bois)

Tous à l'eau avec SWIMO !

Un peu de chance, un peu de stratégie.

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.



Puzzle en mousse de 6 pièces. Avec sa notice. Le but est de réaliser un dé.

## Puzzle-dé-Kangourou

2,70 € \* Réf. DEKA

Lot de 4 : 10 € \* Réf. DEKA4



## Puzzle-dé-Koala

2,70 € \* Réf. DEKO

Lot de 4 : 10 € \* Réf. DEKO4



## POLLUX

Jeu + notice 6 € \* Réf. POL

Pollux est un jeu de cartes qui se joue à plusieurs (à partir de 2 joueurs). Il s'agit de reconnaître les différences et les caractères

communs entre les cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu. Le jeu est livré avec un document d'accompagnement de 8 pages et les 40 cartes dans un boîtier fermant. 7 ans et plus.



## Les Pentamousses (pentacubes)

Puzzle + notice 5,20 € \* Réf. PMOU

Puzzle en mousse, 120 mm x 120 mm + cadre. Accompagné d'un livret de 16 pages avec plus

de 50 puzzles différents (à plat ou en volume). Ce puzzle inclut les 12 pentaminos classiques et les pentacubes correspondants (épaisseur 15 mm). Le livret est bien adapté à tout joueur, débutant ou très jeune ; il propose en effet des puzzles de difficultés croissantes : 2 pièces, 3 pièces... ainsi que des puzzles dans l'espace.



### Têtes & Queues

1,20 € \* Réf. **TEQ**

8 € les 10 \* **TEQD**

Le puzzle des 12 kangourous. Après avoir fait le puzzle des 4 kangourous, détachez les 5

autres carrés et mélangez-les tous ensemble. Le puzzle consiste alors à faire un carré de 3 sur 3 avec 12 kangourous complets ayant chacun la tête et la queue de la même couleur.



### Ousquilé ?

1 € \* Réf. **OUS**

8 € les 10 \* **OUSD**

Le carton à découper Ousquilé ?

Sam Loyd (1841-1911) était un formidable inventeur de casse-tête. Il eut un jour l'idée de dessiner des personnages

et de les découper en tranches. En empruntant alors une tranche à chacun des personnages, il fabriqua un personnage entièrement nouveau. Et, en mélangeant astucieusement les tranches, il réalisa alors une sorte de puzzle faisant apparaître ou disparaître mystérieusement un personnage...



### Les réglettes de John Néper

(offerte pour toute commande)

1 € la réglette \* Réf. **REGNG**

8 € les 10 \* Réf. **REGND**

C'est aux alentours de 1600

que Néper proposa de fabriquer ces réglettes en bois en expliquant comment s'en servir pour les multiplications. On les utilise pour écrire les chiffres du multiplicande et on lit le résultat sur la ligne du multiplicateur.



### Wéki-Wéki

Pochette de 6 pièces + notice

5,50 € \* Réf. **WEKI**

Les pièces sur lesquelles sont dessinés des animaux (koalas, baleines et oiseaux) sont transparentes. L'objectif du jeu est de placer les pièces

sur une carte-puzzle représentant des mers et des forêts, les baleines devant être dans les mers et les koalas dans les forêts.



### Dingo - CP-CE1

26 cartes, 4 € \* Réf. **DINB**

Dingo est un jeu de cartes de calcul mental. Le Dingo peut se jouer soit en solitaire, soit à plusieurs (chacun ayant son jeu). La version CP-CE1 du jeu est adaptée aux programmes de ces niveaux.

### Dingo - Jeu de cartes - CM -

20 cartes, 2,50 € \* Réf. **DING**

Sont ici réunies sous cellophane les 16 cartes du jeu et 4 cartes explicitant les règles.



### Multiplicatou

0,90 € le multiplicatou \* Réf. **MUL**

7 € les 10 \* Réf. **MULD**

Pour connaître ses tables de multiplication, d'une extrême simplicité d'utilisation, il réunit des fonctions pédagogiques jamais encore rassemblées sous le même objet. Le multiplicatou se

présente sous forme de deux éléments. En faisant glisser le grand élément sur le petit, l'enfant fait apparaître à la fois le résultat d'une multiplication et son interprétation en terme de surface.



### Trianglor

Puzzle (2x10 pièces) + 2 livrets

6,50 € \* Réf. **TOR**

Puzzle de 20 pièces en mousse (2 plaques de mousse de 167x167 mm + 2 livrets d'explications et de puzzles à réaliser).

Les pièces sont de deux formes : 10 triangles d'or acutangles jaunes et 10

triangles d'or obtusangles orange. Le livret 1 est un livret de présentation pour tous (dès 6 ans) avec une trentaine de puzzles en commençant par les plus faciles. Le livret 2 est un livret pour les plus grands incluant quelques développements mathématiques. Page spéciale sur notre site : Trianglor. Un puzzle pour tous où l'on peut aussi créer et proposer ses propres figures.



### Livret de 8 questions

2 € le livret \* Réf. **SE** Questions pour des

écoliers, extraites du jeu-concours Kangourou, sous forme de cartes postales.

13 € les 10 livrets différents (n°1 à 10)

Questions faciles (vertes) \* Réf. **SEDV**

Questions moyennes (orange) \* Réf. **SEDO**

Questions difficiles (rouges) \* Réf. **SEDR**

## Le catalogue complet est disponible sur [www.mathkang.org](http://www.mathkang.org)

(paiement par carte bancaire sécurisé)

### Tarif valable jusqu'en septembre 2018

**Renvoyez ce bon avec un chèque ou un bon de commande**

**de l'organisme payeur par :**

**facs** au : 02 54 73 12 62

**mail** : [ldm@librairiedesmaths.com](mailto:ldm@librairiedesmaths.com)

**ou à** : LibrairieDesMaths

17 rue Roger Salengro

41100 Saint Ouen.

### Vos coordonnées de livraison :

Nom (Établissement...) : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

### Ouvrages commandés

Référence :	Quantité	Prix
0. REGNG	x 1	(offerte)
1. ....	x .....	.....
2. ....	x .....	.....
3. ....	x .....	.....
4. ....	x .....	.....
5. ....	x .....	.....
6. ....	x .....	.....
Port (France métropolitaine) :		+ 5,00 €
<b>TOTAL À RÉGLER :</b>		.....

Mail : .....

Téléphone portable : .....

(pour faciliter la réception de votre colis).