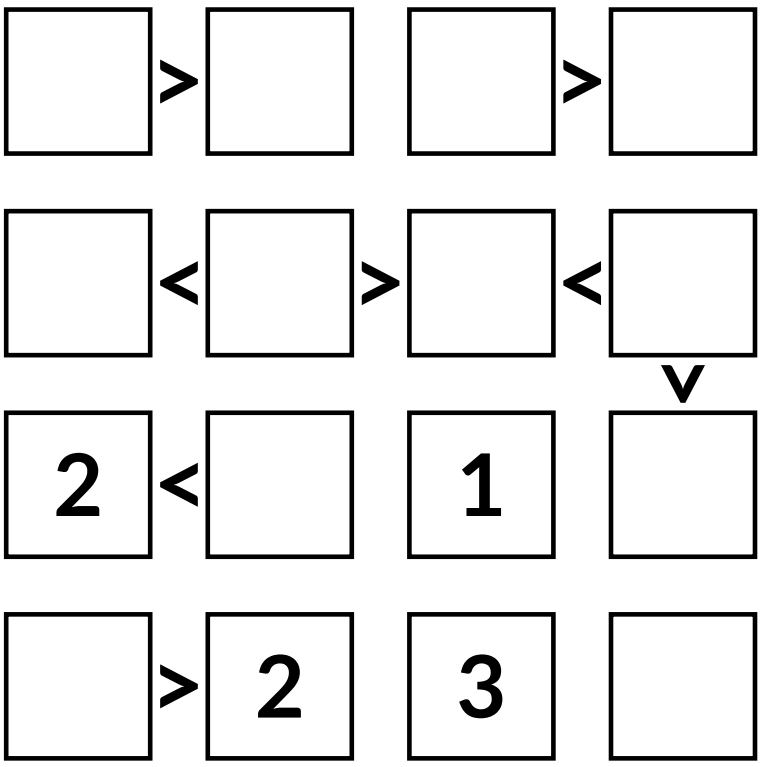
LIVRE DE JEUX DE LOGIQUE

Jeux de logique pour enfants malins

120 jeux de maths et de logique de 8 à 12 ans : calcudoku, futoshiki et gratte-ciel, faciles et moyens, avec solutions



Claire Dubois

Sample pages

Jeux de logique pour enfants malins

120 jeux de maths et de logique de 8 à 12 ans : calcudoku, futoshiki et gratte-ciel, faciles et moyens, avec solutions

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite de l'éditeur, à l'exception de courtes citations dans une critique. Les pages de jeux peuvent être photocopiées pour votre usage personnel.

Les 120 grilles de ce livre sont inédites. Chacune a une seule solution et se résout par la seule logique, sans deviner.

Première édition, 2026

Sommaire

Règles du jeu **4**

Les niveaux de difficulté **10**

Calcudoku : niveau facile **12**
Grilles 1 à 20 · 4 x 4

Futoshiki : niveau facile **18**
Grilles 21 à 40 · 4 x 4

Gratte-ciel : niveau facile **29**
Grilles 41 à 60 · 4 x 4

Calcudoku : niveau moyen **40**
Grilles 61 à 80 · 5 x 5

Futoshiki : niveau moyen **51**
Grilles 81 à 100 · 5 x 5

Gratte-ciel : niveau moyen **72**
Grilles 101 à 120 · 5 x 5

Solutions **93**

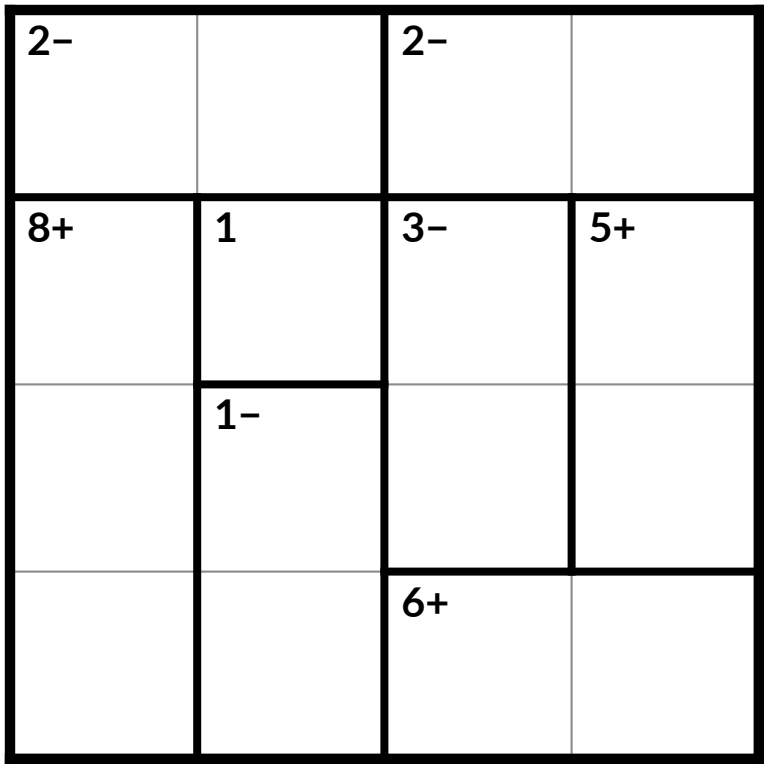
Carnet de suivi **113**

Sample pages

Règles du calcudoku

Le calcudoku est un jeu de chiffres qui mêle logique et calcul simple. Les grilles de ce livre n'utilisent que l'addition et la soustraction.

- ✓ Remplis la grille pour que chaque ligne et chaque colonne contienne chaque chiffre une seule fois : de 1 à 4 dans une grille de 4 x 4, de 1 à 6 dans une grille de 6 x 6, et ainsi de suite (ce livre utilise des grilles de 4 x 4 à 5 x 5).
- ✓ Les traits épais découpent la grille en cages. L'indice dans le coin supérieur gauche d'une cage donne un résultat et un signe : les chiffres de la cage doivent donner ce résultat avec ce signe.
- ✓ Pour +, on additionne tous les chiffres de la cage. Une cage avec − a deux cases : retire le plus petit chiffre du plus grand (4 − 1 = 3).
- ✓ Une cage avec un nombre et sans signe est un cadeau : écris ce chiffre.
- ✓ Un chiffre peut se répéter dans une cage, tant qu'il ne se répète ni dans une ligne ni dans une colonne.

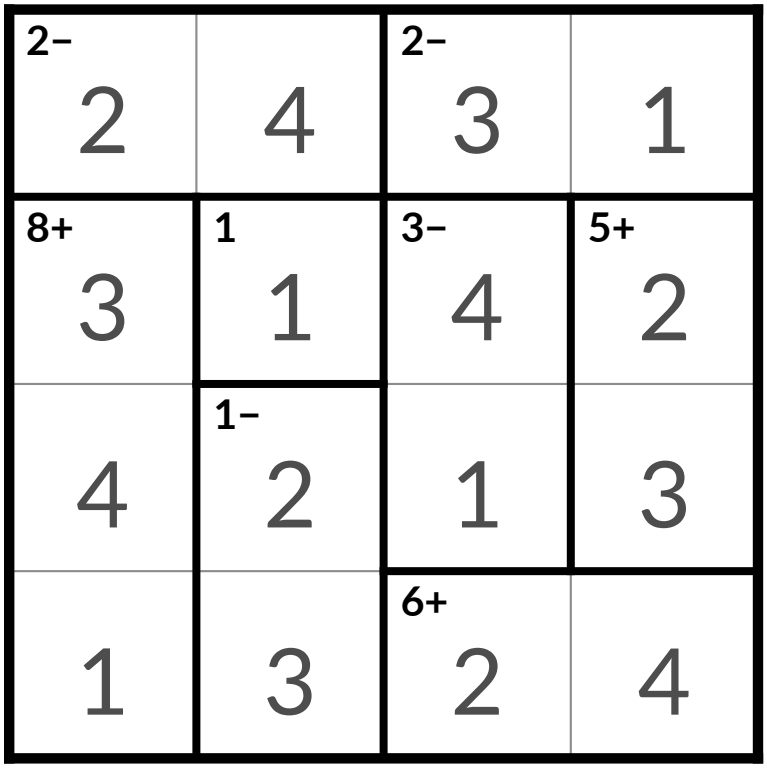


Essaie d'abord cet exemple de 4 x 4. Sa solution est à la page suivante.

Sample pages

L'exemple, résolu

Chaque ligne et chaque colonne contient les chiffres de 1 à 4 une seule fois. La cage marquée 2− contient 2 et 4, et 4 moins 2 donne 2. Vérifie les autres cages de la même façon.



Par où commencer

- ✓ Commence par les cadeaux et les cages de deux cases avec − : elles n'admettent que quelques paires. Dans une grille de 4 x 4, 3− ne peut être que 1 et 4.
- ✓ Note au crayon, en petit, les chiffres possibles dans le coin de chaque case, et barre-les au fur et à mesure que la grille se remplit.
- ✓ Chaque ligne fait le même total (10 dans une grille de 4 x 4, 15 dans une grille de 5 x 5). Quand tu connais les cages d'une ligne, la dernière case est facile.

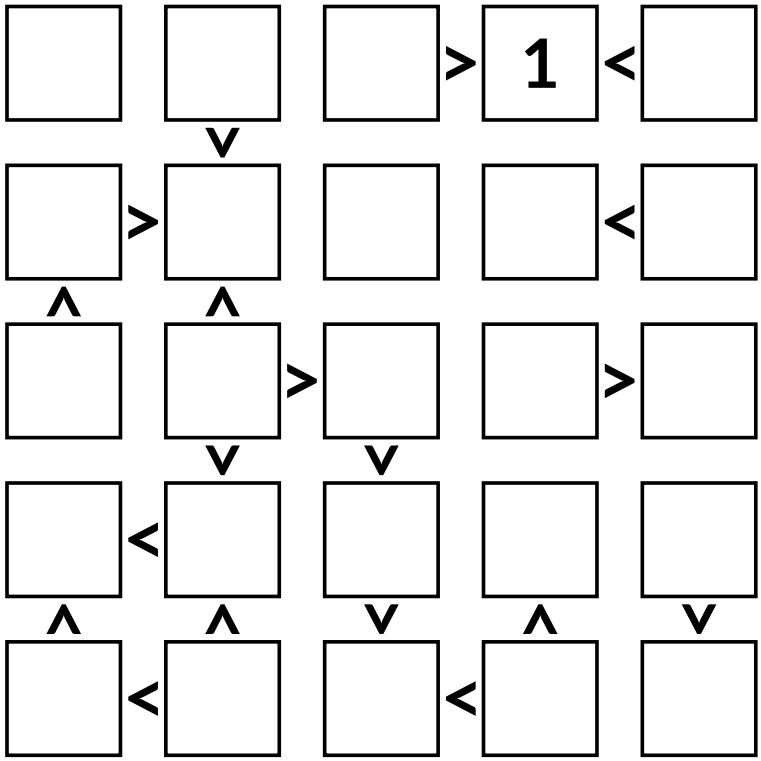
Chaque grille a une seule solution, et tu peux toujours la trouver par la logique, sans deviner. Prends un crayon. Les solutions commencent page 93.

Sample pages

Règles du Futoshiki

Futoshiki veut dire « pas égal » en japonais. C'est un jeu de chiffres où de petits signes entre les cases indiquent lequel des deux voisins est le plus grand.

- ✓ Remplis la grille pour que chaque ligne et chaque colonne contienne chaque chiffre une seule fois : de 1 à 5 dans une grille de 5 x 5, de 1 à 7 dans une grille de 7 x 7, et ainsi de suite (ce livre utilise des grilles de 4 x 4 à 5 x 5).
- ✓ Certains chiffres sont déjà donnés. Laisse-les tels quels.
- ✓ Chaque signe entre deux cases doit être vrai. La pointe du signe vise toujours le plus petit chiffre et s'ouvre vers le plus grand : 2 < 5, 5 > 2. Entre les lignes, les signes sont verticaux : une pointe vers le haut indique que le chiffre du haut est le plus petit, une pointe vers le bas qu'il est le plus grand.

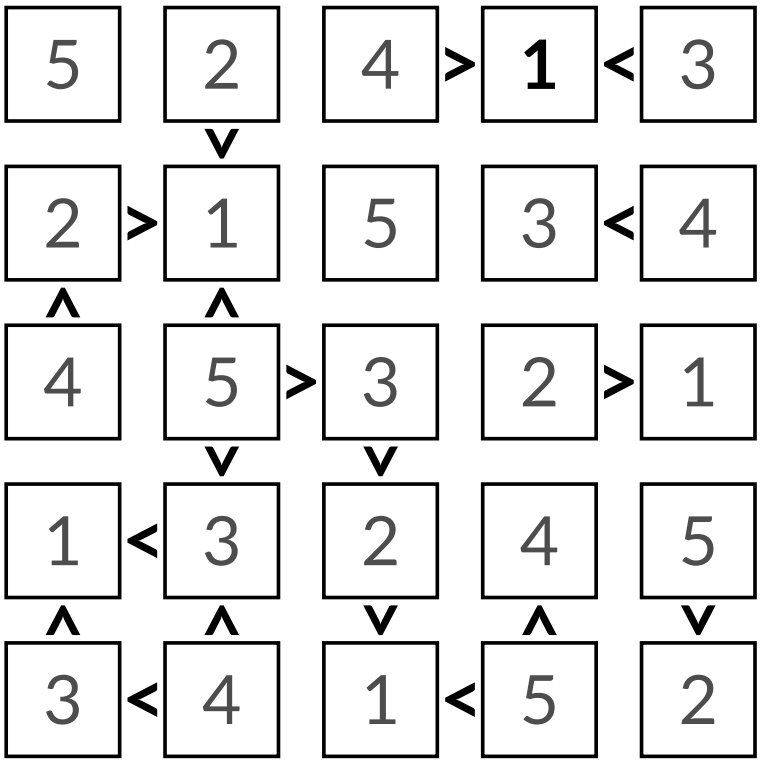


Essaie d'abord cet exemple de 5 x 5. Sa solution est à la page suivante.

Sample pages

L'exemple, résolu

Chaque ligne et chaque colonne contient les chiffres de 1 à 5 une seule fois, et chaque signe est vrai : par exemple, 1 est plus petit que 2, donc le signe entre eux pointe vers le 1.



Par où commencer

- ✓ Une case plus petite qu'une voisine ne peut jamais contenir le plus grand chiffre, et une case plus grande qu'une voisine ne peut jamais valoir 1.
- ✓ Suis les chaînes de signes : dans a < b < c, la première case vaut au plus le plus grand chiffre moins 2.
- ✓ Note au crayon les chiffres que chaque case peut encore contenir, et sers-toi de chaque nouveau chiffre pour barrer des possibilités dans sa ligne et sa colonne.

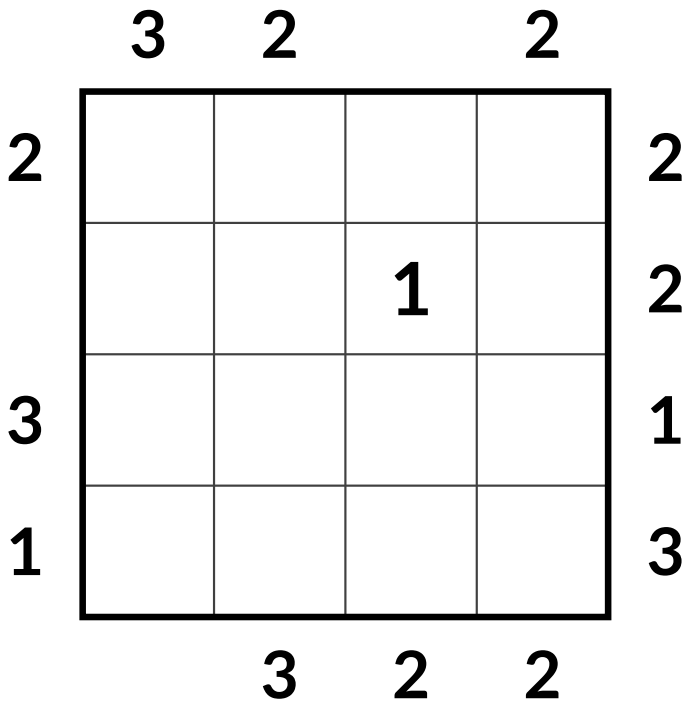
Chaque grille a une seule solution, et tu peux toujours la trouver par la logique, sans deviner. Prends un crayon. Les solutions commencent page 93.

Sample pages

Règles des gratte-ciel

Chaque case de la grille est un immeuble, et chaque chiffre est sa hauteur en étages. Les indices autour de la grille disent combien d'immeubles on voit depuis ce côté.

- ✓ Remplis la grille pour que chaque ligne et chaque colonne contienne chaque hauteur une seule fois : de 1 à 4 dans une grille de 4 x 4, de 1 à 6 dans une grille de 6 x 6, et ainsi de suite (ce livre utilise des grilles de 4 x 4 à 5 x 5).
- ✓ Un indice hors de la grille dit combien d'immeubles tu vois en regardant le long de cette ligne ou de cette colonne depuis ce côté. Un immeuble plus haut cache tous les plus bas qui sont derrière lui.
- ✓ Certaines grilles donnent aussi quelques hauteurs à l'intérieur. Laisse-les telles quelles.

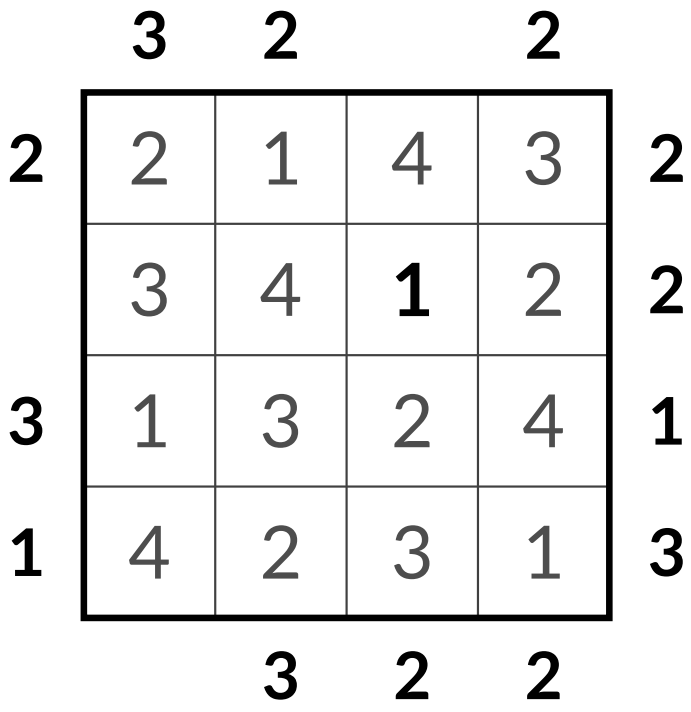


Essaie d'abord cet exemple de 4 x 4. Sa solution est à la page suivante.

Sample pages

L'exemple, résolu

Chaque ligne et chaque colonne contient les hauteurs de 1 à 4 une seule fois. Regarde la ligne du haut depuis la gauche : 2, 1, 4, 3. Tu vois les immeubles 2 et 4 ; les autres sont cachés par de plus hauts, donc l'indice vaut 2.



Par où commencer

- ✓ Un indice de 1 signifie que l'immeuble le plus haut est juste à côté. Un indice égal à la taille de la grille signifie que les hauteurs montent 1, 2, 3, etc. depuis ce côté.
- ✓ Un grand indice signifie que les immeubles hauts sont loin de lui : avec un indice de 3 dans une grille de 5 x 5, le premier immeuble a au plus 3 étages.
- ✓ Cherche d'abord où peut aller l'immeuble le plus haut de chaque ligne et de chaque colonne ; le reste suit.

Chaque grille a une seule solution, et tu peux toujours la trouver par la logique, sans deviner. Prends un crayon. Les solutions commencent page 93.

Sample pages

Les niveaux de difficulté

Chaque grille de ce livre a été résolue par un programme qui raisonne comme une personne : il utilise toujours l'étape la plus simple qui fait avancer, et il ne devine jamais. Le niveau d'une grille dépend de l'étape la plus difficile dont elle a besoin : une grille difficile est donc vraiment plus difficile qu'une grille moyenne. Un second programme, écrit séparément, a ensuite confirmé que chaque grille a une seule solution.

★☆☆☆ **Calcudoku : facile**	**Grilles 1–20 · 4 x 4**	Singletons et indices directs seulement
★☆☆☆ **Futoshiki : facile**	**Grilles 21–40 · 4 x 4**	Singletons et indices directs seulement
★☆☆☆ **Gratte-ciel : facile**	**Grilles 41–60 · 4 x 4**	Singletons et indices directs seulement
★★☆☆ **Calcudoku : moyen**	**Grilles 61–80 · 5 x 5**	Étapes les plus difficiles : combinaisons des grandes cages, cage bloquée sur une ligne
★★☆☆ **Futoshiki : moyen**	**Grilles 81–100 · 5 x 5**	Étapes les plus difficiles : paire nue, paire cachée
★★☆☆ **Gratte-ciel : moyen**	**Grilles 101–120 · 5 x 5**	Étapes les plus difficiles : vérification de visibilité

Les étapes que tu vas utiliser

Niveau 1 : singletons et indices directs

Remplis une case quand un seul chiffre y entre, ou quand un chiffre n'a plus qu'une place libre dans une ligne ou une colonne. Cherche quels chiffres peuvent former chaque petite cage. Sers-toi de chaque signe pour écarter les chiffres trop grands ou trop petits. Sers-toi de chaque indice du bord pour limiter la hauteur des immeubles les plus proches. Les grilles faciles n'en demandent pas plus.

Sample pages

Niveau 2 : paires et lignes entières

Si deux cases d'une ligne ne peuvent contenir que les deux mêmes chiffres, ces chiffres disparaissent du reste de la ligne (une paire nue) ; si deux chiffres n'entrent que dans les deux mêmes cases, ces cases leur reviennent (une paire cachée). Les grandes cages se résolvent en tenant compte de toute leur ligne et de toute leur colonne, et un chiffre qui doit se trouver dans une cage sur une ligne est barré dans le reste de cette ligne. Chaque ligne est vérifiée entièrement avec ses deux indices à la fois.

Sample pages

CALCUDOKU

FACILE

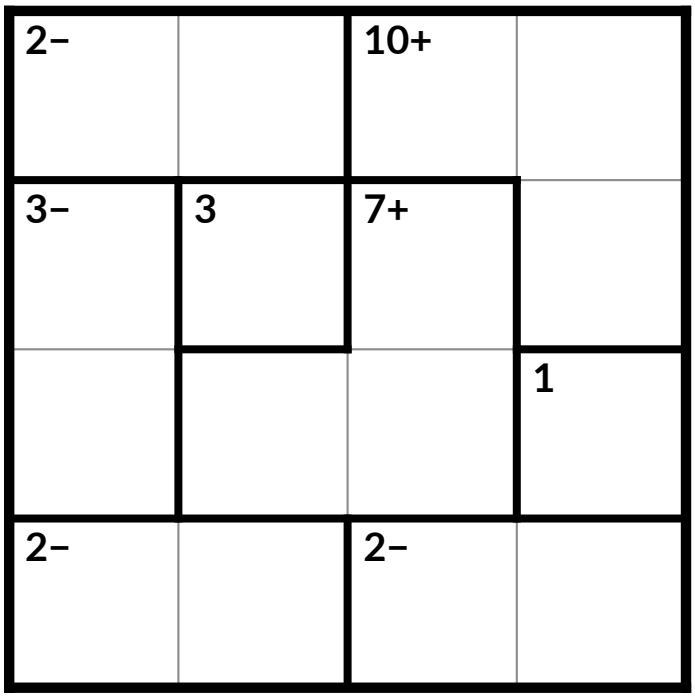
★☆☆☆

Grilles 1 à 20 · grilles de 4 x 4

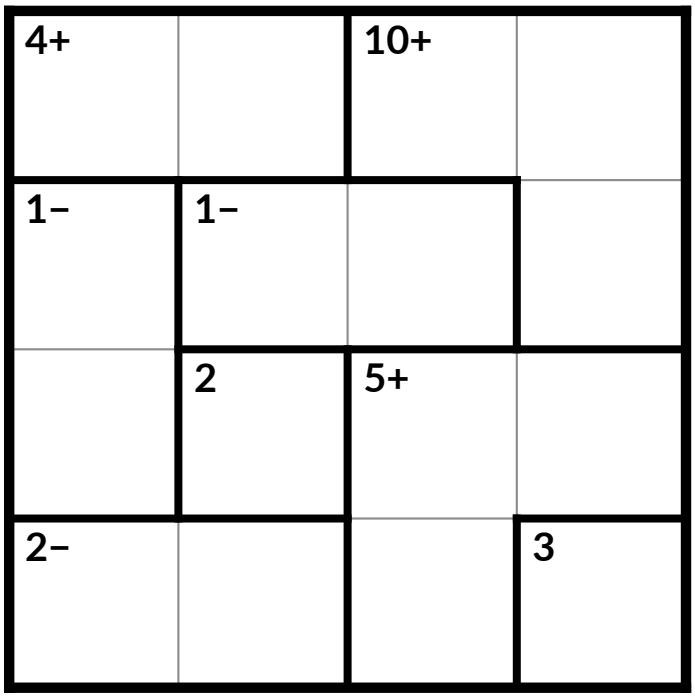
Les singletons et les indices directs suffisent.

Sample pages

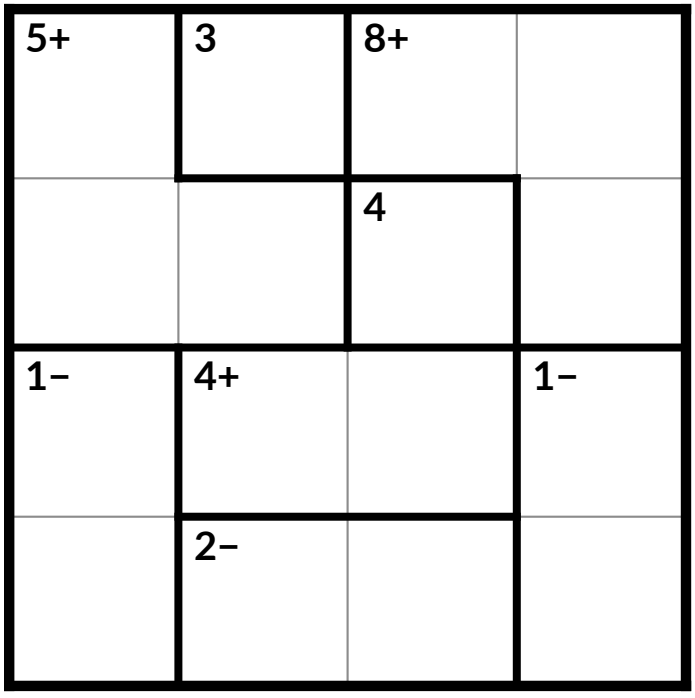
Grille 1 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



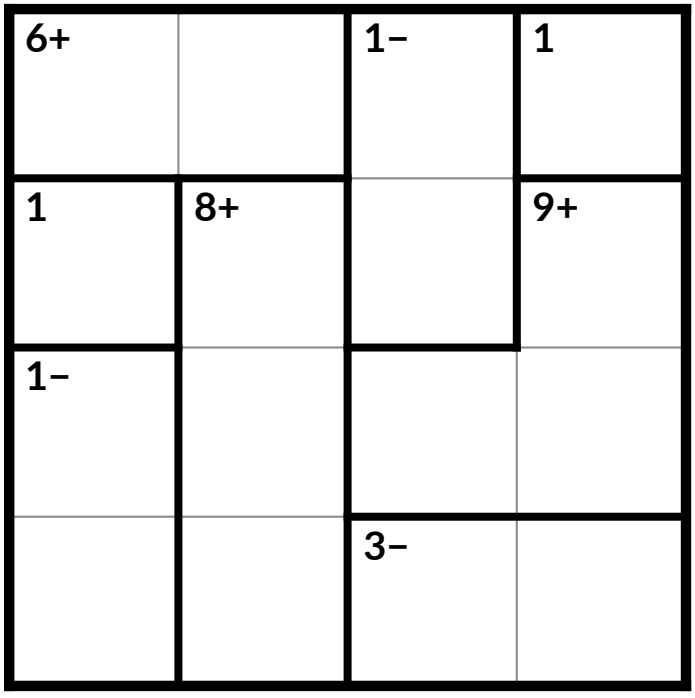
Grille 2 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Grille 3 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

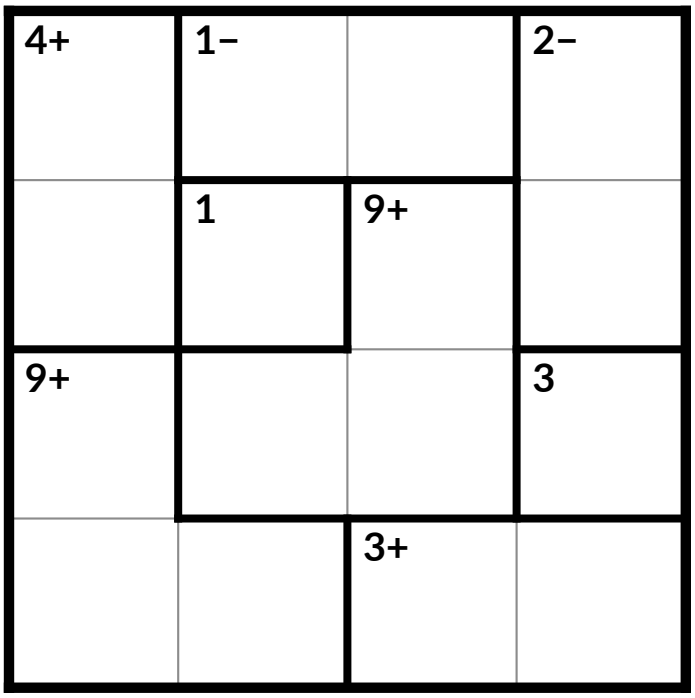


Grille 4 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

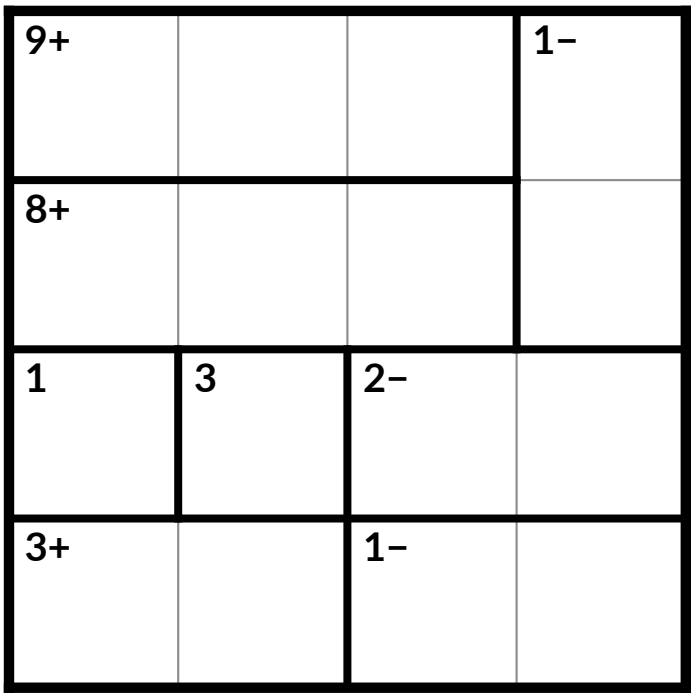


Sample pages

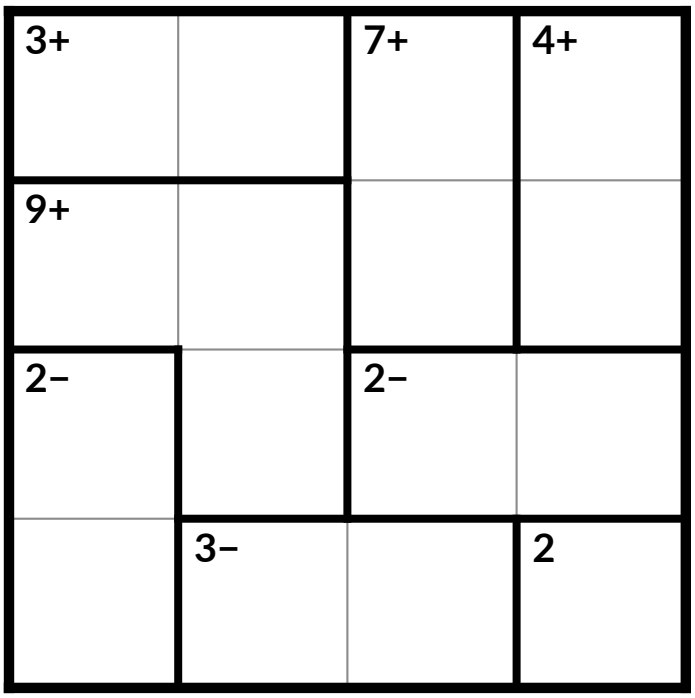
Grille 5 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



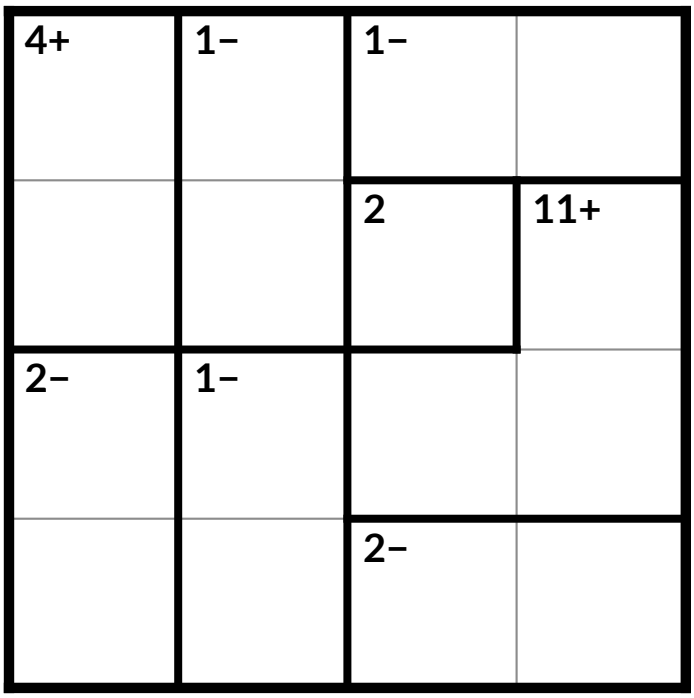
Grille 6 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Grille 7 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

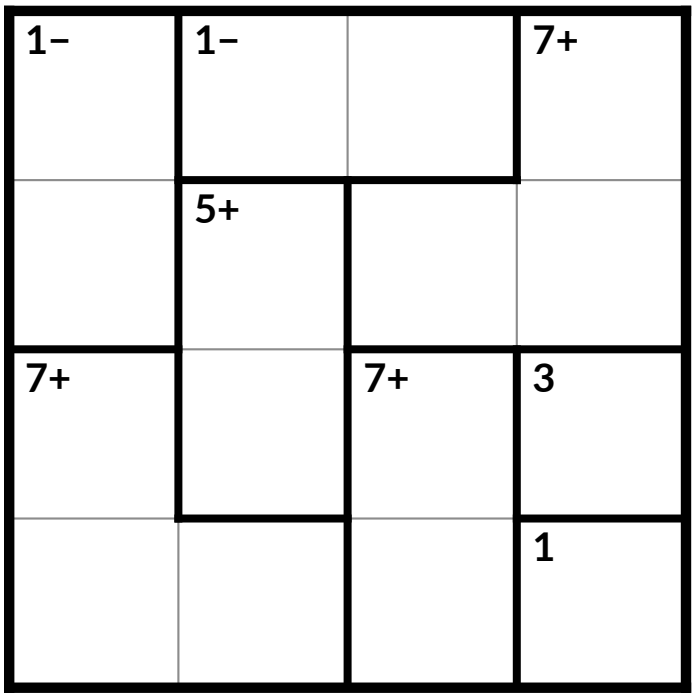


Grille 8 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

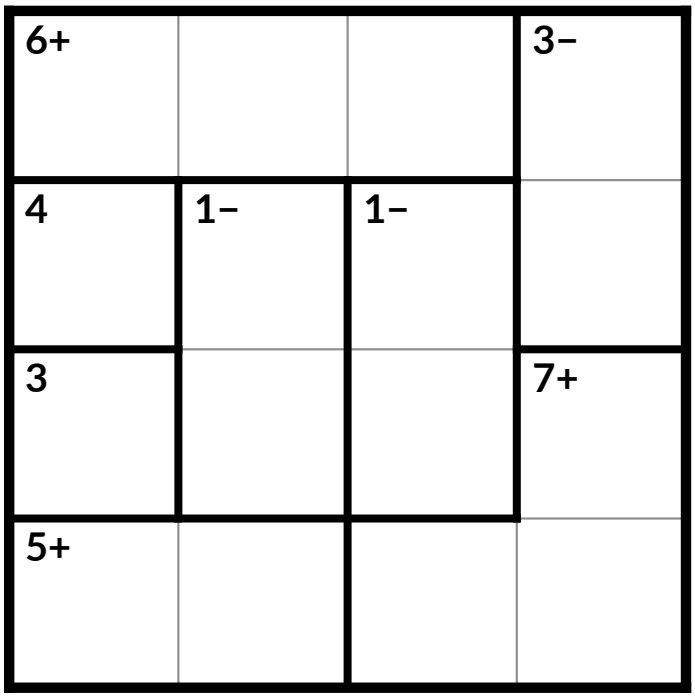


Sample pages

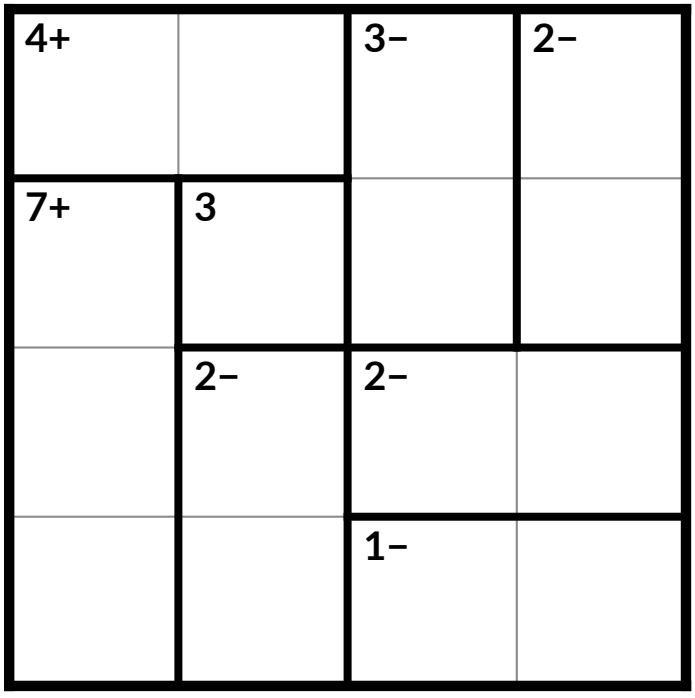
Grille 9 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



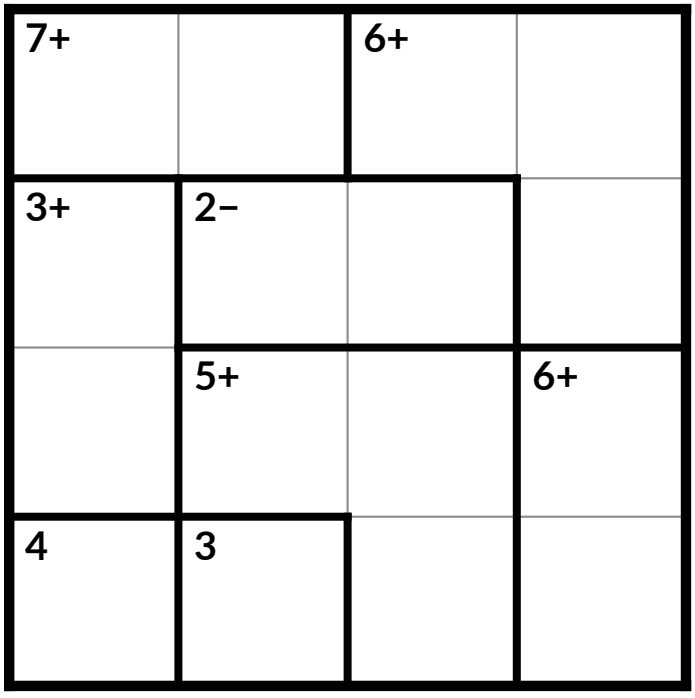
Grille 10 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Grille 11 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

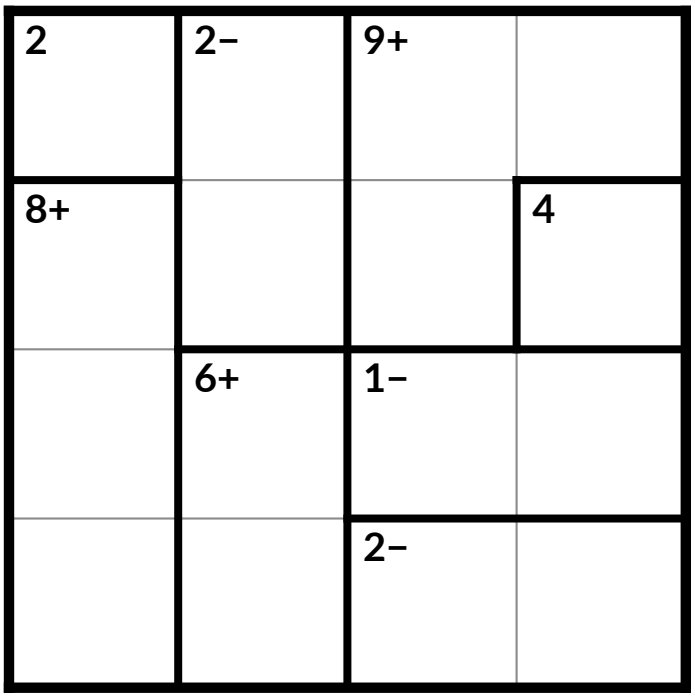


Grille 12 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4

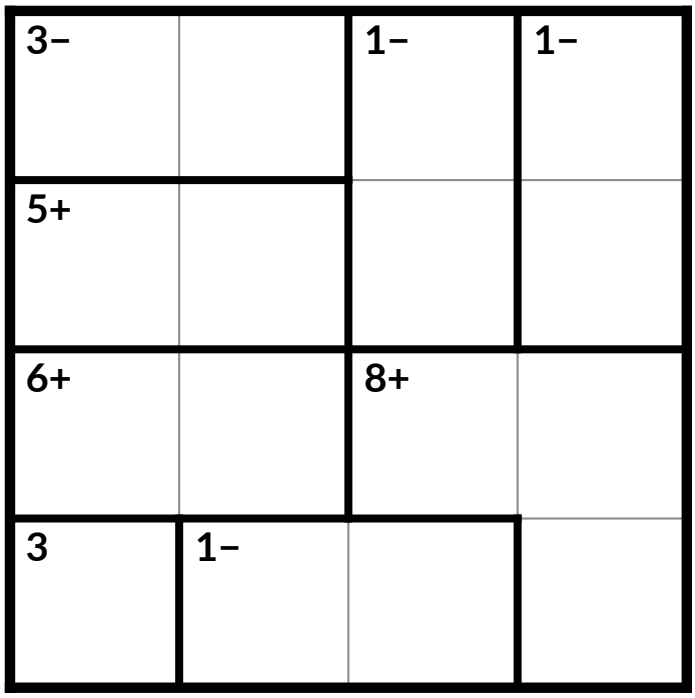


Sample pages

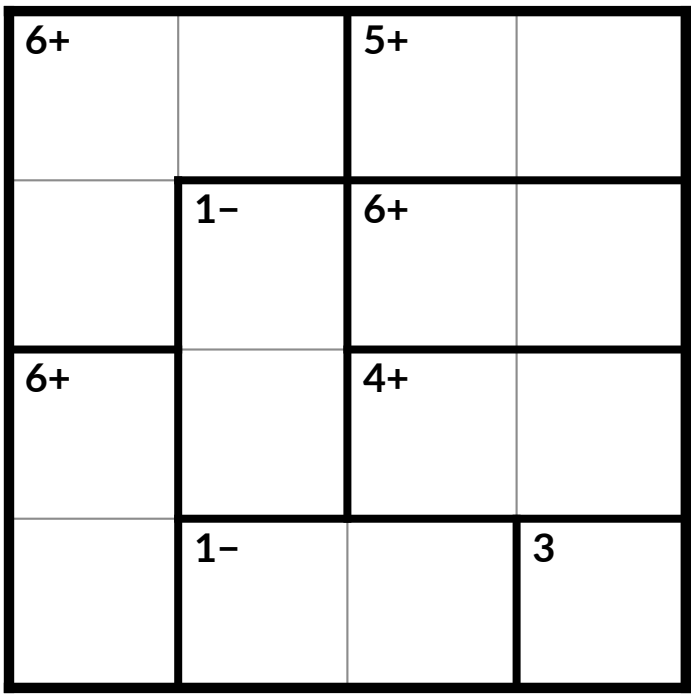
Grille 13 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



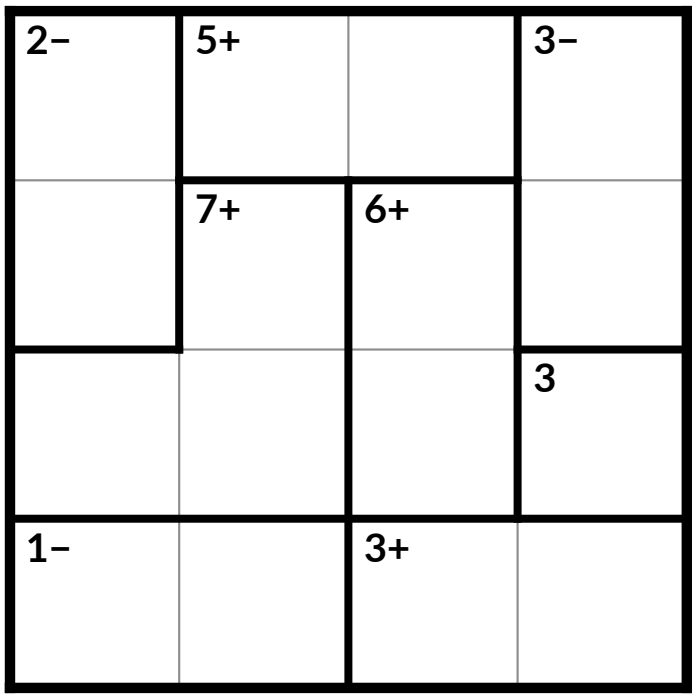
Grille 14 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Grille 15 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Grille 16 ★☆☆☆ FACILE · CALCUDOKU 4 x 4



Sample pages