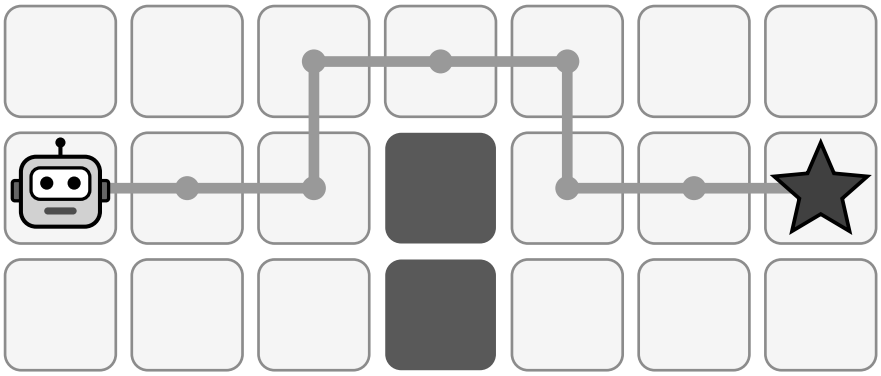
CAHIER DE JEUX DE LOGIQUE • 6-7 ANS

Mes premiers jeux de logique

80 jeux faciles pour les enfants de 6 à 7 ans, sudoku des formes, robot codeur, intrus et suites logiques, avec solutions







Claire Dubois

Sample pages

Mes premiers jeux de logique

80 jeux faciles pour les enfants de 6 à 7 ans, sudoku des formes, robot codeur, intrus et suites logiques, avec solutions

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou partagée sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de l'éditeur, sauf de courtes citations dans une critique. Les parents et les enseignants peuvent photocopier des pages de jeux pour leurs propres enfants ou leur classe.

Les 80 jeux de ce livre sont originaux. Chaque jeu a été vérifié deux fois par ordinateur : il a une seule solution et se résout en réfléchissant, sans deviner.

Première édition, 2026



Ce livre appartient à

_____

Futur as de la logique



Sommaire

Un mot pour les adultes **5**

Découvre les jeux **6**

Mon tableau d'étoiles **11**

★☆☆ **Niveau 1 : Échauffement** **12**
Jeux 1 à 40

★★☆ **Niveau 2 : Cerveau en forme** **53**
Jeux 41 à 80

Ton diplôme **94**

Solutions **95**

Sample pages

Un mot pour les adultes

Ce livre contient **80 jeux de logique** pour les enfants de 6 à 7 ans, de 9 sortes différentes. Les jeux de logique développent les capacités de réflexion que l'école demande : lire attentivement, repérer des motifs, anticiper et vérifier son propre travail. Il suffit de savoir compter.

Comment fonctionne le livre

Les jeux sont répartis en **deux niveaux** : **Échauffement** (1 étoile) et **Cerveau en forme** (2 étoiles). Dans chaque niveau, les sortes de jeux alternent : il y a toujours quelque chose de nouveau à la page suivante. Chaque page dit à l'enfant quoi faire en une ou deux phrases courtes, et les pages **Découvre les jeux** montrent un exemple résolu pour chaque sorte.

Chaque jeu a une seule solution

Chaque jeu a été créé et vérifié par ordinateur : il a **une seule solution** et se résout en réfléchissant, jamais en devinant. Le niveau de chaque jeu a été mesuré en le résolvant pas à pas, comme le ferait un enfant, si bien que les jeux deviennent vraiment plus difficiles petit à petit.

Conseils pour aider

- Lisez les consignes ensemble la première fois qu'une nouvelle sorte de jeu apparaît.
- Utilisez un crayon et une gomme. Les erreurs font partie du jeu.
- Votre enfant bloque ? Demandez-lui : « Qu'est-ce que tu sais à coup sûr ? » et partez de là. Puis faites une petite pause.
- Félicitez la réflexion, pas la vitesse. Il n'y a pas de chrono.
- Les solutions commencent page 95. Le tableau d'étoiles page 11 et le diplôme à la fin font compter chaque jeu terminé.

Sample pages

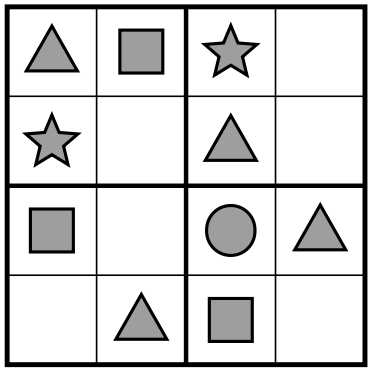
Découvre les jeux

Sudoku des formes

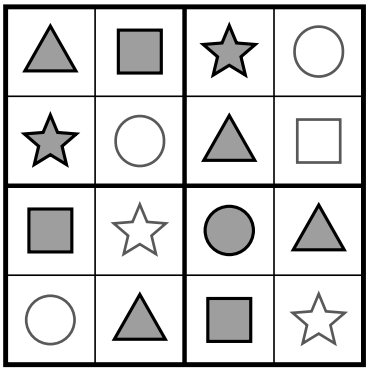
- ★ Chaque ligne a chaque forme une fois.
- ★ Chaque colonne a chaque forme une fois.
- ★ Chaque carré (les traits épais) a chaque forme une fois.

Astuce : Cherche une ligne ou un carré avec une seule case vide. Quelle forme manque ?

Jeu



Solution

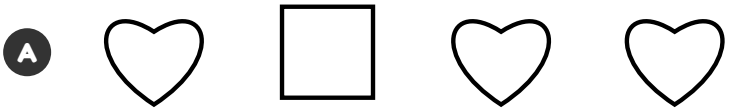


Trouve l'intrus

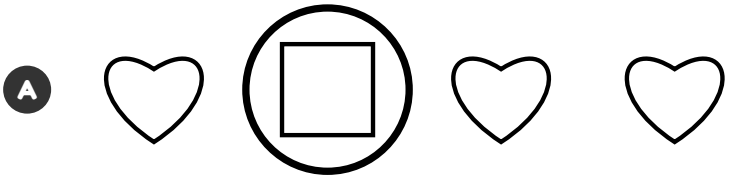
- ★ Toutes les images sauf une ont un point commun.
- ★ Entoure celle qui est différente.

Astuce : Regarde une seule chose à la fois : la forme, la couleur, la taille, combien il y en a, dans quel sens ça pointe.

Exemple :



Solution :



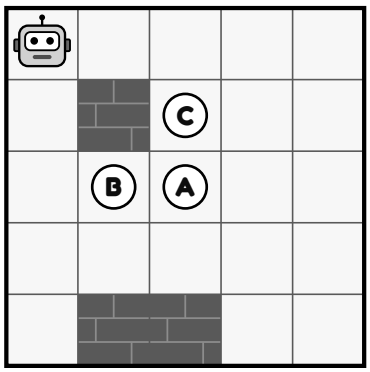
Sample pages

Code du robot : suis-le

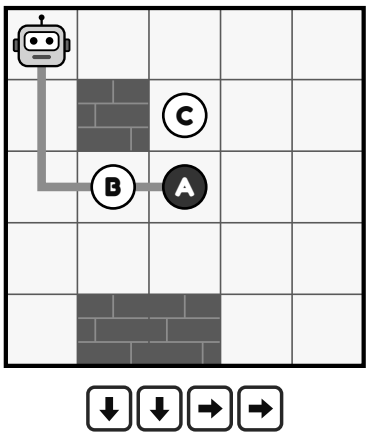
- ★ Chaque flèche fait avancer le robot d'une case.
- ★ Le robot ne peut pas traverser les murs ni sortir de la grille.
- ★ Certains jeux te donnent le code, d'autres te demandent de l'écrire.

Astuce : Pose ton doigt sur le robot et avance-le d'une case pour chaque flèche.

Jeu



Solution



Grille de logique

- ★ Chaque enfant en a exactement un, et chacun appartient à un seul enfant.
- ★ Mets une coche pour oui et une croix pour non.
- ★ Quand il ne reste qu'une case libre dans une ligne, elle reçoit la coche.

Astuce : Une coche dans une case veut dire une croix dans le reste de sa ligne et de sa colonne.

Exemple d'indices :
Léa joue avec le ballon.
Chloé joue avec les cubes.

	cubes	bateau	ballon
Léa	✗	✗	✓
Alice	✗	✓	✗
Chloé	✓	✗	✗

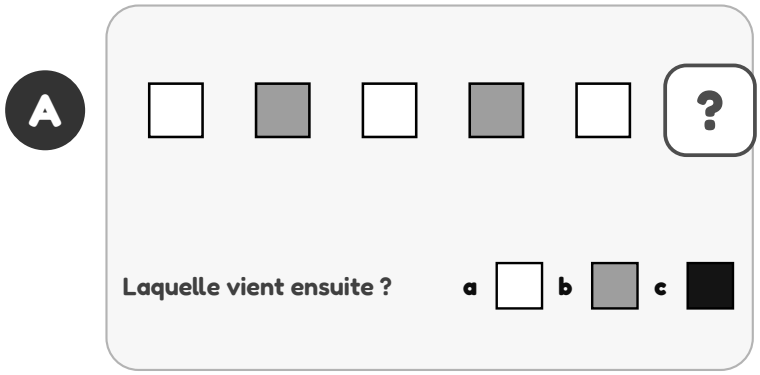
Sample pages

Qu'est-ce qui vient ensuite ?

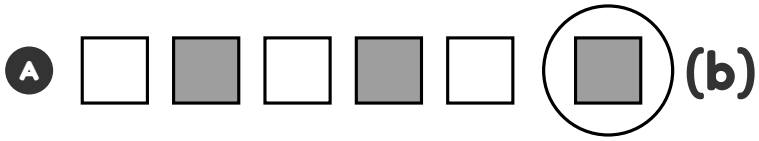
- ★ Les images suivent une suite.
- ★ Trouve ce qui vient ensuite.
- ★ Entoure la bonne réponse.

Astuce : Dis la suite à voix haute : « rond, carré, rond, carré… »

Exemple :



Solution :



Sudoku des nombres

- ★ Chaque ligne a chaque nombre une fois.
- ★ Chaque colonne a chaque nombre une fois.
- ★ Chaque carré (les traits épais) a chaque nombre une fois.

Astuce : Regarde ce qu'il y a déjà dans une ligne, une colonne et un carré. Le nombre qui manque est celui qu'il te faut.

Jeu

2		3	1
1	3		4
3			
			3

Solution

2	4	3	1
1	3	2	4
3	1	4	2
4	2	1	3

Sample pages

Chemin de nombres

- ★ Écris chaque nombre une fois.
- ★ Chaque nombre touche le suivant : en haut, en bas, à gauche ou à droite.
- ★ Pas de pas en diagonale.

Astuce : Cherche un nombre dont le suivant manque. Quelles cases vides le touchent ?

Jeu

	16	1	2
14		12	
	10		
	7		

Solution

15	16	1	2
14	13	12	3
9	10	11	4
8	7	6	5

Plus grand ou plus petit

- ★ Chaque ligne et chaque colonne a chaque nombre une fois.
- ★ Le côté ouvert d'un signe est tourné vers le plus grand nombre.

Astuce : Une case vers laquelle pointe la pointe d'un signe ne peut jamais contenir le plus grand nombre.

Jeu

1	2		
	1	4	3
3	4		
4			

Solution

1	2	3	4
2	1	4	3
3	4	1	2
4	3	2	1

Sample pages

Gratte-ciel

- ★ Chaque ligne et chaque colonne a une tour de chaque hauteur.
- ★ L'indice compte les tours que tu vois de ce côté.
- ★ Une tour haute cache toutes les tours plus petites derrière elle.

Astuce : Un indice 1 veut dire que la tour la plus haute est juste à côté.

Jeu

	3	2		1	
	2				
2	3		2		3
1	4	1			3
3					2
	2	1	2		

Solution

	3	2		1	
	2	3	1	4	
2	3	4	2	1	3
1	4	1	3	2	3
3	1	2	4	3	2
	2	1	2		

★ Astuces de super joueur

1. Lis d'abord la consigne. Chaque page te dit quoi faire.
2. Commence par ce que tu sais à coup sûr, puis continue à partir de là.
3. Prends un crayon et une gomme. Tout le monde se trompe !
4. Tu bloques ? Fais une pause, puis regarde de nouveau avec des yeux tout neufs.
5. Chaque jeu a une seule solution, et tu n'as jamais besoin de deviner.

Sample pages

Mon tableau d'étoiles

Colorie une étoile chaque fois que tu termines un jeu. Combien peux-tu en gagner ?

★☆☆ Niveau 1 : Échauffement



★★☆ Niveau 2 : Cerveau en forme



Sample pages

NIVEAU

1

Échauffement

★☆☆

Jeux 1 à 40

Beaucoup d'aide et des indices courts. Un début tout en douceur.

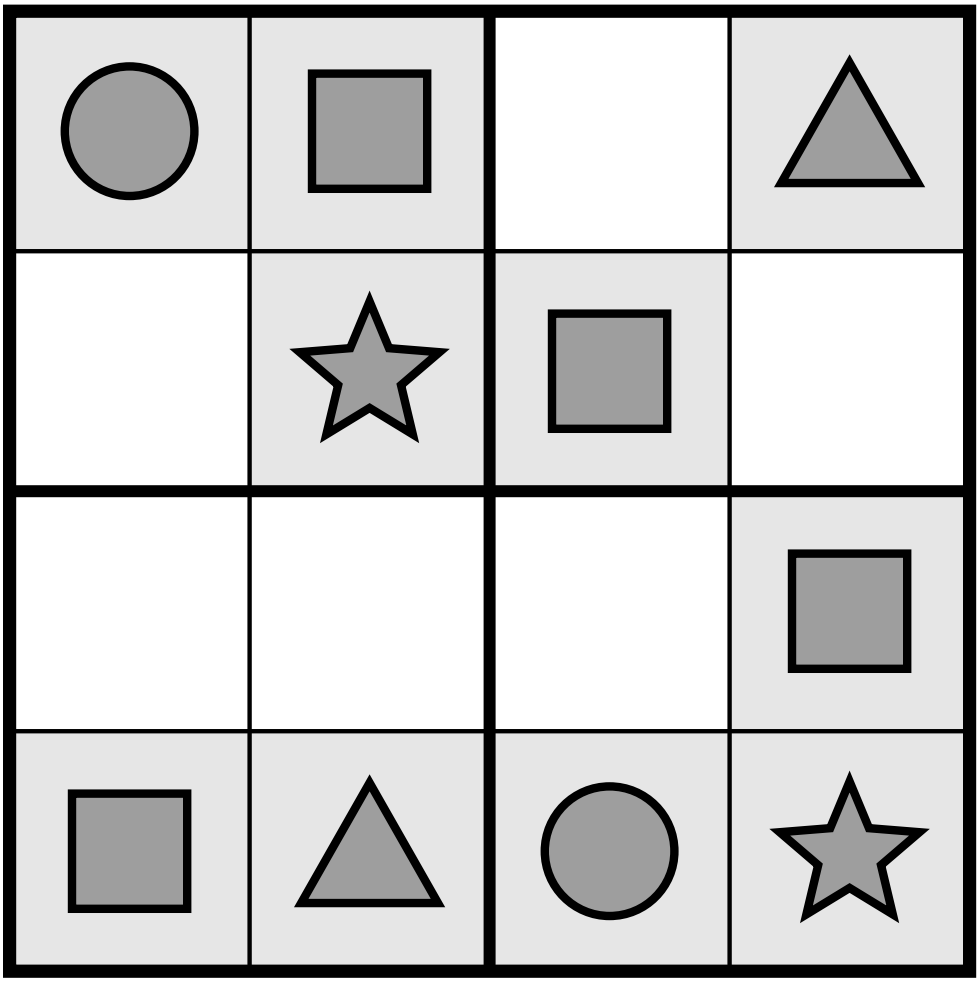


Sample pages

Sudoku des formes

★☆☆ **N° 1**

Dessine les formes qui manquent. Chaque **ligne**, chaque **colonne** et chaque **carré** contient chaque forme une seule fois.



Formes à utiliser :



☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

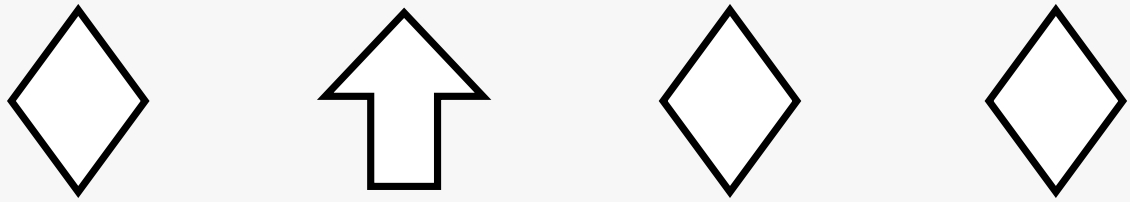
Sample pages

Trouve l'intrus

★☆☆ **N° 2**

Dans chaque ligne, une image est **différente** de toutes les autres.
Trouve-la et entoure-la !

A



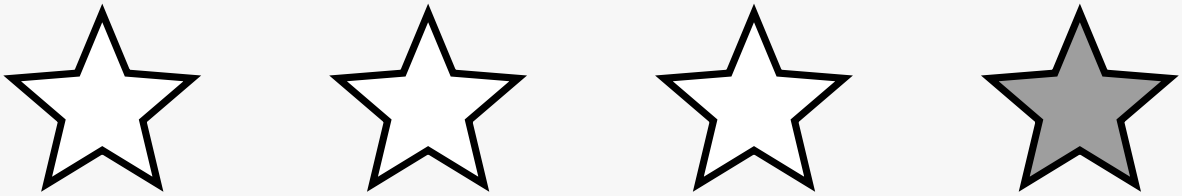
B



C



D



☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

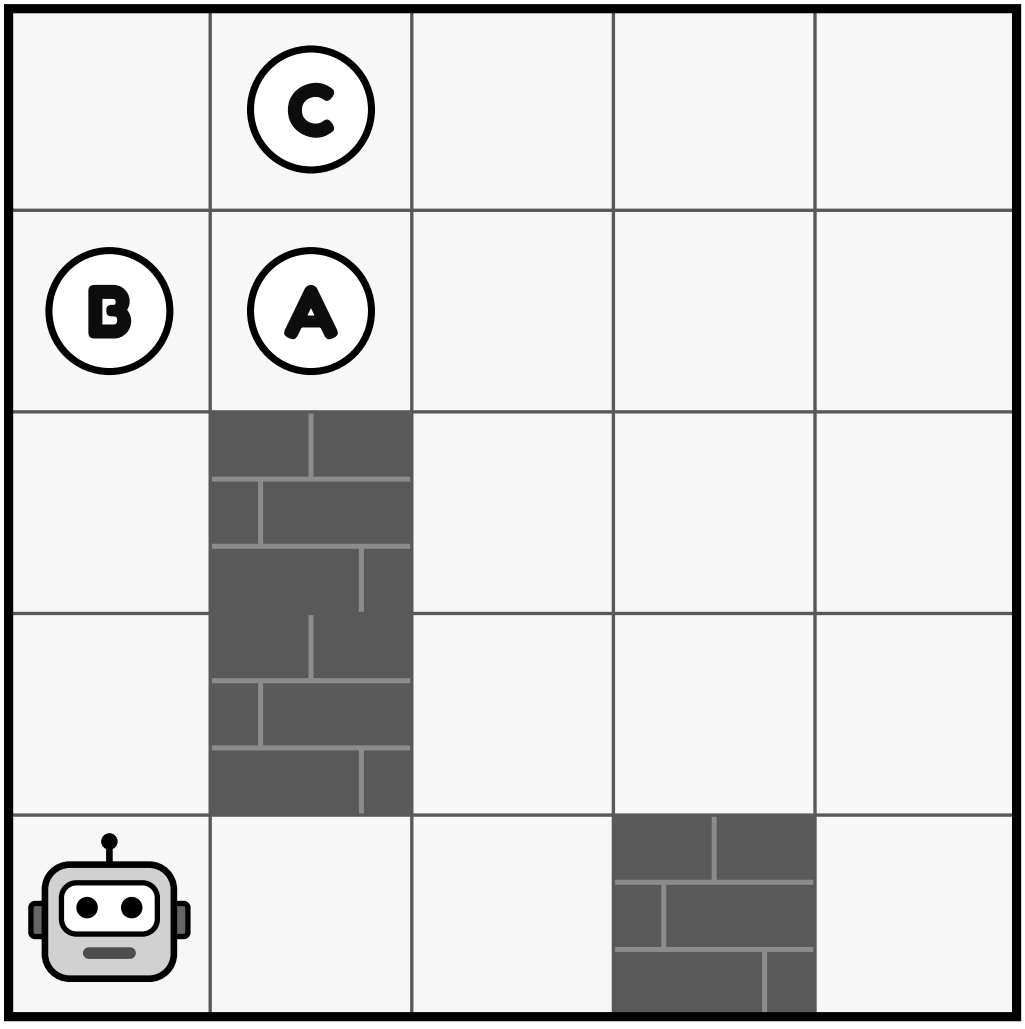
Sample pages

Code du robot : suis-le

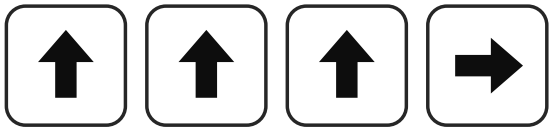
★☆☆ **N° 3**

Pars du robot. Chaque flèche le fait avancer d'**une case**. Suis le code. Sur quelle **lettre** le robot s'arrête-t-il ?

haut | bas | gauche | droite | départ | mur



Le code :



Le robot s'arrête sur la lettre : ☐

☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages

Qui a quel jouet ?

★☆☆ N° 4

Lis les indices. Mets une **coche** dans la grille quand c'est vrai et une **croix** quand c'est faux. Chaque enfant a **un jouet**.

1. Ali joue avec le ballon.
2. Maël joue avec le cerf-volant.

	 cubes	 cerf-volant	 ballon
Ali			
Anna			
Maël			

Écris les réponses :

	Jouet
Ali	_____
Anna	_____
Maël	_____

☆ Colorie l'étoile quand tu as fini !

Sample pages