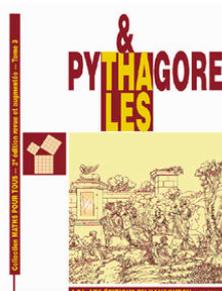


Des livres et des jeux à commander sur ...

www.LibrairieDesMaths.com

Le TOP 4 des éditions du Kangourou



Pythagore & Thalès

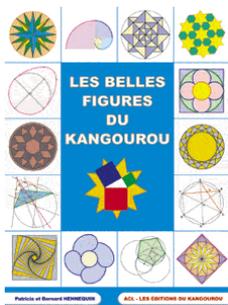
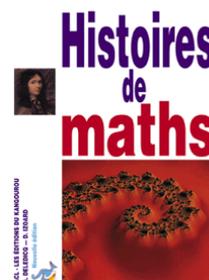
64 p. couleurs, 9,60 €

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.

Histoires de maths

64 p. couleurs, 9,60 €

Quinze bandes dessinées racontent l'étonnante vie de quelques grands mathématiciens et mathématiciennes, en expliquant l'originalité et les circonstances de leurs découvertes. Avec un rapide survol de l'histoire des mathématiques pour mieux comprendre l'évolution des idées et des concepts mathématiques.



Les Belles Figures du Kangourou

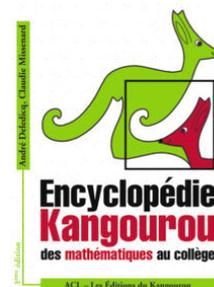
64 p. couleurs, 9 €

Voici 40 belles constructions à la règle et au compas (précédées d'un rappel des quelques constructions de base), revisitées par l'arrivée des logiciels de tracés géométriques.

Encyclopédie Kangourou au collège

192 p. couleurs, 19 €

Toutes les mathématiques enseignées au collège en 192 pages. 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.



Le TOP 4 des JEUX pour réfléchir

Chamboul'math 39 €

Hasard, calcul et stratégie. 33 buchettes numérotées.

Quarto : 44 €

Objectif : aligner quatre pièces ayant un point commun.

Jeu de Hex : 28 €

Objectif : faire, avec ses pions, un chemin allant d'un côté au côté opposé du parallélogramme.

Set : 12 €

Objectif : repérer un set de trois cartes de couleur, forme, nombre et remplissage, soit totalement identiques, soit totalement différentes.



Le TOP 4 des jeux pour ÉCOLIERS



Pollux : 6 €

Objectif : reconnaître les différences et les caractères communs entre les cartes.

Jeu livré avec un document d'accompagnement de 8 pages et les 40 cartes dans un boîtier fermant.

Animouv : 15 €

Objectif : réaliser un alignement (diagonal, horizontal ou vertical) de cartes représentant un même animal.



Mathador Junior : 40 €

Objectif : Savoir calculer mentalement.

Chaperon rouge : 25 €

Objectif : Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles 'chemin' pour lui permettre de rejoindre la maison ; mais attention, le loup rôde.

